

kleine regelkunde

Von base zu base geht's zur home plate

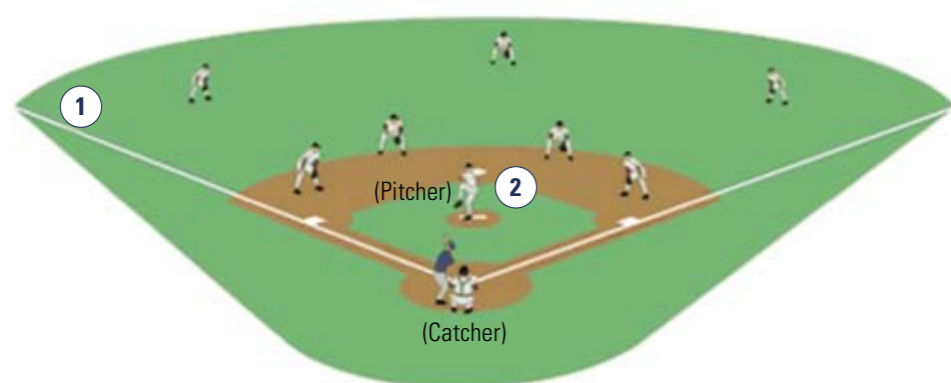
Baseball ist eine Sportart, bei der es nicht nur auf Sportlichkeit, Geschwindigkeit und Ausdauer ankommt, sondern auch auf Spielwitz, Geschicklichkeit und Taktik. Besonders wichtig ist neben der Leistung des einzelnen Spielers der Zusammenhalt des Teams.

Das Spielprinzip

Baseball wird von zwei Mannschaften mit je 9 Spielern gespielt. Ähnlich wie beim Brennball, Mattenlauf oder Schlagball versucht das eine Team den Ball mit dem Schläger so wegzuschlagen, dass es über die drei Stationen (englisch: «base») wieder zur Startposition («home plate») gelangt und so einen Punkt («run») erringt. Natürlich muss der Schlagmann nicht direkt wieder zum Schlagmal rennen, sondern kann sich vorerst auch nur auf ein «base» retten, wo er durch

den Schlag des nachfolgenden Spielers oder durch eine Unachtsamkeit der Verteidigung weiterrennen kann. Die nicht schlagende Mannschaft (Feldmannschaft) versucht ihrerseits «runs» zu verhindern, indem sie möglichst schnell drei Spieler der Schlagmannschaft «out» macht. Das geschieht dadurch, dass der Läufer oder das «base» mit dem gefangenen Ball berührt wird, bevor dieser es erreicht oder der Ball direkt aus der Luft gefangen wird. Nach drei «out» wird die Schlagmannschaft (Angriff) zur Feldmannschaft (Verteidigung) und umgekehrt. Nach weiteren drei «outs» ist ein Durchgang («Inning») beendet. Gespielt wird über über 9 «Innings». In der Meisterschaft kann die Anzahl der Innings je nach Spielmodus aber auch weniger sein (Junioren 6 Innings, Softball 7 Innings, Doppelspiele 7 Innings).

