

2026-2029
**OFFICIAL
RULES OF
SOFTBALL**
FAST PITCH





İSTİKLAL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.
Çatma, kurban olayım çehreni ey nazlı hilâl! Kahraman
ırkıma bir gül... ne bu şiddet bu celdâl? Sana olmaz dökülen
tapan,
kanlarımız sonra helâl, Hakkıdır, Hakk'a
milletimin istiklâl.
Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim; bendimi çiğner, aşarım;
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.
Garb'ın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar;
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.

Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imânı boğar,
"Medeniyet!" dediğin tek dişi kalmış canavar?
Arkadaş! Yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın...
Kim bilir, belki yarın... belki yarından da
yakın.

Bastığın yerleri "toprak!" diyerek geçme, tanı!
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehid oğlusun, incitme, yazıktır atanı;
Verme, dünyaları alsan da, bu cennet vatanı.
Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki fedâ?
Şühedâ fışkıracak, toprağı sıksan şühedâ!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Hudâ,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyâda cüdâ.
Ruhumun senden, İlahî, şudur ancak emeli:
Değmesin ma'bedimin göğsüne nâ-mahrem eli!
Bu ezanlar-ki şehâdetleri dinin temeli
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli
O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım;
Her cerihamdan, İlahî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-i mücerred gibi yerden na'sım;
O zaman yükselerek Arş'a değer, belki başım.
Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl;
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl:
Hakkıdır, hür yaşamış bayrağımın hürriyet;
Hakkıdır, Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Akif ERSOY



GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen; Türk istiklalini, Türk cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve haricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklal ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin. Bu imkân ve şerait, çok namüsaît bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklal ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elim ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar, gaflet ve dalalet ve hatta hıyanet içinde bulunabilirler. Hatta bu iktidar sahipleri, şahsi menfaatlerini müstevlilerin siyasi emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakruzaruret içinde harap ve bitap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evladı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklal ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



Mustafa Kemal ATATÜRK



T.C. Cumhurbaşkanı
Recep Tayyip ERDOĞAN



T.C. Gençlik ve Spor Bakanı
Osman Aşkın BAK



T.C. Gençlik ve Spor Bakan Yardımcısı
Hamza YERLİKAYA



Türkiye Ragbi Federasyonu Başkanı
Nahit ŞAHİN

TÜRKİYE RAGBİ FEDERASYONU

YÖNETİM KURULU



Selçuk GÖRGÜLÜ
Başkan Vekili



Şefik AYGÖL
Başkan Vekili



Engin KÖMÜRCÜ
Başkan Vekili



Hüseyin KURİŞ
Softbol -Lakros Branşı
Asbaşkanı



Emir Can KEFELİ
Korumalı Futbol Branşı
Asbaşkanı



Baki PEKBAK
Beyzbo I-Kriket Branşı Asbaşkanı



Ayhan AYHAN
Yönetim Kurulu Üyesi



Yavuz Kaan AKIN
Gençlik ve Projelerden Sorumlu
Asbaşkan



Tuncay GÜNDÜZ
Yönetim Kurulu Üyesi



Osman YURT
Kamu İşlerinden Sorumlu Asbaşkan



2026-2029 **OFFICIAL
RULES OF
SOFTBALL**
FAST PITCH

Released on December 2025

ÇEVİRİ VE DÜZENLEME

Fatih ATİK	Softbol Teknik Kurul Bşk.
Kadir KUNT	Softbol Teknik Kurul Üye
Murat EROL	Softbol Teknik Kurul Üye

2026-2029

FAST PITCH SOFTBOL OYUN KURALLARI (MODİFİYE FAST PITCH DAHİL)

© 2025 Dünya Beyzbol Softbol Konfederasyonu (WBSC). Tüm hakları saklıdır.

Bu Kural Kitapçığı, Dünya Beyzbol Softbol Konfederasyonu ("WBSC") tarafından kabul edilen ve konfederasyona ait olan Resmi Softbol Kurallarını ("Resmi Kurallar" veya "Kurallar") içermektedir. Bu Kurallar, WBSC organizasyonu olsun veya olmasın; her türlü maç, turnuva veya müsabakadaki Fast Pitch ve Modifiye Fast Pitch Softbol oyunlarını yönetir. Bu kurallar, ilgili Turnuva Yönetmeliklerine ek olarak uygulanır.

Resmi Kurallar; Kuralları, Etkileri ve Ekleri kapsamaktadır. Bu Kurallarda kullanılan terimler, metin içerisinde veya WBSC Tüzüğü'ndeki Tanımlar Ekinde tanımlanmıştır.

Ekler ve Etkiler, atıfta bulunuldukları Kuralların bir parçasını oluşturur; Kuralların kendisiyle aynı hüküm ve geçerliliğe sahiptir. Kuralların yer aldığı içindekiler kısmı ile anahtar kelime ve konu referansı olan Dizin kısmı ise sadece başvuru amaçlıdır ve Kuralların bir parçası sayılmaz.

Bu Kuralların uygulandığı bir maçta veya müsabakada yer alan her bireyin; yüksek sporculuk düzeyine uygun, etik ve doğru bir tutum sergilemesi beklenir.

Bu Resmi Kuralların, WBSC'nin önceden yazılı izni olmaksızın herhangi bir şekilde kötüye kullanımı veya yeniden basılması yasaktır.

WBSC; tesislerdeki kusurlardan veya kurallara uyulmamasından ya da bu Kuralların uygulandığı bir maçta yer alan kişilerin Resmi Kurallara uymamasından doğacak hatalardan sorumluluk kabul etmez. Softbol müsabakası oynanmasından veya Resmi Kuralların suistimal edilmesinden kaynaklanan hiçbir sonuçtan WBSC sorumlu tutulamaz.

İÇİNDEKİLER

1. OYUN(THEGAME).....	1
1.1 TANIMLAR (DEFINITIONS).....	1
1.1.1 OYUNDA OLAN VEYA OYUNDA OLMAYAN TOP DURUMUNDA - İTİRAZ (APPEAL – LIVE BALL OR DEAD BALL)	1
1.1.2 SAVUNMA TAKIMI (DEFENSIVE TEAM)	1
1.1.3 HÜKMEN MAĞLUBİYET (FORFEIT)	1
1.1.4 EV SAHİBİ VE MİSAFİR TAKIM (HOME AND VISITING TEAM).....	1
1.1.5 DEVRE (INNING)	1
1.1.6 HÜCUM TAKIMI (OFFENSIVE TEAM)	1
1.1.7 MAÇI BAŞLATMA (PLAY/PLAY BALL)	1
1.1.8 MAÇ ÖNCESİ SAHA TOPLANTISI (PRE-GAME MEETING)	1
1.1.9 İTİRAZ (PROTEST)	2
1.1.10 MOLA (TIME)	2
1.2 RESMİ MAÇ HÜKÜMLERİ (REGULATION GAME REQUIREMENTS)	2
1.2.1 RESMİ MAÇ KURALLARI (REGULATION GAME)	2
1.2.2 HÜKMEN YENİLGİ (FORFEITED GAME)	2
1.2.3 SAYI FARKI İLE GALİBİYET KURALI (RUN AHEAD RULE)	3
1.2.4 UZATMA DEVRESİ/DEVRELERİ (TIEBREAKER; TIEBREAKER INNING)	3
1.2.5 SAYI YAPMA (SCORING RUNS)	4
1.2.6 İTİRAZ OYUNLARI (APPEAL GAMES)	4
1.2.7 MAÇIN KAZANANI/GALİBİ (WINNER OF THE GAME)	5
1.2.8 İTİRAZ GEREKÇELERİ (GROUNDS FOR A PROTEST)	5
1.2.9 İTİRAZLAR (PROTESTS)	6
1.2.10 GEÇERSİZ İTİRAZLAR (INVALID PROTESTS)	6
1.2.11 İTİRAZ BİLDİRİMİ VERMEK (GIVING NOTICE OF A PROTEST)	6
1.2.12 RESMİ İTİRAZ SÜRESİ (DEADLINE TO FILE AN OFFICIAL PROTEST)	7
1.2.13 RESMİ YAZILI İTİRAZ İÇİN GEREKLİ ŞARTLAR (REQUIREMENTS FOR A FORMAL WRITTEN PROTEST)	7
1.2.14 İTİRAZ SONUCU (RESULT OF PROTEST)	7
2. OYUN ALANI VE EKİPMANLARI (PLAYING FIELD & EQUIPMENT)	7
2.1 TANIMLAR (DEFINITIONS).....	7
2.1.1 DEĞİŞTİRİLMİŞ/MODİFİYE EDİLMİŞ SOPA (ALTERED BAT)	7
2.1.2 KALE ÇİZGİSİ (BASE LINE)	8
2.1.3 VURUCU KUTUSU (BATTER'S BOX)	8
2.1.4 TUTUCU KUTUSU (CATCHER'S BOX)	8
2.1.4 A İSINMA ALANI (BULL PEN)	8
2.1.5 ANTRENÖR KUTUSU (COACH'S BOX)	8
2.1.6 ÖLÜ TOP BÖLGESİ (DEAD BALL TERRITORY)	8
2.1.6 A YEDEK KULÜBESİ (DUGOUT)	8
2.1.7 OYUN ALANI GEÇERLİ BÖLGE (FAIR TERRITORY)	8
2.1.7 A FAUL DİREKLERİ (FOUL POLES)	8
2.1.8 OYUN ALANI FAUL BÖLGESİ (FOUL TERRITORY)	9
2.1.9 KASK (HELMET)	9

2.1.10	KURALDIŞI SOPA (ILLEGAL BAT)	9
2.1.11	KURALDIŞI EL DİVEN VEYA MITT (ILLEGAL GLOVE OR MITT)	9
2.1.12	İÇ SAHA (INFIELD)	9
2.1.13	MITT	9
2.1.14	RESMİ EKİPMANLAR (OFFICIAL EQUIPMENT)	9
2.1.15	SIRADAKİ VURUCU BÖLGESİ (ON-DECK CIRCLE)	9
2.1.16	DIŞ SAHA (OUTFIELD)	9
2.1.17	OYUN ALANI (PLAYING FIELD)	9
2.2	OYUN ALANI (THE PLAYING FIELD)	10
2.2.1	OYUN ALANI ŞARTLARI (PLAYING FIELD REQUIREMENTS)	10
2.2.2	RESMİ SAHA (THE OFFICIAL DIAMOND)	10
2.2.3	YEREL VEYA ÖZEL OYUN ALANI KURALLARI (GROUND OR SPECIAL RULES) 10	
2.3	OYUN EKİPMANLARI (GAME EQUIPMENT)	10
2.3.1	RESMİ SOPA (OFFICIAL BAT)	10
2.3.2	ISINMA SOPASI (WARM-UP BAT)	10
2.3.3	RESMİ SOFTBOL TOPU (OFFICIAL SOFTBALL)	10
2.4	OYUNCU EKİPMANLARI (PLAYER EQUIPMENT)	11
2.4.1	EL DİVENLER VE MITT'LER (GLOVES AND MITTS)	11
2.4.2	AYAKKABILAR (SHOES)	11
2.4.3	KORUYUCU EKİPMANLAR (PROTECTIVE EQUIPMENT)	11
2.5	FORMALAR (UNIFORMS)	12
2.5.1	OYUNCU FORMALARI (PLAYER UNIFORMS)	12
2.6	ANTRENÖR VE YÖNETİCİ FORMALARI (COACH AND MANAGER UNIFORMS)	13
2.7	EKİPMAN (EQUIPMENT)	13
3.	KATILIMCILAR (PARTICIPANTS)	13
3.1	TANIMLAR (DEFINITIONS)	13
3.1.1	KALE ANTRENÖRÜ (BASE COACH)	13
3.1.2	ANTRENÖR VE YÖNETİCİ (COACH AND MANAGER)	13
3.1.3	BELİRLENMİŞ OYUNCU (DESIGNATED PLAYER/DP)	14
3.1.4	İHRAÇ (EJECTION)	14
3.1.5	SAVUNMA OYUNCUSU (FIELDER)	14
3.1.6	FLEX OYUNCU (FLEX PLAYER)	14
3.1.7	MAÇA KURAL DIŞI TEKRAR GİRİŞ (ILLEGAL RE-ENTRY)	14
3.1.8	BİLDİRİLMEMİŞ OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ (UNREPORTED SUBSTITUTION)	14
3.1.9	UYGUN OLMAYAN OYUNCU (INELIGIBLE PLAYER)	14
3.1.10	UYGUN OLMAYAN GEÇİCİ YEDEK OYUNCU (INELIGIBLE REPLACEMENT PLAYER)	15
3.1.11	İÇ SAHA SAVUNMA OYUNCUSU (INFIELDER)	15
3.1.12	MAÇ KADRO LİSTESİ (LINE-UP CARD)	15
3.1.13	MAÇ KADROSU (LINE-UP)	15
3.1.14	SADECE HÜCUM OYUNCUSU (OFFENSIVE PLAYER ONLY - OPO)	15
3.1.15	MAÇA TEKRAR GİRİŞ (RE-ENTRY)	15
3.1.16	OYUNDAN ÇIKARILMA (REMOVAL FROM THE GAME)	15
3.1.17	YEDEK OYUNCU (REPLACEMENT PLAYER)	15
3.1.18	TAKIM LİSTESİ / KADRO (ROSTER)	15

3.1.19	BAŞLANGIÇ OYUNCUSU (STARTING PLAYER)	16
3.1.20	YEDEK OYUNCU (SUBSTITUTE)	16
3.1.21	TAKIM ÜYESİ (TEAM MEMBER)	16
3.1.22	GEÇİCİ KOŞUCU (TEMPORARY RUNNER)	16
3.1.23	MAÇTAN GEÇİCİ ÇIKARILAN OYUNCU (WITHDRAWN PLAYER)	16
3.2	LINE-UP LİSTESİ VE MAÇ KADROSU (LINE UP AND ROSTERS)	16
3.2.1	LINE-UP LİSTESİ	16
3.2.2	OYUNCULAR (PLAYERS).....	16
3.2.3	BAŞLANGIÇ OYUNCULARI (STARTING PLAYERS)	17
3.2.4	BELİRLENMİŞ OYUNCU (DP).....	17
3.2.5	ESNEK OYUNCU (FLEX PLAYER)	17
3.2.6	GEÇİCİ DEĞİŞİKLİK OYUNCUSU (REPLACEMENT PLAYER)	18
3.2.7	GEÇİCİ KOŞUCU (TEMPORARY RUNNER)	18
3.2.8	MAÇA GİRİŞ VE OYUNCU DEĞİŞİKLİKLERİ [ENTERING THE GAME (SUBSTITUTIONS)]	19
3.3	İTİRAZLAR (APPEALS)	19
3.4	ANTRENÖRLER VE YÖNETİCİLER (COACHES AND MANAGERS)	22
3.4.1	GENEL BİLGİLER (IN GENERAL)	22
3.4.2	BAŞ ANTRENÖR (HEAD COACH)	22
3.4.3	KALE ANTRENÖRLERİ (BASE COACHES)	22
3.5	TAKIM ÜYELERİ (TEAM PERSONNEL)	23
3.5.1	GENEL BİLGİLER (IN GENERAL)	23
3.6	HAKEMLER (UMPIRES)	24
3.6.1	YETKİ VE GÖREVLERİ (POWER AND DUTIES)	24
3.6.2	ANA KALE HAKEMİ (THE PLATE UMPIRE)	24
3.6.3	KALE HAKEMİ (THE BASE UMPIRE)	24
3.6.4	TEK GÖREVLENDİRİLEN HAKEMİN SORUMLULUKLARI (RESPONSIBILITIES OF A SINGLE UMPIRE)	25
3.6.5	HAKEM DEĞİŞİKLİĞİ (CHANGE OF UMPIRES)	25
3.6.6	HAKEM KARARI (UMPIRE'S JUDGMENT)	25
3.6.7	MAÇIN/OYUNUN DURDURULMASI (SUSPENSION OF PLAY)	25
3.7	SAYI HAKEMLERİ (SCORERS/SCOREKEEPERS)	26
3.7.1	SAYI HAKEMLERİNİN SORUMLULUKLARI(RESPONSIBILITIES OF THE OFFICIAL SCORER)	26
4.	ATIŞ (PITCHING)	26
4.1	TANIMLAR (DEFINITIONS).....	26
4.1.1	SAVUNMA TAKIMI KONFERANS MOLA (CHARGED DEFENSIVE CONFERENCE)	26
4.1.2	KURAL DIŞI SIÇRAMA / ÇİFT SIÇRAMA (CROW HOP).....	26
4.1.3	KURAL DIŞI ATICI (ILLEGAL PITCHER)	27
4.1.4	SIÇRAMA (LEAPING)	27
4.1.5	TUTUCUNUN KAÇIRDIĞI TOP (PASSED BALL)	27
4.1.6	ATIŞ (PITCH)	27
4.1.7	PIVOT AYAĞI/SABİT AYAK (PIVOT FOOT)	27
4.1.8	HAZIRLIKSIZ YAKALAMA ATIŞI (QUICK RETURN PITCH)	27
4.1.9	SAPAN ATIŞI (SLINGSHOT)	27
4.2	SAVUNMA KONFERANS MOLASI (DEFENSIVE CONFERENCE)	27

4.2.1	SAVUNMA KONFERANS MOLASI (CHARGED DEFENSIVE CONFERENCE)	27
4.2.2	SAVUNMA KONFERANS MOLASI OLMAYAN DURUMLAR (WHAT IS NOT A CHARGED DEFENSIVE CONFERENCE)	28
4.3	KURALLARA UYGUN ATIŞ ŞARTLARI (LEGAL PITCH REQUIREMENTS)	28
4.3.1	ATIŞ ÖNCESİ HAZIRLIK HAREKETLERİ (PRELIMINARY ACTION BEFORE DELIVERING A PITCH)	28
4.3.2	ATIŞIN BAŞLAMASI (STARTING THE PITCH)	29
4.3.3	KURALLARA UYGUN ATIŞ (LEGAL DELIVERY)	29
	FAST PITCH (HIZLI ATIŞ)	29
4.3.4	SAVUNMA YERLEŞİMİ (DEFENSIVE POSITIONING)	31
4.3.5	YABANCI MADDELER (FOREIGN SUBSTANCES)	31
4.3.6	TUTUCU (CATCHER)	31
4.3.7	KALEYE ATIŞ (THROWING TO A BASE)	32
4.4	ISINMA ATIŞLARI (WARM-UP PITCHES)	33
4.5	GEÇERSİZ ATIŞ (NO PITCH)	34
4.6	DÜŞÜRÜLEN TOP (DROPPED BALL)	34
4.7	ATICI POZİSYONUNA GERİ DÖNÜŞ (RETURN OF PITCHER)	34
4.8	KURALDIŞI ATICI (ILLEGAL PITCHER)	34
5.	VURUŞ VE KALE KOŞUSU (BATTING AND BASE RUNNING)	35
5.1	TANIMLAR (DEFINITIONS)	35
5.1.1	VURUŞ YAPMADAN BİRİNCİ KALEYE İLERLEME/YÜRÜME (BASE ON BALLS OR WALK)	35
5.1.2	KOŞU YOLU (BASE PATH)	35
5.1.3	VURULAN TOP (BATTED BALL)	35
5.1.4	VURUCU (BATTER)	35
5.1.5	VURUCU KOŞUCU (BATTER-RUNNER)	35
5.1.6	VURUŞ SIRASI (BATTING ORDER)	35
5.1.7	ENGELLENEN TOP (BLOCKED BALL)	36
5.1.8	BUNT	36
5.1.9	YAKALAMA (CATCH)	36
5.1.10	HÜCUM TAKIMI KONFERANS MOLASI (CHARGED OFFENSIVE CONFERENCE)	37
5.1.11	ÖLÜ TOP (DEAD BALL)	37
5.1.12	GEÇİKMİŞ ÖLÜ TOP (DELAYED DEAD BALL)	37
5.1.13	AYRILMIŞ EKİPMAN VEYA FORMA (DETACHED EQUIPMENT OR UNIFORM)	37
5.1.14	YERİNDEN ÇIKMIŞ KALE (DISLODGED BASE)	37
5.1.15	ÇİFT ELEME (DOUBLE PLAY)	37
5.1.16	GEÇERLİ TOP/GEÇERLİ VURUŞ (FAIR BALL)	37
5.1.17	ALDATICI OYUN (FAKE PLAY)	37
5.1.18	HAVA TOPU (FLY BALL)	38
5.1.19	ZORUNLU ELEME (FORCE OUT)	38
5.1.20	FAUL TOP (FOUL BALL)	38
5.1.21	FAUL TEMASI (FOUL TIP)	38
5.1.22	VURUCUYA TEMAS EDEN TOP (HIT BY PITCH)	39
5.1.23	KURAL DIŞI VURUŞ (ILLEGALLY BATTED BALL)	39

5.1.20	KURAL DIŐI YAKALANAN TOP (ILLEGALLY CAUGHT BALL)	39
5.1.21	HAVADAKİ TOP (IN FLIGHT)	39 İÇ
5.1.22	HAVADA HAVADAKİ TOP (INFIELD FLY)	39 ELENME
5.1.23	TEHLİKESİ (IN JEOPARDY)	39 BİRİNCİ KALEYE
5.1.24	KASITLI İLERLETME/YÜRÜTME (INTENTIONAL BASE ON BALLS OR INTENTIONAL WALK)	39
5.1.29	KASITLI DÜŐÜRÜLEN HAVA TOPU (INTENTIONALLY DROPPED FLY BALL)	39 MÜDAHALE (INTERFERENCE)
5.1.30	40 SERT VE DÜZ VURUŐ (LINE DRIVE)	
5.1.31	40 ENGELLEME (OBSTRUCTION)	
5.1.32	40 SIRADAKİ VURUCU (ON-DECK BATTER)	
5.1.33	40 TERCİHLİ OYUN (OPTION PLAY)	
5.1.34	40 AŐIRI KAYMA (OVER-SLIDE)	
5.1.35	41 HATALI PAS ATMA/FIRLATMA (OVERTHROW)	
5.1.36	41 KALESİNDEN AYRILMIŐ KOŐUCUYU ELEME OYUNU (PICK-OFF PLAY) ..	
5.1.37	41 OYUN (PLAY)	
5.1.38	41 KOŐUCU (RUNNER)	
5.1.39	41 KISA SAVURMA YAPARAK VURUŐ (SLAP HIT)	
5.1.40	41 SIKIŐTIRMA OYUNU (SQUEEZE PLAY)	
5.1.41	41 KALE ÇALMA (STEALING)	
5.1.42	42 VURUŐ BÖLGESİ (STRIKE ZONE)	
5.1.43	42 DOKUNMA/TEMAS (TAG)	
5.1.44	42 KALEDE BEKLEME/ KALEYE GERİ DÖNÜŐ (TAGGING UP).....	
5.1.45	42 ÜÇÜNCÜ STRIKE DÜŐÜRÜLEN TOP KURALI (THIRD STRIKE RULE/	
5.1.46	DROPPED THIRD STRIKE)	42
5.1.47	PAS / ATMA / FIRLATMA (THROW)	42
5.1.48	SIKIŐMIŐ TOP (TRAPPED BALL)	42
5.1.49	ÜÇ ELEME OYUNU (TRIPLE PLAY)	43
5.1.50	VURUŐ SIRASI (TURN AT BAT)	43
5.1.51	KONTROLSÜZ ATIŐ (WILD PITCH)	43
5.1.52	KONTROLSÜZ ATMA/PAS (WILD THROW)	43
5.2	HÜCUM TAKIMI KONFERANS MOLASI (CHARGED OFFENSIVE CONFERENCE)	43
5.3	SIRADAKİ VURUCU (ON-DECK BATTER)	43
5.4	VURUŐ (BATTING)	44
5.4.1	VURUŐ SIRASI (BATTING ORDER)	44
5.4.2	VURUŐ KURALLARI (BATTING REQUIREMENTS)	46
5.4.3	BALL VE STRIKE (BALLS AND STRIKES)	46
5.4.4	VURUCUNUN ELENDİĞİ DURMLAR (WHEN THE BATTER IS OUT)	47
5.5	VURUCU KOŐUCU (BATTER-RUNNER)	48
5.5.1	VURUCUNUN, VURUCU KOŐUCU OLDUĞU DURUMLAR (WHEN THE BATTER BECOMES THE BATTER-RUNNER)	48
5.5.2	VURUCU KOŐUCUNUN ELENDİĞİ DURUMLAR (THE BATTER-RUNNER IS OUT)	50
5.6	ÇİFT KALE (DOUBLE BASE)	53
5.7	KURALDIŐİ ELĐİVEN VEYA MITT KULLANMAK (USING AN ILLEGAL GLOVE OR MITT)	54
5.8	KASKIN ÇIKARILMASI (REMOVAL OF HELMET)	54



5.9 KURALLARA UYGUN SIRAYLA KALELERE VE ANA KALEYE DOKUNMAK (TOUCHING BASES AND HOME PLATE IN LEGAL ORDER)	55
5.10 KOŞUCULAR (RUNNERS)	56
5.10.1 TOP CANLIYKEN KOŞUCU ELENME RİSKİYLE İLERLEYEBİLİR (A RUNNER MAY ADVANCE WITH JEOPARDY TO BE PUT OUT WHILE THE BALL IS LIVE)	56
5.10.2 ENGELLEME NEDENİYLE KOŞUCUYA/KOŞUCULARA VERİLEN KALELER (BASES AWARDED TO RUNNER(S) FOR OBSTRUCTION)	57
5.10.3 KOŞUCUNUN ELENMESİ (A RUNNER IS OUT)	57
5.10.4 KOŞUCUNUN ELENMEDİĞİ DURUMLAR (THE RUNNER IS NOT OUT) ..	61
5.11 ENGELLEME HARİCİ KALE KOŞUSU SONUÇLARI (BASE RUNNING OTHER THAN FOR OBSTRUCTION)	62

EK 1: OYUN ALANI VE SAHA DÜZENİ (PLAYING FIELD AND DIAMOND LAYOUT)

A. RESMİ OYUN ALANI ÖLÇÜLERİ (OFFICIAL DIMENSIONS OF THE PLAYING FIELD) ...	66
B. RESMİ OYUN ALANI İÇ SAHA ÖLÇÜLERİ (OFFICIAL DIMENSIONS OF THE DIAMOND LAYOUT)	67
C. RESMİ KALE ÖLÇÜLERİ (OFFICIAL DIMENSIONS OF THE BASES)	68
D. RESMİ VURUCU VE TUTUCU KUTUSU ÖLÇÜLERİ	68
(OFFICIAL DIMENSIONS OF THE BATTER'S AND CATCHER'S BOXES)	68
E. RESMİ ANA KALE VE ATIŞ PLAKASI ÖLÇÜLERİ	69
(OFFICIAL DIMENSIONS OF HOME PLATE AND PITCHER'S PLATE)	69
F. HIZLI REFERANS TABLOSU (QUICK REFERENCE TABLE)	69
ANA KALE ARKASI KORUMA VE YAN ÇİZGİLER (ÖLÜ TOP ÇİZGİSİ/YAN ÇİT)	69
(BACKSTOP AND SIDELINES DEAD BALL LINE/SIDE FENCE)	69
KALELER (BASES)	69
VURUCU KUTULARI (BATTER'S BOXES)	69
TUTUCU KUTUSU (CATCHER BOX)	69
ANTRENÖR KUTULARI (COACH'S BOXES)	69
ANA KALE (HOME PLATE)	70
İÇ SAHA (INFIELD)	70
ÇİZGİLER (LINES)	70
SIRADAKİ VURUCU ISINMA DAİRESİ (ON-DECK CIRCLE)	70
BİR METRE ÇİZGİSİ (ONE METER LINE)	70
ATICI DAİRESİ (PITCHER'S CIRCLE)	70
ATIŞ PLAKASI (PITCHER'S PLATE)	70
UYARI PARKURU (WARNING TRACK)	71
G. ELMAS ŞEKLİNDE BİR SAHA OLUŞTURULMASI (LAYING OUT A DIAMOND).....	71

EK 2: SOPA ÖZELLİKLERİ (BAT SPECIFICATIONS)

RESMİ SOPA (OFFICIAL BAT)	71
A. ISINMA SOPASI (THE WARM-UP BAT)	73

EK 3: TOP STANDARTLARI (BALL STANDARDS)

RESMİ SOFTBOL TOPU (AN OFFICIAL SOFTBALL)	73
ÖLÇÜLER VE TEKNİK ÖZELLİKLER (DIMENSIONS AND SPECIFICATIONS)	73

EK 4: ELDİVEN ÖZELLİKLERİ (GLOVE SPECIFICATIONS)

A.	75
B.	



EK 5: HAKEMLER (UMPIRES)	76
HAKEMLER İÇİN GENEL BİLGİLER (GENERAL INFORMATION FOR UMPIRES)	76
A. İŞARETLER (SIGNALS)	77
B. EK 6: SAYI KAYDI (SCORING)	78
A.RESMÎ MAÇ RAPORU (THE BOX SCORE)	78
B.KALE VURUŞUNUN KAYDEDİLMEDİĞİ DURUMLAR	80
(WHEN A BASE HIT IS NOT RECORDED)	80
C.FEDA VURUŞU (SACRIFICE FLY BALLS)	81
D.VURUŞLA KAZANILAN SAYILAR (RUNS BATTED IN - RBI)	81
E.ATICIYA GALİBİYET YAZILMASI (PITCHER CREDITED WITH A WIN)	81
F.ATICIYA MAĞLUBİYET YAZILMASI (PITCHER CHARGED WITH A LOSS)	81
G.MAÇ RAPORU (GAME SUMMARY)	81
H.KALE ÇALMA (STOLEN BASES)	82
I.HÜKMEN MAĞLUBİYET KAYITLARI (RECORDS OF FORFEITED GAMES)	82
REFERANSLAR (REFERENCES)	83



1. OYUN (THE GAME)

1.1 TANIMLAR (DEFINITIONS)

1.1.1 OYUNDA OLAN VEYA OYUNDA OLMAYAN TOP DURUMUNDA - İTİRAZ

(APPEAL – LIVE BALL OR DEAD BALL)

Top oyunda canlı iken (live) veya oyunda değilken ölü top (dead ball), hatalı olmayan takımın yöneticisi, antrenörü ya da oyuncusu tarafından itiraz talebinde bulunulmadıkça, hakemin karar veremeyeceği bir oyun veya durumdur.

1.1.2 SAVUNMA TAKIMI (DEFENSIVE TEAM)

Sahada olan savunma takımı.

1.1.3 HÜKMEN MAĞLUBİYET (FORFEIT)

Ana kale hakeminin, hatalı olmayan takımı galip ilan ederek maçı bitirme kararını uyguladığı durum.

1.1.4 EV SAHİBİ VE MİSAFİR TAKIM (HOME AND VISITING TEAM)

- Ev sahibi takım, yazı tura, karşılıklı anlaşma, turnuva ataması veya lig ataması dahil olmak üzere çeşitli şekillerde belirlenebilir.
- Ev sahibi takım maça savunmada başlar, her devrenin son hücumunu kullanır. üçüncü kale tarafındaki takım bölgesinde yer alır.
- Misafir takım maça hücumda başlar, her devrenin ilk hücumunu yapar ve birinci kale tarafındaki takım bölgesinde yer alır.

1.1.5 DEVRE (INNING)

Her iki takımın da üç eleme (out) olana kadar hücum ve savunma hakkını kullandığı maçın bir bölümüdür. Yeni bir half-inning/yarı devre, önceki half-inning/yarı devre'nin son elemesinden (out) hemen sonra başlar.

1.1.6 HÜCUM TAKIMI (OFFENSIVE TEAM)

Vuruşta olan takım.

1.1.7 MAÇI BAŞLATMA (PLAY/PLAY BALL)

Ana kale hakemi, maçın başında veya herhangi bir duraklamanın ardından aşağıdaki koşullar sağlandığında "Oyun", "Play" veya "Play Ball" diyerek oyunu başlatır:

- Atıcı (Pitcher), atıcı dairesi (Pitcher Circle) içinde topu tuttuğunda;
- Tutucu (Catcher), tutucu kutusunda (catcher box) olduğunda;
- Diğer tüm savunma oyuncularını geçerli oyun alanı içinde (fair territory) olduğunda.

1.1.8 MAÇ ÖNCESİ SAHA TOPLANTISI (PRE-GAME MEETING)

Ana hakeminin daveti ile belirlenen zamanda saha içinde ana kale bölgesinde yapılan toplantıdır. baş antrenörler, yöneticiler veya takım temsilcileri katılır. Bu toplantıda line-up listeleri doğrulanır ve takım temsilcileri takımlarının line-up listelerini birbirlerine verir ayrıca Ana kale hakemi tüm özel kuralları açıklar.

1.1.9 İTİRAZ (PROTEST)

Hücum ya da defans takımının oyun içinde gelişen durumlara yaptığı doğal itirazlar dışında kalan ve aşağıdaki durumlara yaptığı itirazlardır:

- a) Hakem tarafından bir oyun kuralının yanlış yorumlanması veya hatalı uygulanması,
- b) Bir maçta oynamış olan takım listesindeki bir oyuncunun uygunluğu.

1.1.10 MOLA (TIME)

"Time"(mola) bu terim maçı geçici olarak durdurmak için hakem tarafından kullanılır. Bu süre boyunca top oyunda değildir ve ölü top (dead ball) olarak kabul edilir.

1.2 RESMİ MAÇ HÜKÜMLERİ (REGULATION GAME REQUIREMENTS)

1.2.1 RESMİ MAÇ KURALLARI (REGULATION GAME)

Resmi bir maç yedi (7) tam devreden (inning) oluşur, aşağıdaki istisnalar hariç.

- a) Ev sahibi takım altıncı devrenin ikinci yarısında veya yedinci devrenin ikinci yarısında üçüncü eleme (out)'tan önce daha fazla sayı yaparsa, tam yedi devrenin oynanmasına gerek yoktur.
 - b) Yedi devre sonunda eşitlik varsa, uzatma devreleri oynanır; bir takım tamamlanan bir devre sonunda diğerinden fazla sayı yapana kadar veya ev sahibi takım devrenin sonunda üçüncü eleme (out)'tan önce daha fazla sayı alana kadar uzatma devreleri oynanarak devam eder.
 - c) Ana kale hakemi tarafından bitirilen bir maç, beş veya daha fazla tam devre/inning oynanmışsa veya ev sahibi takım diğer takımın beş veya daha fazla devrede/inning yaptığından daha fazla sayı yapmışsa veya sayı farkı (run ahead) kuralı uygulanmışsa, resmi bir maç olacaktır. Ana Kale Hakemi, seyircileri veya takım üyelerini fiziksel tehlikeye sokan karanlık, yağmur, yangın, panik veya başka bir nedenden dolayı herhangi bir zamanda maçı bitirme yetkisine sahiptir.
 - d) Beş veya daha fazla tamamlanmış devrenin/inning sonunda oyun sona erdiğinde skor eşitse veya ev sahibi takım kalan devrede/inning misafir takımın skoruna eşitlerse, bu maç berabere resmi bir maç olacaktır.
 - e) Bu hükümler, oyuncuların veya seyircilerin maçın hükmen kaybedilmesini gerektirebilecek herhangi bir eylemi için geçerli değildir. Ana kale hakemi, herhangi bir takım üyesinin veya seyircinin herhangi bir hakeme fiziksel olarak saldırması durumunda maçı hükmen hatalı olmayan takım lehine bitirebilir.
- Resmi bir maç olarak kabul edilmeyen veya berabere sonuçlanan resmi bir maç (regulation tied game), maçın başlangıcından itibaren tekrar oynanacaktır. Maç tekrar oynandığında kadro yapısı değiştirilebilir.

1.2.2 HÜKMEN YENİLGİ (FORFEITED GAME)

Aşağıdaki durumlarda maç hatalı olmayan takım lehine hükmen galibiyet ile tescil edilir:

- a) Takım sahaya çıkmazsa;
- b) Sahadaki bir takım, planlanan veya atandığı bir maça, planlanan zamanda veya belirlenen süre içinde başlamayı redderse;
- c) Bir takım maç başladıktan sonra, Ana kale hakemi tarafından maç durdurulmadıkça veya sonlandırılmadıkça oynamaya devam etmeyi reddederse;

- d) Ana kale hakemi bir maçı durdurduktan ve sonrasında, maça devam edilmesi için işaret verdikten, "OYUN" bildiriminde bulunduktan sonra iki (2 dk) dakika içinde bir takım maça devam etmezse;
- e) Bir takım maçı/oyunu geciktirmek veya hızlandırmak için tasarlanmış taktikler kullanırsa;
- f) Ana kale hakemi tarafından yapılan bir uyarıdan sonra, bu kurallardan herhangi biri kasıtlı olarak ihlal edilirse; ancak; atıcı (pitcher) bir atış kuralını tekrar tekrar ihlal etmeye devam ederse, sadece atıcı maçın geri kalanı için atış pozisyonundan çıkarılır ve **kuraldışı atıcı (illegal pitcher) ilan edilir**;
- g) Hakem tarafından bir oyuncunun, takım yedek kulübesinde yetkili herhangi bir kişinin maçtan çıkarılması veya ihraç edilmesi (ejection) kararı bir (1dk) dakika içinde yerine getirilmezse;
- h) Oyuncuların hakem tarafından maçtan çıkarılması, ihraç edilmesi veya başka sebeplerden dolayı, **her iki takımda da kadroda bulunan DP (Belirlenmiş Oyuncu) ve FLEX (Flexible Player) kullanılırken dokuz (9) veya on (10)'dan az oyuncu kalması durumunda**;
- Maçtan çıkarılmış, ihraç edilmiş uygun olmayan bir oyuncu (ineligible player) maça tekrar girer ve bir atış yapılırsa; veya
- ihraç edilen bir oyuncunun, antrenörün teknik direktörün veya yöneticinin maça tekrar katıldığı tespit edilirse.

1.2.3 SAYI FARKI İLE GALİBİYET KURALI (RUN AHEAD RULE)

- a) Bu kural, bir Turnuva ve Şampiyonadaki herhangi bir maç için bir takımın diğerine: üçüncü (3) devre/inning sonunda on beş (15) sayı; dördüncü (4) devrenin/inning sonunda on (10) sayı; veya beşinci (5) devrenin/inning sonunda yedi (7) sayı farkla önde olduğu durumlarda geçerlidir.
- b) Ev sahibi takım hücumdayken gerekli sayıya ulaşmadığı sürece tüm devreler/inning'ler oynanır. Misafir takım, devrenin ilk yarısında (half-inning) gerekli sayıya ulaşmış olsa dahi, ev sahibi takım devrenin ikinci yarısında (half-inning) hücum hakkını kullanır. Sayı farkı (run ahead) kuralı gerçekleştiği an maç bitirilmeden önce o an devam eden tüm hareketlerin tamamlanmış olması gerekir. Devrenin ikinci yarısında (half-inning) sayı farkı (run ahead) oluşmamış ve oyun sona ermiş ise mevcut skor geçerlidir. Maçı bitiren bir sayı vuruşu (home run) gerçekleşmişse, bu sayı vuruşu (home run) ile gerçekleşen tüm sayılar skora dâhil edilir."

1.2.4 UZATMA DEVRESİ/DEVRELERİ (TIEBREAKER; TIEBREAKER INNING)

- a) Sekizinci devrenin başından başlayarak ve maç bitene kadar her yarı devre/half-inning için, hücum takımı ilgili yarı devrede vuruş sırasında o yarı devrede dokuzuncu vuruşu yapması planlanan oyuncusunu ikinci (2.) kaleye koşucu olarak yerleştirerek başlatır.
- b) İkinci kaledeki koşucu, oyuncu değiştirme kurallarına uygun olarak değiştirilebilir.
- c) **İkinci kaleye yerleştirilen yanlış bir koşucu için, bir atıştan sonra (kurala uygun veya kuraldışı) veya bir oyun yapıldıktan ve onaylandıktan sonra savunma takımı tarafından uygun bir itirazda bulunulur ve itiraz haklı bulunursa koşucu (out) elenir. Yanlış koşucunun kalede olduğu herhangi bir zamanda uygun bir itiraz yapılabilir. Hücum takımı, itiraz yapılmadan önce doğru koşucuyu kaleye yerleştirir, ceza uygulanmaz.**

1.2.5 SAYI YAPMA (SCORING RUNS)

a) Herhangi bir koşucunun, o yarı devrede (half-inning) üç (3) eleme (out) olmadan önce sırasıyla üç kaleye ve ana kaleye dokunduğu her seferde takımına bir sayı kaydedilir.

b) Uzatma devresinde (tie-breaker), ikinci kaleden başlayan koşucunun birinci kaleye dokunması gerekmez.

c) Vuruş sırasının üçüncü ve/veya devrenin/inning'in son elemesi (out) aşağıdaki durumlarda gerçekleşirse yapılan sayılar geçersiz sayılır:

- i. Vurucu koşucu (batter-runner) birinci kaleye dokunmadan önce elenirse;
- ii. İtiraz oyunu da dahil olmak üzere zorunlu koşucu durumunda olan bir
- iii. koşucu elendiğinde (force out);
- iv. **Atıcının atış hareketi esnasında pivot olmayan ayağı yere temas etmeden önce kaleyi terk eden bir koşucu;** veya
Öndeki bir koşucunun elenmesi (out).

d) Bir sayıyı silmek için üçüncü elemenden sonra ek eleme itirazları yapılabilir.

1.2.6 İTİRAZ OYUNLARI (APPEAL GAMES)

Bir itiraz oyununda, itiraz kurallara uygun olarak yapılmadıkça koşucu elemesi (out) olmayacaktır.

a) İtiraz, top canlı (live ball) veya ölü (dead ball) iken yapılabilir. Ancak savunma takımı, aşağıdaki durumlardan biri gerçekleştiğinde itiraz hakkını kaybeder:

Kurallara uygun veya kuraldışı bir sonraki atıştan önce itiraz edilmemişse, (İstisnalar: kural dışı yedek oyuncu (illegal substitute), bildirilmemiş oyuncu (unannounced player), kural dışı yeniden maça giriş (illegal re-entry), değiştirilen/oyundan çekilen oyuncu (replacement/withdrawn player) ve koşucuların kale değiştirmesi (runners switching bases) durumları hariç; Tümüşavunma oyuncularını yedek kulübesine giderken fair bölgeden ayrılmadan önce itiraz edilmemişse, bir saha oyuncusu itirazda bulunursa, saha oyuncusu itirazda bulunurken saha içinde olmalıdır; Maçın sonunda, hakemler oyun alanını terk etmeden önce itiraz edilmemişse; veya

Uzatma devrelerinde ya da oyundaki tutucu (catcher) veya atıcı (pitcher) için geçici koşucu (temporary runner) kullanıldığında kalede yanlış koşucunun bulunduğu her durumda savunma takımı itiraz hakkına sahiptir.

b) Top canlı iken (live ball) savunma itiraz yaptığında, koşucu aşağıdaki durumlardan

biri gerçekleştiğinde kaleyi terk edebilir:

Top atıcı (pitcher) dairesinden çıktığında;

Top atıcının (pitcher) elinden çıktığında; veya

Atıcı (pitcher) oyun veya fake atışı yapan bir hareketi yaptığında.

c) **DEAD BALL (ÖLÜ TOP) İTİRAZI.** Top saha içine geri döndüğünde ve "Time" çağırısı yapıldığında veya top ölü (dead ball) haline geldiğinde, saha içindeki herhangi bir savunma takımı üyesi, topa sahip olsun ya da olmasın, bir kaleye temas etmeden geçen, kaleyi atıştan önce terk eden veya yakalanan bir hava topunda (caught fly ball) çok erken bir şekilde bir kaleyi terk eden, geri dönmeyen koşucu/lar için ölü top itirazı yapabilir. Bir antrenör veya teknik direktör sadece oyun alanına adım attıktan sonra ölü top (dead ball) itirazı yapabilir. Hakem itirazı kabul etmeli ve ardından oyun hakkında bir karar vermemelidir. Bu süre zarfında hiçbir koşucu kalesini terk edemez, çünkü top bir sonraki atışa kadar ölü (dead ball) kalır.

İSTİSNA: Yakalanan bir havadan topunda (caught fly ball) kaleyi çok erken terk eden veya kaleye temas etmeden geçen bir koşucu, top ölü (dead ball) olduğunda itiraz edilmeden önce bu kaleye geri dönmeye çalışabilir.

