

B₁

PERATURAN DAN TEKNIK BERMAIN SOFTBALL



OLEH
B. SUHARTINI, M. KES

Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan (KDT)
Bernadeta Suhartini

Peraturan dan Teknik Bermain Softball/Bernadeta Suhartini – Cet. I—Kalbar

CV. Wiyata Bhakti, 2016

Viii + 132 hlm; 14 x 20 cm

ISBN. 978-602-73330-9-1

I. Sosial II. Judul III. Bernadeta Suhartini

Peraturan dan Teknik Bermain Softball

Penulis : Bernadeta Suhartini

Penyunting : Dwi Cahyadi Wibowo

Cetakan Pertama : Agustus 2016

Penerbit : CV. Wiyata Bhakti

Alamat

CV. Wiyata Bhakti Kalbar

PRAKATA

SALAM OLAHRAGA.....!!!!

Pertama-tama, penulis menjangankan Puji Syukur Kepada Tuhan yang Maha Kasih karena dengan rahmatNya, pembuatan buku yang berjudul **Peraturan dan Teknik Bermain Softball** dapat selesai sesuai rencana dengan baik dan lancar.

Buku ini berisi tentang peraturan bermain *softball*, buku sumber permainan *softball*. Peraturan dan teknik bermain softball masih sulit dimengerti, karena olahraga ini sangat berbeda dengan sepak bola, *volly ball* dan olah raga lainnya yang mudah dilakukan karena peraturannya mudah dimengerti.!

Pembuatan buku ini bertujuan memperkaya pengetahuan tentang peraturan dan bagaimana teknik bermain *softball* dengan mudah dilakukan. Selain peraturan dan teknik bermain *softball* diharapkan juga bisa menghitug atau menjadi penilai atau *scorer*. Banyak hal tentang *softball* yang penulis paparkan dan dengan bahasa yang mudah untuk dipahami, penulis berharap buku ini dapat menjadi literatur dan pengkayaan tentang permainan *softball*. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mewujudkan buku tentang permainan *softball* dan mendukung dalam kelancaran pembuatan buku ini, sehingga buku ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis semantiasa terbuka menerima masukan untuk perbaikan naskah buku ini. Mudah-mudahan tulisan sederhana ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan yang menyukai permainan *softball*.

SALAM OLAHRAGA!!!!

Yogyakarta, 2016

Penulis

B. Sufartini

BAB I. SEJARAH SOFT BALL

Permainan *softball* berasal dari Amerika Serikat. Pada mulanya para pemain *baseball* mengginggikan bagaimana caranya mereka tetap dapat bermain *baseball* pada saat musim salju (*winter*). Mereka menggingginkan 1 *indoor baseball* (*Baseball* yang dimainkan pada ruangan di dalam gedung). Tetapi tak ada arena tertutup yang cukup luas dan besar untuk dapat dipakai sebagai lapangan *baseball*. Dengan demikian perlu diciptakan adanya bola yang sesuai dengan keperluan tersebut. Untuk itu perlu dibuat bola yang lebih besar dan lebih lunak sedemikian rupa, sehingga apabila diukulir tidak akan mencapai arah sejauh apabila dengan menggunakan bola *baseball*. Karena itu pula maka peraturan-peraturan perlu diadakan juga perubahan-perubahan, itu dapat dimainkan di dalam gedung.

Pada tahun 1900 di Minneapolis didirikan peraturan / perserikatan *softball league* yang pertama :

Organisasi 1 (*Softball*) di Menepolis (1900)

Rules : tahun 1916 by Mathew T. Caine of St. Paul

Permainan yang semula merupakan permainan *indoor* ini kurang dapat berkembang. Pada tahun 1930 permainan *softball* dicobakan di lapangan luar dan ternyata mendapat sukses. (M.J. Paul (Chicago) pelopor pencipta *softball* sebagai *outdoor*. Mengingat pentingnya serta dapat dikembangkannya *softball* yang lebih luas maka *National Association Recreation Amerika* memponsori perkembangan tersebut sehingga *softball* dapat meluas ke kota-kota besar yang lain, tahun 1933.

Perkembangan *softball* tersebut dapat meluas karena :

Mempunyai hubungan yang erat / sangat mirip dengan *baseball*. Sedangkan *baseball* merupakan permainan yang sangat populair di Amerika Serikat.

2. Dapat dimainkan pada lapangan yang kecil.
 3. Dapat dimainkan baik oleh pria maupun wanita dan anak-anak
 4. Kurang membahayakan bila dibandingkan dengan permainan *baseball*
- Kejuaraan *softball* yang pertama diadakan pada tahun 1933. Sejak itu pula dipandang perlu adanya suatu induk organisasi yang menaunginya secara baik. Hal ini perlu karena sebelumnya mereka mempunyai peraturan-peraturan yang satu sama lain bertentangan. Oleh karena itu hal tersebut perlu disatukan. Untuk ini maka dibentuk organisasi induk *softball* di Amerika yang disebut *Junior Softball Association*. Selanjutnya *softball* berkembang ke beberapa negara, misalnya Amerika Latin, Australia, New Zealand dan juga Asia. Di Asia juga telah didirikan induk organisasi *Softball* dimana Indonesia juga menjadi anggotanya.

Indonesia permainan *softball* kurang populer dimasyarakat umumnya masyarakat tidak mengenal permainan *softball*, permainan ini hanya dikenal oleh para pelajar dan mahasiswa di kota-kota besar terutama di bukiti propinsi. Pada tahun 1887 di kota Chicago, Amerika Serikat. *Softball* adalah olahraga *baseball*. Pada tahun 1955 pada waktu di Bandung dilaksanakan Pekan Olahraga Mahasiswa yang ke III, *softball* dipertandingkan untuk *putri* sedangkan aktivitas rekreasi yang dilakukan dalam ruangan tertutup. Olahraga Mahasiswa yang ke VII, *softball* dipertandingkan untuk *putri* dan *putra*nya *baseball*. Selanjutnya sampai pada Pekan Olahraga Mahasiswa ke VIII, *softball* tidak lagi dipertandingkan sedang *baseball* masih tetaplah ruangan tertutup ini ditujukan sebagai sarana berlatih *baseball* saat musim dipertandingkan sampai dengan Pekan Olahraga Mahasiswa ke VII. Pekertingin. Karenanya, olahraga ini disebut "indoor *baseball*". Uniknya, *softball* Olahraga Nasional ke VII tahun 1969 di Surabaya untuk pertama kalinya yaitu menggunakan sejenis *saring* tinju yang ditintri sebagai *ball* dan gagang *softball* masuk dalam salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dan ini sebagai *bat*. Lahinya *softball* sangat tiba-tiba, suatu hari pada tahun 1887, hanya khusus untuk *putra* saja. Yang mengikuti pertandingan *softball* tersebutlah universitas Yale dan Harvard berkumpul di Farragut Boat Club di hanya 6 propensi, yaitu 5 propensi di Jawa dan 1 dari Sumatera yaitu provinsi-chicago untuk mendengar penggunaan skor permainan sepakbola tahunan. Sumatera selain

1973 *softball* belum dapat berkembang secara nyata dan meluas, hal ini terbukti dari masa 4 tahun provinsi di luar Jawa tetap tidak ada perkembangan, hanya 5 provinsi dari Jawa saja yang tetap mengikuti pertandingan dalam PON tersebut. Induk Organisasi Olahraga di Indonesia yang mengurus *softball* adalah kesatuan *Baseball Softball Amateur Seluruh Indonesia* dan disingkat dengan PERBASASI yang dibentuk pada tahun 1967 di Jakarta. Pada masa sekarang ini ang lebih berkembang adalah *softball*nya sedang *baseball* boleh dikatakan telah tidak ada kegiatannya lagi sejak menjelang PON ke VII karena sejak itu dan selanjutnya kejuaraan-kejuaraan yang diadakan oleh PERBASASI hanyalah *softball* saja baik untuk regu *putra* maupun regu *putri*.

Permainan *softball* adalah permainan yang mirip dengan permainan kasti. Permainan ini merupakan permainan beregu yang satu regunya terdiri dari 9 orang pemain, permainan ini pertama kali di temukan oleh George Hancock pada tahun 1887 di kota Chicago, Amerika Serikat. *Softball* adalah olahraga yang diciptakan oleh George Hancock. Olahraga ini lahir di amerika serikat, pada tahun 1887. Pada awalnya permainan ini hanyalah aktivitas rekreasi yang dilakukan dalam ruangan tertutup. Olahraga ini dipertandingkan sebagai sarana berlatih *baseball* saat musim dipertandingkan. Karenanya, olahraga ini disebut "indoor *baseball*". Uniknya, *softball* menggunakan sejenis *saring* tinju yang ditintri sebagai *ball* dan gagang *softball* masuk dalam salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dan ini sebagai *bat*. Lahinya *softball* sangat tiba-tiba, suatu hari pada tahun 1887, hanya khusus untuk *putra* saja. Yang mengikuti pertandingan *softball* tersebutlah universitas Yale dan Harvard berkumpul di Farragut Boat Club di hanya 6 propensi, yaitu 5 propensi di Jawa dan 1 dari Sumatera yaitu provinsi-chicago untuk mendengar penggunaan skor permainan sepakbola tahunan. Sumatera selain

Pada PON ke VIII tahun 1973 di Jakarta *softball* dipertandingkan untuk *putra* dan *putri*. Untuk *putra* diikuti 6 provinsi sedang untuk *putri* hanya diikuti 4 provinsi saja. Dengan mengingat hal ini nyata bahwa sampai tahun

melengkap sebuah *saring* tinju yang ditintri kearah supporter Harvard, dan sebagai alumnus Harvard secara spontan mengambil gagang sapu dan memutar-putar gagang tersebut, sebagai tanda kerucuhan. Saat itulah George Hancock teriak "play ball", dan ia mengikat *saring* tinju pada bola *baseball* dan

menggunakan gagang sebagai *bar*. Itu adalah bagaimana ide dari permainan *softball* lahir.

Seminggu kemudian Hancock merancang bola *softball* yang seperti sekarang dan *bar* yang "oversize". Lalu peraturan resmi permainan *softball* dibuat oleh *Farragut Boat Club*. Dengan cepat *softball* menyebar keluar kota dan menjadi terkenal. Dengan menjalarnya permainan ini di berbagai tempat dan tidak lagi merupakan sekedar aktivitas rekreatif, maka diperlukan peraturan-peraturan. Maka lahirlah Federasi *Softball* Internasional (ISF). Badan inilah yang membuat peraturan-peraturan *softball* yang berlaku secara universal, baik di Indonesia maupun Eropa. Dengan terbentuknya badan ini dan peraturan yang resmi, memungkinkan dapat diadakannya pertandingan *softball* antar Negara. Lalu mulai dibuat kejuaraan-kejuaraan tingkat nasional, regional dan dunia. Salah satu yang membuat *softball* menjadi terkenal adalah bahwa permainan ini tidak memandang *gender*, baik wanita maupun pria bebas bermain dalam *softball*, tidak seperti *baseball* yang hanya diperuntukkan bagi pria.

A. Perkembangan *Softball* di Asia

Muncul pertama di Amerika Serikat, kemudian Kanada dan negara-negara cabang olahraga ini secara serius. Mula-mula *Softball* hanya berkembang di Barat lainnya, lalu berkembang di Asia. Terutama setelah Perang Dunia II usai Jakarta, Bandung, Palembang, Semarang dan Surabaya. Tetapi kini telah *softball* semakin menyebar untuk dikenal dan digemari. Di Jepang, Filipina menjadi salah satu cabang olahraga yang sangat digemari masyarakat, Korea Selatan, Taiwan, *Softball* telah menjadi permainan rakyat. Meningkatkan terutama para pelajar dan mahasiswa. Untuk menyalurkan kegiatan-kegiatan pesannya perkembangan olahraga ini di Asia, dibentuklah Asosiasi *Softball* di Indonesia, diperlukan suatu badan yang mengalmnya, maka Asia, yang disingkat ASA-ASIA (Persatuan *Softball* Amatir se-Asia) dibentuklah Organisasi Indonesia dengan nama PERBASASI (Perserikatan Baseball Anggotanya antara lain : Philippina, Jepang, Korea Selatan, Taiwan, Hongkong & *Softball* Amatir Seluruh Indonesia). Dengan adanya wadah PB. PERBASASI Pakistan, India, Muangthai, Singapura dan Indonesia.

Kejuaraan *Softball* wanita se-Asia diselenggarakan di Manila, pada penyelenggaraan tahun 1967 di Jakarta. Di samping itu sejak PON VII di Februari 1967, pesertanya baru 5 negara: Philippina, Jepang, Korea Selatan, Surabaya. *Softball* menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan.

Taiwan dan Hongkong. Demikianlah selanjutnya direncanakan kejuaraan Asia *Softball* dimainkan oleh dua tim di lapangan *softball*. Setiap tim minimal ini setiap tahun sekali, dengan penyelenggaraan setahun sekali bergantian antara memiliki 9 pemain dan selebihnya merupakan cadangan. Permainan terdiri dari *putra* dan *putri*. Misalnya tahun ini kejuaraan *softball putra*, maka tahun berikutnya *softball putri*, maka tahun berikutnya *softball putra*, maka tahun berikutnya *softball putri*. Di dalam satu *inning*, tim yang bertanding masing-

depan untuk bagian *putri*nya. *Softball* juga sedang berjuang untuk dipertandingkan di Asian Games. Dalam Asian Games Bangkok tahun 1966, *Softball* juga ikut demonstrasi.

B. Perkembangan *Softball* di Indonesia

Sebelum perang kemerdekaan sebelumnya *softball* sudah ada yang melaksanakannya di Indonesia, namun sifatnya masih sangat terbatas. Artinya hanya dimainkan di sekolah-sekolah tertentu saja. Pada mulanya ada anggapan bahwa permainan olahraga *Softball* hanya pantas dimainkan oleh golongan wanita saja. Hal ini terus berlangsung sampai tahun 1966. Oleh karena itu sampai tahun itu, *softball* hanya dimainkan oleh *putri* saja. Ketika Asian Games Bangkok, terbukalah mata kita bahwa sebenarnya olahraga *Softball* itu dapat dimainkan baik oleh *putri* maupun *putra*. Pada waktu itu *putra-putra* kita, masih dimungkinkan untuk mengikuti pertandingan *softball*.

Melihat perkembangan *Softball* sedemikian cepatnya dan adanya kompetisi antara negara setiap tahunnya. Timbulah perhatian kita terhadap

kejuaraan *Softball* di Indonesia, diperlukan suatu badan yang mengalmnya, maka Asia, yang disingkat ASA-ASIA (Persatuan *Softball* Amatir se-Asia) dibentuklah Organisasi Indonesia dengan nama PERBASASI (Perserikatan Baseball Anggotanya antara lain : Philippina, Jepang, Korea Selatan, Taiwan, Hongkong & *Softball* Amatir Seluruh Indonesia). Dengan adanya wadah PB. PERBASASI ini mulailah diadakan kompetisi *softball* tingkat nasional. Kejuaraan Nasional I Pakistan, India, Muangthai, Singapura dan Indonesia.

Kejuaraan *Softball* wanita se-Asia diselenggarakan di Manila, pada penyelenggaraan tahun 1967 di Jakarta. Di samping itu sejak PON VII di Februari 1967, pesertanya baru 5 negara: Philippina, Jepang, Korea Selatan, Surabaya. *Softball* menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan.

masing mempunyai kesempatan memukul (*bating*) untuk mencetak angka (*run*). Ketika tim yang menyerang mendapat giliran memukul, seorang pelempar bola (*pitcher*) tim bertahan melemparkan bola kearah penangkap bola (*catcher*) sekencang-kencangnya agar bola tidak dapat dipukul. Tim yang mendapat giliran memukul bergantian seorang demi seorang untuk memukul bola. Tim yang berjaya berusaha memaikan anggota tim yang mendapat giliran memukul. Tim yang mendapat giliran memukul mendapat kesempatan 3 kali mati (*out*) sebelum giliran memukul digantikan tim yang bertahan.

Skor atau *run* dihasilkan dari seorang *runner* berlari menggijak seorang *base* secara berurutan dan kembali menggijak *home plate*. Setiap pelari yang berhasil mengelilingi dan menggijak *home plate* mendapat satu angka. Waktu permainan ditentukan oleh *inning*. Setiap tim mendapat giliran memukul sampai 3 kali *out* dan memaikan tim lawan 3 kali *out*, disebut 1 *inning*. Dalam tiap pertandingan *softball* durasi permainan setidaknya 7 *inning* tergantung situasi, atau lama waktu 2 jam.

Setelah menyelesaikan *inning*, tim yang mencetak angka (*run*) terbanyak menjadi pemenang. Jika dalam *inning* yang ditentukan waktu sudah habis dan kedua belah tim dalam keadaan seri, *inning* tambahan dimainkan sampai salah satu tim keluar sebagai pemenang. Kondisi itu disebut tie break atau seri. Pada permulaan permainan, tim yang menjadi tuan rumah (*home team*) mendapat giliran melempar sedangkan tim tamu (*visitor*) mendapat giliran memukul.

Softball adalah olahraga yang paling digemari anak-anak sekolah, terutama para pelajar dan mahasiswa. Biasanya mereka menggunakan seragam sekolah yang menarik, disertai teriakan istilah-istilah asing ketika bermain. Olahraga ini di Indonesia, mirip dengan permainan bola kasti. Namun demikian permainan *Softball* benar-benar membutuhkan kelangkasan dan kecerdikan, karena hal ini sangat berpengaruh kepada pemain. Permainan ini dilakukan secara beregu, oleh semua lapisan pria dan wanita.

Beberapa pemain *softball* terkenal Jennie Finch: Lahir pada tanggal 3 September 1980, Crystl Bustos: Lahir pada tanggal 8 September 1977, ia adalah seorang pemain *softball* berdarah setengah Meksiko setengah Amerika yang terkenal sebagai pemegang rekor *home run* terbanyak sepanjang seri *Olympic*. Ia telah memenangkan dua World cup Championships dan adalah pemenang dari liga *Three Pan Americans*.

BAB II MENGENAL OLAHRAGA SOFTBALL

Dalam dunia olahraga banyak sekali macam cabang olahraga *Softball* (001 : 21 - 25) mengungkapkan bahwa "teknik yang harus dikuasai meliputi adalah salah satu cabang olahraga permainan ini sangat menarik, karena dalam teknik melempar bola (*throwing*), menangkap bola (*catching*), memukul bola permainannya menggunakan seragam yang menarik dan menggunakan teriakan-teriakan (*base running and sliding*)". Dari masing-masing unsur teknik tersebut teriakan dengan istilah asing. Di Indonesia *Softball* mirip dengan permainan *base running and sliding*". Dari masing-masing unsur teknik tersebut Bola Kasti.. Sekilas permainan ini mirip permainan bola kasti, tetapi diharuskan menguasai dengan baik untuk dapat bermain dengan baik pada saat bertahan permainan *Softball* benar-benar membutuhkan ketangkasan dan pengurangan maupun menyerang. Ada empat macam aspek latihan yang perlu diperhatikan banyak pikiran (Agus Mukholid, 2004 : 58). Permainannya, *softball* dimainkannya dilatih secara seksama yaitu: 1). latihan fisik, 2). latihan teknik, 3). latihan oleh 9 orang pemain dan bermain dalam 7 *inning*. yaitu masing-masing regukik dan 4). latihan mental (Rubiyanto, 2000 : 52). Di samping itu dalam mendapat giliran menjadi pemain bertahan dan menyerang masing-masing basis bermain diperlukan keterampilan-keterampilan khusus untuk dapat kali. Pergunian ini apabila regu bertahan berhasil menempatkan pemain dari regu lawan dengan baik. Bergerak cepat terhadap bola untuk menangkap, menyerang sebanyak 3 orang. Cara memainkannya ialah seorang pemukul melakukan pukulan dan melempar keras diperlukan keterampilan otot-otot yang melakukan pukulan terhadap bola yang dilemparkan oleh *pitcher* (pelempas dan menghendaki ketelitian yang besar. Tetapi ternyata bagi pemain pemula bola). Bola dipukul dengan menggunakan alat pukul (*bat*). Pelempar bola mendapat kesulitan untuk menampilkan keterampilan menjaga di lapangan atau bertugas dari tengah lapangan, dimana anggota regunya bertugas juga di lapangan dan melempar bola, hal tersebut perlu disempurnakan agar diperoleh *home base*, 4 di luar lapangan dan satu di *home plate*. Seorang pemukul, harus kelaparan dan ketelitian yang lebih besar.

- berhasil mengelilingi semua *base* sebelum bola mengenai *base* yang dituju. Teknik dasar bermain *Softball* sangat penting sebab merupakan permulaan Pemukul dapat menolak lemparan bola yang dirasa tidak sesuai. Akan tetapi bermain *Softball* yang baik dan benar sesuai dengan cara teknik masing-m lemparan yang ketiga harus dipukul (Agus Mukholid, 2004 : 58). Perlengkapannya. Para pemain *Softball* diharuskan dapat menguasai teknik dasar bermain itu harus ada untuk dapat bermain *softball* dengan aman dan lancar. Peralatannya/ *softball* untuk dapat memberikan variasi permainan dan menerapkan teknik atau yang digunakan untuk bermain antara lain :
1. *Glove* (pelindung tangan)
 2. Bola *Softball*
 3. Pemukul
 4. *Leghi guard*
 5. *Body protector*
 6. Masker

Lapangan lengkap

Ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain *softball* untuk dapat mengikuti permainan *Softball* dengan baik. Del Belhel *softball* untuk dapat mengikuti permainan *Softball* dengan baik. Del Belhel

teknik dalam berlatih setiap minggunya maupun pada pertandingan ditingkat nah maupun nasional. Sehingga sesuai dengan target yang diinginkan oleh atlit dan pemain untuk dapat meraih poin sebanyak-banyaknya.

Softbol atau *softball* adalah *olehragabola* beregu yang terdiri dari 2 tim. mainan *softbol* lahir di Amerika Serikat, diciptakan oleh George Hancock di a Chicago pada tahun 1887. *Softbol* merupakan perkembangan dari olahraga anis yaitu *basebol* (*baseball*) atau *hardball*. Bola *softbol* saat ini berdiameter

BAB III
LAPANGAN DAN PERLENGKAPAN
PERMAINAN SOFTBALL

A. Peralatan Permainan Softball Komplit

Peralatan atau sarana/prasarana yang diperlukan untuk bermain softball adalah sebagai berikut:

a. Alat-alat dan Fasilitas

Alat-alat yang dipergunakan untuk bermain softball adalah terdiri dari :

Alat-alat/Equipment

1. Bats/Alat Pemukul

Panjang : 34 inches (*putera dan puteri*) maksimal

Diameter : 2½ inches

Dafety Trip : 15 inches (dari karet atau badan lain)

(gieg pengaman)

Bahan : Kayu, fibre glass, magnesium



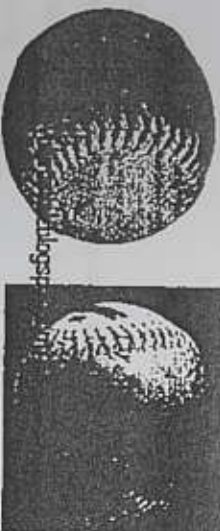
Gambar 2.

2. Balls/Bola

Keliling : 11¼ s/d 12¼ inches

Berat : 6½ s/d 7 onces

Macamnya : Kulit dan karet permukaan harus rata/bulus



Gambar 3.

3. Gloves/Sarung Tangan

Gloves : Boleh dipakai oleh setiap pemain

Mitt : Hanya boleh dipakai catcher dan first base man



Gambar 4.

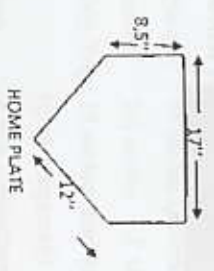
Cara merawat *gloves*

- a. Digosok dengan minyak kuli supaya lemas
- b. Menyimpan *gloves* harus dilipat, dengan bola didalamnya.

4. *Bases*/Tempat hinggap

Home Plate :

- a. Dapat dibuat dari karet, kayu, karvas
- b. Bentuknya pipih
- c. Warna sebaiknya putih



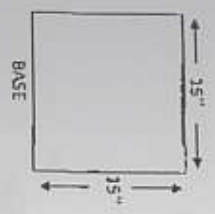
Pitcher's Plate :

- a. Dapat dibuat dari karet, kayu, karvas
- b. Bentuknya pipih



First, second, and third Bases :

- a. Bentuknya segi empat sama sisi
- b. Bahan : dari *karung gula* atau keset
- c. Ukuran : 15 inches sisi-sisinya



Fasilitas Permainan Softball

Berupa lapangan yang bentuknya segi empat sama sisi (belah ketupat) g dibatasi oleh garis-garis dari *home plate* ke *base* dengan perpanjangannya *hing-masing*.

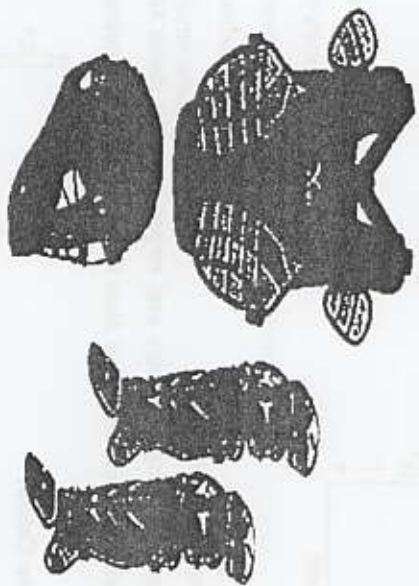
Perlengkapan *Catcher* :

- 1. Masker (pelindung muka)



Gambar 5.

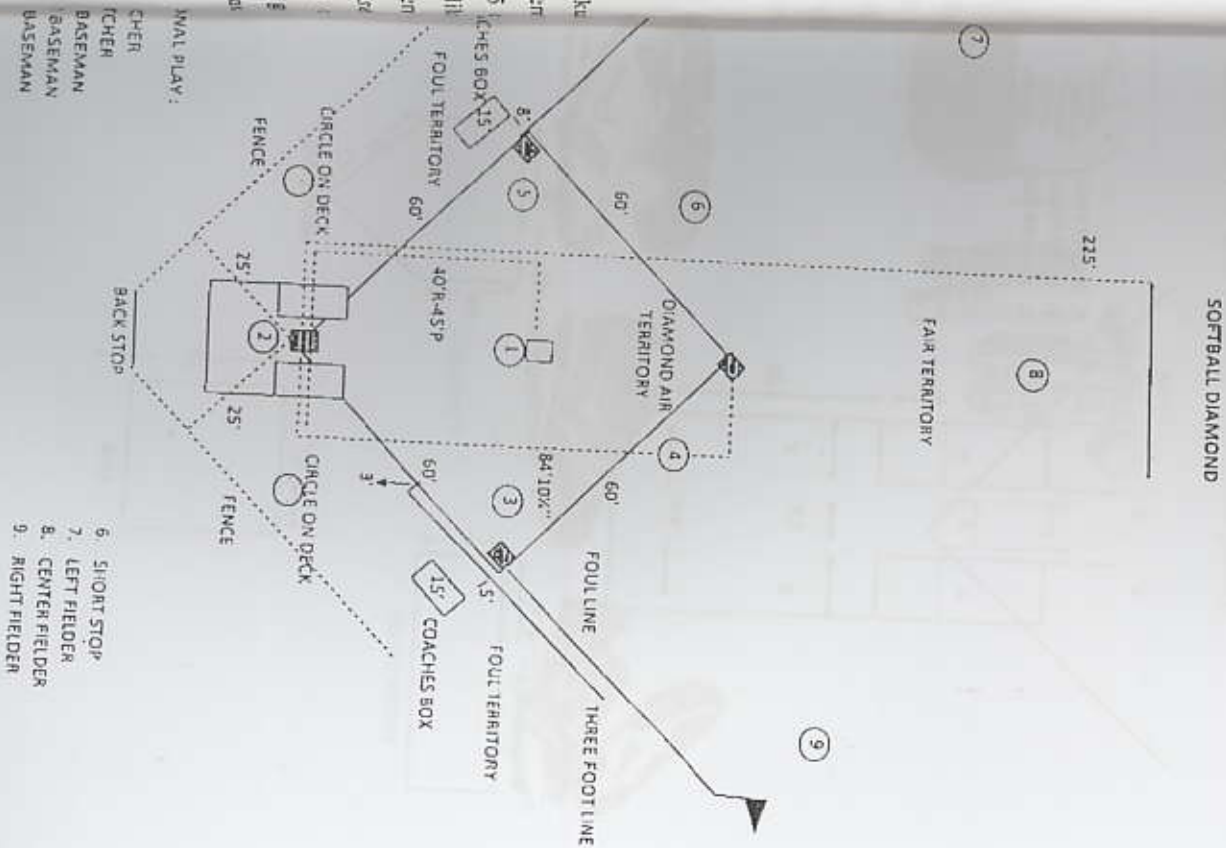
2. *Body protector* (pelindung badan)
3. *Leg-guard* (pelindung kaki)



Gambar 6.

