



## ИГРА В Softball

**Софтбол** (англ. *softball*) — спортивная командная игра с мячом, разновидность **бейсбола**. Мяч для софтбола напоминает по размерам грейпфрут и имеет более низкую скорость в полёте. В софтбол играют как мужчины, так и женщины. Существуют несколько разновидностей игры: «Фаст-питч» — «Быстрая подача», «Слоу-питч» — «Медленная подача», «Модифай-питч» — «Средняя подача». Олимпийской дисциплиной с 1996 года по 2008 год была игра «фаст-питч» среди женских команд.

Во многих странах, где распространён бейсбол, софтбол также популярен. Отличия в софтболе от бейсбола направлены на снижение травматизма и приспособлены к более низким физическим возможностям спортсменов

## История



мяч для игры в софтбол

Софтбол зародился в 1887 году. Первоначально игра называлась *машбол* (от *mush* «чепуха») или *киттенбол* (от *kitten* «котёнок»). В 1920-х гг. получила своё современное название. **Международная федерация софтбола**<sup>[en]</sup> (англ. *ISF*) была основана в 1965 году и на 2001 год объединяла 122 национальные федерации. Чемпионаты мира проходят: у женщин — с 1965, у мужчин — с 1966 года. В программу **летних Олимпийских игр** софтбол входил с 1996 (**Атланта**) по 2008 годы (**Пекин**) и в 2020 году (**Токио**).<sup>[источник не указан 63 дня]</sup>

В СССР софтбол начал развиваться с 1987 года. Первые турниры проходили в **Белгороде**, **Ташкенте**, **Красноярске**. В 1991 году состоялся первый и единственный чемпионат СССР по софтболу среди женщин. Чемпионом стала команда «Виктория» (**Тирасполь**, **Молдавская ССР**).<sup>[источник не указан 63 дня]</sup>

В 1992 году прошел первый открытый чемпионат России. Чемпионом стала команда «Черные кошки». Второе место заняла команда «Башкирия». Третьими стали софтболистки из Грузии.*[значимость факта?]*

## ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА "СОФТБОЛ"

### ПРАВИЛО 1. Используемая терминология

ПУНКТ 1. Апелляционная игра (APPEAL PLAY), типы апелляционной игры. Ситуация при "живом" или "мертвом" мяче, в которой судья объявляет свое решение после того, как к нему обратится менеджер, тренер или игрок команды защиты.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: команда нападения может апеллировать против команды защиты только на неправильную замену. Игрок, подающий апелляцию, должен находиться в инфилде.

Апелляция не рассматривается в следующих ситуациях:

- а. Была выполнена легальная или нелегальная подача;
- б. Питчер и все игроки команды защиты покинули фэйр-территорию;
- в. Судьи покинули поле после последней игровой ситуации в игре.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: апелляция на неправильную замену или на неправильную повторную замену должна подаваться только тогда, пока нелегальный игрок находится в игре.

Апелляция подается только в случаях:

- 1. Пропуск базы бегом.
- 2. Сход с базы на флай-бол до того, как мяч был пойман.
- 3. Нарушение списка отбивания.
- 4. Продвижение бьющего-бегуна на 2-ю базу после касания 1-й базы (касание белой или оранжевой частей 1-й базы).
- 5. Нелегальная замена.
- 6. Нелегальная обратная замена\*.

ПУНКТ 2. Аутфилд (OUTFIELD). Часть поля, расположенная за "алмазом" и до дальнего ограждения и ограниченная базовыми линиями. Если поле не стандартное, то часть поля - между фал-линиями за первой и третьей базами и границей поля.

ПУНКТ 3. База, выигранная по "болам" (BASE ON BALLS). Перемещение бьющего на первую базу в наказание питчеру после четырех неточно выполненных подач. Иногда называется "прогулка".

ПУНКТ 4. Базовый коридор (BASE PATCH). Это коридор (шириной 0,91 м x 2), центральная линия которого проходит через базу, позицию игрока защиты и позицию бегуна в момент, когда игрок защиты пытается осалить бегуна.