- i. Top oyun alanı dışına çıkarsa, Ana kale hakemi oyun için yeni bir top verene kadar ölü top (dead ball) itirazı yapılamaz;
 - ii. Atıcı topa sahip durumdayken ve atıcı plakasıyla temas halindeyken sözlü bir itirazda bulunursa, kuraldışı atış (Illegal Pitch) kararı verilmez. Eğer Hakem "Oyun" (Play) çağrısı yapmışsa ve atıcı daha sonra bir itiraz talep ederse, Hakem tekrar "Time" çağrısı yapar ve itiraz sürecine izin verir.
- d) Ek itirazlar, kurallara uygun bir şekilde sayı iptal ettirmek veya doğru vuruş sırasını eski haline getirmek için yapıldığı sürece üçüncü elemenden (out) sonra yapılabilir.
- e) İtiraz türleri şunlardır:
- i. Kaleye temas etmemek, temas etmeden geçmek;
 - ii. Yakalanan bir hava topunda (fly ball), topa ilk temas gerçekleşmeden önce kaleyi terk etme; Kaleden erken ayrılma, geri dönmeme
 - iii. Vuruş sırası dışında vuruş yapan oyuncu;
 - iv. Birinci kaleye ulaştıktan sonra ikinci kaleye ilerlemeye çalışma;
 - v. Kuraldışı oyuncu değişikliği;
 - vi. Yedek oyuncu kuralına uygun olmayan oyuncuyu kullanma;
 - vii. Kuraldışı yeniden maça girme;
 - viii. Belirlenmiş oyuncu kuralına uygun olmayan oyuncuyu kullanma;
 - ix. Koşucuların yer değiştirmeleri; veya
 - x.

Uzatma devresinde ikinci kalede veya oyundaki tutucu ve atıcı için geçici koşucu olarak yanlış oyuncuyu koşucu olarak kullanma.

1.2.7 MAÇIN KAZANANI/GALİBİ (WINNER OF THE GAME)

Maçın galibi, resmi bir maçta rakip takımın yaptığından daha fazla sayı yapan takımdır.

a) Tamamlanmadan durdurulan resmî bir maçın (called game) geçerli skoru, son tamamlanmış devrenin/inning'in sonunda oluşan skordur. Ancak ev sahibi takım, tamamlanmamış devrenin/inning'in ikinci yarısında (half inning) misafir (visiting) takımdan daha fazla sayı yapmışsa, bu durumda tamamlanmamış inning'deki skor geçerlidir.

b) Resmi bir maç, kurallar gereği berabere (tie) durumda sonlandırılmışsa, maçın resmî skoru oyunun durdurulduğu andaki mevcut beraberlik skordur.

c) Hükmen (forfeit) sonuçlanan maçlarda resmî skor, hatalı olmayan takım lehine 7-0 olarak tescil edilir.

1.2.8 İTİRAZ GEREKÇELERİ (GROUNDS FOR A PROTEST)

a) Kabul edilecek ve dikkate alınacak bir itiraz, Kural 1.2.10 kapsamındaki konuları içermemek kaydıyla, yalnızca aşağıdakileri ve Kural 1.2.9'daki örneği kapsar, aşağıdaki konuları içerir:

- i. Bir kuralın yanlış yorumlanması;
 - ii. Bir hakemin belirli bir duruma doğru kuralı uygulamaması; veya
 - iii. Belirli bir ihlal için doğru cezanın uygulanmaması.
- b) Bir atış yapıldıktan sonra (kurallara uygun veya kuraldışı), hiçbir hakem kararı değiştirilemez.

c) Herhangi bir zamanda, bir takımın kadrosundaki üyesinin uygunluğu için Ana kale hakemi dışındaki uygun bir yetkiliye itirazda bulunulabilir.

1.2.9 İTİRAZLAR (PROTESTS)

Bir itiraz, hem bir hakem takdirini hem de bir kural yorumunu aynı anda içerebilir.

Bu tür bir duruma örnek aşağıdaki gibidir:

Bir eleme (out) varken, ikinci ve üçüncü kalelerde koşucular bulunmaktadır. Vurucu, havaya doğru geçerli bir vuruş yapar ve top havada yakalanır. Üçüncü kaledeki koşucu, top yakalandıktan sonra kalesine temas ederek (tag up) hareketlenir ancak ikinci kaledeki koşucu bu kuralı yerine getirmez. Üçüncü kaledeki koşucu, top üçüncü eleme (out) için ikinci kaleye gönderilmeden önce ana kaleye (home plate) ulaşır. Buna rağmen hakem, sayının geçerli sayılmasına izin vermez.

Burada, koşucuların top yakalanmadan önce kalelerinden ayrılıp ayrılmadıkları veya ikinci kaledeki oyunun, üçüncü kaledeki koşucu sayı kalesine ulaşmadan önce bitip bitmediği gibi hususlar tamamen hakemin takdirindedir ve itiraz edilemez. Ancak, hakemin bu pozisyon sonucunda sayıyı geçerli saymaması bir kuralın yanlış yorumlanmasıdır ve itiraz için uygun bir konudur.

1.2.10 GEÇERSİZ İTİRAZLAR (INVALID PROTESTS)

Hakemin takdir yetkisini içeren kararlara yapılan itirazlar veya maçı kazanan bir takımın yaptığı itiraz (protest) kabul edilemez. Dikkate alınmayacak itiraz örnekleri şunlardır:

- a) Vurulan top oyun alanı içinde (fair) ya da oyun alanı dışında (foul);
- b) Koşucu kaleyi aldı (safe) ya da kaleyi alamadı eleme (out);
- c) Atılan topun strike ya da ball olması;
- d) Atışın kurallara uygun ya da kuraldışı olması;
- e) Koşucu kaleye dokundu ya da dokunmadı;
- f) Havada yakalanan top durumunda (fly ball) koşucu kaleyi erken terketti ya da etmedi;
- g) Top havada (fly ball) yakalandı ya da yakalanmadı;
- h) İç saha sınırlarındaki bir hava topunun tutulmaması (infield fly) kasıtlı ya da değildi;
- i) Müdahale (interference) vardı ya da yoktu;
- j) Engelleme (obstruction) vardı ya da yoktu;
- k) Bir oyuncu ya da oyundaki canlı (live) top, ölü top (dead ball) alanına girdi ya da girmediyse ya da dead ball alanında bir nesne veya kişiye dokundu ya da dokunmadı;
- l) Vurulan bir hava topu çitlere değmeden geçti ya da geçmedi;
- m) Sahanın maça devam etmek veya yeniden başlaması için uygun olması ya da olmaması;
- n) Maça devam etmek için yeterli ışık var ya da yok; ya da
- l) Hakemin sadece kendi takdiri ile karar verdiği diğer tüm kararlar.

1.2.11 İTİRAZ BİLDİRİMİ VERMEK (GIVING NOTICE OF A PROTEST)

- a) Oyuncu uygunluğu dışındaki konular için, itiraz (protest) bildirimi Ana kale hakemine aşağıda belirtilen zamanlarda net bir şekilde yapılmalıdır:
 - i. Bir sonraki kurallara uygun veya kuraldışı atıştan hemen önce,
 - ii. Eğer devre sonuysa, tüm saha oyuncularını yedek kulübesine giderken oyun alanından (fair territory) ayrılmadan önce; veya

- iii. Maçın son devresinin sonunda, hakemler oyun alanını terk etmeden önce.
- b) Bu Kurala uygun olarak verilen herhangi bir itiraz bildirimi, oyunun geri kalanının itiraz altında oynandığı anlamına gelir.
- c) Bu itiraz (protest) bildirimini sadece takımın teknik direktörü veya yetkilisi yapabilir. Ana kale hakemi, rakip teknik direktörü ve cetvel hakemini bilgilendirmek zorundadır.
- d) İlgili tüm taraflar, konunun değerlendirilmesine yardımcı olarak doğru kararın verilmesini sağlayacak koşullara dikkat etmelidir.

1.2.12 RESMİ İTİRAZ SÜRESİ (DEADLINE TO FILE AN OFFICIAL PROTEST)

Resmi yazılı itiraz (protest) makul bir süre içinde Ana kale hakemine sunulmalıdır.

- a) Bir itiraz başvurusunda bulunma süresini belirleyen bir lig veya turnuva kuralı yoksa, davanın niteliğine ve itirazın dayandırılacağı bilgiyi elde etmedeki zorluğa bağlı olarak, makul bir süre içinde yapılması durumunda itiraz dikkate alınmalıdır.
- b) Genel olarak, olayın yaşandığı andan veya ilgili maçın bitiş saatinden itibaren (hangi durum daha sonra ise) 24 saat makul bir süre olarak kabul edilir.

1.2.13 RESMİ YAZILI İTİRAZ İÇİN GEREKLİ ŞARTLAR (REQUIREMENTS FOR A FORMAL WRITTEN PROTEST)

Resmi bir yazılı itirazın geçerli olması için aşağıdaki bilgileri içermesi gerekir:

- Maçın tarihi, saati ve yeri;
- Cetvel hakeminin/hakemlerinin ve hakemlerin isimleri;
- İtirazın hangi kural(lar) veya yerel kurallar esas alınarak yapıldığı;
- İtiraza konu olan Kararın verildiği andaki saha koşulları;
- Konuyla ilgili itiraz edilen tüm temel gerekçeler ve kanıtlar.

1.2.14 İTİRAZ SONUCU (RESULT OF PROTEST)

İtiraz (Protest) edilen bir maçla ilgili karar, ancak madde 1.2.13'teki şartlar sağlandıktan sonra Ana kale hakemi tarafından verilir ve şu sonuçlardan biriyle neticelenir:

- İtiraz geçersiz bulunur ve oynanan maçın skoru değişmeden kalır.
- Bir kuralın yanlış yorumlanması nedeniyle bir itiraz kabul edildiğinde, maç hatalı kararın verildiği andan itibaren karar düzeltilerek yeniden oynanır.
- Bir takımın kadrosunda (roster) bulunan oyuncu uygunsuzluğu nedeniyle yapılan itirazın (protest) haklı bulunması durumunda kuralı ihlal eden takım maçı hükmem kaybetmiş (forfeited) sayılır.

2. OYUN ALANI VE EKİPMANLARI (PLAYING FIELD & EQUIPMENT)

2.1 TANIMLAR (DEFINITIONS)

2.1.1 DEĞİŞTİRİLMİŞ/MODİFİYE EDİLMİŞ SOPA (ALTERED BAT)

Kurallara uygun bir sopanın fiziksel yapısı değiştirildiğinde bu sopa değiştirilmiş (altered) sayılır. Bir sopayı değiştirme örnekleri şunlardır: Metal bir sopanın sapını ahşap veya başka tip bir sapla değiştirmek; sopanın içine malzeme yerleştirmek; sopanın sapına aşırı bant (grip) (ikiden fazla katman) sarmak veya yapıştırmak; tanımlama amaçları dışında üstten veya alttan sopayı boyamak. metal bir sopanın gövde (barrel) ucuna bir "Kimlik (ID)" işareti kazımak. Değişiklik sayılmayacak durum

örnekleri şunlardır: Sopaya yasal bant (grip) sarmak, Metal bir sopaya "ID" amaçlı lazer işareti koymak veya kazımak. Soplanın sapını kurallara uygun başka bir sap ile değiştirmek.

2.1.2 KALE ÇİZGİSİ (BASE LINE)

Birbirini takip eden herhangi iki kale arasındaki doğrudan çizgi/hat.

2.1.3 VURUCU KUTUSU (BATTER'S BOX)

Vurucunun, vuruş yapmak ve hücum takımının sayı yapmasına yardımcı olmak amacıyla pozisyon aldığı belirlenmiş alan. Çizgiler vurucu kutusunun içinde kabul edilir.

2.1.4 TUTUCU KUTUSU (CATCHER'S BOX)

Tutucunun (Cather) top atıcı tarafından serbest bırakılana kadar içinde kalması gereken belirlenmiş alan. Çizgiler tutucu (catcher) kutusunun içinde kabul edilir. Tutucu (Catcher), tutucu kutusunun dışındaki zemine temas etmediği sürece tutucu alanının içinde sayılır.

2.1.4 A ISINMA ALANI (BULL PEN)

Atıcının ısınması için belirlenmiş alandır. Isınma alanı (bull pen), faul bölgesinde (foul territory) veya oyun alanının dışında yer alabilir. Hem ev sahibi takım hem de misafir takım için benzer ayrı alanlar tahsis edilmelidir. Eğer faul bölgesinde (foul territory) yer alıyorsa

a) Ev sahibi takımın ısınma alanı (bull pen); üçüncü kale çizgisi boyunca, iç saha sınırlarının sonundaki faul bölgesinde (foul territory) yer almalı ve atıcı dış saha çitine (outfield fence) doğru atış yapmalıdır;

b) Misafir takımın ısınma alanı (bull pen); birinci kale çizgisi boyunca, iç saha sınırlarının sonundaki faul bölgesinde (foul territory) yer almalı ve atıcı dış saha çitine (outfield fence) doğru atış yapmalıdır.

2.1.5 ANTRENÖR KUTUSU (COACH'S BOX)

Hücum antrenörlerinin kendilerini konumlandırması gereken oyun alanının birinci kale ve üçüncü kale taraflarındaki faul bölgesindeki belirlenmiş alan. (Antrenör kutusu Ek 1 B ve 1.F'de belirtilen boyutlarda olmalıdır.

2.1.6 ÖLÜ TOP BÖLGESİ (DEAD BALL TERRITORY)

Oyun alanının geçerli bölgesi (fair territory) veya faul bölgesi (foul territory) dışında kalan ve takım kulübelерinin (dugout) bulunduğu alandır.

2.1.6 A YEDEK KULÜBESİ (DUGOUT)

Sadece takım üyeleri için belirlenmiş ölü top (Dead Ball) bölgesindeki alan. Bu alanda ***sigara, alkol, çiğneme tütünü, e-sigara vb. kullanılamaz.***

2.1.7 OYUN ALANI GEÇERLİ BÖLGE (FAIR TERRITORY)

Oyun alanının, Ana kaladen başlayıp birinci ve üçüncü kale faul çizgilerinin devamındaki dış saha çitinin dibine ve dik olarak uzanan çizgileri de içine alan bölgesidir.

2.1.7 A FAUL DİREKLERİ (FOUL POLES)

Dış saha çitinin (outfield fence) üzerinden yukarı doğru uzanan, geçerli bölgeye (fair territory) dahil olan, resmi topun rengiyle zıt bir renkte ve net bir şekilde görünür olması gereken direklerdir.

2.1.8 OYUN ALANI FAUL BÖLGESİ (FOUL TERRİTORY)

Oyun alanının, geçerli bölge (fair territory) dışında kalan ancak ölü top bölgesine (dead ball territory) dahil olmayan tüm kısımlarını kapsayan bölgedir.

2.1.9 KASK (HELMET)

Çatlamış, kırılmış, ezilmiş veya değiştirilmiş bir kask kuraldışı olarak kabul edilerek maçta kullanılmasına izin verilmeyecektir.

- a) Sıradaki vurucu (on-deck batter), vurucu (batter), vurucu-koşucu (batter-runner), koşucu (runner), yetişkin olmayan antrenörler veya sopa toplayıcı görevli (bat person) için, kask iki kulağıda koruyacak şekilde iç kısmında destekleyici dolgusu bulunan özellikte olmalıdır. Sadece kulakları kaplayan bir astar, kurallara uygun bir kaskın özelliklerini karşılamaz.
- b) Bir tutucu (catcher) veya savunma oyuncusu, kulak kapakları olmayan yarım kask kullanabilir.

2.1.10 KURALDIŞI SOPA (ILLEGAL BAT)

Kural 2.3.1'in şartlarını taşımayan sopadır.

2.1.11 KURALDIŞI ELDIVEN VEYA MITT (ILLEGAL GLOVE OR MITT)

Kurallara uygun olmayan eldiven kullanılması veya tutucu (catcher) ya da birinci kale oyuncusu eldivenlerinin (mitt) başka bir savunma oyuncusu tarafından kullanılmasıdır.

2.1.12 İÇ SAHA (INFIELD)

Oyun alanının geçerli bölgesinde (fair territory) iç saha savunma oyuncularının konumlandığı kalelerin bulunduğu alandır.

2.1.13 MITT

Bir eldiven(mitt), parmak yerleşimi için sağlam tek bir parçadan oluşur, parmak bölmeleri yoktur ve bir eldivenden daha derin bir cepten oluşur. Eldivenin dış ve arka kısmında parmak yuvaları bulunur. (Bkz. Ek 4: Eldiven Teknik Özellikleri)

2.1.14 RESMİ EKİPMANLAR (OFFICIAL EQUIPMENT)

Resmi ekipman, oyun sırasında savunma veya hücum ekibi tarafından kullanılan herhangi bir ekipmandır (sopa, eldiven, mitt, kask vb.). Hücumda oynayan takım tarafından sahada bırakılan savunma ekipmanları (örneğin eldivenler) resmi ekipman sayılmaz.

2.1.15 SIRADAKİ VURUCU BÖLGESİ (ON-DECK CIRCLE)

Vuruş sırasını bekleyen vurucu için belirlenmiş alan. (on-deck circle), Ek 1.B'de (Saha Düzeninin Resmi Boyutları) belirtilen boyutlarda ve boyutlarda olacaktır.

2.1.16 DIŞ SAHA (OUTFIELD)

Oyun alanının geçerli bölgesi (fair territory) içerisinde ve iç sahanın (infield) arkasında kalan oyun alanıdır.

2.1.17 OYUN ALANI (PLAYING FIELD)

Topun oynanabileceği ve tutulabileceği ölü top (dead ball) çizgisine kadar olan (ölü top çizgisi dahil) alan.

2.2 OYUN ALANI (THE PLAYING FIELD)

2.2.1 OYUN ALANI ŞARTLARI (PLAYING FIELD REQUIREMENTS)

- a) Oyun alanı, **Ek 1'de** (Oyun Alanı ve Saha Düzeni) belirtilen minimum boyutlarda net ve engelsiz bir alana sahip olmalı ve gösterilen tüm özellikleri içermelidir.
 - b) Oyun alanında bir uyarı izi bulunmalıdır. Bir uyarı izi kullanılıyorsa, oyun alanı içinde, dış saha ve kenar çizgileri boyunca herhangi bir kalıcı çite bitişik olmalıdır.
 - c) Geçici çitler kullanıldığında (yani, öncelikle yavaş atış için tasarlanmış bir sahada hızlı atış oyunu oynandığında) kalıcı dış saha yüzeyinde (çim veya başka türlü) uyarı izi açma/kazma zorunluluğu yoktur.
- Top oyun alanının dışındaki bir yere, kişiye veya nesneye dokunduğunda oyun alanının dışındadır.

2.2.2 RESMİ SAHA (THE OFFICIAL DIAMOND)

- a) Resmi saha düzeni, **Ek 1.A'daki** (Oyun Alanı ve Saha Düzeni) boyutlara ve standartlara uygun olmalı ve gösterilen tüm özellikleri içermelidir (faul, bir metre ve kenar çizgileri; antrenör, vurucu ve tutucu kutuları; on-deck dairesi; atıcı (pitcher) dairesi; ve kaleler ve ana kale).
- b) Maç esnasında kale mesafelerinin veya atış mesafesinin yanlış olduğu tespit edilirse, bir sonraki tam devrenin (inning) başlangıcında hata düzeltilmelidir.

2.2.3 YEREL VEYA ÖZEL OYUN ALANI KURALLARI (GROUND OR SPECIAL RULES)

Oyun alanının sınırlarını belirleyen yerel ve özel kurallar, bir maçın başlamasından önce kararlaştırılabilir. Ana kale arkası çitler (backstop), çitler, tribünler, araçlar, seyirciler veya diğer engeller oyun alanı içinde veya yakınsa özel kurallar belirlenebilir

- a) Oyun alanı minimum çit mesafelerinden daha yakın herhangi bir engel oyun alanı içinde (fair territory) bulunuyorsa , hakemi bilgilendirmek amacıyla için net bir şekilde işaretlenmelidir.
- b) Bir beyzbol sahası kullanılıyorsa, pitcher tümseği çıkarılmalı ve ana kale arkası çitler (backstop) uygun mesafeye ayarlanmalıdır.

2.3 OYUN EKİPMANLARI (GAME EQUIPMENT)

2.3.1 RESMİ SOPA (OFFICIAL BAT)

WBSC Ekipman Standartları Komisyonu'nun standartlarını karşılayan ve WBSC Yarışması'nda yalnızca Ekipman Standartları Komisyonu'nun kabul ettiği ve onayladığı WBSC veya eski ISF 2005 logosuyla damgalanmış resmi bir sopa kullanılmalıdır. WBSC Onaylı Sopa Listesi ve Onaylı Logo, WBSC Web Sitesi www.wbssc.org'nde bulunabilir. <http://www.wbssc.org>/ **Onaylanmış sopa standartları için Ek 2'ye (Sopa Standartları) bakınız.**

2.3.2 ISINMA SOPASI (WARM-UP BAT)

Yalnızca **Ek 2'de** belirtilen standartlara uygun ısınma sopaları kullanılabilir.

2.3.3 RESMİ SOFTBOL TOPU (OFFICIAL SOFTBALL)

WBSC müsabakasında, yalnızca WBSC Ekipman Standartları Komisyonu (Equipment Standards Commission) standartlarını karşılayan ve üzerinde Komisyonun kabul edip

onayladığı resmi logoyu (marking) taşıyan softbol topları kullanılmalıdır. **Bkz. Ek 3 (Onaylı Top Standartları).**

2.4 OYUNCU EKİPMANLARI (PLAYER EQUIPMENT)

2.4.1 ELDİVENLER VE MITT'LER (GLOVES AND MITTS)

- Herhangi bir oyuncu eldiven takabilir, ancak yalnızca tutucu (catcher) ve birinci kale oyuncusu bir mitt kullanabilir.
- Savunma oyuncusu tarafından takılan eldivenin, Birinci kale oyuncusu veya tutucu (catcher) tarafından kullanılan eldiven veya mitt'in baş parmağı ile işaret parmağı arasındaki (üst bağcık, dokuma veya başka bir parça) açıklık 12,7 cm'den (5 inç) fazla olamaz.
- Atıcı (pitcher) eldiveni topun renginde (bağcık dahil) olamamak koşuluyla, herhangi bir renk veya renk kombinasyonunda olabilir. Atıcı dışındaki herhangi bir oyuncu herhangi bir renk veya renk kombinasyonunda eldiven kullanabilir.
 - Dış kısmında top görünümü veren beyaz, gri veya sarı dairesel desenler bulunan eldivenler resmi ekipman değildir ve kullanılamaz. (**Ek 4: Eldiven Teknik Özellikleri**)

2.4.2 AYAKKABILAR (SHOES)

- Tüm ekip üyeleri ayakkabı giymelidir. Ayakkabı kanvas, deri veya benzer malzemelerden yapılmış ve tamamen kapalı olmalıdır.
- Ayakkabı tabanları düz olabilir veya yumuşak ya da sert kauçuk tırnaklara sahip olabilir.
- Metal taban ve topuk plakaları kullanılabılır. Plakalar sivri ve ayakkabının tabanından veya topuğundan 1,9 cm. (3/4 inç) fazla uzun olamaz.
- Metal taban ve topuk plakasına benzer sert plastik, naylon veya poliüretan çivilere herhangi bir lig ve kategoride izin verilmez.
- Ayakkabının tabanına dıştan vidalanan sökülebilir kramponlara izin verilmez; ayakkabının içinden vidalanan karmponlara izin verilir.
- Küçük yaş kategorilerinde ve modifiye edilmiş Fast Pitch için, metal plakalar herhangi bir ligde kullanılamaz.

2.4.3 KORUYUCU EKİPMANLAR (PROTECTIVE EQUIPMENT)

- MASKE.** Tüm tutucu oyuncular (catcher) maske, boğaz koruyucu ve kask takmalıdır. Bir tutucu (catcher) veya savunma ekibinin diğer üyeleri, atıcı plakasından veya ısınma alanında ısınma atışlarını tutarken maske, boğaz koruyucusu ve kask takmalıdır. Atışı yakalayan kişi maske, boğaz koruyucusu ve kask takmayacaksa, bunu yapacak bir kişi ile değiştirilmelidir. Boğaz koruyucusu yerine maskeye bağlı genişletilmiş bir tel koruması da takılabilir. Buz hokeyi kaleci tarzı yüz maskesinin, tutucu (catcher) tarafından kullanılması onaylanmıştır. Maskede boğazı koruyan özellik yoksa, kullanmadan önce maskeye boğaz koruyucu eklenmelidir.
- YÜZ MASKELERİ.** Herhangi bir savunma veya hücum oyuncusu onaylanmış bir plastik yüz maskesi / koruması takabilir. Çatlamış veya deforme olmuş yüz maskesi/koruyucusu ya da dolgu bozulmuş veya eksiğe, kullanılması yasaktır. Tutucu (catcher), boğaz koruyucusu olan normal maskenin yerine plastik yüz maskesi / koruyucu takamaz. Yüz maskesi takan bir savunma oyuncusu, isteğe bağlı olarak şapka (cap) takabilir.
- VÜCUT KORUYUCULARI.** Tutucu (catcher) göğüs koruyucusu giymelidir.

- d) **KAVAL KEMİĞİ/DİZ KORUYUCUSU**. Tutucu (catcher), savunmadayken diz kapağına koruma sağlayacak şekilde bacak koruyucusu giymelidir.
- e) **BACAK/KOL KORUYUCULARI**. Vurucu ve vurucu koşucu tarafından giyilebilir.

2.5 FORMALAR (UNIFORMS)

2.5.1 OYUNCU FORMALARI (PLAYER UNIFORMS)

Bir takımdaki tüm oyuncular renk, süsleme ve stil olarak aynı formaları giymelidir. Formalı bir ekip üyesi, dini nedenlerle, ceza almadan bu kurallara uymayan belirli bir baş örtüsü ve kıyafet giyebilir.

a) ŞAPKALAR (CAPS)

- i. Şapkalar aynı olmalıdır, tüm erkek oyuncular için zorunludur ve uygun şekilde giyilmelidir.
- Şapkalar, siperlikler(vizörler) ve kafa bantları kadın oyuncular için isteğe bağlıdır ve oyuncular bunlardan hangisini giymek istediklerini seçmekte özgürdürler. Her biri takım forma renkleriyle aynı renk ve stilde olmalıdır. Plastik veya sert vizörlere izin verilmez.**
- iii. Bir savunma oyuncusu, takım forması şapkasının benzer renginde hakem tarafından onaylanmış bir kask takarsa, şapka takması gerekmez.

b) FORMA İÇİNE GİYİLEN KİYAFET (UNDERSHIRTS)

- i. Bir oyuncu forma renginde veya beyaz bir iç kıyafet giyebilir. Forma içine giyilen kıyafetin varsa açıkta kalan yaka ve kolları yırtık ya da yıpranmış olamaz.
- ii. Tüm oyuncuların iç kıyafeti aynı olmalıdır.

c) **PANTOLONLAR/KAYMA PANTOLONLARI (PANTS/SLIDING PANTS)**. Tüm oyuncu pantolonları ya tamamen uzun ya da tamamen kısa olmalıdır. Bir oyuncu tek tip düz renkli kayma pantolonu giyebilir. Tüm oyuncuların kayma pantolonu giymesi zorunlu değildir, ancak birden fazla oyuncu bunları giyiyorsa, geçici, çıtlı, çırt çırtlı kayma pedleri dışında renk ve stil bakımından aynı olmalıdır. Hiçbir oyuncunun pantolonları yırtık, püsküllü veya yıpranmış olamaz.

d) **FORMA NUMARASI (NUMBERS)**. Tüm formaların arkasına en az 15,2 cm. (6 inç) boyutunda sayılar olmalıdır. Takım listesinde yazılı hiç kimse aynı numaraları giyemez (1 ve 01 numaraları aynı sayılara örnektir.) Sadece 01 ile 99 arasındaki tam sayılar kullanılmalıdır. Forma numarası olmayan oyuncuların oynamasına izin verilmeyecektir.

e) **İSİMLER (NAMES)**. Tüm formaların arkasındaki numaraların üzerine kişisel isimler yazılabilir.

f) **ALÇILAR/TAKILAR (CASTS)**. Plaster, metal veya sert maddelerden oluşan alçının maçta kullanılması yasaktır. Açıkta kalan herhangi bir metal (alçı hariç) yumuşak bir malzeme ile yeterince örtülmeli, bantlanmalı ve hakem tarafından onaylanmalıdır.

g) **DİKKAT DAĞITICI AKSESUARLAR (Distracting Adornments)**. Hakem tarafından rakip oyuncuların dikkatini dağıttığına karar verilen mücevherler de dahil olmak üzere açıkta kalan hiçbir eşya giyilemez veya sergilenemez. Hakem, öğenin kaldırılmasını veya üzerinin kapatılmasını istemelidir. Tıbbi uyarı bilezikleri ve/veya kolyeleri, dikkat dağıtıcı olduğu düşünülürse, tıbbi uyarı bilgilerinin görülebileceği şekilde vücuda bantlanmalıdır.

2.6 ANTRENÖR VE YÖNETİCİ FORMALARI (COACH AND MANAGER UNIFORMS)

Bir antrenör (coach) ve yönetici (manager); uygun bir ayakkabı giymek dahil olmak üzere özenli bir kıyafet (neatly attired) içinde olmalı veya takımın renk koduna uygun bir takım forması giymelidir. Eğer bir antrenör veya yönetici şapka takmayı tercih ederse, bu şapka Kural 2.5.1 a) maddesine uygun olmalıdır.

2.7 EKİPMAN (EQUIPMENT)

Bu Kuralların herhangi bir hükmüne bakılmaksızın, WBSC Ekipman Standartları Komisyonu, WBSC Ekipman Standartları Komisyonu'nun tamamen kendi takdirine bağlı olarak, oyunun karakterini önemli ölçüde değiştiren, katılımcıların veya izleyicilerin güvenliğini etkileyen veya bir oyuncunun performansını oyuncunun bireysel becerisinden ziyade ekipmanın bir ürünü haline getiren herhangi bir ekipmanı alıkoyma veya çıkarma hakkını saklı tutar.

SONUÇLAR

Kural 2.4.2	Uygun olmayan ayakkabılar giymek
Kural 2.4.3 a)	Bir tutucunun kask, maske veya boğaz koruyucusu takmaması
Kural 2.4.3. 5.d)	Zorunlu ekipmanın giyilmemesi
2.5.1	Bir oyuncu tarafından uygunsuz forma veya formanın uygunsuz giyilmesi
	Antrenörün uygunsuz kıyafeti
2.6.	Hakemin uyarısına rağmen kurallara uymayan veya ihlali
SONUÇ	tekrarlayan kişi oyundan ihraç edilir.

3. KATILIMCILAR (PARTICIPANTS)

3.1 TANIMLAR (DEFINITIONS)

3.1.1 KALE ANTRENÖRÜ (BASE COACH)

Takımı vuruştayken sahada ve antrenör kutusu içinde pozisyonunu alan hücum takımı antrenörü.

3.1.2 ANTRENÖR VE YÖNETİCİ (COACH AND MANAGER)

Bir antrenör (coach) veya yönetici, bir maç sırasında takımının ve kadrodaki (Roster) her bir kişinin eylemlerinden sorumludur. Bir oyuncu; eksik, oyundan alınmış veya oyundan ihraç edilmiş bir antrenörün yerine geçerek veya bizzat "oyuncu-antrenör" (playing coach) olarak görev yapabilir.

3.1.3 BELİRLENMİŞ OYUNCU (DESIGNATED PLAYER/DP)

Flex oyuncu yerine vuruş yapan, başlangıç kadrosundaki bir hücum oyuncusudur.

3.1.4 İHRAÇ (EJECTION)

Bir kural ihlali nedeniyle oyuncu, yetkili veya takım üyesinin maçtan ve saha alanından herhangi bir hakemin kararıyla çıkarılmasıdır.

İhraç edilen kişi maçın geri kalanında oyun alanında yer alamaz.

3.1.5 SAVUNMA OYUNCUSU (FIELDER)

Sahadaki savunma takımın herhangi bir oyuncusudur.

3.1.6 FLEX OYUNCU (FLEX PLAYER)

Kadro kartında (line-up) 10. sırada yer alan ve belirlenmiş vurucu olan DP'nin yerine vuruş yapacak başlangıç oyuncusudur.

FLEX oyuncu herhangi bir savunma pozisyonunda oynayabilir ve sadece hücumda DP'nin vuruş pozisyonunda maça girebilir.

3.1.7 MAÇA KURAL DIŞI TEKRAR GİRİŞ (ILLEGAL RE-ENTRY)

Maça kuraldışı tekrar giriş şu durumlarda gerçekleşir:

- Herhangi bir başlangıç oyuncusunun farklı bir vuruş sırasında maça geri dönmesi;
- Bir yedeğin (substitute), acil durum yedek oyuncusu (replacement player) statüsü dışında maça tekrar girmesi;
- Bir başlangıç oyuncusunun (starting player), acil durum yedek oyuncusu (replacement player) statüsü dışında maça ikinci kez girmesi;
- Uygunluk şartlarını taşımayan (ineligible) bir oyuncunun, acil durum yedek oyuncusu olarak maça girmesi.
- Uygun oyuncunun, DP dışındaki bir oyuncu yerine hücumda maça girmesi.

3.1.8 BİLDİRİLMEMİŞ OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ (UNREPORTED SUBSTITUTION)

Bildirilmemiş oyuncu değişikliği, herhangi bir oyuncu sorumlu hakeme bildirilmeden maça aşağıdaki statülerde girdiğinde gerçekleşir:

- Bir yedek oyuncu olarak;
- Yedek Oyuncu Kuralı hükümleri uyarınca maça girmeye, maça geri dönmeye veya oyunda kalmaya uygun bir oyuncu olarak;
- Uygun olmadığı beyan edilen bir oyuncu olarak;
- Kuraldışı tekrar giriş yapan bir oyuncu olarak.

3.1.9 UYGUN OLMAYAN OYUNCU (INELIGIBLE PLAYER)

Hakem tarafından maçtan çıkarılan (removed) ve maça oyuncu olarak devam edemeyen oyuncudur. Uygun olmayan bir oyuncu maça antrenör veya yönetici olarak devam edebilir.

3.1.10 UYGUN OLMAYAN GEÇİCİ YEDEK OYUNCU (INELIGIBLE REPLACEMENT PLAYER)

Uygun olmayan bir geçici yedek oyuncu, geçici olarak maçtan ayrılan (sağlık, kanama vb.sebeple) bir oyuncunun yerine maça gireme hakkı bulunmayan bir oyuncudur.

Maça girmeye hakkı bulunmayan bir yedek oyuncunun maça girmesi kuraldışı tekrar maça giriş olarak kabul edilir. Uygun olmayan bir geçici yedek oyuncu aşağıdaki durumlardaki oyuncudur: a) Hakem tarafından kural ihlali nedeniyle maçtan çıkarılmış (removed) oyuncu; b) Mevcut kadroda (line-up) aktif olarak maça olan oyuncular; veya c) Mevcut kadroda aktif olarak maça değil, ancak maça tekrar girmeye hakkı olan

oyuncular.

3.1.11 İÇ SAHA SAVUNMA OYUNCUSU (INFIELDER)

Atıcı (pitcher) ve tutucu (catcher)da dahil olmak üzere, kale çizgileri içinde veya kalelerin yakınında herhangi bir yerde pozisyon alan savunma oyuncusu. Normalde dış sahada oynayan bir oyuncu, iç sahaya girdiğinde iç saha oyuncusu olarak kabul edilir.

3.1.12 MAÇ KADRO LİSTESİ (LINE-UP CARD)

Maç başlamadan önce Baş Hakeme ve/veya ana kale hakemine ya da cetvel hakemine verilen başlangıç oyuncularının, yedeklerin, baş antrenör veya yöneticinin yazılı olduğu liste. Ana kale hakemi maç süresince takımların line-up listelerini yanında bulundurulur.

3.1.13 MAÇ KADROSU (LINE-UP)

Maçta o anda aktif olarak oynayan tüm hücum ve savunma oyuncularını (DP ve FLEX dahil) kapsar.

3.1.14 SADECE HÜCUM OYUNCUSU (OFFENSIVE PLAYER ONLY - OPO)

vuruş sırası listesinde (Batting Order) yer alan ancak savunma görevini DP'ye (Designated Player) devretmiş olan FLEX dışındaki oyuncu.

3.1.15 MAÇA TEKRAR GİRİŞ (RE-ENTRY)

Başlangıç oyuncusunun maça değiştirilerek yedek oyuncu olduktan sonra maça tekrar geri alınmasıdır.

3.1.16 OYUNDAN ÇIKARILMA (REMOVAL FROM THE GAME)

Bir Hakemin, bir oyuncuyu kural ihlali nedeniyle oyundan çıkarıp maça devam etmesine izin vermemesidir. Bu şekilde çıkarılan herhangi bir oyuncu yedek kulübesinde bulunabilir, antrenör veya yönetici olarak görev yapabilir.

3.1.17 YEDEK OYUNCU (REPLACEMENT PLAYER)

Maçta oynayan ve geçici olarak oyundan çekilen (withdrawn) bir oyuncunun yerine maça giren oyuncudur.

3.1.18 TAKIM LİSTESİ / KADRO (ROSTER)

Bir takımın line-up listesine yazılabilecek uygun olan tüm oyuncularının bulunduğu genel liste.

3.1.19 BAŞLANGIÇ OYUNCUSU (STARTING PLAYER)

Maça savunma veya vuruşta başlayan line-up listesinde ismi yazılı oyuncu.

3.1.20 YEDEK OYUNCU (SUBSTITUTE)

- Line up listesine yedek oyuncu olarak yazılan oyuncu.
- Başlangıç oyuncusu olup maç esnasında yedeğe alınan ve maç tekrar girmeye uygun olan oyuncu.

3.1.21 TAKIM ÜYESİ (TEAM MEMBER)

Takım yedek kulübesinde (dugout) bulunma yetkisi olan kişidir.

3.1.22 GEÇİCİ KOŞUCU (TEMPORARY RUNNER)

İki elenme (out) varken, o anda koşu olarak kalede bulunan tutucu veya atıcı yerine koşucu olarak maça giren oyuncudur.

3.1.23 MAÇTAN GEÇİCİ ÇIKARILAN OYUNCU (WITHDRAWN PLAYER)

Kanaması olan, yaralanan veya formasına/ekipmanına kan bulaşmış olması nedeniyle, hakem tarafından tedavi edilmesi ya da forma/ekipman değiştirmesi için oyundan geçici olarak çıkarılan oyuncudur..

3.2 LİNE-UP LİSTESİ VE MAÇ KADROSU (LINE UP AND ROSTERS)

3.2.1 LINE-UP LİSTESİ

- Bir line-up listesi şunları içerir:
 - Başlangıç oyuncularının soyadı, adı, pozisyonu ve forma numarası;
 - Mevcut yedeklerin soyadı, adı ve forma numarası; ve
 - Baş antrenörün soyadı ve adı.
- Bir oyuncu formasıyla ve sahada hazır değilse oyuncunun adı line-up listesine yazılamaz.
- Uygun bir kadro oyuncusu, oyun sırasında herhangi bir zamanda yedek listesine eklenebilir.
- Erkek takımı yalnızca erkek, kadın takımı yalnızca kadın oyuncularından oluşmalıdır.
- Line-up listesinde bir forma numarası yanlış verilirse, ceza olmadan değişiklik yapılabilir. Yanlış bir numara giyen bir oyuncu herhangi bir kuralı ihlal ederse, bu kural ihlalinin önceliği vardır ve uygulanması gerekir. Oyuncu ihlalden sonra oyunda kalırsa, oyun devam etmeden önce numara düzeltilmelidir.

3.2.2 OYUNCULAR (PLAYERS)

- Her takım, maçın her anında line-up listesinde en az dokuz (9) oyuncu bulundurmak zorundadır. Atanmış Vurucu (DP) kullanılıyorsa, listede on (10) oyuncu yer almalıdır. DP, maçın başında verilen line-up listesinde belirtilmelidir.
 - Savunma oyuncusu pozisyonları atıcı (F1), tutucu (F2), birinci kale oyuncusu (F3), ikinci kale oyuncusu (F4), üçüncü kale oyuncusu (F5), shortstop (F6), sol dış saha oyuncusu (F7), center fielder merkez dış saha oyuncusu (F8) ve sağ dış saha oyuncusu (F9)'dur.
 - 10 oyuncudan oluşan savunma oyuncusu pozisyonları, dokuz (9) oyuncudan ve DP'den oluşan bir takımla aynıdır.

- b) Sahadaki takımın oyuncuları, her atış başında oyun alanı içinde herhangi bir yerde pozisyon alabilir. Tutucu ve atıcı kendileri için belirlenmiş alanda olmalıdır.
- c) Bir takımın maça devam edebilmesi için her zaman kadroda gerekli sayıda uygun oyuncuya sahip olması gerekir.

3.2.3 BAŞLANGIÇ OYUNCULARI (STARTING PLAYERS)

- a) Başlangıç oyuncusu, takım temsilcisi ve Ana kale hakemi tarafından ana kalede yapılan maç öncesi toplantıda line-up listesi onaylandıktan sonra resmidir.
- b) İsimler, forma numaraları ve pozisyonlar, maç öncesi toplantıdan önce line-up listesine girilebilir.
- c) Sakatlık veya hastalık durumunda, takım antrenörü veya yöneticisi, kadrolar resmi olarak ilan edilmeden önce ana kale toplantısında line-up listesinde değişiklik yapabilir. Listelenen bir yedek, adı takımının başlangıç kadrosunda bulunan hasta veya sakat bir başlangıç oyuncusunun yerini alabilir ve başlangıç oyuncusu olarak kabul edilir ve diğer oyuncu yedek olabilir.
- d) Maç öncesi ana kalede yapılan toplantıda bu şekilde değiştirilen başlangıç oyuncusu, herhangi bir zamanda yedek oyuncu olarak maça girebilir.
- e) **DP ve FLEX de dahil olmak üzere tüm başlangıç oyuncuları değiştirilebilir ve maça tekrar girebilir. Maça girdiklerinde aynı vuruş sırasında olmalıdırlar. Bu kuralın ihlali maça kuraldışı tekrar giriş olarak kabul edilir.**

3.2.4 BELİRLENMİŞ OYUNCU (DP)

- a) Bir DP, FLEX olarak yazılmış herhangi bir savunma oyuncusu yerine vuruş yapabilir.
- b) DP, FLEX de dahil olmak üzere herhangi bir oyuncu yerine savunma oynayabilir.
 - i. DP, Flex dışında bir oyuncu yerine savunma oynarsa, bu oyuncu vuruş yapmaya devam eder ve OPO olarak tanımlanır. OPO oyundan çıkmış sayılmaz ve vuruş yapmaya devam eder ancak savunma oynamaz.
 - ii. DP, FLEX yerine savunma oynadığında, hakeme bildirilmelidir. Bu durumda FLEX'in yedeği yerine geçmiş sayılır ve oyuncu değişikliği olarak kabul edilir. DP, FLEX yerine savunma oynayabilir.
 - iii. DP, FLEX yerine savunma oynadığında, kadro dokuz (9) oyuncuya geri döner ve maç resmi olarak dokuz (9) oyuncuyla tamamlanabilir.
 - iv. **Bir takımın kadrosu, şu durumlarda on (10) oyuncuya geri dönebilir:**
 - 1. **FLEX pozisyonunda bir yedek oyuncunun maça girmesi; veya**
 - 2. **Resmî başlangıç FLEX oyuncusunun yalnızca bir kez olmak şartıyla maça tekrar girmesi,**
- c) DP ve FLEX maça aynı anda hücumda olamazlar.

3.2.5 ESNEK OYUNCU (FLEX PLAYER)

- a) Bir takımda DP olarak belirlenmiş oyuncu varsa, line-up listesinde bir FLEX oyuncuda olmak zorundadır ve belirtilmelidir.
- b) FLEX, ilk dokuz (9) vuruş sırasının hemen ardından line up listesinde vuruş yapmayan onuncu (10.) sıraya yazılır ve herhangi bir savunma pozisyonunda oynayabilir.
- c) FLEX oyuncu sadece DP yerine maça hücumda girebilir.
 - i. FLEX maça hücumda girdiğinde kadro dokuz (9) oyuncuya döner. Takım maçı resmi dizilişteki dokuz (9) oyuncuyla bitirebilir.

- ii. FLEX, DP vuruş pozisyonunda line-up'a sınırsız girebilir. DP'nin yedeği gibi muamele görür ve Ana Kale Hakemine bildirilmelidir.
- iii.

Bir takımın kadrosu, on (10) oyuncuya geri dönebilir:

1. **DP pozisyonunda bir yedek oyuncunun girmesi; veya**
2. **Resmî başlangıç DP oyuncusunun yalnızca bir kez olmak şartıyla maça yeniden girmesi**

d) DP dışındaki bir oyuncu yerine maça hücumda giren bir FLEX, maça kuraldışı tekrar giriş olarak kabul edilir.