C. Lapangan Softball

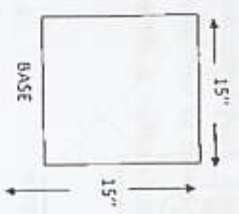
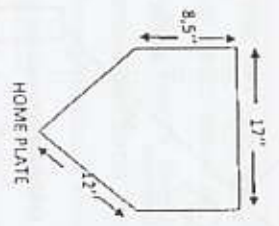
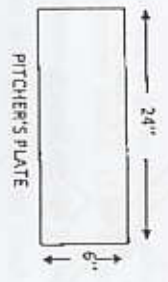
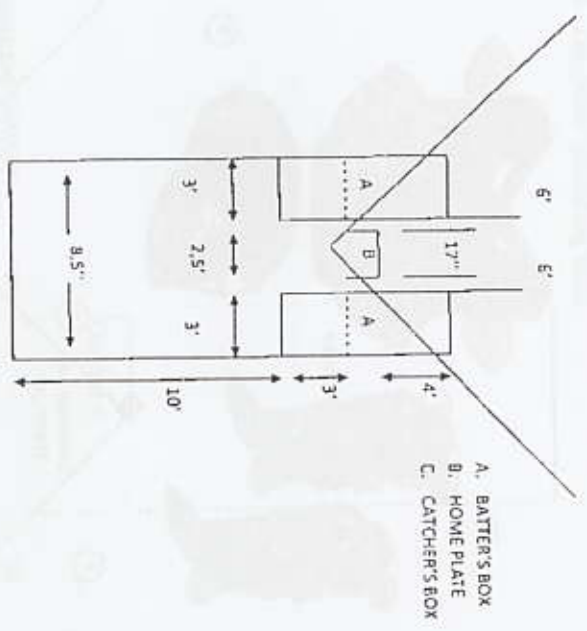
Bentuk lapangan permainan *softball* adalah bujur sangkar dengan ukuran panjang tiap-tiap sisinya adalah 16,76 meter. Jarak dari *home base* ke terpelampar adalah 13,07 meter. Tempat pelempar berdiri seluas 60 x 15. Permainan *softball* ada 3 *base* (*base I, II, III*), sedang *base IV* langsung dilandakan merupakan tempat untuk memukul. *Base* tersebut dari karpet karet dan ukuran 38 x 38 cm dan tebal sampai 12,5 cm. Sedangkan khusus *home base* dengan ukuran 43 x 21,5 cm dengan sisi puncaknya berukuran 30. Perpanjangan garis dari *home base* ke *base I* dan ke *base III* dinamakan garis batas sektor. Gunanya untuk menentukan jatuhnya bola di dalam atau luar garis batas tersebut.



Uniform atau seragam resmi dan Sepatu pool (cleats).



Gambar 7.



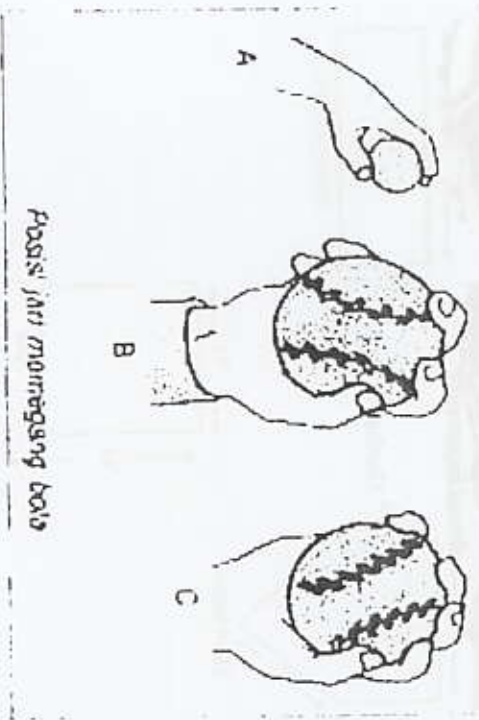
BAB IV
TEKNIK DASAR DAN BERMAIN

A. Teknik Dasar Permainan *Softball*

Teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain *softball* ialah melempar, menangkap, memukul bola, lari mengelilingi lapangan (*running, sliding*, dan *tangging*). Teknik bermain *softball* tersebut akan diuraikan satu-persatu berikut ini:

a. Cara memegang bola

Cara memegang bola bermacam-macam tergantung dari ukuran tangan (jari) pemain (pelempar). Jika tangan pemain tersebut besar dan berjari panjang dia dapat menggunakan pegangan dengan dua jari (seperti gambar A dan sebaliknya bila tangannya kecil dan jarinya pendek-pendek, dia dapat menggunakan pegangan tiga jari atau empat jari. Pegangan semacam biasanya digunakan oleh pemain *putri* (gambar C). Antara jari yang satu dengan jari yang lain dipakai untuk memegang bola harus diregangkan agar dia mengontrol jalannya bola dan memperoleh kekuatan lemparan.



Gambar 8.

Menangkap dan melempar bola

- 1) Teknik melempar bola
 - a) Teknik lemparan dengan ayunan atas (*overhand throw*)
 - b) Teknik lemparan dengan ayunan samping (*side arm throw*)
 - c) Teknik lemparan bawah (*underhand throw*)
 - d) Teknik lemparan dengan lecutan tangan

Menangkap bola dengan berbagai lemparan

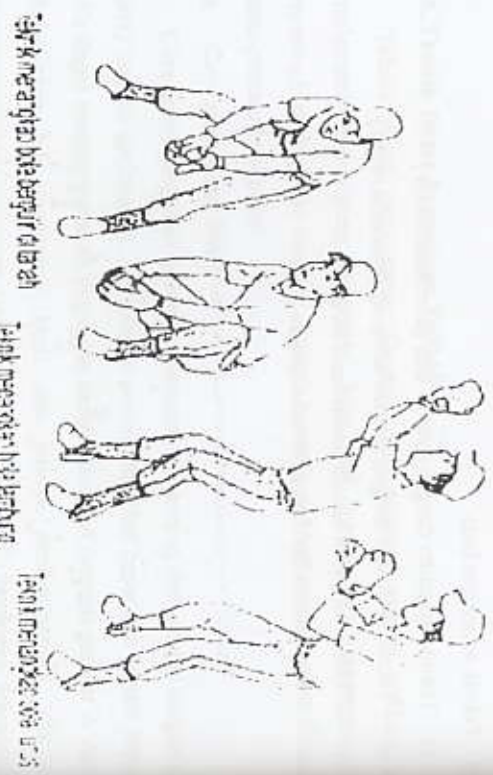


Gambar 9.

Teknik menangkap bola

- a) Teknik menangkap bola yang bergulir di tanah (*ground-ball*)
- b) Teknik menangkap bola yang melambung (*fly-ball*)
- c) Teknik menangkap bola lurus (*straight-ball*)

Macam-macam teknik menangkap

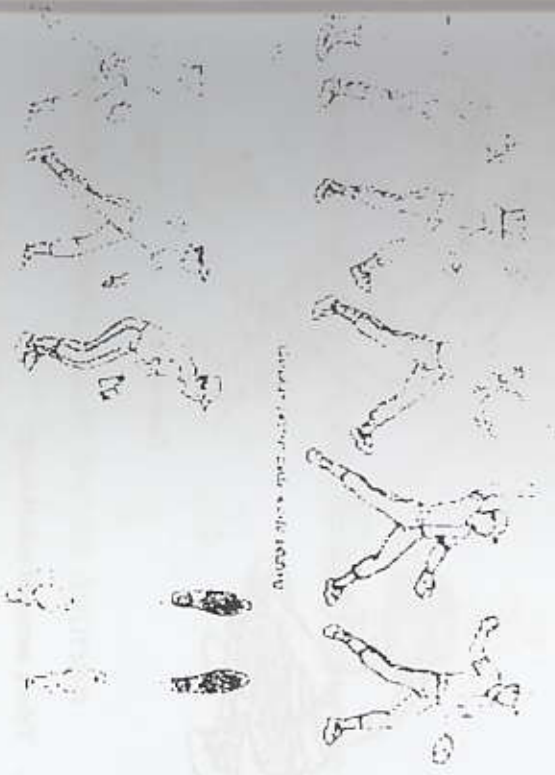


Gambar 10.

3) Teknik pemain pitcher

Pitcher adalah seorang *fielder* yang bertugas melambungkan bola. Di dalam permainan *softball*, *pitcher* merupakan salah satu posisi yang sangat sulit. Seorang *pitcher* tidak hanya dituntut oleh tugas-tugas yang banyak memuat tenaga saja, akan tetapi juga selalu menggunakan pikirannya dalam menghadapi situasi permainan, baik situasi bertahan maupun menyerang.

Teknik Dasar Gerakan Pitcher

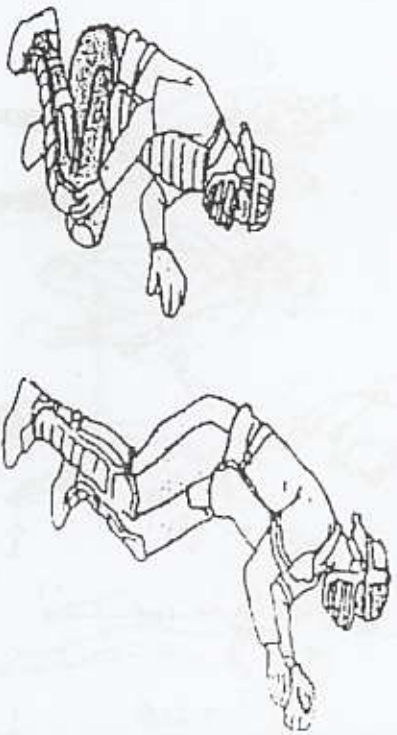


Gambar 11.

Teknik pemain catcher

Catcher adalah pemain jaga yang posisinya berada di belakang *home plate*. Ia bertugas menangkap bola yang dilemparkan ke arah pemukul. Terutama bila ia tersebut tidak dipukul atau gagal dipukul atau terjadi *foul strike*. Bola-bola macam itu harus dikuasai dengan baik dan secara langsung, terutama bila ada lari-pelari di *base*. Hal ini untuk mencegah janggan sampai pelari-pelari sebur dapat maju ke *base* berikutnya dengan mudah.

Teknik gerakan *catcher* seperti terlihat pada gambar berikut ini:



Gambar 12.

5) Teknik memukul bola (*bating*)

Memukul dalam permainan *softball* ada dua macam, yaitu:

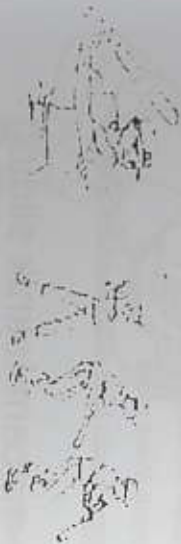
- (1) Memukul bola dengan ayunan penuh (*swing*)
- (2) Memukul bola tanpa ayunan (*bunting*)

Kedua cara tersebut sama-sama mempunyai kelemahan dan kelebihan. Mengenai kapan atau saat apa teknik-teknik tersebut dipergunakan untuk menyerang lawan, hal itu tergantung dari situasi dan kondisi pada waktu itu.

Macam-macam teknik memukul bola dengan ayunan



Teknik memukul bola dengan ayunan



Teknik memukul bola tanpa ayunan

Gambar 13.

Juan memukul dalam permainan *Softball* sebagai berikut:

Mencapai *base* di depannya dengan selamat.

Menciptakan nilai.

Memajukan pelari di depannya.

dalam memukul bola, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh seorang pemain, yaitu:

Grip atau cara memegang *bat*.

Stance atau cara berdirinya.

Stride atau cara menggeserkan/melangkahkan kaki ke depan.

Swing atau cara mengayunkan *bat*.

Follow-through atau gerak lanjutan si pemukul (*batter*).

Teknik *sliding*

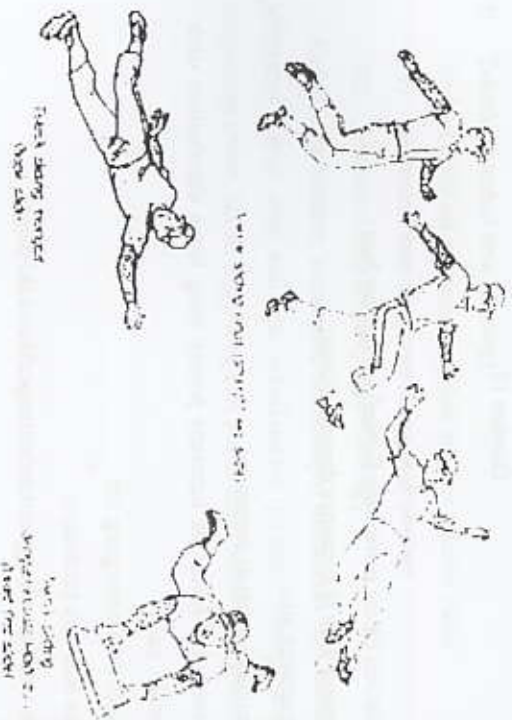
Teknik *sliding* adalah cara untuk mencapai *base* dengan meluncurkan badan. Dalam melakukan teknik ini, pelari tidak boleh mengurangi kecepatan lari. Penggunaan teknik *sliding* sebenarnya mempunyai dua tujuan:

- (a) Untuk mengurangi lajunya lari ke arah *base* tanpa kehilangan tempo lari dari *base* satu ke *base* berikutnya dan dapat berhenti tepat di *base*-nya.
- (b) Untuk menghindarkan sentuhan (karutukan) bola oleh lawan, sehingga dia mencapai *base*-nya dengan selamat.

Macam-macam teknik *sliding*, yaitu:

- 1) Teknik sliding lurus (*Straight leg slide*)
- 2) Teknik sliding mengait (*Hook slide*)
- 3) Teknik sliding dengan kepala lebih dulu (*Head first slide*)

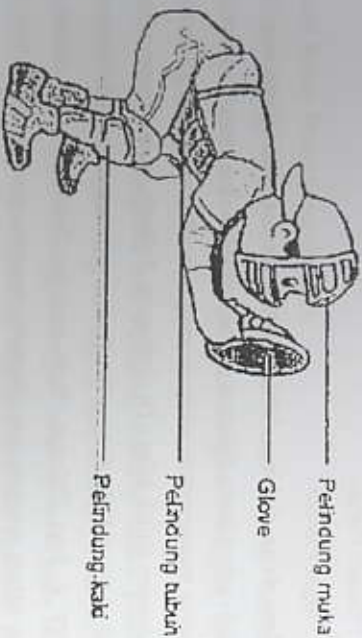
Macam-macam teknik sliding



Gambar 14.

Perengkapan *Softball*
 Untuk memainkan *softball* kita perlu memperhatikan hal-hal berikut.

- Soal bermain harus memakai kostum seragam dengan kelentuan bagian depan kaos ditulis nama daerah (perkumpulan) dan bagian belakang nomor punggung



Gambar 15.

Perengkapan untuk penjaga memakai *glove* semacam sarung tangan, terbuat dari kulit agak tebal dengan ukuran berat 283,33 gram. Untuk penjaga belakang (*catcher*) selain memakai *glove*, juga dilengkapi dengan pelindung muka atau kepala yang disebut *masker/face mask* dan pelindung badan yang disebut *body protector*.

- Bola dibuat dari kulit berwarna *pirih* dengan keliling 30,5 cm. Pemukul biasanya terbuat dari kayu dengan ukuran panjang 86,4 cm.

Jumlah pemain *softball* setiap regunya 9 orang. Dari sembilan pemain ada yang ditunjuk sebagai kapten regu. Adapun susunan pemain sebagai berikut:

Pemain 1: *Pitcher*

- Pemain 2 : *Catcher*
- Pemain 3 : *First Baseman*
- Pemain 4 : *Second Baseman*
- Pemain 5 : *Third Baseman*
- Pemain 6 : *Short Stop*
- Pemain 7 : *Left Fielder*
- Pemain 8 : *Center Fielder*
- Pemain 9 : *Right Fielder*

Dalam dunia olahraga banyak sekali macam cabang olahraga *Softball* adalah salah satu cabang olahraga permainan ini sangat menarik, karena di permainannya menggunakan seragam yang menarik dan menggunakan teriak teriak dengan isitiah asing. Di Indonesia *Softball* mirip dengan permainan Bola Kasti. *Softball* lahir di Amerika Serikat dan diciptakan oleh Hancock pada tahun 1887 di kota Chicago. Pada saat itu *Softball* dikenal dalam permainan dalam ruangan atau ditempat tertutup, namun pada tahun 1931 diubah menjadi permainan di lapangan terbuka oleh H. Fischer dan M.J. Park. Pertama kali *softball* masuk agenda Pekan Olahraga Nasional (PON) Indonesia pada penyelenggaraan PON ke VII di Surabaya (Engkos Kusnadi, 1993 : 314). Permainan *Softball* disebut juga *Indoor-Baseball*, terdiri dari teknik Memegang Tongkat/ Pemukul olahraga beregu yang dapat dikelompokkan ke dalam permainan bola kecil. Permainan ini mirip permainan bola kasti, tetapi dalam permainan dan *Softball* benar-benar membutuhkan ketangkasan dan menguras banyak tenaga (Agus Mukholid, 2004 : 58).

Permainannya, *softball* dimainkan oleh 9 orang pemain dan berturut-turut dalam 7 inning, yaitu masing-masing regu mendapat giliran menjadi pemukul berturut-turut dan menyerang masing-masing 7 kali. Pergantian ini apabila berturut-turut bertahap mematahkan pemain dari regu penyerang sebanyak 3 orang. Cara mematahkannya ialah seorang pemukul melakukan pukulan terhadap bola yang dilemparkan oleh *pitcher* (pelempar bola). Bola dipukul

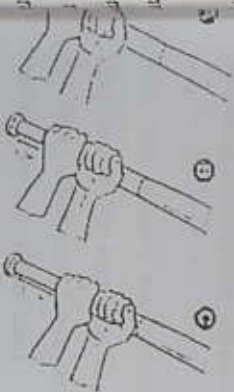
untuk menggunakan alat pukul (*bat*). Pelempar bola bertugas dari tengah lapangan, dimana anggota regunya bertugas juga di tiga *home base*, 4 di luar lapangan dan satu di *home plate*. Seorang pemukul, harus berhasil mengelilingi semua *base* sebelum bola mengenai *base* yang ditujunya. Pemukul dapat menolak lemparan bola yang dirasa tidak sesuai. Akan tetapi, lemparan yang dirasa harus dipukul

Teknik Dasar Pelambung (Pitcher)

- Siswa berdiri berpasangan melakukan lempar tangkap. Lemparan bola dilakukan dari arah bawah. Lakukan dengan mengayun tangan dari belakang ke depan.
- Berdiri sikap melangkah, bola dipegang di depan badan, pandangan ke arah pemukul. Tangan yang memegang bola diputar ke atas, ke belakang lalu ke depan. Sebelum tangan kembali ke sikap awal pada saat tangan kanan di samping badan lepaskan bola ke depan dan usahakan ketinggian bola di antara lutut dan bahu pemukul. Akhir gerakan kaki kanan ke depan, berat badan dibawa ke depan.

Teknik Memegang Tongkat/ Pemukul

Permainan ini mirip permainan bola kasti, tetapi dalam permainan dan *Softball* benar-benar membutuhkan ketangkasan dan menguras banyak tenaga (Agus Mukholid, 2004 : 58).



Gambar 16.

ketiga jari-jari tangan yang di atas segaris dengan pertengahan ruas ketiga tangan yang ada di bawahnya. Ada 3 cara yang dapat dilakukan untuk memegang *longkavrick softball*.

- Pegangan bawah: tongkat dipegang dekat bonggol.
- Pegangan tengah: tongkat dipegang dengan posisi tangan bawah 2,5 cm dari bonggol.
- Pegangan atas: tongkat dipegang dengan posisi tangan bawah 7,5 cm dari bonggol.

BAB V PERMAINAN SOFTBALL

PERATURAN PERMAINAN SOFTBALL 2006-2009

(*International Softball Federation*) Diterjemahkan Oleh Piet Burhamudin)

1. Pemain :
 - a. Satu *team/tegu* terdiri dari 9 orang pemain dan 6 orang cadangan
 - b. Pergantian pemain harus memberitahukan kepada *umpire* yang memimpin pertandingan dan panitia.
 - c. Pemain yang sudah diganti boleh main lagi, tetapi harus menempati posisi semula, termasuk *pitcher*.
2. Permainan :
 - a. Untuk menentukan siapa yang menjadi partai penitua (*home team/H.T*) dan siapa partai pemukul (*visiting team/V.T*) harus dilakukan undian/loss dengan uang logam dibawah pengawasan *umpire inchief* dalam *technical meeting* atau di lapangan di bawah pengawasan wasit yang memimpin pertandingan (*plate umpire*).
 - b. Permainan dilakukan dalam 7 *inning*. Untuk pertandingan antar sekolah dapat dibatasi dengan waktu = 1 1/2 jam, tetapi dengan catatan sesudah mencapai 5 *inning* penuh (permainan selesai).
 - c. Apabila suatu *team/tegu* tidak datang di lapangan pada waktu bertanding, team tersebut dinyatakan kalah dan team yang menung dapat nilai 7 - 0.
 - d. Nilai tidak dihitung bila terjadinya bersamaan dengan terjadinya *out* yang ke 3 di *first base* atau dikaluk di tempat lain (sebelum mencapai *first base*), atau karena *force out*.
3. *Pitching* (cara menyajikan bola)
 - a. *Pitcher* harus berdiri di atas *pitcher's plate* atau kedua kaki cukup menyentuh *plate* dengan tumit/ujung kaki.

- b. *Pitcher* harus menghadap ke arah *batter*.
 - c. *Pitcher* harus memegang bola bila akan melakukan *pitching* dan hanya depan badan.
 - d. Pada waktu melakukan *pitching*, *pitcher* hanya boleh melangkah 1 langkah ke depan/ke arah *batter* dan gerakan harus simultan.
 - e. *Putaran* lengan hanya satu kali (ke belakang).
 - f. *Pitcher* hanya boleh menahan bola paling lama 10 detik.
 - g. Antara kotak bola dengan *glove* paling cepat 1 detik.
 - h. Pelanggaran terhadap ketentuan-ketentuan tersebut di atas oleh *pitcher* dinyatakan *illegal pitch* (tidak sah).
 - i. Bila terjadi *illegal-pitch*, bola dinyatakan mati, pelari di *base* maju, *base*, pemukul (*batter*) memperoleh tambahan *ball*. Kejadian dinamakan "ball".
4. *Barring* (memukul)
- a. Pemukul (*batter*) harus berdiri di dalam *batter's box*, sebab bila satu kaki keluar dari *batter's box* pada waktu memukul bola, kuno tidak kena. baik *far ball* atau *foul ball*, maka dia dinyatakan mati (pelari-pelari di *base* tidak boleh maju).
 - b. Pemukul harus memukul sesuai dengan urutan pemukul atau sesuai dengan daftar pemain yang ada pada panitia.
 - c. Apabila terjadi *out* (mati) ke 3 (mati ke 3) pada waktu seorang *batter* belum menyelesaikan gilirannya, maka dia akan menjadi pemukul *inning* berikutnya.
 - d. Kaki pemukul tidak boleh menyentuh *home-plate* pada waktu memukul bola.
 - e. Memukul harus sudah siap di dalam *batter's box* dalam 20 titik sesajian panggilan dari wasit.

Strike dinyatakan kepada *batter* apabila :

- a. Pemukul berhasil atau tidak berhasil memukul bola dari *pitcher* baik yang masuk "strike-zone" ataupun yang tidak masuk *strike-zone* apabila hal itu terjadi pada *strike III* dan ditangkap *catcher* *batter* dinyatakan *out* (dinamakan *strike out* / S.O) Atau bila kurang dari 2 *out*, bola dilepaskan oleh *catcher* dan / *si base* adu pelari, *batter* dinyatakan *out*.
 - b. *Foul-tip*
 - c. *Foul-ball* yang terjadi baik sebelum maupun sesudah pukulan ke 3 dan tidak ditangkap oleh *fielder* (pejaga).
 - d. Setiap lambungan *pitcher* yang masuk *strike-zone*.
- hari-pelari di *base* boleh lari, kecuali pada kasus 3) dan 4) bila mereka harus mulai ke *base* semula tidak dapat dimatikan.
1. "Ball" dinyatakan kepada *batter* apabila :
 - a. Bola dari *pitcher* yang tidak masuk dalam "strike-zone" dan tidak dipukul.
 - b. Apabila terjadi *illegal-pitch* (*pitching* yang tidak sah)
 2. "Fair ball" dinyatakan :
 - a. Apabila jatuh atau menyentuh daerah yang sah.
 - b. Menyentuh *first, second, third* atau *home plate*
 - c. Jatuh menyentuh daerah di atas *first, second, third base* walaupun akhirnya berhenti di luar daerah yang sah (*foul territory*)
 - d. Setiap bola hasil pukulan yang berhenti di daerah *infield*, tidak perduli jatuhnya yang pertama di daerah mana sebelum tersentuh oleh *fielder*.
- u tetap dalam permainan, pelari-pelari di *base* boleh maju ke *base* diannya dengan risiko dapat dimatikan.

3. "Foul-ball" dinyatakan apabila :

- a. Jatuh / berhenti di daerah salah (*foul*)
- b. Bola yang langsung jatuh di daerah *foul* di atas *first* dan *third* base walaupun akhirnya bola tersebut masuk kembali ke daerah *fair*.

Catatan :

Batter dinyatakan *out* (mati) bila *foul ball* tertangkap langsung oleh *fielder* dalam hal ini pelari di *base* boleh lari ke *base* berikutnya, tetapi kelanjutannya tertangkap, maka pelari yang tertangkap harus kembali ke *base* semula, ia tidak boleh dimatikan. *Foul-ball* pada pukulan ke 3 diulangi lagi.

4. *Bunting* atau pukulan tumbuk :

Adalah juga pukulan dimana bola hanya dikenakan pada alat pemukul tanpa disertai ayunan (*swing*). pelari di *base* boleh lari. Bila ke *bunt-foul* pada pukulan ke 3, maka *batter* dinyatakan *out*, pelari *base* tidak boleh bergerak, bola dinyatakan mati (*deadball*).

5. *Batter* dinyatakan mati (*out*) apabila :

- a. Pada pukulan ke 3 langsung ditangkap *catcher*
 - b. *First-base* telah dibakar sebelum *batter* mencapainya
 - c. Terjadi *bunt-foul* pada pukulan ke 3
 - d. *Foul-ball* yang tertangkap langsung
 - e. *Infield-fly rule* (pukulannya melambung tinggi dan jatuh di lapangan segi empat / *diamond*, dimana ada pelari di *first*, atau *second* atau *first*, *second* dan *third bases* sebelum 2 *out*) dan *Dieckuk* sebelum mencapai *base* pertama
 - f. *Foul-tip* yang ketiga
 - g. *Fly-ball* yang tertangkap langsung oleh *fielder*
 - h. Mengganggu *catcher* yang sedang memainkan/menangkap bola
6. *Base Running*/Pelari-pelari di *base* :
- a. Pelari harus menyentuh *base* yang diuju dan harus menurut urutannya. I, II, III ke *home plate*.

- b. Dua pelari tidak boleh menempati satu *base*, pelari yang berhak menempatinya adalah terganung dari situasinya.

c. *Batter* menjadi *base-runner* :

- 1) Bila dia berhasil memukul bola dan syah (*fair*)
- 2) Bila pukulan ke 3 tidak tertangkap *catcher*
- 3) Bila dia memperoleh "ball" 4 kali
- 4) Bila diganggu oleh *catcher* pada waktu memukul
- 5) Bila dikena bola dari *pitcher* secara langsung walaupun sudah menghindari

- d. Seorang *base-runner* dalam usahanya mencapai 1st-*base* bila larinya tertangkap dibolehkan. Kecuali bila dia ada usaha untuk melanjutkan ke 2nd *base* tetapi tidak jadi, maka bila dia kembali ke 1st-*base* dia harus menyentuh lagi *base* tersebut.

- e. *Base-runner* yang tertangkap di 2nd dan 3rd-*base* boleh dimatikan oleh *fielder* atau dengan kata lain, *base-runners* yang lepas dari *base*nya dapat dimatikan (*tag-out*) oleh *fielder*.