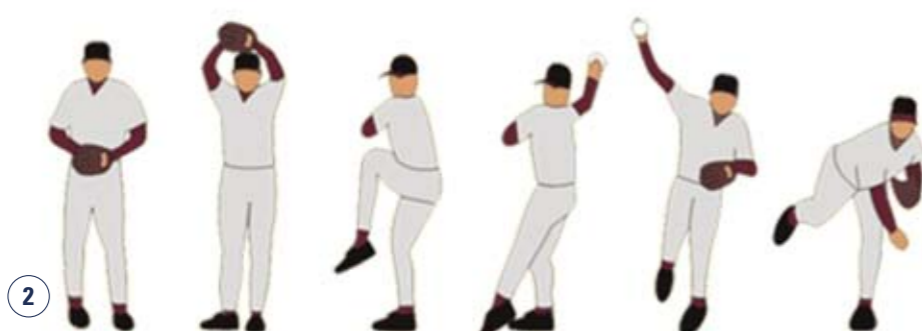
kleine regelkunde



1 Feld, Defense-Aufstellung (Verteidigung)

Das Spielfeld hat die Form eines Viertelkreises. Jedes Team besteht aus 9 Spielern. Zu Beginn des Spiels ist die Heimmannschaft in der Verteidigung (Defense). Jeder Verteidiger (weisse Spieler) nimmt hierbei seine feste Position auf dem Feld ein. 4 Infielder bilden die erste Verteidigungslinie, 3 Outfielder dahinter bilden die zweite Linie. Der wichtigste Mann der Verteidigung ist der Werfer (Pitcher), der auf einer leichten Erhöhung in der Mitte des Innenfelds steht. Der 9.

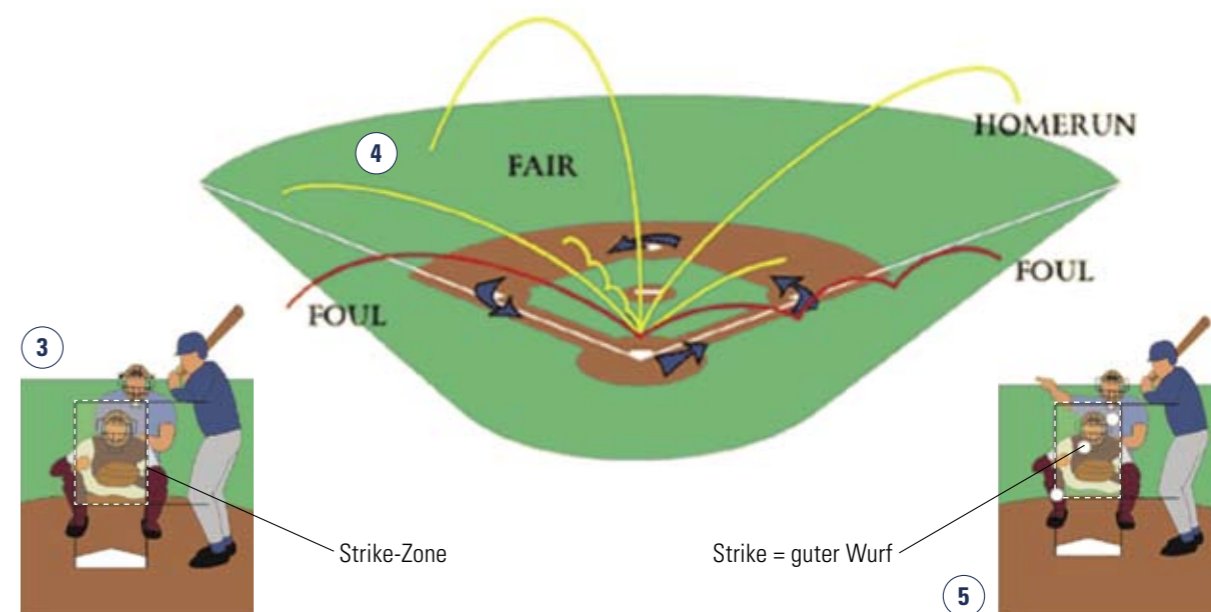
Spieler der Defense ist der Fänger, der eng mit dem Pitcher zusammenarbeitet. Die Angreifer befinden sich zunächst auf der Bank und kommen nun einzeln in einer festgelegten Reihenfolge zum Schlagen. Mittelpunkt des Spielgeschehens ist das Schlagmal (Home Plate) am Schnittpunkt der beiden Seitenlinien. Dorthin kommt der erste Schlagmann (Hitter) der Angriffsmannschaft (blaue Spieler) und versucht, den Ball ins Feld zu schlagen.