ПРИМЕЧАНИЕ: в Правилах 2001 - 2002 гг. это коридор, ограниченный воображаемыми линиями на расстоянии 0,91 м с любой стороны направленной линии между базами.

Если бегун бежит не строго по линии между базами, а, например, пробежав 1-ю базу, бежит за квадратом и его пытаются осалить, т.е. бегун находится далее 0,91 м от

направленной линии между базами. Поэтому расположение воображаемой линии 0,91 м зависит от позиции бегуна и игрока защиты, который пытается его осалить\*.

ПУНКТ 5. Бант (BUNT). Отбивание мяча без замаха, при котором бита подставляется под мяч.

ПУНКТ 6. Бегун (RUNNER). Игрок команды нападения, перемещающийся по базам.

ПУНКТ 7. Бьющий-бегун (BATTER-RUNNER). Игрок команды нападения, который закончил отбивание и еще не занял первую базу, при условии, что он не выведен в аут.

ПУНКТ 8. Быстрая подача (QUICK RETURN PITCH). Подача, выполненная питчером с намерением застать бьющего не готовым к отбиванию. Такая ситуация возникает, когда бьющий не находится в зоне бьющего или не готов к последующей подаче.

ПУНКТ 9. "Вороний прыжок" (CROW HOP). Действие питчера: он шагает опорной ногой, волочит опорную ногу или прыгает опорной ногой для сокращения расстояния, после чего выполняет подачу. (ЭТО НЕЛЕГАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ.)

ПУНКТ 10. Возвращение в игру (RE-ENTRY). Игроки стартового состава, кроме назначенного бьющего, могут вернуться в игру после одной замены.

ПУНКТ 11. Выбор (OPTION PLAY). Ситуация, в которой тренер или менеджер команды нападения может сделать выбор между наказанием за нелегальное действие или результатом игровой ситуации. К такой ситуации относится:

обструкция кетчера (правило 8, пункт 1г);

использование нелегальной ловушки (правило 8, пункт 3а и правило 8, пункт 10п);

нелегальная замена (правило 4, пункт 7, решение 2а);

нелегальная подача (правило 6, решение 1 - 8);

нелегальный питчер (правило 6, пункт 12).

ПУНКТ 12. Вынужденный аут (FORCE OUT). Ситуация, в которой можно салить не бегуна, а базу.

ПУНКТ 13. Дабл-плэй (DOUBLE PLAY). Двойной аут - игра в защите, при которой в аут выводятся сразу два игрока.

ПУНКТ 14. "Дикая" подача (WILD PITCH). Неточно поданный мяч, который так пролетел (слишком высоко, низко или в стороне от "дома"), что кетчер не смог его поймать.

ПУНКТ 15. Заблокированный мяч (BLOCKED BALL). Отбитый или брошенный мяч, который коснулся, остановлен или пойман кем-либо, исключая полевых игроков; или который коснулся посторонних предметов, не являющихся принадлежностью поля.

ПУНКТ 16. Заменяющий игрок (REPLACEMENT PLAYER). Игрок, входящий в игру вместо игрока, получившего травму. Заменяющий игрок не является официальной заменой.

ПУНКТ 17. Зона бьющего (BATTERS BOX). Место, размеченное на поле, в пределах которого должен находиться бьющий, выполняя удары по мячу. Линии разметки входят в размер зоны бьющего.

ПУНКТ 18. Иннинг (INNING). Часть встречи, в течение которой команды поочередно играют в защите и в нападении. Смена команд происходит после выведения в аут трех игроков нападения. Следующий иннинг начинается сразу же после того, как был сделан последний аут в предыдущем иннинге.

ПУНКТ 19. Интерференция (INTERFERENCE). Действия игрока или члена команды нападения, которые в игровой ситуации препятствуют или отвлекают игрока защиты.

ПУНКТ 20. Инфилд (INFIELD). Ближняя к "дому" часть поля на фэйр-территории, которая без видимых усилий перекрывается инфилдерами - игроками защиты.