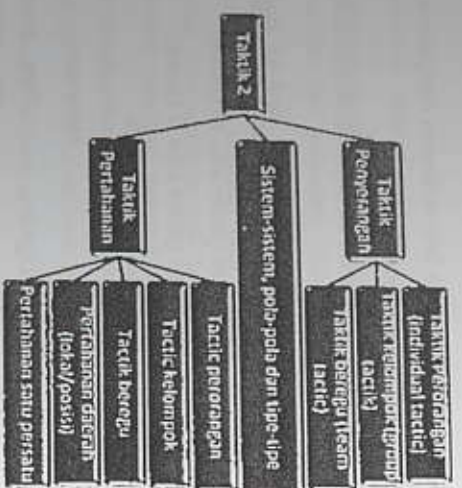
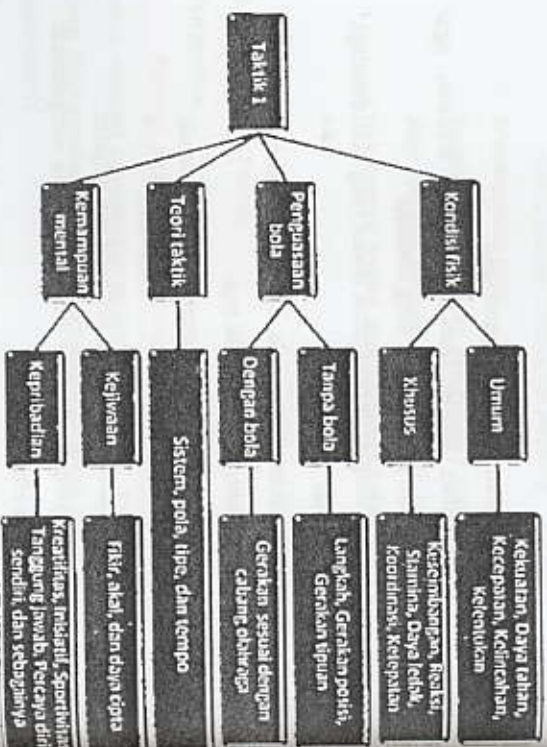
- f. *Base-runner* harus kembali ke *base*-nya apabila :

- 1) *Foul-ball*
 - 2) *Fly-ball* yang langsung ditangkap oleh *fielder*
 - 3) *Batter* atau *base-runner* mengganggu *fielder*
- g. *Base-runner* dinyatakan *out* apabila :

- 1) Dia disentuh oleh *fielder* sebelum atau pada waktu lepas dari *base*-nya.
- 2) Bila *base* yang akan diuju telah dibakar (*fielder* menyentuh / menginjak *base* dengan membawa bola), hal ini terjadi bila "force-out" artinya suatu kejadian dimana *runner* terpaksa harus lari ke *base* di depannya

3. Kemampuan akal, intelegensi dan daya kreativitas alih.
4. Kemampuan mengatasi sesuatu/situasi yang dihadapi atau kemampuan daya adaptasi terhadap lingkungan.
5. Kemampuan penguasaan sistem-sistem, pola dan tipe pertandingan.

Berikut ini perhatikan bagan taktik Piet Burhamudin, 2006 (4:45) sebagai berikut :



Strategi dan Taktik Pertandingan

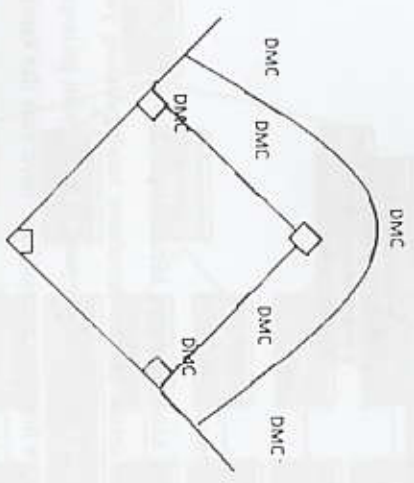
Dalam permainan *softball* khususnya regu beraturan, pemain-pemainnya di dalam 2 kelompok besar sesuai dengan daerahnya masing-masing yakni *infield* di daerah *infield* (daerah bujur sangkar yang di batasi oleh garis-garis *home base* ke *first base*, *second base*, *third base* dan kembali *home base*) dan *outfield* di daerah *outfield* (daerah yang dibatasi oleh garis-perpanjangkan dari *home base* ke *first base* dan dari *home base* ke *third base* pagar belakang). Masing-masing kelompok mempunyai sistem teknik hantaran sendiri-sendiri sesuai dengan daerahnya masing-masing serta tujuannya. Sehingga dalam permainan *softball* kita jumpai adanya dua strategi pertahanan adalah strategi pertahanan *infield* dan *outfield*. Adapun demikian mereka saling membantu dalam mempertahankan atau atahkan serangan lawan Piet Burhamudin, 2006 (2:89). Ini berarti bahwa ada mereka harus selalu ada kerjasama yang rapi dan kompak sehingga bisa menutupi kekurangan masing-masing selama permainan/pertandingan. Dengan demikian mereka akan merupakan satu kesatuan yang tidak

dapat dipisah-pisahkan atau dengan kata lain walaupun nampaknya terdiri dua kelompok akan tetapi pada hakikatnya satu.

Secara keseluruhan sistem pertahanan ini dapat dikelompokkan menjadi macam sistem seperti berikut (2:90) :

1. Sistem pertahanan pendek (*close system* atau disingkat *C system*)
2. Sistem pertahanan *medium* (*medium system* atau *M system*)
3. Sistem pertahanan jauh/dalam (*deep system* atau *D system*)

Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut ini :



- Keterangan :
1. *Close system*, maka pelari pemukul mendekati ke posisi home base
 2. *Medium system*, maka mengambil posisi di tengah
 3. *Deep system*, maka mengambil posisi di home base

Gambar 17.

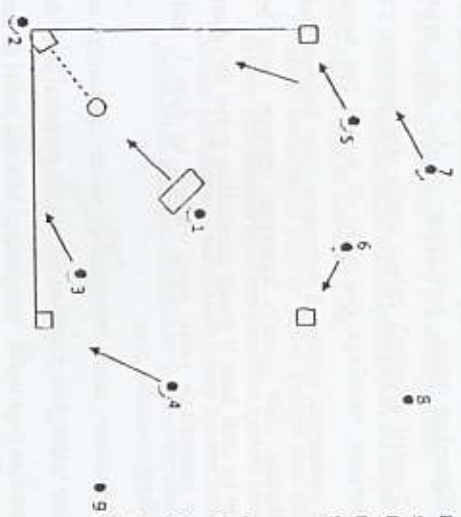
Penggunaan sistem pertahanan tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Close system* atau yang biasa disebut *C-position*, digunakan bagi pelari di *base* ke III yang menentukan kemenangan atau *samudraw* (*tie game*) dan dalam keadaan kurang dari dua mati (*one out*)
2. *Medium system* atau *M-position*, merupakan posisi agak lebih tertanam jika menghadapi lawan yang suka melakukan pukulan (*bunting*) dan untuk mencegah pelari di *base* tidak dapat maju ke

berikutnya; atau digunakan untuk melakukan *double play*; artinya mematikan lawan 2 pelari sekaligus dalam waktu dan *runner* yang bersangkutan dan berurutan. Misalnya ada pelari di *base* 1 dan hendak menuju ke *base* 2 sementara temannya memukul. Jika bolanya (hasil pukulan) dapat dikuasai oleh pemain lapangan, dengan cepat bola tersebut ditimpakkan ke arah *base* 1 untuk mematikan pelari dari *base* 1 kemudian sekaligus mematikan pelari yang menuju ke *base* 1. Inilah yang dimaksudkan dengan *double play*.

Deep system atau *D-position*, untuk menghadapi situasi tanpa tidak ada pelari sekalipun di *base* sedangkan pemukulnya adalah pemukul jauh dan akurat (*slugger*); atau bisa juga untuk menghadapi bila ada pelari di *base* 1 dan *base* 2 dalam keadaan 2 mati (*out*), sehingga kemungkinan lawan untuk mendapatkan nilai sangat kecil atau sebaliknya besar kemungkinan bagi regu lapangan untuk mematikan lawan. Sebab dalam keadaan seperti ini pihak lawan ada kecenderungan untuk memukul bola sejah mungkin.

Mengingat keadaan yang begitu aneka ragam dan perubahan situasi permainan yang begitu cepat, maka menurut hemat kami sebaiknya dari ketiga isi pertahanan tersebut selalu dikombinasikan selama pertandingan berlangsung. Sebab bagaimanapun juga setiap sistem pertahanan tersebut mempunyai kelemahan-kelemahan yang dapat dan mudah ditembus oleh lawan 2 akan mempergunakan setiap kesempatan yang ada untuk mendapatkan kemenangan sebesar-besarnya. Oleh karena itu setiap pelatih harus jeli mengamati lawan (kelemahan dan kekuatannya) sehingga kita dapat bertindak dengan tepat kapan kita harus menggunakan sistem C, D, atau M. Kita harus memantapkan serangan lawan dengan tepat dan cepat, atau kapan kita harus mengombinasikan di antara sistem-sistem tersebut, maksudnya apakah kita dua saja yang dikombinasikan ataukah ketiga-tiganya, itu semua tergantung dari situasi dan kondisi lawan yang kita hadapi.

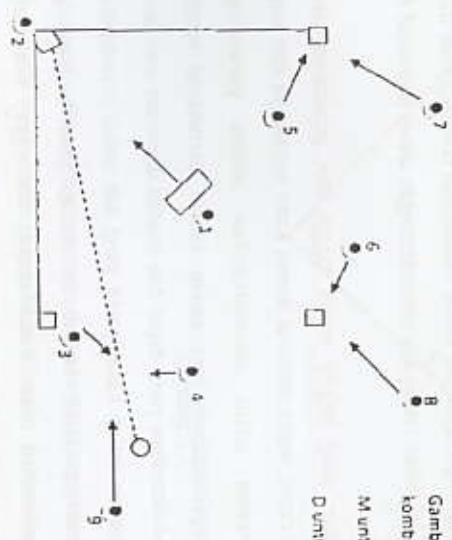


Dari kiri (ke 2 gambar) sebelah ini adalah contoh kombinasi dari ketiga tipe pertahanan dalam permainan softball.

Gambar 1. Menunjukkan kombinasi D dan M.

O untuk *infielders*

M untuk *oufielders*



Gambar 2. Menunjukkan kombinasi M dan D untuk *infielders*

M untuk *infielders*

D untuk *oufielders*

D. Strategi dan Taktik *Infielder*

Seperti telah diuraikan di muka bahwa dalam permainan *softball* terdapat 2 macam pola (*pattern*) pertahanan ialah untuk pola pertahanan di daerah *infield* (daerah segi empat) dan daerah *oufield* (daerah perpanjangan garis-garis penghubung antara *home base* dan dari *home base* ke *third base* dan dibatasi garis belakang). Namun kedua macam pola tersebut merupakan satu kesatuan pertahanan secara keseluruhan (2:92). Artinya bahwa *infield* dan *oufield* merupakan satu regu dalam permainan ini; tetapi keduanya mempunyai ciri-ciri khusus dalam mempertahankan diri terhadap serangan lawan.

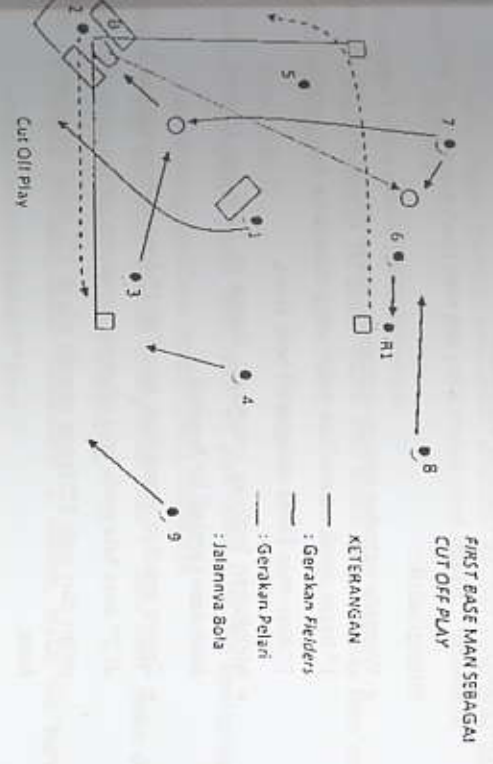
Tugas-tugas bagi *infielders*.

Setiap pemain di daerah *infield* tidak hanya berfungsi sebagai pemain yang hanya mempertahankan daerahnya sendiri saja, akan tetapi dia juga harus memperhatikan daerah lain di lapangan *infield*. Artinya dia juga harus membantu kawan yang lain atau dengan kata lain harus bekerja sama dengan kawan lainnya dalam menahan/mematalkan serangan lawan. Mereka masing-masing harus selalu mengisi tempat-tempat yang kosong. Sehingga usaha mereka dalam mematahkan serangan lawan dapat berhasil dengan baik. samping itu juga untuk mengurangi terjadinya kesalahan (*error*) yang tidak itu terjadi yang dapat *diexploitir* oleh pihak lawan untuk mendapatkan juntungan, misalnya mengasalkan nilai.

Kesalahan-kesalahan yang terjadi biasanya disebabkan oleh beberapa tor yang antara lain karena salah pengertian diantara para pemain, salah im mengambil posisi jaganya, kurang cepat menanggapi situasi yang idapinya, dan sebagainya. Dalam dunia *softball* kesalahan yang demikian ini a disebut "*mental error*" dan keadaan yang demikian ini dapat imbulkan terjadinya "*physical error*" (melempar/menangkap bola tidak dan tidak betul).

Seperti dikemukakan di atas bahwa tujuan permainan *Softball*. tujuan regu pertahanan terdapat dua kelompok pemain yakni *infielders* dan *outfielders* maka antara kedua kelompok tersebut harus selalu bekerjasama agar pertahanan yang mereka bangun menjadi lebih rapat. teratur dan rapih. Jadi di pertandingan *infielders* harus dapat menahan bola-bola hasil pukulan yang menentu untuk segera dilempar kembali ke arah sasaran di daerah *infield* dengan cepat dan di lain pihak *infielders* harus dapat menguasai bola yang dilempar *outfielders* ke arah *infield*. Dalam hal ini pemain *infield* yang lain (yang sedang tidak menerima bola

(lemparan) harus segera menempatkan diri di tempat-tempat yang rawan untuk menahan bola mentah atau bola liar agar bola tidak jatuh atau berhenti di daerah luar lapangan. Sebagai contoh misalnya, bola dipukul mencerobos perbatasan *shortstop* / menuju ke arah *center fielder*. sementara itu pemukul tersebut berusaha lari ke arah *second base*, maka *center fielder* harus segera melompat *short-stop* sebagai *relay-man* untuk segera melemparkan kepada *second baseman* yang sudah siap di *second base*. Ini adalah salah satu contoh permainan yang menggunakan sistem / pola *relay-man*. Kemudian ada pola lain dinamakan "*cut-off man*", yakni untuk mematikan pelari yang menuju ke *base*. Misalnya, ada pelari di *second base* dan dalam seorng kawannya mendapat giliran memukul. Dengan sendirinya pemukul berusaha memotong kawannya dengan jalan memukul bola sejauh *left fielder* harus segera memukul bola dan segera melemparkan bola tersebut ke arah *home base*. sementara *first base man* harus sudah menempatkan dirinya diantara *third base* dan *base* untuk menyongkong bola yang datang dari *left fielder* dan meneruskannya ke arah *home base* supaya dapat menggagalkan usaha pelari tersebut menciptakan nilai karena berhasil melewati *home base* dengan selamat. Berikut ini perhatikan contoh diagram pola permainan "*relay-man*" dan "



Strategi/Taktik untuk first Base-man (2 : 67 ; 3 : 27)

- ❖ Situasi : Situasi *ball* dengan pelari di *first base*.
- ❖ Strategi/ Taktik : Situasi *ball* dengan pelari di *first base*.
- ❖ Berdiri pada posisi agak menjauhi 1^a *base* ke arah *home base*.
- ❖ Bergeraklah secepatnya ke arah bola begitu melihat *batter* melakukan pukulan (umbuk (*ball*)).
- ❖ Situasi : Pelari di 1^a-*base*, tetapi bukan situasi *ball*.
- ❖ Strategi/taktik :
- ❖ Mengambil posisi agak dekat 1^a *base*
- ❖ Segera mengambil posisi berdiri mengangkangi 1^a *base* pada setiap lemparan *pitcher*
- ❖ Bila mungkin melinkan pelari di 2^a *base* sesudah mengambil bola
- ❖ Bila bila dipukul jauh ke arah *outfield* sebaiknya segera kembali ke 1^a *base*.

2. Strategi/taktik untuk *Second Base-man*

a. Situasi : Situasi *bunt*; belum ada yang mati (*out*) pelari ada di 1st base

Strategi/taktik:

- Waspada terhadap macam-macam lemparan *pitcher* dan siap mengantisipasi.
- 1st busur untuk memajukan pelari yang menuju ke *base* tersebut (jika pelari di 1st base-man harus mengambil bola *bunt*).
- Melakukan back-up (menjaga) daerah di belakang 1st base jika pelari melakukan *bunt* ke *base-man*.
- Segera sesudah memajukan pelari di 1st base memperhatikan ke arah 3rd base bila perlu bola dilempar ke daerah tersebut untuk memajukan pelari dari arah 2nd (yang semula ada di 1st) untuk melanjutkan ke 3rd base.
- Harus mengambil posisi yang tepat disesuaikan dengan kejaran pemukul (kidal atau tidak).
- b. Situasi: Pelari di 1st base; bola dipukul ke arah *outfield*.

Strategi/Taktik:

- Bila bola dipukul ke arah *right fielder*, maka dia harus keluar dari *base* untuk menerima bola dari *right fielder*, sementara itu *shortstop* menutup di 2nd base.
- Jika bola ke arah *center fielder* atau *left fielder*, maka dia harus membantu.
- *Shortstop* dengan menempatkan dirinya di belakang *shortstop*.
- c. Situasi : Pelari di 2nd base; bola dipukul ke arah *outfield* (melambung).

Strategi/Taktik :

- Menutup 2nd base jika bola ke arah *left fielder* atau *center fielder* tetapi jika bolanya ke arah *right fielder* dan jauh ke belakang, maka

harus segera menelay bola untuk dilempar ke 2nd yang diisi oleh *shortstop*.

Strategi/Taktik untuk *Third Base-man*.

a. Situasi: Pelari di 1st base; situasi *bunt* belum ada mati atau baru satu mati (*out*).

Strategi/taktik :

- Mengambil posisi lebih dekat ke arah *home base* dan bersiap-siap untuk mengambil bola pendek (*bunt*) secepatnya.
- Jika bola tidak diambil oleh *pitcher* atau 1st base man, maka dia harus kembali ke 3rd base secepatnya.
- Apabila pemukul sudah mempunyai 2 *strikers*, maka dia harus mengambil posisi dekat 3rd base
- Jika bola dipukul ke arah *outfield*, maka dia harus mengambil posisi di luar 3rd base ke arah *outfielder* kurang lebih 5 feet dari 3rd base.
- Usahakan menangkap bola dari *outfield* sebelum bola memantul atau kalau terpaksa supaya bola diambil pada pantulan pertama.
- b. Situasi: Pelari di 2nd base

Strategi/Taktik:

- Dengan mengambil posisi hampir sama dengan situasi pertandingan dimana ada pelari di 1st base dan dalam situasi *bunt*.
- Hendaknya tetap waspada dan jangan terlambat kembali ke *base-man* untuk menjaga kalau-kalau pelari 2nd lari ke 3rd base.
- Apabila sesudah menangkap bola *ground* (mengulir di tanah) ke arah dia, segeralah bergegas ke arah 2nd base untuk menekan pelari supaya kembali ke 2nd. Kemudian bola supaya segera dilempar ke 1st base untuk mematikan pelari disitu.
- Yang penting harus mengambil keputusan dengan cepat untuk mematikan salah satu pelari diantara mereka; dengan sendirinya

pilihlah jalan yang paling mudah untuk melakukan hal tersebut.

c. Situasi: Pelari di 2nd base dan 1st base

Strategi/Taktik:

- Ambil posisi ke arah *home base* kurang lebih 5-7 feet dan mengambil bola *bunt* terutama di daerah dekat *pitcher* ke arah *base*
- Cepat kembali ke 3rd base jika tidak mengambil bola
- *Shortstop* harus menulup 3rd base jika 3rd base man sa mengambil bola pukul (*ground* atau pantulan)
- Secepatnya bola dilempar ke arah *shortstop* yang menulup 3rd sebelum pelari sampai di 3rd base
- Dari 3rd base bola segera dilempar ke 1st base untuk membi pelari disitu (*double play*): tetapi jika sudah terjadi 2 mati cukup dimatikan di 1st saja sebab selain mudah dan risikonya kecil dan lagi lebih cepat.

4. Strategi/Taktik untuk *Shortstop*.

a. Situasi: Pelari di 1st base

Strategi/Taktik:

- Harus menulup 2nd base untuk setiap bola pukulan ke arah kanan (baik *infield* ataupun *outfield*), dan juga untuk bola didekat *home*
- Harus menulup 3rd base manakala 3rd base man sedang meng bola *pelan/bunt*
- Melakukan *back up* di daerah 2nd jika bola dilempar dari arah di

- Lemparkan bola ke 2nd untuk main *double play* ke 1st base jika keadaan baru satu mati; lempar ke arah 1st atau 2nd saja, jika sudah 2 mati.

Tugas-tugas bagi *Outfielders*:

Semua pemain di daerah *outfield* harus mampu bergerak / berlari cepat untuk mengejar dan menangkap bola pukul; untuk itu mereka harus memiliki dayaantisipasi dan penetrasi yang tinggi, sehingga dapat memperkirakan dengan pasti kemana dan dimana arah jatuhnya bola tersebut. Dengan demikian mereka dan mampu menempatkan diri mereka dengan cepat dan tepat, artinya cepat dikurunya dan tepat posisinya. Untuk itu maka pemain-pemain *outfield* harus memiliki persyaratan sebagai berikut : (2 : 98)

1. Memiliki kemampuan lari dengan cepat
2. Memiliki kemampuan memperkirakan arah bola melambung dengan tepat
3. Memiliki kemampuan melempar dengan kuat dan tepat

Dari pemain *outfield* biasanya yang menjadi pemimpinnya / koordinator tuhanannya adalah *center fielder*; sebab pemain inilah yang harus mengatur pertahanan di daerah ini. Dia yang paling memungkinkan untuk mengatur dua lainnya (*leftfielder* dan *right fielder*) untuk menulup daerahnya atau untuk mengambil bola. Hal ini disebabkan dia mempunyai daerah pandangan lebih luas dari pada kedua kawannya.

Pemain-pemain *outfield* harus memiliki mental baja artinya memiliki taburan dan ketahanan yang tinggi serta memiliki daya tahan yang prima, tinggi daerahnya yang luas dan frekwensi datangnya bola agak rendah jika dibandingkan dengan di daerah *infield*. Seperti halnya pemain-pemain *infield*, maka pemain *outfield* juga harus selalu bekerja sama dengan kawan-kawannya dan mempertahankan daerahnya urinya mereka masing-masing tidak boleh ya terpancing ditempatnya masing-masing sehingga memudahkan lawan

untuk menerobos pertahanan mereka. Di samping itu mereka juga harus membangun kerja sama dengan kawan-kawan di daerah *infield*. Mereka rajin menutup daerah di sekitar *base* terutama jika terjadi serangan di daerah sekitar *base* tersebut. Jadi jika ada bola yang terlepas dari *infielder* dikuasai oleh pemain *outfield*. Dengan demikian pertahanan akan menjadi rapat dan rapat.

Lebih-lebih jika terjadi "run down", yakni usaha mematahkan pelari di dua *base* oleh para pemain *infield*, maka para pemain *outfield* harus berusaha kawan agar pelari dapat dimatikan dengan segera antara lain dengan menutup *base* yang kosong. Jadi dalam hal ini prinsipnya jangan sampai daerah / bagian lapangan permainan yang kosong atau berlobang yang dieksplorir lawan. Oleh karena itu kerjasama dimana mereka adalah penting dan mutlak diperlukan demi keberhasilan mereka dalam menahk mematahkan serangan lawan dengan cepat.

Ada 2 ketentuan umum bagi pemain *outfield* yang harus mendapat perhatian serius yang dapat dipakai sebagai pedoman dasar untuk pemain bola yang berhasil
dikuasai baik bola melambung ataupun yang menggulir di tanah (kemudian melamparkan bola tersebut).

Adapun ketentuan tersebut adalah sebagai berikut : (2 : 106)

1. Untuk bola-bola yang melambung, mereka harus melamparkan tinggi ke arah 1 *base* di depan pelari yang sedang lari menuju ke depannya (baik pelari yang ada di *base* atau yang baru saja melambungkan bola)
 2. Untuk bola-bola yang menggulir, mereka harus melamparkan ke arah 2 *base* di depan pelari yang sedang lari menuju ke depannya
- Ketentuan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa pada waktu sedang melambung di udara, pelari paling banyak hanya dapat mencapai di depannya; sedangkan pada bola yang menggulir, pelari dapat mencapainya

depannya. Oleh karena itu *outfielders* harus selalu waspada terhadap situasi lapangan lebih-lebih sesudah menangkap bola pukul; sebab sebelum melamparkan bola yang dikuasai harus mengetahui posisi bagaimana dan mana posisi pemain *infield* dan terutama pelari-pelari yang ada di *base*. Hal ini penting sebab *outfielders* akan dapat mengambil keputusan dengan tepat, lebih-lebih dalam situasi yang mendesak/kritis.

Beberapa pedoman yang harus diperhatikan oleh pemain *outfield* selama pertandingan / pertandingan berlangsung (1 : 63; 2 : 05).

1. Harus dapat menebak dengan tepat arah serta jatuhnya bola pukulan
 2. Setiap pemain *outfield* sudah harus tahu ke arah mana bola harus dilamparkan sebelum permainan dimulai (sebelum *pitcher* menyajikan bola)
 3. Semua pemain *outfield* harus tahu dengan tepat keadaan permainan, misalnya:
 - Berapa *strike* dan *ball*-nya
 - Berapa permainan lawan mati (berapa *out*)
 - *inning* ke berapa dan berapa *score*-nya
 4. Setiap pemain juga harus tahu mengenai tipe pukulan (*fly line drive*; *ground*; *long ball*), kecepatan pelari *base*
- Hal inilah pentingnya adalah bahwa setiap pemain *outfield* harus mengetahui

Situasi : Tidak ada pelari di *base*

Strategi/Taktik:

- Jika bola pukulan melambung, sebaiknya menangkap bola supaya dilamparkan ke 2nd *base*
- Begitu pula bola *ground*/lemparkan bola ke 2nd atau 3rd *base*
- Pemain *right field* harus selalu waspada terhadap bola pukul ke arahnya.

b. Situasi: Ada pelari di 1st base

Strategi/Taktik:

- Jika bola pukul melambung maka bolyanya harus dilempar 1 m depan pelari, tetapi jika *ground* supaya dilempar 2 base di depan.
- *Right fielder* harus siap membantu 1st base-man jika bola dima di daerah itu, lebih-lebih kalau keadaan sudah 2 mai (*out*).
- Pada pukulan pendek/langsung ke arah *center* atau di sebelah kiri sedikit, maka bola supaya dilemparkan ke arah 2nd untuk, supaya pelari tetap berada disitu. Atau kalau pelari sudah berada di antara 2nd dan 3rd base (karena terlambat kembali ke maka pelari supaya dimatikan di 2nd base.

- Pada pukulan *bunt* maka *rightfielder* harus menutup daerah di belakang 1st untuk menghadang bola lepas yang dilemparkan ke arah 1st sedangkan *center fielder* menutup daerah di belakang 2nd base dan menutup 3rd base adalah *left fielder* (terutama jika 3rd base-man mengambil bola *bunt* di sekitar depan *home* atau yang kearahnya).

d. Situasi: Pelari di 2nd base saja atau di 2nd dan 1st base.

Strategi/Taktik:

- Jika bolyanya melambung, lemparkan bola ke arah 1 base di depan pelari; dan lemparkan 2 base di depan pelari jika bola *ground* (menggulir).
- *Center fielder* harus selalu waspada terhadap kemungkinan permainan di daerah 2nd base, karena adanya pukulan pendek (*single hit*).
- *Left fielder* harus waspada terhadap kemungkinan permainan di daerah 3rd base terutama jika pelari di 2nd terlambat startnya *base*.

- Pada pukulan *bunt*, *center fielder* secepatnya mengambil posisi di belakang 2nd, bahkan kalau perlu bertindak sebagai 2nd base-man untuk mematikan pelari yang menuju ke 2nd, sedangkan *left dan right fielder* masing-masing menutup daerah 1st dan 3rd base.

e. Situasi: Pelari di 3rd base.

Strategi/Taktik:

- Jika bola melambung lemparkan bola ke *home base*; tetapi jika menggulir lemparkan ke 1st atau 2nd base, *right fielder* slargo menghadapi kemungkinan permainan di 1st base.

f. Situasi: Pelari di 1st dan 3rd base.