3.2.6 GEÇİCİ DEĞİŞİKLİK OYUNCUSU (REPLACEMENT PLAYER)

- a) Değişim oyuncusu, sahadan kısa süreli çıkarılan bir oyuncu için maça girebilir.
- b) Kısa süreli çıkarılan oyuncu, tüm kanamalar duruncaya, yaralanma temizlenene ve kapatılana kadar maça geri dönmemelidir ve gerekirse, formasının farklı bir numarası olsun ya da olmasın, forma değiştirilir. Bu durumda farklı bir numara kullanmanın cezası yoktur; ancak, hakeme forma numarası değişikliği bildirilmelidir.
- c) Değişim oyuncusu, kısa süreli çıkarılan oyuncu için devam eden devrenin geri kalanında ve bir sonraki tam devrede oynayabilir. Kısa süreli çıkarılan oyuncu, bu süre zarfında herhangi bir zamanda oyuncu değişikliği olarak değerlendirilmeden maça geri dönebilir. Değişim oyuncusu yedek oyuncu olarak kabul edilmez. Kısa süreli çıkarılan oyuncu geri dönemezse, devrenin geri kalanından ve bir sonraki tam devrenin tamamlanmasından sonra, kurallara uygun bir oyuncu değişikliği yapılmalıdır.

d) Bir takım antrenörü veya yöneticisi, line-up listesinde yaptığı değişiklikleri ana kale hakemine bildirmelidir. Hakem bilgisi dışında yapılmış değişiklikler "bildirilmemiş oyuncu değişikliği" olarak değerlendirilir. O oyuncu için uygun bir itiraz yapıldığında kabul edilecektir.

e) Değişim oyuncusu şunlar olabilir:

- i. Henüz maça girmemiş ve listede olan bir yedek oyuncu;
- ii. Maçta yer alan ancak daha sonra maçtan çıkarılarak yedek oyuncu olan bir oyuncu; veya
- iii. Maça tekrar girme hakkını kullanmış bir başlangıç oyuncusu.

3.2.7 GEÇİCİ KOŞUCU (TEMPORARY RUNNER)

Birinci devrenin (inning) ilk yarısında başlangıç kadrosunda yer alan veya bir önceki yarım devrede görev yapmış olan ve iki (2) eleme (out) varken kalede koşucu durumunda bulunan tutucu (catcher) ve/veya atıcı (pitcher) yerine koşucu olarak maça giren oyuncudur. Geçici koşucu için aşağıdaki şartlar geçerlidir:

- a) Geçici bir koşucunun kullanılması hücum takımı isteğine bağlıdır;
- b) Geçici koşucu, ikinci eleme (out) olduktan sonra herhangi bir zamanda

kullanılabilir;

- c) Geçici koşucu, değişim kararının uygulandığı anda kalede olmayan ve en son vuruş yapması planlanan oyuncudur.

Yanlış bir oyuncu geçici koşucu olarak kullanılırsa, **bir atış veya oyun yapıldıktan sonra yanlış oyuncu herhangi bir kalede iken herhangi bir zamanda savunma takımı tarafından uygun bir itiraz (appeal) yapılırsa, itiraz hakem tarafından haklı bulunursa o oyuncu elenir (out). Hücum takımı, uygun bir itiraz başvurusu yapılmadan önce doğru koşucuyu kaleye koyarsa, ceza yoktur.**

3.2.8 MAÇA GİRİŞ VE OYUNCU DEĞİŞİKLİKLERİ [ENTERING THE GAME (SUBSTITUTIONS)]

- a) Line-up listesinde adı bulunan bir yedek oyuncu, line-up'taki herhangi bir başlangıç oyuncusu ile değiştirilebilir. Başlangıç kadrosunda yer alan bir oyuncu için birden fazla oyuncu değişikliği yapılabilir, bir yedek oyuncu değişiklik yapılarak maça girer ve değişiklik için maçtan tekrar alınırsa değişiklik hakkını kullanmış olur ve maça geri dönemez. **Maça tekrar giren bir yedek oyuncu kuraldışı yeniden giriş olarak kabul edilecektir.**
- b) Bir başlangıç oyuncusu ve yedeği/yedekleri aynı anda maçta olamaz.
- c) Bir oyuncu değişikliği sadece top öldüğünde (dead ball) yapılabilir. Antrenör veya takım yöneticisi, oyuncu değişikliği yapılmadan önce ana kale hakemini bilgilendirmelidir. Yedek oyuncu, bir atış atılana veya bir oyun yapılanaya kadar resmi olarak maça girmiş sayılmaz. Ana kale hakemi, değişikliği resmi cetvel hakemine (official scorer) bildirecektir.
- ç) Maça girmiş ancak hakeme bildirilmemiş herhangi bir yedek oyuncu, bildirilmemiş yedek oyuncu olarak değerlendirilir.
- d) Yönetici, antrenör veya ihlali yapan oyuncu, rakip takımın itirazından önce hakeme bildirimde bulunursa ihlal olmaz.
- e) Bir yaralanma, sakatlık durumu sebebiyle bir vurucunun, bir vurucu koşucunun veya bir koşucu verilen kaleye ilerleyemiyorsa ve top ölmüşse, vurucu koşucu veya koşucu değiştirilebilir. Yedekten maça giren oyuncunun verilen kalelere ilerlemesine izin verilecektir. Bu oyuncu verilen daha önceden dokunulmamış tüm kalelere dokunmalıdır.

Hygun olmayan bir oyuncu maça oyuncu olarak geri dönemez.

3.3 İTİRAZLAR (APPEALS)

- a) **Bir hakemin değerlendirip karar vermesi için aşağıdaki durumlarda yönetici, antrenör veya oyuncu tarafından itirazda bulunulması gereklidir:**
- bildirilmemiş bir oyuncu değişikliği;
 - maça kuraldışı tekrar giriş; veya
 - herhangi bir sebeple maçta yer alamayacak bir oyuncunun maçta olması.
- b) Yukarıdaki durumlar için itiraz, oyuncu maç içinde iken herhangi bir zamanda yapılabilir.

SONUÇLAR

Kural 3.2.2 a), 3.2.3
ve 3.2.6 c)
SONUÇ

Bir maçın gerekli sayıda oyuncuyla tamamlanamaması.

Kural 3.1.10 a-b),

Maç, ihlali yapmayan takım lehine hükmen galibiyetle

3.2.4 b ii), 3.2.5 c ii),
3.2.6 d) ve
3.2.8 a-e)

sonuçlandırılır.
Bildirilmemiş bir oyuncu değişikliği:

- a) **Bir yedek oyuncu; veya**
b) **Yedek oyuncu kuralı kapsamındaki bir oyuncu.**

SONUÇ

- a) Bildirilmemiş bir oyuncu değişikliğine itiraz edilebilir.
- b) İtiraz, bildirilmemiş yedek oyuncu oyundayken
- c) sorumlu hakemin dikkatine sunulmalıdır.
Bir atış atıldıktan veya bir oyun yapıldıktan sonra
bildirilmemiş yedek oyuncu tespit edilirse, o oyuncu
kural dışı bir oyuncudur.
- c) Kural dışı oyuncunun yerine kurallara uygun bir
yedek oyuncu geçmelidir. İhlali yapan takımın uygun
bir yedeği yoksa, maç ihlali yapmayan takım lehine
hükmen galibiyetle sonuçlandırılır.
- d) Bildirilmeyen yedek oyuncu vuruştayken uygun
şekilde itiraz edilirse, yerine maça giren kurallara
uygun yedek oyuncu ball ve strike
üstlenecektir.
 - i. Bildirilmemiş yedek oyuncunun fark edilerek
uygun bir şekilde itiraz edilmesinden önce
tamamlanan tüm oyunlar geçerlidir; ancak,
bildirilmemiş yedek oyuncu vuruş yapar,
kalede atış ve sayı alır,
bildirilmemiş olduğunun farkına varılırsa bir
sonraki vurucuya atış atılmadan önce ya da
oyun sonunda hakem sahayı terk etmeden
önce uygun bir itiraz yapılırsa ve onaylanırsa,
tüm koşucular atış yapılırken bulundukları
kalelere geri dönecek ve bildirilmemiş yedek
oyuncu elenecektir.
 - ii. Bildirilmemiş yedek oyuncu maç içindeyken
yapılan her eleme geçerli sayılacaktır.
- f) Savunma takımında bildirilmemiş bir yedek oyuncu
bir atış atılmış veya oyun yapıldıktan sonra tespit
edildiğinde ve oyuncu atıcı (pitcher) ise uygun bir
itiraz yapıp onaylanmışsa, oyuncu oyun dışı kalır. Bu
durumda hücum takımı 1) o
(skor/eleme/strike/ball/koşucu vb.) durumularını
kabul ederek maça devam etme ya da 2) Vurucunun
vuruşa geri dönmesi ve bildirilmemiş yedeğin farkına
varılmasından ve itirazdan önceki ball ve strike sayısı
ile devam etmeyi tercih edebilir. Her koşucu, atıştan
veya oyundan önce bulundukları kaleye geri döner.
- g) Bildirilmemiş bir yedek veya maça kuraldışı tekrar
giriş için yapılan itirazın onaylanmasından sonra,
resmî oyuncu veya yedeği maçtan çıkmış sayılır.
- h) Maça kuraldışı tekrar giren bir yedek oyuncuya, ilgili
ihlalin cezası uygulanacaktır.
- i) Maçta oynama hakkı bulunmayan (Uygun olmayan)
bir yedek oyuncu ise, bu ihlal için ceza alacaktır.

Kural 3.1.9, 3.1.12,
3.2.5 d) ve 3.2.8

Maça kuraldışı tekrar giriş

SONUÇ

1. Bu durumda, kuraldışı şekilde yeniden giren oyuncu oyundayken herhangi bir zamanda itiraz yapılabilir. bir sonraki atıştan önce yapılması zorunlu değildir.
line-up listesinde adı geçen baş antrenör ve kuraldışı şekilde yeniden giren oyuncu ihraç edilir(ejected).
- b) Maç devam etmeden önce ihraç edilen kuraldışı tekrar giren oyuncunun yerine uygun bir yedek oyuncu geçmelidir.
Yeni bir baş antrenör belirlenmelidir.
Kuraldışı tekrar giren oyuncu aynı zamanda bildirilmemiş bir yedek oyuncu ise, her iki durumunda cezası uygulanmalıdır.
Kuraldışı tekrar girişe itiraz edilmese ve bu durum hem kural dışı oyuncunun hem de asıl oyuncunun maçta kalarak vuruş sırasındaki ardışık oyuncuların kural dışı hâle gelmesine neden olursa:
 - i. Sadece en son kural dışı tekrar girişe itiraz edilebilir; bu oyuncu ve adı geçen baş antrenör ihraç edilir;
 - ii. Kuraldışı oyuncu değişikliği sonuçları da uygulanır;
 - iii. Maçtan ihraç edilen oyuncu için maçta uygun bir yedek girilmeli ve yeni bir baş antrenör belirlenmelidir;
 - iv. İtirazın doğrudan konusu olmayan diğer tüm kural dışı oyuncular, kural dışı giriş yapmış oyuncuların vuruş sırasındaki yerlerine dönerler ve aşağıda belirtilenler hariç tüm oyunlar geçerli sayılır.

FLEX, DP dışındaki bir oyuncu yerine hücumla girerse, iki veya daha fazla kuraldışı tekrar girişten biri ise ve itiraz sırasında kalede ise, FLEX itirazın doğrudan konusu olmasa bile, FLEX kaleden çıkarılacak ve line-up listesinde 10. sırasına geri dönecektir. Bu ek bir eleme (out) değildir. Kaleden çıkarılan FLEX' in yerine başka bir koşucu getirilemez.

Kural 3.1.10 c) ve
3.1.11

Kural dışı ilan edilen(Ineligible) oyuncunun maçta geri dönmesi

SONUÇ

Kural dışı ilan edilen bir oyuncu maçta geri döndüğünde, oyun ihlali yapmayan takım lehine hükmen galibiyetle (forfeit) sonuçlanır.

3.4 ANTRENÖRLER VE YÖNETİCİLER (COACHES AND MANAGERS)

3.4.1 GENEL BİLGİLER (IN GENERAL)

- a) Bir antrenör veya takım yöneticisi, line-up listesinde bir değişiklik olduğunda ana kale hakemini bilgilendirmekten sorumludur.
- b) Bir antrenör veya takım yöneticisi oyunculara, hakemlere, seyircilere veya başka bir takımın oyuncularına, antrenörüne veya yöneticisine yönelik olumsuz anlam taşıyan dil ya da jest kullanamaz.
- c) Aşağıdakiler arasında maç esnasında hiçbir iletişim ekipmanı kullanılmayacaktır:
 - i. Sahadaki bir antrenör veya takım yöneticisi;
 - ii. Antrenör, yönetici ve yedek kulübesi;
 - iii. Antrenör, yönetici ile herhangi bir oyuncu; ya da
 - iv. Seyirci alanı ile yedek kulübesi veya saha da olan bir antrenör, yönetici ve bir oyuncu.
- d) Bir savunma takımı antrenörü veya yöneticisi, bir antrenör, yedek kulübesinde olan oynamayan bir oyuncu antrenör veya maça oyuncu olarak giren oyuncu antrenör ya da yönetici olabilir.
- e) Maçta oynayan bir antrenör ya da yönetici maç sırasında takımına sözlü olarak ve sinyallerle yönlendirme ve yardım verebilir ancak iletişim ekipmanı kullanamaz
- f) **Bir antrenör veya yönetici sadece kendi takım üyelerine yönlendirme yapacaktır.**

3.4.2 BAŞ ANTRENÖR (HEAD COACH)

- a) Baş antrenör, line-up listesinin imzalanmasından sorumludur.
- b) Baş antrenörün maçtan ihraç edilmesi durumunda, maçın geri kalanı için kendi görevlerini üstlenecek kişinin ismini Ana Kale Hakemine bildirecektir.

3.4.3 KALE ANTRENÖRLERİ (BASE COACHES)

- a) Takımları hücumdayken, kendi takım üyelerine sözlü yardım ve yönlendirme sağlamak amacıyla en fazla iki kale antrenörüne izin verilir.
- i) Her bir kale antrenörü, her iki ayağıyla da antrenör kutusunun (coach's box) sınırları içinde kalmalıdır. Bir antrenör birinci kale tarafında, diğeri ise üçüncü kale tarafında yer almalıdır.
- ii) Bir kale antrenörü, bir savunma oyuncusundan sakınmak veya bir koşucuya kayması, ilerlemesi veya kaleye dönmesi için sinyal vermek amacıyla, maça müdahale etmediği sürece antrenör kutusundan ayrılabilir.
- b) Bir kale antrenörü, antrenör kutusundayken; elektronik olmayan, yansıtma yapmayan bir sayı defteri, tükenmez kalem, kurşun kalem ve/veya sadece sayı tutma veya kayıt tutma amaçlı kullanılan bir hakem sayacı (indikatör) kullanabilir.
- c) Birinci veya üçüncü kale antrenör kutularında antrenörlük yapan "Genç" (Youth) ya da "Yıldız" yaş kategorisindeki bir oyuncu ve sahada veya takım bölgesinde (dugout) "sopa sorumlusu" (bat person) olarak görev alan genç ya da yıldız yaşındaki temsilciler, onaylanmış bir kask takmak zorundadır.

SONUÇLAR

Kural 3.4	Antrenör sorumluluklarının ihlali.
Sonuç	İlk ihlal için bir uyarı verilmelidir. Aynı takımın yöneticisi/ antrenörü tarafından daha sonra yapılan herhangi bir ihlal durumunda, baş antrenör ihraç edilir.
Kural 3.4.3 c)	Antrenör kutusunda antrenörlük yapan yetişkin olmayan oyuncunun kask takmaması.
Sonuç	Tekrarlanan bir ihlal için bir uyarıdan sonra, ihraç edilir.

3.5 TAKIM ÜYELERİ (TEAM PERSONNEL)

3.5.1 GENEL BİLGİLER (IN GENERAL)

- a) Hiçbir takım üyesi, bir hakemin takdir yetkisiyle verdiği nihai karara itiraz edemez.
- b) Bir maç sırasında veya bir atıcı (pitcher) ısınırken, yedek kulübesinde (dugout) bulunmasına izin verilen bir kişi veya takım üyesi, bu kuralların izin verdiği durumlar veya bir Hakem tarafından uygun görülen haller dışında, yedek kulübesinin veya ısınma alanının (bull pen) içinde kalmalıdır. Bu kural; oyunun başında, devre aralarında veya bir atıcı ısınırken, (sıradaki vurucu dairesinde kalması gereken) sıradaki vurucu (on-deck batter) dışındaki oyuncuları da kapsar. Yedek kulübesinde veya belirlenmiş alanlarda sigara içilmesi, alkol tüketilmesi veya çığneme tütünü kullanılması yasaktır.
- i) Eğer ısınma alanı (bull pen) oyun alanı içerisindeyse, en fazla dört personelin bulunmasına izin verilir: bir atıcı, bir tutucu (catcher), bir gözlemci (spotter) ve bir antrenör.
- ii) Isınma alanında (bull pen) bulunulduğu sırada:
- a) antrenörün sadece ısınma alanındaki oyuncuları çalıştırmasına izin verilir; ve
- b) ne antrenör ne de oyuncular, oyun alanındaki aktif oyun katılımcılarıyla etkileşime girebilir veya onları yönlendirebilir.
- c) Bir takım üyesi şunları yapmamalıdır:

- Rakip oyuncu, antrenör, yönetici, resmi görevli veya seyirciye yönelik aşağılayıcı, hakaret içeren bir söz söylememeli, başka bir kişinin söylemesine izin vermemeli ya da buna sebep olmamalıdır;
- Sportmenlik dışı davranış olarak kabul edilen herhangi bir eylemde bulunmamalıdır.

SONUÇLAR

Kural 3.5.1 a)	Hakem kararına ve yedek kulübesi davranışına itiraz etmek.
b) Sonuç	a) İlk ihlal bir takım uyarısı gerektirir.
Kural 3.5.1 b)	b) İhlalin tekrarlanması durumunda, ilgili kişi ihraç edilir.
ii) b)	İlk ihlal bir uyarıdır. İkinci bir ihlal, kuralı bozan antrenörün veya oyuncunun oyundan ihraç edilmesiyle sonuçlanır
Kural 3.5.1 c)	Sportmenlik dışı davranış.

Sonuç

- a) İlk ihlal için, ihlali gerçekleştiren kişi uyarılabilir.
 - i. İlk ihlal ciddi boyutta ise, hakem ihlali gerçekleştiren ilgili kişiyi ihraç eder.
 - ii. İkinci bir ihlal için, ihlali gerçekleştiren kişi ihraç edilir.
- b) Maçtan ihraç edilen bir takım üyesi, maçın geri kalanında doğrudan soyunma odasına gidecek veya sahayı terk edecektir.
- c) İhraç edilen kişinin maçı/sahayı derhal terk etmediği takdirde, takımı maçı hükmen kaybetmiş olacaktır.
- d) Görevli bir Hakem, maç sona erdikten sonra herhangi bir zamanda bir takım üyesini saldırgan davranış, dil veya fiziksel istismar nedeniyle rapor edebilir, bu durumda ilgili takım üyesi disiplin kuruluna sevk edilir.

3.6 HAKEMLER (UMPIRES)

3.6.1 YETKİ VE GÖREVLERİ (POWER AND DUTIES)

Hakemler, WBSC'nin (Dünya Softbol Konfederasyonu), ligin veya belirli bir maça atanmalarını sağlayan organizasyonun temsilcileridir. Bu sıfatla, oyun kurallarını uygulama yetkisine ve sorumluluğuna sahiptirler. Bir oyuncuya, antrenöre, yöneticiye, bu kuralların birine veya tümüne hüküm ve sonuç vermek ve burada açıklandığı gibi sonuçları uygulamak için gerekli olan herhangi bir eylemi yapmasını veya yapmamasını bildirme yetkisine sahiptirler. Ana kale hakemi, özellikle kuralların kapsamadığı herhangi bir durumda karar verme yetkisine sahiptir.

3.6.2 ANA KALE HAKEMİ (THE PLATE UMPIRE)

Ana kale hakemi aşağıdakilerden sorumludur:

- a) Maç için oyun alanının uygunluğuna karar vermek;
 - b) Ana kalenin ve tutucu oyuncunun arkasındaki bölgede pozisyon almak;
 - c) Maçın kurallara uygun bir şekilde yürütülmesinden;
 - d) Atılan topun Ball ve strike durumunu tespit etmek. Hakem işaretlerini kullanarak bildirmek;
 - e) Kale hakemleriyle işbirliği yaparak, vurulan topun, oyunda ya da oyun dışında olduğuna, kurallar uygun ya da kuraldışı yakalama olup olmadığına karar vermek. Kale hakeminin iç sahadan ayrılmasını gerektiren oyunlarda, ilgili hakem sistemine uygun olarak normalde kale hakeminden istenen görevleri üstlenir.
- Aşağıdakilerin olup olmadığını belirlemek ve bildirmek:
- i. Vurucunun bunt veya vuruş yaptığını;
 - ii. Vurulan topun vurucuya veya kıyafetine temasını.
- g) Gerektiğinde kale kararlarını (base decisions) vermek;
 - h) Bir maçın hükmen sonuçlanmasına karar vermek; ve
 - i) Maça tek bir hakem olarak atandığında tüm görevleri üstlenmek

3.6.3 KALE HAKEMİ (THE BASE UMPIRE)

- a) Bir kale hakemi, ilgili hakem sistemlerine uygun olarak oyun alanında gerektiği gibi pozisyon alacaktır.
- b) Bir kale hakemi, kuralları uygulamak için ana kale hakemine her şekilde yardımcı olacaktır.

3.6.4 TEK GÖREVLENDİRİLEN HAKEMİN SORUMLULUKLARI (RESPONSIBILITIES OF A SINGLE UMPIRE)

Sadece bir hakem atanırsa, görev ve yargı yetkisi bu kurallar kapsamındaki tüm konuları kapsayacaktır. Hakemin her atış için başlangıç pozisyonu, ana kale ve tutucu arkasında olacaktır. İlerleyen her oyunda veya vurulan topta hakem, ilerleyen herhangi bir oyun için en iyi pozisyonu elde etmek için ana kalenin arkasından saha içine doğru hareket edecektir.

3.6.5 HAKEM DEĞİŞİKLİĞİ (CHANGE OF UMPIRES)

Bir Hakem, sakatlık veya hastalık nedeniyle görev yapamayacak durumda olduğunda değiştirilebilir. Takımların rızasıyla bir oyun sırasında değiştirilemez.

3.6.6 HAKEM KARARI (UMPIRE'S JUDGMENT)

- a) Bir vuruşun oyun alanı içinde (fair) veya dışında (foul) olduğu, bir koşucunun elendiği (out) veya kaleyi aldığı (safe), atılan bir topun "strike" veya "ball" olduğu ya da takdir yetkisi içeren herhangi bir oyunla ilgili olarak bir Hakemin verdiği kararın doğru olmadığı gerekçesiyle hiçbir Hakem kararına itiraz (appeal) edilemez. Bir Hakem tarafından verilen hiçbir karar, Hakem bu kararın kural ihlali olduğuna ikna olmadıkça geri alınamaz. Her iki takımın antrenörü veya yöneticisinin, yalnızca kuralara dayalı bir kararın geri alınmasını talep etmesi durumunda, kararı sorgulanan Hakem, şüpheye düşerse herhangi bir işlem yapmadan önce yardımcısıyla/yardımcılarıyla görüşür. Yalnızca bir takımın antrenörü veya yöneticisi, bir kararın bu Kurallarla çeliştiği iddiasıyla karara itiraz etme ve kararın geri alınmasını talep etme yetkisine sahiptir..
- b) Hiçbir koşulda hiçbir hakem, meslektaşları tarafından verilen bir kararı tersine çevirmeye çalışmayacak veya meslektaşları tarafından istenmedikçe, onların görevlerini eleştirmeyecek veya onlara müdahale etmeyecektir.
- c) Hakemler, aralarında istişare ederek; bir hakem kararının geri alınmasının veya gecikmiş bir kararın, bir vurucu-koşucuyu veya koşucuyu tehlikeye attığı ya da savunma takımını dezavantajlı duruma düşürdüğü her türlü durumu düzeltebilirler. Bir geçerli veya kural dışı top atışı yapıldıktan sonra ya da savunma takımındaki tüm oyuncular oyun alanını (fair territory) terk ettikten sonra bu düzeltme yapılamaz.

3.6.7 MAÇIN/OYUNUN DURDURULMASI (SUSPENSION OF PLAY)

- a) Bir hakem kendi inisiyatifiyle koşullar böyle bir kararı gerektirdiğinde maçı/oyunu durdurur.
Hakemlerin kaleleri, atıcı plakasını süpürmek veya oyunların iptal edilmesiyle doğrudan bağlantılı olmayan diğer görevleri yerine getirmek için pozisyonunu terk ettiğinde maç durdurulur.
- c) Hakem, bir vurucu veya atıcı haklı bir nedenden dolayı pozisyonundan çıktığında oyunu durduracaktır.
- d) Hakem, atıcı atış hareketine (windup) başladığında "Mola" (Time) çağırısı yapmayacaktır.
- e) Hakem bir oyun devam ederken "Mola" (Time) çağırısı yapmayacaktır.

- f) Hakemler oyuncuyu tehlikeye atabilecek yaralanma , ciddi bir sakatlık durumları dışında, devam eden tüm oyunlar tamamlanana veya koşucular kalelerde kalana kadar “Mola” (Time) çağrısı yapmayacaktır.
- g) Hakemler, her iki takım tarafından devam eden tüm eylemler tamamlanana kadar ~~Oyunu~~ oyuncunun, antrenörün veya yöneticinin isteği üzerine durdurmayacaktır.

SONUÇ

Kural 3.6.7	Oyunun Durdurulması.
	Bir oyuncuyu tehlikeye atan ciddi bir sakatlık nedeniyle “Mola” (Time) çağrısı yapıldı.
Sonuç	Yaralanma durumunda, “Mola” (Time) çağrısı yapıldığında, top ölü top (dead ball) haline gelmiştir ve bir koşucuya/kosuculara, Hakemin inisiyatifiyle göre, yaralanma gerçekleşmemiş olsaydı, alabilecekleri kale veya kaleler verilebilir.

3.7 SAYI HAKEMLERİ (SCORERS/SCOREKEEPERS)

3.7.1 SAYI HAKEMLERİNİN SORUMLULUKLARI(RESPONSIBILITIES OF THE OFFICIAL SCORER)

Sayı hakemi:

- Bu Kurallarda öngörüldüğü şekilde bir maçın kayıtlarını hazırlar, hazırlanmasını sağlar ve kaydını tutar;
- Maçta gerçekleşen durumlarda tüm puanlama kararları için tek yetkilidir;
- Bir vurucunun ilk kaleye ilerlemesinin bir vuruş veya hatanın sonucu olup olmadığını belirler;
- Kurallara veya bir hakemin kararıyla çelişen bir sayı kararı veremez.

4. ATIŞ (PITCHING)

4.1 TANIMLAR (DEFINITIONS)

4.1.1 SAVUNMA TAKIMI KONFERANS MOLA (CHARGED DEFENSIVE CONFERENCE)

Bir Hakemin savunma takımına mola vermesi veya aşağıdakilere izin vermek için oyunu durdurması durumudur:

- Bir savunma takımı üyesinin, herhangi bir savunma oyuncusuyla iletişim kurmak için oyun alanına girmesi; veya
- Bir savunma oyuncusunun yedek kulübesine (dugout) gitmesi ve bu durumun Hakemde talimat aldığına dair bir kanaat oluşturması.

4.1.2 KURAL DIŞI SIÇRAMA / ÇİFT SIÇRAMA (CROW HOP)

Ne zaman ki:

- Atıcı, topu atmak için atıcı plakası dışında bir noktadan kuvvet alarak hareketi uygularsa; veya
- Atıcı, atıcı plakasından adım atarak ikinci bir itiş noktası oluşturur ve topu bu yeni noktadan atarsa.

4.1.3 KURAL DIŐI ATICI (ILLEGAL PITCHER)

Maçta resmi olarak yer alan ancak hakem tarafından atıő pozisyonundan çıkarıldıđı için artık atıő yapmasına izin verilmeyen oyuncu.

4.1.4 SIÇRAMA (LEAPING)

- Atıcının, ikinci bir itıő noktası oluőturmadan (crow hop), atıcı plakasından (pitcher's plate) aldıđı ilk itıőle vücudun yerden kesilerek havada kaldıđı andır;
- Atıcının itme yaptıđı ayak (pivot ayađı) ile diđer ayađı aynı anda havada olur ve ana kaleye dođru hareket eder;
- Atıő, atıcının yere inip sürekli bir hareketle topu ana kale yönüne fırlatmasıyla tamamlanır.

4.1.5 TUTUCUNUN KAÇIRDIĐI TOP (PASSED BALL)

Tutucu (catcher) tarafından normal çabayla yakalanıp kontrol edilebilecek bir topun kaçırılması ya da kontrol edilememesidir.

4.1.6 ATIŐ (PITCH)

Atıcının topu ana kale yönünde tutucuya ve vurucuya dođru fırlatmasıdır.

4.1.7 PİVOT AYAĐI/SABİT AYAK (PIVOT FOOT)

Atıcının atıő plakasından kuvvet aldıđı ve itme hareketi için kullandıđı ayađıdır.

4.1.8 HAZIRLIKSIZ YAKALAMA ATIŐI (QUICK RETURN PITCH)

Vurucu, vurucu kutusunda pozisyonu almadan önce veya önceki atıőın sonucu olarak dengesiz durumdayken vurucuyu hazırlıksız yakalamak için atıcı tarafından yapılan atıőtır.

4.1.9 SAPAN ATIŐI (SLINGSHOT)

Atıő kolu önce geriye sonra ileriye dođru hareket ettirilerek yapılır. Atıő kolu dönüő hareketi yapmaz. Atıcı topu kalçadan geçen ilk ileri harekette serbest bırakmalıdır. Sapan (Slingshot) atıőı fastpitch'te kurallara uygundur. modified pitch'te deđildir.

4.2 SAVUNMA KONFERANS MOLASI (DEFENSIVE CONFERENCE)

4.2.1 SAVUNMA KONFERANS MOLASI (CHARGED DEFENSIVE CONFERENCE)

- Savunma takımının yedi devreli bir maçta sadece üç (3) konferans molası kullanma hakkı vardır.
- Savunma konferans mola birikimlidir ve yeni bir atıcı maça girdiđinde baőtan baőtamaz.
- Kullanılmayan savunma konferans molaları, uzatma devrelerine aktarılamaz.
- Uzatma devrelerinde her devre için sadece bir savunma konferans molası hakkı vardır. Uzatma devresinde alınmayan savunma konferans molası, sonraki herhangi bir uzatma devresine aktarılamaz.

e) Kullanılan bir savunma konferans molası, savunma takımı antrenörü veya yöneticisinin takım yedek kulübesine (dugout) dönmek üzere faul çizgisini geçmesiyle ya da bir savunma oyuncusunun sahadaki yerine dönmesiyle sona erer. "Mola"(Time) talep edilmiş olsun veya olmasın, sahadaki oyuncuların pozisyonlarını bırakıp talimat almak için oyuncu kulübesine (dugout) gitmeleri konferans molası (conference) kapsamına girer.

SONUÇ

Kural 4.2.1 a

Fazla Sayıda Savunma Konferans Molası Kullanılması

Sonuç

Yedi devrelik bir maçta dördüncü ve her ilave savunma konferans molası kullanılması durumunda veya uzatma devreli bir maçta devre başına bir hakkın üzerindeki her savunma konferans molası kullanılması durumunda; konferans molası esnasında oyunda olan atıcı, kural dışı atıcı (illegal pitcher) ilan edilir. Bu atıcı, maçın geri kalanında tekrar atış yapamaz ancak başka bir savunma pozisyonunda oynayabilir.

4.2.2 SAVUNMA KONFERANS MOLASI OLMAYAN DURUMLAR (WHAT IS NOT A

CHARGED DEFENSIVE CONFERENCE)

Aşağıdaki durumlar savunma konferans molası olarak değerlendirilmez:

- Savunma takımı yöneticisi veya antrenörünün , atıcıyla görüşmeden önce veya görüştükten hemen sonra Ana kale hakemine bir atıcı değişikliği bildirmesi;
 - Yönetici veya antrenörün, oyuncu değişikliğini takım yedek kulübesinden (dugout) Ana Kale Hakemine (Plate Umpire) bildirmesi ve bu değişikliği yaptıktan sonra atıcı veya herhangi bir saha oyuncusu (fielder) ile konuşmak için faul çizgisini (foul line) geçmesi;
 - Hücum takımı konferans molası kullandığında hücum takımı hazır olana kadar savunma takımı üyelerinin toplantı yapması;
 - Takım yedek kulübesinden sesli olarak verilen talimatlar;
 - Maçta oyuncu olarak aktif yer alan bir yönetici veya antrenörün , bir savunma oyuncusu ile görüşmesi; (Hakem, maçta bulunan yönetici/antrenör ile atıcı arasındaki bu görüşmeleri uyarı vererek kısıtlayabilir; ihlalin sürmesi durumunda ilgili kişiyi oyundan ihraç edebilir.
- Bir Hakem oyunu durdurduğunda yapılan oyuncu/lar ile antrenör arasındaki görüşmeler.

4.3 KURALLARA UYGUN ATIŞ ŞARTLARI (LEGAL PITCH REQUIREMENTS)

4.3.1 ATIŞ ÖNCESİ HAZIRLIK HAREKETLERİ (PRELIMINARY ACTION BEFORE DELIVERING A PITCH)

Atış gerçekleştirilmeden önce aşağıdaki şartların yerine getirilmesi zorunludur:

- Tüm oyuncular oyun alanı (fair territory) içinde ve tutucu, tucu kutusunda, atışı karşılayacak pozisyonda olmalıdır.
- Atıcı topa sahip olmalı ve atış plakasının üzerinde veya yakınında olmalıdır.



c) Atıcının, pivot ayağı atış plakasıyla temas halinde olmalı ve her iki ayağı atıcı plakasının 61,0 cm. (24 inç) sınırı içerisinde olmalıdır. Atıcının kalçaları birinci ve üçüncü kalelerle aynı hizada olmalıdır.

(Yalnızca MP – Atıcı, atış plakasıyla temas halinde ve atış plakasının 61,0 cm. (24 inç) sınırı içerisinde olmalıdır. Omuzlar birinci ve üçüncü kalelerle aynı hizada olmalıdır).

ç) Atıcı, ***kurallara uygun olarak atıcı plakasıyla temas halindeyken***, eller ayrılmış ve top eldiveninde veya atış elindeyken tutucudan işaret almalı veya alıyor gibi görünmelidir.

Atıcı, işareti aldıktan sonra, top vücudun önünde her iki elinin içindeyken vücudunu tam ve eksiksiz olarak durdurmalıdır. Adım ayağı (pivot olmayan), başlangıçta ve duraklama anında sabit kalmalıdır. Adım ayağı sadece atışın başlamasıyla birlikte ileriye doğru hareket edebilir. Duraklama anında veya sonrasında adım ayağının herhangi bir şekilde geriye hareket ettirilmesi kurallara aykırıdır. Top elden çıkarılmadan önce bu pozisyon en az iki (2) saniye, en fazla beş (5) saniye sürdürülmelidir. Topun vücudun yan tarafında her iki elle tutulması, vücudun önünde tutulması sayılır.

(Yalnızca MP: Top elden çıkarılmadan önce bu pozisyon en az iki (2) saniye, en fazla on (10) saniye sürdürülmelidir.)

4.3.2 ATIŞIN BAŞLAMASI (STARTING THE PITCH)

- Atış, herhangi bir el toptan çekildiğinde veya atıcı, atışın bir parçası olan herhangi bir hareketi yaptığında başlar. Atıcı, atış hareketini başlattığında hareketi durdurmadan akıcı bir şekilde devam ettirmeli ve atışı yapmalıdır.
 - Atış başlamadan önce pivot ayağı atıcı plakası (pitcher's plate) ile temas halinde kalmalıdır. Pivot ayağının atıcı plakasından kaldırılıp tekrar plakaya koyulması veya bir sallanma hareketi (rocking motion) oluşturulması kurallara aykırı bir harekettir.

(Yalnızca MP: Her iki ayak, atışın başlamasından önce pitcher plakasıyla temas halinde kalmalıdır. Pivot ayağını pitcher plakasından kaldırmak ve plakaya geri koymak, sallanan bir hareket yaratmak, kuraldışı bir eylemdir.)

4.3.3 KURALLARA UYGUN ATIŞ (LEGAL DELIVERY)

FAST PITCH (HIZLI ATIŞ)

Bir atışın kurallara uygun sayılabilmesi için aşağıdaki tüm şartların yerine getirilmesi zorunludur:

- Atıcı, atış hareketini başlattığında hareketi durdurmadan akıcı bir şekilde devam ettirmeli ve atışı yapmalıdır.
- Atıcı yalnızca kol çevirme (windmill) atışında atış koluna tam bir dönüş yaptırmalıdır. Atıcı kol çevirme (windmill) ya da sapan atışı (slingshot) hareketinden önce atış yapan kolunu yana ve arkaya doğru serbestçe indirebilir. **Bu kural uyarınca kol çevirme (windmill) tekniği ile yapılan atışta kol kalçayı iki kez geçebilir, sapan atışı (slingshot) tekniğinde sadece bir kez geçebilir.**
- Atış, bir alttan atış hareketi olmalıdır. Atış eli kalçanın aşağısında, el bileği dirseğin vücuda olan uzaklığından daha fazla uzakta olmadan ve kolun ileri hareketini durdurmadan veya tersine çevirmeden atış yapılmalıdır.

c) Atış eli ile bileğin devam eden hareketi ileri doğru olmalı ve top vücudun düz çizgisini geçmelidir.

d) Atışın gerçekleştirilmesi sırasında atıcı, topun elden çıkarılmasıyla eş zamanlı olarak adım ayağıyla (pivot olmayan ayak) tek bir adım atabilir. Bu adım, doğrudan ana kaleye doğru ve atıcı plakasının 61.0 cm'lik (24 inç) genişlik sınırı içinde olmalıdır. Atıcı, plaka ile teması sürdürdüğü ve plakadan geriye doğru bir hareket yapmadığı sürece, ayaklarından birini atıcı plakası boyunca yana kaydırması bir adım sayılmaz.

e) Pivot ayağı; atıcı plakasıyla temasını sürdürmeli, plakadan güç alarak ileriye doğru sürüklenmeli veya (sıçrama anında) havada olmalıdır. Atıcı, atıcı plakasından ileriye doğru sıçrayabilir (leap); ancak yere iniş ve topun elden çıkarılması kesintisiz tek bir hareketle gerçekleşmelidir. Pivot ayağı, atıcının bu kesintisiz hareketini doğal bir akışla takip edebilir.

f) Atıcı, atış plakasından adım atarken veya kendisini ileriye iterken veya ileri sıçrama yaparken atış yapan kolunun tüm hareketi sürekli olmalıdır.

g) Atıcının kendisini ileri itmesi, ayrılışı, sıçraması veya sekmesi atış plakasından başlamalıdır. Atıcı, atış plakası dışında herhangi bir yerden ikinci kez sıçrama (crow hop) veya kendisini ileri itme hareketi yapamaz.

ğ) Top elden çıktıktan sonra kolun hareketine devam etmesi (savrulması) serbesttir; ancak bu hareket, atış için tam tur kol çevirme olamaz.

h) Atıcı, vurucunun topa vuramaması için topu kasıtlı olarak düşürmeden, yuvarlamadan veya sektirmeden atışını yapmalıdır.

ı) Atıcı topu aldıktan veya hakem "oyun" (play ball)" için bildirimde bulunduktan sonra bir sonraki atışı yirmi (20) saniye içinde yapmalıdır.

MODIFIED PITCH (UYARLANMIŞ ATIŞ)

Bir modified pitch maçında atışın kurallara uygun bir atış olması için aşağıdakilerin tümü gerçekleşmelidir:

a) Atıcı (pitcher), herhangi bir atış hareketi yaptıktan sonra topu derhal vurucuya teslim etmelidir.

b) Atıcı, geri savurma sırasında topu sırtının arkasına götürebilir; ancak ileri harekette duraksama veya geri dönüş olmamalıdır. Atıcı, yel değirmeni (windmill) veya sapan (slingshot) tipi atış kullanamaz ve atış sırasında koluyla tam bir devir yapamaz..

c) Top, kolun aşağı hareketi ve atış sırasında atıcının bileğinin içinde olmalıdır.

d) Atış, el kalçanın aşağısında olacak şekilde el altından(underhand) bir hareketle yapılmalıdır. Avuç içi aşağı doğru bakabilir.

e) Atış yapan kolun ileri sallanmasında:

i. dirsek, serbest bırakma noktasında kilitlenmelidir; ve

ii. omuzlar ve bel, top serbest bırakıldığında ana kaleye paralel olmalıdır.

f) Top, kolun ilk ileri savruluşunda elden çıkarılmalı ve kalçayı geçmelidir. Kol kalça yakınında aniden durdurulmamalı, eksiksiz ve pürüzsüz bir takip hareketiyle tamamlanmalıdır.

g) Adım ayağı (pivot olmayan) ayak plakayı terk etmeden önce pivot ayağını pitcher plakasından başka bir yerden kendini itmek bir sıçramalı adımdır (crow hop) ve kuraldışıdır.

h) Topun elden çıkarılması sırasında atıcı, topu bırakma anıyla eş zamanlı olarak bir adım atmalıdır. Bu adım, ana kaleye doğru ve atıcı plakasının 61,0 cm'lik (24 inç) genişlik sınırları dahilinde olmalıdır. Adım ayağı (pivot olmayan ayak) ana kaleye

- doğru bakmalı; pivot ayağı ile ana kale arasındaki düz hattın önüne veya dışına basmamalıdır. Atıcının ayaklarından birini, plaka ile temasını kesmeden plaka üzerinde kaydırması adım olarak sayılmaz. Pivot ayağını atıcı plakasından kaldırıp tekrar plakaya koyarak bir sallanma hareketi oluşturmak, Kural 4.3.2(b) g) **Toplatailden** çıkarılması sırasında atıcının kolu, atış hazırlığının devam etmemesi şartıyla hareketini (takip savurmasını) sürdürebilir.
- h) Atıcı, vurucunun topa vurmasını engellemek amacıyla topu kasten düşüremez, yerde yuvarlayamaz veya sektirerek atamaz.
- k) Atıcı (pitcher), topu aldıktan sonra veya Hakemin "Oyun" (play ball) bildiriminden sonra yirmi (20) saniye içinde bir sonraki atışı gerçekleştirmelidir..

4.3.4 SAVUNMA YERLEŞİMİ (DEFENSIVE POSITIONING)

- a) Bir savunma oyuncusu, sportmenlik dışı bir niyetle herhangi bir şekilde hareket etmemeli veya bir vurucunun dikkatini dağıtacak şekilde bir pozisyon almamalıdır.
- b) Üçüncü kaledeki bir koşucunun sıkıştırma oyunla (squeeze play) veya çalma yoluyla sayı yapmaya çalıştığı durumlarda, herhangi bir savunma oyuncusu top elinde olmadan ana kalenin üzerine basamaz, koşu yoluna adım atamaz ve bekleyemez, vurucuya veya sopaya dokunamaz.

4.3.5 YABANCI MADDELER (FOREIGN SUBSTANCES)

- a) Savunma takımının hiçbir üyesi oyun sırasında topa herhangi bir zamanda yabancı madde (yapışkan içerikli reçine vb.) kullanamaz. Atıcı atış elindeki parmaklarını herhangi bir şekilde (ağız sıvısı da dahil) nemlendirmiş veya ıslatmışsa, toplâ temas etmeden önce parmaklarını kurutmalıdır.
- b) Bir Hakemin gözetimi ve kontrolü altında, elleri kurutmak için bir reçine torba kullanılabilir ve kullanılmadığında atıcı daresi içinde atış plakasının arkasında yerde durmalıdır. ***Kötü hava veya ıslak saha koşullarında hakemin izniyle, reçine torbasını atıcı arka cebine koyabilir.***
- c) Elin kurulanması için sadece reçine emdirilmiş onaylı, fabrikasyon bir bezin kullanımına izin verilir ve bu bez arka cepte veya kemerde taşınmalıdır.
- d) Hiçbir oyuncu topa veya eldivene reçine uygulayamaz ve daha sonra topu bu reçine ile temas ettiremez.
- f) Atıcı, atış yapan kolunun herhangi bir parmağına bant takamaz, bileğine veya önkoluna ter bandı, bilezik ya da benzeri bir tip eşya takamaz. Bir sakatlık nedeniyle atış kolunda ter bandı veya bant kullanılması gerekiyorsa, her iki kol da bir iç kıyafet ile kapatılmalıdır.

4.3.6 TUTUCU (CATCHER)

- a) Tutucu, atıcı tarafından atış yapılanâ kadar catcher kutusunda kalmalıdır.
- b) Tutucu, her atıştan ve faul toplardan sonra topu derhal ve doğrudan atıcıya geri göndermelidir; ancak aşağıdaki durumlar istisnadır:
- Üç Strike ile eleme (strike out) sonrası;
 - Vurucu(batter), vurucu koşucu (batter-runner) olduğunda;
 - Kalede bir koşucu (runner) olduğunda;
 - Bir faul topun faul çizgisine yakın bir yerde yakalanması ve tutucunun muhtemel bir eleme (out) için herhangi bir kaleye atış yapması durumunda;

- v. Üçüncü strike'in tutulmadığı (dropped third strike) bir durumda, yarım vuruş (checked swing) kontrolü yapıldıktan sonra tutucunun vurucu-koşucuyu elemek amacıyla birinci kaleye atış yapması durumunda.