ПУНКТ 21. Инфилд-флай (INFIELD FLAY). Мяч, отбитый высоко в воздух в пределах фэйр-территории (не лайн-драйв и не попытка "банта") и который легко может быть пойман любым игроком, находящимся в пределах инфилда, при занятых первой и второй; или первой, второй и третьей базах, и меньше двух аутов.

ПРИМЕЧАНИЕ: если очевидно, что отбитый мяч будет инфилд-флай, судья должен подать команду "ИНФИЛД-ФЛАЙ ИФ ФЭЙР!" (Бьющий аут). Мяч считается "живым", и бегуны могут передвигаться, несмотря на риск, что мяч может быть пойман, или бегуны могут стартовать с базы после поимки мяча, как при обычном флай-боле. Если мяч, объявленный инфилд-флай, нетронутый, ударился о землю и выкатился на фал-территорию до первой или третьей базы, то это фал-бол. Если мяч, объявленный инфилд-флай, не тронутый, ударился о землю на фал-территории и вкатился в поле до первой или третьей базы, то это инфилд-флай.

ПУНКТ 22. Кетчер-зона (CATCHERS BOX). Размеченная площадка, в пределах которой должен находиться кетчер, когда питчер выполняет подачу.

ПУНКТ 23. Круг подачи (PITCHERS CIRCLE). Размеченный на поле круг диаметром 2,44 м (8 футов) с пластиной питчера, расположенной посередине круга и вдоль мнимой линии от первой базы к третьей. Линии разметки входят в размер круга.

ПУНКТ 24. Команда защиты (DEFENSIVE TEAM). Команда, находящаяся на поле.

ПУНКТ 25. Команда нападения (OFFENSIVE TEAM). Команда, игроки которой поочередно отбивают мяч.

ПУНКТ 26. Команда хозяев (HOME TEAM). Команда, на поле которой проводится игра. Если игра проводится на нейтральном поле, то команда хозяев определяется жребием.

ПУНКТ 27. Кража (STEALING). Действия бегуна, пытающегося достичь следующей базы во время подачи мяча бьющему.

ПУНКТ 28. Лайн-ап (LINE-UP CARD). Официальный список членов команды, заявленных на игру. В него включены:

1. Фамилия, имя, позиция и номер на форме игроков стартового состава в порядке отбивания;
2. Фамилия, имя, и номер на форме возможных замен;
3. Фамилия и имя менеджера.

ПРИМЕЧАНИЕ: если в списке номер на форме игрока указан неправильно, то номер в списке исправляется, и игра продолжается без наказания.

ПУНКТ 29. Лайн-драйв (LINE DRIVE). Отбитый мяч, направляющийся непосредственно от биты по прямой траектории, не касаясь земли.

ПУНКТ 30. Легально(ый) (LEGAL). В соответствии с данными Правилами.

ПУНКТ 31. Ловля (CATCH). Ловля считается легальной, когда игрок рукой или ловушкой ловит отбитый или брошенный мяч и надежно удерживает его. Если во избежание потери мяча игрок удерживает его любой частью тела, обмундированием или одеждой, то это не будет считаться ловлей, пока этот игрок не возьмет мяч рукой или ловушкой. Ловлей не считается, если одновременно или непосредственно после контакта с мячом игрок, столкнувшись с другим игроком, препятствием или просто упав, выронил мяч. Для доказательства ловли полевой игрок должен показать, что он полностью контролирует мяч и отпускает (передает, бросает) его по собственному



желанию. Если игрок роняет мяч во время броска, следующего после ловли, то мяч должен засчитываться как пойманный.

ПРИМЕЧАНИЕ: если мяч, находясь в полете, коснулся чего-либо или кого-либо, исключая полевых игроков, считается, что мяч коснулся земли.

ПУНКТ 32. Легально пойманный мяч (LEGALLY CAUGHT BALL). Считается ловля отбитого или брошенного мяча, при условии, что при ловле не использовалась кепка, шлем, маска, карман или любая другая часть формы. Мяч должен быть пойман и удерживаться руками или ловушкой.