Strategi/Taktik:

- Jika bola melambung lemparkan bola ke arah *home base*; jika pukulan pendek lemparkan bola ke 2nd base dan 3rd base jika bola menggulir. Tetapi hati-hati jika bola dipukul ke arah *center field* atau sedikit di sebelah kanannya, sebab pemain lawan berusaha mencobas pertahanan daerah 2nd base.

zimbabwe pertahanan kawan di luar daerahnya sendiri (*Backing Up Play*)

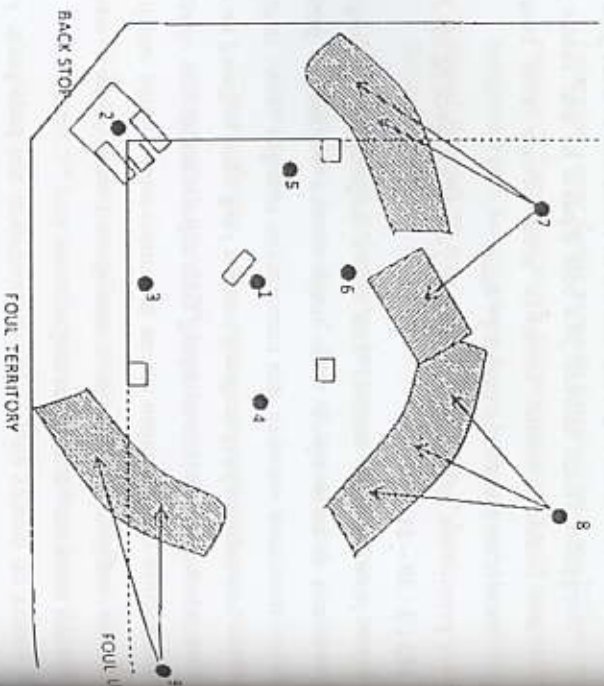
(2 : 105 : 3 : 29 - 31)

1. Meskipun pemain-pemain *oufield* tidak secara langsung terlibat langsung dalam permainan di arah *infield*, akan tetapi mereka mempunyai peranan yang sangat penting dalam permainan ini. Mereka membantu menahan dan menatahkan serangan lawan terutama dalam bola-bola pukulan yang langsung ataupun yang tidak langsung ke arah *infield*. Sebab sering terjadi bola-bola yang tidak dapat dikuasai oleh *infielder* karena pukulan lawan ataupun karena lemparan kawan sendiri, melejit ke arah daerah *oufield*. Disinilah letak pentingnya pemain *oufield* sebagai *back up* terakhir untuk membendung serangan lawan.

Oleh karena itu mereka harus selalu menempatkan diri pada posisi yang strategis sehingga dapat menyesuaikan dirinya dengan lepat dan cepet terhadap

setiap perubahan situasi penyerangan (3:29). Lebih jauh mengenai tugasnya dapat dikelompokkan sebagai berikut (2:105) :

1. Untuk *left fielder* harus membantu menjaga/ menutup daerah di belakang *3rd base* untuk menghadang bola-bola yang lepas (karena *infielders* dapat menguasai bola dengan baik) karena lapangan *pitcher* atau *fielder*. Disamping itu dia juga harus menjaga/menutup daerah belakang *2nd base* terhadap lemparan *right fielder*.
 2. *Center fielder* harus membantu menutup daerah di belakang *2nd* terhadap bola-bola lemparan dari *pitcher, catcher, 1st base-man* dan *base-man*, terutama jika terjadi pukulan *burn* di depan *home base*.
 3. *Right fielder* harus menutup daerah di belakang *1st base* dan *1st* waspada terhadap bola-bola lemparan dari *2nd* dan *3rd base-man*.
- Untuk jelasnya perhatikan diagram seperti di bawah ini.



Tugas dan Kewajiban Pemain

Umum

1. Harus selalu menjaga/memelihara alat-alat yang dipakai dengan baik (*gloves, bat dan bola*).
2. Datang pada hari-hari latihan secara teratur. Dengan latihan yang teratur akan dapat mencapai suatu prestasi.
3. Berusaha untuk mengetahui dan memahami peraturan dengan sungguh-sungguh.
4. Jangan bertanya peraturan pertandingan kepada *umpire*.
5. Harus melakukan pemanasan sebelum permainan/pertandingan di mulai.
6. Kapten regu/lema harus menentukan pilihan apakah *teamnya* juga dulu atau memukul dulu.
7. Supaya selalu memakai seragam agar kelihatan rapih.
8. Dalam pertandingan-pertandingan jangan lupa menieratkan *yel-yel*.

nusus

Regu penyerang (*Offensive Team*)

a. *Batters*

Pegangan/grip. Peganglah kayu pemukul (*bat*) kuat-kuat tetapi tidak boleh terlalu tegang/aku, sebab akan mengganggu ayunan anda. Kalau pada kayu pemukul tersebut ada capnya, supaya cap tersebut dicaparkan di atas/menghadap ke atas.

Dalam memilih kayu pemukul hendaknya disesuaikan kondisi tubuhnya. Jangan terlalu ringan ataupun terlalu berat. Sebab dapat mengganggu gerakan si pemukul/*batters* dalam mengayunkan *batnya*. Pemukul mengambil posisi di dekat *home-plate*dalam *batters box*.

Ayunan *bat* berakhir di atas bahu kiri.

Dalam posisi sejajar letakkan kedua kaki anda dalam jarak antara kedua kaki selebar bahu. Bila bola dari *pitcher* pelan, hendaknya berdirinya

sedikit ke depan sebaliknya bila bolanya cepat sedikit ke belak (mendekati catcher).

- Lutut dan pinggul dalam keadaan *relax*, jarak kedua tangan memegang *bat* dengan badan ambil secukupnya, kedua siku di Lengan yang didapan sedapat mungkin sejajar dengan tanah, sedapa posisi lengan yang di belakang 90 derajat dengan tubuh.
 - Pada waktu *pitcher* mulai melampirkan bola, berat badan dipinda dan kaki depan diangkatkan lurus ke depan ke arah *pitcher*.
 - Tubuh bagian atas diputar dengan pinggang sebagai asnya Tangan kaki dengan sesudah *sprinting* serta pindahkan seberat badan ke kaki pada saat kayu pemukul diayunkan (sejajar dengan tanah) Gerakan pergelangan lengan anda pada waktu impact dengan bola. Perhatikan *follow through* anda dipindahkan pada kaki depan (yang dekat dengan *pitcher*)
 - Perhatikan bola-bola yang "strike" dan "ball".
 - Perhatikan pula "fair hit" dan "foul hit" dan "foul territory".
 - Kayu pemukul jangan dileakkan di atas bahu
 - Pandangan hanya diarahkan kepada bola. Artinya seorang pemukul boleh membagi perhatiannya kepada yang lain-lain. misalnya ke *fielders*, *base runners*, dan lain-lainnya
 - Pada waktu melakukan *burning* kedua siku supaya ditakuk. pegang *pitcher* tangan yang dibelakang sedikit ke tangan / atas / ujung *bat*.
 - Jangan membuat perkiraan bola-bola yang datang dari *pitcher*
 - Biasakan memperhatikan bola-bola yang "strike" saja
 - Latihan-latihan secara teratur akan banyak membantu anda mencapai prestasi anda
- b. *Base-Runners*
- *Base runners* harus selalu kontak atau menyentuh *base* sebelum lepas dari *pitcher*. Harus menyentuh *base* bila dia lari melewati

begitu pula apabila dia kembali ke *base*nya karena terjadi tangkap bola secara langsung (*caught fly ball*)

- Segera lepas dari *base* bila bola sudah lepas dari tangan *pitcher*
- Harus lari dengan kecepatan maksimal pada waktu menuju ke *base*, terutama ke *base* 1, sebab boleh terlanjur
- Kalau menuju ke *base* 1 harus lewat jalur 3 *feet* ke dalam / keluar
- Dia tidak boleh keluar dari jalur 6 *feet* dalam usahanya menghindari sentuhan bola oleh *fielders* (3 *feet* kedalam / 3 *feet* keluar)
- *Slit-slit care less* harus dibuang jauh-jauh dari *base runners*.
- Harus selalu memperhatikan *sitting* bila menuju ke *base* kecuali *base* 1
- Segera sesudah *bat* menyentuh bola dia harus lari dan jangan terlalu memperdulikan arah bola hasil pukulan
- Pada waktu lari menuju ke *base* dia harus selalu memperhatikan aba-aba atau tanda-tanda yang diberikan oleh *coach*
- Harus selalu memperhatikan *pitcher* di samping aba-aba / tanda-tanda dari *coach* supaya dapat melakukan *start* dengan baik atau tepat
- Dia harus segera melakukan *start* pada waktu bola melambung menyentuh tanah (bola-bola hasil hasil pukulan).

Regu Bertahan (*Defensive Team*)

- *Pitcher* harus selalu siap melakukan *fielding* bola-bola hasil pukulan terutama yang menuju ke arahnya.
- Tangkaplah bola-bola yang pelan (*ball*) dengan tangan yang tidak menggunakan *swing* tangan (*glove*) dan lemparkanlah bola tersebut dengan lemparan bawah (*underhand throw*) ke arah *base* yang membutuhkan.
- Harus selalu siap mengisi *base* 1 apabila *base* tersebut sedang kosong

b. Catcher

- Bila perlu melakukan *back-up* di *base* II, *base* III dan *home* jika pada waktu terjadi *run-down* diantara *base* II dan *home* harus *back-up* *home-base*.

Catcher harus selalu memberikan tanda-tanda kepada pitcher selama pertandingan atau permainan berlangsung. Tanda bentuk-bentuk lemparan bola dari *pitcher* kepada *batters*, dan usahanya untuk mematahkan serangan lawan.

Catcher tidak boleh meninggalkan *basenya* bila ada *runner* dalam keadaan *scoring position*. Misalnya ada *runner* di *base* III, T bila tidak ada *runner* dalam keadaan seperti tersebut di *catcher* dapat melakukan *back-up* di *base* III dan I.

- Bila *back-up* di *base* I ternyata bila bola-bola itu dilemparkan daerah *base* II, dan *back-up* di *base* II bila bila itu datangnya *out field*.

Bila sedang tidak memainkan bola jangan melakukan *block* *Second Base-Man*

III

Bagi *satcher* yang penting kecepatan bolanya, buka ker lemparan. Leparkannya serendah mungkin untuk mengah teknik *sliding* lawan

- Ambil lah sikap serendah bila melakukan *tag-out* di *home plate*
- Dia harus selalu memberikan sasaran / target kepada pitcher dengan *gloverrya*
- Mintalah bola tinggi bila ada pelari di *base* I
- Tangan yang tidak memakai *glove* harus mengucap
- Ambilah posisi dekat dengan *batter* tetapi dalam batas-batas mengganggu *batters*
- Masker anda bila hendak menangkap bola-bola yang melambung tinggi atau bola-bola *foul*

- Bila harus memperhatikan dan mengingkar-ingat pemukul yang lemah dan yang baik atau kuat
- Jangan sekali-kali melemparkan bola ke *base* II bila ada pelari di *base* III

First Player

Kalau sedang lugas jangan terlalu memperhatikan *basenya* atau pelari, tetapi bolanya yang harus diperhatikan lebih dulu. Kalau perlu lepas dari *base* untuk menangkap bola agar tidak terjadi *error* sehingga berakibat fatal.

Bila memukulnya kidal geserlah posisi anda sedikit ke arah *base/foul line* untuk menutup lobang

Harus selalu siap memainkan bola dari *pitcher*, tentunya bila ada pelari di *base* I atau bila terjadi *force out* atau *double-play*

Serangnya bola dipegang dengan dua tangan (bila mungkin)

Siap melakukan *back-up* di *home-plate* bila ada bola dari *out-field*

Second Base-Man

Dia harus mengover *base* I bila *base* tersebut kosong (*united ball*)

Harus segera masuk *base* II untuk kemudian segera melemparkan bola yang diterima ke *base* I jika harus memainkan *double-play*

Dia yang harus mengambil bola hasil pukulan yang menuju ke arah *base* I dan *base* III (sebelah kiri *pitcher*)

Siap melakukan *fielding* bola-bola keras baik *ground-ball* maupun bola rendah ataupun bola tinggi

Third Base-Man

Siap melakukan *fielding* bola-bola *huni*, pukulan keras, maupun yang pelan untuk dengan cepat dan segera lemparkan ke *base* I. Untuk mengambil bola-bola yang pelan dapat dilakukan dengan mempergunakan tangan yang tidak memakai *glove*.

- Perhatikan *base* III baik-baik bila ada pelari yang akan menuju ke III
- Harus selalu siap melakukan *double play*
- Selalu siap melakukan *back-up* ke *home plate* terutama bila dilemparkan dari *base* I
- Apabila *base* III sudah diisi oleh *fielders* yang lain (*shortstop*) dapat melakukan *back-up* di *base* tersebut.

f. Short Stop

- Harus dapat melakukan *fielding* bola pukulan baik ke kiri atau kanan dengan cepat.
- Harus dapat menempatkan diri dalam posisi yang selangkah lebih dekat
- Siap melakukan *back-up* bila *pitcher* sedang menangkap bola
- Siap mengisi *base* II bila *second base-man* sedang menunggu pukulan
- Siap melakukan *double play*
- Bila bola pukulan itu kena, tangkaplah dengan tangan telanjang dan segera lemparkan bola tersebut dengan cepat ke *base* I atau yang lain untuk memalihkan pelari
- Siap melakukan *relay* teruma bola yang dipukul ke arah *fielder*

g. Out Fielders

- Harus dapat bergerak dengan cepat untuk menangkap bola belakang, ke depan, ke kanan ataupun ke kiri.
- Harus dapat melompat keras dan jauh
- Harus selalu siap melakukan *back-up* di *base-base*, terutama bila diperlukan
- Untuk menghindari salah faham dengan kawannya pada melakukan *fielding* hendaknya salah satu berteriak "Mine"

- Khusus *centre-fielders* harus siap menangkap bola-bola baik yang menuju ke sebelah kiri atau kanan *base* II

Umpire/Pewasitan

Dalam pertandingan-pertandingan resmi paling sedikit harus ada 2 (dua) orang wasit (*umpire*). Wasit utama (*chief umpire*) yang berdiri di belakang *pitcher* mempunyai tugas selain mengawasi dan memplase, juga bertanggung jawab atas kejadian-kejadian di sekitar *base* III.

Dia harus memeriksakan balls, *strikes*, *balls*, *outs* dan *safe*, *base on ball*, *double* dan *error*.

1. *Play* umpire merencanakan (calls) "play", hal itu berarti bahwa permainan / pertandingan segera dimulai.
2. Bila *umpire* mengucurkan tangan kanan sambil mengangguk (mengacapi) artinya bola yang datang dari *pitcher* atau yang dilemparkan *pitcher* kepada *batter* adalah "strike"
3. Untuk bola-bola yang "balls" tidak ada tanda-tanda khusus, dan tidak perlu diucapkan langsung dihitung
4. Dalam menghitung berapa *ball* dan berapa *strike*nya, maka yang diucapkan lebih dulu adalah "ball" baru kemudian "strike"
5. Untuk menghitung *ball* dinyatakan dengan tangan kiri, sedangkan tangan kanan untuk *strike*
6. Bila terjadi *fair ball* kedua tangan diangkat setinggi bahu dan lurus ke depan (sejajar dengan tanah) dan menghadap keluar lapangan. Sebaliknya bila *fair ball* menghadap ke dalam lapangan
7. Untuk menyatakan bahwa seorang pemain *offensive* "out" dia harus mengucurkan tangan kanannya dan mengacapi sambil memercikan "out".

8. Bila pemain itu *safe*, sambil berteriak "safe" kedua tangan disilang depan badan, sementara kedua telapak tangan menghadap ke tanah.
9. Untuk menunda suatu permainan/pertandingan, wasit mengacungkan kedua tangannya tinggi-tinggi berteriak "time" menghadap ke dalam lapangan dan kedua telapak tangan terbuka.

1. Cara Bermain *Softball*

- a. Regu yang mendapat giliran memukul, setiap pemain mendapat kesempatan 3x memukul. Jika pukulan yang pertama atau kedua baik, pemukul harus segera lari.
- b. Urutan pemukul ditentukan oleh nomor urut yang telah ditentukan sebelum permainan dimulai.
- c. Tapi-tiap *base* hanya boleh diisi oleh seorang pemain pemukul. Pemukul pertama tidak boleh dilalui pemukul kedua dan seterusnya.
- d. Pemain bebas mengadakan gerakan selama bola dalam permainan, bila *pitcher* sudah siap untuk melempar bola kepada pemukul.
- e. Pada waktu akan di "tik" pelari tidak boleh menghindari berlari keluar atau ke dalam dari batas yang telah ditentukan.

2. *Strike*

Strike akan dihitung bila terjadi hal-hal berikut.

1. Bola yang dipukul, baik kena atau tidak kena.
2. Lemparan yang baik (antara bahu dan lutut) tetapi tidak dipukul.
3. Bola yang dipukul meleset keluar. Apabila pukulan itu meleset meleset, maka akan diulang sampai pukulan tadi baik. Bila pukulan meleset itu melambung dan tertangkap regu penjaga pemukul itu langsung mati.

3. *Free Walk*

Free walk (lari bebas bagi pemukul) diberikan bila terjadi hal-hal berikut.

1. *Pitcher* melempar bola 4 x (4x) untuk melakukan *ball* atau salah).

2. Pemukul dihaling-halangi oleh regu penjaga pada waktu akan menuju ke *base*.
3. Bila semua *base* terisi, sedangkan pemukul telah 3x tidak mengenai pukulannya disebabkan *pitcher* melemparkan bolanya salah terus atau *ball*.

Cara Memainkan Pemain dan Pertukaran Tempat

Cara memukul pemain dengan jalan di "tik" sebelum pelari sampai mengenai *base*. Pertukaran tempat antara regu pemukul dan regu penjaga terjadi bila regu pemukul dinyatakan tiga kali mati.

Cara Mendapatkan Angka/Poin

Setiap pelari dengan pukulan yang baik dapat kembali dengan selamat sampai *home base* mendapat nilai 1. Setiap pelari yang menuju *base* harus ruda di *base* tadi dan tidak boleh lewat. Apabila lewat boleh di "tik" kecuali pada *base* yang pertama boleh lewat (tetapi tidak berpura-pura dengan *base* agar langsung ke *base* kedua). Jika ada bola yang dipukul melambung dapat tertangkap oleh regu penjaga, maka si pemukul langsung dinyatakan mati. Para pemain lainnya harus kembali ke *base* yang semula dinyatakan mati agar *base*nya tidak dibakar. Pemain yang telah dinyatakan mati tidak dapat melanjutkan perjalanannya. Ia harus masuk kotak (tempat yang disediakan) untuk menunggu gilirannya memukul lagi.

Lamanya Permainan

Lama bermain ditentukan dengan *inning* dan lamanya permainan *softball* adalah 7 *inning*. Apabila nilai yang diperoleh masing-masing regu jumlahnya sama selama permainan 7 *inning* itu, maka pertandingan dapat dilanjutkan dengan menambah *inning*. Dalam peraturan internasional, apabila regu menolak mainan ulang atau *inning* yang ditetapkan oleh wasit, maka ia dinyatakan kalah dengan angka 0 - 7.

Sebagian besar siswa belum banyak yang tahu mengenai *softball*. Untuk itu, sebaiknya kita mengenal sejarahnya terlebih dahulu. Permainan *softball* diciptakan oleh George Hensock (Amerika Serikat) pada tahun 1932. Peraturan permainan mulai disusun oleh Lewis Robert pada tahun 1934. Matinew kemudian mulai mengembangkannya pada tahun 1916. Tahun untuk pertama kalinya *softball* masuk dalam acara pertandingan pada PON di Surabaya. Induk organisasi *softball* adalah PERBASASI (Persatuan Bola dan *Softball* Seluruh Indonesia).

BAB VI
SCOREKEEPING

SCOREKEEPING
SCORING SHEET

The image shows a complex scoring sheet for softball. It consists of a large grid with multiple columns and rows. The columns are labeled with 'HOME' and 'VISITING' at the top, indicating the two teams. Below these, there are columns for 'R' (Runs), 'H' (Hits), and 'E' (Errors). The rows represent individual players, with their names listed in the first column of each team's section. The grid is used to record the performance of each player during a game. At the bottom of the sheet, there are boxes for recording the final score and the date of the game.

(Peraturan PERBASASI, 2009)

Sebelum mulai memasuki cara *Score Keeping* ada baiknya terlebih dahulu kita memahami mengenai *Score Keeping* itu sendiri. Definisi utama *Score Keeping* dalam dunia *Baseball* dan *Softball* adalah:

Score Keeping is the art of symbolic recording based on situational judgment in the field, and summarizing in statistical manner as result to be considered official.

Apabila diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia memiliki arti sebagai berikut: *Score Keeping* merupakan seni dalam melakukan fungsi perolehan lewat serangkaian simbol berdasarkan penilaian atas situasi yang terjadi lapangan. Untuk kemudian melakukan pengkungan dalam ranah statistika sehingga hasilnya dapat dinyatakan sesuai dengan apa adanya.

Dalam membuat data dari setiap pertandingan, seorang *Score Keeper* diunjuk akan mencatatnya dalam sebuah *Scoring Sheet*. Di bawah ini ada gambaran singkat mengenai bagaimana mempergunakan *Scoring Sheet* tersebut.

1. Langkah Awal.

Hal pertama yang harus dilakukan adalah mengisi data-data yang sifat administratif kedalam kolom-kolom yang tersedia.

a. **HOME TEAM:** _____ **VISITING TEAM:** _____

Masukkan nama team yang berhadang sesuai dengan kolomnya kolom *Home Team* maupun *Visiting Team* sesuai dengan nama *team*nya.

b. **A/B inning**

Isilah keterangan *inning* sesuai dengan sisi *Score Sheet* salah satu team.

c. **SCOREKEEPER:** _____

Masukkan nama *Scorekeeper* yang sedang bertugas.

d. p : 2* :

1* : 3* :

LEAGUE: _____
Masukkan nama masing-masing *League* sesuai dengan pada posisi *league* yang bersangkutan.

Event :			
Baseball		Little League	
Softball		Minor League	
Softball P1		Senior League	

Isilah Nama *Event* dan Cabang Olahraga yang dipertandingkan.

B. MEMINDAHHKAN BATTING ORDER.

No.	PL. AYERS	POS	Ply	Ply	S	R
			rs	rs		
			pos	pos		



1. Kolom NO berisi nomor punggung.
2. Kolom **PLAYERS** berisi nama pemain.
3. Kolom **POS** berisi posisi *ekstern* pemain bersangkutan. Untuk kemudahan maka masing-masing posisi ditulis dengan menggunakan simbol. Simbol yang dipakai adalah sebagai berikut:

Simbol	Penjelasan
1	Posisi <i>Pitcher</i> :
2	Posisi <i>Catcher</i> :
3	Posisi <i>First Base</i> man
4	Posisi <i>Second Base</i> man
5	Posisi <i>Third Base</i> man
6	Posisi <i>Shortstop</i> .
7	Posisi <i>Left Fielder</i> .
8	Posisi <i>Center Fielder</i> .
9	Posisi <i>Right Fielder</i> .
DP/ID	<i>Designated Player</i> untuk <i>Softball</i> dan <i>Designated Hitter</i> untuk <i>Baseball</i>
H	Merupakan pemain yang hanya bermain <i>Offense</i> menggantikan posisi pemain lain yang hanya ada dalam <i>Softball</i> , merupakan posisi pemain yang hanya bermain <i>Defense</i> saja.
Flex	

4. Apabila terjadi pergantian pemain maka informasi pada kolom **PLAYERS** dan **POS** ditulis pada baris selanjutnya. Pada kotak ke-1 dimana pemain yang menggantikan beri tanda berupa pencaharian yang memisahkan antara pemain yang digantikan dengan pemain yang menggantikan. Hal serupa juga dilakukan pada pergantian *Pitcher* tanda berupa pencaharian garis bagian atas kotak kejefadian memisahkan antara *batter* yang berhadapan dengan *Pitcher* digantikan dan *batter* yang berhadapan dengan *Pitcher*

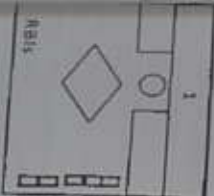
menggunakan.

5. Kolom *In/Pos* berisi keterangan apabila seorang pemain *P* pindah posisi *ekstern*. *In* berisi keterangan *having* dimana pemain tersebut pindah posisi. *Pos* berisi keterangan posisi *ekstern* baru.
6. Kolom **S** berisi keterangan *having* seorang pemain pengganti memasuki permainan.
7. Kolom **R** berisi keterangan *having* seorang pemain *Starter* kembali memasuki permainan setelah pemain bersangkutan diganti (*Re-Entry*).
8. Untuk pemain cadangan maka:

NO	SUBSTITUTE
	PLAYERS

- Masukkan *Datlor* pemain cadangan (*Substitution Player*) pada kolom *Substitution Player* sesuai kolom
- Kolom NO berisi nomor punggung.
- Kolom **SUBSTITUTE** berisi nama pemain.

C. Kotak Kejefadian



1. Kotak kiri atas berisikan nomor punggung dari setiap pemain berdasarkan *Plate Appearance*
2. Kotak kanan atas berisikan kejadian yang terjadi sesuai dengan judgment dari masing-masing *Scorekeeper*
3. Lingkaran di atas tengah menandakan apakah suatu *run* yang terjadi merupakan *Earned Run*
4. Deretan 5 kotak untuk menandakan jumlah *Ball* dan *Strike* yang diizinkan masing-masing *batter* 2 kotak bawah merupakan penjumlahan *Strike*
5. Trapusium tengah merupakan penanda *Base* dimana seorang *Runner* berada
6. RBIs diisi sesuai dengan jumlah *Run Batted In* yang diperoleh masing-masing *Batter*

Kotak kejadian ini, mencatat semua kejadian yang dialami oleh seorang pemain maupun lawannya. Pada kotak kanan atas yang mencatat kejadian yang terjadi sesuai, dengan judgment dari masing-masing *umpire* yang pengisian dilakukan dengan menggunakan simbol. Adapun simbol yang biasa dipakai untuk kejadian pada *Batter-Runner* adalah sebagai berikut.

Simbol	Penjelasan
BB	<i>Base on Ball</i> , dimana seorang <i>Batter</i> diperbolehkan menempat <i>Base</i> pertama tanpa dapat dimatikan dan dihindarkan <i>Umpire</i> kepada <i>Batter</i> apabila 4 <i>Pitch</i> dinyatakan <i>Ball</i> . <i>sofball</i> simbol ini tetap dipakai untuk <i>Intentional Walk</i> .
1B	<i>One-Base Hit</i>
2B	<i>Two-Base Hit</i>
3B	<i>Three-Base Hit</i>
HR	<i>Home Run (Over Fence)</i>

IPHR	<i>Inside Park Home Run</i> (tidak melewati pagar)
BFH	<i>Bunt For Hit</i>
BOJ	<i>Bunting Out of Turn</i>
E6-3	Contoh <i>Throwing Error</i> dari <i>Fielder</i> dalam usahanya menamatkan <i>Batter-Runner</i>
6-E3	Contoh <i>Fielding Error</i> dari <i>Fielder</i> dalam usahanya menamatkan <i>Batter-Runner</i>
6-3	Contoh dari pencatatan hasil <i>Fielding</i> yang berhasil menamatkan <i>Batter-Runner</i>
F	<i>Fly Ball</i> yang langsung dapat ditangkap <i>Fielder</i> sehingga menyebabkan <i>Batter Out</i> . Apabila Bola melambung maka di atas "F" diberi tanda garis lengkung, apabila bola <i>Line Drive</i> maka di atas tanda "F" diberi tanda garis lurus
FC	<i>Fielder's Choice</i>
HP/HBP	<i>Hit By Pitch</i>
IBB	<i>Illegal Batted Ball</i>
IF	<i>Infield Fly</i>
K	<i>Strike Out</i> dimana <i>Batter</i> tidak berusaha memukul bola <i>Strike</i> ketiga
Ks	<i>Strike</i> dimana <i>Runner</i> berusaha memukul bola <i>Strike</i> ketiga
Kc/Kc/EZ	<i>Strike</i> Ketiga yang tidak berhasil ditangkap <i>Catcher</i> untuk ini catat <i>Error</i> untuk <i>Catcher</i> . Apabila <i>Catcher</i> melempar bola ke <i>First Baseman</i> dan berhasil menamatkan <i>Batter-Runner</i> maka catat (<i>catcher</i> memukul <i>first</i> <i>Baseman</i>)mendapat <i>Pit Out</i>
KFB	<i>Strike</i> ketiga yang di-bund kedenderah <i>Foul</i>
OBS	<i>Obstruction</i>
SacB	<i>Sacrifice Bunt</i>
SacF	<i>Sacrifice Fly</i>

UA	Ur. Jaster tunda bagi <i>Fielder</i> yang berhasil memalukan Ra tanpa bantuan dari <i>Fielder</i> lainnya
In/IE	<i>Interference</i>
I	Mali kesatu
II	Mali kedua
III	Mali ketiga

Setiap kejadian majunya seorang *Base-Runner* haruslah dicantumkan ketika penyebab majunya *Base-Runner* tersebut. Adapun juga simbol yang biasa digunakan untuk kejadian pada *Base-Runner* adalah sebagai berikut :

Simbol	Penjelasan
BK	<i>Back mark Baseball</i>
IP	Illegal Pitch untuk <i>Softball</i>
2	Contoh untuk kejadian majunya <i>Base-Runner</i> karena Kes pada BO 2
DP	<i>Double Play</i>
TP	<i>Triple Play</i>
E2-6	Contoh majunya <i>Base-Runner</i> karena <i>Error</i> lapangan <i>Catcher</i>
6-4	Contoh malinya <i>Base-Runner</i> karena hasil <i>Fielding</i>
FC	<i>Fielder's Choice</i>
OBS	<i>Obstruction</i>
OS	<i>Out Stealing</i>
OT	<i>Over Throw</i>
PB	<i>Passed Ball</i>
SB	<i>Stolen Base</i>
UA	Ur. Assisi tunda bagi <i>Fielder</i> yang berhasil memalukan tanpa bantuan dari <i>Fielder</i> lainnya
In/IE	<i>Interference</i>

I	Mali kesatu
II	Mali kedua
III	Mali ketiga

D. Inning Summary

R	II
LOB	
ER	E
<i>Cumulative Run</i>	
<i>Pitch Count</i>	

Setiap pergantian *Inning*, lakukan penjumlahan pada *Inning* tersebut. Kolom untuk keperluan ini terletak pada bagian bawah dari setiap *Inning*.