2 Der Werfer (Pitcher)

Das Spiel beginnt beim Pitcher, dessen Aufgabe es ist, den Ball so hart und präzise zu werfen, dass der gegnerische Hitter diesen möglichst nicht trifft. Sein Fänger (Catcher) gibt ihm dazu taktische Zeichen und zeigt ihm an, wo der Hitter

seine Schwächen hat. Der Pitcher macht dem Hitter das Leben durch Effets, unterschiedliche Wurfgeschwindigkeiten und vielen weiteren Tricks schwer.



3 Der Hitter und die Strike-Zone (Angriff)

Ein Wurf zählt aber nur dann für den Pitcher, wenn er durch die «Strike-Zone» fliegt, ein imaginäres Fenster über dem Schlagmal. Die Strike-Zone ist so breit, wie das Home-Plate und in der Höhe von den Knien und Achseln des jeweiligen

Hitters definiert (Grafik aus der Sicht des Pitchers). Ob ein Wurf des Pitchers durch dieses Fenster geflogen ist oder nicht, beurteilt der Schiedsrichter (hellblaues Hemd), der unmittelbar hinter dem Fänger kniet.

4 Ziel des Hitters

Aufgabe des Hitters ist es, sich einen geeigneten Wurf auszusuchen und den Ball möglichst weit in das Spielfeld zu schlagen (gelbe Linien). Schlägt er den Ball ausserhalb des Spielfeldes (rote Linien), so zählt dies als Fehlversuch (Strike) des Hitters. Sobald er den Ball ins Feld geschlagen hat, lässt er den Schläger fallen, und sprintet um die Bases, so weit er kommt (in Richtung der blauen Pfeile). Jeder Angreifer,

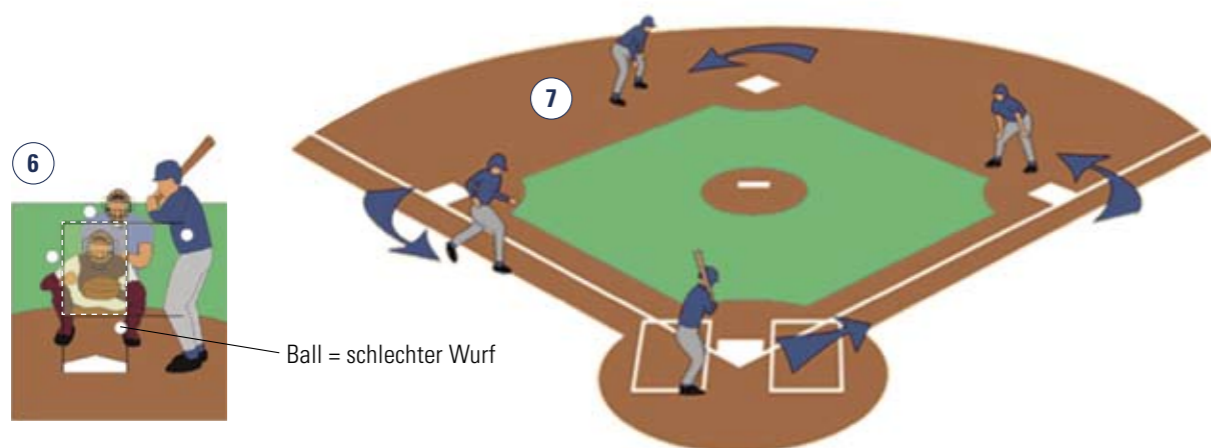
der es um alle vier Bases schafft, und wieder am Schlagmal ankommt, macht dadurch einen Punkt (Run) für sein Team. Trifft er den Ball so hart, dass dieser über die hintere Spielfeldbegrenzung fliegt, darf der Angreifer ungehindert über alle Bases wieder auf die Home Plate laufen und hat für sein Team einen «Homerun» erzielt.