ПУНКТ 33. Легальное осаливание (LEGAL TOUCH). Когда бегуна или бьющего-бегуна касаются мячом в руке или ловушкой с мячом. Осаливание не считается, если игрок теряет мяч во время касания, кроме случая, когда бегун намеренно выбивает мяч из рук.

ПУНКТ 34. "Мертвый" мяч (DEAD BALL). Мяч становится "мертвым", когда:

а. Касается чего-либо, не являющегося оборудованием или частью поля, или кого-либо, исключая полевых игроков.

б. Застрянет в одежде или экипировке судьи, или в одежде бегуна или бьющего-бегуна.

в. Судья объявил: "Мертвый мяч".

Мяч находится вне игры. Он вводится в игру питчером из круга подачи, после того как судья объявит начало игры.

ПУНКТ 35. Мяч в полете (IN FLIGHT), флай-бол. Считается любой отбитый, поданный или отброшенный мяч, который еще не коснулся земли или других объектов, кроме полевых игроков.

ПУНКТ 36. Нежелательный игрок (INELIGIBLE PLAYER). Игрок, удаленный судьей из игры, и который не может принимать участие в игре как игрок. За использование в игре нежелательного игрока назначается наказание.

ПУНКТ 37. Нелегально (нелегальный) (ILLEGAL). Действие, противоречащее данным Правилам.

ПУНКТ 38. Нелегальная бита (ILLEGAL BAT). Бита, не отвечающая требованиям правила 3, пункт 1.

ПУНКТ 39. Нелегальное возвращение (ILLEGAL RE-ENTRY).

а. Игрок из стартового состава возвращается в игру после второй замены.

б. Назначенный бьющий возвращается в игру после замены.

в. Игрок стартового состава возвращается в игру, но не на свою позицию.

г. Замененный игрок, не из стартового состава, возвращается в игру.

ПУНКТ 40. Нелегальная замена (ILLEGAL SUBSTITUTE). Если судье не было сообщено о замене, то она считается нелегальной. Нелегальной заменой считается:

а. Игрок, еще не участвовавший в игре;

б. Объявленный нелегальный игрок;

в. Объявленный нежелательный игрок;

г. Нелегальное возвращение;

д. Нелегальный назначенный бьющий.

ПУНКТ 41. Нелегальный игрок (ILLEGAL PLAYER).

а. Игрок из стартового состава после замены, возвращаясь в игру, не предупредил судью.

б. Судью не предупредили о замене в игре.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** подать апелляцию главному судье игры на использование нелегального игрока необходимо после следующей подачи (легальной или нелегальной) и до того, как судье сообщат о замене. Наказание: нелегальный игрок удаляется из игры.

**ПУНКТ 42. Нелегальный назначенный бьющий (ILLEGAL DESIGNATED HITTER).** Назначенный бьющий, нарушающий правило 4, пункт 5.

**ПУНКТ 43. Нелегально отбитый мяч (ILLEGALLY BATTED BALL).** Считается, когда:

- а. Бьющий при ударе заступил ногой (ступня полностью) за пределы зоны бьющего (не важно, куда был мяч отбит, - на фэйр или фал-территорию);
- б. Бьющий при ударе касается пластины дома любой частью ноги;
- в. Бьющий при ударе пользовался нелегальной или видоизмененной битой.
- г. Когда бьющий выходит за пределы зоны отбивания (даже если только его одна нога) и, возвращаясь, производит контакт с мячом, находясь при этом в пределах зоны отбивания.

**НАКАЗАНИЕ:** бьющий выводится в аут. Если нет контакта с мячом при замахе, то наказание не дается, а бьющему объявляется страйк.\*

**ПУНКТ 44. Нелегальный питчер (ILLEGAL PITCHER).** Игрок, который был заменен с позиции питчера в результате двух посещений тренером или менеджером в одном иннинге и опять вышел в круг подачи.