Simbol	Penjelasan
R	Jumlah <i>Run</i> yang terjadi pada <i>Inning</i> tersebut
II	Jumlah <i>Hit</i> yang terjadi pada <i>Inning</i> tersebut
LOB	Jumlah <i>Base-Runner</i> yang masih berada di <i>Base</i> ketika terjadi pergantian <i>Inning</i> (<i>Left on Base</i>)
ER	<i>Earned Run</i> yang terjadi pada <i>Inning</i> tersebut
E	Jumlah <i>Error</i> yang terjadi pada <i>Inning</i> tersebut
<i>Cumulative Run</i>	Penjumlahan <i>Run</i> yang terjadi dari tiap <i>Inning</i>
<i>Pitch Count</i>	Penjumlahan <i>Pitch</i> dari seorang <i>Pitcher</i> pada <i>Inning</i> tersebut

E. PLAYER SUMMARY

Setelah pertandingan telah diselesaikan, seorang Scorekeeper harus memindahkan seluruh jumlah data yang dimiliki oleh masing-masing pemain ke dalam kolom Summary.

A	H	R	P	A	E	1	2	3	H	S	H	B	S	R	B	S	A
B			O			B	B	B	R	B	P	B	O	I			C

Setelah penjumlahan data dari setiap pemain telah dilakukan, jumlahkan dan dibawah sehingga dapat kelihatan hasil keseluruhan dari team

Simbol	Penjelasan
AB	<i>At Bat</i> Definisi <i>At Bat</i> adalah <i>Plate Appearance</i> (Jumlah kali dalam <i>Batter Box</i> dikurangi dengan <i>Base on Balls</i> , <i>Hit by Pitch</i> dan <i>Sacrifice</i> (baik <i>Sacrifice Bat</i> maupun <i>Sacrifice Fly</i> yang dilakukan oleh seorang pemain selama pertandingan)
11	<i>Hit</i> Definisi <i>Hit</i> adalah jumlah semua <i>Hit</i> yang dilakukan seorang pemain selama pertandingan
R	<i>Run</i> Definisi <i>Run</i> adalah jumlah semua <i>Run</i> yang dihasilkan seorang pemain selama pertandingan
PO	<i>Put Out</i> Definisi <i>Put Out</i> adalah Jumlah Pemain Official berhasil dimatikan oleh seorang pemain <i>Defense</i> pertandingan: 1. Menangkap sebuah bola <i>Fly Ball</i> atau <i>Line Drive</i>

A	<p>Assist, Definisi Assist adalah bantuan yang diberikan sesama <i>fielder</i> sehingga memungkinkan terjadinya <i>Put Out</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap pemain yang melempar bola dalam setiap rangkaian permainan yang menghasilkan <i>Put Out</i> dari <i>Runner</i>, hanya satu Assisi dan tidak boleh untuk setiap <i>Put Out</i> yang terjadi 2. Pemain yang membantu dalam suatu <i>Run Down</i> atau permainan lain yang sejenis akan dicatat keduanya satu Assisi dan satu <i>Put Out</i> 3. Kepada setiap pemain yang melemparkan bola sehingga dapat menghasilkan <i>Put Out</i>, akan tetapi anggota teamnya membuat <i>Error</i> 4. Kepada setiap pemain yang mengubah arahnya bola sehingga suatu <i>Put Out</i> <p>Kepada tiap pemain yang memaikan bola dan mengakibatkan <i>Runner</i> dinyatakan <i>Out</i> atau lain di luar <i>Basepath</i></p> <p><i>Error</i>, <i>Error</i> dicatat dalam keadaan berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk setiap pemain <i>Defence</i> yang membuat kesalahan.
---	--

E	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menangkap bola hasil lemparan yang memaikan <i>Base-Runner</i> maupun <i>Batter-Runner</i> 3. Menyentuh <i>Base-Runner</i> dengan bola ketika <i>Base-Runner</i> lepas dari <i>Base</i> 4. Berada paling dekat dengan bola ketika seorang <i>Runner</i> dinyatakan <i>Out</i> oleh <i>Umpire</i> karena suatu sebab 5. Suatu <i>Put Out</i> dicatat untuk <i>Catcher</i> apabila : <ul style="list-style-type: none"> • Bila mana <i>Batter</i> dinyatakan <i>Out</i> untuk <i>Strike</i> ketiga • Bila mana terjadi kesalahan dalam <i>Bating Order</i> (<i>Bating Out of Turn</i>) • Bila mana <i>Batter</i> mengganggu <i>Catcher</i>
---	--

sehingga memperpanjang *Turn At Bat* seorang *Batter* di hidupnya *Base Runner*

2. Kepada *Fielder* yang gagal menaruh *Base* setelah menerima bola untuk memaikan *Runner* pada suatu *Force Play* bila mana seorang *Base Runner* harus kembali ke *Base*
3. Kepada seorang *Catcher* bila mana seorang *Batter* dibg hadiah maju ke *Base* karena *Obstruction*
4. Kepada *Fielder* jika *Base Runner* maju satu *Base* karena kegagalan *Fielder* untuk menahan atau mencoba menah bola yang dilemparkan kesuatu *Base* asalkan ada alasan yang melamparkanbola tersebut. Jika banyak pemain dapat menangkap bola. *Scorekeeper* harus menentukan pemain mana yang bertanggung jawab atas kesalahan tersebut

1B	Single <i>Base Hit</i> . Jumlah <i>Hit</i> yang dilakukan oleh seorang pemain, dimana berdasarkan <i>Hit</i> tersebut pemain bersangkutan bisa mencapai <i>Base</i> pertama saja. Termasuk didalamnya adalah kejadian <i>Bunt for Hit</i> (B/FH)
2B	<i>Two Base Hit</i> . Jumlah <i>Hit</i> yang dilakukan oleh seorang pemain berdasarkan <i>Hit</i> tersebut pemain bersangkutan mencapai <i>Base</i> kedua
3B	<i>Three Base Hit</i> . Jumlah <i>Hit</i> yang dilakukan oleh seorang pemain berdasarkan <i>Hit</i> tersebut pemain bersangkutan mencapai <i>Base</i> ketiga
HR	<i>Home Run</i> . Jumlah <i>Hit</i> yang dilakukan oleh seorang pemain dimana berdasarkan <i>Hit</i> tersebut pemain bersangkutan kembali ke <i>Home Plate</i> atau bola hasil pukulan dinyatakan <i>Ran</i> oleh <i>Umpire</i>
SB	<i>Stolen Base</i> . Jumlah <i>stolen base</i> yang dilakukan oleh seorang

pemain. Catatan: Perlu diperhatikan dalam membuat *judgement* apakah kejadian majunya seorang *Runner* merupakan *Scoring* atau bukan

HP	<i>Hit by Pitch</i> . Jumlah <i>Hit</i> yang terjadi pada seorang pemain dalam sebuah pertandingan
BB	<i>Base on Ball</i> . Jumlah <i>Base on Ball</i> yang dilakukan oleh seorang pemain dalam pertandingan
SO	<i>Strike Out</i> . Jumlah <i>Strike Out</i> yang dilakukan oleh seorang pemain dalam sebuah pertandingan. Untuk kejadian "K/KE?", seorang pemain tidak dihitung mendapat <i>Strike Out</i>
RBI	<i>Ran Batted In</i> . Jumlah <i>Ran</i> yang dihasilkan oleh <i>Base-Runner</i> maupun <i>Batter-Runner</i> yang dihasilkan berkat kejadian yang dilakukan seorang <i>Batter</i> dan tidak ada <i>Error</i> yang terjadi.
SAC	<i>Sacrifice</i> . Jumlah <i>Sacrifice</i> yang dihasilkan oleh seorang <i>Batter</i> dalam pertandingan. Catatan: <i>Sacrifice</i> ada dua: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Sacrifice Bunt</i>. <i>Batter</i> melakukan <i>Bunt</i>. <i>Batter</i> dapat dimatikan. <i>Base-Runner</i> yang ada di <i>base</i> dapat maju ke <i>Base</i> berikutnya • <i>Sacrifice Fly</i>. <i>Batter</i> melakukan pukulan melambung yang dapat ditangkap langsung oleh <i>fielder</i> sehingga <i>Batter</i> dapat dimatikan. dan <i>Base-Runner</i> yang ada di <i>Base</i> 3 dapat mencapai <i>Run</i>. Dalam hal ini <i>fielder</i> juga mendapat RBI
IP	<i>Inning Play</i> . Jumlah <i>Inning</i> yang dimainkan oleh seorang pemain

Setelah penjumlahan data dari setiap pemain telah dilakukan. Jumlahkan data itu dibawah sehingga dapat kelihatan hasil keseluruhan dari team

F. PITCHER SUMMARY

Penjumlahan data *Pitcher* juga harus dilakukan. Hanya saja data mengenai *Pitcher Home Team* ada di sisi *Score Sheet* *Visiting Team* dan demikian pula sebaliknya.

PITCHERS		IP	BF	R	IB	2B	3B	HR	SO	BB	WP	IP	BK
No	W	L											

Simbol	Penjelasan
No	Nomor Pungung <i>Pitcher</i> yang bersangkutan
W	<i>Visiting Pitcher</i> <i>Pitcher</i> dicatat sebagai <i>Pitching</i> menang apabila: <ul style="list-style-type: none"> Bilamana dia adalah <i>Pitcher</i> pertama (<i>starter</i>) dan telah melakukan <i>Pitch</i> minimal 4 <i>Inning</i> dan teamnya tidak harus membuat <i>Run</i> lebih banyak pada waktu dia diganti, tetapi juga tetap menang pada akhir pertandingan. Bilamana pertandingan berakhir setelah bermain 5 <i>Inning</i> dia dia sebagai <i>Pitcher</i> pertama telah melakukan minimal <i>Inning</i> dan teamnya mempunyai <i>Run</i> lebih banyak daripada team lawannya ketika pertandingan dihentikan.
L	<i>Loaing Pitcher</i> <i>Pitcher</i> akan dicatat sebagai <i>Pitcher</i> yang kalah apabila team lawannya menang. atau dengan memperhatikan jumlah <i>Inning</i> yang telah dilakukan olehnya, dia diganti pada waktu teamnya kalah dan setelah itu team gagal menyamakan kedudukan ataupun tetap kalah.
IP	<i>Inning Pitch</i> Jumlah <i>Inning</i> yang dimainkan oleh seorang <i>Pitcher</i> . Apabila dalam satu <i>Inning Pitcher</i> tersebut tidak berhasil penuh karena suatu sebab maka dia mendapat penghargaan. Contoh: 1 2/3.

BF	<i>Batter Face</i> Jumlah <i>Plate Appearance</i> (kehadiran <i>Batter</i> di <i>Batter Box</i>) yang dihadapi oleh seorang <i>Pitcher</i> .
R	<i>Run</i> Jumlah <i>Run</i> yang tercipta oleh lawannya berdasarkan <i>Pitch</i> seorang <i>Pitcher</i> . Apabila seorang <i>Pitcher</i> diganti pada saat <i>Base</i> sudah terisi oleh <i>Base-Runner</i> maka <i>Run</i> yang didapatkan oleh <i>Base-Runner</i> tersebut diberikan pada <i>Pitcher</i> yang diganti.
IB	<i>Single Base Hit</i> yang diciptakan oleh seorang <i>Batter</i> berdasarkan <i>Pitch</i> dari <i>Pitcher</i> yang bersangkutan dalam satu pertandingan.
2B	<i>Two Base Hit</i> yang diciptakan oleh seorang <i>Batter</i> berdasarkan <i>Pitch</i> dari <i>Pitcher</i> yang bersangkutan dalam satu pertandingan.
3B	<i>Three Base Hit</i> yang diciptakan oleh seorang <i>Batter</i> berdasarkan <i>Pitch</i> dari <i>Pitcher</i> yang bersangkutan dalam satu pertandingan.
HR	<i>Home Run</i> yang diciptakan oleh seorang <i>Batter</i> berdasarkan <i>Pitch</i> dari <i>Pitcher</i> yang bersangkutan dalam satu pertandingan.
SO	<i>Strike Out</i> Jumlah <i>Batter</i> yang mendapat <i>Strike Out</i> berdasarkan <i>Pitch</i> dari seorang <i>Pitcher</i> . Untuk kejadian "K:K1:2", <i>Pitcher</i> tetap dihitung mendapat <i>Strike Out</i> .
BB	<i>Base on Ball</i> Jumlah <i>Batter</i> yang mendapat <i>Base on Ball</i> berdasarkan <i>Pitch</i> dari seorang <i>Pitcher</i> .
WP	<i>Wild Pitch</i> Jumlah <i>Wild Pitch</i> yang dilakukan oleh seorang <i>Pitcher</i> . Catatan: Diperlukan <i>Judgement</i> yang baik untuk membedakan antara <i>Wild Pitch</i> dengan <i>Passed Ball</i> .
HP	<i>Hit by Pitch</i> Jumlah <i>Hit by Pitch</i> yang dilakukan oleh seorang <i>Pitcher</i> .
BK	<i>Balk/Illegal Pitch</i> Jumlah <i>Balk/Illegal Pitch</i> yang dilakukan oleh seorang <i>Pitcher</i> dalam sebuah pertandingan.
ER	<i>Earned Run</i> Jumlah <i>Earned Run</i> yang dilakukan oleh <i>Team</i> Lawan dari seorang <i>Pitcher</i> . <i>Earned Run</i> adalah <i>Run</i> yang tercipta

	namun selama perjalanannya tidak terjadi <i>Error</i>
PC	<i>Pitch Count</i> : Jumlah <i>Pitch</i> yang dilakukan <i>scoring Pitcher</i> .

G. ANALISA DATA

Langkah selanjutnya dalam *Scorekeeping* adalah melakukan analisa dan penjabaran berdasarkan perhitungan dengan rumus-rumus sebagai berikut:

1. *Bating Average*

Bating Average (B.Avg) tiap pemain dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$B.Avg = \frac{Hit}{AtBat} \times 1000$$

2. *Slugging Average*

Slugging Average (S.Avg) tiap pemain dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S.Avg = \frac{(Total\ Base) + (Total\ 2B\ Hit) + (Total\ 3B\ Hit) + (Total\ HR)}{AtBat} \times 1000$$

3. *Fielding Average*

Fielding Average (F.Avg) tiap pemain dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F.Avg = \frac{Total\ Put\ Out + Total\ Asist}{Total\ Put\ Out + Total\ Asist + Total\ Error} \times 1000$$

4. *Earned Run Average*

Untuk *Baseball* maka *Earned Run Average* (ERA) dihitung sebagai berikut:

$$ERA = \frac{Total\ Earned\ Run \times 9}{Total\ Inning\ Play}$$

Untuk *Softball* maka *Earned Run Average* (ERA) dihitung sebagai berikut:

$$ERA = \frac{Total\ Earned\ Run \times 7}{Total\ Inning\ Play}$$

5. *Pitch Appearance*

Pitch Appearance dihitung sebagai berikut:

$$PA = AtBat + Sacrifice + BaseOnBall + HitByPitch + Obstruction$$

6. *On Percentage*

Percentage

Base

On Base Percentage dihitung sebagai berikut:

$$OBP = \frac{Total\ (1B + 2B + 3B + HR) + BB + FC + Fielder's\ Error}{Total\ Appearances} \times 1000$$

H. RULE

1. *Official Scorer*

Ketua Pertandingan harus menunjuk *Scorer* Resmi untuk setiap pertandingan. *Scorer* Resmi harus melakukan pengamatan terhadap pertandingan dari posisinya didaerah tempat khusus yang dapat juga disediakan untuk kepentingan pers. Hanya *Scorer* Resmi yang memiliki otoritas satu-satunya untuk membuat keputusan yang meliputi penilaian, seperti apakah seorang *base* dapat menempati *Base* karena hasil dari *hit* yang dibuatnya atau disebabkan oleh suatu *error*. *Scorer* Resmi dapat mengkomunikasikan keputusannya pada tempat pers dan/atau tempat penyiaran dan/atau kepada orang yang ditunjuk untuk melakukan pengumuman lewat sinyal gerakan tangan atau dengan pengeras suara apabila diminta.

Scorer Resmi diharuskan untuk memberikan seluruh keputusannya yang meliputi penilaian dalam waktu dua puluh empat (24) jam setelah selesainya pertandingan dimana dia bertugas. Tidak ada keputusan yang dapat diubah setelahnya kecuali perubahan keputusan itu berasal dari *Scorer* bersangkutan

yang dapat menggejutkan perubahan tersebut pada Ketua Pertandingan dengan menyebutkan alasan dilakukannya perubahan. Dalam segala hal *Scorer* tidak diperkenankan untuk membuat keputusan *scoring* yang bertentangan dengan peraturan *scoring*. Setelah selesainya sebuah pertandingan, termasuk Pertandingan *Forfeited* maupun tidak, *Scorer* harus membuat laporan yang berisi tanggal pertandingan, tempat diadakannya pertandingan, nama tim yang bertanding, nama *umpire* yang bertugas, skor pertandingan secara lengkap, dan semua hasil individual dari semua pemain yang disusun berdasarkan pada sistem yang dimaksud dalam *Official Scoring Rules*. Laporan ini harus diserahkan kepada sekretariat kejuaraan selambatnya tiga puluh enam (36) jam setelah selesainya pertandingan. Laporan pertandingan tunda akan diaporkan dalam jangka waktu selambat-lambatnya 36 jam sesudah pertandingan dimaksud selesai atau ketika pertandingan dinyatakan selesai sebagai akibat dari tidak dapat diselesaikan sesuai dengan *Official Playing Rules*.

Dalam rangka penyeragaman dalam melakukan kegiatan *Scoring*, semua *Scorer* Resmi diwajibkan mengikuti dan menaati cara-cara yang di ada di *Official Scoring Rules*. Namun demikian *Scorer* memiliki otoritas untuk menentukan sendiri cara membuat penilaian atau pencatatan khusus untuk kejadian di keadaan yang tidak ada secara spesifik dalam *Official Scoring Rules*. Apabila terjadi pergantian giliran jaga dan memukul dari kedua tim sebelum tiga pemukul dinyatakan mati, maka *Scorer* berkewajiban memberitahukan adanya kesalahan tersebut dengan segera kepada *Umpire*. Apabila sebuah pertandingan harus dibawahi protes, atau ditunda, *Scorer* harus membuat catatan secara tepat pada saat terjadinya protes atau penundaan dimaksud, termasuk skor pertandingan jumlah pemain yang dinyatakan mati, posisi pelari, serta penghitungan jumlah bola *Strike* ataupun *Ball* pada *Batter* pada saat protes atau penundaan terjadi.

CATATAN:

1. Sangat penting bahwa sebuah pertandingan tunda dilanjutkan sesuai dengan situasi yang tengah terjadi pada saat penundaan dilakukan. Jika pada saat

pertandingan yang berjalan dibawah protes dimainkan kembali dari situasi yang menyebabkan protes, maka pertandingan tersebut harus dilanjutkan kembali sesuai dengan situasi persis sebelum protes terjadi. Seorang *Scorer* tidak boleh membuat keputusan apapun yang bertentangan dengan *Official Playing Rules*, atau dengan keputusan *Umpire*.

1. Seorang *Scorer* tidak diperkenankan memberitahukan kepada *Umpire* atau anggota tim manapun yang sedang bertanding bahwa telah terjadi seorang pemukul memukul bukan pada gilirannya

Seorang *Scorer* merupakan perwakilan resmi dari kejuaraan, oleh karenanya memiliki ketertarikan dan dan martabat dari Korpsnya, serta mendapat penghargaan penuh dari ketua pertandingan. Seorang *Scorer* harus dengan segera melaporkan kepada ketua pertandingan segala tindakan dan perilaku menghinakan dan melecehkan dari manajer tim, pemain, anggota tim, dan pejabat tim yang dapat mengganggu atau menghinakan tujuannya. Laporan Resmi yang diserahkan dan telah disetujui oleh Ketua Pertandingan harus memuat informasi-informasi sebagaimana yang disebutkan dibawah ini sebagai persyaratan, dalam sebuah format yang didalamnya sudah tersusun dengan baik sebuah kompilasi dari laporan statistik yaitu:

Laporan untuk setiap pertandingan *Runner*:

1. Jumlah berapa kali seorang pemain mendapat giliran memukul, dengan pengecualian yang tidak
2. dimasukkan kedalam *At Bat* adalah sebagai berikut:
 - a. Seorang *Kicker* memukul *Sacrifice Bunt* atau *Sacrifice Fly*.
 - b. Seorang *Player* diberikan *Fair Base* karena mendapat umpat bola yang dinyatakan *Ball*
 - c. Seorang *Batter* terkena bola hasil lemparan (*Hit by Pitch*).
3. Seorang *Batter* diberikan *Fair Base* karena *Interference* atau *Obstruction*.
4. Jumlah skor yang dicetak setiap pemain.
5. Jumlah *Safe Hit*.

4. Jumlah *Runs Batted In (RBI)*.
5. Jumlah *Two Base Hit*.
- e. Jumlah *Three Base Hit*
7. Jumlah *Home Run*
8. Jumlah *Base* yang berhasil dicapai karena *Safe Hit*
9. Jumlah *Base* yang berhasil dicapai karena *Stealer Base*
10. Jumlah *Sacrifice Bunt*
11. Jumlah *Sacrifice Fly*.
12. Jumlah *base* yang berhasil dicapai karena *Base on Balls*
13. Jumlah *Intentional Base On Ball* dimasukkan kedalam kolom yang terpisah.
14. Jumlah *Hit by Pitcher*
15. Jumlah *FIRST Base* yang diberikan kepada *Batter-Runner* karena *Inadvertence* atau *Obstruction*
16. Jumlah *Strike Out*.

Laporan untuk setiap *Fielder*:

1. Jumlah *Play* yang berhasil dilakukan.
2. Jumlah *Assist* yang berhasil dilakukan.
3. Jumlah *Error*: Jumlah partisipasi dalam *Double Play*;
4. Jumlah Partisipasi dalam *Triple Play*;

Laporan untuk setiap *Pitcher*:

1. Jumlah dari *Inning Pitched*.

CATATAN:

Dalam melakukan penghitungan *Inning Pitched* hitung setiap *Pitcher* sebagai seperti *Inning*. Jika seorang *Starting Pitcher* diganti pada saat kondisi satu mati per *Inning* keenam maka kepadanya diberikan *Inning Pitched* sebanyak 5 1/3. Jika seorang *Starting Pitcher* diganti pada saat kondisi tidak ada mati pada *Inning* keenam maka kepadanya diberikan *Inning Pitched* sebanyak 5. Namun jumlah *Runs Batted In* yang dihadapi pada *Inning* keenam ini tetap dimasukkan.

- seorang *Pitcher* penggantian diganti pada saat dia sudah berhasil memaikan dua pemukul maka kepadanya diberikan 2/3 *Inning Pitched*
2. Jumlah dari pemukul yang dihadapi (*Batter Faced*)
 3. Jumlah *Strike* dari pemukul yang dihadapi sesuai dengan pasal 10.02 ayat A.1.
 4. Jumlah dari *Hit* yang tercipta pemukul yang dihadapi.
 5. Jumlah dari *Run* yang tercipta.
 6. Jumlah dari *earned Run* yang tercipta.
 7. Jumlah dari *Home Run* yang tercipta.
 8. Jumlah dari *Sacrifice Bunt* yang tercipta.
 9. Jumlah dari *Sacrifice Fly* yang tercipta.
 10. Jumlah dari *Base on Ball*
 11. Jumlah *Intentional Base on Ball* dimasukkan kedalam kolom yang terpisah.
 12. Jumlah dari *Killer* yang terkena *Hit by Pitcher*
 13. Jumlah *Strike Out*
 14. Jumlah *Wild Pitch*.
 15. Jumlah *Walk*

Laporan yang memuat data tambahan:

1. Nama dari *Winning Pitcher*.
2. Nama dari *Losing Pitcher*.
3. Nama dari *Pitcher* yang memulai pertandingan (*Starting Pitcher*) dan yang menyelesaikan pertandingan (*Finishing Pitcher*).
4. Nama dari *Pitcher* yang mendapat *Save*.

Jumlah *Faced Ball* yang dilakukan oleh *Catcher*.

Nama dari pemain-pemain yang memiliki partisipasi dalam terciptanya *Double Play* dan *Triple Play*.

CONTOH: *Double Play*

Jones, Roberts dan Smith (2). *Triple Play*: Jones dan Smith.

Jumlah dari pelari dari setiap tim yang tertinggal di *Base* ketika terjadi pergantian

jaga (*Left on Base*). Jumlah total dari LOB terdiri dari pemain yang berhasil mencapai *Base* dengan cara apapun, tidak mencetak angka bagi timnya namun juga tidak berhasil dimatikan oleh pemain-pemain dari tim yang sedang mendapat giliran jaga. Juga yang termasuk keadaan penghitungan ini adalah pemain yang berhasil memukul bola namun bola hasil pukulannya membuat pelari lain dapat dimatikan untuk membuat keadaan menjadi tiga mati.

a. Nama dari pemain-pemain yang mencetak *Home Run* ketika keadaan selanjutnya *Base* terisi.

b. Nama dari pemukul yang menciptakan keadaan *Double Play* baik dalam keadaan paksa maupun tidak.

c. Nama dari setiap pelari yang tertangkap dalam usahanya *Stealing*

d. Jumlah mati ketika *Run* yang membawa kemenangan dicetak. Jumlah pertandingan dimenangkan ketika baru mencapai setengah *Inning* terakhir. Jumlah skor setiap *Inning* bagi setiap tim.

Nama dari para *Umpire* yang bertugas pada pertandingan, dengan urutan selanjutnya berikut:

1. *Plate Umpire*.
2. *First Base Umpire*.
3. *Second Base Umpire*.
4. *Third Base Umpire*.

Waktu yang dibutuhkan untuk memainkan pertandingan, namun tidak termasuk waktu

penundaan karena masalah cuaca atau faktor kegagalan ringan lainnya.

Dalam menyusun Laporan Pertandingan Resmi, Seorang *Scorer* *Run* harus membuat daftar nama dari setiap pemain dan posisi jingannya serta urutan pemukul dari setiap pemain, begitu juga dengan pemain yang seharusnya memukul tetapi gilirannya memukul tidak tercapai karena pertandingan tersebut terselesaikan.

CATATAN:

Seorang pemain tidak dapat dicatat menempati posisi jaga baru apabila dia tidak berukur posisi juga dengan *fielder* lain, tetapi hanya sebatas menempatkan diri pada posisi tertentu hanya untuk pemukul tertentu.

CONTOH:

- (1) *Second base* juga di *outfield* untuk membuat formasi *outfield* empat orang.
- (2) *Third base* bergeser ke posisi antara *shortstop* dan *second base*

Pemain maupun yang memasuki pertandingan sebagai Pemukul Pengganti ataupun sebagai Pelari Pengganti, tanpa melihat apakah pemain tersebut tetap melanjutkan bermain atau tidak, harus dicatat dalam Urutan Memukul (*Batting Order*) dengan tanda khusus sehingga memberi pemisahan yang jelas antara pemain pengganti dengan pemain yang digantikan. Huruf kecil direkomendasikan untuk dipakai sebagai simbol bagi Pemukul Pengganti dan angka direkomendasikan untuk dipakai sebagai simbol bagi Pelari Pengganti. Data dari Pemain Pengganti harus menggambarkan apa saja yang dilakukannya selama pertandingan.

Data Pemukul pengganti harus menggambarkan dan menjelaskan apa yang dilakukannya olehnya.

CONTOH:

- a. Pukulan lb untuk (di *inning* ketiga
- d. *field out* untuk (di *inning* kesembilan)
- e. Kejadian paksa (di *inning* ketujuh)
- f. Pukulan *grounded* (di *inning* kesembilan) :
- g. l an (di *inning* kesembilan).