5 Strikes

Jeder Angreifer bekommt 3 Chancen, den Ball zu treffen. Schafft es der Pitcher dagegen, den Ball dreimal durch die Strike Zone zu werfen, ohne dass der Hitter den Ball trifft,

ist der Hitter «aus» (Out) und muss sich wieder auf die Bank setzen. Die Grafik zeigt Beispiele für solche «gute Würfe» (Strikes), die der Schiedsrichter durch Armbewegung anzeigt.

kleine regelkunde



6 Balls

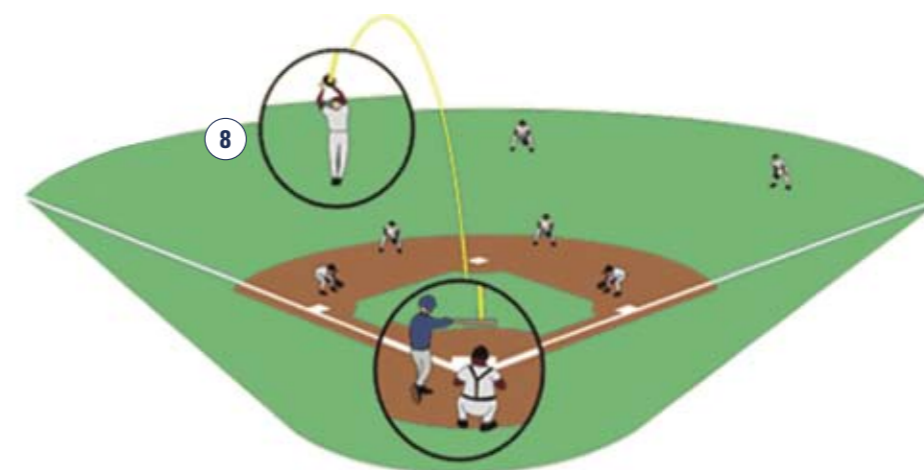
Da Strikes aber für den Hitter gut zu schlagen sind, wirft der Pitcher auch häufig Bälle etwas ausserhalb der Strike Zone, um undisziplinierte Hitter dazu zu verleiten, auch nach «schlechten Würfen» (Balls) zu schwingen. Dies kann der Pitcher aber auch nicht übertreiben, da bei 4 Fehlwürfen (Balls) der Hitter zum 1. Base gehen darf, ohne den Ball schlagen zu müssen (sog. Free Walk). Der Schiedsrichter zählt dabei das

Verhältnis (Count) zwischen «Balls» und «Strikes» mit. Das Duell zwischen Hitter und Pitcher kann also auf drei Arten enden: Entweder der Hitter ist aus, weil er dreimal nicht getroffen hat. Oder der Hitter darf auf das 1. Base, weil der Pitcher 4 Balls geworfen hat. Oder der Hitter schlägt den Ball ins Feld und wird dadurch zum Läufer.

7 Baserunning

Jeder Hitter, der den Ball ins Feld geschlagen hat, wird zum Läufer (Baserunner). Er versucht, so weit wie möglich auf den Bases vorzurücken, während die Defense den geschlagenen Ball unter Kontrolle bringt und zurückwirft. Hat der Läufer

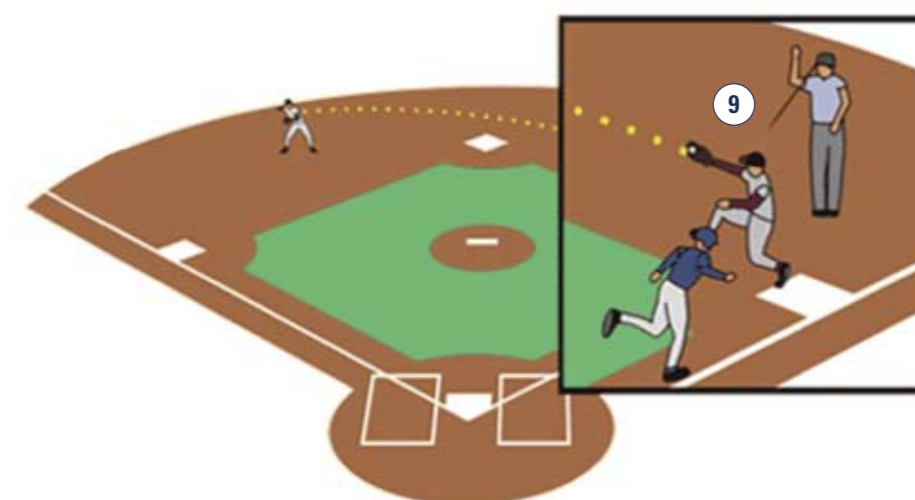
mindestens das 1. Base erreicht, bevor die Defense den Ball zurückbringt, bleibt er dort stehen und der nächste Angreifer kommt an das Schlagmal. An jedem Base darf dabei nur je ein Angreifer stehen.