**ПУНКТ 45. Нелегально пойманный мяч (ILLEGALLY CAUGHT BALL).** Считается поданный, переданный или отбитый мяч, который игрок поймал кепкой, маской, ловушкой или любой частью своей формы. (Легально пойманный мяч - см. правило 1, пункт 34.)

**ПУНКТ 46. Нестандартная бита (ALTERED BAT).** Нестандартной считается бита с измененной структурой. Такая бита должна быть заменена.

**ПРИМЕР:** у металлической биты рукоятка из дерева или из другого материала; слоев тесьмы на рукоятке больше двух; верхний или нижний конец биты окрашен другим цветом. Бита считается стандартной, если ее рукоятка заменена на другую, выполненную из разрешенных материалов. Бита с рукояткой, "бросающейся в глаза" или "конусообразной", также считается не стандартной.

**ПУНКТ 47. Обманное осаливание (FAKE TAG).** Вид помехи бегуну. Игрок, не владея мячом и не находясь в процессе приема мяча, препятствует бегуну, когда тот пытается передвинуться на следующую базу или возвращается на предыдущую. Бегун не должен останавливаться или делать скольжение. Такая помеха засчитывается как "обструкция".

**ПУНКТ 48. Обструкция (OBSTRUCTION).** Акт вмешательства:

- а. Игрок или член команды защиты мешает или препятствует бьющему производить отбивание;
- б. Полевой игрок: (1) не обладающий мячом, (2) не принимающий отбитый мяч, - мешает бегуну или бьющему бегуну занять базу.\*

Если игрок защиты находится с мячом, то он может блокировать базу или "дом". Если игрок находится без мяча, то это - правило обструкции и бегуну присуждается база или "дом".

**ПУНКТ 49. Опасный момент (IN JEOPARDY).** Термин, обозначающий, что мяч в игре и игрок нападения может быть выведен в аут.

**ПУНКТ 50. Совещание команд (CHARGED CONFERENCE).**

а. Совещание команды защиты (Defensive conference). Команда защиты может попросить судью остановить игру для совещания.

Если команда защиты взяла совещание, то представитель команды (но не из полевых игроков) должен выйти на игровое поле, чтобы пообщаться с любым из игроков. Если менеджер или тренер входит в круг подачи и производит замену питчера, то это не будет считаться посещением (визитом) нового питчера. Совещание команды защиты не считается, если команда защиты собралась во время совещания команды нападения. Игра будет продолжена после того, как команда нападения будет готова.

ПРИМЕЧАНИЕ: совещание будет считаться взятым, после того как представитель из дагаута пересечет фал-линию (правило 5, пункт 8б).

б. Совещание команды нападения (Offensive conference). Команда нападения может попросить судью остановить игру для совещания менеджера или другого представителя через своего члена команды (бьющего, бегуна, очередного бьющего и тренеров на базах). Совещание команды нападения не считается, если они собрались во время совещания команды защиты. Игра будет продолжена после того, как команда защиты будет готова (правило 5, пункт 8а).

ПРИМЕЧАНИЕ: если питчеру, находящемуся на базе, приносят куртку, то это не будет засчитано взятым совещанием (визитом).

ПУНКТ 51. Опорная нога питчера (PIVOT FOOT). Нога питчера, которой он отталкивается от пластины питчера при выполнении подачи.

ПУНКТ 52. Опасный мяч (TRAPPED BALL).

а. Отбитый флай-бол или лайн-драйв, который ударяется об землю или заграждение, а потом ловится;

б. Отбитый флай-бол, который ловится от заграждения;

в. Переданный на любую базу мяч, который накрывается на земле ловушкой сверху;

г. Поданный бьющему мяч, который касается земли до того, как его поймал кетчер.

ПУНКТ 53. Осаливание (TAG). Действия полевого игрока, когда он касается:

а. Базы любой частью своего тела, надежно удерживая мяч в руках или ловушке;

б. Бегуна мячом;

в. Бегуна ловушкой с мячом.