Data Pertandingan juga harus memasukkan data dari Pemukul Pengganti dan Pelari Pengganti yang namanya sudah diumumkan, namun sebelum dia sampai pada gilirannya untuk memasuki pertandingan pemain tersebut sudah digantikan kembali dengan Pemain Pengganti Kedua. Pergantian seperti itu harus dicatat sebagai "e" diumumkan sebagai pengganti untuk () pada *Inning*

ketujuh." Data Pukulan maupun Lari dari Pemain Pengganti Keluar harus dimasukkan kedalam data Pemain Pengganti Pertama.

Cara Membuktikan Kebiasaan Bat Score

Sebuah *Bat Score* dapat dinyatakan seimbang (*Balanced*) atau terbukti keahliannya (*Proved*) apabila hasil penjumlahan total *1st Bat* dari suatu tim ditambah total *Base On Ball* ditambah total *Hit* oleh *Batter* ditambah total *Sacrifice Bunt* ditambah total *Sacrifice Fly* ditambah total *Batter* yang mencapai *First Base* karena *Injury* atau *Obstruction* hasilnya akan sama dengan total *run* yang dihasilkan tim tersebut ditambah total pemain yang teringgal ketika terjadi pergantian (*Left on Base*) ditambah total *Pitcher* yang dibuat oleh tim lawannya.

Kesalahan giliran memukul

Jika terdapat kesalahan giliran memukul (*Bating Out of Turn*) kemudian pemain yang melangkahi dimatikan, dan pemain yang dilangkahi dinyatakan mati sebelum bola dilempar pada pemukul berikutnya, maka berikan *1st Base* pada pemain yang dilangkahi kemudian catat *Putout* dan *Strike* yang terjadi sesuai dengan kejadian seolah tidak terjadi kesalahan gilirannya memukul.

Jika pemukul yang melangkahi menjadi sampai dengan selamat di *Base* dan menjadi *Runner* kemudian pemukul yang dilangkahi dinyatakan mati karena kesalahan gilirannya memukul, berikan *1st Base* kepada pemukul yang dilangkahi, berikan *Pitcher* kepada *Catcher* dan abaikan segala sesuatu yang berkenaan dengan sampainya pemukul yang melangkahi di *Base*. Jika terdapat lebih dari satu Pemukul yang melakukan kesalahan gilirannya memukul, lakukan penelitian sebagaimana kejadian yang terjadi, dengan melewati kolom pemain yang dilangkahi pertama kali.

a. Pertandingan yang sudah dinyatakan (*called*) serta pertandingan *forfeited*

Apabila sebuah pertandingan dinyatakan sah, masukkan semua data dari semua pemain dan seluruh hasil yang dihasilkan oleh setiap tim sampai dengan selanjutnya pertandingan, sebagaimana diatur dalam Pasal 4 Ayat 10 dan Pasal 4 Ayat 11. Jika hasil akhirnya seri, maka *Winning* dan *Losing Pitcher* tidak dimasukkan.

Jika sebuah pertandingan dinyatakan *Forgived* masukkan semua data dari semua pemain dan seluruh hasil yang dihasilkan oleh setiap tim sampai dengan saat dinyatakan *Forgive* jika tim yang dinyatakan menang karena *Forgive* sedang memimpin pada saat terjadinya *Forgive* maka masukkan nama dari *Wining* dan *Loosing Pitcher* jika sudah memenuhi persyaratan *Wining* dan *Loosing Pitcher* pada saat pertandingan dinyatakan *Forgived* jika tim yang dinyatakan menang karena *Forgive* sedang kalah atau skor sedang seri pada saat terjadinya *Forgive*, jangan masukkan nama *Wining* dan *Loosing Pitcher*.

Jika pertandingan dinyatakan *Forgived* sebelum dimulainya pertandingan jangan masukkan data apapun juga, meski demikian harus dihuat laporan bahwa telah terjadi pertandingan yang dinyatakan *Forgived*.

c. *Run Batted In*

1. Berikan *Run Batted In* untuk setiap penukul untuk setiap *Run* yang tercipta sebagai akibat dari *Hit* yang dilakukan penukul tersebut. *Scorings Run*. Setiap *Fly Infield Out* atau *Fielder's Choice*, dalam keadaan paksa (*Force*) ketika seorang penukul menjadi Pelari dalam keadaan seluruh *Base* terisi penuh (*Base On Ball*, atau mendapat *Walk* karena terkena bola hasil lemparan (*Hit By Pitch*), atau karena *Interference* atau *Obstruction*).

2. Berikan *Run Batted In* untuk setiap penukul yang mencetak *Home Run* dan juga berikan juga *Run Batted In* untuk setiap pelari yang sudah ada di *Base* ketika *Home Run* terdampar dan mencetak skor di depan *Batter* yang melakukan pukulan *Home Run*.

3. Berikan *Run Batted In* untuk setiap skor yang tercipta, sebelum keahlan dua pemain dinyatakan mati, sebuah *Error* terjadi namun menurut penilaian *Scorer* seorang *Runner* dari *Base* tiga tetap dapat mencetak skor meskipun tanpa terjadinya *Error* tersebut.

4. Apabila hasil pukulan dari seorang *Batter* bergulir di tanah dan menyebabkan terjadinya *Force Double Play* atau *Runway Force Double Play* maka kepada *Batter* tersebut tidak diberikan *Run Batted In*.

5. Apabila seorang *Fielder* melakukan *Error* karena *Faktor* tersebut menyia-nyikan kesempatan untuk melempar ke *Base* Pertama, yang mana dapat menyebabkan terjadinya *Double Play* maka kepada *Batter* tidak diberikan *Run Batted In*.

6. Penilaian seorang *Scorer* harus dapat menentukan apakah *Run Batted In* diberikan pada sebuah *Run* atau tidak, ketika seorang *Fielder* menahan bola, atau melempar pada *Base* yang salah. Pada umumnya, jika seorang *Runner* tidak berhenti berlari dalam usahanya mencapai *Home Plate* maka catat *Run Batted In* apabila seorang *Runner* berhenti dan kemudian melanjutkan lagi berlari setelah mengetahui terjadinya kesalahan pemahaman tersebut maka atau sebuah *Fielder's Choice*.

d. *Base Hit*

Sebuah *Base Hit* harus dicatat apabila memenuhi persyaratan sebagaimana dibawah ini:

1. Ketika seorang *Batter* mencapai *Base* Pertama (Atau *Base* manapun sesudahnya) dengan selamat atas sebuah pukulan yang dinyatakan *Fair Ball* yang telah menyentuh tanah atau pagar sebelum dapat dikuasai *Fielder* atau melewati pagar.

2. Ketika seorang *Batter* mencapai *Base* Pertama dengan selamat atas sebuah pukulan yang dinyatakan *Fair Ball* secara sedemikian keras ataupun sedemikian pelan sehingga tidak dapat dimatikan oleh *Fielder's* yang mencoba melakukan *Play* tapi tidak dapat kesempatan untuk melakukannya.

CATATAN:

Catat sebagai sebuah *Hit* ketika *Fielder* dalam usahanya tidak dapat mematikan, bahkan ketika *Fielder* membelokkan arah bola atau memotong jalur bola dari *Fielder* lainnya yang mungkin saja dapat mematikan pelari.

3. Ketika seorang *Batter* mencapai *Base* Pertama dengan selamat atas sebuah pukulan yang dinyatakan *Fair Ball* kemudian memantul dengan cara tinggi dan tidak biasa sehingga tidak dapat dikuasai *Fielder* dengan cara yang biasa, atau menyentuh *Pitcher's Plate* atau *Base* manapun (termasuk *Home Plate*) sebelum disentuh oleh *Fielder* dan memantul sedemikian rupa sehingga *Fielder* tidak dapat menangkapnya dengan usaha biasa.

4. Ketika seorang *Batter* dapat mencapai *First Base* dengan selamat berdasarkan suatu *Fair Ball* yang belum disentuh oleh seorang *Fielder* dan bola masih berada didalam *Fair Territory* ketika sampai di daerah *Outfield* dengan pengecualian bahwa berdasarkan penilaian *Scorer* bola tersebut dapat dikuasai dengan usaha biasa.

5. Ketika sebuah bola yang berada didalam *Fair Territory* menyentuh Pelari maupun *Umpire* sebelum dapat disentuh oleh *Fielder*.

PENGECEUALIAN:

Jangan mencatat sebagai sebuah *Hit* ketika *Runner* dinyatukan keluar karena telah tersentuh oleh bola *Infield Fly*.

1. Ketika *Fielder* ternyata tidak berhasil memantikan Pelari yang berada didalam dan dalam penilaian *Scorer* Pemukul tidak dapat dimantikan di *First Base* dengan usaha biasa.

CATATAN:

Dalam menguji/likasikan peraturan tersebut diatas, selalu berikan keuntungan bagi Pemukul apabila terjadi keraguan. Panduan yang akan diikuti adalah dengan mencatat sebagai sebuah *Hit* walaupun ketika hasil *Fielding* yang baik tidak berhasil membuat mati.

Jangan mencatat sebagai *Hit* dalam keadaan sebagaimana tersebut dibawah ini:

1. Pada saat seorang Pelari Pukasa dapat dimantikan berdasarkan bola hasil pukulan, atau seharusnya dapat dimantikan ketika terjadi *Fielding Error*.
2. Pada saat seorang *Batter* membuat pukulan yang membuat dirinya aman di *Base*, namun ada pelari yang menjadi pelari pukasa sebagai akibat dari pukulan

itu dapat dimantikan sebelum dapat mencapai *Base* pertama yang sedang diujinya. Berikut *Make* bagi *Batter*, namun tidak dicatat sebagai *Hit*.

3. Pada saat *Pitcher* atau pemain *Infield* manapun berhasil menguasai bola hasil pukulan dan memantikan Pelari yang berada didaerah yang sedang berusaha untuk maju satu *Base* atau berusaha kembali pada *Base* asalnya, atau dapat dengan mudah memantikan Pelari tersebut dengan usaha biasa ketika terjadi *Fielding Error*. Berikan *At Bat* bagi *Batter*, namun tidak dicatat sebagai *Hit*.

4. Pada saat *Fielder* tidak berhasil memantikan Pelari yang berada di depan, dan menurut penilaian *Scorer* Pemukul seharusnya dapat dimantikan di *First Base*.

CATATAN:

Hal diatas tidak berlaku apabila *Fielder* berpura-pura melempar atau melihat kerah Pelari di *Base* lain sebelum melakukan usaha memantikan di *First Base*.

5. Pada saat Pelari dinyatukan mati karena *Interference* ketika *Fielder* sedang dalam usaha menguasai bola hasil pukulan, terkecuali menurut penilaian *Scorer* pemukul dapat mencapai *Base* dengan selamat apabila *Interference* tidak terjadi.

1. MENGHITUNG NILAI DARI BASE HIT (DETERMINING VALUES OFBASEHITS)

Persyaratan agar pukulan yang menghasilkan *Safe Hit* dapat dicatat sebagai *One-Base Hit*, *Two-Base Hit*, *Three-Base Hit* maupun sebagai *Home Run* ketika tidak ada kejadian *Error* maupun *Pit out* harus memenuhi ketentuan-ketentuan sebagai berikut.

1. Sebagaimana sudah disebutkan dalam peraturan ini Pasal 10 Ayat 7 B dan C, *One-Base Hit* ketika *Batter* berhenti pada *Base* Pertama, *Two-Base Hit* ketika *Batter* berhenti pada *Base* Ketiga, *Three-Base Hit* ketika *Batter* berhenti pada *Base* Ketiga dan *Home Run* ketika *Batter* menyentuh semua *Base* dan berhasil menentang skor.

2. Ketika terdapat satu atau lebih Pelari di *Rae*, Pemukul memperoleh lebih dan satu *See* karena hasil pukulannya dan tim yang bertahan membuat usaha untuk memalukan Pelari yang ada didepannya. *Sever* harus dapat menemukan secara logis apakah Pemukul mendapatkan *Two-Rae Hit* atau *Three-Rae Hit* atau apakah Pemukul dapat maju ke *Sase* setelah *Rae* Pertama karena *Freeze Choice*.

CATATAN:

Jangan memberikan *Locker* dengan *Three-Rae Hit* ketika Pelari yang ada didepannya dapat dimatikan di *Home Plate* atau selanjutnya dapat dimatikan ketika sebuah *Error* terjadi. Jangan memberikan *Locker* dengan *Two-Rae Hit* ketika Pelari yang ada didepannya mencoba maju dari *Rae* Pertama dan dapat dimatikan di *Rae* Ketiga, atau selanjutnya dapat dimatikan ketika sebuah *Err* terjadi. Bagaimanapun dengan pengecualian sebagaimana tersebut diatas jangan menentukan nilai dari sebuah *Rae Hit* berdasarkan jumlah *Rae* yang dapat dicapai oleh Pelari yang ada didapan. Seorang Pemukul mungkin pernah mendapatkan *Two-Rae Hit* meski Pelari yang ada didepannya hanya maju satu *Rae* atau bahkan tidak maju sekali. Pemukul mungkin juga boleh mendapatkan *One-Rae Hit* bahkan ketika dia dapat mencapai *Rae* Kedua dan Pelari yang ada didepannya dapat maju dua *Rae*.

3. Ketika Pemukul berusaha untuk membuat *Two-Rae Hit* ataupun *Three-Rae Hit* dengan cara *Sixing* pada *Rae* yang diujungnya. Pemukul tersebut harus dapat bertahan pada *Rae* yang diujungnya tersebut. Apabila dia *Over-Six* dan dapat dimatikan sebelum dapat kembali ke *Rae* dengan selaman, dia memperoleh jumlah *Rae* yang diperolhnya dan selamat. Apabila dia *Over-Six* di *Rae* Kedua dan dapat dimatikan maka dia hanya memperoleh *One-Rae Hit* Apabila dia *Over-Six* di *Rae* Ketiga dan dapat dimatikan maka dia hanya memperoleh *Two-Rae Hit*.

CATATAN:

Jika seorang Pelari melewati *Rae* (*Overing*) pada *Rae* Kedua maupun Ketiga dan dapat dimatikan (*Tagged Out*) dia mendapatkan sesuai dengan *Rae* terakhir yang disentuhnya. Jika dia terus berlari dan menyentuh *Rae* Kedua dengan kakinya, melakukan usaha untuk kembali dan dapat dimatikan, maka dia mendapatkan *Two-Rae Hit*. Jika dia terus berlari dan menyentuh *Rae* Ketiga dengan kakinya, melakukan usaha untuk kembali dan dapat dimatikan, maka dia mendapatkan *Three-Rae Hit*.

4. Pada saat seorang Pemukul, setelah melakukan *Safe* Mi dinyatakan mati karena tidak menyentuh salah satu *Rae* maka Mi yang dicatatkan kepadanya ditentukan oleh *Rae* terakhir yang disentuhnya dengan aman. Apakah *One-Rae Hit*, *Two-Rae Hit* atau *Three-Rae Hit*. Jika dia dinyatakan mati karena tidak menyentuh *Home-Rae* maka kepadanya diberikan *Three-Rae Hit*. Jika dia dinyatakan mati karena tidak menyentuh *Rae* Ketiga maka kepadanya diberikan *Two-Rae Hit*. Jika dia dinyatakan mati karena tidak menyentuh *Rae* Kedua maka kepadanya diberikan *One-Rae Hit*. Jika dia dinyatakan mati karena tidak menyentuh *Rae* Pertama maka kepadanya diberikan hanya *Walk* tidak dicatat adanya *Hit*.
5. Pada saat Pemukul diberikan *Two Bases*, *Three Bases* atau *Home Run* berdasarkan ketentuan yang terdapat dalam peraturan permainan ini Pasal 7 Ayat 5 atau Pasal 7 Ayat 5 (A), maka kepadanya dicatatkan *Two-Rae Hit*, *Three-Rae Hit* atau *Home Run* sebagaimana keadaan yang sesungguhnya terjadi.

4. PUKULAN YANG MENGAKKHIRI PERMAINAN (GAME ENDING HITS)

Sebagaimana ditetapkan dalam Pasal 10 Ayat 7 (G), pada saat seorang Pemukul mengakhiri Permainan dengan melakukan sebuah Pukulan Aman (*Safe Hit*) yang mendarang masuknya skor yang diBuktikan agar timnya dapat memimpin, maka kepadanya diberikan pencatatan *Hit* hanya sejumlah *Rae* yang

dilalui oleh Pelari yang mencetak angka kemenangan, kondisi yang sama juga berlaku ketika *Baser* yang bersangkutan dinyatakan mati.

CATATAN:

Berlakukan juga aturan diatas ketika Pemukul secara teori diberikan kesempatan oleh karena diberikan sebuah *Error Base* *lin* secara otomatis berdasarkan ketentuan dalam Peraturan Permainan Pasal 6 Ayat 9 dan Pasal 7 Ayat 5. Pada saat seorang Pemukul mengakhiri pertandingan dengan sebuah *Home Run* yang keluar dari lapangan permainan, maka Pemukul tersebut bersama dengan semua Pelari yang berada di *Base* dinyatakan mencetak skor.

K. STOLEN BASES

Sebuah *Stolen Base* diberikan kepada Pelari pada saat dia berhasil menambah satu *Base* tanpa bantuan *Hit*, *Walk*, *Error*, *Force* (*Hit*, *Foul* & *Chase*), *Passed Ball*, *Wild Pitch* atau *Balk*. Dengan ketentuan sebagaimana berikut:

1. Pada saat seorang Pelari mulai berlari menuju *Base* berikutnya, sebuah *Pitcher* melakukan lemparannya terhadap pemukul dan hasil lemparannya merupakan *Wild Pitch* atau *Passed Ball* apabila dicatat dalam keadaan hasil benkan kepada Pelari yang bersangkutan catatan *Stolen Base* dan jangan berikan kesalahan bermain.

PENGECEUALIAN:

Jika sebagai akibat dari kesalahan bermain tersebut, Pelari yang melakukan *Stealing* dapat melaju menuju *Base* berikutnya, atau Pelari lain yang ada juga dapat maju karenanya, berikan juga catatan *Wild Pitch* atau *Passed Ball* sebagaimana catatan mengenai *Stolen Base* diberikan.

2. Pada saat Pelari berniat untuk melakukan *Steal* dan *Tagger* sudah menerima bola hasil lemparan dari *Pitcher* melakukan lemparan liar di luar usahanya mencegah terjadinya *Stolen Base*, berikan catatan *Stolen Base* jangan berikan catatan *Error* kecuali lemparan liar tersebut membuat Pelari yang melakukan *Stealing* dapat maju menuju *Base* tambahan, dan

membuat Pelari lain untuk dapat maju juga, dalam hal ini berikan catatan *Stolen Base* dan berikan catatan satu *Error* kepada *Catcher*.

3. Pada saat Pelari berniat untuk melakukan *Steal* atau setelah di *Plucker Off*, menghindari untuk dapat dimatikan dalam permainan *Run Down* dan dapat melanjutkan menuju *Base* berikutnya tanpa di Bantu oleh kejadian *Error*, berikan catatan kepadanya *Stolen Base*, jika dalam permainan tersebut terdapat adanya Pelari lain yang juga dapat maju menuju *Base* berikutnya, berikan catatan *Stolen Base* pada kedua Pelari.

4. Pada saat seorang Pelari maju menuju *Base* berikutnya ketika Pelari lain sedang berniat untuk melakukan *Steal* berhasil menghindari *Plucker* dalam suatu permainan *Run Down* dan dapat kembali lagi ke *Base* asalnya tanpa dapat dimatikan tanpa di Bantu oleh kejadian *Error*, berikan catatan *Stolen Base* kepada Pelari yang maju.

5. Pada saat *Knock* atau *Triple Steal* terjadi dan salah seorang Pelari dapat dimatikan sebelum mencapai dan bertahan pada *Base* yang sedang diujungnya, tidak diberikan catatan *Stolen Base* yang diberikan kepada Pelari lainnya.

6. Pada saat seorang Pelari berhasil dimatikan (*Tagged Out*) setelah *Over Stealing* baik di *Base* yang sedang diujungnya atau *Base* asalnya, maka kepadanya tidak diberikan catatan *Stolen Base*.

7. Pada saat berdasarkan penilaian *Scorer* usaha seorang Pelari berhasil oleh karena lemparan yang tidak ditangkap dengan baik, jangan berikan catatan *Stolen Base*. Berikan catatan *Axist* pada *Fielder* yang melempar dan berikan catatan *Error* pada *Fielder* yang gagal menangkap dan berikan catatan pada pelari tersebut *Wrong Stealing*.

8. Tidak ada catatan mengenai *Stolen Base* yang diberikan pada saat Pelari maju karena kebingungan tim lawan. Catat sebagai *fielder's choice*.

L. CAUGHT STEALING

Kepada seorang Pelari akan diberikan catatan "*Cangul Scoring*" pada saat dia dapat dimatikan atau seharusnya dia dapat dimatikan dalam sebuah permainan tanpa adanya *firor* terjadi ketika:

1. Mencoba untuk melakukan *Scoring*
2. Mendapat *Picked Off* atau mencoba untuk maju menuju *Base* berikutnya (gerakan apapun menuju *Base* selanjutnya akan dinilai sebagai usaha untuk maju),
3. *Over-Slide* ketika sedang melakukan *Scoring*.

CATATAN:

Dalam beberapa hal ketika bola hasil lemparan *Pitcher* dielakkan oleh *Catcher* dan Pelari berhasil dimatikan ketika sedang berusaha untuk maju menuju *Base* berikutnya maka tidak dicatat sebagai *Cangul Scoring*. Hal yang sama juga berlaku ketika Pelari mendapatkan *Base* selanjutnya karena terjadi *Obstruction*.

M. SACRIFICES

1. Catut sebagai *Sacrifice Bunt* ketika sebelum terdapat dua mati, Pemukul memukulkan satu atau lebih Pelari dengan melakukan *Bunt* dan Pemukul tersebut dimatikan di *Base* Pertama, atau seharusnya dapat dimatikan ketika terdapat sebuah *Fouling Error*.
2. Catut sebagai *Sacrifice Bunt* ketika sebelum terdapat dua mati, *Flied* mengoloh bola hasil *Bunt* tanpa terjadi *Error* dan tidak berhasil mematikan Pelari yang berada di depan untuk dapat maju satu *Base*.

PENGECUALAN:

Pada saat bola hasil *Bunt* gagal digunakan untuk mematikan Pelari yang ada di depan, dan berdasarkan penilaian *Scorer* bola tersebut tidak dapat digunakan untuk mematikan pemukul di *First Base* meskipun tidak terjadi *Error* maka Pemukul akan mendapat catatan *One-Base Hit* dan bukan *Sacrifice*.

3. Jumlah catut sebagai *Sacrifice Bunt* ketika ada Pelari yang dapat dimatikan ketika sedang berusaha untuk maju menuju Fase berikutnya sebagai hasil dari sebuah *Bunt*. Berikan kepada Pemukul dengan *At-Base*.
4. Jangan catut sebagai *Sacrifice Bunt* ketika berdasarkan penilaian *Scorer* Pemukul melakukan *Bunt* dengan tujuan utama membuat sebuah *Base Hit* dan bukan dengan tujuan memajukan Pelari yang ada di *Base*. Berikan kepada Pemukul dengan *At-Base*.

CATATAN:

Dalam menguji kuisikan peraturan tersebut diatas selalu berikan keuntungan kepada

Pemukul apabila terjadi keraguan.

5. Catut sebagai *Sacrifice Fly* ketika sebelum terdapat dua mati, Pemukul melakukan pukulan *Fly Ball* atau *Line Drive* yang diterima oleh *Out Fielder* atau *Infielder* yang berlari di *Outfield* dimana:
 - a. Bola tersebut dijangkap, dan Pelari mencolek skor setelah tangkapan tersebut terjadi, atau

- b. Bola tersebut jatuh, dan apabila dalam penilaian *Scorer* Pelari dapat mencetak skor standoinya bola tersebut dapat diungkap.

CATATAN:

Catut sebagai *Sacrifice Fly* berdasarkan Pasal 10 ayat 9 1/2 bagian 2 bahkan ketika terdapat Pelari lain yang dapat dimatikan sebagai akibat menjadi pelari paksa (*Forced Out*) oleh karena Pemukul menjadi Pelari.

Put Outs

Putout harus dicekakan kepada setiap *Fielder* yang:

1. Menangkap *Fly Ball* atau *Live Drive* baik *Fair* maupun *Foul*;
2. Menangkap bola hasil lemparan *Fielder* lain yang menyebabkan matinya Pemukul atau Pelari;
3. Melakukan *Tag* pada Pelari pada saat Pelari sedang tidak berada di *Base* dimana dia dimaksudkan seperti itu secara legal.

Secara otomatis *Putout* diberikan kepada *Catcher* pada saat:

1. Ketika Pemukul dinyatakan mati karena memukul bola secara tidak sah (*illegally Batted Ball*). Ketika Pemukul dinyatakan mati karena melakukan *Bunt* kearah *Foul* pada saat menerima *Strike* keiganya (lihat pengecualian pada Pasal 10 ayat 17 A bagian 4)

2. Ketika Pemukul dinyatakan mati karena terkena bola hasil pukulannya.
3. Ketika Pemukul dinyatakan mati karena melakukan *Interference* kepada *Catcher*.

4. Ketika Pemukul dinyatakan mati karena melakukan kesalahan giliran memukul (lihat Pasal 10 ayat 3 D).

5. Ketika Pemukul dinyatakan mati karena menolak menuju *Frost* *Out* setelah menerima cempat *Ball*.

6. Ketika Pelari dinyatakan mati karena menolak untuk maju dari *Base*. Ketika menuju *Home Plate* dengan tujuan mencetak skor yang membahayakan kemenangan.

Putout lain secara otomatis juga diberikan kepada hal-hal tersebut dibawah ini

(jumlah cetak idinya Assis terkecuali dalam kondisi tertentu):

1. Pada saat Pemukul dinyatakan mati karena *Infield Fly* yang tidak tertangkap, berikan *Putout* kepada *Fielder* yang menurut penilaian *Scorer*dapat melakukan tangkapan.

2. Pada saat Pelari dinyatakan mati karena tersentuh oleh *Fair Ball* (termasuk *Infield Fly*) berikan *Putout* untuk *Fielder* yang berada paling dekat dengan bola.

3. Pada saat Pelari dinyatakan mati karena keluar dari garis ketika menghindari *Tag* berikan *Putout* untuk *Fielder* yang berusaha mematikan Pelari tersebut.

4. Pada saat Pelari dinyatakan mati karena melewati Pelari lain, berikan *Putout* untuk *Fielder* yang berada paling dekat dengan titik dimana terjadinya kejadian tersebut.

5. Pada saat Pelari dinyatakan mati karena berlari menuju *Base* dengan urutan yang terbalik, berikan *Putout* untuk *Fielder* yang berjaga di *Base* pertama yang dilewati ketika berlari dengan urutan yang terbalik tersebut.

6. Pada saat pelari dinyatakan mati karena melakukan *Interference* terhadap *Fielder* manapun, maka berikan *Putout* untuk *Fielder* yang mendapat *Interference* dengan Pelari. Pengecualiannya adalah ketika *Fielder* sedang berada dalam posisi melempar ketika *Interference* terjadi. Dalam hal ini berikan *putout* untuk *Fielder* yang dimaksudkan untuk menerima bola hasil lemparan tersebut, dan berikan *Assist* untuk *Fielder* yang melempar namun mendapat *Interference*.

7. Pada saat *Base-runner* dinyatakan mati oleh karena *Interference* yang dilakukan oleh Pelari yang berada di depannya sebagaimana dimaksud dalam Peraturan Permainan pasal 6 ayat 5 (M), berikan *Putout* untuk *Fielder*nya. Jika *Fielder* yang di-*Interference* sedang dalam proses melempar bola, berikan *Assist* kepadanya, namun hanya berikan satu *Assist* untuk setiap satu permainan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10 ayat 10 (B).

ayat 6 dan ayat 7.

Assist

Sebuah *Assist* harus diberikan kepada *Fielder* manapun yang melempar ataupun memblokkikan arah bola, baik bola hasil pukulan maupun bola hasil lemparan dengan cara tertentu sehingga menghasilkan sebuah *Runout* dan harusnya menghasilkan *Runout* ketika *Error* terjadi sesudahnya pada *Fielder* manapun. Hanya satu *Assist* saja yang diberikan kepada *Fielder* manapun yang melempar ataupun memblokkikan arah bola dalam sebuah permainan *Runout* yang menghasilkan sebuah *Runout* atau harusnya menghasilkan *Runout* ketika terjadinya sesudahnya pada *Fielder* manapun.

CATATAN:

Kontak tidak efektif yang hanya terjadi semata-mata saja tidak diena sebagai *Assist*. "Memblokkikan *Defleg*" memiliki makna untuk memperlambat ataupun mengubah arah bola dan oleh karenanya secara efektif membantu menyebarkan matinya Penukul dan/atau Pelari.

- Berikan *Assist* kepada *Fielder* manapun yang melempar ataupun memblokkikan arah bola selama permainan, yang menyebabkan Pelari dinyatakan keluar karena *Interference* atau berlari diluar batas.

- Jangan berikan *Assist* kepada *Pitcher* yang melakukan *Strike Out*.