4.3.7 KALEYE ATIŞ (THROWING TO A BASE)

Atıcı atış pozisyonu aldıktan sonra, ayağı atıcı plakasıyla temas halindeyken ve top oyunda canlıyken (live ball), herhangi bir kaleye top atamaz veya aldatma yapamaz. Bu durumun bir canlı top itirazı (appeal play) esnasında gerçekleşmesi halinde, söz konusu itiraz geçersiz sayılır. Atıcı, ellerini ayırmadan önce atıcı plakasından geriye doğru bir adım atarak atış pozisyonunu sonlandırabilir veya pozisyondan çıkabilir; ancak öne veya yana doğru adım atılması kural dışı atış (illegal pitch) olarak değerlendirilir.

SONUÇLAR (4.3.1 - 4.3.8)

Kural 4.3.3 k)	Atıcının 20 saniye içinde atış yapmaması.
Sonuç	"Ball" kararı verilir. Top ölüdür (dead ball).
Kural 4.3.4 a)	Bir savunma oyuncusu sportmenlik dışı bir şekilde davranır veya vurucunun dikkatini dağıtmak üzere pozisyon alır. Atışın yapılması gerekmez.
Sonuç	Oyuncu maçtan ihraç edilir (ejected).
Kural 4.3.4 b)	Bir savunma oyuncusunun, muhtemel bir sıkıştırma oyunu (squeeze play) sırasında top elinde olmadan ana kalenin önünde durması veya vurucuya ya da sopaya dokunması.
Sonuç	Top ölüdür. Vurucu engelleme (obstruction) sebebiyle birinci kaleye ilerletilir ve tüm koşucular kuraldışı atış nedeniyle bir kale ilerler.
Kural 4.3.5	Bir savunma takımı üyesinin topa yabancı bir madde sürmeye veya Kural 4.3.5'in herhangi bir hükmünü ihlal etmeye devam etmesi.
Sonuç	Kuraldışı bir atış ilan edilir. Kuraldışı eylem devam ederse, atıcı atıcı maçı çıkarılır ve kural dışı atıcı ilan edilir.
Kural 4.3.6 b)	Kalede koşucu yokken, bir tutucunun topu doğrudan atıcıya geri göndermemesi.
Sonuç	"Ball" olarak kaydedilir.
Kural 4.3.1 - 4.3.7	Kural 4.3.1'den 4.3.7'ye kadar olan maddelerin ihlali; hatalı atış mekaniği olarak kabul edilir. (Kural 4.3.3 k), 4.3.5 ve 4.3.6 b) için geçerli olan ve 'kural dışı atış' ilan edilmesiyle sonuçlanan hükümler hariç).

Sonuç

Gecikmiş bir ölü top durumudur. Aşağıdaki hükümler ve sonuçlar uygulanır.

- a) Kuraldışı atışa vurulmazsa, “ball” verilir. Dört “ball” olmuşsa, vurucuya birinci kale verilir ve her kale koşucusu bir kale ilerler. Bir koşucu kuraldışı atışta kurallara uygun olarak, tutucunun (catcher) kaçırdığı/tutamadığı veya hatalı atışı sonucunda (wild pitch) ilerlerse, alınan ekstra kaleler geçerli sayılır. Koşucu bir kale ilerledikten sonra elenirse eleme geçerli sayılır.
- b) Eğer vurucu kuraldışı bir atışa vurursa, hücum takımının kuraldışı atıştan kazandığı hakkı veya vuruş sonucunda oluşan durumu tercih seçeneği vardır. Eğer vurucu kuraldışı bir atışa vurur ve birinci kaleye ulaşırsa ve tüm diğer koşucular bu oyunda en az bir kale ilerlerse, kuraldışı atış kuralı uygulanmaz. Bu vuruş sonucu olan tüm eylemler geçerli sayılır ve hücum takımına hiçbir seçenek hakkı verilmez. Eğer vurucu-koşucu (batter-runner) veya bir koşucu, bir kale ilerlemeden önce bir müdahale (interference) suçu işlerse, kural dışı atış hükümsüz sayılır ve müdahale kuralı uygulanır.
- c) Üçüncü strike durumunda, vurucu kural dışı atışa sopayı savurup vurmazsa ve bu bir düşürülen üçüncü strike top ise, tutucu birinci kaleye atarak koşucuyu eler ve diğer kale koşucuları en az bir kale ilerlerse, hücum takımı kuraldışı atış hakkını veya oyunda o an oluşan son durumu tercih etme hakkına sahiptir. Bu durumda, eğer vurucu düşürülen üçüncü strike’ın bir sonucu olarak birinci kaleye ulaşırsa ve diğer tüm kale koşucuları en az bir kale ilerlerse, kuraldışı atış kuralı uygulanmaz, bu oyunun sonucunda olan tüm eylemler geçerli sayılır ve hücum takımına hiçbir seçenek hakkı verilmez.
- ç) Hücum takımı yöneticisi kural dışı atış sonrası gerçekleşen oyunun sonucunu tercih etmezse, top ölüdür. Ana kale hakemi “ball” verir, dört ball olmuşsa vurucuya birinci kaleyi verir ve tüm koşucular bir kale ilerler.
- e) Kuraldışı bir atış vurucuya çarparsa, top ölür, vurucuya birinci kale verilir ve tüm koşucular bir kale ilerler. Herhangi bir seçenek sunulmaz.

4.4 ISINMA ATIŞLARI (WARM-UP PITCHES)

a) Her iki takım için de ilk devre başlangıcında veya bir atıcı değişikliği yapıldığında, atıcının tutucuya veya başka bir savunma takımı üyesine en fazla beş (5) ısınma atışı atmak için bir (1) dakika süresi vardır. İlk devreden sonra, her yarı devre başlangıcında atıcı (değişiklik hariç), üç (3)’ten fazla olmayacak şekilde ısınma atışı yapmak için bir (1) dakikaya sahiptir. Bir dakikanın süresi dolduysa veya dolmak üzereyse, hakem atıcıya bir (1) ısınma atışı hakkı verir.

- i. Tutucunun kalede, vuruşta, ısınma çemberinde veya yedek kulübesinde olduğu durumda ve başka bir savunma oyuncusunun ısınma tutucusu

- olarak kullanılmadığı durumlar hariç, yeni bir atıcı değilse bir (1) ısınma atışı yaptırılır. Hakemin oyuncu değişikliği, toplantı, sakatlıklar veya başka bir nedenden dolayı oyunun başlamasını geciktirmesi durumunda bir atış sınırlaması uygulanmaz.

- b) Isınma atışları sırasında oyun durdurulur.
c) Aynı yarı devrede maça tekrar giren bir atıcıya, ısınma atışı hakkı verilmez.

SONUÇ

Kural 4.4 Fazladan ısınma atışları

Sonuç Atılan her fazla ısınma atış için "ball" verilecektir.

4.5 GEÇERSİZ ATIŞ (NO PITCH)

Aşağıdaki durumlarda atış geçersiz sayılır, ölü top (dead ball) ilan edilir ve bu atış sonrası gerçekleşen tüm eylemler hakem tarafından iptal edilir:

- a) Atıcı oyun durdurulduğunda atış yaparsa;
b) Atıcı hızlı bir atışla (quick return pitch) vurucuyu hazırlıksız yakalamaya çalışırsa;
i. vurucu vurucu kutusundaki pozisyonunu almadan önce; veya
ii. vurucu önceki atışın sonucu olarak dengesiz olduğunda;
c) Atıcının atış hareketi sırasında, pivot olmayan ayağı yere temas etmeden önce bir koşucunun kaleyi terk etmesi nedeniyle elenirse;
d) Atıcı, foul top kararından sonra koşucu kalesine dönmeden önce atışa başlarsa;
e) Atıcıya kural dışı bir atış yaptırmak amacıyla top canlı iken bir yönetici, antrenör veya oyuncu mola (time) isterse, başka herhangi bir kelime, cümle kullanır veya başka herhangi bir eylemde bulunursa. Bu durumda, hücum takıma bir uyarı verilir ve uyarılan ekibin herhangi bir üyesi tarafından bu tür bir eylem tekrarlanırsa, ilgili kişi maçtan ihraç edilir.
f) Vurucunun, atış için savunma yapmadan önce, hazırlık amacıyla öne veya geriye savuruş esnasında sopasının tutucunun eldivenine çarparsa.

4.6 DÜŞÜRÜLEN TOP (DROPPED BALL)

Atış sırasında top atıcının elinden kayar veya düşerse:

- a) Ana kale hakemi "ball" verir;
b) Top canlıdır oyunda kalır;
c) Bir koşucu elenme riski olarak ilerleyebilir.

4.7 ATICI POZİSYONUNA GERİ DÖNÜŞ (RETURN OF PITCHER)

Oyuncu bir hakem tarafından kuraldışı atıcı ilan edilerek maçtan çıkarılmamışsa ve kuralara göre maça oynama hakkı devam ediyorsa bir oyuncunun atıcı pozisyonuna geri dönmesinde bir sınırlama yoktur.

4.8 KURALDIŞI ATICI (ILLEGAL PITCHER)

Takımın savunma konferans molasında verilen süreyi aşması veya atış yapma kuralını uyarı almasına rağmen tekrar ihlal ettiği için hakem tarafından atış pozisyonundan çıkarılması sonucunda kuraldışı atıcı ilan edilen bir oyuncudur. Maçın geri kalanında

hiçbir zaman atış pozisyonuna geri dönemez. Kuraldışı atıcı maçın geri kalanında başka bir savunma pozisyonu oynayabilir ve hücumda devam edebilir.

SONUÇ

Kural 4.8

Kuraldışı atıcı: Kuraldışı ilan edilen bir atıcı atış pozisyonuna geri döndüğünde ve kurallara uygun veya kuraldışı bir atış yaptığında.

Sonuç

a) Kuraldışı atıcı maçı ihraç edilir.

b) Kuraldışı atıcı bir sonraki atıştan önce fark edilirse, hücum

takımı şu seçeneklere sahiptir:

- i. Oyunda gerçekleşen eylemleri kabul etmek;
- ii. Gerçekleşen eylemlerin iptal edilmesi, bu durumda vurucu vuruşa döner ve kuraldışı atıcının edilmesinden önceki ball ve strike sayısını üstlenir; ve
- iii. Her koşucu atışın yapıldığı anda bulunduğu kaleye geri döner. **Atış geçersizdir. Eylemler geçersiz sayılır.**

5. VURUŞ VE KALE KOŞUSU (BATTING AND BASE RUNNING)

5.1 TANIMLAR (DEFINITIONS)

5.1.1 VURUŞ YAPMADAN BİRİNCİ KALEYE İLERLEME/YÜRÜME (BASE ON BALLS OR

WALK)

Ana Kale Hakemi, kuraldışı atışlar da dahil olmak üzere dört atış "ball" olarak değerlendirdiğinde. Vurucu birinci kaleye ilerler. Top canlıdır (live).

5.1.2 KOŞU YOLU (BASE PATH)

Bir savunma oyuncusunun bir koşucuyu dokunarak elemeye (tag out) çalıştığı veya eleme yapmak üzere olduğu sırada koşucunun ulaşmaya çalıştığı kale ile bulunduğu konumu arasındaki doğrudan hattır.

5.1.3 VURULAN TOP (BATTED BALL)

Sopaya çarpan veya sopayla vurulan oyun alanı içine (fair) veya dışına (foul) düşen herhangi bir toptur. Topa vurma girişimi veya niyetinin olması gerekli değildir.

5.1.4 VURUCU (BATTER)

Takımına sayı yaptırmak amacıyla vurucu kutusunda olan hücum oyuncusudur. Hakem tarafından elendiği ilan edilene veya vurucu koşucu olana kadar vurucu olmaya devam eder.

5.1.5 VURUCU KOŞUCU (BATTER-RUNNER)

Vuruş hakkını tamamlamış ancak henüz elenmemiş veya birinci kaleye ulaşmamış bir oyuncu.

5.1.6 VURUŞ SIRASI (BATTING ORDER)

Hücum oyuncularının, vuruş sırasına göre line up listesindeki resmi sıralamasıdır..

5.1.7 ENGELLENEN TOP (BLOCKED BALL)

Vurulan, fırlatılan veya atılan bir top aşağıdaki durumlarda engellenmiş top sayılır: a) Çitlere, hakemin kıyafetine veya ekipmanına sıkışması; b) Maç içinde olmayan bir kişi tarafından dokunulması, durdurulması veya tutulması; c) Resmi teçhizatın veya oyun alanının bir parçası olmayan herhangi bir nesneye

temas etmesi;

d) Oyun alanının bir parçası olmayan zeminle temas halinde olan bir savunma oyuncusu tarafından dokunulması (çizgiler oyun alanının bir parçası olarak kabul edilir); veya

Bir kale antrenörüne yanlışlıkla (antrenörün kutusunun içinde veya dışında) çarpan/temas eden atılmış bir top, engellenmiş bir top değildir ve oyunda kalır.

5.1.8 BUNT

Sopa savurması yapılmadan kasıtlı olarak sopayla topa dokunarak yapılan vuruş tekniğidir.

5.1.9 YAKALAMA (CATCH)

Bir savunma oyuncusunun eli,elleri, eldiveni veya mitt'i ile vurulan veya atılan bir topu yakalamasıdır.

a) Kurallara uygun bir yakalama için, savunma oyuncusu topu güvenli bir şekilde tuttuğunu kontrolüne aldığını ve / veya topu kontrolü altındayken attığını hissedirecek kadar yeterli bir süre topu tutmalıdır. Oyuncunun topu kontrolüne aldıktan sonra eldivenden çıkarmak için yaptığı bir hareket esnasında topu düşürmesi geçerli bir yakalamadır.

b) Top savunma oyuncusunun kollarının, vücudunun, ekipmanının veya kıyafetinin bir kısmı tarafından tutularak yere düşmesi engellenirse, oyuncunun eli, eldiveni veya mitt'i ile topu kontrol ettiği zamana kadar yakalama hareketi tamamlanmış sayılmaz.

c) Kurallara uygun bir yakalama için, savunma oyuncusunun ayakları oyun alanı içinde olmalı, ölü top (dead ball) çizgisine dokunabilir veya top oyun alanı (fair) sınırlarından ayrıldıktan sonra havada olmalıdır. Oyuncu 'ölü top' (dead ball) bölgesinde topun kontrolünü top havada iken yapmışsa elinde tutuyorsa, bu kurallara uygun bir yakalamadır. Ölü top (dead ball) bölgesinde bulunan ve oyun alanı (fair) bölgesine geri dönen bir oyuncunun, geçerli bir yakalama yapabilmesi için topa dokunmadan önce her iki ayağının da oynanabilir bölgeye dokunması gerekir. ***Bir savunma oyuncusu çökmüş esnek bir çitin üzerinde dururken topu elinde, eldiveninde veya mitt'inde kontrol etmişse yakalama kurallara uygundur. Top canlıdır.***

d) Bir savunma oyuncusunun top kontrolünü sağlamaya çalışırken başka bir oyuncuyla, bir hakemle, bir çitle çarpışması veya yere düşmesi sonucunda topu yere düşürmesi geçerli bir yakalama değildir.

e) Vurulan top havadayken savunma oyuncusundan başka herhangi bir şeye

çarparsa/temas ederse, yere çarpmış gibi değerlendirilerek kural uygulanır.

5.1.10 HÜCUM TAKIMI KONFERANS MOLASI (CHARGED OFFENSIVE CONFERENCE)

Hücum takımının, antrenör, yönetici veya bir takım üyesinin takımlarının herhangi bir üyesiyle görüşme yapmak amacıyla “Mola” (time) ile oyunun durdurulması istediğinde bulunması veya oyunu geciktirmesi durumunda verilen moladır. Bu tanıma vurucu, koşucu, sıradaki vurucu (ısınma dairesindeki) oyuncu ve antrenörlerin, yöneticilerin aralarındaki görüşmeleri dahildir.

5.1.11 ÖLÜ TOP (DEAD BALL)

Oyunda olmayan ve hiç bir eylemin gerçekleşmeyeceği toptur.

5.1.12 GECİKMiŞ ÖLÜ TOP (DELAYED DEAD BALL)

Topun tüm eylemler tamamlana kadar oyunda canlı (live) kaldığı bir oyun durumudur; Tüm eylemler tamamlandığında ve gerekirse, hakem dead ball (ölü top) kararına varır ve uygun kararı/kararları uygular.

5.1.13 AYRILMIŞ EKİPMAN VEYA FORMA (DETACHED EQUIPMENT OR UNIFORM)

Bir savunma oyuncusunun, şapkası, kaskı, maskesi, koruyucu ekipmanı, cebi, elinden çıkmış eldiveni veya formasının olması gereken yerinden ayrılmış bir parçası ile vurulmuş yada atılmış bir topa kasten temas etmesi veya yakalamasıdır.

5.1.14 YERİNDEN ÇIKMIŞ KALE (DISLODGED BASE)

Herhangi bir kalenin olması gereken konumundan çıkması veya yerinin değişmesidir.

5.1.15 ÇİFT ELEME (DOUBLE PLAY)

Savunma oyuncularının, kesintisiz bir aksiyon sonucunda iki hücum oyuncusunu kuralara uygun şekildeelediği oyundur.

5.1.16 GEÇERLİ TOP/GEÇERLİ VURUŞ (FAIR BALL)

Kurallara uygun olarak vurulan oyun alanı içinde (fair) kabul edilen canlı toptur:

- Ana kale ile birinci kale veya ana kale ile üçüncü kale arasında oyun alanı (fair territory) içinde olan ya da bu bölgede temas edilen top;
- Birinci veya üçüncü kaleleyi geçerli sınırlar içinde üzerinden ya da sekerek geçip oyun alanı içinde veya dışında olan top;
- Birinci, ikinci veya üçüncü kaleye temas eden top;
- Oyun alanı içinde bir hakeme veya oyuncuya ya da kıyafetine dokunan top;
- Birinci ve üçüncü kalenin arkasına dış sahada oyun alanı içine düşen top;
- Geçerli sınırlar içinde dış saha çitinin üzerinden oyun alanı dışına çıkan top;
- Havada iken foul çizgisi direğine çarpan top;
- Havadan vuruşlarda (fly ball), foul direği dahil olmak üzere topun foul çizgisine göre konumu esas alınır; savunma oyuncusunun topa temas ettiği sırada hangi sahada durduğuna bakılmaz. Topun foul sahasındaki yabancı bir nesneye değmemesi ve diğer geçerli vuruş kriterlerini karşılaması şartıyla, zemine ilk temas noktası önemsizdir. Müdahale anındaki konum belirleyicidir; topun sonrasında kendiliğinden foul veya geçerli sahaya yuvarlanması durumu değıştirmez.

5.1.17 ALDATICI OYUN (FAKE PLAY)

Topa sahip olmayan bir savunma oyuncusunun, bir kaleye ilerleyen veya dönen bir koşucunun ilerlemesini engellediği bir engelleme (obstruction) biçimidir. Koşucunun

durması veya kayması (slide) zorunlu değildir; koşucuyu yavaşlatan veya onun için tehlike oluşturan her türlü aldatıcı eleme (tag), yakalama, fırlatma, işaret veya hareket engelleme (obstruction) olarak kabul edilir.

5.1.18 HAVA TOPU (FLY BALL)

Havaya vurulan bir top.

5.1.19 ZORUNLU ELEME (FORCE OUT)

Vurucunun 'vurucu-koşucu' statüsü kazanması nedeniyle, vurucu-koşucu veya sonraki bir koşucu elenmeden (out) önce bir koşucunun bulunduğu kaledeki hakkını yitirmesidir; itirazlı oyunlarda (appeal play) zorunlu eleme durumu ihlal anındaki şartlara göre değil, itirazın yapıldığı andaki mevcut zorunluluk haline göre belirlenir; şayet itirazdan önce sonraki bir koşucunun elenmesiyle zorunluluk hali ortadan kalkmışsa pozisyon artık zorunlu eleme olarak değerlendirilmez, ancak zorunlu durumdaki bir koşucu bir sonraki kaleye temas ettikten sonra herhangi bir sebeple en son işgal ettiği kaleye doğru geri çekilirse zorunlu oyun statüsü yeniden geçerlilik kazanır.

5.1.20 FAUL TOP (FOUL BALL)

Kurallara uygun şekilde vurulmuş bir topun aşağıdaki durumlardan birine uymasıdır.

- a) Ana kale ile birinci kale arasında veya ana kale ile üçüncü kale arasındaki faul bölgeye düşen top;
- b) Birinci veya üçüncü kaleyi faul bölgesinden geçen top;
- c) Birinci veya üçüncü kalenin arkasında ilk önce faul bölgesine temas eden top;
- d) Faul bölgesinde yerde veya faul bölgesinde havada iken bir hakeme veya oyuncuya, onların bağlı veya çıkarılabilen ekipmanına veya kıyafetine ya da doğal zeminde yabancı herhangi bir nesneye çarpan/temas eden top;
- e) Vurucu vurucu kutusunun içerisindeyken vurucuya veya vurucunun elindeki sopaya, ikinci kez temas eden top;
- f) Vurucunun baş hizasından daha yüksekte olamadan, sopadan doğrudan tutucunun vücudunun veya ekipmanının herhangi bir yerine temas eden ve başka bir savunma oyuncusu tarafından yakalanan top;
- g) Atış plakasına çarpan ve birinci veya üçüncü kaleye ulaşmadan önce oyuncuların teması olmadan faul bölgesine çıkan top;
- h) Topun faul çizgisine göre pozisyonuna bakılarak faul topu olarak değerlendirilir. Ve saha oyuncusunun topa dokunduğu sırada fair veya faul bölgesinde olup olmadığına göre değil; faul direği de dahil olmak üzere topun göreceli konumuna ve faul çizgisine göre değerlendirilir. Topun müdahale sırasındaki konumu, topun faul veya fair bölgeye el değmeden yuvarlanmasına bakılmaksızın, topun fair mi yoksa faul mü olduğunu belirler.

5.1.21 FAUL TEMASI (FOUL TIP)

- a) Vurulan, sopaya temas eden, bir toptur;
 - i. Doğrudan sopadan tutucunun ellerine veya eldivenine gider;
 - ii. Top vurucunun baş hizasından daha yükseğe çıkmaz; ve
 - iii. Tutucu tarafından kurallara uygun olarak yakalanır.

Top ilk önce tutucunun eline veya eldivenine/mitt'ine dokunarak yakalanmadığında zemine temas etmesi, sekmesi sonrasında tutulması, bir yakalama değildir.

5.1.22 VURUCUYA TEMAS EDEN TOP (HIT BY PITCH)

Atıcının attığı topun, vurucu, vurucu kutusundaiken vuruş olmadığında ya da top strike olarak değerlendirilmediğinde vurucunun vücudunun herhangi bir yerine, kıyafetlerine temas etmesidir. Topun vurucuya çarpmadan önce yere temas etmesi durumunda da geçerlidir.

5.1.23 KURAL DIŞI VURUŞ (ILLEGALLY BATTED BALL)

Vurucu aşağıdaki durumlarda topa vuruş yaptığında gerçekleşir:

- Vurucunun herhangi bir ayağı tamamen vurucu kutusunun dışında ve yerdeyken, topa vuruş yaparsa;
- Vurucunun herhangi bir ayağı ana kaleye temas ederken topa vuruş yaparsa
- Kuraldışı, onaylanmamış veya değiştirilmiş bir sopayla vuruş yaparsa;
- Vurucu herhangi bir ayağıyla tamamen vurucu kutusunun dışına çıkmış ve vurucu kutusunun içine geri girerek topa vuruş yaparsa.

5.1.24 KURAL DIŞI YAKALANAN TOP (ILLEGALLY CAUGHT BALL)

Bir savunma oyuncusunun, şapkası, kaskı, maskesi, koruyucu ekipmanı, cebi, elinden çıkmış eldiveni veya formasının olması gereken yerinden ayrılmış bir parçası ile vurulmuş yada atılmış bir topa kasten temas etmesi veya yakalamasıdır.

5.1.25 HAVADAKİ TOP (IN FLIGHT)

Henüz yere veya bir savunma oyuncusu dışında bir nesneye dokunmamış vurulan, fırlatılan ya da atılan toptur.

5.1.26 İÇ SAHADA HAVADAKİ TOP (INFIELD FLY)

İki elemenden azken, birinci kale, birinci ve ikinci kale ya da tüm kalelerde koşucu olduğunda iç sahada herhangi bir savunma oyuncusunun normal çabasıyla yakalayabileceği havadaki bir toptur. (Yere paralel ve havada giden vurulan top veya teşebbüs edilmiş bir bunt hariç.) Bu kuralın uygulanmasında, oyun sırasında kendisini iç sahada konumlandıran atıcı, tutucu ve herhangi bir dış saha oyuncusu da iç saha oyuncusu sayılır.

5.1.27 ELENME TEHLİKESİ (IN JEOPARDY)

Topun oyunda olduğu ve herhangi bir hücum oyuncusunun elenme ihtimalinin bulunduğu durumdur.

5.1.28 BİRİNCİ KALEYE KASITLI İLERLETME/YÜRÜTME (INTENTIONAL BASE ON BALLS OR INTENTIONAL WALK)

Savunma takımının atış yapma hakkını kullanmak istemediği, dört ball ile vurucunun birinci kaleye ilerlemesini talep ettiği durumdur. Bu durumda top ölüdür.

5.1.29 KASITLI DÜŞÜRÜLEN HAVA TOPU (INTENTIONALLY DROPPED FLY BALL)

İkiden az eleme varken ve birinci kalede koşucu olduğunda, normal bir çabayla herhangi bir savunma oyuncusu tarafından yakalanabilecek iç saha sınırlarındaki havadaki topun (yere paralel ve havada giden vurulan top veya bir bunt da dahil) eliyle veya eldivenle kontrol edildikten sonra kasıtlı olarak düşürülmesidir. Sıkışmış bir top

veya sıçramasına izin verilen havadan gelen top, kasıtlı olarak düşürülmüş olarak kabul edilmez. Hakem tarafından “ Infield fly” kararı verilirse önce bu karar uygulanır.

5.1.30 MÜDAHALE (INTERFERENCE)

Aşağıdaki durumlar müdahale olarak değerlendirilir:

- a) Herhangi bir hücum oyuncusunun veya takımı üyesinin oyun yapmaya çalışan bir savunma oyuncusunu engellemesi, oyununu zorlaştırması veya şaşırtması;
- b) Hakemin, tutucunun herhangi bir koşucuyu eleme girişimini engellenmesi;
- c) Oyun alanı içine vurulmuş ve dokunulmamış bir topun hakem veya koşucuya çarpması:
 - i. Atıcı dahil olmak üzere bir savunma oyuncusuna dokunmadan önce;
 - ii. Atıcı dışında bir iç saha oyuncusunu geçmeden önce; veya
 - iii. Atıcı hariç olmak üzere bir savunma oyuncusunu geçtikten sonra ve hakemin takdirine göre başka bir saha oyuncusu bir eleme yapma şansına sahipse;
- d) Oyun alanına girerek veya sahaya uzanarak; topa hamle yapan bir savunma oyuncusunu engelleyen ya da oyuncunun yakalamaya çalıştığı topa temas eden seyirci eylemleri.

5.1.31 SERT VE DÜZ VURUŞ (LINE DRIVE)

Vurulan bir topun oyun alanı sınırları içerisinde yere paralel bir şekilde havada olmasıdır.

5.1.32 ENGELLEME (OBSTRUCTION)

Aşağıdaki durumlar engelleme olarak değerlendirilir:

- a) Herhangi bir savunma oyuncusu veya takım üyesinin bir vurucunun atılan topa vuruş girişimini veya vurmasını engellemesi;
- b) Herhangi bir savunma oyuncusunun, kurallara uygun olarak koşu yapan bir vurucu-koşucunun veya koşucunun ilerlemesini aşağıdaki durumlarda engellemesidir. Savunma oyuncusu;
 1. Topa sahip değilse;
 2. Vurulmuş bir topu yakalamaya çalışmıyorsa;
 3. Topa sahip olmadan sahte bir dokunma (fake tag) yapıyorsa;
 4. Topa sahipken koşucuyu kaleden ayrılması için itiyorsa;
 5. Topa sahip olsa bile, vurucu-koşucu veya koşucuya eleme için hamle yapmıyorsa.

5.1.33 SIRADAKİ VURUCU (ON-DECK BATTER)

Vuruş sırasına göre vuruş yapan oyuncudan sonraki vuruş listesinde adı yazılı olan hücum oyuncusu. (Isınma dairesinde (on-deck circle) yer alan hücum oyuncusu)

5.1.34 TERCİHLİ OYUN (OPTION PLAY)

Hücum takımı yöneticisine/antrenörüne, kural dışı eylemin gerektirdiği kurallarının uygulanması ya da maçta gerçekleşen o anki mevcut durumu tercih etme hakkının verilmesi durumudur. Hücum takımı yöneticisine/antrenörüne tercih etme seçeneğinin verildiği durumlar şunlardır:

- i. Tutucu engellemesi (catcher obstruction);

- ii. Kural dışı eldiven veya mitt kullanımı;
- iii. Kural dışı bir oyuncu değişikliği;
- iv. Kural dışı bir atış,
- v. Kural dışı bir atıcının maça geri girerek atış yapması durumları.

5.1.35 AŞIRI KAYMA (OVER-SLIDE)

Bir vurucu-koşucunun veya koşucunun, ulaşmaya çalıştığı kaleyi kayarak geçmesi ve kale ile temasını kaybetmesi sonucu elenme tehlikesinde (in jeopardy) olmasıdır. Vurucu-koşucu, hemen kaleye dönmek kaydıyla birinci kaleyi tehlikeye düşmeden kayarak geçebilir.

5.1.36 HATALI PAS ATMA/FIRLATMA (OVERTHROW)

Topun bir savunma oyuncusundan diğerine atıldığında top oyun alanının sınır çizgilerinin dışına çıkması veya engellenmiş bir top haline gelmesidir.

5.1.37 KALESİNDEN AYRILMIŞ KOŞUCUYU ELEME OYUNU (PICK-OFF PLAY)

Savunma takımının, atılan bir top sonucunda kalesinden ayrılmış olan bir koşucuyu eleme girişimidir.

5.1.38 OYUN (PLAY)

Topun oyunda (canlı) olduğu aşağıda belirtilen durumlardır.:

- a) Vurucunun atışa savurma yapması veya topa vurup birinci kaleyi koşması.
- b) Atıcının atış hareketi sırasında pivot olmayan ayağının yere temas etmesi ile birlikte, bir koşucunun kale çalma girişimi yapması, koşucunun vurulan top, kaçırılan top ya da kontrolsüz atış (wild pitch) sonrası ilerlemesi.
- c) Savunma takımının vuran-koşucuyu veya koşucuyu eleme girişimi. Atış (pitch) tek başına "oyun" değildir.

5.1.39 KOŞUCU (RUNNER)

Vuruş sırasını kurallara uygun olarak tamamlamış, birinci kaleye ulaşmış ve henüz elenmemiş hücum oyuncusudur.

5.1.40 KISA SAVURMA YAPARAK VURUŞ (SLAP HIT)

Tam bir savurma olmadan, kontrollü kısa ve kesik bir hareketle (bunt haricinde) topa vuruş yapılmasıdır. En yaygın kısa vuruş türleri şunlardır:

- a) Vurucu "bunt" yapacakmış gibi pozisyon alır sonrasında topa hızlı ve kısa bir savurma hareketiyle vuruş yapar.
- b) Vurucu, vuruş kutusu içinde atıcıya doğru adımlama yaparak vuruşu gerçekleştirir.

5.1.41 SIKIŞTIRMA OYUNU (SQUEEZE PLAY)

Hücum takımının üçüncü kaledeki koşucusunu sayı için ana kaleye iletme amacıyla vurucu oyuncuya yaptırdığı vuruşla gerçekleştirdiği oyundur.



5.1.42 KALE ÇALMA (STEALING)

Bir koşucunun, vuruçuya atış yapıldığı esnada veya sonrasında bir sonraki kaleye ya da ana kaleye ilerleme girişimidir.

5.1.43 VURUŞ BÖLGESİ (STRIKE ZONE)

Vurucu doğal vuruş pozisyonundayken, göğüs kemiğinin altı (sternum) ile diz kapağının altı arasındaki ve ana kalenin herhangi bir bölümü üzerindeki boşluktur. (Yalnızca MP: Doğal vuruş vaziyetini aldıklarında vurucunun koltuk altları ile dizlerin üst kısmı arasındaki ana kale üzerindeki boşluktur.) Doğal vuruş pozisyonu; vurucunun vuruş alanını (strike zone) daraltamayacağı, tamamen kendi fiziksel yapısına göre aldığı doğal vuruş pozisyonudur.

5.1.44 DOKUNMA/TEMAS (TAG)

Kurallara uygun bir dokunma/temas (tag), herhangi bir savunma oyuncusunun aşağıdaki durumlarda gerçekleştirdiği harekettir:

a) Herhangi bir savunma oyuncusunun elinde veya eldiveninde top kontrolündeyken, kale ile temas etmeyen bir vurucu-koşucuya veya koşucuya topun kontrolünü kaybetmeden (sektirme veya düşürme yapmadan) topun tutulduğu el veya eldivenle dokunması.

Koşucu topun düşmesi için kasıtlı bir hamle yaparsa, bu durum düşürme olarak değerlendirilmez.

b) Herhangi bir savunma oyuncusunun elinde veya eldiveninde top kontrolündeyken, vücudunun herhangi bir yeri ile kaleye dokunmasıdır. (örneğin ayakla, elle, vücudu ile hatta kaleye oturarak). Bu, zorunlu eleme (force out) veya itiraz oyunu (appeal play) durumlarında geçerlidir.

5.1.45 KALEDE BEKLEME/ KALEYE GERİ DÖNÜŞ (TAGGING UP)

Vuruş sonrasında herhangi bir koşucunun kendi kalesine geri dönmesi veya o kalede kalması eylemidir.

5.1.46 ÜÇÜNCÜ STRIKE DÜŞÜRÜLEN TOP KURALI (THIRD STRIKE RULE/ DROPPED THIRD

STRIKE)

Tutucu, üçüncü strike topu yakalayamaz ve düşürürse ya da top yere temas edip gelirse düşürülmüş top olur: Vurucu aşağıdaki durumlarda vurucu koşucu olur.

a) İki elemenden az varsa ve birinci kalede koşucu yoksa;

b) İki eleme varsa; vurucu, vurucu-koşucu olur.

5.1.47 PAS / ATMA / FIRLATMA (THROW)

Bir savunma oyuncusunun topu başka bir savunma oyuncusuna atmasıdır.

5.1.48 SIKIŞMIŞ TOP (TRAPPED BALL)

a) Kurallara uygun olarak gerçekleşen bir vuruşta yakalanmadan önce yere veya çite çarpan toptur.

b) Eldiven, mitt veya el ile bir çit arasında sıkıştırılarak yakalanan kurallara uygun olarak vurulmuş bir hava topudur.

c) Zemin ile eldiven veya mitt arasında kalacak şekilde yakalanan zorunlu eleme için herhangi bir kaleye atılan toptur.

d) Tutucu yakalamadan önce yere dokunan strike durumunda bir atış topudur.

5.1.49 ÜÇ ELEME OYUNU (TRIPLE PLAY)

Savunmanın kesintisiz eylemlerle üç hücum oyuncusunu elediği oyundur..

5.1.50 VURUŞ SIRASI (TURN AT BAT)

Bir hücum oyuncusunun vurucu kutusuna girişi ile başlar ve vurucu elenene veya vurucu koşucu olana kadar devam eder.

5.1.51 KONTROLSÜZ ATIŞ (WILD PITCH)

Tutucunun normal bir çabayla, durduramayacağı veya kontrol edemeyeceği atıcı atışıdır. (çok yüksek, alttan, sağ veya sol tarafta çok açıktan geçen top vb.)

5.1.52 KONTROLSÜZ ATMA/PAS (WILD THROW)

Bir savunma oyuncusunun diğer savunma oyuncusuna atılan, yakalanamayan veya kontrol edilemeyen ve topun canlı olduğu bir pastır.

5.2 HÜCUM TAKIMI KONFERANS MOLASI (CHARGED OFFENSIVE CONFERENCE)

a) Atıcı ısınma atışı yaparken, ya da savunma takımı toplantıdayken veya oyun hakem tarafından durdurulduğunda hücum takımı kendi arasında konuşuyorsa ve savunma hazır olduğunda hücum takımı da hazırsa, bu **hücum konferans molası (charged conference)** sayılır.

b) Her devrede yalnızca bir (1) hücum konferans molası hakkı vardır.

SONUÇ

Kural 5.2 b) İkinci hücum konferans molası

Sonuç İkinci hücum konferans molasında ısrar eden yönetici veya antrenör ihraç edilir.

5.3 SİRADAKİ VURUCU (ON-DECK BATTER)

a) Bir devrenin başlangıcında, vurucu kutusuna çağırılana kadar bekleme dairesinde (on-deck circle) kalması gereken sıradaki vurucudur.

b) Bir devre başladıktan sonra, vuruş listesinde, vurucu kutusuna girecek olan bir sonraki hücum oyuncusudur.

Sıradaki vurucusu:

- Isınma dairesi içinde bir pozisyon alabilir, vurucunun açık tarafında değil, arkasında olurlar. **Her yarım devrede sıradaki ilk vurucu, kendi yedek kulübesine en yakın ısınma dairesini kullanmalıdır; O devrede sonraki oyuncular her iki ısınma dairesini de kullanabilir.**
- Onaylanmış bir kask takmalıdır;
- İkiden fazla resmi softbol sopası, onaylanmış bir ısınma sopası veya ikiyi geçmeyecek bir kombinasyonla ısınabilir. Sıradaki vurucunun ısındığı sopa, WBSC onaylı bir sopa eki dışında kendisine ekli hiçbir şeye sahip olmamalıdır;
- Isınma dairesinden aşağıdaki durumlarda ayrılabilir:

1. Vurucu olduklarında;
 2. Üçüncü kaleden ana kaleye ilerleyen koşucuları yönlendirmek; veya
 3. Bir hava topunda veya atılan bir topa olası müdahaleyi önlemek için;
- v. Bir savunma oyuncusunun oyun yapma fırsatına müdahale etmemelidir.

SONUÇLAR

Kural 5.3.c) ii	Hakem tarafından uyarıldığında kask takılmaması
Sonuç	Bir uyarıdan sonra oyuncu ihraç edilir.
Kural 5.3.c) iii	Kuraldışı ısınma ekipmanları
Sonuç	Kuraldışı ısınma ekipmanları oyundan çıkarılacaktır. Oyundan çıkarıldıktan sonra ekipmanın kullanılmaya devam edilmesi durumunda, bu ekipmanı kullanan oyuncu ihraç edilecektir.
Kural 5.3.v)	Savunma oyuncusunun oyun yapma fırsatına müdahale edilmesi.
Sonuç	Top ölür ve eğer müdahale: 1) Bir savunma oyuncusunun bir koşucuyu eleme girişimine yönelikse: a) Müdahale sırasında ana kaleye en yakın koşucu elenir; b) Diğer koşucular, vurucu koşucu olduğu için zorunlu koşucu olmadıkça, müdahale sırasında en son dokunulan kaleye geri dönerler; 2) Hava topunu yakalamaya çalışan bir savunma oyuncusuna veya bir savunma oyuncusunun yakalamaya çalıştığı hava topuna yönelik ise; a) Vurucu koşucu elenir; b) Koşucular atış sırasında bulundukları kaleye geri gönderilirler.

5.4 VURUŞ (BATTING)

5.4.1 VURUŞ SİRASİ (BATTING ORDER)

- a) Bir oyuncu, vuruş sırasında çıkarılan oyuncunun yerini alan bir yedek oyuncu ile değiştirilmediği sürece, maç süresince vuruş sırasına uyulmalıdır.
- b) Her devrenin ilk vurucusu, bir önceki devrede vuruş sırasını en son tamamlayan vurucudan sonra ismi gelen oyuncu olmalıdır.
- c) Bir devredeki üçüncü eleme, vurucu vuruştaki sırasını tamamlamadan önce yapıldığında, o vurucu bir sonraki devrenin ilk vurucusu olmalıdır. Ball ve strike durumu sıfırlanır.
- d) Bir oyuncu, line up listesinde yazılan sırasında vuruş yapmadığında vuruş sırasına uymadan vuruş yapmış olur.

SONUÇ

Kural 5.4.1 Vuruş sırası dışında vuruş yapmak Bu durum, yalnızca savunma

Sonuç takımının yöneticisi, antrenörü veya bir oyuncusu tarafından yapılabilecek bir itiraz oyunudur (appeal play). Savunma takımı oyuncularının tamamı takım yedek kulübesine (dugout) gitmek üzere oyun alanını (fair territory) terk ettiler ve bu anda, vuruş sırasındaki hata için itiraz kaybederler.

a) Sırası dışındaki vurucu vuruştayken hata fark edilirse:

- i. Doğru sıradaki vurucu kurallara uygun olarak onun yerini alabilir ve yanlış sırada gelen vurucunun ball ve strike sayılarını devralır; ve
- ii. Sırası dışında gelen vurucu vuruştayken yapılan sayılar, eleme ve kale çalmalar geçerli olacaktır.

b) Sırası dışında vuruşa gelen hücum oyuncusu vuruştaki sırasını tamamladıktan sonra ve bir sonraki vurucuya kurallara uygun veya kuraldışı ilk atış yapılmadan önce hata fark edilirse:

Vuruş listesine göre vuruş yapması gereken asıl

oyuncu elenir;

Sırası dışında gelen hücum oyuncusu vurucu koşucu olursa yapılan tüm ilerleme veya sayılar iptal edilir. Bu kural ihlali fark edilmeden önce yapılan her sayı ve eleme geçerli olacaktır.

Bir sonraki vurucu, vuruş yapamadığı için elenen oyuncudan sonra line up listesinde adı yazılı olan sıradaki oyuncudur. Bir sonraki oyuncu sırası dışında vuruşa gelen ve elenen hücum oyuncusu ise, line up listesindeki bir sonraki kişiye geçilir;

Eğer sırası dışında vuruşa gelen hücum oyuncusu elenirse, line up listesinde vuruş sırasındaki diğer tüm oyuncular vuruştaki sıralarını tamamlamadıkça, vuruş sırası gelse dahi aynı devrede tekrar vuruşa gelemes. Sırası dışında vuruşa gelen hücum oyuncusunun vuruş sırası tüm vurucular sırasını tamamlamadan önce gelirse, bir sonraki vurucuya geçilir;

Eğer bu kural uyarınca (itiraz sonucu) oyun dışı kalan oyuncu devrenin üçüncü elemesi ise; bir sonraki devrenin ilk vurucusu, o oyuncudan sonra gelen oyuncudur;

Kural ihlali fark edilmeden önce bir vurucu-koşucu veya koşucu üçüncü eleme gerçekleşmişse, doğru vuruş sırasını eski haline getirmek için itiraz yapılabilir.

c) Hata, bir sonraki vurucuya kurallara uygun veya kuraldışı ilk atıştan sonra fark edilirse:

- i. Sırası dışında vuruşa gelen hücum oyuncusunun vuruşu geçerlidir;

-
- ii. Tüm sayılar ve alınan kaleler geçerlidir; Sırası dışında
 - iii. vuruşa gelen hücum oyuncusundan sonraki oyuncu bir
 - iv. sonraki vurucu olur;
 - v. Vuruş sırası atlanmış hiçbir hücum oyuncusu elenmez; Vuruş yapmayan ve elenmeyen oyuncular normal vuruş sırası tekrar kendilerine gelene kadar vuruş sıralarını kaybetmiş olur.

d) Hiçbir koşucu bulunduğu kaleden vuruş yapmak için çıkarılmayacaktır. Herhangi bir ceza uygulanmaz, sadece vuruştaki sıralarını kaçırmış olurlar. Bu durumda line up listesinde sıradaki oyuncu vurucu olur. Bu durum yukarıdaki

b) ii) maddesinde belirtildiği gibi hakem tarafından kalesinden çıkarılan vurucu koşucu için geçerli değildir.