8 Fly Out

Die Verteidigung hat die Aufgabe, möglichst schnell 3 «Outs» zu erzielen, also drei gegnerische Angreifer aus zu machen. In diesem Fall wechselt das Angriffsrecht. Die Verteidiger verlassen das Feld und werden ihrerseits zu Schlagmännern. Um diese 3 Outs zu erreichen, hat die Verteidigung mehrere

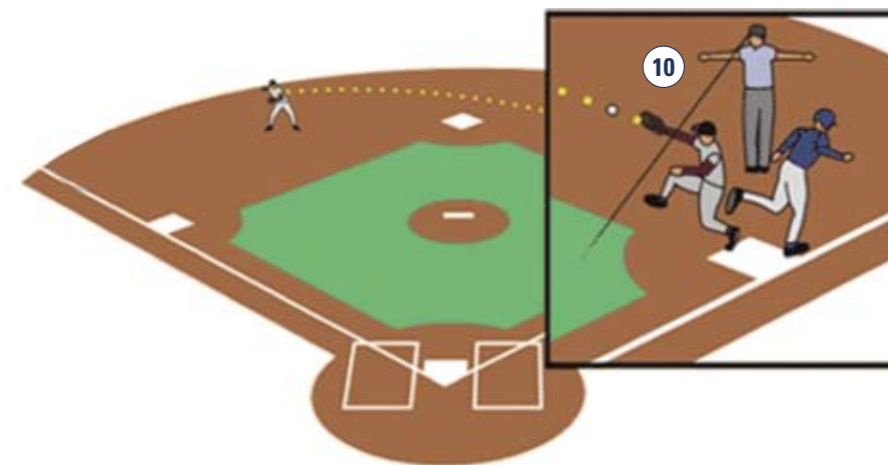
Möglichkeiten. Wie in Bild 5 bereits gesehen, ist ein Angreifer Out, wenn er den Ball dreimal nicht trifft (Strike Out). Weiter ist jeder Angreifer aus, dessen geschlagener Ball von einem Verteidiger direkt aus der Luft gefangen wird.



9 Force Out

Ein Angreifer ist ebenfalls Out, wenn es den Verteidigern gelingt, den geschlagenen Ball unter Kontrolle zu bringen und schneller an das 1. Base zu werfen, als der Läufer dieses Base erreicht. Da der Hitter laufen muss, wenn er den Ball

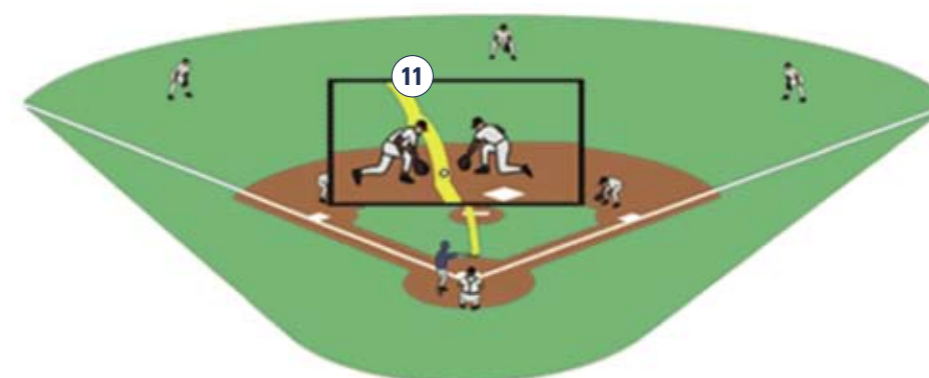
ins Feld schlägt, nennt man dies «Force Out». Ob der Ball oder der angreifende Läufer zuerst am Base ankommt, beurteilt der Feldschiedsrichter (hellblaues Hemd).