- PENGECEUALIAN: Berikan

- *Assist* ketika *Pitcher* menangkap bola *Strike* ketiga yang tidak tertangkap dan membuat sebuah lemparan yang berakhir pada *Runout*.
- Jangan berikan *Assist* kepada *Pitcher* ketika, sebagai hasil dari *Pitch Legal* yang diterima oleh *Catcher*, seorang Pelari dapat dimatikan, dengan cara *Catcher* melihat seorang Pelari lepas dari *Base*, kemudian dia melakukan lompatan untuk mematikan Pelari tersebut yang sedang berusaha melakukan *Strike* atau melakukan *Tag* kepada Pelari yang sedang berusaha menecak skor.

d. Jangan berikan *Assist* kepada *Fielder* yang membuat lemparan liar sehingga menyebabkan seorang Pelari dapat maju, meskipun kemudiannya Pelari tersebut dapat dimatikan setelahnya dalam sebuah permainan yang bukesinambungan (*Continues Play*). Sebuah permainan yang terjadi setelah adanya permainan yang memiliki kesalahan permainan (baik terjadi *Error* maupun tidak) adalah sebuah permainan yang baru, dan *Fielder* manapun yang melakukan kesalahan permainan tidak diberikan *Assist* kecuali dia memiliki peranan dalam permainan yang baru.

N. DOUBLE PLAYERS, TRIPLE PLAYERS

Berikan partisipasi dalam *Double Play* atau *Triple Play* bagi *Fielder* manapun yang berhitak atas *Runout* atau *Assist* ketika dua atau tiga pemain berhasil dimatikan dalam rentang waktu dari saat sebuah bola *Pitch* dilemparkan sampai dengan saat bola dinyatakan bola mati atau sudah kembali berada dalam penguasaan *Pitcher* dalam posisi *Pitching*, dengan pengecualian sebuah *Error* atau kesalahan permainan berada diantara *Runout* yang terjadi.

CATATAN:

Berikan juga *Double Play* atau *Triple Play* jika dalam sebuah *Appeal Play*, setelah bola berada dalam penguasaan *Pitcher* yang menghasilkan *Put Out* tambahan.

O. ERRORS

Error harus dicatatkan untuk setiap kesalahan permainan yang terjadi (*Runble*, *Misff* atau lemparan liar) yang memperpanjang waktu. *It Be* seorang *Base* atau memperpanjang hidupnya seorang pelari, atau membiarkan Pelari untuk maju satu *Base* atau lebih.

CATATAN:

(1) Perulangan yang terlalu lama dalam menguasai bola yang tidak melibatkan terjadinya kesalahan permainan secara mekanik, tidak dapat dikategorikan sebagai *Error*.

(2). Apabila seorang *Fielder* tersentuh atau menyentuh bola maka belum tentu dapat dikatakan sebagai sebuah *Error*. Jika sebuah bola yang menelusuri tanah melewati kaki *Fielder* atau sebuah bola *Pop Fly* jatuh ke tanah tanpa tersentuh dan menurut penilaian *Scorer* bola tersebut seharusnya dapat dikuasai oleh *fielder* dengan usaha yang biasa, maka sebuah *Error* harus dicatatkan.

(3). Kesalahan pemikiran atau penilaian tidak dapat dicatat sebagai *Error* terkecuali dibahas secara spesifik di dalam peraturan.

- a) Sebuah *Error* harus dikenakan kepada setiap *Fielder* ketika dia *Misses Foul Fly*, untuk memperpanjang *in Bat* seorang pemukul apakah pemukul tersebut pada akhirnya mencapai *First Base* atau terkena *Foul Out*
- b) Sebuah *Error* harus dikenakan kepada setiap *fielder* ketika dia menangkap bola hasil lemparan atau sebuah *groundball* pada waktunya untuk melakukan *put out* kepada *Batter Runner* dan gagal untuk men-tag *First Base* atau *Batter Runner*.
- c) Sebuah *Error* harus dikenakan kepada setiap *fielder* ketika dia menangkap sebuah bola hasil lemparan atau *groundball* pada waktunya untuk melakukan *put out* kepada setiap pelari dalam kejadian paksa, *force Play* dan gagal untuk men-tag *First Base* atau pelarinya.
- d) Sebuah *Error* harus dikenakan kepada setiap *fielder* yang lemparan *hit*nya (*Wild Throw*) mengakibatkan pelari untuk sampai di *base* dengan selamat, ketika menurut penilaian *scorer* lemparan yang baik seharusnya dapat memaikan pelarinya.

PENGECUALIAN:

Error tidak dikenakan menurut ketentuan ini jika lemparan *hit* dilakukan untuk mencegah *safety base*.

(e). Sebuah *Error* harus dikenakan kepada setiap *fielder* yang lemparan *hit*nya dalam usaha mencegah seorang pelari maju mengakibatkan

pelari tersebut atau pelari lainnya untuk maju satu *base* atau lebih di *base* yang seharusnya dicapai jika lemparannya tidak *hit*.

(f). Sebuah *Error* harus dikenakan kepada setiap *Fielder* yang lemparannya mengakibatkan pantulan yang tidak natural atau mengenai *base* atau mengenai *Plate Fielder* atau menyentuh pelari, *fielder*, atau *Umpire*, yang akhirnya mengakibatkan pelari manapun untuk maju.

CATATAN:

Aplikasikan peraturan ini ketika terlihat adanya keidakadilan kepada seorang *fielder* yang lemparannya akurat.

Selanjutnya yang berhasil dicapai pelari harus dapat diperhitungkan.

Kemudian hanya 1 *Error* atau lemparan *hit*, dengan tidak melihat jumlah *base* yang dicapai oleh seorang atau lebih pelari.

(g). Sebuah *Error* harus dikenakan kepada setiap *fielder* yang karena keagalannya untuk menghentikan atau mencoba menghentikan sebuah lemparan akurat mengakibatkan seorang pelari untuk maju, padahal ada kesempatan untuk lemparannya.

Jika lemparan tersebut dilakukan ke *second base*, *Scorer* harus memutuskan apakah hal itu merupakan tugas dari *second base* atau *shortstop* untuk menghentikan bola, dan pemain yang talai akan dijanjar dengan *Error*.

CATATAN:

Jika dalam penilaian *Scorer* tidak diketemukan alasan atau kejadian untuk lemparan dimaksud, maka pemain yang melontar bola akan diganjar dengan *Error*(h). Apabila *Umpire* memberikan satu *base* atau lebih kepada penukul atau pelari manapun dikarenakan adanya gangguan atau pelanggaran, pemain yang melakukan pelanggaran atau gangguan akan diganjar dengan satu *Error*, tanpa melihat berapa *base* yang telah dilalui oleh *batter* atau *runner*.

CATATAN:

Jangan memberi *Error* apabila menurut penilaian *Scorer*, pelanggaran tidak merubah

Play:

Error tidak akan diberikan apabila terjadi hal-hal sebagai berikut:

- a) *Error* tidak akan diberikan kepada *catcher* apabila setelah menerima *Pitch* ia melakukan lemparan liar yang merupakan usaha untuk mencegah *stealer base*; kecuali apabila lemparan liar tersebut memperbolehkan *stealing runner* untuk mendapatkan satu atau lebih ekstra *base*, atau memperbolehkan pemain lain untuk maju satu *base* atau lebih.
- b) *Error* tidak akan diberikan kepada *fielder* manapun yang mencoba membuat lemparan liar, jika menurut penilaian *Scorer*, pelari tidak akan mati apabila lemparan tersebut dilakukan dengan usaha biasa kecuali lemparan liar tersebut memperbolehkan pelari manapun untuk melewati *base* yang dicapai apabila lemparan tersebut bukan lemparan liar.
- c) *Error* tidak akan diberikan kepada *fielder* apabila ia melakukan lemparan liar dalam usahanya untuk membuat *double Play* atau *Triple Play*; kecuali lemparan liar tersebut memperbolehkan pelari manapun untuk melewati *base* yang dicapai apabila lemparan tersebut bukan lemparan liar.

CATATAN:

Saat *fielder* menyiu-nyiakkan bola, yang apabila berhasil, akan melengkapinya *double Play* atau *Triple Play*, *fielder* yang menajutkan bola harus diganjar dengan *error* dan berikan *assist* kepada *fielder* yang melakukan lemparan.

- a) *Error* tidak akan diberikan kepada *fielder* manapun apabila, setelah adanya *runner* *ground ball* atau menajutkan *fly ball*, *line drive*, atau bola hasil lemparan, ia mendapatkan bola tersebut tepat pada waktunya untuk memamatkan pemain di *base* manapun.

- b) *Error* tidak akan diberikan kepada *fielder* manapun yang membiarkan *Foul fly* untuk jatuh aman dalam situasi dimana ada pelari di *third base* sebelum adanya dua mati, jika menurut penilaian *Scorer*, *fielder* tersebut secara sengaja menolak untuk menangkap sehingga pelari di *third* tidak mendapatkan nilai setelah tangkapan.

- c) Karena *Pitcher* dan *catcher* menangani bola lebih banyak dari *fielder* manapun, beberapa misalnya *Play* karena bola lemparan *Pitcher* (*Pitched ball*) dijelaskan pada poin 10.15 sebagai lemparan liar dan *passed ball*. *Error* tidak akan diberikan apabila *score* terjadi karena *wild Pitch* atau *passed ball*.

- (i) *Error* tidak akan diberikan apabila *batter* mendapat *walk* *first base*, atau apabila ia mendapat *first base* sebagai hasil dari *wild Pitch* atau *passed ball*.

- (ii) Saat *strike* ketiga adalah *wild Pitch*, memungkinkan *batter* untuk mencapai *first base*, mendapat *score* *strikeout* dan sebuah *wild Pitch* memungkinkan *first base*, mendapat *strikeout* dan *passed ball*.

- (iii) *Error* tidak akan diberikan apabila satu pelari atau lebih bergerak maju sebagai hasil dari *passed ball*, *wild Pitch* atau *balk*.

- (iv) Saat *Called Ball* keempat adalah *wild Pitch* atau *passed ball*, dan menghasilkan (a) *batter* *runner* untuk maju ke *base* sesudah *base* pertama; (b) pelari manapun harus bergerak maju lebih dari satu *base* karena *base on ball*, atau (c) pelari manapun, tidak terpaksa

untuk maju, maju satu *base* atau lebih. *score base on ball*, dan juga *wild pitch* atau *passed ball* tergantung pada situasi yang terjadi:

- (iv) Saat *catcher* menangkap bola setelah *wild pitch* atau *passed ball* pada *strike* ketiga dan memukul *batter runner* di *first base* atau memukul *batter runner*, tapi satu pemain atau lebih maju, mendapat *strikeout*, *putout* dan *assist*, jika ada, maka satu pelari atau lebih tersebut akan langsung mendapat *Play*.

P. WILD PITCH - PASSED BALLS

- a) *Wild Pitch* akan diberikan saat bola lemparan *Pitcher/delivered ball* yang sah melambung terlalu tinggi, atau terlalu lebar, atau terlalu rendah, sehingga *catcher* tidak dapat menangkap atau mengontrol bola dengan usaha normal, yang memungkinkan seorang pelari atau lebih untuk maju.
- b) *Wild Pitch* akan diberikan saat sebuah *delivered ball* yang sah menyentuh tanah sebelum mencapai *home plate* dan tidak ditangkap oleh *catcher*, memungkinkan seorang pelari atau lebih untuk maju.
- c) *Catcher* akan diberikan *passed ball* saat ia gagal untuk menangkap atau mengontrol *Pitched ball* yang sah yang seharusnya dapat ditangkap atau dikontrol dengan usaha biasa, sehingga memungkinkan satu pelari atau lebih untuk maju.

Bases On Ball

- a) *Base on balls* akan diberikan saat *batter* dapat menuju *first base* karena bola telah dilempar keluar *strike zone*, tapi saat bola keempat telah tersebut menyentuh *catcher*, hal itu akan dicatat sebagai "hit *called*" (lihat 10.1.8 (h) untuk prosedur lebih lanjut saat ada satu *Pitcher* terbalik dalam pemberian *base on balls*, juga lihat 10.17 (b) kemungkinan *batter* pengganti yang mendapat *base on balls*)
- b) *Base balls* yang disengaja (*intentional base on balls*) akan dicatat saat

Pitcher tidak melakukan usaha apapun untuk melempar lemparan terakhir kepada *batter* tapi secara sengaja melempar bola melebar kepada *catcher* di luar *Catcher's box* (1) jika *Batter* diberikan *base on balls* setelah keluar karena menolak untuk maju ke *first base* dengan *bekas on balls*. Berikan *time at bat*

Strike Outs

Strike out diberikan saat:

- (a). Seorang *fielder* ulmatikan oleh tanggapan *strike* ketiga *Catcher*
- (b). Seorang *batter* dimatikan oleh *strike* ketiga yang tidak ditangkap saat ada *runner* di *first* sebelum adanya dua mati.
- (c). Seorang *Batter* menjadi *runner* karena *hit by pitch* tidak tertangkap;
- (d). *Called batter* meninggalkan permainan dengan mendapatkan dua *strike* dan *batter* pengganti melengkapinya *strikeout*, berikan *strike out* dan *At Bat* kepada *batter* pertama. Jika *batter* pengganti melengkapinya *strike out* dengan cara lain, termasuk *base on balls*, berikan nilai atas hal tersebut kepada *batter* pengganti.

Earned Runs

Earned Run adalah *Run* dimana *Pitcher* yang bertanggung jawab atas terjadinya *Run* tersebut. Dalam menentukan *Earned Run* harus harus dikonstruksikan tanpa *Error* (termasuk *gangguan/warning* *Catcher*) dan *passed balls* dan keuntungan atas keragu-raguan harus diberikan kepada *Pitcher* dalam menentukan *base* mana yang seharusnya dicapai dalam suatu *game* tanpa *Error*. Untuk menentukan *earned run* *base on balls* yang disengaja, terlepas dari situasi, akan diberikan dan diperlakukan secara sama dengan *base on balls* yang lainnya.

Earned Run akan diberikan setiap kali pelari mencapai *home base* dengan bantuan *safe hit*, *sacrifice bunt*, *sacrifice fly*, *stealer base*, *putouts*, *fielder's choice*, *base on balls*, *hit batter*, *walks* atau *wild pitch* (termasuk *wild pitch* di *strike* ketiga yang memungkinkan *batter* untuk mencapai *first base*) sebelum kesempatan *fielding* ditawarkan untuk memukul tim lawan. Untuk tujuan dan keperluan

peraturan ini, penalti *debat* *indefinite* akan diberikan sebagai kesempitan *fielding*. *Wild Pitch* adalah kesalahan *Pitcher* sepenuhnya, dan menghasilkan *Earned Run* sama seperti *base on balls* atau *balk*.

ii. Tidak ada *run* yang diberikan apabila *score* dari *Runner* yang mencapai *first base* (1) sebagai hasil dari *hit* atau setelah *in* *or* *because* dilanjutkan dengan *hit/field foul fly*; (2) karena gangguan atau pelanggaran (*Interference* *or* *Obstruction*), atau (3) karena *Fielding Error* apapun.

iii. Tidak ada *run* yang diberikan apabila *score* di dapat dari *Runner* yang hidupnya diperpanjang dengan *Error*, jika *burner* tersebut seharusnya mati dalam *Play* tanpa *Error*.

iv. Tidak ada *run* yang diberikan apabila pergerakan *Runner* dibantu oleh *Error*, *passed ball*, atau karena gangguan atau pelanggaran lima lawan, jika *Scorer* menilai bahwa *run* tersebut seharusnya tidak terjadi tanpa bantuan dari *mis Play* dimaksud.

v. *Error* oleh *Pitcher* diperlakukan sama seperti *Error* yang dilakukan oleh *Fielder* manapun dalam mempertiungkan *Earned Run*.

vi. Setiap kali terjadi *Fielding Error*, *Pitcher* akan diberikan keuntungan dari keraguan dalam penentuan *base* yang akan diberikan kepada pelari jika permainan tim bertahan dilakukan tanpa *Error*.

vii. Saat *Pitcher* diganti pada pertengahan *inning*, *Pitcher* pengganti tidak akan diberikan *run* (baik *earned* maupun *unearned*) yang dilakukan oleh pelari manapun yang mencapai *base* berdasarkan *fielder's choice* yang memantapkan serang pelari yang tersisa di *base* oleh *Pitcher* pengganti.

CATATAN:

Maksud dan tujuan dari peraturan ini untuk memberikan setiap *Pitcher* setiap pelari yang di *base*, daripada pelari individual. Saat *Pitcher* menempatkan *Runner* di *base*, dan bebas, ia akan diberikan seluruh *run* berurusan ke dan termasuk jumlah *Runner* yang tertinggal di *base* saat ia

meninggalkan permainan, kecuali *Runner* tersebut dimatikan tanpa tindakan dan *Out*; tertangkap melakukan *stealing*, *Picked off* *base*, atau *called out* untuk pelanggaran gangguan saat *runner* tidak mencapai *first base* dalam *Play*.

PENGECEKALAN: Lihat contoh no. 7

CONTOH:

viii. P1 melakukan *walk* terhadap A dan diganti oleh P2. B mati karena *ground ball* mengakibatkan A menuju 2nd *base*. C *fly out* D melakukan 1B *hit*. A mencecah *score*. Kenakan *Runner* untuk P1

ix. P1 melakukan *walk* terhadap A dan diganti oleh P. Hasil pukulan B mengakibatkan A mati secara paksa di *second base*. C mati karena *ground ball* mengakibatkan B ke *second base*. D melakukan 1B *hit*. B mencecah *score*. Kenakan *run* untuk P1

x. P1 melakukan *walk* terhadap A dan menggantikan oleh P2. B melakukan 1B *hit*, mengakibatkan A ke 3rd *base*. C melakukan pukulan *ground ball* ke *shortstop* dan A mati di *home*. B menuju 2nd *base*. D melakukan 1y *out*. E melakukan 1B *hit*. B mencecah *score*. Kenakan *Run* ke P1.

xi. P1 melakukan *walk* terhadap A dan menggantikan oleh P2. B *walk*. C melakukan 1y *out*. A mati di 2nd karena *Picked off*. D melakukan 2B *hit*, mengakibatkan B mencecah *score* dari 1st *base*. Kenakan *Run* ke P2

xii. P1 melakukan *walk* terhadap A dan menggantikan oleh P2. P2 melakukan *walk* terhadap B dan menggantikan oleh P3. C melakukan 1B *hit*, memenuhi semua *base*. Hasil pukulan D memaksa A mati di *home*. E melakukan 1B *hit*, mencecah angka untuk B dan C. Kenakan 1 *Run* untuk masing-masing P1 dan P2.

xiii. P1 melakukan *walk* terhadap A dan menggantikan oleh P2. P2 melakukan *walk* terhadap B dan menggantikan oleh P3. C melakukan 1B *hit*, memenuhi semua *base*. Hasil pukulan D memaksa A mati di *home*. E melakukan 1B *hit*, mencecah angka untuk B dan C. Kenakan 1 *Run* untuk masing-masing P1 dan P2.

xiv. P1 melakukan *walk* terhadap A dan digantikan oleh P2. B melakukan 1B *hit*, tetapi A mati di 3rd *base*. Mengakibatkan B menuju 2nd *base* karena lemparan tersebut. C melakukan 1B *hit* dan B mencetak score. Kenakan *Ran* ke P2.

xv. *Pitcher* pengganti tidak akan dianggap bertanggung jawab ketika *catcher* pertama yang dia hadapi mencapai 1st *base* karena 4 *half* jika *catcher* tersebut mempunyai keuntungan pada hitungan *ball* dan *strike* ketika *Pitcher* diganti.

Jika saat *Pitcher* diganti, hitungannya adalah:

2 *ball*, tidak ada *strike*

2 *ball*, 1 *strike*

3 *ball*, tidak ada *strike*

3 *ball*, 1

strike

3 *ball*, 2 *strike*, dan *catcher* mendapat *base on balls*, kenakan *base on ball* terhadap *catcher* tersebut kepada *Pitcher* sebelumnya, bukan kepada *Pitcher* pengganti.

Tindakan lain oleh *catcher*, seperti mencapai *base on hit*, *error*, *catcher's choice* *force out*, atau tersentuh oleh *Pitched ball*, akan membuat *catcher* untuk digantikan *Pitcher* pengganti.

CATATAN:

Keuntungan tidak akan dilakukan apabila mempengaruhi atau bertentangan ketentuan

jika terjadi penggantian *Pitcher*; penilaiannya adalah:

2 *balls*, 2 *strikes*.

1 *ball*, 2 *strikes*.

1 *ball*, 1 *strike*.

1 *ball*, no *strike*.

no *ball*, 2 *strikes*.

no *ball*, 1 *strike*, berikan nilai kepada *catcher* dan tindakannya kepada *Pitcher* pengganti.

Jika terjadi penggantian *Pitcher* di pertengahan *inning*, *Pitcher* pengganti tidak akan mendapatkan keuntungan yang didapatkan sebelumnya untuk kesempatan *out* yang tidak diterima dalam penentuan *Errors/Runs*

CATATAN:

Maksud dan tujuan peraturan ini untuk memberikan *Pitcher* pengganti *earned Runs* yang mana mereka sendiri yang bertanggung atas terjadinya hal tersebut. Dalam beberapa kejadian, *Ran* yang diberikan berlawanan dengan *Pitcher* pengganti dapat diganti menjadi *unearned*, yang bertanggung untuk seluruh tim.

CONTOH:

1. 2 *out*, P1 *walk* A, B mencapai *base* karena *Error*-P2 menggantikan P1. C

home run, memberi nilai *Ran* Berikan 2 *Unearned Runs* kepada P1, satu

Earned Run kepada P2.

2. *out*, P1 *walk* A dan B, lalu digantikan oleh P2. C mencapai *base* karena

Error-D *home run*, mendapat nilai 4 *Ran* Berikan 2 *Unearned Runs* kepada

P1, 2 *Unearned/Ran* kepada P2.

Tidak ada *out*. P1 *walks* A, B mencapai *base* karena *Error*-G *home run* memberi nilai 3 *Ran*.

D dan E *strike out*, mencapai *base* karena *Error*-G *home run* memberikan nilai 2 *Ran*. Berikan 2 *Ran* 1 *earned* kepada P1, berikan 3 *Ran* 1 *earned* kepada P2.

WINNING DAN LOSING PITCHER

1) Berikan *Starting Pitcher*, menang *game* (*Game won*) hanya apabila ia telah melakukan *Pitch* setidaknya 5 *inning* dan timnya tetap memimpin baik saat dia bermain maupun setelah dia keluar, sampai dengan akhir pertandingan.

2) Peraturan "harus melakukan *Pitch* 5 *inning* secara lengkap" adalah untuk memberikan penghormatan kepada *Starting Pitcher* yang memberikan

pengaruh kuat pada seluruh pertandingan 5 atau 6 *inning*. Dalam *game* 5 *inning* berikan *Pitcher* *game* *win* jika ia telah melakukan *Pitch* setidaknya 4 *inning* dan timnya tetap memimpin meskipun ia diganti.

3) Apabila *Starting Pitcher* tidak dapat diberikan kemenangan karena aturan nomor 10.19 (a) atau (b) dan lebih dari satu *Pitcher* pengganti dimainkan dalam pertandingan, kemenangan akan diberikan dengan aturan sebagai berikut:

1) saat penggantian *Starting Pitcher*, tim yang menang mengambil alih pertandingan dan mempertahankannya sampai akhir pertandingan, berikan kemenangan pada *Pitcher* pengganti, yang menurut penilaian *scorer* paling efektif dan membantu tim.

2) Saat *score* seri, menjadi *konies* yang berbeda bagi *winning* dan *losing Pitcher* yang bersangkutan.

3) Saat tim lawan mengambil alih memimpin pertandingan, seluruh *Pitcher* yang melakukan *Pitch* sampai pada saat itu dikembalikan dari penilaian kemenangan kecuali jika *Pitcher* yang melakukan *Pitch* saat tim lawan mengambil alih *game* terus melakukan *Pitch* sampai timnya kembali memimpin, dan bertahan sampai akhir pertandingan. *Pitcher* tersebut yang menjadi *winning Pitcher*.

4) *Pitcher* pengganti yang ditunjuk sebagai pemegang (*winning relief Pitcher*) akan menjadi *Pitcher* yang tercatat saat timnya kembali memimpin dan mempertahankannya sampai akhir pertandingan. KECUALI: Jangan berikan kemenangan kepada *Pitcher* pengganti yang tidak efektif dalam penampilan yang singkat, saat ada *Pitcher* pengganti lainnya yang lebih efektif melakukan *Pitch* dalam mempertahankan kepemimpinan tim dalam pertandingan. Dalam hal ini, berikan kemenangan pada *Pitcher* pengganti yang sukses.

4) Saat *Pitcher* diganti untuk *killer* pengganti atau *relief* pengganti, semua *Run* yang dicetak oleh timnya selama *inning* dimana ia diganti akan

dicatatkan atas usulnya dalam penentuan *Pitcher of record* saat timnya memimpin.

5) Tanpa melihat *Pitcher* pertama telah bermain dalam berapa *inning*, dia akan digunjar dengan kekalahan pertandingan (*Game Loss*) apabila ia diganti saat angka tim-nya sedang tertinggal angka *score* maupun *Run* atau dalam keadaan tertinggal karena ada *Run* yang dikukuhkan terhadapnya setelah diganti dan timnya gagal untuk menyamakan *score* atau mendapat keunggulan.

6) Tidak ada *Pitcher* yang diberikan sebuah *Shutout* kecuali dia bermain penuh dalam pertandingan, atau apabila dia memasuki permainan saat tim-nya belum mendapat angka dan tim lawan telah mendapat *score* di *inning* pertama, bermain tanpa nilai *Run* dan bermain sampai akhir pertandingan. Saat dua atau lebih *Pitcher* digabungkan untuk *shutout* atau *no-run* hal itulah yang harus dicantumkan dalam catatan *Pitching* pertandingan yang resmi.

7) Dalam beberapa kejuaraan (seperti Major League All Star *Game*) umumnya setiap *Pitcher* diberikan jatah untuk melakukan *Pitch* dalam beberapa *inning*, biasanya 2 atau 3. Pada Pertandingan dimaksud, merupakan suatu kebiasaan untuk memberikan kemenangan pada *Pitcher of record* baik ia *scoreless* *saver* atau *reliever* saat tim yang menang memimpin dan terus mempertahankan posisi sampai akhir pertandingan, kecuali *Pitcher* dimaksud dimatikan setelah tim yang menang sedang memimpin, dan *scorer* menilai bahwa *Pitcher* berturut-turutnya berhak untuk mendapatkan kemenangan.

R. Save Untuk Relief Pitcher

Pitcher berhak diberikan *Save* apabila ia memenuhi tiga kriteria berikut:

1) Ia adalah *finished* *Pitcher* dalam pertandingan yang dimenangkan oleh timnya; dan

- 2) Ia bukan *winning Pitcher*; dan
- 3) Ia memenuhi salah satu kondisi berikut:
- (a) ia memusuki pertandingan dengan satu *lead* dan tidak lebih dari 3 *run* dan *Pitch* untuk selanjutnya satu *inning* terakhir; atau
 - (b) ia memusuki pertandingan, tanpa melihat *error* dengan kemungkinan *Run* yang seri baik di *base*, *at bat*, atau *on deck* (kemungkinan *run* sudah *in* keadaan merupakan satu dari dua *outs* yang dilawan); atau
 - (c) ia melakukan *Pitch* dengan baik selama 3 *inning* terakhir. Tidak boleh ada lebih dari satu *Saving* yang tercatat dalam satu *game*.

S. Statistik

Ketua Pertandingan harus menunjuk satu petugas statistik resmi pertandingan. Petugas statistik akan melakukan pemantauan dan pencatatan data akumulatif dari seluruh *batting*, *inning*, dan *Pitching* sebagaimana dimaksud dalam 10.02 untuk setiap pemain yang bermain dalam kejuaraan. Petugas statistik harus mempersiapkan laporan tabulasi pada akhir kejuaraan. Laporan ini harus mencakup seluruh data/pencatatan individu maupun tim untuk setiap pertandingan dan akan melaporkan tabulasi ini ke Ketua Pertandingan. Laporan ini mengidentifikasi pemain dengan nama lengkap pemain dimaksud, dan akan mengidentifikasi apakah setiap *batting* kidal atau tidak atau keduanya; sampai kepada setiap *fielder* atau *Pitcher*, apakah dia kidal atau tidak. Saat seorang pemain yang terdaftar dalam starting line-up untuk tim tamu diganti sebelum yang bersangkutan bermain bertahan, ia tidak akan diberikan penilaian *defense statistic (fielding)*, kecuali yang bersangkutan betul-betul bermain posisi tersebut dalam satu pertandingan. Seluruh pemain yang seperti itu, bagaimanapun, akan tetap diberikan satu *game play* (di *batting statistic*) selama mereka diumumkan dalam pertandingan atau terdaftar dalam line-up card yang resmi. *Game* manapun yang dimainkan untuk menentukan pemenang nilai seri dalam

pertandingan divisi akan dimasukkan dalam statistik untuk musim pertandingan dimaksud.