ПУНКТ 54. Осаливание (TAGGING UP). Игровая ситуация: (1) полевой игрок осаливает бегуна, возвращающегося на свою базу, которую он покинул до ловли флай-бола; (2) полевой игрок осаливает бегуна, находящегося вне базы при неловленном флай-боле. Никому нельзя вмешиваться в действия полевого игрока при осаливании базы или бегуна.

ПУНКТ 55. Отложенный "мертвый" мяч (DELAYED DEAD BALL). Игровая ситуация, в которой мяч остается "живым", пока игра не закончится. Когда ситуация завершается, судья объявляет мяч "мертвым" и применяет соответствующее правило (правило 9, пункт 3).

ПУНКТ 56. Очередной бьющий (ON-DECK BATTER). Бьющий, следующий за тем, который находится в зоне бьющего.

ПУНКТ 57. Очередь отбивания (TURN AT BAT). Очередь отбивания начинается, когда игрок заходит в зону бьющего, и заканчивается, когда он становится бьющим-бегуном или получает аут.

ПУНКТ 58. Передача (THROW). Полевой игрок бросает мяч другому полемому игроку.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если мяч в результате передачи вылетает за пределы игрового поля или становится "мертвым", то все бегуны перемещаются на две базы от тех, которые они занимали на момент броска.

**ПУНКТ 59. "Плэй бол" (мяч в игре) (PLAY BALL).** Команда, подаваемая судьей для начала или продолжения игры. Подается голосом главным судьей, когда питчер с мячом находится в круге подачи. Все игроки команды защиты должны находиться на фэйр-территории, кетчер должен быть в кетчер-зоне.

**ПУНКТ 60. Подача (PITCH).** Мяч, брошенный питчером в направлении "дома" для отбивания бьющим.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если мяч вылетает за пределы поля или становится "мертвым", все бегуны могут передвинуться на одну базу вперед.

**ПУНКТ 61. Полевой игрок (FIELDER).** Любой находящийся на поле игрок защищающейся команды.

**ПУНКТ 62. Проброс (OVERTHROW).** Игровая ситуация, в которой мяч при передаче от одного игрока другому не был пойман и вылетел за линии, ограничивающие поле.

**ПУНКТ 63. Пролетевший мяч (PASSED BALL).** Легально поданный мяч, который кетчер не ловит или ловит с трудом.

**ПУНКТ 64. Проскальзывание (OVER-SLIDE).** Ситуация, в которой игрок нападения проскальзывает или пробегает базу, которую пытался занять. Такая ситуация возникает в тот момент, когда игрок в движении теряет контакт с базой и может быть осален. Бьющий-бегун может пробегать первую базу без опасения быть выведенным в аут, при условии, что он немедленно вернется на базу.

**ПУНКТ 65. Сдвинутая база (DISLODGED BASE).** База, сдвинутая со своего места.

**ПУНКТ 66. Слепой удар (SLAP HIT).** Есть два типа слепого удара:

а. Когда бьющий занимает такую позицию, при которой он выполняет бант, но затем на поданный мяч он делает полный или короткий замах.

б. Когда бьющий выполняет удар на бегу (находясь в пределах зоны отбивания) и делает при ударе полный или короткий замах.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** слепой удар не рассматривается как бант!

**ПУНКТ 67. Список отбивания (BATTING ORDER).** Официальный список игроков команды нападения, в котором указывается очередность их выхода на битую. При заполнении списка отбивания указывается позиция игроков в защите.

**ПУНКТ 68. Стартовый состав игроков (STARTING PLAYERS).** Игроки, записанные в заявочном списке команды, который передали главному судье перед началом встречи.

**ПУНКТ 69. Страйк-зона (STRIKE ZONE).** Пространство над пластиной дома, ограниченное по высоте: сверху горизонтальной линией, проходящей от подмышек бьющего, и снизу горизонтальной линией, проходящей на уровне нижнего края колена бьющего, при условии, что бьющий находится в нормальной (естественной) позе отбивания.