5.4.2 VURUŞ KURALLARI (BATTING REQUIREMENTS)

- a) Vurucu her zaman onaylanmış bir kask takmalıdır.
 - b) Vurucu, Ana kale hakemi "oyun" (play ball)" dedikten sonra 10 saniye içinde vurucu kutusundaki pozisyonunu almalıdır.
 - c) Hiç kimse maç öncesi toplantıda veya maç sırasında herhangi bir zamanda vurucu kutusunun çizgilerini silemez.
 - ç) Atışın başlamasından önce vurucunun her iki ayağı da tamamen vurucu kutusunun içinde olmalıdır. Vurucunun ayakları çizgilere dokunabilir, ancak ayağın hiçbir kısmı çizgilerin dışında olmaz.
 - d) Vurucu ilk kez vurucu kutusuna girdikten sonra, aşağıdaki durumlar haricinde en az bir ayağını tamamen vurucu kutusu içinde tutmalıdır:
 - i. Geçerli (fair) veya foul bir vuruştan sonra;
 - ii. Vurucu herhangi bir teknikte sopayı savurmuş ve bu hareketin ivmesiyle kutudan çıkmışsa;
 - iii. Bir atış topundan güvenlik sebebiyle zorunlu olarak kutudan çıkmışsa;
 - iv. Kontrolsüz atış(wild pitch) veya kaçırılan top durumu gerçekleştiğinde
 - v. (passed ball);
 - vi. Bir oyun (pas-eleme girişi vb) hamlesi olduğunda;
 - vii. "mola" (time) ile oyun durdurulduğunda;
 - viii. Atıcı atış dairesinden çıktığında veya tutucu kutusundan çıktığında;
- Üç ball varken ana kale hakemi "strike" verir ve vurucu atışın ball olduğunu düşünerek vurucu kutusundan çıkmışsa.

5.4.3 BALL VE STRIKE (BALLS AND STRIKES)

Kurallara uygun şekilde atılan ve vurucu tarafından vurulmayan her top Ana kale hakemi tarafından "ball" veya "strike" olarak adlandırılır.

- a) **Ball kararı verilir ve top başka bir nedenle ölü top (dead ball) olmadığı sürece top canlıdır (live):**
 - i. Vurucu atılan ve strike bölgesine girmeyen, ana kaleye dokunan ya da ana kaleye ulaşmadan yere dokunan bir topa ssavurma yapmadığında;
 - ii. Tutucu, topu gerektiği gibi doğrudan atıcıya geri gönderemediğinde.;
- b) **Ball kararı verilir ve top ölü (dead ball):**
 - i. Vurucu tarafından vurulmayan her kural dışı atış (illegal pitch) için;

- ii. Antrenör veya yönetici, topa vurulduktan sonra oyunun sonucunu kabul etmemeyi tercih ettiğinde (tercihli oyun); ya da Her bir ekstra ısınma atışı için; **Atıcı 20 saniye içinde topu atmadığında; Herhangi bir zamanda bir savunma takımı üyesi vurucu kutusunun çizgilerini sildiğinde, o sırada vurufta olan hücum oyuncusuna veya lin up listesindeki bir sonraki hücum oyuncusuna bir "ball" verilir. Atış yapılmasına gerek yoktur.**

c) **Strike kararı verilir. Top canlıdır ve koşucular elenme riskini alarak ilerleyebilirler:**

- i. Atılan bir topun herhangi bir kısmı yere dokunmadan önce vuruş bölgesine (strike zone) girdiğinde ve vurucu sopayı savurmadığında, (yalnızca FP: topun üst kısmının göğüs kemiği (sternum) hizasında ya da altında veya topun alt kısmının diz kapağının hizasında veya üstünde olması şartıyla);
- ii. Vurucunun sopayı savurup iskaladığı kurallara uygun atılan her top için; veya
- iii. Her foul teması (foul tip) durumunda.

d) **Strike kararı verilir, top ölüdür (dead ball) ve koşucular elenme riski olmadan kendi kalelerine dönmek zorundadır; ancak aradaki kalelere dokunmaları gerekmez:**

- i. Atılan top strike bölgesindeyken vurucuya çarptığında;
- ii. Savurma yapıp iskalanan ve vurucunun herhangi bir yerine çarpan her atışta;
- iii. Vurucunun ikiden az strike'ı varken gerçekleşen her foul top için;
- iv. ikiden az strike varken, vurucu kutusu içindeki vurucunun vücuduna veya
- v. kıyafetine vurulan bir top çarptığında;
- vi. Hakem oyun (play) dedikten sonra vurucu 10 saniye içinde vurucu kutusuna girmedğinde. Bir atışın yapılması gerekmez;
- vii. Hücum takımı üyesi kasıtlı olarak vurucu kutusunun çizgilerini sildiğinde:
 - 1. Vurucu çizgileri silerse, hakem strike kararı verir. Atışın yapılmış olması gerekmez;
 - 2. Antrenör, yönetici veya oynamayan bir takım üyesi çizgileri sildiğinde line up listesindeki bir sonraki vurucuya (ya da yedeğine) strike verilir.
 - 3. Herhangi bir kişi ilk ihlalden sonra kasıtlı olarak bir çizgiyi silmeye devam ederse, o kişi ihraç edilir.
- vii. Vurucu her iki ayağıyla vurucu kutusundan dışarı çıkıp oyunu geciktirdiğinde ve istisnai durumların hiçbirini geçerli olmadığında. Atışın yapılmış olması gerekmez;

5.4.4 VURUCUNUN ELENDİĞİ DURMLAR (WHEN THE BATTER IS OUT)

Vurucu şu durumlarda elenir (out).

a) Top hala canlıdır, ve koşucular elenme riskiyle ilerleyebilir:

- i. Tutucu savurma yapılmış veya foul teması (foul tip) olan üçüncü strike'ı yakaladığında; veya
- ii. Üçüncü strike kararı verildiğinde ve ikiden az eleme (out) varken birinci kale kalede koşucu varsa.

b) **Ölü top kararı verilir ve koşucu atış esnasında bulunduğu kaleye geri dönmelidir, aşağıdaki durumlarda aradaki kalelere dokunması gerekmez:**

- 
- i. Vurucu üçüncü strike topta savurma yapıp iskaladığında ve top vurucunun vücuduna çarptığında; veya savurma yapılmadığı halde atılan top strike alanındayken vurucuya çarptığında; Ana kale hakemi tarafından belirtilmesine rağmen vuruş kaskını takmazsa; Vurucu kutusuna modifiye edilerek değiştirilmiş veya kural dışı bir sopa ile girdiği ya da kullandığı tespit edilirse. Bu durumda, sopa oyundan çıkarılır. Bu modifiye edilerek değiştirilmiş kural dışı bir sopa ise, vurucu maçtan ihraç edilir; Herhangi bir ayağı vurucu kutusunun çizgilerinin tamamen dışında ve yere
 - iv. dokunuyorsa veya vuruş esnasında ayağının herhangi bir kısmı ana kaleye dokunuyorsa; Koşu hızını artırmak (hız kazanmak) amacıyla kutudan çıktığında, ancak topla temas ettiği sırada kutuya geri dönmüş olduğunda;
 - v. atılan topla herhangi bir temas sağlanamazsa herhangi bir ceza uygulanmaz; Atıcı, atıcı plakasında tutucudan işaret alırken veya alıyormuş gibi görünürken ya da atışın serbest bırakılmasına kadar olan herhangi bir sürede, doğrudan tutcunun önünden geçerek diğer vurucu kutusuna adım attığında; Geçerli oyun alanı (fair territory) içindeki bir topa ikinci kez sopayla vurursa,dokunursa:Aşağıdaki durumlar hariç;
 - vii.

1. Vurucu kutusunda vuruş pozisyonunda beklerken atılan top sopa ellerindeyken sopaya çarparsa. Faul top (foul ball) kararı verilir; veya
2. Vurucu sopayı elinden bırakırsa, düşürürse ve top sopaya çarpıp oyun alanına yuvarlanırsa hakemin takdirine göre, topun gidişine yön verme niyeti yoksa. Topun, nerede durduğuna veya bir oyuncu tarafından ilk dokunulduğu yere bağlı olarak oyunda (fair) veya oyun dışında (faul) kararı verilir.

c) Top ölü top (dead ball) ilan edilir ve koşucu, hakemin takdirine göre, müdahale sırasında dokunulan son kaleye geri dönmelidir:

- i. Vurucu kutusundan dışarı adım atarak tutucunun topu yakalamasını veya
- ii. atmasını engellediğinde;
- iii. Vurucu,vurucu kutusunun içinde dururken tutucuyu kasıtlı olarak engellediğinde;
Ana kalede oynanan bir oyuna müdahale ettiğinde. **Hakemin takdirine göre, vurucunun eylemi kasıtlı bir müdahale oluşturuyorsa, sayı almaya çalışan koşucu da elenir.**
- iv. Vurucu kutusunun içinde veya dışındayken atılan bir topa kasıtlı olarak müdahale ettiğinde.

5.5 VURUCU KOŞUCU (BATTER-RUNNER)

5.5.1 VURUCUNUN, VURUCU KOŞUCU OLDUĞU DURUMLAR (WHEN THE BATTER BECOMES THE BATTER-RUNNER)

Vurucu aşağıdaki durumlarda vurucu koşucu olur.

- a) Kurallara uygun olarak fair veya faul bir topa vurduğunda. Fair topta veya faul bölgesinde yakalanan hava topunda (fly ball) top canlı (live)dir. Yakalanamayan faul bölgesine düşen top ölüdür.
- b) Üçüncü strike iskalanan ya da düşürülen top kuralında. Top canlı (live)dir.
- c) Aşağıdaki durumlarda birinci kaleye ilerlemeli ve dokunmalıdır:

- i. Ana kale hakemi tarafından dört ball kararı verildiğinde. Top canlıdır (live);
- ii. ya da Savunma takımı atıcısı, tutucusu veya baş antrenörünün ana kale hakeminden vurucuyu birinci kaleye atış yapmadan ilerletme (intentional walk a batter) kuralının uygulanmasını talep ettiğinde, top ölüdür.

1. Ana Kale Hakemine yapılan bu istek bir atış olarak kabul edilecektir. Bu istek atışlardaki strike ve ball sayısından bağımsız olarak, vurucunun vuruş sırasının başladığı ve vuruştaki sırasını tamamlamadan önce herhangi bir zamanda gerçekleşebilir.

2. İki vurucu için kasıtlı yürütme isteği uygulandığında, ilk vurucu koşucu birinci kaleye ulaşana kadar ikinci vurucu koşucu ilerletilmez. Böyle bir durumda eğer Ana kale hakemi yanlışlıkla aynı anda iki vurucu koşucuya izin verirse ve ilk vurucu birinci kaleye dokunmazsa, ilk vurucuya birinci kaleye dokunmadığı için yapılan itiraz kabul edilmez.

3. Top ölüdür ve koşucular zorunlu koşu durumu olmadıkça ilerleyemez.

- c) Herhangi bir savunma oyuncusu, vurucunun atılan bir topa vurmasını engellediğinde veya önlediğinde.
- d) Oyun alanına (fair) vurulan dokunulmamış bir top, hakemin veya bir koşucunun ekipmanına veya kıyafetlerine çarptığında.
- e) Atış topunun vurucuya temas etmesi (hit by a pitch) durumunda. Vurucunun elleri sopanın bir parçası olarak kabul edilmez. Top ölü (dead ball)'dür ve vurucu, elenme riski olmaksızın birinci kaleye ilerleme hakkına sahiptir. **Eğer toptan kaçmak için hiçbir çaba gösterilmezse, top ölüdür; Ana Kale Hakemi "ball" kararı verir ve birinci kaleye ilerleme vermez.**
- f) Oyun alanına (fair) vurulan bir hava topunda (fly ball): aşağıdaki durumlarda Sayı vuruşu (Home run) kararı verilir.
 - i. Oyun alanı sınırları içerisinde vurulan bir top zemine değmeden çitlerin üzerinden geçerek oyun alanı dışına çıktığında; Herhangi bir savunma oyuncusunun eldivenine, vücuduna doğrudan havadan çarparak, temas ederek oyun alanı sınırları içinde çitin üzerinden çitin üst noktasına dokunarak ya da dokunmadan çiti geçtiğinde; Top çit çizgisinin üzerindeki foul direğine temas ettiğinde; veya Ölü top alanında bulunan bir savunma oyuncusu topa temas ettiğinde hakemin takdirine göre, bu top geçerli alanda çitlerin dışına çıkmış olarak değerlendirip karar verildiğinde. **Aşağıdaki durumlarda sayı vuruşu (home run) kararı verilmez:**
 - ii.
 - iii.
 - iv.

1. Vurulan top, Kural 2 Ek 1.A'da (Oyun Alanının Resmi Boyutları) ve Ek 1.F'de (Hızlı Referans Tablosu) belirtilen mesafelerden daha kısa bir mesafeden oyun alanından dışarı çıkarsa. Bu alan Hakemin bilgisi dahilinde işaretlenmiş olmalıdır;

Geçerli oyun alanı içerisine (fair territory) vurulan bir hava topu (fly ball), bir savunma oyuncusunun eldivenine veya vücuduna dokunup foul bölgesindeki çitin üzerinden geçerse;

Geçerli oyun alanı içerisine (fair territory) vurulan bir top önce çitle temas eder, daha sonra bir savunma oyuncusuna temas ederek çitin üzerinden geçerse; veya

Geçerli oyun alanı içerisine (fair territory) vurulan bir hava topu, ölü top (dead ball) bölgesinde bulunan bir savunma oyuncusuna temas ederse

ve bu durumda hakem topun oyun alanı içinden çitin üzerinden geçmediğine karar verirse.

h) Bir takım üyesi dışında herhangi bir kişi oyun alanına girdiğinde ve aşağıdakilere müdahale ettiğinde:

- i. Oyun alanı sınırları içine vurulan yerden gelen topa (ground ball);
- ii. Vurulan veya atılan bir topu yakalamak üzere olan savunma oyuncusuna; ya da
- iii. Savunma oyuncusu tarafından atılan bir topa.

SONUÇLAR

Kural 5.5.1 d)	Bir savunma oyuncusunun, atılan bir topa vurucunun vuruş yapmasını engellemesi. (Obstruction)
Sonuç	1) Hakem, oyunun sonuna kadar topun canlı kalmasını sağlayan bir "gecikmeli ölü top" (delayed dead ball) işareti verir.. 2) Hücum takımının antrenörü veya yöneticisi, sadece engelleme için kuralın uygulanmasını ya da o an gerçekleşen eylemlerin sonucunu alma tercihlerinden birini kullanma hakkına sahiptir. Bğer vurucu topa vurur ve güvenli bir şekilde birinci kaleye ulaşırsa ve diğer tüm koşucular vurulan topta en az bir kale ilerlemişse; engelleme iptal edilir. Bir koşucu bir kaleye geçmişse, o kaleye dokunmamış olsa bile o kaleye ulaşmış sayılır. Vurulan topun bir sonucu olan tüm eylemler geçerli olur. Herhangi bir seçenek sunulmaz. 4) Antrenör veya yönetici engelleme kuralının uygulanmasını isterse, tutucu engellemesi uygulanır, vurucu birinci kaleye ilerletilir. Sadece zorunlu ilerleme durumu varsa koşucularda bir kale ilerletilir.
Kural 5.5.1 e)	Geçerli bir vuruş sonrasında topun doğrudan öncesinde herhangi bir temas olmadan hakemin ya da koşucunun vücuduna, takılı ekipmanına veya kıyafetlerine dokunması/çarpması.
Sonuç	1) Top bir savunma oyuncusuna (atıcı dahil) temas ettikten sonra bir hakeme veya koşucuya çarparsa, top canlıdır. 2) Top, atıcı dışındaki bir savunma oyuncusunu geçtikten sonra ve başka hiçbir savunma oyuncusunun eleme (out) yapma ihtimali yokken bir hakeme veya koşucuya çarparsa, top canlıdır. 3) Top, atıcı hariç bir savunma oyuncusunu geçmeden önce ve henüz hiçbir savunmacı tarafından dokunulmamışken bir hakeme veya koşucuya çarparsa, top ölüdür (dead ball).

5.5.2 VURUCU KOŞUCUNUN ELENDİĞİ DURUMLAR (THE BATTER-RUNNER IS OUT)

a) Top canlı (live) kalır ve bir koşucu aşağıdaki durumlarda elenme riskini alarak ilerleyebilir:

- i. Tutucu üçüncü strike topu düşürdüğünde ve vurucu koşucuya, kalede değilken, kurallara uygun olarak top ile dokunulursa veya birinci kaleye

- ulaşmadan önce savunma oyuncu top kontürolündeyken birinci kaleye dokunursa;
- ii. Bir savunma oyuncusu, yere veya savunma oyuncusu dışındaki herhangi bir nesneye veya kişiye dokunmadan önce kurallara uygun olarak bir hava topunu (fly ball) yakalarsa;
 - iii. Geçerli bir vuruş sonrasında, vurucu koşucu kalede değilken kurallara uygun bir şekilde dokunularak elenir veya birinci kaleye ulaşmadan önce savunma oyuncu top kontürolündeyken birinci kaleye dokunursa (thrown eleme (out));
 - iv. Birinci kaleye ilerlemeyip bunun yerine takım yedek kulübesine girdiğinde:
 - 1. Kurallara uygun bir vuruş yaptıktan sonra;
 - 2. Hakem tarafından birinci kaleye ilerleme (base on balls) verildikten sonra; veya
- 3. Top ölüyken (dead ball) yaralanma, sakatlık vb durumda tedavi ihtiyacı olmadıkça** kurallara uygun olarak birinci kaleye ilerlemeleri gerektiği zaman;
- v. İç sahadaki hava topu için, iç saha hava topu kararı (infield fly) verildiğinde;
 - vi. Geçerli bir vuruş yaptıktan sonra, çift kalenin (double base) sadece iç saha (fair) kısmına dokunduğunda ve o kalede bir oyun (eleme girişimi) gerçekleştiğinde. Bu durum, kaleyi kaçırma sebebiyle bir itiraz oyunudur. Savunma takımı tarafından, vurucu koşucu iç sadaki birinci kaleye dönmenden önce itiraz edilmese, savunma takımı vurucu-koşucuyu eleme hakkını kaybeder;
 - vii. Herhangi bir savunma oyuncusunun elindeki topla dokunarak eleme yapmasından (tag out) kaçmak için kale yolundan bir (1) metreden fazla uzaklaşırsa; veya
 - viii. Başka bir koşucu dışında herhangi bir takım üyesi, bir koşucuya fiziksel temasta bulunduğu, hava topu (fly ball) yakalanırsa vurucu koşucu elenir.

b) Ölü top (dead ball) kararı verilir, bir koşucu atış sırasında kurallara uygun olarak dokunduğu son kaleye geri dönmelidir, koşucu aşağıdaki durumlarda aradaki kalelere dokunmak zorunda değildir:

- i. Hakem tarafından uyarıldığı halde onaylanmış bir kask takmadığında;
- ii. Bir (1) metre çizgisinin dışına çıkar ve hakemin kararına göre aşağıdakilere müdahale ettiğinde:
 - 1. Birinci kalede atış/pas alan bir savunma oyuncusuna; veya
 - 2. Topu yakalamış bir savunma oyuncusunun birinci kalede herhangi bir oyun yapmasını engellerse. Savunma tarafından atılan bir top vurucu koşucuya çarptığında her zaman müdahale olarak değerlendirilmez;
- iii. Vurulan bir topu tutmaya çalışan bir savunma oyuncusuna müdahale ettiğinde. Vurucu koşucu, bir savunma oyuncusunun vurulan topu tutma girişimine engel olmamak için bir metrelik çizginin dışına çıkabilir;
- iv. Topu atmaya çalışan bir savunma oyuncusuna müdahale ettiğinde;
- v. Atılan bir topa kasıtlı olarak müdahale ettiğinde;
- vi. Birinci kaleye ulaşmadan önce oyun alanı içindeki topa (vurucu kutusunun dışından) müdahale ettiğinde;
- vii. Düşürülen üçüncü strike'a (dropped third strike) müdahale ettiğinde;

- 
- viii. Topa vurduktan sonra sopayı, bir savunma oyuncusunun eleme yapma fırsatına müdahale edecek şekilde attığında; Isınma dairesinde bulunan
 - ix. sıradaki vurucu, bir hava topunu (fly ball) yakalamaya çalışan savunma oyuncusuna veya topa müdahale ettiğinde;
 - x. Vurucu, vurucu koşucu veya ısınma dairesinde sıradaki vurucu olmayan hücum takımının bir üyesi, faul bölgesi üzerinden vurulan bir faul topu yakalamaya çalışan bir savunma oyuncusuna veya bir savunma oyuncusunun yakalamaya çalıştığı faul bölgesi üzerinden vurulan bir hava topuna (fly ball) müdahale ettiğinde. Hakemin kararına göre, müdahale, ikili elemeyi (double play) önlemek için açık bir girişimse, müdahale sırasında ana kaleye en yakın koşucu da elenir.
 - xi. Ana kalede bariz bir elemeyi önlemek için kasıtlı olarak ana kaledeki bir savunma hamlesine müdahale ettiğinde. Hakemin kararına göre, müdahale, ana kaledeki bir oyuna kasıtlı müdahale ise, koşucu da elenir;
 - xii. Bir savunma oyuncusunun dokunarak eleme girişimini engellemek veya geciktirmek için ana kaleye doğru geri adım attığında;
 - xiii. Zorunlu koşu (force play) durumundayken, iç sahadaki birinci kaleye dokunursa ve iç sahadaki birinci kalede kurallara uygun pozisyon olarak atılan bir topu/pası yakalamak üzere olan bir savunma oyuncusuyla çarpışırsa;
 - xiv. İkiiden az eleme ve birinci kalede bir koşucu varken bir savunma oyuncusu, bir el veya eldivenle kontrol edildikten sonra, sıradan bir çabayla bir iç saha oyuncusu tarafından yakalanabilecek oyun alnı içindeki hava topunu (fly ball ya da line drive veya bunt dahil) kasıtlı olarak düşürürse;
 - xv. Bir koşucunun; bunt vuruşu sonrasında faul bölgesindeki bir hava topuna (fly ball) veya faul hava topunu yakalamaya çalışan bir savunma oyuncusuna müdahale etmesi durumu hariç; ikinci strike'tan sonra yapılan bunt vuruşunun faul olması durumunda vurucu elenir. Eğer vuruş anında vurucunun strike sayısı ikiden az ise, oyuncu faul vuruşundan dolayı bir strike daha almış sayılarak vuruş kutusuna geri döner. Bunt ile vurulan topun havada yakalanması (catch) durumunda ise top canlı kalır ve oyun devam eder.

c) Koşucu, hakemin kararına göre, müdahale sırasında dokunulan son kaleye geri dönmelidir ve top ölüdür:

- i. Henüz elenmemiş olan bir önceki koşucu, hakemin kararına göre aşağıdakileri yapma girişimindeki bir savunma oyuncusuna kasıtlı olarak müdahale ettiğinde:
 - 1. Atılan bir topu yakalamaya çalışan savunma oyuncusuna; veya
 - 2. Oyunu tamamlamak için bir top atma/pas girişimindeki savunma oyuncusuna
- ii. **Takım üyesi haricinde bir kişi oyun alanına girer ve aşağıdakilere müdahale ederse:**
 - 1. Hava topunu yakalamak üzere olan bir savunma oyuncusuna; veya
 - 2. Hakemin kararına göre bir savunma oyuncusunun yakalayabileceği bir hava topuna.

SONUÇLAR

Kural 5.5.2 a) v	İç saha hava topu (infield fly) kararı verilir.
Sonuç	Top canlıdır ve bir koşucu, topun yakalanma riskini alarak ilerleyebilir veya herhangi bir hava topunda olduğu gibi, topa dokunabilir (retouch) ve ilerleyebilir. İç sahadaki hava topu (infield fly) bir faul topu haline gelirse, herhangi bir faul topuyla aynı şekilde değerlendirilir. İç sahadaki hava topu (infield fly) dokunulmadan yere düşerse ve birinci veya üçüncü kaleyi geçmeden önce sekerek faul bölgesine (bounces foul) çıkarsa, bu bir faul toptur. İç sahadaki hava topu (infield fly), dokunulmadan faul bölgesine düşer ve birinci veya üçüncü kaleyi geçmeden önce oyun alanı içine bir şekilde yuvarlanır ya da sekerse, bu bir iç saha hava (infield fly) topudur. Vurucu-koşucunun müdahaleye (interference) neden olması.
Kural 5.5.2 b) ii - xi	İSTİSNA: Müdahaleden önce bir koşucuya eleme girişimi yapılmışsa ve:
Sonuç	1) koşucu elenirse, oyunun sonucu geçerli olacaktır; 2) koşucu elenmezse, vurucu koşucunun müdahalesi üçüncü eleme olmadıkça, oyunun sonucu geçerli olacaktır. Eleme girişimi yapılmayan diğer koşucular, atış sırasında kurallara uygun olarak bulundukları kaleye geri dönmelidir.
Kural 5.5.2 c) i	Bir önceki koşucunun müdahaleye (interference) neden olması
Sonuç	Koşucu da elenir (out).

5.6 ÇİFT KALE (DOUBLE BASE)

Birinci kalede çift kale kullanıldığında aşağıdaki kurallar uygulanır.

a) Vurucu koşucu aşağıdakilere tabidir.

- i. Vurulan top iç sahadaki birinci kaleye isabet ederse top oyundadır (fair). Birinci kalede bulunan faul bölgesindeki güvenlik kalesine isabet eden top oyun alanı dışındadır (faul).
- ii. Bir savunma oyuncusu, birinci kale faul bölgesinden yapılan herhangi bir canlı (live) top oyunu hariç, her zaman kalenin yalnızca iç saha bölümünü (fair) kullanmalıdır. Vurucu koşucu ve savunma oyuncusu çift kalenin her iki bölümünü de kullanabilir. Savunma oyuncusu çift kalenin faul kısmını kullandığında, vurucu koşucu fair bölgede koşabilir ve birinci kalenin faul tarafından bir atış/pas temas ederse, müdahale sayılmaz. Kasıtlı müdahale kararı verilirse, vurucu koşucu elenir. Faul bölgesinden atılan atış/pas durumunda koşuc için bir metrelik uzaklaşma alanı faul çizgisinin her iki tarafı içinde geçerlidir.
- iii. Vurulan herhangi bir topta birinci kalede bir oyun yapılırsa veya vurucu düşürülen üçüncü stirke top sonucunda koştuğunda, vurucu koşucu birinci

- iv. kalenin sadece fair kısma dokunursa ve eğer savunma takımı, vurucu koşucu birinci kalenin fair kısmına dönmeden önce itiraz ederse, vurucu koşucu elenir. Bu durum, kaleyi kaçırmakla aynı şekilde değerlendirilir ve bir itiraz (appeal) oyunudur. Kaleye koşup geçtikten (over-running) sonra, vurucu
 - v. koşucu fair kısma geri dönmelidir.
- Çift kalede herhangi bir oyun yapılmadığı durumlarda, dış sahaya vurulan bir topta vurucu koşucu kalenin her iki kısmına da dokunabilir.

b) Koşucu (Runner) aşağıdaki kurallara uymalıdır.

- i. Kaleyi geçtikten (over-running) sonra, koşucu kalenin oyun alanı içindeki bölümüne (fair portion) geri dönmelidir.
- ii. Bir hava topu (fly ball) sonrası kaleye temas zorunluluğunu yerine getirdiğinde (tagging up), kalenin oyun alanı içindeki bölümü (fair portion) kullanılmalıdır.
- iii. Kaleye geri dönme eyleminde bulunan koşucuyu elemek için yapılan bir savunma hamlesinde (Pick-off), koşucu kalenin oyun alanı içindeki bölümüne (fair portion) geri dönmelidir.
- iv. Bir koşucu kalenin oyun alanı içindeki bölümüne (fair portion) döndükten sonra, sadece foul alanında (foul portion) durursa kaleye temas etmiyor sayılır ve aşağıdaki durumlarda koşucu için eleme (out) kararı verilir:
 - 1. Topla kendisine dokunulursa elenir; veya
 - 2. Atıcı,atış gembri içinde topa sahipken koşucu kalenin foul kısmında duruyorsa.

5.7 KURALDIŞI ELDİVEN VEYA MITT KULLANMAK (USING AN ILLEGAL GLOVE OR MITT)

Bir savunma oyuncusu kuraldışı bir eldiven kullanarak vurucu koşucu veya koşucuyu elemek için bir girişimde bulunduğunda, hücum takımı antrenörü veya yöneticisi aşağıdaki seçeneklerden birini tercih edebilir:

- a) Bu durumda gerçekleşen oyunun o anki sonucunu kabul etmek;
- b) Vurucu koşucu için bu durum olduğunda, diğer koşucuların atış sırasında kurallara uygun olarak dokunulan son kaleye geri dönmesi şartıyla atıştan önceki ball ve strike sayılarını kabul ederek oyuncunun vuruşa devam etmesini; veya
- c) Koşucu için bu durum olduğunda, koşucuların atış sırasında kurallara uygun olarak dokunulan son kaleye geri dönmesi şartıyla oyunun geçersiz sayılması. Eğer oyun, vurucunun vuruş yapması sonucunda olmuşsa, o oyuncu vuruş yapmadan önceki ball ve strike sayısı ile vuruş yapmaya devam eder ve koşucular atış sırasında bulundukları kalelere geri döner. Atıcı tarafından yapılan bir atış oyun yapma olarak kabul edilmez.

5.8 KASKIN ÇIKARILMASI (REMOVAL OF HELMET)

- a) kurallara uygun bir sayı vuruşu (home run) hariç; Topun canlı (live) olduğu durumda, bir vurucu, vurucu koşucu veya koşucu, kasıtlı olarak bir kaskı uygunsuz bir şekilde taktığında veya canlı bir top oyunu sırasında kaskını kasıtlı olarak çıkardığında elenecektir. Kaskını kasıtlı olarak çıkardığı için bir vurucu koşucu veya koşucunun elenmesi, herhangi bir zorunlu koşu (force play) durumunu iptal etmez; ancak, bir kask vurucu, vurucu koşucu veya koşucunun başından herhangi bir sebeple yanlışlıkla çıkarsa,düşerse herhangi bir ceza uygulanmaz.

b) Aşağıdaki durumlarda top ölüdür (dead ball) ve koşucu, temas anında dokunduğu son kaleye dönmelidir:

- i. Atılan veya vurulan bir top kasıtlı olarak çıkarılan kask ile temas ettiğinde veya bir savunma oyuncusu bir hamle yapmaya çalışırken kasıtlı olarak çıkarılan kask ile temas ettiğinde; Atılan veya vurulan bir top yanlışlıkla yerinden çıkmış kask ile temas ettiğinde ve bu temas savunmanın hamlesini engellediğinde veya bir savunma oyuncusu kask yerdeyken temas ettiğinde ve bu temas savunmanın hamle yapmasını engellediğinde. Yanlışlıkla kaskı düşen vurucu-koşucu veya koşucu, sayı yapmış olsa dahi elenir. Sayı geçersizdir.

5.9 KURALLARA UYGUN SIRAYLA KALELERE VE ANA KALEYE DOKUNMAK

(TOUCHING BASES AND HOME PLATE IN LEGAL ORDER)

a) Vurucu koşucu ve tüm koşucular, herhangi bir kalede engellenerek o kaleye dokunmaları engellenmedikçe (obstruction) veya Beraberlik Bozma Kuralı (Tie-Breaker) uyarınca uzatma devresinde ikinci kaleye yerleştirilmedikçe, kurallara uygun sırayla birinci, ikinci, üçüncü kale ve ana kaleye dokunmalıdır.

b) Top canlıken (live) ve elenme riski varken bir kaleye geri dönmesi gereken koşucu aşağıda belirtilen şekilde geri dönmelidir:

- i. Yakalanan bir hava topuna ilk temas gerçekleşmeden önce terk ettikleri kaleye geri dönmeleri gereklidir; veya
- ii. Temas etmeden geçilen kaleye, kalelere ters sırayla dokunmaları gerekir.

c) Top ölü iken bir kaleye geri dönen koşucunun, aradaki kalelere temas etmesi gerekmez; ancak ilerleme sırasında bir kaleyi atlamışsa (basmamışsa), atladığı kaleye temas etmesi gerekir. Temas etmemesi durumu bir itiraz (appeal) konusudur.

d) Bir koşucu veya vurucu-koşucu, elenmeden önce bir kaleye temas ederek o kaleyi kullanma hakkı kazandığında, sıradaki kaleye geçerli olarak temas edene veya kendisinden sonraki bir koşucu nedeniyle kaleyi boşaltmak zorunda kalana (force play) kadar o kalede bulunma hakkına sahiptir. Top oyundadır ve koşucular elenme riskiyle ilerleyebilirler.

d) Bir koşucu bir kaleyi uygun konumundan çıkardığında, o koşucu ve o anda oyundaki diğer koşucu(lar) yerinde olmayan bir kaleye temas etmeye zorlanmaz. Top oyundadır ve koşucular elenme riski ile ilerleyebilir veya geri dönebilir.

Hiç koşucu aynı anda aynı bir kaleyi işgal edemez. Kurallara uygun olarak kalede ilk bulunan koşucu, zorunlu koşu durumu olmadığı sürece kalesinde kalma hakkına sahiptir. Diğer koşucu topla dokunularak elenebilir.

Bir önceki koşucunun uygun sırayla kaleye dokunmaması veya yakalanan bir hava topunda kurallara uygun olarak bir kaleyi terk etmemesi sonucunda elenmesi, kalelere uygun sırayla dokunan sonraki koşucunun durumunu etkilemez. Bir kaleye uygun sırayla dokunmamak veya yakalanan bir hava topunda kurallara uygun bir şekilde kaleye geri dönmek devrenin üçüncü eleme ise, sonraki hiçbir koşucu sayı yapamaz.

Hiçbir koşucu, bir sonraki koşucu sayı yaptıktan veya oyun alanını terk ettikten sonra, temas edilmeden geçilen veya kuraldışı olarak terkedilen kaleye temas etmek için geri dönemez.

ğ) Yakalanan bir hava topunda kale erken terk edildiğinde, diğer kalelere ilerlemeden önce erken terk edilen kaleye tekrar temas edilmelidir.

j) Verilen kalelere uygun sırayla temas edilmelidir.

SONUÇ

Kural 5.9 b) g-j Kalelere temas Savunma takımı, kaleye temas etmeme veya

Sonuç yakalanan bir
hava topuna dokunulmadan önce kaleyi terk etme için
kurallara uygun bir itirazda bulunursa, koşucu elenir.

5.10 KOŞUCULAR (RUNNERS)

5.10.1 TOP CANLIYKEN KOŞUCU ELENME RİSKİYLE İLERLEYEBİLİR (A RUNNER MAY

ADVANCE WITH JEOPARDY TO BE PUT OUT WHILE THE BALL IS LIVE)

Top canliyken, bir koşucu aşağıdaki durumlarda elenme riski alarak ilerleyebilir.

- a) Atıcının (pitcher) pivot olmayan ayağı, atış hareketi sırasında yere temas ettikten sonra;
- b) Atılmış veya vurulmuş engellenmemiş bir topta;
- c) Hakeme, hücum oyuncusuna veya kale antrenörüne çarpan atılmış bir topta;
- d) Kurallara uygun olarak yakalanan bir hava topuna ilk temas yapıldığında;
- e) Vurulmuş ve dokunulmamış bir topta:
- i. Vurulan top atıcı dışında bir savunma oyuncusunu geçtikten sonra bir hakeme veya koşucuya çarptığında herhangi bir savunma oyuncusunun eleme yapma ihtimali yoksa;
 - ii. Top atıcı dahil herhangi bir savunma oyuncusuna temas ettiğinde; veya
 - iii. Top, maçta resmi görevli bir fotoğrafçıya, saha görevlisine, polise vb. Çarptığında ve canlı (live) olmaya devam ettiğinde;
- f) Canlı (live) bir top savunma oyuncusunun formasına veya ekipmanına sıkıştığında;
- g) Bir sonraki kaleye ilerleme girişiminde bulunmadan önce, hak ettikleri (almaya hak kazandıkları) bir kaleye herhangi bir anda temas etmediklerinde;
- h) Birinci kaleye temas ederek geçtikten sonra, ikinci kaleye devam etmeye çalıştıklarında;
- i) Bir kaleyi yerinden çıkardıktan sonra, bir sonraki kaleye devam etmeye çalıştıklarında;
- j) Vurulmayan kural dışı bir atışta (illegal pitch), aynı zamanda atıcı hatasıyla kaçan (wild pitch) veya tutucu hatasıyla kaçan bir top (passed ball) durumunda, yasal olarak hak kazandıkları bir kalenin ötesine ilerleme girişiminde bulunduklarında;
- k) Aşağıdaki nedenlerden dolayı hak kazandığı bir kaleden diğer kaleye ilerlediğinde:
- i. Bir savunma oyuncusunun, atılan bir topa vücutundan ayrılmış bir ekipmanla kasten temas etmesi durumunda; veya
 - ii. Bir savunma oyuncusunun, geçerli bir vuruş topuna vücutundan ayrılmış bir ekipmanla kasten temas etmesi durumunda;
- l) Engellendiği (obstructed) için koruma altına alınan kalenin ötesine ilerlediğinde; veya
- m) Vurucuya verilen birinci kaleye ilerleme (base on balls) nedeniyle zorunlu koşu yaptıkları kalenin ötesine ilerlediğinde.

SONUÇ

Kural 5.10.1 g & h	Bir kaleye temas etmemek veya ikinci kaleye devam etmek
Sonuç	Savunma takımının kurallara uygun bir itirazda bulunması durumunda koşucu elenir.

5.10.2 ENGELLEME NEDENİYLE KOŞUCUYA/KOŞUCULARA VERİLEN KALELER

(BASES AWARDED TO RUNNER(S) FOR OBSTRUCTION)

Sıkıştırma (rundown) dahil olmak üzere bir engelleme (obstruction) meydana geldiğinde:

- a) Gecikmeli ölü top (delayed dead ball) işareti verilir ve oyun için yapılan tüm eylemler sona erene kadar top canlı kalır.
- b) Engellenen koşucu ve engelden etkilenen her koşucu, hakemin kararına göre, herhangi bir engel olmasaydı ulaşabilecekleri kale veya kalelere ilerletilir. Hakem yanıltıcı oyun girişimi (fake play) yapan bir savunma oyuncusunu ihraç edebilir;
- c) Engellenen koşucu, engel olmasaydı ulaşabilecekleri kaleye ulaşmadan önce elenirse, ölü top (dead ball) kararı verilir. Engellenen koşucu ve engelden etkilenen her koşucuya, hakemin kararına göre, engelleme olmasaydı ulaşmış olabilecekleri kale veya kaleler verilir;
- d) Engellenen (obstructed) bir koşucu, aşağıdaki durumlar hariç, engellendiği iki kale arasında asla elenemez (out) :
 - i. Engellenen koşucu, engelleme kararı verildikten sonra bir müdahale (interference) eyleminde bulunursa veya kurallara uygun olarak aşağıdakiler için koşucuya itiraz edilirse:
 1. Koşucunun bir kaleye temas etmemesi. Koşucu o kalede engellenmişse ve bu engelleme kaleye temas etmesini önlemişse bu kural uygulanmaz;
 2. Bir hava topuna ilk temas gerçekleşmeden önce kaleyi terk etmişse;
 3. Engelleme (obstruction) nedeniyle hakem koşucuya ulaşabileceği kaleye ilerleme hakkı verir. Koşucu bu kaleyi geçip bir sonraki kaleye ilerleme eylemi yaptığı anda bu hakkı sona erer. Bu noktadan sonra koşucu, savunma tarafından elenebilir ve top canlı kalmaya devam eder;
 - ii. Engellenen koşucu, hakemin kararına göre verilen kaleyi güvenli bir şekilde alırsa ve sonrasında farklı bir koşucu üzerinde bir oyun varsa, engellenen koşucu artık koşucunun engellendiği kaleler arasında korunmaz ve elenebilir. Top canlı (live) kalır. Engellenen koşucuların hala tüm kalelere uygun sırayla temas etmeleri gerekir veya koşucunun kaleye temas etmesi engellenmediği sürece savunma ekibi tarafından uygun bir itiraz üzerine elenebilirler (out).