1. Menentukan Persentase Record (untuk menghitung:

- a. persentase pertandingan yang dimenangkan dan kalah, bagi jumlah pertandingan yang dinonankan
- b. dengan total jumlah seluruh pertandingan menang dan kalah,
- c. *Batting average*, bagi jumlah *total safe hits* (bukan jumlah *total base on hit*) dengan jumlah *total at bat*, sebagaimana dimaksud dalam 10.02 (a);
- d. Persentase slugging, bagi jumlah *total bases* dari *total safe hits* dengan jumlah *total at bat* sebagaimana dimaksud dalam 10.02;
- e. *Fielding average*, bagi jumlah *total errors* dan *misses* dengan *total putouts*, *assists* dan *errors*.
- f. *Earned run average Pitcher*, *total Earned Run* yang dikenakan dikalikan 9 dibagi total *inning Pitch*. Catatan: rata-rata *Earned Run* akan dikalkulasikan berdasarkan total *inning Pitch* termasuk *fractional inning*. Contoh: 9 1/3 *inning Pitch* dan 3 *earned run* adalah 2,89 (3 ER dikali 9 dibagi 9 1/3 = 2,89)
- g. *Percentage On Base*: *total hit*, *seluruh base on balls* dan *hit by Pitch* dibagi *total at bat* seluruh *base on ball*, *hit by Pitch* dan *sacrifice flies*.

CATATAN:

Untuk maksud dan tujuan penghitungan *on base percentage*, abaikan pencapaian *hit base* yang disebabkan oleh gangguan atau pelanggaran.

2: Standar Minimum Untuk Penghargaan Individual

¹¹ Untuk memastikan kesamaan penelapan penghargaan individu untuk *batting*, *fielding*, dan *Pitching* di kejuaraan profesional, kejuaraan tersebut harus memenuhi standar penampilan minimum sebagai berikut:

- (a) Penghargaan individu untuk *batting* atau *slugging* diberikan kepada pemain dengan *batting average* atau persentase slugging tertinggi, dengan melihat

bahwa ia memiliki penampilan dengan jumlah yang sama atau lebih dari yang dijadwalkan untuk setiap tim di kejuaraan. Uraikan 3.1 artikel yang bersangkutan merupakan *major league player*:

PENGEQUALIAN:

Bagaimanapun, jika ada pemain dengan jumlah *Plate appearance* lebih sedikit dari yang diharuskan tapi memiliki *average* yang paling tinggi, jika dia dikenakan dengan jumlah *Plate appearance* atau *official at-bat* yang disyaratkan, maka ia harus diberikan penghargaan *bating* atau *shagging*.

Contoh:

Jika kejuaraan dijadwalkan ada 162 *game* untuk setiap klub, 502 persyaratan *plate appearance* (163 dikali 3,1 = 502). Jika asosiasi liga nasional dijadwalkan 140 *game* untuk setiap klub, 378 persyaratan *Plate appearance* (140 dikali 2,7 = 378). *Total Plate appearance* harus termasuk *line of bat* yang resmi, ditambah *base on ball*, *hit by Pitch*, *sacrifice hit*, *sacrifice*, *fielder* pencapaian 1^o *base* yang disebabkan oleh gangguan atau pelanggaran.

(h). Penghargaan *infield* diberikan kepada *Pitcher* dengan rata-rata *earned run* yang rendah, dengan melihat bahwa ia telah melakukan *Pitch* setidaknya sama banyaknya dengan jumlah *inning* yang dijadwalkan untuk setiap klub di liga pada musim itu.

PENGEQUALIAN:

Tetapi, *Pitcher* di asosiasi liga nasional harus memenuhi persyaratan *pitching* kejuaraan dengan memiliki rata-rata *earned run* rendah dan telah melakukan *Pitch* setidaknya 80% pertandingan yang dijadwalkan untuk setiap klub di musim tersebut.

(c). Penghargaan *fielding* individual diberikan kepada *fielder* yang memiliki rata-rata *fielding* tertinggi untuk setiap posisi, dengan melihat hal-hal sebagai berikut:

- 1) *Catcher* harus berpartisipasi sebagai *catcher* setidaknya satu setengah kali pertandingan yang dijadwalkan untuk setiap klub di musim

tersebut.

- 2) *Infielder* atau *outfielder* harus berpartisipasi dalam posisinya setidaknya 2/3 kali pertandingan yang dijadwalkan untuk setiap klub di liga musim itu.

- 3) *Pitcher* harus melakukan *Pitch* setidaknya dengan jumlah *inning* yang sama dengan yang dijadwalkan untuk setiap klub di liga musim itu.

PENGEQUALIAN:

Jika ada *Pitcher* lain memiliki *fielding average* yang sama tinggi atau lebih tinggi, dan telah memiliki kesempatan dengan jumlah *inning* yang lebih sedikit, maka ia akan menjadi pemenang penghargaan *fielding*.

3. Tata Cara Untuk Rekor Penampilan Berurutan

1. *Hit* berurut-urut

Hit berurut-urut tidak akan ditentukan dengan penampilan *Plate* yang menghasilkan *base on balls*, *hit*, *error*, *defensive interference* atau *sacrifice hit*. *Sacrifice Fly* akan menghapus urut-urutan tersebut.

2. *Game hit* berurut-urut

Game hit berurut-urut tidak akan dihapuskan jika *Plate appearance* pemain (satu atau lebih) menghasilkan *base on ball*, *hit*, *error*, *defensive interference* atau *sacrifice hit*. *Game hit* berurut-urut tersebut akan diulangi dengan *game* selanjutnya dimana pemain tersebut tampil dan tidak akan dihapuskan oleh permainan klubnya.

3. Kesempatan bermain berurut-urut

Kesempatan bermain berurut-urut akan diperpanjang jika pemain dimaksud bermain berturut-turut akan diperpanjang jika pemain melengkapinya *line at bat* dengan mencapai *base* atau dimatikan. Penampilan *pinch run* tidak akan memperpanjang kesempatan bermain berturut-turut. Jika *umpire* mengeluarkan pemain dari *game* sebelum dia dapat memenuhi persyaratan menurut peraturan ini, kesempatan bermain berturut-turutnya akan diperpanjang.

4. *Game yang tertunda*
Untuk maksud dan tujuan peraturan ini, seluruh penampilan/pemilihan untuk melengkapi *game* yang tertunda akan dianggap terjadi pada tanggal yang sama dengan *game* aslinya.

4. *Rule 12 (SOFTBALL - ASA 2006)*

RULE 12, AYAT 1

DEFINISI

Official Score Keeper harus mencatat dan mengumpulkan bukti-bukti pencatatan dari

setiap pertandingan, seperti yang digariskan oleh ayat-ayat berikut ini.
Scorekeeper mempunyai wewenang dalam membuat keputusan yang menyangkut penilaian (*judgement*).

Contoh:

Menjadi tanggung jawab *Scorekeeper* untuk menentukan majunya seorang *Batter* ke *Base 1*. Ini disebabkan oleh suatu *Mis* atau *Error*, akan tetapi seorang *Scorekeeper* tidak boleh membuat keputusan yang bertentangan dengan keputusan *Umpire* yang bertugas atau dengan peraturan permainan yang berlaku.

AYAT 2

The Box Score (Formulir Pencatatan Hasil Pertandingan)

- a. Nama-nama tiap pemain beserta posisinya harus disusun menurut giliran memukul kecuali jika dia diganti atau pertandingan berakhir sebelum dia mendapat giliran memukul.

Catatan:

Untuk suatu team yang menggunakan *Designated Hitter/Player* (DH/DP) pemain yang tidak memukul, maka urutan memukulnya di?ndahkan menjadi nomor 10 karena urutannya digunakan oleh pemain yang menjadi *Designated Hitter/Player*.

- b. Catatan memukul dan menjaga (*Batting and Fielding Record*) setiap pemain harus dicatat dalam kolom-kolom sebagai berikut:
 - c. Kolom pertama mencatat berapa pemain mendapat Giltman Memukul (*Hit Bat*) selama pertandingan. Akan tetapi hal-hal berikut tidak dicatat sebagai *Hit Bat*.
Apabila membuat suatu *Sacrifice Fly* yang menghasilkan seorang pelari membuat *Run*. Seorang *Batter* dicatat membuat *Sacrifice Fly* bilamana sebelum 2 mati. *Batter* membuat *Fly Ball* atau Line Drive yang dimatikan atau ditangani oleh *Out Fielder* maupun *Infielder* sehingga dalam hal ini:
 - d. Bola ditangkap dan seorang *Runner* membuat *Run* setelah bola ditangkap
 - e. Bola dijatuhkan dan seorang *Runner* membuat *Run* setelah bola ditangkap, yang menurut penilaian *Scorekeeper Runner* tetap dapat membuat *Run* walau bola ditangkap.

CATATAN:

Catat sebagai *Sacrifice Fly* walaupun *Runner* lain dapat dimatikan karena *Force Out* (dari terpaksa karena *Batter* menjadi *Base Runner*).

1. Pemukul memukul *Sacrifice Bunt*, seorang *Batter* di catat membuat *Sacrifice Bunt* dalam hal:
 - a. Bilamana kurang dari 2 mati, *Batter* memajukan pelari dengan suatu *Bunt* dimatikan di *Base 1* atau seharusnya dimatikan di *Base 1* kecuali untuk suatu *Fielding Error*.
 - b. Bilamana kurang dari 2 mati, *Fielder* menangani bola yang di-*Bunt*, tanpa bantuan *Error* gagal memajukan pelari yang ada di depan yang maju 1 *base*. Pengecualian: Bilamana memajukan pelari di depan itu gagal dan menurut penilaian *Scorekeeper* walaupun dengan permainan sempurna tidak dapat memajukan *Batter* di *Base 1*, maka *Batter* mendapat *One Base Hit* (*BETH* = *Base For Hit*) dan bukan suatu *Sacrifice Bunt*.

c. Tidak dicatat sebagai *Sacrificed Bier* bila mana setiap pelari yang berusaha maju satu *Bax* dapat dimatikan ketika *Ruur* diinkukan oleh *Batler* mendapat *Hir Bax*.

2. Pemukul mendapat suatu *Baxe on Ball*.

3. Pemukul terkena Bola Lemparan *Pitcher* (*Hir By Pitcher*)

4. Pemukul mendapat hadiah mencapai *Bax* 1 karena *Obstruction*.

(1). Kolom kedua mencatat jumlah *Ruur* yang dibuat setiap pemukul.

(2). Kolom ketiga mencatat jumlah *Baxe Hir* yang dibuat oleh setiap

pemukul. Suatu *Baxe Hir* adalah bola hasil pukulan yang dapat membuat

Batler mencapai *Baxe* 1 dengan selamat.

a. Jika seorang *Batler* mencapai *Baxe* 1 atau setiap *Baxe* berikutnya

dengan selamat atas suatu *Fair Ball* yang berhenti diatas tanah, tidak

mengenai pagar (*Fence*) atau mengenai pagar sebelum disentuh oleh

seorang *Batler*

b. Jika seorang *Batler* mencapai *Baxe* 1 dengan selamat atas suatu *Fair*

Ball yang demikian kerasnya atau demikian lambatnya, atau

menantuli secara aneh, sehingga *Fitcher* sulit untuk

menghentikan secara biasa dalam waktu singkat untuk

mematikan *Batler Runner*.

c. Jika suatu *Fair Ball* yang tidak disentuh oleh seorang *Fitcher* menjadi

mati karena menyentuh badan atau pakaian dari seorang *Fitcher* atau

Umpire.

d. Jika seorang *Fitcher* tidak berhasil dalam usahanya mematikan

pelari yang didempul dan menurut penglihatan *Scorer* bahwa

Batler-Baxe Runner tidak dapat mungkin dimatikan di *Baxe* pertama,

walaupun *Fitcher* bermain sempurna.

Penjelasan:

Apakah seorang *Batler* dapat memperoleh *One-Baxe Hir*, *Two-Baxe Hir*, *Three-Baxe Hir* atau *Home Run* bila mana tidak ada *Error* atau *Pid Out* dapat ditentukan sebagai berikut:

u. Adakah suatu *One-Baxe Hir* jika dia berhenti di *Baxe* 1, *Two-Bax Hir* jika dia berhenti di *Baxe* 2, *Three-Baxe Hir* jika dia berhenti di *Baxe* 3, dan adalah suatu *Home Run* jika dia menyentuh semua *Baxe* dan membuat *Ruur* berdasarkan hasil *Hir* yang diburunya.

h. Bila mana dengan ada *Runner* di *Baxe*, *Batler* maju lebih dari 1 *Baxe* atas hasil *Hir* dan *Dygsane Team* berusaha menghentikan *Runner* di depannya, seorang *Scor* *Keeyor* harus menentukan apakah *Batler* benar-benar berhak mendapatkan suatu *Two-Baxe Hir*, *Three-Baxe Hir* ataukah dia maju ke *Baxe* 2 atau *Baxe* 3 karena suatu *Fitcher's Choice*.

Catatan:

Bukannya suatu *Three-Base Hit* bilamana *Runner* didempunya dapat dimatikan di *Home Plate* atau sebananya dapat dimatikan jika suatu *Error* tidak terjadi.

Bukannya suatu *Two-Base Hit* bilamana *Runner* dapat dimatikan di *Base 3*, atau sebananya dapat dimatikan jika suatu *Error* tidak terjadi, meskipun demikian dengan pengecualian hal diatas jangan mencutkan nilai dari *Base Hit* berdasarkan jumlah *Base* yang diperoleh *Runner* didempunya, seorang *Batter* berhak mendapat *Two-Base Hit* meskipun *Runner* di depannya maju satu *Base* atau tetap ditempatnya, dia boleh mendapat *One-Base Hit* meskipun dia mencapai *Base 2* dan seorang *Runner* didempunya maju 2 *Base*.

(4). Kolom keempai harus menunjukkan jumlah *Put Out* lawan yang dibuat oleh setiap pemain.

a. Suatu *Put Out* dicatat untuk seorang *Fielder* pada saat dia:

1. Menangkap suatu *Fly Ball* atau *Line Drive*

2. Menangkap bola hasil lemparan yang memantikan *Base Runner* atau *Batter*

Runner:

3. Menyentuh seorang *Base Runner* dengan bola ketika *Base Runner* lepas dari *Base*.

4. Berada paling dekat dengan bola ketika seorang *Runner* dinyatakan *Out* karena menyentuh Suatu *Fair Ball* atau melakukan *Interference* terhadap seorang *Fielder*

b. Suatu *Put Out* dicatat untuk seorang *Catcher* pada saat dia:

1. Bilamana *Batter* dinyatakan *Out* untuk *Strike Ketiga*.

2. Bilamana terjadi kesalahan dalam *Balling Order*.

3. Bilamana *Batter* mengganggu *Catcher*.

(5). Kolom kelima menunjukkan jumlah *Assist* yang dibuat oleh setiap pemain. Suatu *Assist* dicatat dalam keadaan sebagai berikut:

a. Kepada setiap pemain yang melompat bola dalam setiap rangkaian

pertandingan yang menghasilkan *Put Out* dari *Base Runner*, hanya satu *Assist* dan tidak boleh lebih akan diberikan kepada setiap pemain yang melemparkan bola untuk setiap *Put Out*

b. Kepada setiap pemain yang melemparkan bola yang dapat menghasilkan *Put Out* akan tetapi anggota *Team*nya membuat *Error*.

c. Kepada tiap pemain yang mengubah arahnya bola sehingga terjadi *Put Out*.

d. Kepada tiap pemain yang memantikan bola dan mengakharkan *Base Runner* dinyatakan *Out* karena *Interference* atau *Sari* diluar *Base Path*.

CATATAN:

- Tidak dicatat untuk seorang *Pitcher* bilamana terjadi *Strike Out* kecuali pada saat *Pitch* ketiga yang tidak terlangkap, *Pitcher* menguasai bola dan membuat lemparan akurat untuk memantikan *Batter Runner*.

- Tidak dicatat sebagai *Assist* untuk seorang *Fielder* yang membuat lemparan liar sehingga *Runner* dapat maju, meskipun *Runner* tersebut dapat dimatikan sesudahnya sebagai hasil dari sebuah rangkaian permainan.

(6). Kolom keenam menunjukkan jumlah *Error* yang dibuat oleh setiap pemain, *Error* dicatat untuk keadaan sebagai berikut:

a. Untuk setiap pemain *anyone* yang membuat kesalahan, sehingga mempengaruhi *Time-At-Bat* seorang *Batter* atau hidupnya *Base Runner*.

b. Kepada *Fielder* yang gagal menyentuh *Base* setelah menerima bola untuk memantikan *Runner* pada suatu *Force Play* atau bilamana seorang *Base Runner* harus kembali ke *Base*.

c. Kepada seorang *Catcher* bilamana seorang *Safer* diberi hadiah maju ke *Base* karena *Interference*.

d. Kepada *Fielder* jika *Base Runner* maju satu *Base* karena kegagalan *Fielder* untuk menahan atau mencoba menahan bola yang dilemparkan ke suatu *Base*.

asalkan ada alasan untuk melontarkan bola tersebut. Jika banyak pemain dapat menangkap bola, *Scorekeeper* harus menentukan pemain mana yang bertanggung jawab atas kesalahan tersebut.

Penjelasan dibawah ini merupakan penjelasan tambahan mengenai *Error*.

e. Untuk *Catcher* bila mana menerima bola *Pitch* dia membuat suatu lemparan liar dalam usahanya memaikan *Runner* yang mencoba untuk *Stealing*. Kecuali bila lemparan tersebut menyebabkan *Runner* dapat mencapai *Base* di depan *Base* yang dapat diperolehnya sendainya lemparan liar itu tidak terjadi.

f. Untuk setiap *Fielder* yang membuat lemparan liar jika menurut penilaian *Scorekeeper*, *Runner* tetap tidak dapat dimatikan walaupun dengan lemparan yang akurat. Kecuali jika lemparan itu menyebabkan *Runner* dapat mencapai *Base* di depan *Base* yang dapat diperolehnya sendainya lemparan liar itu tidak terjadi.

g. Untuk setiap *Fielder* bila mana dia membuat lemparan liar dalam usahanya menyelesaikan suatu *Double Play* atau *Triple Play*: Kecuali jika lemparan liar tersebut menyebabkan setiap *Runner* maju mencapai *Base* di depan *Base* yang dapat diperolehnya sendainya lemparan liar itu tidak terjadi. Catatan: Bila mana seorang *Fielder* tidak dapat menguasai bola yang dilempar akurat yang

h. Seharusnya dapat menyelesaikan *Double Play* atau *Triple Play*, catat suatu *Error* untuk *Fielder* yang menjatuhkan bola dan suatu *Assist* untuk *Fielder* yang melakukan lemparan.

i. Untuk seorang *Fielder* bila mana setelah tidak dapat menguasai atau menjatuhkan bola hasil lemparan, dia kemudian dapat menguasai bola kembali tepat pada waktunya untuk memaikan *Runner* yang mati karena *Force Out* di setiap *Base*.

Ayat 3

A Base Hit Shall Not Be Scored

Tidak boleh dicatat sebagai *Base Hit* dalam keadaan sebagai berikut:

a. Bila mana seorang *Runner out* karena *Force Out* oleh suatu bola hasil pukulan atau seharusnya *Out* karena *Force Out*, kecuali untuk kesalahan menahan bola (*Fielding Error*).

b. Bila mana seorang *Fielder* yang memaikan bola hasil pukulan memaikan *Runner* di depan dengan usaha biasa.

c. Bila mana *Fielder* gagal dalam usahanya memaikan *Runner* yang di depan yang menurut penilaian *Scorekeeper* *Base* *Runner* dapat dimatikan di *Base* Pertama.

Ayat 4

Suatu *Run Batted In* dicatat atas suatu *Run* yang dihasilkan disebabkan keadaan berikut:

a. Suatu *Safe Hit*

b. Suatu *Sacrifice Bunt* atau *Sacrifice Fly*.

c. Suatu *Foul Fly* yang di tangkap.

d. Suatu *Tag Out In Field* dari *Fielder's Choice*.

e. Seorang *Base Runner* yang terpaksa masuk *Home Plate* karena suatu *Obstruction* *Base* terkuna *Hit by Pitch* atau mendapat *Base on Ball*.

f. Suatu *Home Run* dan semua *Run* yang dihasilkannya.

Ayat 5

Pitcher akan dicatat sebagai *Pitcher* yang menang dalam keadaan sebagai berikut:

a. Bila mana dia adalah *Pitcher* pertama (*Starting Pitcher*) dan telah melakukan *Pitch* minimal 4 *Inning* dan *Team*nya tidak hanya mempunyai *run* lebih banyak pada saat dia diganti, akan tetapi setiap menang pada akhir pertandingan.

b. Bila mana pertandingan berakhir setelah bermain 5 *Inning* dan dia sebagai *Pitcher* pertama telah melakukan minimal 3 *Inning Pitch* dan *Team*nya mempunyai *Run* lebih banyak daripada *Team* lawannya ketika pertandingan dihentikan.

Ayat 6

Seorang *Pitcher* dinyatakan sebagai *Pitcher* yang kalah tanpa memperhatikan jumlah *inning* yang telah dia lakukan jika dia diganti pada waktu *teammate* kalah dan setelah itu *teammate* gagal menyamakan kedudukan atau menang.

Ayat 7

Summary (Rangkuman)

Summary harus berisikan hal-hal tersebut dibawah ini:

- Score* tiap *Inning* dan *Score* akhir.
- Run Batted In* dan oleh siapa.
- Two Base Hit* dan oleh siapa.
- Three Base Hit* dan oleh siapa.
- Home Run* dan oleh siapa.
- Sacrifice Fly* dan oleh siapa.
- Double Play* dan pemain-pemain yang melakukannya.
- Triple Play* dan pemain-pemain yang melakukannya.
- Jumlah *Base on Balls* yang dilakukan oleh tiap *Pitcher*.
- Jumlah *Batter* yang mengalami *Strike Out* oleh tiap *Pitcher*.
- Jumlah *Hit* dan *Run* oleh tiap *Pitcher*.
- Nama *Pitcher* yang menang.
- Nama *Pitcher* yang kalah.
- Waktu Pertandingan.
- Nama *Umpire* dan *Scorekeeper*.
- Stolen Base* dan oleh siapa.
- Sacrifice Bunt* dan oleh siapa.
- Nama-nama pemain yang terkena bola lempuran *Pitcher* dan *Pitcher* yang melakukannya.
- Jumlah *Field Pitch* yang dilakukan oleh tiap *Pitcher*.
- Jumlah *Passed Ball* yang dilakukan oleh tiap *Pitcher*.

Ayat 8

Stolen Base

Stolen Base berarti kepada seorang *Base Runner* apabila dia maju satu *Base* di depannya tanpa bantuan suatu *Hit*, *Put Out*, *Error*, *Fielder's Choice*, *Field Pitch*, *Passed Ball* atau *Illegal Pitch*.

Penjelasan:

Tiap *Stolen Base* selalu terjadi tanpa *Error*, tetapi walaupun demikian hal ini memerlukan kerja sama dari *Offensive Team* untuk menahan *Runner* agar jangan maju melebihi dari *Base* yang dikuasainya dalam permainan. Jadi untuk *Offensive Team* jika makin banyak *Stolen Base* dilakukan lawan-lawannya dalam suatu pertandingan maka patul menjadi pertanyaan apakah setiap pemain sudah cukup pesisinya. dalam hal ini terutama *Catcher* dan bagaimana kejusuna antara semua *Fielder*. Sebaliknya untuk *Offensive Team* makin banyak *Stolen Base* yang dilakukannya terhadap semua *Team* yang dihadapi, memperlihatkan kemampuan yang baik dalam berlari dari *Base* ke *Base* dengan menggunakan kecepatan dan memanfaatkan kelemahan lawannya.

- Bilamana seorang *Runner* berusaha *Stealing* dan *Catcher* setelah menerima bola *Pitcher* membuat suatu lemparan liar dalam usahanya menahan *Runner* catat hal ini sebagai *Stealing* dan bukan *Error*. jika lemparan ini menyebabkan seorang *Runner* lari melebihi *Base* yang diujungnya atau menyebabkan *Runner* lain juga maju dalam hal ini catat *Stolen Base* dan *Catcher* mendapat satu *Error*.
- Bilamana seorang *Runner* juga berusaha untuk *Stealing* menghindarkan diri untuk dapat dimatikan dalam suatu permainan *Run Down* dan maju ke *Base* berikutnya tanpa bantuan suatu *Error* catat untuk *Runner* mendapat *Stolen Base*. jika *Runner* lain juga maju dalam permainan tersebut catat *Stolen Base* untuk *Stolen Base* *Runner*. Jika seorang *Runner* maju ketika *Runner* lainnya juga berusaha untuk *Stealing* dapat menghindarkan diri untuk dapat dimatikan dan kembali ke *Base*-nya semula dalam suatu permainan *Run Down* tanpa bantuan *Error* catat *Stolen Base* untuk *Runner* yang maju.
- Bilamana seorang *Runner* dapat di-Tag setelah *Over Slide* di *Base*, ketika berusaha kembali ke *Base* tersebut atau maju ke *Base* berikutnya hal ini tidak

dicalat sebagai *Stolen Base*.

d. Bilamana menurut penilaian *Scorekeeper* seorang *Runner* yang berusaha untuk *Stealing* ternyata *Sage* disebarkan lemparan yang dapat mematikan *Runner* tersebut tidak dikuasai oleh *Fielder* yang menanggapinya hal ini tidak dicalat sebagai *Stolen Base* cicalat sebagai *Asst* bagi *Fielder* yang melakukan lemparan dan cicalat sebagai *Intorbagi* *Fielder* yang menerima bola, cicalat *Cangkir Stealing* bagi *Runner*.

Cangkir Stealing: Merupakan suatu usaha untuk *Stealing* yang dapat dimatikan atau sehansnya dapat dimatikan tetapi suatu *Error* terjadi. Hal ini jarang dicalat dalam *Box Score* tetapi tidak ada salahnya seorang *Scorekeeper* mengetahuinya karena data ini membantu dalam memperlihatkan prestasi permainan dan ada hubungannya dengan *Stolen Base*.

e. Tidak ada *Stolen Base* yang dicalat bilamana seorang *Runner* semata-mata karena *Defensive* Team membiarkan saja *Runner* tersebut maju, cicalat hal ini sebagai *Fielder's Choice*.

Ayat 9

Pencalatan mengenai Pertandingan yang dikorbankan (*Forfeited Games*), dilakukan dengan memasukkan seluruh data pertandingan dengan pengecualian pencalatan mengenai *Win-Loss Pitcher*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mukholid. 2004. *Pendidikan Jasmani Kelas I SMA*. Surakarta : Yudistira
- American Coaching Effectiveness. 2004. *Rookie Coaches Softball Guide*
- Bethell Dell. 2001. *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang : Dahana Prize.
- Brockmeyer and Potter. 2005. *Softball Step To Success*. Canada : Leisure Press Champaign.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi P2LPTK.
- Dell Bethell. 2000. *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang : Dahana Prize
- Diane L. Potter. EAD dan Gretchen A. Brockmeyer. EDD. 2001 *SOFTBALL Step To Success*. United States: Human Kinetics
- Engkos Kosasih. 2003. *Teknik dan Program latihan*. Jakarta: Balai Pustaka
- Juli Nugroho. 2008. *Keeping The Score. manual handbook for baseball & softball scorekeeper*. Jakarta : Privately Published.
- JerrardHardin. 2006. *Coaching Fast Pitch Softball*. Book Locker.co. Inc
- Jill Elliot. 2002. *Youth Softball* : Drow & Borch Mark Pub
- Komisi Perwasian PB PERBASASI. 2006. *Official Rules of Softball*. Jakarta : PB PERBASASI
- Loren. Walsh. 2001. *Coaching Winning Softball*. Chicago : Contemporary Books. Inc.
- Marian. Kneer and Cord. 2005. *Softball Slow and Fast Pitch*. Texas : Wm C Brown Company Publishers.
- Mario Pagnoni, Gerald Robinson. 2005. *Softball* : McGraw-Hill

- Margaret J Dobson. 2001. *Softball For Girl*: Krieger Pub. Co
- National *Softball Coaching Certification Program*. 2006. *Coaching Manual Level 1 – Technical*. Published by The Canadian Amateur Softball Association.
- National *Softball Coaching Certification Comitee*. 2003. *Coaching Manual Level II*. Published by The Canadian Amateur Softball Association.
- Parma. 2002. *Olahraga Pilihan Softball*. Jakarta : Depdikbud
- Rubiyanto. 2000. _____. Semarang: Unnes Press
- Robert Wenk. 1994. *Coaching Youth Softball*. Human Kinetic Pub.
- Socgiyanto dan Tandiyo Rahayu. 2008. *Mata Kuliah Teori dan Praktek Softball*. Semarang : UNNES
- Tjalawa. Jep. 2006. *Pedoman Mengajar Teknik Dasar Permainan Softball*. Bandung : UPI
- Thomas Emma. 2004. *Perk Conditioning Softball*: Corche Chaise