**ПУНКТ 70. "Тайм" (TIME).** Команда, подаваемая судьей при остановке игры, мяч становится "мертвым".

**ПУНКТ 71. Тренер (COACH).** Руководит действиями команды на поле и ведет все переговоры с судьями и с противоположной командой. Тренером может быть назначен игрок, или им может быть играющий тренер. Согласно данным Правилам, менеджер команды считается главным тренером команды.



ПУНКТ 72. Трипл-плэй (TRIPLE PLAY). Удачная игра команды защиты, в результате которой три игрока нападения выводятся в аут.

ПУНКТ 73. Удаление из игры (REMOVAL FROM THE GAME). Решение судьи, объявившего игрока нежелательным для дальнейшего участия в игре в результате нарушения Правил.

ПРИМЕЧАНИЕ: нежелательный игрок может находиться на скамье команды, но не может принимать участие в игре, кроме как базовым тренером.

ПУНКТ 74. Удаление с поля (EJECTION FROM THE GAME). Любой судья может удалить с поля игроков, членов команды и официальных лиц команды за повторное нарушение правил, грубую или неспортивную игру. Удаленный покидает игровое поле и прилегающую территорию.

ПРИМЕЧАНИЕ: удаление с поля является наказанием.

ПУНКТ 75. Фал-бол (FOUL BALL). Мяч, отбитый легально и который:

- а. Остановился на фал-территории между "домом" и первой базой или между "домом" и третьей базой;
- б. Коснулся фал-территории за первой или третьей базой;
- в. Находясь на фал-территории или над ней, коснулся судьи, игрока или какого-либо постороннего предмета;
- г. Коснулся игрока, находящегося в зоне бьющего;
- д. Отскочив от земли или от пластины "дома", повторно касается биты, пока бьющий находится в своей зоне.

ПРИМЕЧАНИЕ:

1. Фал-бол, отбитый в воздух, определяется исходя из положения мяча относительно фал-линий, включая фал-мачту, независимо от того, находился ли игрок, во время контакта с мячом, на фал- или фэйр-территории.
2. При помехе определяется положение мяча: был он на фэйр- или фал-территории (не зависимо от того, куда бы он выкатился, если бы его не трогали).

ПУНКТ 76. Фал-тип (FOUL TIP). Легально отбитый мяч, который:

- а. Коснувшись биты, попадает в руки кетчера;
- б. Летит не выше головы бьющего;
- в. Легально ловится кетчером.

ПРИМЕЧАНИЕ: не пойманный фал-тип считается фал-болом, а любой пойманный считается страйком, остается "живым" и находится в игре.

ПУНКТ 77. Флай-бол (FLY BALL). Мяч, который бьющий отбил в воздух.

ПУНКТ 78. Фэйр-бол (FAIR BALL). Легально отбитый мяч, который:

- а. Остановился на фэйр-территории между "домом" и первой базой или между "домом" и третьей базой;
- б. Касается первой, второй или третьей базы;
- в. Находясь на или над фэйр-территорией, коснулся полевого игрока или судьи, или их одежды;
- г. Касается фэйр-территории за первой или третьей базой;
- д. Находясь над фэйр-территорией, вышел за пределы игрового поля;
- е. Попал в полете в фал-мачту.

ПРИМЕЧАНИЕ:

1. Фэйр-бол определяется исходя из положения мяча относительно фал-линии, включая фал-мачту, а не из того, был ли игрок во время контакта с мячом на фал-

или фэйр-территории. Не имеет значения, чего мяч коснулся первым: фэйр- или фал-территории, т.к. на фал-территории он не должен касаться ничего, кроме земли, и поэтому подчиняется всем другим определениям "живого" и "мертвого" мяча.

2. При помехе определяется положение мяча: был он на фэйр- или фал-территории (независимо от того, куда бы он выкатился, если бы его не трогали).

ПУНКТ 79. Фэйр-территория (FAIR TERRITORY). Часть игрового поля, ограниченная фал-линиями первой и третьей баз, начиная от дома и до дальнего ограждения игрового поля. Все фал-линии относятся к фэйр-территории.