5.10.3 KOŞUCUNUN ELENMESİ (A RUNNER IS OUT)

a) Aşağıdaki durumlarda koşucu elenir ve top canlı kalır:

- i. Herhangi bir kaleye ilerlerken veya sırasıyla geri dönüş yaparken, dokunarak elenmekten (tag out) kaçınmak için kale yolundan birden (1) metreden fazla uzaklaştığında;
- ii. Top canlı iken , koşucu bir kaleyle temas halinde olmadığında savunma tarafından topla dokunulduğunda (tag out);

- iii. Bir zorunlu oyun (force play) sırasında, koşucu ilerlemek zorunda olduğu kaleye temas etmeden önce; bir savunma oyuncusu topu kontrolü altında tutarak kaleye temas ederse, topu kaleye değdirirse veya koşucuya topla dokunursa. Zorunlu koşu yapan koşucu, bir sonraki kaleye temas ettikten sonra, herhangi bir nedenle en son bulunduğu kaleye doğru geri dönmek için eylemde bulunduğu anda, zorunlu koşu oyunu (force play) tekrar geçerli olur; Daha önce bulundukları veya temas etmeden geçtikleri kaleye temas etmek için geri dönmeler ve kurallara uygun bir itiraz yapılsa;
- iv. Başka bir koşucu dışında , top oyundayken herhangi biri koşucuya fiziksel olarak yardım ederse. Bir sayı vuruşu (home run), yakalanmamış faul topundan veya birinci kaleye ilerleme (base on balls) verildikten sonra top ölü hale geldiğinde (dead ball) top ölü kalmaya devam eder;
- v. 1.Top canlıyken, bir önceki koşucu elenmeden önce onu fiziksel olarak geçirirlerse. Top canlı kalmaya devam eder. Öndeki koşucu, kendisini geçen koşucudan önce bir sonraki kaleye temas ederse ve tüm koşucular, kalelere kurallara uygun sırayla temas etmek dahil tüm kale koşusu sorumluluklarını yerine getirirlerse, geçen koşucu elenmez; veya
- vi. 2.Eğer geçme eylemi, ölü top (dead ball) ilan edildiğinde veya ilan edilmek üzereyken gerçekleşirse, geçen koşucu elenmez ve ölü top ilan edildikten sonra top ölü kalmaya devam eder.
- vii. Yakalanan bir hava topu (fly ball) bir savunma oyuncusuna temas etmeden önce, başka bir kaleye ilerlemek üzere kalesinden ayrılırsa;
- viii. Engellenmediği sürece, aralardaki kaleye veya kalelere sırayla veya ters sırayla temas edemezse;
- ix. Vurucu koşucu birinci kaleye temas ederek koşucu olur, kaleyi geçer, sonra ikinci kaleye koşmaya çalışır ve kale dışındayken savunma tarafından dokunarak (tag out) elenirse;
- x. Ana kaleye koşarken veya kayarken buraya temas etmeyi başaramazsa, geri dönmek için hiçbir girişimde bulunmazsa ve bir savunma oyuncusu plakaya temas ederken topu kontrol altına alıp hakeme karar için itirazda bulunursa; Top canlıyken bir kaleyi terk edip takım yedek kulübesine girerse veya oyun alanından ayrılırsa;
- xi. Herhangi bir hava topunda koşuya başlamak için bir kaleyle temas halinde değilse;
- xii. Koşucular kalelerdeki pozisyonlarını birbirleri ile değiştirir.
- xiii.

b) Aşağıdaki durumlarda koşucu elenir ve top ölüdür (dead ball):

- i. Ana kale hakemi tarafından talimat verilmesine rağmen onaylanmış bir vuruş kaskını takmadığında;
- ii. Atış hareketi sırasında atıcının (pitcher) pivot olmayan ayağı yere temas edene kadar bulundukları kaleyle teması devam ettirmede. Bu durumda geçersiz atış (no pitch) kararı verilir ve diğer koşucular atış sırasında kurallara uygun olarak bulundukları son kaleye geri dönmelidir;
- iii. Bir atıştan sonra veya bir vurucunun vurduğu sırasını tamamlamasının bir sonucu olarak kurallara uygun şekilde kalesinden ayrıldığında; atıcı topu atıcı dairesi içinde tutarken, hemen kalesine geri dönmeye veya bir sonraki kaleye ilerleme girişiminde bulunmazsa;

- 
- iv. Koşucu herhangi bir nedenle kalesine döndüğünde, söz konusu kaleyi terk ederse elenir. Ancak aşağıdaki durumlarda koşucu elenmez.
 - 1. Kendisine veya başka bir koşucuya yönelik bir oyun gerçekleştirilirse
 - 2. (yanıltıcı atış/fake throw bir oyun olarak kabul edilir);
Atıcı artık atıcı dairesi içinde topa sahip değilse; veya
 - 3. Atıcı, vurucuya atış yapmak üzere topu elinden çıkardığında;
 - v. Koşucunun koşma hakkına sahip olduğu birinci kaleye ilerleme (base on balls) veya düşürülen üçüncü strike (dropped third strike) durumu, vurulan bir topa aynı şekilde değerlendirilir. Vurucu koşucu birinci kaleyi geçerek devam edebilir ve birinci kalede durmadığı sürece ikinci kaleye doğru koşma hakkına sahiptir. Birinci kaleyi geçtikten sonra durursa, derhal birinci kaleye geri dönmeli veya hemen ikinci kaleye doğru devam etmelidir;
 - vi. Vurucu veya vurucu koşucu, ana kaleye ilerleyen bir koşucunun belirgin bir şekilde elenmesine engel olmak amacıyla ana kaledeki bir eyleme kasıtlı olarak müdahale ettiği için elenirse, ilerleyen koşucu da elenir ve diğer koşucular atış sırasında bulundukları son kaleye geri dönmelidir.
- c) Aşağıdaki durumlarda koşucu elenir, top ölüdür (dead ball) ve vurucunun vurucu-köşucu haline gelmesiyle ilerlemek zorunda kalan koşucular hariç diğer koşucular; müdahale, engellenmiş top veya eleme kararının verildiği anda bulundukları son kaleye dönmelidir:
- i. Kale ile temas halinde olmadıkları anda, savunma oyuncularının henüz dokunmadığı bir geçerli vuruş topu kendilerine çarparsa ve hakemin takdirine göre herhangi bir savunma oyuncusunun o pozisyonda bir eleme yapma ihtimali varsa;
 - ii. Bir savunma oyuncusunun kaçırdığı topa kasıtlı olarak ayakla vururlarsa;
 - iii. Atıcı dahil olmak üzere herhangi bir savunma oyuncusu tarafından topa temas olup olmadığına bakılmaksızın, oyun alanı içine vurulan topu tutmaya çalışan bir savunma oyuncusuna veya bir savunma oyuncusunun topu atmasına ya da kasıtlı olarak atılan bir topa müdahale ederse;
 - iv. Oyun alanı dışına vurulan bir hava topunu (faul fly ball) yakalamaya çalışan bir savunma oyuncusuna veya topa müdahale ederse. Eğer bu müdahale Hakemin kararına göre, ikili elemeyi önlemek için yapılmış açık bir girişimse, bir sonraki koşucu elenecektir. Vurucu koşucu, topa vurmadan önce iki strike'tan az olması şartıyla bir strike daha eklenerek vuruşa geri döner. Bu müdahale üçüncü eleme ise, vurucu koşucu bir sonraki devrede ilk vurucu olarak geri dönecek ve ball ve strike sayısı sıfırdan başlayacaktır;
 - v. Bir koşucu, vurucu veya vurucu-köşucu; elendiğinde ya da sayı yaptıktan sonra, savunma oyuncusunun başka bir koşucuya oyun kurma imkânını engellerse; müdahale anında sayı kalesine (home plate) en yakın olan koşucu elenir. Elenmiş bir koşucunun koşmaya devam ederek savunmayı kendisine atış yapmaya zorlaması veya yanıltması da müdahale sayılır.;
 - vi. Hücum takımın bir veya daha fazla üyesi, koşucunun ilerlediği kalede durur veya etrafında toplanarak savunma oyuncularının kafasını karıştırır ve oyun yapmalarını zorlaştırır. Buna takım kulübesinde oturma yetkisi olan herhangi bir kişi de dahildir;
 - vii. Bir savunma oyuncusu vurulan ya da atılan bir topu yakalamak için hareket ettiğinde üçüncü kaleye yakın antrenör, kale çizgisi üzerinde veya yakınında

- ana kale yönünde koşu yapar ve savunma oyuncusunun topu ana kaleye atmasına sebep olursa. Ana kaleye en yakın koşucu elenir; Bir antrenör, antrenör kutusunun içinde veya dışındayken, hücum takımının vurucu, vurucu koşucusu, ısınma dairesindeki vurucusu veya koşucusu olmayan herhangi bir üyesi, atılan bir topa kasıtlı olarak müdahale ederse veya savunma takımının koşucu ya da vurucu koşucuya oyun yapma girişimine müdahale ederse. Müdahale sırasında ana kaleye en yakın koşucu elenir;
- ix. Bir savunma oyuncusu topu kontrol altına almış şekilde kalede koşucuyu beklerken; koşucu ayakta kalarak kasten savunma oyuncusuna çarparsa elenir. Bu eylemin şiddetli veya sportmenlik dışı olduğu tespit edilirse, ihlali gerçekleştiren oyuncu maçtan ihraç edilir.;
- x. Koşucular, savunma oyuncularının kafasını karıştırmak, oyun disiplini bozmak amacıyla ilerlemeye çalışmaz, kalelere ters sırada veya kale çizgisinin dışında koşarlarsa;
- xi. Isınma dairesindeki sıradaki vurucu, savunma oyuncusunun koşucuyu eleme girişimine müdahale ettiğinde, ana kaleye en yakın koşucu elenir;
- xii. Top resmi olmayan bir hücum ekipmanına dokunduğunda, çarptığında vb. Müdahale durumunda savunma bu topu alarak koşucuya bir oyun girişiminde bulunduğu anda. Bu oyuncu engellenen top kararı verilmeden önce sayı yapılmışsa, ana kaleye en yakın koşucu elenir.
- d) Ana kale hakemi veya kıyafeti, tutucunun kale çalmaya çalışan bir koşucuyu eleme hamlesine veya kalesine geri dönme girişimindeki koşucuyu (pick-off) eleme hamlesine engel olduğunda top ölüdür. Tutucunun tutabileceği ama kaçırdığı top (Passed ball) veya kontrolsüz bir atışta (wild pitch) tutucu topu alarak atış/pas yaptığı anda top ana kale hakemine çarparsa, bu durum hakem müdahalesi değildir ve top canlı (live) kalır.

SONUÇLAR

Kural 5.10.3

a) vii - x

Sonuç

Hava topunda kalede erken ayrılma, kale atlama temas etmeme, ikinci kaleye temas etmeme girişimi veya ana kaleye temas etmeme.

Savunma kurallara uygun bir itirazda bulunmadıkça koşucu elenmeyecektir. **İSTİSNA:** Yakalanan bir hava topunda (fly ball) kaleyi çok erken terk eden veya kaleye temas etmeden geçen bir koşucu, top öldüğünde (dead ball) bu kaleye geri dönmeye çalışabilir.

Kalelerin değiştirilmesi

Kural 5.10.3

a) xiii

Sonuç

Bu bir itiraz (appeal) oyunudur. İtiraz onaylandığında, kalelerde pozisyon değiştirdiği fark edilen her koşucu elenir ve baş antrenör sportmenlik dışı davranış nedeniyle ihraç edilir. Eleme sırası, yer değişiminden hemen sonraki koşucuların konumuna göre belirlenir. Kaleleri değiştiren ve değişimden sonra ana kaleye en yakın olan koşucu ilk olarak elenir. Kaleleri değiştiren ve ana kaleye en yakın ikinci olan sonraki koşucu ikinci olarak elenir ve bu şekilde devam edilir. İtiraz, pozisyon değiştiren tüm koşucular yedek kulübesinde olana veya devre bitene kadar herhangi bir



	zamanda yapılabilir. Kale değıştiren kořuculardan biri o an kalede bulunuyorsa, hem o kořucu hem de kale değıştiren tüm kořucular, sayı almıř olsalar bile, elenmiř olacak ve kural dıř kořucular tarafından yapılan sayılar geęersiz sayılacaktır.
Kural 5.10.3 c	Eęer bu müdahale, Hakemin kararına göre, ikili elemeyi önlemek için yapılan açık bir giriřimse, bir sonraki kořucu da elenecektir.
Kural 5.10.3 d)	Gecikmiř ölü top (delayed dead ball) verilmeli ve top oyun içindeki eylemlerin sonuna kadar canlı(live) kalmalıdır.
Sonuç	
	i. Eleme giriřimi yapılan kořucu elenirse, eleme geęerlidir ve top canlıdır (live).
	ii. Kalenin kořu tarafından alındıęı kararı verilirse (safe), top ölü (dead ball) ve tüm kořucular atıř sırasında bulundukları son kaleye geri dönerler.

5.10.4 KOřUCUNUN ELENMEDİęİ DURUMLAR (THE RUNNER IS NOT OUT)

Kořucu ařaęıdaki durumlarda elenmez:

- Vurulan topu yakalamaya çalıřan bir savunma oyuncusuna müdahale etmemek amacıyla savunma oyuncusunun arkasından, önünden ve kale yolunun dıřında kořtuęunda;
- Kale çizgisi hattında savunma oyuncusunun topu elinde bulundurması
kořuluyla, kaleye doęru kale çizgisi hattında kořmadıklarında,
- Birden fazla savunma oyuncusu vurulan bir topu yakalamaya çalıřtıęında kořucu, hakemin kararına göre topu yakalama hakkına sahip olmayan savunma oyuncusuna temas ettięinde;
- Kale ile temas yokken, temas edilmemiř geęerli bir vuruř topunun kořucuya çarpması ve hakemin takdirine göre herhangi bir savunma oyuncusunun eleme yapma ihtimalinin bulunmaması durumunda;
- Faul bölgesi (foul territory) üzerinde temas edilmemiř geęerli bir vuruř topunun kořucuya çarpması ve hakemin takdirine göre herhangi bir savunma oyuncusunun eleme yapma ihtimalinin bulunmaması durumunda;
- Atıcı dahil herhangi bir savunma oyuncusuna temas etmiř veya savunma oyuncusu tarafından temas edilmiř geęerli bir vuruř topu kořucuya çarptıęında ve topla temastan kaçınmadıęında;
- Topu veya oyun yapan bir savunma oyuncusuna kasıtlı olarak müdahale etmedikleri sürece, temas edilmemiř geęerli bir vuruř topu kaleyle temas halindeki kořucuya çarptıęında. Top, kořucuya temas ettięi anda kaleye en yakın savunma oyuncusunun konumuna baęlı olarak canlı (live) kalır veya ölü top olur (dead ball):
 - Kaleye en yakın savunma oyuncusu kalenin önünde konumlanmıřsa top canlı (live) kalır;
 - Kaleye en yakın savunma oyuncusu kalenin arkasında konumlanmıřsa top, ölü top olur (dead ball).
- Kale dıřındayken kořucuya ařaęıdaki řekillerde temas edildięinde:
 - Savunma oyuncusu kontrolünde olmayan bir topla temas ettięinde;veya
 - Savunma oyuncusu top olmayan eli veya eldiveni ile temas ettięinde;

- i) Savunma takımı, bir sonraki kurallara uygun veya kuraldışı atışa kadar, tüm savunma oyuncularını yedek kulübesine giderken geçerli oyun alanını (fair territory) terk edene kadar veya maçın son devresinde hakemler oyun alanını terk etmeden önce hakemin itiraz oyununa ilişkin kararını talep etmediğinde; Bir vurucu koşucu, j) birinci kaleye dokunarak geçtiğinde ve sonra doğrudan kaleye geri dönerek koşucu olduğunda; i) Bir kaleye dönmeleri için kendilerine yeterli süre verilmediğinde. Atıcının atış hareketi esnasında, pivot olmayan ayağı yere temas etmeden önce kale dışında oldukları gerekçesiyle elenmezler ve kaleyi yasal olarak terk etmiş sayılarak ilerlemeye devam edebilirler; i) Kurallara uygun olarak ilerlemeye başladıklarında. Atış plakasına temas halinde topu alan atıcı veya top elinde iken plakaya basan atıcı tarafından durdurulamazlar; j) Bir hava topu (fly ball) savunma oyuncusuna dokunana kadar kalelerinde temas halinde bulunduklarında ve sonra ilerleme girişiminde bulunduklarında; k) Bir kaleye kaydıklarında ve kale uygun konumundan çıktığında. Kalenin koşucuyu takip ettiği kabul edilir. Kaleye güvenli bir şekilde ulaşan koşucu, kale yerinden çıktığı için kale teması olmadığı için elenmez. Kale tekrar yerine takıldığında elenme riski olmadan bu kaleye geri dönebilirler. Bir koşucu, yerinden çıkan kaleyi geçerek ilerlemeye çalışırsa, kale tekrar yerine takılana kadar elenme tehlikesi altındadır; l) Bir antrenör, antrenör kutusundayken atılan topa veya vurulan topa istemeden müdahale ettiğinde; veya p) Top, resmi olmayan hücum ekipmanına temas ettiğinde ve belirgin bir oyun (oyuna müdahale) durumu olmadığında.

SONUÇ

Kural 5.10.4 p Resmi olmayan hücum ekipmanlarıyla temas ve belirgin bir oyun durumu olmaması.
Sonuç Top ölü (dead ball olur) ve her koşucu, ölü top (dead ball) ilan edildiğinde en son dokunduğu kaleye geri dönmelidir, ancak geri dönerken aradaki kalelere dokunması gerekmez.

5.11 ENGELLEME HARİCİ KALE KOŞUSU SONUÇLARI (BASE RUNNING OTHER THAN FOR OBSTRUCTION)

SONUÇLAR

Sonuç	Kural veya durum
a) Bir kale ilerleme (One Base Award)	i. Aşağıdaki durumlar oluştuğunda vurucu koşucu, birinci kaleye ilerler, zorunlu olarak ilerlemesi gereken tüm koşucular da bir kale ilerletilir. 1. Ana kale hakemi tarafından dördüncü "ball" kararı verildiğinde; top canlıdır(live); 2. Kasıtlı bir yürütme (intentional walk) yapıldığında; top ölü (dead ball);



3. Vurucu engellendiğinde ve hücum takımı vurucunun birinci kaleye ilerleme seçeneğini kullandığında; top ölür (dead ball); Atıcı hariç, bir savunma oyuncusunu geçmeden önce
 4. vurulan bir topa bir hakem veya koşucu tarafından temas edildiğinde; top ölür (dead ball); Atıcının attığı
 5. top vurucuya temas ederse (hit by pitch); top ölür (dead ball).
- ii. Bir koşucuya aşağıdaki durumlarda bir kale ilerleme verilir; aşağıdaki 6. madde haricinde top ölüdür (dead ball):
1. ~~Kuraş~~ dışı bir atışta, vurucu tarafından yapılmadığında veya vuruş yapıldığında, hücum takımının antrenör ya da yöneticisi kuraldışı atışta gerçekleşen oyunun o anki sonucunu değil de kural dışı atış kuralının uygulanmasını seçerse; top ölür (dead ball);
 2. Atıcı atışını yaptığında top sahanın dışına çıkarsa ya da arka perdeye (backstop) takılırsa, kale ilerletme atış anı dikkate alınarak uygulanır;
 3. Bir savunma oyuncusu istemeden topu oyun alanının dışına taşıdığında, savunma oyuncusunun oyun alanını terk ettiği andan itibaren kale ilerletme verilir; Bir oyuncuyu dokunarak elemek için yedek kulübesine veya takım alanına canlı (live) bir top taşıyan savunma oyuncusu, istemeden oraya taşımış sayılır;
 4. Bir savunma oyuncusu oyun sırasında topun hakimiyetini kaybeder ve top ölü top (dead ball) bölgesine girerse, kale ilerleme kuralı, topun ölü top (dead ball) bölgesine girdiği anda, koşucunun en son dokunduğu kaleden itibaren uygulanır;
 5. Savunma ekipmanı atılan bir topun engellenmesine neden olduğunda, kale ilerleme kuralı, topun atıldığı anda koşucunun en son dokunduğu kaleden itibaren uygulanır;
 6. Yerinden çıkabilen ayrılmış bir ekipman atılan bir topa temas ettiğinde.

Atılan bir top tutucuyu atlatırsa ve koşucu(lar) ilerlemediğinde yerinden çıkan ekipmanla geri alınırsa, bariz bir oyun/eleme mümkün değildir veya avantaj yoktur. Hiçbir koşucuya kale verilmez, top canlı (live) kalır ve vurucu sadece atıcının attığı top dördüncü ball olduğunda veya üçüncü strike (düşürülen top) kuralında birinci kaleye ilerleyebilir. Kendilerini riske atarak daha da ilerleyebilirler.

**b) İki Kale
Ödülü (Two
Base Award)**

- i. Vurucu koşucuya ve koşucu(lar)a aşağıdaki durumlarda atış anından itibaren iki kale verilir ve top ölüdür (dead ball):
1. Oyun alanı içine (fair) vurulan bir top, resmi saha ölçülerinden daha az bir mesafeden oyun alanı dışına çıktığında;

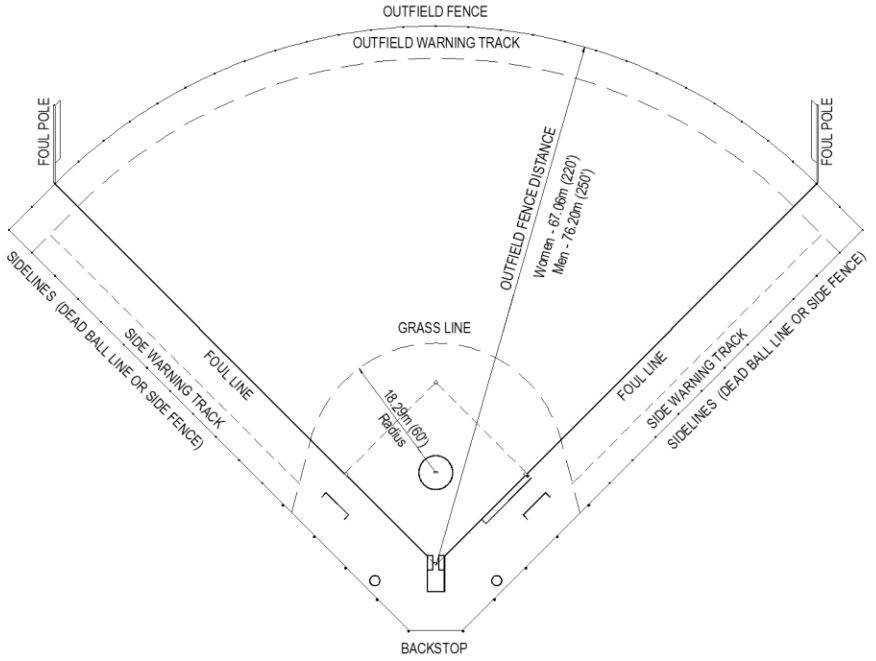


-
2. Oyun alanı içine (fair) vurulan bir hava topu (fly ball) bir savunma oyuncusunun eldivenine veya vücuduna çarpıp foul bölgesindeki çitlerin dışına düştüğünde;
 3. Kurallara uygun vurulan hava topu (fly ball) çite dokunduğunda, bir savunma oyuncusuna temas ederek yön değiştirdiğinde ve foul bölgesinde bir çitin dışına düştüğünde;
 4. Geçerli vurulmuş bir hava topuna (fly ball), ölü top bölgesinde bulunan bir savunma dokunduğunda ve hakemin takdirine göre topun geçerli bölge (fair territory) içindeki çitlerin üzerinden dışarı çıkmayacağı kararı verildiğinde;
 5. Oyun alanı içine (fair) vurulan top sekerek çitin arasından geçtiğinde, çitin altından, yuvarlandığında veya oyun alanının ölü top (dead ball) çizgisini geçtiğinde;
 6. Oyun alanı içine (fair) vurulan top aşağıdakilere temas ederek yön değiştirdiğinde:
 - a) Bir savunma oyuncusuna;
 - b) Bir koşucuya veya hakeme, atıcı hariç bir savunma oyuncusunu geçtikten sonra (başka hiçbir savunma oyuncusunun eleme ihtimali olmaması şartıyla) ve top foul bölgesinde oyun dışına çıkarsa.
- ii. Top atıldığında (throw) ve oyun alanını terk ettiğinde veya engellendiğinde kale ilerleme kuralı, topun savunma oyuncusunun elinden ayrıldığı zamandan itibaren uygulanır. İki koşucu aynı iki kale arasındaysa, kale ilerleme öndeki koşucunun konumuna göre belirlenir. Koşucu bir sonraki kaleye temas eder ve kalesine geri dönerse, atış anında terk ettiği kale, atış hatası (overthrow) sebebiyle kale ilerleme için "dokunulan son kale" olarak kabul edilir.
- iii. Savunma ekipmanı topun engellenmesine sebep olduğunda, kale ilerleme:
1. Atış(throw) sırasında en son dokunulan kaleden itibaren; veya
 2. Geçerli bir vuruşta, atış (pitch) esnasında en son dokunulan kaleden itibaren verilir.
- iv. Atılan bir top yerinden çıkabilen/bağımsız bir ekipmanla temas ettiğinde, bu bir gecikmiş ölü toptur (delayed dead ball). Kale ilerleme atış (throw) anından itibaren verilir.
- v. Hakemin kararına göre, bir savunma oyuncusu kasıtlı olarak canlı (live) bir topu oynanabilir bölgeden ölü top (dead ball) bölgesine taşıdığı, tekmediğinde, ittiğinde veya attığında top ölüdür (dead ball). Kale ilerleme, taşıma, tekmeleme, itme ya da atma zamanından veya topun ölü top (dead ball) bölgesine taşındığı andan itibaren uygulanır. Koşucuya sadece iki kale verilir.
-

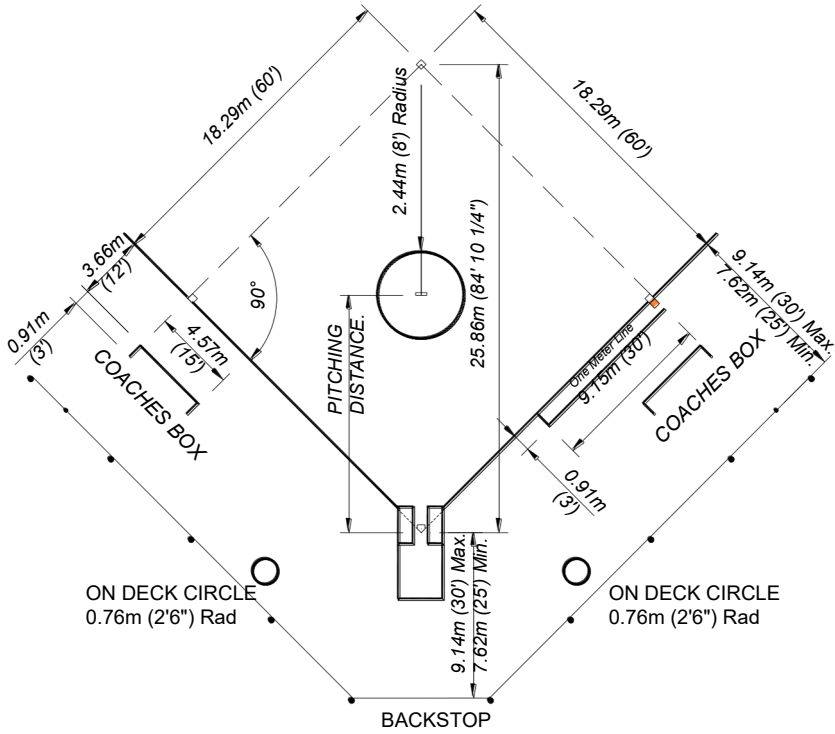
c) Üç Kale Ödülü (Three Base Award)	Yerinden çıkmış bir ekipman geçerli (fair) vurulan topla temas ettiğinde bu bir gecikmiş ölü toptur (delayed dead ball). Vurucu koşucu ve koşuculara üç (3) kale ilerleme verilir. Kaleler atış (pitch) anından itibaren verilir. Koşucular elenme riski olmadan verilen kalelere ilerlerler; ancak, verilen kalelerden sonraki kaleye ilerlemek isterlerse elenme riskini alarak hareket edebilirler.
d) Dört Kale Ödülü (Four Base Awards)	Vurucu koşucu ile koşuculara kalelere ve ana kaleye ilerleme verilir. Top aşağıdaki durumlarda ölüdür (dead ball): i. Hakem bir sayı vuruşu kararı (home run) verdiğinde; ve ii. Geçerli bir vuruş topu (fair) yerinden çıkmış bir ekipmanla temas ettiğinde ve hakemin takdirine göre, top havada uçuş halindeyken dış saha çitini aşacağı kararı verildiğinde.
e) Hakem Kararı Kale İlerletme (Umpire Judgment Awards)	Aşağıdaki durumlarda top ölüdür; vurucu-koşucu ve diğer tüm koşuculara, müdahale gerçekleşmeseydi hakem takdirine göre ulaşabilecekleri kale veya kalelere ilerleme verilir: i. Takım üyesi olmayan bir kişi canlı (live) bir topa veya yerden gelen bir topu (ground ball), atılan bir topu veya hava topunu (fly ball) yakalamak üzere olan bir savunma oyuncusuna müdahale ettiğinde. Hakemin takdirine göre, müdahale olmasaydı, savunma oyuncusu topu yakalayacaktı veya tutacaktı ise, vurucu koşucu elenir ve koşucular müdahale anında en son temas ettikleri kaleye geri dönmelidir; veya ii. Top hakem ekipmanına veya kıyafetine ya da hücum oyuncusu kıyafetinesikıştığında.

EK 1: OYUN ALANI VE SAHA DÜZENİ (PLAYING FIELD AND DIAMOND LAYOUT)

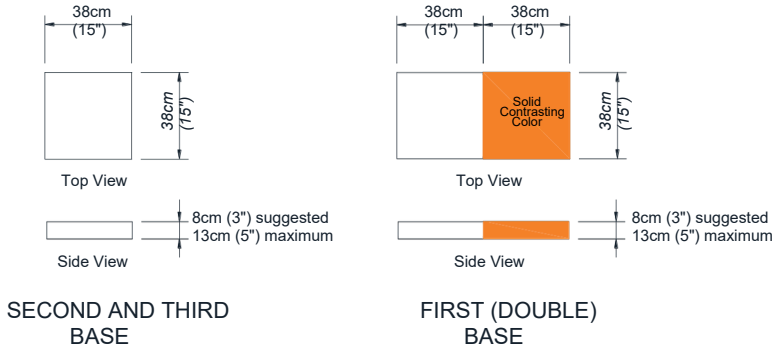
A. RESMİ OYUN ALANI ÖLÇÜLERİ (OFFICIAL DIMENSIONS OF THE PLAYING FIELD)



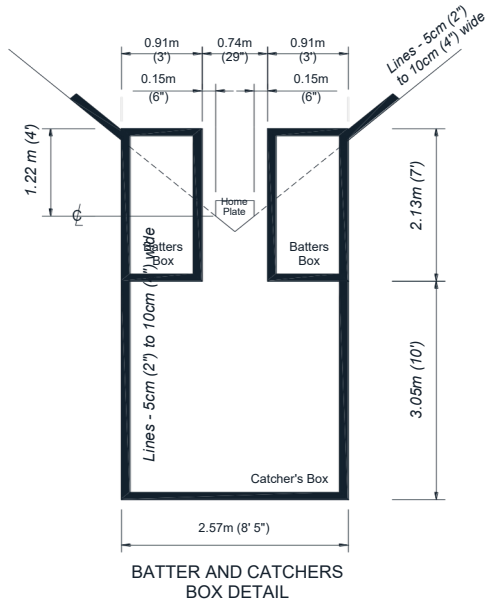
B. RESMİ OYUN ALANI İÇ SAHA ÖLÇÜLERİ (OFFICIAL DIMENSIONS OF THE DIAMOND LAYOUT)



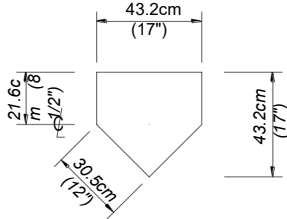
C. RESMİ KALE ÖLÇÜLERİ (OFFICIAL DIMENSIONS OF THE BASES)



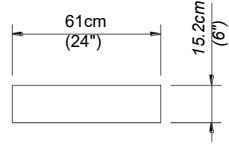
D. RESMİ VURUCU VE TUTUCU KUTUSU ÖLÇÜLERİ (OFFICIAL DIMENSIONS OF THE BATTER'S AND CATCHER'S BOXES)



E. RESMİ ANA KALE VE ATIŞ PLAKASI ÖLÇÜLERİ
(OFFICIAL DIMENSIONS OF HOME PLATE AND PITCHER'S PLATE)



HOMEPLATE



PITCHER'S PLATE

F. HIZLI REFERANS TABLOSU (QUICK REFERENCE TABLE)

ANA KALE ARKASI KORUMA VE YAN ÇİZGİLER (ÖLÜ TOP ÇİZGİSİ/YAN ÇİT)

(BACKSTOP AND SIDELINES DEAD BALL LINE/SIDE FENCE)

Faul çizgilerinin dışında minimum 7,62 m, maksimum 9,14 m arasında konumlandırılacaktır. Faul çizgileri ile ana kale arkasındaki koruma (backstop) ve kenar çizgileri arasındaki alan engelsiz olmalıdır.

KALELER (BASES)

Ana kale ile birinci ve üçüncü kaleler arasındaki mesafedir. Ana kalenin arka kısmından kalenin arka kısmına kadar 18,29 m' dir. Ana kaleden ikinci kaleye olan mesafe, ana kalenin arka noktasından kalenin orta kısmına kadar 25,86 m' dir. Kaleler branda veya diğer uygun malzemelerden yapılacak ve güvenli bir şekilde yerine sabitlenecektir.

Çift kale (double base) ; bir yarısı geçerli oyun alanı içerisinde (fair territory), diğer yarısı ise (farklı ve zıt düz bir renk) faul alanı (foul territory) içerisinde konumlandırılacak ve bu alanların bir parçası olarak sabitlenecektir.

VURUCU KUTULARI (BATTER'S BOXES)

Ana kalenin her iki tarafında birer tane 0,91 m. x 2,13 m. ölçülerinde olacaktır. Vurucu kutusunun iç çizgileri ana kaleden 15,2 cm mesafede olacaktır. Kutunun ön çizgisi, ana kalesinin merkezinden geçen hattın 1,22 m önünde olacaktır. Çizgiler, vurucu kutusunun içinde kabul edilir.

TUTUCU KUTUSU (CATCHER BOX)

Her bir vurucu kutusunun arka dış köşelerinden itibaren 3,05 m. uzunluğunda ve 2,57 m. genişliğinde olacaktır. Çizgiler tutucu kutusunun içinde kabul edilir.

ANTRENÖR KUTULARI (COACH'S BOXES)

Sahanın dışına çizilen 4,57 m uzunluğundaki bir çizginin arkasındaki bölümdür. Bu çizgi, birinci ve üçüncü kale çizgilerine paralel; kalelerden sayı kalesine doğru uzanan bu çizgilere 4,57 m mesafededir.

MESAFE TABLOSU (DISTANCE TABLE)

KATEGORİ	ATIŞ MESAFESİ (PITCHING)	DIŞ SAHA ÇİTLERİ (OUTFIELD FENCES) (minimum)
15 yaş ve altı genç kadınlar	12.19 m.(40 ft.)	60.96 m. (200 ft.)
18 yaş ve altı genç kadınlar	13.11 m.(43 ft.)	67.06 m. (220 ft.)
Kadınlar	13.11 m.(43 ft.)	67.06 m. (220 ft.)
15 yaş ve altı genç erkekler	14.02 m.(46 ft.)	76.20 m. (250 ft.)
18 yaş ve altı genç erkekler	14.02 m.(46 ft.)	76.20 m. (250 ft.)
Erkekler	14.02 m.(46 ft.)	76.20 m. (250 ft.)

ANA KALE (HOME PLATE)

Atıcıya bakan kenar boyunca 43,2 cm genişliğinde beş kenarlı bir şekilde olacaktır. Kenarlar, vurucu kutusunun iç çizgilerine paralel olacak ve 21,6 cm uzunluğunda olacaktır. Tutucuya bakan köşenin kenarları 30.5cm m. uzunluğunda olacaktır.

İÇ SAHA (INFIELD)

Kalelerin bulunduğu sahanın toprak bölümüdür. Atıcı plakasının ön orta noktasından itibaren 18.29 m. yay mesafesindeki toprak alan

ÇİZGİLER (LINES)

Genişlikleri **50 mm – 100 mm** arasında olmalıdır.

SIRADAKİ VURUCU ISINMA DAİRESİ (ON-DECK CIRCLE)

Ana kaleye en yakın yedek kulübesinin (dugout) bitimine çizilen **1.52 m** çapında, **0.76 m** yarıçaplı dairedir.

BİR METRE ÇİZGİSİ (ONE METER LINE)

Ana kaleden birinci kaleye kadar olan çizginin orta noktasından, çizgiye **1 m uzaklıkta** paralel olarak çizilir.

ATICI DAİRESİ (PITCHER'S CIRCLE)

Atıcı plakasının ön kenarının merkezinden itibaren 2,44 m yarıçapında çizilen 4,88 m çapındaki dairedir. Çizgiler dairenin içinde kabul edilir.

ATIŞ PLAKASI (PITCHER'S PLATE)

Kauçuktan yapılır, **61 cm** uzunluğunda ve **15.2 cm** genişliğindedir. Plakanın üst yüzeyi zeminle aynı seviyede olmalıdır.

UYARI PARKURU (WARNING TRACK)

Dış saha veya yan çitlerden minimum **3.66 m**, maksimum **4.57 m** uzaklıkta olacaktır. Oyun yüzeyi ile aynı seviyede ancak oyun yüzeyinden farklı bir malzeme (toprak, çakıl) ile yapılmalıdır. Malzeme dış alan yüzeyinden ayırt edilebilir olmalı ve oyuncuların çite yaklaşıklarını anlayabilecekleri net bir fiziksel sinyal vermelidir.

G. ELMAS ŞEKLİNDE BİR SAHA OLUŞTURULMASI (LAYING OUT A DIAMOND)

Bu bölüm; 18,29 m (60 ft.) kale mesafesi ve 14,02 m (46 ft.) atış mesafesine sahip bir sahanın yerleşimi için örnek teşkil eder

1. Ana kalenin konumunu belirlemek için, sahanın kurulması istenen yönüne doğru bir çizgi çekin. Ana kalenin tutucuya (catcher) en yakın köşesine bir kazık çakın. Bu kazığa bir ip bağlayın ve ipi 14,02 m (46 ft.), 18,29 m (60 ft.), 25,86 m (84 ft. 10 1/4 inç) ve 36,58 m (120 ft.) mesafelerden düğümleyerek veya başka bir şekilde işaretleyin.
2. İpi (germeden) yön çizgisi boyunca yerleştirin ve 14,02 m. (46 ft.) işaretine bir çubuk yerleştirin. Bu, atıcı (pitcher) plakasının ortasındaki ön çizgi olacaktır. Aynı hat boyunca, 25,86 m. (84 ft. 10 1/4 inç) işaretine kazık çakın. Burası ikinci kalenin merkezi olacaktır.
3. İpin 36,58 m. (120 ft.) işaretini ikinci kalenin merkezine yerleştirin ve ipi 18,29 m. (60 ft.) işaretinde tutarak, ip gerilene kadar yön çizgisinin sağına doğru yürüyün ve 18,29 m. (60 ft.) işaretine bir kazık çakın. Bu, birinci kalenin dış köşesi olacak ve ip bu sayede birinci ve ikinci kalelere giden çizgi hattını oluşturacaktır.
4. İpi tekrar 18,29 m. (60 ft.) işaretinde tutarak, sahanın diğer tarafına yürüyün ve benzer şekilde üçüncü kalenin dış köşesini işaretleyin. Ana kale, birinci kale ve üçüncü kale tamamen sahanın (elmasın) içindedir.
5. Sahayı kontrol etmek için, ipin ana kaledeki ucunu birinci kale kazığına ve 36,58 m (120 ft.) işaretini üçüncü kaleye yerleştirin. 18,29 m (60 ft.) işareti bu dumda ana kale ve ikinci kale ile tam olarak örtüşmelidir.
6. Mümkün olan her durumda tüm mesafeleri metre ile kontrol edin.

EK 2: SOPA ÖZELLİKLERİ (BAT SPECIFICATIONS)

A. RESMİ SOPA (OFFICIAL BAT)

1. Sopa; tek parçalı yapıdan, kalıcı olarak birleştirilmiş çok parçalı yapıdan veya değiştirilebilir iki parçalı yapıdan oluşmalıdır.
2. Sopa değiştirilebilir bileşenlerle tasarlandığında, aşağıdaki kriterleri karşılamalıdır:
 - a) Bileşen parçaları, sahada sertifikasız ekipman kombinasyonlarını önlemek
 - b) için kendine özgü benzersiz bir kilitleme anahtarına sahip olmalıdır; ve Tüm bileşen kombinasyonları, birleştirildiğinde tek parçalı bir sopa ile veya ayrıldığında tek parçalı bir sopanın bölümü ile aynı standartları karşılamalıdır.
3. Bir sopa, tek parça sert ağaçtan yapılabileceği gibi; tüm parçaların damar yönü sopanın uzunluğuna paralel olacak şekilde, bir yapıştırıcı ile birbirine bağlanmış iki veya daha fazla ahşap parçasından oluşan bir bloktan da şekillendirilebilir.

4. Bir sopa metal, bambu, plastik, grafit, karbon, magnezyum, fiberglas, seramik veya WBSC Ekipman Standartları Komisyonu tarafından onaylanan başka herhangi bir kompozit malzemeden yapılmış olabilir.

5. Bir sopa lamine edilebilir ancak yalnızca ahşap veya yapıştırıcı içermeli ve (bitirildiğinde) şeffaf bir cilaya sahip olmalıdır.

6. Sopa'nın gövde kısmı (incelmenin başladığı yerden uç kapağına kadar) yuvarlak ve pürüzsüz olmalıdır; hafif dokulandırmaya izin verilir.

7. Hiçbir sopa 86,4 cm'den (34 inç) daha uzun veya 1077,0 gr (38 ons) ağırlıktan fazla olmamalıdır.

8. Hiçbir sopa'nın çapı, en geniş yerinde 5,7 cm'den (2 1/4 inç) fazla olmamalıdır.

Genleşmeye izin vermek için 0,80 mm'lik (1/32 inç) bir tolerans kabul edilir.

9. Sopada açıkta perçin, pim, pürüzlü, keskin kenarlar veya tehlike oluşturabilecek herhangi bir dış bağlantı elemanı bulunmamalıdır. Sopa; çapak ve çatlak içermemelidir.

10. Ahşap olmayan bir sopa'nın sapı ahşap olmamalıdır.

11. Sopada mantar, bant (kaygan plastik bant kullanılamaz) veya kompozit malzemeden yapılmış bir emniyet tutuş alanı bulunmalıdır. Bu alanın uzunluğu 25,4 cm'den (10 inç) kısa olmamalı ve sopa'nın ince ucundan (sap kısmından) itibaren 38,1 cm'yi (15 inç) geçmemelidir. Tutuşu güçlendirmek amacıyla kullanılan reçine, çam sakızı veya sprey maddelere sadece bu bölge üzerinde izin verilir. Sopaya uygulanan bant kesintisiz bir sarmal şeklinde sarılmalı; ancak bandın boşluksuz, bütün bir katman oluşturması zorunlu tutulmamalıdır. Parmak desteği (model finger grip), genişleyen alt uç (flare cone) veya tutuş kısaltma aparatı (choke up device) gibi her türlü eklenti, emniyet bandı ile bu tutuş alanına sabitlenmelidir.

12. Ahşap olmayan ve vuruş ucu (barrel) kendinden kapalı, tek parçalı yapıdan oluşmayan sopaların kalın ucunda; WBSC Ekipman Standartları Komisyonu tarafından onaylanmış ve buraya sıkıca sabitlenmiş kauçuk, vinil plastik veya benzeri bir malzemeden yapılmış bir uç tapası (insert) bulunmalıdır.

- a) Sopa uç kapağının eki; uç kapağına ya da gövdeye zarar vermeden veya onları tahrip etmeden üretici dışında hiç kimse tarafından çıkarılamayacak şekilde sıkıca ve kalıcı olarak mühürlenmelidir (sealed).
- b) Sopa içinden tıkrıtı vb ses gelmemelidir. İçinden sesi gelen bir sopa, kural dışı sopa olarak kabul edilecektir.
- c) Sopada kurcalama (müdahale) izleri bulunmamalıdır. Kurcalama belirtisi gösteren bir sopa, değiştirilmiş (altered bat) sopa olarak kabul edilecektir.

13. Sopa'nın sap kısmıyla doksan derecelik açı yapacak şekilde tasarlanmış, en az 0,6 cm (1/4 inç) kalınlığında ve keskin kenarları bulunmayan bir emniyet topuzu (safety knob) bulunmalıdır. Bu emniyet topuzu; kalıplama, torna veya kaynak yöntemleriyle gövdeye kalıcı olarak sabitlenmiş olmalıdır. Topuzun üzeri; tutuş bandı veya tutuşu güçlendiren malzemelerle kaplanabilir.

14. Sopa üzerindeki aşınma nedeniyle sopa onay bildirimi okunmadığında; bir hakem tarafından makul bir kesinlikle belirlendiği üzere diğer tüm yönlerden bu Kurallara uygun kalması şartıyla, sopa resmi bir sopa olarak kalır ve kullanılabilir.

15. Sopa'nın ağırlığı, ağırlık dağılımı veya uzunluğu; üretim aşamasında kalıcı olarak sabitlenmiş olmalı ve sonrasında, bu Kuralda veya WBSC Ekipman Standartları Komisyonu tarafından onaylanmış bir şartnamede aksi belirtilmedikçe, hiçbir şekilde değiştirilmemelidir.

B. ISINMA SOPASI (THE WARM-UP BAT)

Resmi bir sopadan farklı olarak, tek parça yapıdan oluşmalı ve resmi sopanın emniyet tutamağı (safety grip) ile emniyet topuzu (safety knob) gerekliliklerine uygun olmalıdır. Sopanın gövde ucunda 3,2 cm (1 1/4 inç) boyutundaki harflerle “warm-up” (ısınma) ibaresi bulunmalıdır. Gövde ucu 5,7 cm’den (2 1/4 inç) büyük olmalıdır.

EK 3: TOP STANDARTLARI (BALL STANDARDS)

A. RESMİ SOFTBOL TOPU (AN OFFICIAL SOFTBALL)

Resmi bir softball topu:

1. Düzenli, pürüzsüz dikişli, gizli dikişli veya düz yüzeyli bir top olmalıdır;
2. Birinci kalite uzun lifli elyaf kapok, mantar ve kauçuk karışımı, poliüretan karışımı veya wbsc ekipman standartları komisyonu tarafından onaylanan diğer malzemelerden yapılmış bir merkez çekirdeğe sahip olmalıdır;
3. Kaliteli bükülmüş iplikle elle veya makineyle sarılmış lateks veya kauçuk malzeme ile kaplanmış olabilir;
4. Topun dış kaplaması; iç yüzeyine yapıştırıcı uygulanarak sabitlenmeli ve balmumu sürülmüş pamuk veya keten iplikle dikilmeli ya da çekirdeğe yapıştırılmış veya çekirdekle bütünleşik olarak kalıplanmış olup WBSC Ekipman Standartları Komisyonu tarafından onaylanmış, gerçeğine uygun bir dikiş kabartmasına sahip olmalıdır.
5. Topun dış kaplaması en kaliteli birinci sınıf kromla tabaklanmış at derisinden, siğir derisinden, sentetik malzemeden veya WBSC Ekipman Standartları Komisyonu tarafından onaylanmış diğer malzemelerden yapılmış olmalıdır.

B. ÖLÇÜLER VE TEKNİK ÖZELLİKLER (DIMENSIONS AND SPECIFICATIONS)

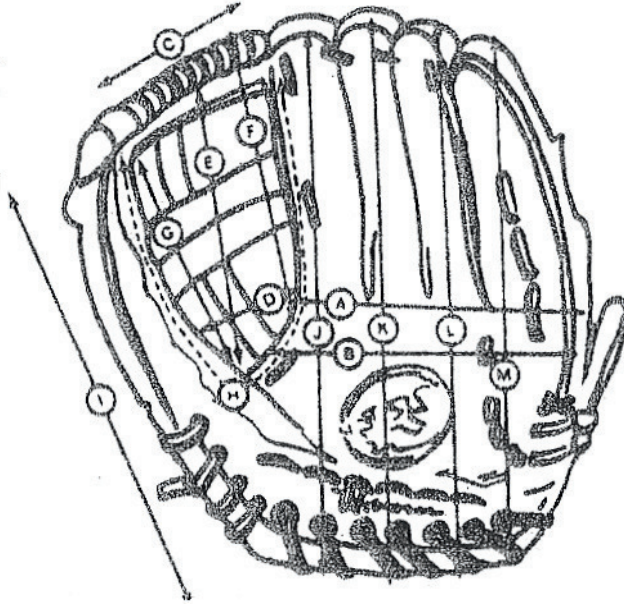
1. Tamamlanmış 30,5 cm’lik (12 inç) topun çevresi 30,2 cm (11 7/8 inç) ile 30,8 cm (12 1/8 inç) arasında, ağırlığı ise 178,0 g (6 1/4 ons) ile 198,4 g (7 ons) arasında olacaktır. Düz dikiş stilinde, her kapak üzerinde iki iğne yöntemiyle dikilmiş en az 88 dikiş bulunacaktır.
2. Tamamlanmış top, WBSC Ekipman Standartları Komisyonu tarafından belirlenen bir geri sıçrama katsayısına (COR) ve sıkıştırma standardı katsayısına sahip olacaktır.
3. COR (Coefficient of Restitution), softball toplarının geri sıçrama katsayısını ölçmek için kullanılan Amerikan Test ve Malzeme Derneği (ASTM) test yöntemiyle ölçülen değeri ifade eder.
4. Beyaz kapaklı/beyaz veya kırmızı dikişli veya sarı optik kapaklı/kırmızı dikişli, COR değeri 0,47 veya altında olan 30,5 cm’lik (12 inç) toplar WBSC Erkekler ve Kadınlar; Genç Erkekler ve Genç Kadınlar müsabakalarında kullanılacaktır. Toplar üzerinde WBSC logo işareti bulunacaktır.
5. WBSC müsabakalarında kullanılan toplarda, topu 0,64 cm (0,25 inç) sıkıştırmak için gereken yük kuvveti; WBSC Ekipman Standartları Komisyonu tarafından onaylanan, softball toplarının sıkıştırma-yer değiştirme ölçümü ASTM test yöntemine göre ölçüldüğünde 170,1 kg’ı (375 libre) geçmemelidir.