10 Safe

Erreicht dagegen der Läufer das Base vor dem Ball, ist er dort «sicher» (Safe) und darf am Base stehenbleiben. In diesem Fall kommt der nächste Angreifer zum Schlagmal und versucht,

den Baserunner durch einen erneuten Treffer weiter zu schieben, sowie selbst sicher ein Base zu erreichen.

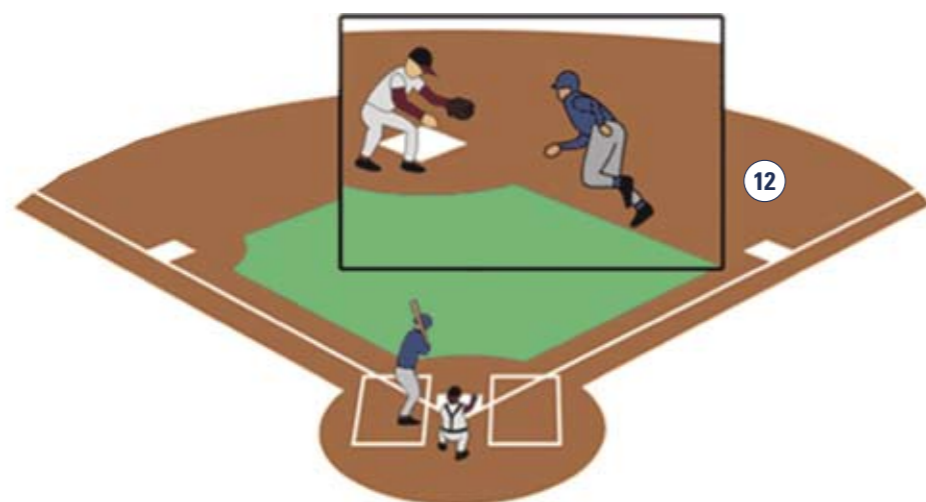


11 Base Hit

Gelingt es dem Hitter, den Ball durch die erste Verteidigungslinie (Infielder) zu schlagen, so hat er das 1. Base sicher und

kann, je nach Weite des Schlages möglicherweise sogar das 2. oder 3. Base erreichen.