ПУНКТ 80. Член команды (TEAM MEMBER). Термин, определяющий кого-либо, кому разрешено сидеть на скамейке команды.

ПУНКТ 81. Шлем (HELMET).

а. У шлема должны быть две защиты для ушей, по одной с каждой стороны, и шлем должен выглядеть более надежным, чем обыкновенная пластмассовая кепка с протектором внутри. Защиты для ушей не должны противоречить требованиям настоящих Правил.

б. Шлем для кетчера может быть без защиты для ушей.

в. Шлемы, треснувшие, сломанные, вдавленные или видоизмененные каким-либо способом, являются нелегальными и на игру не допускаются.

## Игровое поле

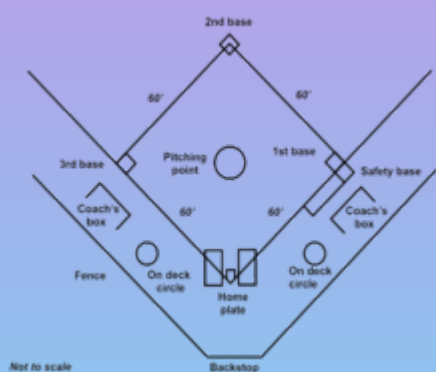


Схема ромба софтбола

Игровое поле делится на «справедливую территорию» и «фол-территорию». Ярмарочная территория далее делится на «приусадебный участок», «приусадебный участок» и территорию за забором приусадебного участка.

Поле определяется «линиями фолла», которые пересекаются под прямым углом у «домашней пластины». Минимальная длина базовых линий зависит от классификации игры (официальные размеры см. Ниже). Ограждение, проходящее между базовыми линиями, определяет границы поля; расстояние от домашней плиты до забора зависит от поля.

За домом находится «упор». Он должен находиться на расстоянии от 25 до 30 футов (от 7,62 до 9,14 метра) позади пластины дома в зависимости от типа играющего дивизиона.

«Домашняя тарелка» - это один из углов ромба с «основаниями» на каждом углу. Основания, кроме домашней тарелки, имеют квадратную форму 15 дюймов (38 см) из холста или аналогичного материала и толщиной не более 5 дюймов (13 см). Основания обычно надежно крепятся к земле. Базы пронумерованы против часовой стрелки как первая, вторая и третья базы. Часто, но не всегда, за пределами первой базы (то есть на фоловой территории), а также рядом с ней и соединяется с ней, имеется контрастная «двойная база» или «безопасная база». Он для предотвращения столкновения между первым игроком с низов и бегуном. После удара по мячу бегун бежит к фоловой части двойной базы, в то время как выставляющая команда пытается перебросить его на обычную первую базу до того, как бегун достигнет базы безопасности. Однако не все алмазы для софтбола имеют эти защитные основания, и они гораздо чаще встречаются в женском софтболе, чем в мужском. Двойная база требуется в [чемпионатах ISF](#).

Внутреннее поле состоит из прилегающего пространства, в котором обычно играют инфилдеры (см. Ниже). Внешнее поле - это оставшееся пространство между базовыми линиями и между забором дальнего поля и приусадебным участком. Приусадебный участок обычно «очищен от шкур» (грязь), в то время как дальний участок поля покрывается травой на регулярных соревнованиях.

Рядом с центром ромба находится качающаяся пластина, или в просторечной «резина». При быстром питче окружность с обшивкой округа 16 футов (4,88 метра), известная как круг качки, проходит вокруг пластины качки.

Официально на поле должна быть предупредительная дорожка между 15 и 12 футами (5 и 4 метра) от дальнего забора. Однако, требуется, не требуется, перед временным ограждением дальнего поля не требуется предупреждающих дорожек.

На территории, где нарушены правила за пределами базовых положений, две тренерские будки. Каждая ячейка находится за линией длины 15 футов (5 метров), расположенной на расстоянии 12 футов (3 метра) от каждой стандартной линии.