Aşağıda her bir top için belirlenen standartlar listelenmiştir:

Softbol Topu	30.5 cm. (12")
Top Rengi / İşaretleme	Beyaz veya Sarı Optik WBSC SD LOGOSU
İplik Rengi	Beyaz veya Kırmızı dikiş
Min. Boyut	30.2 cm. (11-7/8")
Maks. Boyut	30.8 cm. (12-1/8")
Min. Ağırlık	178.0 g. (6 1/4 oz.)
Maks. Ağırlık.	198.4 g. (7 oz.)

EK 4: ELDİVEN ÖZELLİKLERİ (GLOVE SPECIFICATIONS)



BOYUT ÖZELLİKLERİ:

A	Avuç içi genişliği (üst)	20.3 cm. (8 in.) 21.6
B	Avuç içi genişliği (alt)	cm. (8 ½ in.) 12.7
C	Ağ üst açıklığı	cm. (5 in.) 11.5 cm.
D	Ağ alt açıklığı	(4 ½ in.) 18.4 cm. (7
E	Ağ yüksekliği	1/4 in.) 19.0 cm. (7
F	1. Parmak ağ bağlantı dikişi	½ in.) 19.0 cm. (7 ½
G	Baş parmak ağ bağlantı dikişi	in.) 44.5 cm. (17 ½
H	Ağ bağlantı dikişi (toplam)	in.) 23.5 cm. (9 ¼
I	Başparmak üstten alt kenara	in.) 35.6 cm. (14
J	1. parmak üstten alt kenara	in.) 33.7 cm. (13 ¼
K	2. parmak üstten alt kenara	in.) 31.1 cm. (12 ¼
L	3. parmak üstten alt kenara	in.) 27.9 cm. (11
M	4. parmak üstten alt kenara	in.)

EK 5: HAKEMLER (UMPIRES)

A. HAKEMLER İÇİN GENEL BİLGİLER (GENERAL INFORMATION FOR UMPIRES)

- a) Hiçbir Hakem, takımlardan herhangi birinin üyesi olmamalıdır. Örnekler: oyuncu, antrenör, yönetici, görevli, sayı görevlisi, fizyoterapist veya sponsor.
- b) Hakem oyunun tarihinden, saatinden ve yerinden emin olmalı ve oyun alanına maç saatinden 20-30 dakika önceden gelmeli, maçı zamanında başlatmalı ve maç bittiğinde sahadan ayrılmalıdır.
- c) Erkek ve kadın Hakem aşağıdakileri giymelidir.
 1. Toz mavi uzun veya kısa kollu bir gömlek.
 2. Koyu lacivert çorap.
 3. Koyu lacivert pantolon.
 4. Önünde beyaz ve mavi işlemeli WBSC harfleri bulunan koyu lacivert şapka.
 5. Lacivert top çantası (sadece ana kale hakemi).
 6. Koyu lacivert ceket ve/veya kazak.
 7. Siyah ayakkabı ve kemer.
 8. Toz mavi gömleğin altına giyilen beyaz veya lacivert tişört.
 9. Güneşten korunma amacıyla uzun kollu içlik giyilirse, bu vücudu saran sıkı yapıda ve lacivert olmalıdır.
- d) Hakemler, tehlike oluşturabilecek açıkta kalan takı takmamalıdır.
İSTİSNA: Tıbbi Uyarı Bilezikleri ve/veya kolyeleri.
- e) Hızlı atış (fast pitch) maçlarında ana kale hakemi, siyah veya taba rengi dolgulu siyah yüz maskesi, siyah boğaz koruyucu, vücut koruyucu ve diz korumalı kaval kemliği koruyucuları takmalıdır. Maskede boğaz koruyucu yerine uzatılmış tel koruyucu kullanılabilir.
- f) Hakemler kendilerini yöneticilere, antrenörlere ve resmi sayı hakemlerine tanıtmalıdır.
- g) Hakemler oyun alanı sınırlarını ve ekipmanları denetlemeli; tüm oyun alanı özel kurallarını (ground rules) her iki takıma, yöneticilere ve antrenörlere açıklamalıdır.
- h) Her Hakem, maç süresince veya oyunun durdurulduğu anlarda, maç bitene kadar işlenen ihlaller hakkında karar verme yetkisine sahiptir.
- i) Hiçbir Hakem, bu kurallarda belirtilen kendi görev sınırları dahilinde başka bir hakem tarafından verilen kararları iptal etme veya sorgulama yetkisine sahip değildir.
- j) Bir hakem herhangi bir zamanda diğer hakemlere danışabilir. Bununla birlikte, nihai karar yetkisi, kararı vermek için münhasır yetkisi olan ve diğerlerinin görüşünü talep eden hakeme ait olacaktır.
- k) Görevlerini tanımlamak amacıyla; topun "ball" veya "strike" olduğuna karar veren Hakem "Ana Kale Hakemi" (Plate Umpire), kalelerdeki kararları veren Hakem(ler) ise "Kale Hakemi/Hakemleri" (Base Umpire) olarak adlandırılacaktır.
- l) Ana kale hakemi veya kale hakemi aşağıdaki durumlarda eşit yetkiye sahiptir:
 1. Bir koşucuyu kaleyi çok erken terk ettiği için eleme;
 2. Oyunun durdurulması için mola (time) çağrısı verme;
 3. Bir oyuncuyu, antrenörü veya yöneticiyi kuralları ihlal ettiği için ihraç etme;
 4. Kuraldışı atış (illegal pitches) çağrısı yapma;
 5. İç saha hava topu durumunu (infield fly) belirlemek ve bildirim yapmak.Vuruş sonrasında topun iç saha hava topu (infield fly) olacağı açıkça

görüldüğünde, Hakem derhal koşucuların yararına "iç saha hava topu (infield fly), eğer geçerli alan içerisinde (fair) ise vurucu elenir" şeklinde kararını ilan edecektir.

m) Kararın sorumluluğuna sahip olan hakem, bu kurallara uygun tüm durumlarda elenen bir oyuncu olduğunda, karar için itiraz (appeal) beklemeden bir vurucuyu, vurucu koşucuyu veya koşucuyu eleme kararı verecektir.

n) İtiraz edilmediği sürece bir hakem; bir oyuncuyu kaleye temas etmediği, yakalanan bir hava topunda (fly ball) kaleyi çok erken terk ettiği, vurucu sırasını ihlal ettiği, bildirilmeyen yedek oyuncu olduğu, kural dışı tekrar giriş (Illegal Re-Entry) yaptığı, bildirilmeyen geçici yedek oyuncu (replacement player) veya geri dönen maçtan alınmış oyuncu (withdrawn player) olduğu, başka bir koşucuyla kale pozisyonlarını değiştirdiği veya birinci kaleye ulaştıktan sonra ikinci kaleye gitme girişiminde bulunduğu durumlar için (bu kurallarda belirtildiği üzere) elemez (out) veya cezalandırmaz.

o) Bir Hakem, bir kural ihlali için öngörülen ceza, ihlali yapan takıma avantaj sağlayacaksa; bu cezayı uygulamaz..

p) Bir hakemin **EK 5'e** uymaması protesto/itiraz gerekçesi değildir. Bunlar Hakemler için yönergelerdir.

B. İŞARETLER (SIGNALS)

a) Oyunun başlayacağını veya devam edeceğini belirtmek için, Ana Kale Hakemi "oyun" (play ball)" çağrısı yapacak ve aynı zamanda atıcıya atış yapması için eli ile işaret verecektir.

b) STRIKE kararı, sağ el omzun üstünden yukarıya, 90 derecelik bir açıyla kaldırılarak ve aynı zamanda net ve kararlı bir sesle "STRIKE" olarak söylenerek belirtilecektir.

c) BALL kararını belirtmek için hiçbir kol işareti kullanılmaz.

d) Ball ve strike'ların toplam sayısını belirtmek için, önce "ball" sayısı söylenir.

e) Bir foul top durumunu belirtmek için, hakem "foul ball" olarak seslenecek ve her iki kolunu da başın üzerinde dikey olarak havaya kaldıracaktır.

f) Oyunda canlı olan geçerli bir top (fair) durumunu belirtmek için, hakem bir kolunu sahanın merkezine doğru uzatarak aşağı yukarı salınımlı ritmik bir hareket yapacaktır.

g) Bir vurucunun veya koşucunun elendiğini belirtmek için, Hakem, sağ elini yumruk yaparak sağ omuz hizasının üzerine kaldıracaktır.

h) "Safe" kararını (bir oyuncunun güvende olduğunu) belirtmek için, Hakem, avuç içleri yere bakacak şekilde her iki kolunu vücudunun yanlarına doğru yatay olarak açacaktır.

ğ) Oyunun durdurulduğunu belirtmek için, Hakem "mola"(time) çağrısı yapacak ve aynı zamanda her iki kolunu da başın üzerine kaldıracaktır. Diğer Hakemler de oyunun durdurulmasını onaylamak amacıyla aynı hareketi yapacaklardır.

h) Gecikmiş ölü top durumunu (delayed dead ball) belirtmek için, Hakem sol elini yumruk yaparak sol kolunu yatay olarak uzatacaktır.

i) Bir sıkışmış top durumunu (trapped ball) (Eldivenle topun altından ziyade topun üzerinde yakalanan zorunlu eleme (force out) için herhangi bir kaleye atılan top) belirtmek için, Hakem, avuç içleri yere bakacak şekilde her iki kolunu vücudunun yanlarına doğru yatay olarak açacaktır.

j) İki kale ilerleme verme kararını belirtmek için, Hakem sağ elini başın üzerine uzatacak ve aynı zamanda iki parmağıyla verilen kale sayısını gösterecektir.

- 
- j) Sayı vuruşunu (home run) belirtmek için Hakem, sağ elini yumruk yaparak başının üzerine kaldıracak ve kolunu saat yönünde dairesel şekilde döndürecektir. İç saha
 - k) hava topu durumunu (infield fly) belirtmek için, Hakem "iç saha hava topu (infield fly), eğer geçerli alan içerisinde (fair) ise vurucu elendi" şeklinde kararını sesli olarak ilan edecek ve bir kolunu başın üzerine kaldıracaktır. Atış yapılmamasını
 - l) belirtmek için Ana Kale Hakemi, avuç içi atıcıya (pitcher) bakacak şekilde bir elini kaldıracaktır. Hakemin eli bu konumdayken atıcının atış yapması durumunda, "geçersiz atış" (no pitch) ilan edecektir.

EK 6: SAYI KAYDI (SCORING)

A. RESMİ MAÇ RAPORU (THE BOX SCORE)

- a) Her oyuncunun tam adı, numarası ve oynadığı pozisyon veya pozisyonlar, vuruş sırasına göre listelenmelidir. Eğer bir oyuncu kurallara uygun bir değişiklikte oyundan çıkmamışsa, ihraç edilmemişse, oyundan çıkarılmamışsa veya vuruş sırası ona gelmeden maç bitmemişse bu sıra takip edilir. Yedek oyuncunun oyunda olduğu süreçte elde ettiği tüm istatistikler, başka bir oyuncunun yerine resmi bir yedek olarak girmese dahi o oyuncunun hanesine yazılır. Geçici bir koşucu (temporary runner) tarafından elde edilen istatistikler, yerine koştuğu oyuncunun hanesine işlenir.
 - 1. Belirlenmiş oyuncu/vurucu (DP) kullanmak isteğe bağlıdır. Kullanılıyorsa maç başlamadan önce bildirilmeli ve line up listesinde normal vuruş sırasında yazılmalıdır. Line up listesine On (10) oyuncu yazılır ve onuncu (10.) sırada yazılan oyuncu, FLEX oyuncudur. DP takımı hücumdayken FLEX yerine vuruş yapan oyuncudur. Her oyuncunun vuruş ve savunma kaydı çizelge haline getirilmelidir.
 - 2. İlk sütun, her oyuncunun vuruş sayısını (time at bat) gösterir, ancak oyuncu aşağıdaki durumlarda vuruş yapmış sayılmaz:
 - a) Havada yakalanabilecek bir feda vuruşu (sacrifice fly) yaparak bir koşucunun sayı yapmasını sağladığında;
 - b) Atıcının dört hatalı atışı (base on balls) ile kale ilerleme kazandığında;
 - c) Engelleme (obstruction) nedeniyle birinci kaleye gönderildiğinde;
 - d) Bir feda bunt vuruşu (sacrifice bunt) yaptığında
 - e) Atıcının atış topunun kendisine çarpması (hit by pitch) durumunda.
 - 3. İkinci sütun, her oyuncunun yaptığı sayı (runs) miktarını gösterir.
 - 4. Üçüncü sütun, her oyuncunun yaptığı kale vuruşu (base hits) sayısını gösterir. Kale vuruşu, vurucunun kaleye güvenli bir şekilde ulaşmasını sağlayan vuruştur.
 - a) Vurucu-koşucu; yere düşen, çitleri aşan veya bir savunma oyuncusu temas etmeden önce çite çarpan geçerli bir topa (fair ball) birinci kaleye veya sonraki kalelere güvenli bir şekilde ulaştığında.
 - b) Bir vurucu-koşucu; çok sert, çok yavaş veya doğal olmayan şekilde seken ve normal bir çabayla vurucuyu oyun dışı bırakacak sürede karşılanması imkansız olan geçerli bir vuruş topu sonrasında birinci kaleye güvenli bir şekilde ulaştığında.



c) Savunma oyuncusu tarafından dokunulmamış bir geçerli topun (fair ball); bir koşucunun veya hakemin vücuduna ya da kıyafetine çarpması nedeniyle ölü top (dead ball) haline gelmesi durumunda.

d) Savunma oyuncusunun kendisinden önceki bir koşucuyu eleme (out) girişiminin başarısız olması ve resmi skor görevlisinin kanaatine göre, kusursuz bir savunma yapılmış olsa dahi vurucu-koşucunun birinci kalede elenme ihtimali olmaması durumunda.

e) Vurucu, takımını öne geçirmeye yetecek sayıda koşucuyu ana kaleye gönderen bir kale vuruşu (base hit) ile maçı bitirdiğinde; vurucuya, sadece galibiyet sayısını (winning run) kaydeden koşucunun ilerlediği kale sayısı kadar kale vuruşu hakkı verilir (ancak vurucunun da aynı sayıda kaleyi koşmuş olması şarttır).

İSTİSNA: Vurucu maçı sahanın dışına çıkan bir sayı vuruşu (home run) ile bitirirse, kendisine bir sayı turu (home run) hakkı verilir ve kendisi dahil tüm koşucuların sayı kaydetmesine izin verilir.

5. Dördüncü sütun, her oyuncu tarafından elenen (put out) rakiplerin sayısını gösterir.

a) Bir savunma oyuncusu aşağıdaki durumlarda bir eleme (put out) yapmış sayılır:

- 1) Bir hava topunu (fly ball) veya sert düz vuruşu (line drive) havada yakaladığında;
- 2) Bir vurucuyu veya koşucuyu eleyen (out) bir kale atışını/pasını yakaladığında;
- 3) Bir koşucuyu hak sahibi olduğu kalede değilken topla dokunarak (tag) elendiğinde;
- 4) Bir koşucu, geçerli bir topun kendisine çarpması veya savunmaya müdahale etmesi nedeniyle elendiğinde, topa en yakın savunma oyuncusu olduğunda;
- 5) Kural 3.2.8 Etki d-iii uyarınca elendiği ilan edilen "bildirilmemiş yedek oyuncuya" en yakın savunma oyuncusu olduğunda;
- 6) Koşu yolunun dışına çıktığı için elenen bir koşucuya en yakın savunma oyuncusu olduğunda.

b) Aşağıdaki durumlarda eleme istatistiği doğrudan tutucuya (catcher) yazılır:

- 1) Üçüncü "strike" kararı verildiğinde;
- 2) Vurucu, vuruş sırasını ihlal ettiğinde;
- 3) Vurucu, tutucuya müdahale ettiğinde (interference);
- 4) Vurucu, kural dışı vuruş yaptığı için elendiğinde;
- 5) Vurucu, üçüncü "strike" hakkındayken kısa vuruş (bunt) yapmaya çalışıp elendiğinde;
- 6) Vurucu, kural dışı veya yapısı değiştirilmiş bir sopa kullandığı için elendiğinde;
- 7) Vurucu, vuruş kutusunu (batter's box) terk ettiği veya değiştirdiği için elendiğinde.

6. Beşinci sütun, her oyuncu tarafından yapılan asist sayısını gösterir. Bir asist aşağıda belirtilen şekilde kaydedilir.

a) Bir koşucunun elenmesiyle sonuçlanan herhangi bir oyun serisinde, topa temas eden her oyuncuya asist yazılır. Bir eleme pozisyonunda topa temas eden bir oyuncuya birden fazla asist yazılamaz. Koşucuyu kaleler arasında sıkıştırma (rundown) veya benzeri bir oyunda katkıda bulunan bir oyuncuya hem asist hem de eleme yazılabilir.

b) Takım arkadaşının hatası olmasın diye bir eleme (putout) ile

sonuçlanacak şekilde topu tutan veya atan her oyuncuya asist yazılır.

c) Vurulan bir topun yönünü değiştirerek (deflection) eleminin

gerçekleşmesine yardımcı olan her oyuncuya asist yazılır.

d) Bir koşucunun müdahale (interference) yapması veya koşu hattının dışına çıkması nedeniyle elendiği bir pozisyonunda, topa temas eden her oyuncuya asist yazılır.

7. Altıncı sütun, her oyuncu tarafından yapılan hata (error) sayısını gösterir. Hata, aşağıdaki durumlarda kaydedilir.

a) Vurucunun vuruş sırasını veya mevcut koşucunun oyunda kalma süresini uzatan bir hatalı oyun (misplay) yapan her oyuncuya hata işlenir.

b) Bir zorunlu eleme (force-out) sırasında veya bir koşucu kalesine dönmek zorundayken, topu almasına rağmen kaleye temas etmeyi başaramayan savunma oyuncusu için.

c) Bir vurucunun engelleme (obstruction) nedeniyle birinci kaleye

ilerletilmesi durumunda, bu engellemeyi yapan tutucu (catcher) için.

d) Topu düşürdüğü için ikili eleminin (double play) tamamlanmasına engel olan savunma oyuncusu için.

e) Topun bir kaleye doğru isabetli bir şekilde fırlatılmış olması ve bu fırlatma/pas için geçerli bir sebep bulunması şartıyla; eğer bir savunma oyuncusu, topu yakalama veya yakalamaya teşebbüs etme konusunda başarısız olur ve bu sebeple bir koşucu kale ilerlerse, ilgili savunma oyuncusuna hata (error) yazılır. Fırlatılan topu karşılamak için birden fazla oyuncunun uygun durumda olduğu hallerde, hatanın hangi oyuncuya yazılacağına resmi sayı hakemi (official scorer) karar verir.

B. KALE VURUŞUNUN KAYDEDİLMEDİĞİ DURUMLAR

(WHEN A BASE HIT IS NOT RECORDED)

Aşağıdaki durumlarda kale vuruşu (base hit) kaydedilmez.

a) Bir koşucu vurulan bir top sebebiyle zorunlu olarak elendiğinde (force out) veya bir savunma hatası olmasaydı elenebilecek durumda olduğunda.

b) Vurulan bir topu yakalayan bir savunma oyuncusu, sıradan bir çabayla önceki bir koşucuyu elendiğinde.

c) Bir savunma oyuncusu, önceki bir koşucuyu eleme girişiminde başarısız olduğunda ve sayı (scorer) hakeminin takdirine göre, vurucu koşucu birinci kalede elenebilecek durumda olduğunda.

d) Bir önceki koşucunun, vurulan bir topa veya bir savunma oyuncusuna müdahale (interference) etmesi nedeniyle elenmesi sonucunda, vurucu-koşucunun birinci kaleye güvenli bir şekilde ulaştığı durumlarda.

İSTİSNA: Eğer sayı hakeminin takdirine göre, müdahale gerçekleşmemiş olsaydı, vurucu güvenli bir şekilde birinci kaleye ulaşacaksa, vurucuya bir kale vuruşu (hit) yazılır.

C. FEDA VURUŞU (SACRIFICE FLY BALLS)

İki elemenden az olan durumlarda, aşağıdaki hallerde bir feda hava vuruşu kaydedilir:

- Vurucu, yakalanan bir hava topu (fly ball) ile bir koşucunun sayı yapmasını sağladığında ;
- Bir dış saha oyuncusu (veya dış sahaya koşan bir iç saha oyuncusu) tarafından karşılanan hava topunun (fly ball) veya sert yere paralel vuruş topunun (line drive) düşürüldüğü, bir koşucunun sayı kazandığı ve sayı (scorer) hakeminin takdirine göre, bu top yakalanmış olsaydı bile koşucunun yakalamadan sonra sayıyı yapabileceği durumlarda.

D. VURUŞLA KAZANILAN SAYILAR (RUNS BATTED IN - RBI)

Aşağıdaki nedenlerden biriyle kazanılan her sayı, vuruşla kazanılan sayı (RBI) olarak kaydedilir:

- Güvenli bir kale vuruşu.
- Feda bunt'ı (Sacrifice bunt) veya slap hit (Sadece Fast Pitch), ya da feda vuruşu (sacrifice fly) (Fast Pitch ve Slow Pitch).
- Yakalanan bir foul hava topu (foul fly).
- İç saha elemesi (infield put out), ya da savunma oyuncusu tercihi (fielder's choice).
- Engelleme sebebiyle, vurucuya atış topunun çarpmasıyla (hit by pitch) veya dört hatalı atışla (base on balls) bir koşucu zorunlu olarak ana kaleye iletildiğinde.
- Bir sayı vuruşu (home run) ve bunun sonucunda kazanılan tüm sayılar.

E. ATICIYA GALİBİYET YAZILMASI (PITCHER CREDITED WITH A WIN)

Bir atıcıya aşağıdaki durumlarda galibiyet yazılır:

- Başlangıç atıcısı oldukları, en az dört devre (inning) atış yaptıkları ve takımları sadece kendileri oyundan çıktığında önde olmakla kalmayıp, oyunun geri kalanında da üstünlüğünü koruduğu durumlarda.
- Beş devre (inning) sonunda biten bir maçta, başlangıç atıcısının en az üç devre (inning) atış yapmış olduğu ve oyun sonlandırıldığında takımlarının diğer takımdan daha fazla sayı (run) kaydettiği durumlarda.

F. ATICIYA MAĞLUBİYET YAZILMASI (PITCHER CHARGED WITH A LOSS)

Kaç devre (inning) atış yaptığına bakılmaksızın; takımı skor olarak gerideyken oyundan çıkan ve takımı bu noktadan sonra skoru eşitlemeyi veya öne geçmeyi başaramayan atıcıya mağlubiyet (loss) yazılır.

G. MAÇ RAPORU (GAME SUMMARY)

Maç raporu, aşağıdaki unsurları belirtilen sırayla içermelidir.

- Devre (inning) skorları ve maçın sonucu.
- Vuruşla kazanılan sayılar (RBI) ve vuruşu yapan oyuncular.
- İki kale vuruşları (double) ve vuruşu yapan oyuncular.
- Üç kale vuruşları (triple) ve vuruşu yapan oyuncular.
- Sayı vuruşları (home run) ve vuruşu yapan oyuncular.
- Feda hava topları (sacrifice fly) ve feda vuruşu yapan oyuncular.
- Çift elemeler (double play) ve bu oyunda yer alan oyuncular.
- Üçlü eleme (triple play) ve bu oyunda yer alan oyuncular.
- Her bir atıcı tarafından verilen yürütme (walk) sayısı.



- j) Her bir atıcı tarafından strike-out ile elenen vurucu sayısı.
- k) Her bir atıcının izin verdiği kale vuruşu (hit) ve sayı (run) miktarı.
- l) Galibiyetin yazıldığı atıcının ismi. (Kazanan atıcı)
- m) Mağlubiyetin yazıldığı atıcının ismi. (Kaybeden atıcı)
- n) Maçın süresi.
- o) Hakemlerin ve resmi sayı görevlilerinin isimleri.
- p) Kale çalmalar (stolen base) ve bu eylemi gerçekleştiren oyuncular.
- q) Feda bunt vuruşları (sacrifice bunt).
- r) Atıcının atış topunun çarptığı vurucuların isimleri (hit by pitch) ve bu atışı yapan atıcının ismi.
- s) Her bir atıcı tarafından yapılan kontrol dışı atış (wild pitch) sayısı.
- t) Her bir tutucunun (catcher) kaçırdığı top (passed ball) sayısı.

H. KALE ÇALMA (STOLEN BASES)

Bir koşucunun; vuruş (hit), eleme (put out), hata (error), zorunlu eleme (force-out), savunma tercihi (fielder's choice), kaçırılan top (passed ball), kontrolsüz atış (wild pitch) veya kural dışı atış (illegal pitch) durumlarından biri olmaksızın bir kale ilerlediği her durumda, bu ilerleme koşucuya "**kale çalma**" olarak kaydedilir.

I. HÜKMEN MAĞLUBİYET KAYITLARI (RECORDS OF FORFEITED GAMES)

Hükmen mağlubiyetle sonuçlanan bir maçın tüm kayıtları, atıcının galibiyet-mağlubiyet (won-lost) kaydı hariç olmak üzere, resmi kayıtlara dahil edilecektir.

REFERANSLAR (REFERENCES)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
DEĞİŞTİRİLMİŞ SOPA	2	1	1
Sopa özellikleri	Ek2 A		
Vurucunun vuruş kutusunda bulunması	5	4	4 b) iii)
Vurucu, ... kullandığı için elenir.	5	4	4 b) iii)
	5	1	23 c)
Flare" (genişleyen) veya "Cone"	Ek6 A 5) b) 6)		
(koni) tipi kabza eklentisi	2	1	1 6
İTİRAZ OYUNU			1
İtirazlar	1	2	5d)
ekstra eleme itirazları	1	1	1Sonuç b) -vi)
Ekstra bir eleme ile sonuçlanamaz	1	2	6c) 2a)vi)
Mola/Ölü top sonrası itiraz	5	4	
Vurucu-koşucunun birinci kalede	1	2	1Sonuç
yanlış kaleye temas etmesi.			1Sonuç
Vuruş sırasına uymamak	5	5	6c)
Antrenör veya yönetici	5	4	8Sonuç
Ölü top itirazı	5	4	6e)vii) 1Sonuç
Kural dışı tekrar maça girmek	1	2	6c)İstisna i)-
	3	1	iii)
Doğru vuruş sırasını sağlamak için yapılabilir	1	2	6e)
İtiraz yapılamayacak durumlar	5	4	8d)
			8e)
	1	2	
Hücum takımı üyelerinin itiraz hakları	1	2	
	3	2	
	3	2	
	3	3	
Koşucu ölü top itirazında kaleden ayrılabilir	1	2	6a)
Koşucu canlı top itirazında kaleden ayrılabilir	1	2	6b)i)-iii)
Koşucu geri dönemez	5	9	g)
Koşucunun elenmesi	5	1	3a)vii)-x)
Kaleye temas (tag up) oyunu (örnek)	1	0	9
İtiraz türleri	1	2	6e)
BALL		2	
Hakem tarafından "Ball" kararı verilmesi	5	4	3
Ölü top bölgesine taşıma (kasıtlı)	5	11	b)v)
Ölü top bölgesine taşıma (kasıtsız)	5	11	a)ii)3)

Ölü top durumları	1	2	6 c)
Gecikmeli ölü top durumları	5	5	1 d) 1)-4)
Geçerli vuruş	5	1	16
İşaret kullanılmayan durumlar	Ek 5 B c)		
Resmi top özellikleri	Ek 3 A		

KONU	Top	kontrolünün	KURAL	BÖLÜM	MADDE
kaybedilmesiyle topun oyun dışı kalması			5	11	Sonuç a) ii) 4
Topun oyuna sokulması			1	1	7
Topun ölçüleri			Ek 3 A\B		
Topun atıcının elinden kayması.			4	6	
Sarı optik kaplamalı kullanılabilir.			Ek 3 B 4		
TOP SIKIŞTIRMA			Ek 3 B		
TOP ESNEKLİĞİ			Ek 3 B		
Toplar için maksimum değerler			Ek 3 B		
KALE HATTI			2	1	2
YÜRÜTME BASE ON BALLS /WALK)			5	1	1
Vurucunun "Vurucu-Koşucu" olması			5	5	1 c)
Kasıtlı Yürütme (FP) (Intentional)			5	1	28
			5	5	1 c) ii)
(MP)			5	5	1 c)
Vurulmuş top ile aynı değerlendirilir			5	10	3 b) iii)
KOŞU YOLU			5	1	2
Koşucu elenmez			5	10	4 a)
Koşu yolunun dışından koşmak			5	5	2 a) vii
KALE HAKEMİ			Ek 5 A) k)		
KALELER			Ek 1 F		
Kurallara uygun sırayla koşulmalıdır			5	9	
SOPA / ÖZELLİKLER			Ek 2 A		
Sopa üzerindeki eklenti			5	3	c)iii)& Sonuç
Topa ikinci kez vurması			5	4	4b)vii)
Kişisel (ID) kazanabilir/işlenebilir			2	1	1
Maçtan çıkarılması			5	4	4B)iii)
Isınma sopası			Ek 2 B		
SOPA GÖREVLİSİ					
Kask takmak zorundadır			3	4	3 c)
VURULMUŞ TOP			5	1	3
Geçerli top (Fair ball) olması			5	1	16
Foul topu (Foul ball) olması			5	1	20



Kalecinin üzerine yerleşmesi/durması	5	1	16 a)
Bir kaleye temas etmesi	5	1	16 c)
VURUCU	5	1	4
Vurucu-koşucu" olması	5	5	1
Kural dışı vuruş yapması	5	4	4 b) iv)-v)
2 strike'tan sonra faul bunt yapması	5	5	2 b) xv)
Savunma tarafından kasten dikkatinin dağıtılması (FP)	4	3	4 a)
(MP)	4	3	5 a)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE 4 b) d)
Vurucu kutusu çizgilerini kasten silmek	5	4	vi) 4 b) iii) 5 4 3
Maçtan ihraç edilmek	5	4	d) vi)
Vurucu kutusuna modifiye edilmiş sopa ile girmek	5	4	4 b) iii)
Vurucu kutusuna kural dışı sopa ile girmek	5	4	4 b) iii) 1 f) 1-4
Geçerli bir atışla vurulmak (FP)	5	5	3 7 Sonuç
Kural dışı bir atışla vurulmak (FP)	4	3	e) 1-4 3 7 Sonuç
(MP)	4	3	e) 4 b) vii)
Topa sopayla ikinci kez vurmak	5	4	1 c)
Kasıtlı yürütmek (FP)	5	5	4 c) iv)
Atılan topa kasıtlı müdahale etmek	5	4	
Eleme kararı verildikten sonra savunmanın oyun yapma fırsatına müdahale etmek	5	10	3 c) v)
Ana kaledeki oyuna müdahale etmek (FP)	5	4	4 c) iii)
Tutucuya müdahale etmek	5	4	4 c) i)-ii)
Maçta kural dışı şekilde bulunmak	5	4	1 Sonuç
Topa vurmadan önce koşarak hızlanmak için kutudan çıkmak	5	4	4 b) v)
Strike ile cezalandırılabilir	5	4	3 d) v-vii
On (10) saniye içinde pozisyon almamak	5	4	2 b)
	5	4	3 d) v)
Engellenmiş Obstructed	5	5	1 d)
Sıradaki vurucu On-deck batter	5	3	
Eleme Out	5	4	4

Kask takmadığı için elenme	5 5	3	Sonuç 5 3 c) ii)
Vurucu kutusundaki pozisyon	5	4	2 b)
Atıcı, tutucudan işaret alırken ana kale üzerinden adım atmak	5 5 5	4	4 b) vi)
Vurucu kutusunun dışına adım atmak	5 5	4	2 d 3 d) vii) 4 b)
	5	4	v) 4 b) iii) 4 b)
Topa vurmada önce koşarak hızlanmak		4	iii)
Değiştirilmiş sopa kullanmak	2 Ek 1	4	
Kural dışı sopa kullanmak	F Ek 1	4	1 c)
Vuruş sırasında üçüncü elemanın gerçekleşmesi	F	4	3
VURUCU KUTUSU	5	1	
Ölçüler	5		
SIRADAKİ VURUCU DAİRESİ	5		
Sıradaki vurucu ayrılabilir		3	c) iv)
VURUCU-KOŞUCU		5	1
Doğrudan birinci kaleye gitmemek		1	5
		5	2 a) iv)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
Çift kalenin geçerli kısmına temas etmemek	5 5	5 7	2 a) vi)
Maç sırasında kural dışı eldiven kullanılması	5	5	a)-c)
Ana kaledeki oyuna müdahale etmek	5 5 5	5 5 5	2 b) xi)
Geçerli bir vuruş topuna müdahale etmek	5	2	2 b) vi)
Düşürülmüş üçüncü strike'a müdahale etmek (FP)	5	5	2 b) vii)
Birinci kaledeki savunma oyuncusuna müdahale etmek			2 b) ii)
			b) xlii)
Vurulmuş bir topu karşılayan savunma oyuncusuna müdahale etmek			2 b) iii)
Topu fırlatan savunma oyuncusuna müdahale etmek	5	5	2 b) iv)
Fırlatılan topa müdahale etmek	5	5	2 b) ii) 2
	5	5	b) v)
Savunma kural dışı eldiven kullandığında eleme sayılmaz	5	7	a)-c)
Engellenmiş	5	5	1 d) 2 a)
Eleme	5	5	2 b) vii)
Kaskı çıkardığı için eleme	5	8	2 b) ii) 1)
Düşürülmüş üçüncü strike'ta eleme (FP)	5	5	
Çift kale kullanımında kasten müdahale durumunda eleme	5	5	



Kendisinden hemen önceki koşucu müdahale ettiğinde eleme	5	5	2 c) i)
Infield Fly kararı verildiğinde eleme	5	5	2 a) v)
Savunma oyuncusu bir fly ball'u kasten düşürdüğünde eleme	5	5	2 b) xiv)
Hücum takımından bir üye müdahale ettiğinde eleme	5	5	2 b) x)
Takım üyesi olmayan biri müdahale ettiğinde eleme	5	5	2 c) ii)
Birinci kaleyi geçip ikinci kaleye gitmeye teşebbüs ettiğinde eleme	5	10	3 a) ix
Bir metre çizgisinin dışında koşmak	5	5	2 b) ii)
Ana kaleye doğru geri adım atmak	5	5	2 b) xii)
Birinci kaleye koşarken yanlış kaleye temas etmek	5	5	2 a) vi)
VURUŞ SIRASI	5	1	6
Belirlenmiş oyuncu DP kullanıldığında	5	4	1
SIRASI DIŞINDA VURUŞ	3	2	4 b) iii)
Kaledeyken tespit edilmesi	5	4	1 Sonuç
	5	4	1 Sonuç b)
İki veya daha fazla out eleme gerçekleştirilebilir	5	4	1 Sonuç b) ii)-iii)
BLOKLANMIŞ TOP	5	1	7
Kale ödülleri	5	11	Sonuç a) & b)
Topun ölü duruma geçmesi	5	1	11
Oyun alanındaki hücum ekipmanından kaynaklanan	5	10	3 c) xiii)
BİR KALEYİ BLOKLAMAK			

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
Savunma oyuncusu topa sahip olmadan bunu yapamaz	5	1	32 b) i)
Savunma oyuncusu topa sahip olduğunda bunu yapamaz	5	1	32 b) iv)-v)
VÜCUT KORUYUCULARI	2 Ek 5	4	3 c)
Hakemler için	A		
Fast Pitch'te tüm tutucular tarafından giyilmelidir	2	4	3 c)
MAÇ SKOR KARTI	Ek 6 A		
BUNT	5	1	8
İki strike varken foul bunt yaptığı için vurucu elenir	5	5	2 b) xv)
	5	5	2 b) xiv)

Kasten düşürülmüş	5	5	2 b) xiv)
	5	1	29 26 1
Infield fly olarak değerlendirilmez	5	1	a) i) 1 f)
ŞAPKA	2	5	9 2 b)
ALÇILAR	2	5	xiv) 29
YAKALAMA	5	1	9 24 9
Kasten düşürülmüş	5	5	
	5	1	
Geçerli yakalanmış top	5	1	
	5	1	
Tamamlandığında	5	1	
TUTUCU			
Plastik yüz maskesi/koruyucu takamaz	2	4	3 b)
Atışı karşılamak için pozisyonunda olmalıdır	4	3	1 b)
	4	3	6 a)
Topu doğrudan atıcıya geri göndermelidir	4	3	6 b)
(MP)	4	3	6 b)
Vücut koruyucu giymelidir	2	4	3 c)
Kask takmalıdır	2	4	3 a)
Dizlik/kaval kemiği koruyucusu giymelidir	2	4	3 d)
Vurucuyu engellemesi	5	5	1 d)
TUTUCU KUTUSU	2	1	4
Ölçüler	Ek 1 F		
TUTUCU ENGELLEMESİ	5	5	1 d)
Gecikmiş ölü top oluşturur	5	5	1 d) Sonuç
HAKEM DEĞİŞİKLİĞİ	3	6	5
KONFERANS MOLA	5	1	10
Konferans bitti	4	2	1 e)
Savunma	4	2	1
Savunma konferans molaları birikimlidir	4	2	1 b)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
savunma oyuncularının yedek kulübesine gitmesi	4 5	2	1 e)
Hücum	5	1	10
İkinci konferans mola	2	2	b)
Kramponlar/Ayakkabılar	3	4	2
ANTRENÖR	5	1	1
	5	5	2 a) viii)
Koşucuya yardım		10	3 a) v)



Attempts to create an illegal pitch (FP) (MP)	4 3	5	e)
Savunma takımı antrenörü	5	4	1 e)
Draws throw from fielder	2 3 3	10	3 c) vii)
Maçtan ihraç	5 5	6	Sonuç
	5	2	8 Sonuç b)-d)
	3	4	2 b)
	3 3 3	10	3 a) xiii)
	3 3 3	10	Sonuç
Pas Atışına müdahale eder	Ek 1 F	10	3 c) viii)
Oyun kurma fırsatına müdahale eder	2 1	10	3 c) viii)
Yönetici, Baş Antrenör olarak adlandırılır		1	7
İletişim ekipmanı kullanamaz		4	1 c)
Saldırgan/hakaret içerikli dil kullanamaz		5	1 c)
		4	1 c) Sonuç
Hücum takımı antrenörü		1	3 a)
Oyuncular antrenör olarak atanabilir		4	2
Sahada iki antrenör bulunabilir			3 a)
ANTRENÖR KUTUSU			
		1	5
YAZI TURA ATIŞI		1	4
İLETİŞİM EKİPMANI			
İzin verilmez	3	4	1 c)
SAHA KOŞULLARI	3	6	2 a)
MOLALAR (KONFERANSLAR)	5	1	10
Savunma	4	2	1 a)
	4	2	1 d)
Mola sayılmaz	4	2	2 a)-f)
Hücum	5	2	
COURTESY RUNNER (ILLEGAL)			
Sakatlanan koşucu değiştirilebilir	3	2	8 g)
Sıçramalı adım crow hop (FP)	4	1	2
Kural dışı bir harekettir (FP)	4	3	3 f)
(MP)	4	3	3 g)
ÖLÜ TOP	5	1	11

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
SAVUNMA KONFERANS MOLA	4 4 4	1 2 2	1
Yedi devre için üç mola ile sınırlıdır			1 a)
			1 d)

SAVUNMA TAKIMI GECİKMIŞ ÖLÜ TOP	1 5 5	1	2
Tutucu engellemesi Ayrılmış/kopmuş temas etme	5	1	12
Kural dışı atış ekipmanla topa	4 4 5	5	1 d) & Sonuç
Engelleme	5	11	a) ii 6)
Ana kale hakeminin atışa müdahale etmesi	5	3	1 to
	5	3	1-7 & Sonuç
	5	1	32
	4	10	3 d)
	Ek 5.B j)	5	1 d) Sonuç
	5 3 3	10	3 d) Sonuç
	3	3	7 Sonuç a)-e)
	3 3 3		
KOŞUCUNUN KASTEN ÇARPMASI	3	10	3 c) ix)
BELİRLENMİŞ OYUNCU (DP)		1	3
		2	4
Maç 9 veya 10 oyuncuyla devam edebilir		2	4 b) iii)
FLEX oyuncusu ile değiştirilebilir		2	5 c)
Hücumda ve savunmada oynayabilir		2	4 b) i)
Tekrar maça girebilir		2	3 e)
Kullanıldığındaki minimum oyuncu sayısı		2	2 a)
Savunmada FLEX oyuncusunun yerine değişikliği bir oyuncu (substituton) değildir	3	2	5 c) ii)
Skor Tutma / Sayı Kaydetme	Ek 6		
SAHA (ELMAS) ÖLÇÜLERİ (Ayrıca çizimlere bakınız)	Ek 1 A		
YERİNDEN ÇIKMIŞ KALE	5	1	14
Koşucu elenebilir	5	10	1 i)
	5	10	4 n)
Koşucu kaleyi yerinden çıkardığında elenmez	5	10	4 n)
Ardından gelen koşucuların dokunması zorunlu değildir	5	9	e)
AŞAĞILAYICI SÖZLER	3	5	1 c) i)
Antrenörler kullanamaz	3	4	1 b)
	3	5	1 a)
TARTIŞMALI KARARLAR	3	5	1 a) a) & b) Sonuç
Dikkat dağıtıcı aksesuarlar	2	5	1 g)
ÇİFT KALE (eğer kullanılıyorsa)	5	6	



Vurulan topun kaleye çarpması	5	6	a) i)
-------------------------------	---	---	-------

KONU	Düşürülen üçüncü strike (FP)	KURAL	BÖLÜM	MADDE
Kalede oyun yapılmaması	Vurulan	5 5 5 5	6 6 5 6	a) iii)
topta kalede oyun yapılması	Birinci			b) i)
kale foul alanından yapılan				2 a) vi)
oyun				a) ii)
DOUBLE, SAHA KURALI				
ÇİFT ELEME OYUNU		Ek 5 B I)		
	5	1		15
ATICININ (WIND-UP) TOPU	4	6		
DÜŞÜRME (FP) (MP)				
DÜŞÜRÜLEN ÜÇÜNCÜ STRIKE				
Vurucu elenir (FP)	5	4		4 a) ii)
Vurucu-koşucu elenir (FP)	5	6		a) iii)
Vurucu-koşucu çift kalenin her iki kısmını da kullanabilir (FP)	5	6		a) v)
YEDEK KULÜBESİ	2	1		5
Yedek Kulübesi içindeki hareketler	3	5		1 b)
SEKİZ AYAK DAİRE KURALI (FP)	5	10		3 b) iii)
MAÇTAN İHRAÇ	3	1		4
Ekstra hücum molası kullanılması	5	2		b) Sonuç
Vurucunun üzerinde oynamış (altered) sopa kullanması	5	4		4 b) iii)
Koşucunun kasten çarpması	5	10		3 c) ix)
Kural dışı atış yaptırmak için taktik uygulanması (FP) (MP)	4	5		e) & Sonuç
Savunma oyuncusunun vurucunun dikkatini dağıtması (FP) (MP)	4	4		4 a) Sonuç
(MP)	4	3		4 a)
Savunma oyuncusunun sahte eleme girişimi ile engelleme yapması	5	10		2 b)
Topa yabancı madde sürülmesi (FP)	4	3		5 Sonuç
(MP)	4	3		5 Sonuç
İhraç sonucu hükmen mağlubiyet	1	2		2 g) & h)
Kural dışı atıcının maça dönmesi	4	8		Sonuç a) & b)
Antrenörün ihracı	3	4		Sonuç
Takım üyelerinin ihracı	3	5		1 a) –c) Sonuç
Sıradaki vurucunun kask takmaması	5	3		c) ii) Sonuç
İhraçtan sonra geri dönmek hükmen mağlubiyete sebep olur	1	2		2 i)