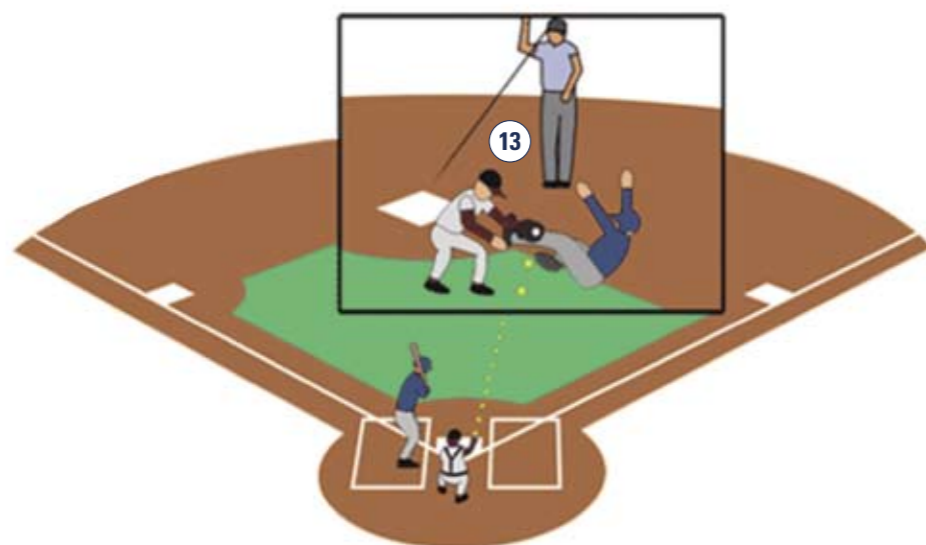
kleine regelkunde



12 Steal

Ein Baserunner kann auch jederzeit auf eigenes Risiko zum nächsten Base loslaufen und versuchen, dieses auch ohne einen Treffer seiner Kollegen zu erreichen, bevor die Verteidiger ihn «erwischen» und mit dem Ball berühren (verglei-

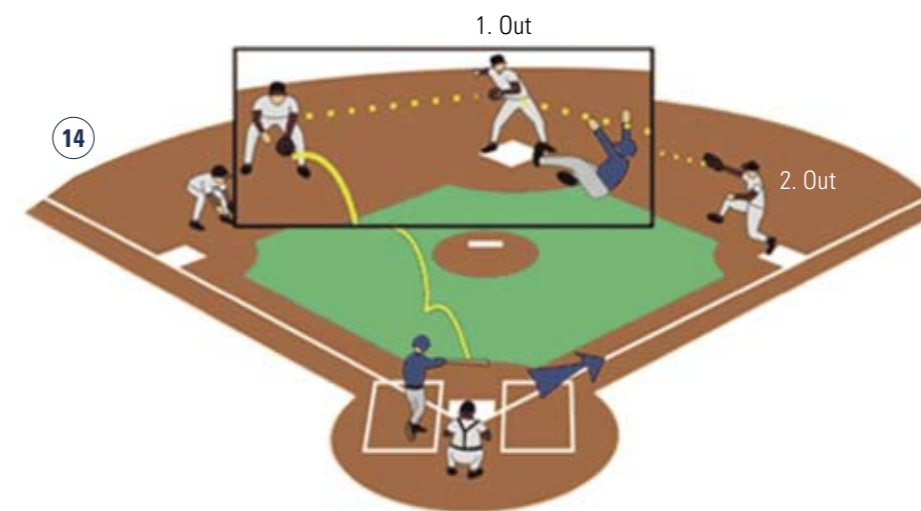
che Bild 13: Tag Out). Da der Angreifer damit versucht, die Defense zu überraschen und zu überlisten, nennt man diesen Spielzug ein «gestohlenes Base» (Stolen Base).



13 Tag Out

Die vierte und letzte Möglichkeit für die Verteidigung einen Angreifer Out zu machen, ist es, einen Baserunner mit dem Ball zu berühren, wenn dieser gerade nicht auf einem Base steht. Die Bases sind also «Sicherheitszonen» für die Angreifer,

auf denen ihnen nichts passieren kann. Lösen sie sich aber von einem Base, um den Abstand zum nächsten Base zu verkürzen, so können sie von den Verteidigern durch Berührung (nicht durch Abwerfen!) mit dem Ball Out gemacht werden.



14 Double Play

Ein seltener und sehr schwieriger Spielzug der Defense ist das Double Play, bei dem gleich mehrere Angreifer Out gemacht werden. Da an jedem Base nur ein Angreifer stehen darf, ist jeder Baserunner gezwungen, bei einem Treffer seines Mitspielers, sein Base für den nachrückenden Läufer frei zu machen (Force Play). Steht also beispielsweise ein Läufer

am 1. Base, so muss dieser bei einem Hit seines Kollegen zum 2. Base laufen, auch wenn dies aussichtslos erscheint. Die Defense kann in diesem Fall den Ball zuerst zum 2. Base werfen (Läufer ist Out), und von dort sofort weiter zum 1. Base (Hitter ist Out).