Hücum molasından sonra koşucuların kalelerdeki yerlerini değiştirmesi	5	10	3 a) xiii) Sonuç
Takım üyesinin vurucu kutusunun çizgilerini silmesi	5	4	3 d) vi) 3
Hakemler ihlaller nedeniyle oyundan ihraç edebilir	Ek 5 A I) 3)		
Uyarıdan sonra kural dışı ısınma sopası kullanmak	5	3	e) Sonuç
OYUNCUNUN UYGUNLUĞUNA İTİRAZ EDİLEBİLİR	1	1	9 b)
Ne zaman itiraz edilir	1	2	11 a)

KONU	Sonuç	EKİPMAN	KURAL 1	BÖLÜM	MADDE
Sahada bırakılan Resmi ekipman	Ayrılmış/kopmuş ekipman		2 5 2 5	2 3 10 1	14 c)
			5	1	
			Ek 6 A 2	10	3 c) xii)
			2 2 5 5 5		12
			5		13
Resmi olmayan hücum ekipmanına temas eder			Ek 5 B f)		4 p
HATA (Skor kaydı)			5 5 5 5 2		
YÜZ MASKELEİ			5 5 3	4	3 b)
Tutucu takamaz (FP)			5	4	3 b)
Hasarlı yüz maskeleri yasaktır			5 5	4	3 b)
GEÇERLİ TOP (FAIR BALL)				1	16
Faul direğine temas eder			5	1	16
Müdahale edilen				5	h) 1
Topun konumuna göre karar verilir				1	e)
İşaret					16
Vurucu-koşucu müdahale eder				5	2 b) vi
Koşucuya çarpar				5	1 e)
Hakeme çarpar				10	4 d) – g)
GEÇERLİ ALAN (FAIR TERRITORY)				5	1 e)
SAHTE DOKUNMA				1	6
Engellemeye neden olur				1	17
SAHADAKİ SAVUNMA OYUNCUSU				1	32 b) 3)
Engellemeye (obstruction) neden olur				1	5
				1	32 b)
Vurulan topun yönünü oyun alanı dışına saptırır				11	Sonuç b) i) 3)
Topu kasten oyun alanı dışına tekmeler				11	Sonuç b) i) 6) a)
				11	Sonuç b) v)

Vurucunun dikkatini dağıtır	4	3	4 a)
Topu kasten oyun alanı dışına taşır	5	11	Sonuç b) v)
Maça kural dışı dahil olmuş	3	3	8 a) & b)
Dokunarak eleme oyununda topun kontrolünü kaybeder	5	11	Sonuç a) ii) 4)
Elmas (saha) üzerindeki pozisyonlar	3	2	2 a) & b)
Topu istem dışı oyun alanı dışına taşır	5	1	Sonuç a) ii) 3)
ZEMİNİN UYGUNLUĞU	3	1	2 a) 18 Sonuç
HAVADAKİ TOP (FLY BALL)	5		b) v)
Ölü top alanına taşınmış	5	6	29
Kasten düşürülmüş	5	1	c) iv) 3
Müdahale edilen	5	1	c) v) Sonuç
	5	1	2 b) ix) & x)
	5	1	
		3	
		3	
		5	

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
FLEX OYUNCU	3 3	1 2	6
line-up' ta 10. sırada listelenir	3	2	5
Hücumda ve savunmada oynayabilir	3	2	5 c)
Maça tekrar girebilir	3	2	3 e)
Hücumda DP'nin (Belirlenmiş Oyuncu) yerine geçebilir	5	1	4 b) ii)
ZORUNLU ELEME	5	10	19
	1	2	3 a) iii)
Sayılar geçerli olmaz	4	3	5 c) ii)
TOPUN ÜZERİNDEKİ YABANCI MADDE	1	1	5 a)
HÜKMEN MAĞLUBİYET	3	2	3
Maçı gerekli oyuncu sayısı ile tamamlanamama			2 a) and Sonuç
Uygun olmayan (cezalılı/elenmiş) oyuncunun maça dönmesi	1	2	2 i)
Uygun olmayan kadro üyesinin kullanılması	3	2	8 Sonuç f)
Yedek oyuncu bulunmaması	3	2	8 Sonuç d))
Ana kale hakeminin kararı	1	1	3
Hükmen mağlubiyet nedenleri	1	2	2 a)-j)

Maçtan çıkarılan veya ihraç edilen takım üyesinin sahayı terk etmemesi	3	5	1 c) Sonuç
Maç skoru	1	2	7 c)
Skor kayıtları	Ek 6 l		
Takımın yetersiz sayıda oyuncusunun olması	3	2	2 a) Sonuç
FAUL TOPU (FOUL BALL)	5 Ek 5 B	1	20
İşaret	e) 2 5 5		
FAUL ALANI	1	1	7
FAUL TEMASI (FOUL TIP)		1	21
Bir strike'tir		1	21 b)
HAKEM TARAFINDAN DURDURULAN/BİTİRİLEN MAÇ		2	1 c)
ELDİVENLER (softbol eldiveni çizimine bakınız)	2	4	1; Ek 4
Kural dışı eldiven kullanımı	2	1	10
	5	1	34 ii)
SAHA KURALI (GROUND RULE DOUBLE)	5	1	b) i) 1)
İşaret	Ek 5 B l) 1		
SAHA KURALLARI	Ek 5 A g)		
Yöneticilerle görüşme	Ek 5 A f)		
ELLER SOPANIN PARÇASI DEĞİLDİR	5	5	1 f)
KAFA BANTLARI	2	5	1 a) ii)
BAŞ ANTRENÖR	3	1	7
İhraç durumunda yeni antrenörün ismini bildirmek zorundadır	3	4	2 b)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
İsim, line-up'ta yer almalıdır	3	2	1 a) iii)
line-up listesini imzalamaktan sorumludur	3	4	2 a)
KASK	2 5 5	1 8 8	8
Yanlışlıkla yerinden çıkan / düşen Zorunludur (FP)	2	1	a) ii)
Tutucu kaskının kulakçıklı olması zorunlu değildir	2	1	8 b)
Hasarlı kasklar yasaktır	5	8	8
Savunma oyuncusu takabilir	2	1	8 b)
Oyun sırasında kasten çıkarılan	5	8	a) i)
İki kulakçığı olmalıdır	5	8	8 a)
Atılan topun kaska temas etmesi			b) i)
			b) ii)

VURUCUYA TOP ÇARPMASI (HIT BY PITCH)	5 5	1	22
Top ölüdür	Ek 1 E	11	Sonuç a) i) 5)
Ana Kale	5 5 Ek 5 B		
SAYI TURU (HOME RUN)	m)	5	1 g)
Sayı turu sırasında kaskın çıkarılması	1 2 5 5	8	a)
İşaret	5		
EV SAHİBİ VE MİSAFİR TAKIM	2	1	4 9
KURAL DIŞI SOPA	5	1	4 b) iii)
Vurucunun kutuda kural dışı sopayla bulunması	5 4	4	4 b) iii)
Kullandığı için vurucu elenir	4	4	4 b) 10
Ölü top	4	4	
Kural dışı eldiven	4	1	
Vurucu koşucu elenmez	4	7	
Koşucu elenmez	4	7	c)
KURAL DIŞI ATIŞ	4 4 4	3	1 to 7 ve Sonuç
Vurucuya çarpar	4	3	1 Sonuç e)
Hükümsüz sayılır / geçersiz kılınır	4	3	1 Sonuç c)
Sıkıştırma oyununda	4 3 3	3	4 b) Sonuç
Seçenek sunulur		3	1 Sonuç b) & c)
Atıcı, atıcı plakasından kaleye atış yapar		3	7
Nelerden oluşur / neyi kapsar		3	1-7 Sonuç
		1	3
KURAL DIŞI ATICI		8	
Savunma mola sınırını aştığında ilan edilir		2	1 a) Sonuç
Atıcı pozisyonuna geri döner		8	
KURAL DIŞI TEKRAR GİRİŞ		1	Sonuç
DP'nin yanlış sırada vuruş yapması		1	8
			8 a)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE 8
Kullanım Cezası	3 3 2	2 2 3	Sonuç d) 8
Geçersiz Yedek Oyuncu Kullanımı	Ek 2 B		Sonuç d) 2
KURAL DIŞI ISINMA SOPALARI	5 5 5 5		
Özellikler	5		
Kullanım Cezası		3	c) iii) Sonuç
KURAL DIŞI VURUŞ YAPILAN TOP		1	23
Top ölüdür		4	4 b)
Vurucu elenir		4	4 a)
Koşucular geri dönmelidir		4	4 b)

KURAL DIŐI YAKALANAN TOP	5 5 1 3 3	1	24
Kořucular herhangi bir sorumluluk olmaksızın ilerleyebilirler.	3	10	1 j)
TAMAMLANMAMIŐ OYUN	3	2	1 f
LİNE UP 'ta HATALI FORMA NUMARASI	3	2	1 d)
GEÇERSİZ OYUNCU	3 5 5 1 5	1	12
Eleme kararı	2 3 5 5 Ek	2	8 Sonuç d) iii)
Hükmen mağlubiyete neden olur	5 A 1 5 Ek	2	8 Sonuç d) i)
Maçtan İhraç Edilir / Çıkarılır	5 A 1 5	2	8 Sonuç d)
GEÇERSİZ YEDEK OYUNCU (SAKATLIK)	5	1	12
Kural dıőı tekrar giriő sayılır		2	8 Sonuç d)
HAVADA		1	25
ELENME RİSKİNDE		1	27
OYUN İÇİNDEKİ TOP (Canlı top)		1	7 b)
Oyun alanı dıőı çizgileri		11	Sonuç b) 5) ve 6)
İÇ SAHA		1	11
İÇ SAHA OYUNCUSU		1	13
İÇ SAHA HAVA TOPU (infield fly)		1	26
Top canlı kalır		5	2 a) v)
Vurucu-kořucu elenir			
İőaret			
Kasten düşürülen topa göre öncelięi vardır		1	29
SAKATLANAN OYUNCU			
Maç öncesi toplantıda deęiőtirilebilir	3	2	3 c)
Hak kazanılan kaleye ilerlemeden önce oyuncu deęiőiklięi yapılabilir	3	2	3 c)
Hakem oyunu durdurmalıdır	3	6	7 f)
DEVRE (INNING)	1	1	5
OYUNCULARA VEYA HAKEMLERE YÖNELİK AŐAęILAYICI SÖZLER	3	5	1 c) i

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
KASITLI YÜRÜTME (WALK)	5 5 5 5	1 5 1 1	28 1 c)
	5 5 5	5 1 5	ii) 28 29
Top Ölüdür			2 a) v)
KASTEN DÜŐÜRÜLEN HAVA TOPU			29 2 b)
Vurucu-kořucu elenir			xiv)
Infield Fly kuralı önceliklidir			
Kořucu geri döner			

Sıkıştırılan (Trapped) top düşürülmüş sayılmaz	5	1	29 30 2 d) ii) c)
MÜDAHALE (INTERFERENCE)	5	1	iv) Sonuç
engelleme (obstruction) kuralını geçersiz kılar	5	10	1 e) 3 c) iv)
Top ölüdür	5	3	
Vurulan topun hakeme çarpması	5	5	3 c) - viii) 2 b)
Vurucu koşucu vuruş geri döner	5	10	vii) ve viii) 2 b) ii -xi)
Kale antrenörü tarafından	5	10	2 c) i) & Sonuç
Vurucu tarafından	5	5	2 b) x)
Vurucu koşucu tarafından	5	5	2 c) ii)
Bir önceki koşucu tarafından	5	5	2 b) ix)
Hücum takımı üyesi tarafından	5	5	3 d)
Takım dışı bir kişi tarafından	5	5	2 b)
Sıradaki vurucu tarafından	5	10	e Sonuç
Ana kale hakemi tarafından	5	5	4 b) vii) 4 b)
Koşucu tarafından	5		
Hücum takımı ekipmanından kaynaklanan	5	3	c v Sonuç 1) b)
Vurulan topa ikinci kez vurmak	5	4	2 b) vii) 3 c) iv)
Koşucular geri döner	5	4	1 g)
Zorunlu kalınmadıkça (force play) koşucular geri döner	5	3	1 Sonuç
Düşürülen üçüncü strike durumunda	5	5	1 a)
Canlı top durumunda	5	10	
TAKILAR	2	5	
Oyuncu maçtan çıkarılır	2	5	
HAKEMİN KANAAT KARARLARINA İTİRAZ ETME	3	5	
GENÇ YAŞTAKİ OYUNCULAR KOÇLUK YAPARKEN VEYA YAPARKEN KASK TAKMALIDIR	3	4	3 d Sonuç
SIÇRAMA (FP)	4	1	4
GEÇERLİ ATIŞ	4	3	3
GEÇERLİ TEMAS (TAG)	5	1	42
Batter-runner is out	5	1	42 a)
Vurucu-köşucu elenir	5	1	42 a)
GEÇERLİ İSİNMA SOPALARI	2	3	2 ve Ek 2 B
Sıradaki vurucu kullanılabilir	5	3	c) iii)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
GEÇERLİ YAKALAMA	5	1	9 a)

DÜZ ,YERE PARALEL HAVADA GİDEN TOP (line drive)	5 5	1	31
Kasten düşürülen	5	1	29
Infield Fly (İç saha hava topu) sayılmaz	3	1	26
	3	1	15
LINE-UP LİSTESİ	3	1	14
	5	2	1
Vuruş Sırasına Uyulmalıdır	3	4	1
Baş antrenör imzalamalıdır	3	4	2 a)
Listede Hatalı Forma Numarası	3	2	1 d)
Belirtilen Yönetici veya Antrenörün İhracı	1	2	8 Sonuç d)
CANLI TOP	5	1	1
Ölü Top Alanına Taşınan			
MAĞLUBİYET, ATICIYA YAZILIR (Scoring)	Ek 6 F	1	Sonuç b) v)
	3	1	
	5		8 Sonuç
YÖNETİCİ İHRACI	2	2	b)
	Ek 5 A e)	2	b Sonuç
MASKELER VE BOĞAZ KORUYUCULAR	2 2 2 4	4	3 a)-c)
Hakem Takmalıdır	2		
TIBBİ CİHAZLAR / APARATLAR	4	5	1 g)
	Ek 5 B o)	4	1 a)
MITTS (BİTİŞİK PARMAKLI ELDİVENLER)	2	1	10
MODİFİYE EDİLMİŞ ATICI KURALLARI	3	3	3
ÇOK RENKLİ ELDİVENLERİN KULLANIMI	5	4	1 c)
GEÇERSİZ ATIŞ (FP) (MP)	5 5 5	5	
İşaret	5		
İSİMLER (Forma)	2	5	1 e)
line-up' ta listelenmelidir	3	2	3 b)
TAKIM DIŞI BİR KİŞİNİN MÜDAHALEDE BULUNMASI	5	5	2 c) ii)
Top ölüdür	5	5	1 h)
Vurucu-koşucu elenir		5	2 c) ii)
Topun engellenmesine neden olur		10	3 c) xii)
Koşucular ilerleme hakkına sahiptir		11	e)i)
NUMARALAR (Forma)		5	1 d)
Line up' ta hatalı numara		2	1 d)
ENGELLEME (OBSTRUCTION)		1	32
Müdahale (interference) eylemi önceliklidir		10	2 d) ii)
Tutucu tarafından	5	5	1 d) Sonuç 4)
Savunma takımı	5	10	2

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE 32
Savunma oyuncusu top elinde olmadan kaleyi kapatamaz	5 5	1 10	b) 5 2 d)
Koşucu elenemez	5	10	2 d) i) 1) – 3)
Koşucu elenebilir	4	3	4 b)
Sıkıştırma oyununda	5	1	10
HÜCUM KONFERANS MOLALARI	3	1	16
Sadece hücum oyuncusu	1	1	6
HÜCUM TAKIMI	4	5	e)
Kural dışı atış yaptırmaya girişimleri	2	3	3
RESMİ SOFTBOL TOPU	2	3	1
RESMİ SOFTBOL SOPASI			
Değiştirilmiş sopa olamaz	Ek 2 A 12) iii)		
RESMİ EKİPMAN	2	1	12
Engellenmiş top	5	1	7 c)
Oyun alanı içinde	2	1	12
Resmi sayı görevlisi (OFFICIAL SCOREKEEPER)	3	7	1
Sıradaki vurucu	5	1	33
Sıradaki vurucu dairesinden çıkabilir	5	3	
Müdahale edemez	5 5 5	3	c) iv)
Kask takmak zorundadır	5	3	c) iv) 4 & Sonuç
Kural dışı ısınma sopası kullanımı	Ek 1 F	3	c) ii)
SIRADAKİ VURUCU DAİRESİ	2	3	c) iii) Sonuç
Sıradaki vurucu daireden çıkabilir	5 5 Ek	3	
	1 F 5 5		
	5	1	13
	5	3	c) iv)
Sıradaki vurucunun kullanması gerekenler	5	3	c) i
BİR METRELİK (3 FEET) ÇİZGİ	5		
Vurucu-koşucu çizginin dışından koşabilir		5	2 b) iii)
Vurucu-koşucu elenir		6	a) ii)
TERCİHLİ OYUNLAR		1	34
Tutucu engellemesi		1	34 i)
Kural dışı atış (FP)		1	34 iv)
Kural dışı atıcının atışa geri dönmesi (FP) (MP)		1	34 v)
Kural dışı eldiven kullanımı sebebiyle elemeler	5	1	34 ii)

Bildirilmemiş yedek oyuncu	5	1	34 iii)
ELEME			
Vurucu	5	4	4
Vurucu kořucu	5	5	2
Vuruř sırası ihlali (sırası dıřında vuruř)	5	4	1 Sonu
İřaret	Ek 5 B g		

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
DIř SAHA	2	1	13
BİRİNCİ KALEYİ GEİP GİTME			
Kořucunun ikinci kaleye gitme giriřimi	5	10	1 h)
Kořucu elenmez	5	10	4 j)
KAYARAK KALEYİ GEME	5	1	35
Ana kalede itiraz oyunu	5	10	3 a) x
Kořucu elenmez	5	10	4 n
Kořucu elenir	5	10	3 a) iv)
HATALI FIRLATIř/PAS	5	1	36
Kale ödülü/ilerleme	5	11	Sonu b) ii)
Kořucuların ilerleme hakkı	5	11	Sonu b) ii)
KAIRILMIř TOP (FP)	4	1	5
Kural dıř atıřtan kazanılan ek kaleler korunabilir	4	3	1 to 4 3 7 Sonu a)
Kořucuların ilerleme hakkı	5	10	1 j)
MATA GÖREVLİ PERSONEL			
Savunma oyuncusuna veya topa müdahale	5	10	3 d)
Canlı topun arpması	5	1	9 e)
PICK-OFF PLAY Kaleden ayrılan kořucuyu eleme giriřimi	5	1	37
AM REİNESİ			
Topta veya fırlatıcı elinde yasaktır (FP)	4 Ek 2 A	3	5 a) ve d)
Sopa tutama yerinde izin verilir	11		
ATIř	4	1	6 3 j) 3 j) 2 b)
Kasten dıřıřılmıř veya yuvarlanmıř (FP)	4	3	7 ve Sonu s
(MP)	4	3	28
Tutucu kutusunda deęilken yapılan atıř	3	2	
Kural dıř hareketler	4	3	
Kasıtlı kale yürüyüřü Intentional base on 5 balls	5	1	

Geçersiz atış kararı	4	5 5	
Vurucu hazır olmadan yapılan atış	4	3	b)
Doğrudan tutucu tarafından geri gönderilmelidir	4	3 6 4	6 b)
Başlangıçlar	4	1 5	2
Atıcının elinden kayan top	4	3	
İzin verilen ısınma atışları	4		
Vurucuya strike bölgesinde çarpma	5	Sonuç	22
	5	4.3.1-4.3.7	1 f)
Sıkıştırma oyununda kural dışı durum	4	8	4 b) Sonuç
Kural dışı atışın vurucuya çarpması	4		
ATICI			
Kural dışı atıcı durumuna düşme	4		

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
Plaka ile temas halindeyken kaleye atış yapamaz	4 Ek 6	3	7
Mağlubiyet atıcıya yazılır (İstatistik)	F		
Galibiyet atıcıya yazılır (İstatistik)	Ek 6 E		
Kural dışı sıçrama (Crow Hop)	4 5 5	1	2
Atışın izin verilen içinde yapılmaması	5	4	3 a) iii)
	5		
Vurucuya strike bölgesinde çarpma	4	1	22
	5	5	1 f)
Vurucuya kurala uygun atışın çarpması	4	1	22
Vurucuya kural dışı atışın çarpması	4	3	1 Sonuç e)
Kural dışı atıcının tekrar atış yapması		1	34 v)
Kurala uygun atış		3	3
Atıcı plakasından kurala uygun şekilde geri adım atabilir		3	7
Atıştan sonra kol çevirme hareketine devam edemez	4	3	3 i)
Pozisyona geri dönebilir	4	7	
Ellerini kurulamak için reçine kullanabilir	4	3	5 b) – c)
Vücudunu tam ve eksiksiz bir duruşa getirmelidir	4	3	1 e)
Atışı 20 saniye içinde gerçekleştirmelidir	4	3	3 k)

Atış esnasında adım atıyorsa, ileriye doğru atmalıdır	4 4	3	3 e)
İşareti tutucudan almalıdır	4	3	1 d)
Pozisyonda sayılmaz	Ek 6 E	3	1 a)
Galibiyet veya mağlubiyet atıcıya yazılmaz (İstatistik)			
Fazladan ısınma atışları için verilen ceza	4	4 5 10	Sonuç
Maçın durdurulduğu andaki atışlar	4	3	a)
Koşucuları atıcı dairesinden geri döndürme oyunu	5	Sonuç 4.3.1-	3 b) iii) 1
Ön hazırlık hareketleri	4	4.3.7	1
Vurucunun atışa hamle yapmasını engelleme (FP)	4	2	
Aşırı savunma molası kullanımı nedeniyle maçtan çıkarılma	4		1 a) Sonuç
Sallanma hareketi (rocking) kural dışıdır	4	3	2 b)
Maça başlayan atıcı (pitcher)	3	1	20
Adım atan ayak sayı kalesini göstermelidir (MP)	4	3	3 h)
Atış elinin bileğinde veya ön kolunda ter bantı, bileklik yasaktır	4	3	5 e)
Atış elinin parmağında bant/sargı bulunması	4	3	5 e)
Atıcı plakasından yapılan paslar	4	3	7
Atış elinde yabancı madde bulunması	4	3	5 a)
İzin verilen ısınma atışları	4	4	a)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
ATICI DAİRESİ (FP)	Ek 1 F		
ATIŞ PLAKASI	Ek 1 E		
Atıcı temasını sürdürmelidir (FP) (MP)	4	3	1 c)
(FP)	4	3	3 e)
(MP)	4	3	3 h)
ATIŞ MESAFELERİ	Ek 1 F		
ATIŞ POZİSYONU (FP) (MP)	4	3	1
PIVOT AYAK	4	1	7
Atıcı plakasıyla temas halinde kalmalıdır (FP)	4	3	2 b)
(MP)	4	3	2 b)
ANA KALE HAKEMİ	3	6	2 2
Sahanın uygunluğuna karar verir	3	6	a)

OYUN	5	1	38
OYUNCULAR	3	2	2
Kural dışı atışa sebebiyet verme girişimi (FP) (MP) (SP)	4	5	e)
Başlangıç oyuncusu statüsü kazanma	3	1	20
Savunma dizilişi	3	2	2 a) i)
Atış öncesi savunma dizilişi	4	3	4
Kural dışı atışa sebep olmaya çalışmaktan maçtan ihraç	4	5	e)
Vurucunun dikkatini dağıtmaktan maçtan ihraç	4	3	4 a)
Sahte dokunma ile engelleme yapmaktan maçtan ihraç	5	10	2 b)
Kural dışı tekrar maça girmekten ihraç	3	2	8 Sonuç b)
Kural dışı ısınma sopası kullanmaktan ihraç	5	3	e) Sonuç
Yedek oyuncu (Replacement Player) olarak giriş	3	1	19
Antrenörlük yapabilir	3	1	11 1 c) 3
Oyuncu değişikliği yapılabilir	3	2	e) 1 g)
	3	2	18
Dikkat dağıtıcı takı takamaz	2	5	
Maçtan çıkarıldıktan sonra yedek kulübesinde oturabilir	3	1	3 b) 8 b) 1 2 a) i) – ii)
Yüz maskesi / koruyucu takabilir	2	4	2 c)
Savunmadayken kask takabilir	2	1	
Standart dışı forma giyebilir	2	5	
Gereken minimum oyuncu sayısı	3	2	
Maça başlamak veya devam etmek için gereken sayıda olmalıdır	3	2	
İhraç edildiğinde maçı ve saha alanını terk etmelidir Resmi olarak oyunda ihlaller için uygulanan cezalar	3	5	1 c) b) Sonuç
	3	2	3 a)
	3	1	4

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
Kural dışı oyuncu ilan edildikten sonra maçtan çıkarılma	3	1	11
Kural dışı formayı değiştirmemesi nedeniyle oyundan çıkarılma	2	5	1 Sonuç
Forma numarasının değiştirilmesi zorunluluğu	3	2	6 b)
Oyuncu değişikliği ile maçtan alınma	3	2	6 e) ii

OYUN"PLAY BALL"(Hakemin oyunu başlatma komutu)	1	1	7
Hakem komutundan sonra vurucu pozisyon almalıdır	5	4	2 b)
Topun oyuna girmesi için atıcı, atış pozisyonunda olmalıdır	1	1	7 a)
İşaret	Ek 5 B a)		
Hakem komutundan sonra takımın oyuna devam etmemesi	1	2	2 d)
BİLDİRİLMEMİŞ YEDEK OYUNCU TARAFINDAN YAPILAN OYUN	3	2	8 Sonuç c)
OYUN ALANI	2 2 3	1	14
	Ek 1 F	2	
Oyun için uygunluk	2 2 2	6	2 a)
İç saha (Elmas) düzeni	1 3 1		
Saha sınırlarını belirleyen yerel kurallar	1 1 1	2	3
Beyzbol sahası kullanımı	1 1 1	2	3 b)
Uyarı kulvarı	1 1	2	1 c)
MAÇ ÖNCESİ TOPLANTISI	4	1	8
	4 3 3	2	3 a)
PROTESTO (İtiraz)	3 3	1	9
		2	8
	1	2	9
Protesto kararının sonuca etkisi		2	14
Gerekli bilgiler		2	13
Protesto niyetinin bildirilmesi		2	11
Dikkate alınacak olanlar		2	8 a)
Dikkate alınmayacak olanlar		2	10
Protesto için süre sınırı		2	12
VURUCU HAZIR OLMADAN ATIŞ quick return		1	8
		5	b
pen Geçersiz atış sayılır (FP) (MP)		1	17
TEKRAR MAÇA GİRME		2	8 b)
		2	3 e)
(DP) yeniden maça girebilir (FP)		2	8 Sonuç
Kural dışı tekrar maça girme		2	2 b)
OYUNU VEYA MAÇI DEVAM ETTİRMEYİ REDDETME			
RESMİ MAÇ (Kurala uygun tamamlanmış)	1	2	1 af
MAÇTAN ÇIKARILMA	3	1	18

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
Modifiye edilmiş ve kural dışı sopa çıkarılmalıdır	5	4	4 b) iii)
Kural dışı ısınma sopası çıkarılmalıdır	5	3	c) iii) Sonuç
Kural dışı oyuncu	3	1	11
Oyuncunun maçı gereken süre içinde terk etmemesi	3	5	1 c) Sonuç c)
Oyuncunun takısını çıkarmaması	2	5	1 g)
Hakemler kural ihlali yapan oyuncuları maçtan çıkarabilir	3	1	18
ATICI POZİSYONUNDAN ÇIKARILMA			
Savunma mola limitinin aşılması nedeniyle	4	2	1 a) Sonuç
YERİNE GEÇEN OYUNCU (Replacement Player)	3	1	19
savunmada Vuruş yapabilir ve oynayabilir	3	2	6 e)
Hakeme bildirilmesi zorunludur	3	2	6 d)
Oyuncu değişikliği kuralı hükümlerine tabi değildir	3	2	6 c)
Oyuncunun kanaması olduğunda zorunludur	3	2	6 b)
İstatistiklerin işlenmesi (scoring)	Ek 6 A a)		
Yedek oyuncu statüsünde işlem görür	3 3	2	6 c)
Kural dışı yedek oyuncu kullanımı		1 12	
REÇİNE			
Sopa üzerinde kullanılabilir	Ek 2 A 11		
Atıcı tarafından kullanımı (FP)	4	3	5 b)c)
(MP)	4	3	5 b)c)
TOPUN TUTUCU TARAFINDAN ATICIYA GERİ GÖNDERİLMESİ	4	3	6 b)
TAKIM LİSTELERİ	3	2	
Uygun üyeler herhangi bir zamanda ana listeye eklenebilir	3	1	9
Sadece erkek veya sadece kadın olmalıdır	3	2	1 c)
kullanımı	3 1 1 5 5	2	1 d)
Uygunsuz liste üyelerinin protesto edilebilir	4	1	9 b)
		2	14 c)
KOŞUCU		1	37
Kaleyi terk etme		10	3 a) xi)
Kural dışı atışta ilerleme		3	1 to 7 Sonuç a)



Vücuttan ayrılmış oyuncu ekipmanına temas nedeniyle kale ilerletme ödülü	5	11	Sonuç c)
Oyun alanı dışına taşınan top nedeniyle kale ödülü	5	11	Sonuç b) v)
Hatalı atışla oyun alanı dışına çıkan top nedeniyle kale ödülü	5	11	Sonuç b) ii)
Kale çalabilir (FP)	5	1	40
Top ana kaleye ulaşana, yere değene veya vurulana kadar ayrılmaz	5	10	3 b) ii)
Atıcı topu elinden çıkarana kadar kaleden ayrılmaz	5	10	3 b) ii) & iii)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
Ana kaleye en yakın olan elenir	5 5 5 3	3 5 5 2	c) v) Sonuç 1) a)
	5	10	2 b) x)
Geçerli vurulmuş topu yakalamaya çalışan savunmacıya müdahale			2 b) iii)
Maçta kural dışı bulunma			8 Sonuç
Topu karşılama hakkı olmayan savunma oyuncusuyla temas etme			4 c)
Geçerli vurulmuş topun yönünü değiştirme	5	11	b) i) 6) b)
Topu tutan savunma oyuncusuna kasten çarpma	5	10	3 c) ix)
Kaleyi yerinden çıkarma	5	9	e)
	5	10	1 i)
Top canlıyken takım alanına girme	5	10	3 a) xi)
Elenme riskiyle ilerleme hakkı	5	10	1
Kaleyi kalma hakkı	5	9	d)
Kasten çarptığı için oyundan ihraç	5	10	3 c) ix)
Top daire içindeyken kaleye dönmeme veya ilerlememe (FP)	5	10	3 b) iii)
Top oyundayken kaleye geri dönmeme	5	10	3 b) iv)
Elenme riskinden muafiyet hakkını kaybetme	5	10	1 g)
Vurulmuş topun çarpması	5	10	3 c) i)
	5	10	1 e) i)
Maçta kural dışı eldiven kullanılması	5	7	b) ve c)
Sakatlanmış / Yaralanmış	3	6	7 f)
Topu kasten tekmeleme	5	10	3 c) ii)
Vurulmuş topa müdahale	5	10	3 c) iii)
Topu karşılamaya veya atmaya çalışan savunmacıya müdahale	5	10	3 c) iii)

Elendikten veya sayı yaptıktan sonra maça müdahale	5	10	3 c) v)
Fırlatılmış (atılmış) topa müdahale	5	10	3 c) iii)
Kaleden çok erken ayrılma	5	10	3 b) ii)
	5	10	3 a) vii)
İtiraz oyunu sırasında kaleyi terk edebilir	1	2	6 b)
Fly ball'a ilk temas edildiğinde kaleden ayrılabilir	5	10	1 d)
	5	10	4 m)
Arkadan gelen koşucu sayı yaptıktan sonra kaçırılan kaleye dönemez	5	9	h)
Top ölü olduğunda kaçırılan kaleye geri dönebilir	5	10	3 a) Sonuç İSTİSNA 3 b)
Plastik yüz maskesi / koruyucu takabilir	2	4	

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
Kaleye basmadan geçme/Kale kaçırma	5	10	3 a) vii ve Sonuç
	5	10	2 d) i) 1)
Ana kaleye basmadan geçme	5	10	3 a) x)
Kaleye geri dönmelidir	5	9	b) i)
Ödül kalelerine kurala uygun sırayla temas etmelidir	5	9	j)
Kask takmalıdır (FP)	5	10	3 b) 1)
Eleme değil (Safe / Güvende)	5	10	4
Engellenmiş	5	1	32 b)
Engellenmiş fakat elenmez	5	9	a)
Engellenmiş fakat elenebilir	5	10	2 d) ii)
Atıcı, topu atıcı dairesinde tutarken kaleden ayrılma (FP)	5	10	3 b) iii)
Hücum takımının savunmayı şaşırtmak için bir kalede toplanması	5	10	3 c) vi)
Eleme (out)	5	10	3 a)
Bir engelleme sonrasında eleme	5	10	2 d) i) 1)3)
Kaskını çıkardığı için eleme	5	8	a)
Hücum molası sonrası kalelerde yer değiştirdiği için eleme	5	10	3 a) xiii) and Sonuç
İtiraz oyunlarında eleme	5	10	3 a) vii) – x) Sonuç
Vurucu-koşucu müdahalesi nedeniyle eleme	5	10	3 c) v)
Zorunlu oyunla (force play) eleme	5	10	3 a) iii)
Bir koşucu dışındaki herhangi birinden yardım aldığı için eleme	5	10	3 a) v)
Diğer koşucuyu geçme	5	10	3 a) vi)

Kaleleri ters sırayla kořma	5	10	3 c) x)
Kořu yolunun dıřına ıkma	5	10	3 a) i)
	5	10	4 b) 4
Geerli (fair) topun arpması	5	10	d) 1
	5	5	e)
Faul alanında geerli bir topun arpması	5	10	4 e)
Bir kaleye temas halindeyken geerli topun arpması	5	10	4 g)
Faul topun arpması	5 5	1	20 d)
Fly ball'da kořma (hatalı tag-up)	5	10	3 a) xii)
Aynı anda iki kiřinin aynı kaleyi iřgal etmesi	1 Ek 6 G	9	f)
SAYI FARKI KURALI	b) 1 5 1	2	3
VURUřLA KAZANILAN SAYILAR (RBI)			
SAYILAR GEERSİZDİR		2	5 c)
Takip eden kořucu sayı yapamaz		9	g)
SAYILAR GEERLİDİR		2	5 a)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
Sıkıřtırma oyununda	Ek6 D b)		
Feda vuruřu (Sacrifice fly - İstatistik)	Ek6 C Ek5		
SAFE İřARETİ (kořucu güvende)	B h) Ek6		
SAYI HAKEMİ (SKORER) ÖZETİ	G Ek6 Ek6		
SAYI YAPMA / PUANLAMA	I		
Hükmen mađlubiyet ma kayıtları	2		
KAVAL KEMİĐİ KORUYUCUSU TAKILMALIDIR	Ek5 A e) 2	4	3 c)
Hakemler için	3 5 5 4		
AYAKKABI GİYİLMESİ ZORUNLUDUR	2	4	2 a)
TEK HAKEMİN SORUMLULUKLARI		6	4
TOKATLAMA VURUřU (Slap Hit) (FP)	Ek3 A	1	38
Bunt (kısa vuruř) sayılmaz		1	38
SAPAN ATIřI SLINGSHOT PITCH		1	9
YEDEK KULÜBESİNDE SİGARA İİLMEZ		1	5
RESMİ SOFTBOL TOPU			
SEYİRCİ			
Seyirciye yönelik kötü muamele / sözlü taciz	1	2	1 e) 1
Hükmen mađlubiyete sebep olur	1	2	e)
Seyirci müdahalesi	5	1	7 b)
	5	1	30 d)

ÇİVİLİ AYAKKABILAR (Krampon)	2	4	2
SPREY MADDELER			
Sopa tutamacında izin verilir	Ek 2 A 11)		
SIKIŞTIRMA OYUNU (FP)	5	1	39
	3	1	20
BAŞLANGIÇ DİZİLİŞİ (STARTING LINEUP)	3	1	14
	3	2	3a)
	3	2	2a)
Belirlenmiş oyuncu (DP) (FP)	Ek 6 A 1)		
	3	2	3e)
Vuruş sırası düzeni	3	2	3e)
Tekrar maça girme	3	2	3e)
BAŞLANGIÇ OYUNCULARI (STARTING PLAYERS)	3	1	20
	3	2	3
Mevcut kadroda olmayanlar Yedek Oyuncu olabilir (Replacement)	3	2	6e)
Resmi kabul edilecektir	3	2	3 40
KALE ÇALMA	5	10	3d)Sonuç
Hakemin, tutucunun koşucuyu eleme girişimine müdahalesi	5	3	3e)
	4		
ATICI TARAFINDAN ADIM ATILABİLİR			

KONU	KURAL 5	5 BÖLÜM	MADDE
VURUŞ KUTUSUNUN DIŞINA ADIM ATMA	5 5	4 4 1 1	3 d) vii)
	Ek 6 4) b) 7)		4 b) vi)
Vurucunun topa kural dışı vurması			23 a) 23 d)
Vurucunun bir kutudan diğerine geçmesi			
ÇALINMIŞ KALE			
Skor tutma / İstatistik	Ek 6		
STRIKE	5	4	3
Vuruş kutusunun dışına adım atma	5	4	3 d) vii)
Savurma esnasında topun vurucuya çarpması	5	4	3 d) ii)
Üçüncü strike sırasında topun vurucuya çarpması	5	4	4 b) i)
Hakem kararı	5 Ek 5 B	4	3 b) i) to x)
İşaret	b 5 5 3		
Üçüncü strike kuralı (FP)		1	44
STRIKE BÖLGESİ (STRIKE ZONE) (FP)		1	41
YEDEK OYUNCULAR		1	21

	3	2	1 a) ii)
Tekrar maça giremez Uygun kadro	3	1	18
üyeleri listeye eklenebilir Sakatlanan	3	2	1 c)
koşucular için Oyunda sayılan yedekler	3	2	3 c)
Geçici oyuncu (replacement) olarak	3	2	8 c)
kullanılabilir	3	2	6 e i) ve ii)
Maç öncesi toplantısında girebilir	3	2	3 c)
Oyuncu olarak maça katılamazlar	3	2	8 a)
Birden fazla oyuncu değişikliğine izin verilir	3	2	8 a)
Maça girerken Ana kale hakemine bildirilmelidir	3	2	8 c)
Mevcut yedek oyuncu yok	3	2	8 Sonuç d) i)
Geçici oyuncu (Replacement), yedek oyuncu olarak sayılmaz	3	2	6 c)
Bildirilmemiş	3 3	1	9
Bildirilmemiş	3	2	8 d)
oyuncu değişikliği	3	2	8 Sonuç
kullanımına itiraz edilmelidir	1	6	7
MAÇIN DURDURULMASI	Ek 5 B i)	2	2 c)
Takımın maça devam etmemesi / başlایamaması	5		
İşaret	5 5 5	1	42
GEÇERLİ DOKUNMA TAG (LEGAL TOUCH)	5	5	2 a) iii)
Vurucu-köşucu elenir		10	4 g)
Kural dışı dokunma		10	3 a) ii)
Köşucu elenir		1	43
TAGGING UP Kaleye Temas Edip Ayrılmak			

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
Köşucunun fly ball (havadan gelen top) sonrası kaleye temas etmemesi	5	9	g)
Köşucu kurallara uygun olarak ilerleyebilir	5	1	43
Köşucu elenmez	5 2 Ek	10	4 l)
SOPA ÜZERİNDEKİ BANT	2 11 4	1	1
	1 1 1		
ATICI ELİNDEKİ BANT		3	5 e)
TAKIM		1 2	
		1	6
Hükmen mağlubiyetler		1	3

Maça başlamak veya devam etmek için gereken oyuncu sayısı	3 3 5 5	2	2 a)
TAKIM ÜYESİ	3	1	22
TAKIM YETKİLİLERİN MAÇTAN İHRAÇ EDİLMESİ	4	2	b) Sonuç
İkinci kez hücum molası kullanıldığı için	3 3 3	2	b) Sonuç
Kural dışı tekrar giriş yapıldığı için	5	2	8 Sonuç
Kural dışı atış yaratmaya teşebbüs edildiği için	1	5	e)
Antrenörlük ihlalleri için	1	4	Sonuç
	2	1	22
GEÇİCİ KOŞUCU	Ek 5 A e)	2	7
	5	1	44
ÜÇÜNCÜ "STRIKE" KURALI		5	1 b)
		2	6 a) iv)
Yanlış koşucu kullanıldı		2	6 e) x)
		4	3 a)
BOĞAZ KORUYUCULARI (Maske)			
Hakemler			
PAS/ATIŞ (THROW)		1	45
AYAK, ATICI PLAKASIYLA TEMAS HALİNDEYKEN BİR KALEYE ATIŞ YAPMAK			
(FP)	4	3	7 7
(MP)	4	3	4 4
UZATMA	1	2	c)
Kaleye yanlış koşucu yerleştirildi	1	2	
	5	9	
BERABERE BİTEN MAÇLAR	1	2	1 b) ve f)
	1	2	7 b)
Oyun devam eder	1	2	1 b)
Resmi beraberlik ilan edildi	1	2	1 d)
Yeniden oynanmalıdır	1	2	1 f)
TIME/MOLA (Hakem molası)	1	1	10
Ölü top (Dead ball)	1	2	6 c)

KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
İşaret	Ek 5 B i)		
Maçın durdurulması	3 5 5 Ek	6	7 d) e)
SIKIŞMIŞ TOP	5 B k 5	1	46 29
Kasten düşürülmüş sayılmaz		1	
İşaret			
ÜÇLÜ OYUN TRIPLE PLAY		1	47

VURUŞ SIRASI	5 5 Ek 6 A	a) 1	48
Oyuncu sırasını kaçıır	& b) 3	4	1 Sonuç d)
Sayı yapma / Skor kaydetme	5		
HAKEMLER		6	1
Topun ekipmana veya kıyafete sıkışması	5 Ek 5 A c)e 5 5 5 5 3 3	11	Sonuç e)
Topu oyun alanı dışına saptırır	3	11	b) i) 6)
Ekipman, Forma			
Geçerli vurulan topun hakeme çarpması	Ek 5 A d)	1	16 d)
	3	5	1 e)
Faul topunun hakeme çarpması		1	20 d)
Pas/Atılan (throw) topun çarpması		10	1 c)
Takdir / Hakem kararı		6	6
diğer hakeme danışabilir		6	6
Bir kararı geçersiz kılamaz / değiştiremez		6	6 b)
Görünür takı takamaz			
Oyuncuları tehlikeye atan (hatalı) kararları düzeltebilir		6	6 c)
Ana kale hakeminin tutucunun atış girişimini engellemesi (FP)	5	1	30 b)
İşaret	Ek 5 B		
ÜNİFORMALAR			
Line up' ta yanlış numara yazılmış	3	2	1d)
Antrenörler için	2	6	
Standart dışı forma ve başlık giyilebilir	2	5	1
Oyuncular	2 Ek 5 A	5	1
Hakemler	c)		
Oyundan çıkan oyuncunun forma numarasını değiştirmesi gerekir	3	2	6b)
BİLDİRİLMEMİŞ OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ	3 - 3 - 2 - 2 Ek 2 B 4	2	8ve Sonuç
		1	9
SİPERLİKLER (GÜNEŞLİK)		5	1a) ii))
		3	2
ISINMA SOPALARI			
ISINMA ATIŞLARI		4	



KONU	KURAL	BÖLÜM	MADDE
YEDEK ATICI İÇİN ISINMA ATIŞLARI VEYA			
DEVRELER ARASI CEZA (FP) (MP)	4	4	Sonuç
Isınma alanında yapılıyor olması	2	4	3 a)
ELDİVEN ÜZERİNDEKİ BEYAZ ŞERİT , DAİRE VEYA FİGÜR	2	4	1 d)
KONTROLSÜZ ATIŞ (FP)	5	1	49
Oyun alanı dışına çıkar	5	11	Sonuç a) ii) 2)
KontROLSÜZ PAS/ATIŞ (THROW)	5	1	50
GALİBİYETİN ATICIYA YAZILMASI (Scoring)	Ek 6 E		
WINDUP Atış tekniği hazırlığı (Pitcher's) (FP)	4	3	2 a)
(MP)	4 1 3	3	2 a)
MAÇIN KAZANANI	3	2	7
MAÇTAN ÇEKİLEN (ÇIKARILAN) OYUNCU	3	1	24
Geçici oyuncu (Replacement) kullanımı hükümleri	4	2	6 a)c)
Forma numarasını değiştirmesi gerekir		2	6 b)
ATICI İÇİN BİLEKLİK KULLANIMINA İZİN VERİLMEZ		3	5 e)

