

SCHOOLKIDS

BASEBALL

THEMA:

GRUNDREGELN





Schoolkids - Baseball

Baseball Grundregeln

DIE GRUNDREGELN DES BASEBALLS

Baseball wird von zwei Teams zu je 9 Spielern gespielt. Der Zweck des Spiels ist es, mehr Punkte zu erzielen als der Gegner - nun ganz so einfach ist es natürlich auch wieder nicht...

Um einen Punkt (Run) für seine Mannschaft zu erzielen, muss ein Spieler alle vier Bases (1., 2., 3. und Home Base) umrunden. Diese Mission beginnt, wenn er als Batter (Schlagmann) am Home Plate erfolgreich war, und das 1. Base erreichen kann, also vom Batter zum Baserunner (Läufer) wird.

Die Mannschaften kommen abwechselnd zum Schlagen an die Reihe, und wenn eine Mannschaft ihr Angriffsrecht beendet hat, so ist ein Halbinning beendet. Ein ganzer Spieldurchgang (Inning) ist zuende, wenn beide Teams je einmal geschlagen und verteidigt haben. Ein Spiel besteht aus neun bzw. sieben solcher Innings. Steht es nach dem letzten Durchgängen unentschieden, so wird jeweils so lange um ein weiteres Inning verlängert (Extra Innings), bis eine Mannschaft gewinnt. Jedes Halbinning, also das Angriffsrecht einer Mannschaft, wird dadurch beendet, dass das verteidigende Team drei Angriffsspieler „aus“ macht. Die Gastmannschaft hat immer zuerst Angriffsrecht.

Bei Spielbeginn gehen alle Verteidiger auf ihre jeweiligen Feldpositionen im Infield und Outfield. Der erste Batter der Angriffsmannschaft kommt mit seinem Baseballschläger ans Home Plate und stellt sich in den Schlagraum (Batters Box). Der nächste Batter steht schon bereit und wartet auf seinen Einsatz.

Der Pitcher nimmt seine Position am Würfhügel ein (Pitchers Mound), einer leicht erhöhten Plattform in der Mitte des Infields (Diamond). Auf dem Mound befindet sich eine Abwurfmarkierung (Pitchers Rubber). Der Fuß des Pitchers muss mit dieser Markierung in Kontakt sein, wenn er den Ball zum Batter wirft.

Das Spiel beginnt, wenn der Schiedsrichter (Umpire) das Kommando "Play" gibt. Der Pitcher muss nun den Ball zum Batter werfen, wobei er versucht, den Ball in die Strike Zone zu werfen, also über die Home Plate und in der Höhe zwischen Knie- und Achselhöhe des Batters. Der Pitcher darf den Ball nicht direkt auf den Körper des Batters werfen.

Wenn der Pitcher den Ball zielgenau in die Strike Zone wirft, ohne dass der Batter den Ball trifft (unabhängig davon, ob er es versucht hat oder nicht), wertet der Umpire dies als "Strike". Der Umpire gibt ebenfalls einen Strike, wenn der Batter den Ball zwar trifft, ihn aber nicht ins Spielfeld, sondern ins Foul Territory (Gebiet außerhalb der Spielfeldbegrenzung) schlägt.

Wenn der Pitch zu hoch, zu tief oder seitlich außerhalb der Strike Zone ist, so gibt dies der Umpire als "Ball".

Ein Schlagmann, der drei Strikes gegen sich hat, ist „aus“ und muss zurück auf die Spielerbank (Dugout). Er hat im Angriff nun so lange nichts zu tun, bis er wieder zum Schlagen an der Reihe ist. Der Pitcher bekommt einen Strike Out gutgeschrieben. Hat der Batter bereits zwei Strikes gegen sich und schlägt nun einen Foul Ball, so zählt dies ausnahmsweise nicht als dritter Strike.



Schoolkids - Baseball

Baseball Grundregeln

Wirft der Pitcher zu einem Batter vier Balls (Fehlwürfe), so darf der Batter auf das 1.Base, ohne geschlagen zu haben. Er bekommt ein sogenanntes "Base on Balls" (auch „Walk“) zugesprochen.

Der Batter ist in seiner Entscheidung frei, ob er nach einem Pitch schwingt oder nicht. Sobald er jedoch einen Ball getroffen und ins Spielfeld geschlagen hat, muss er seinen Schläger loslassen und zum 1.Base loslaufen - er wird zum Runner (Läufer). Steht bereits ein anderer Runner am 1.Base, so muss auch dieser zum nächsten Base weiterlaufen, da immer nur ein Angriffsspieler an jedem Base stehen darf (Force Play). Ein Runner ist aber nur dann gezwungen zu laufen, wenn alle Bases hinter ihm besetzt sind. Hat der Batter das 1.Base erreicht und glaubt, auch noch das nächste Base sicher erlaufen zu können, so kann er weiterlaufen. Kann der Batter gar mit einem einzigen Schlag alle vier Bases umlaufen, so hat er einen Home Run erzielt.

Wenn der Batter mit seinem Schlag keine volle Umrundung schafft, so bleibt er an dem Base stehen, das er erreicht hat, und der nächste Schlagmann der Angriffsmannschaft kommt an die Reihe. Der Baserunner versucht weiter zu kommen, wenn der nachfolgende Batter den Ball schlägt: Er kann aber auch jederzeit versuchen ein Base zu stehlen, das heißt, auf eigenes Risiko zum nächsten Base zu sprinten, ohne dabei von der Verteidigung erwischt, d.h. mit dem Ball berührt zu werden. Der Pitcher und seine Fielder sind sich aber dieser Steal-Gefahr bewußt und versuchen dann, den Läufer aus zu machen, bevor er das nächste Base erreicht.

Der Batter ist aus, wenn er drei Strikes gegen sich hat. Ebenso ist er aus, wenn ein von ihm geschlagener Ball von einem Fielder direkt aus der Luft gefangen wird, egal ob über Fair- oder Foul Territory (Fly Out). Sobald er ein Baserunner geworden ist, kann er dadurch aus gemacht werden, dass ein Fielder in Ballbesitz das Base berührt, zu dem der Runner laufen muss, bevor der Runner dieses erreicht. Der Fielder muss dabei nur den Ball in Besitz haben (im Handschuh oder in der Wurfhand), und das Base mit irgendeinem Teil seines Körpers berühren, um den Runner aus zu machen (in der Regel geschieht dies mit dem Fuß).

Schließlich kann ein Runner noch dadurch aus gemacht werden, dass er von einem Fielder mit dem Ball berührt wird (Ball im Handschuh oder in der Wurfhand des Helders), während der Runner sich zwischen zwei Bases befindet (Tag Out). Wenn ein Batter durch ein Fly Out aus gemacht wird, müssen alle Baserunner wieder an das Base zurückkehren, an dem sie vor dem Schlag des Batters waren. Jeder Angreifer, der aus gemacht wird, muss auf die Spielerbank zurückkehren und warten, bis er wieder zum Schlagen an der Reihe ist.

Wenn alle neun Spieler einer Mannschaft zum Schlagen an der Reihe waren, beginnt man wieder von vorne mit dem ersten Spieler der Schlagreihenfolge. Auswechselungen sind jederzeit zulässig, und häufig wird die Position des Pitchers gewechselt, da die Anstrengung, ständig Bälle mit etwa 100 kmh werfen zu müssen, in einem Spiel seinen Tribut fordert. Die neun Spieler schlagen in einer streng vorgegebenen Schlagreihenfolge, und wenn ein Spieler ausgewechselt wird, nimmt der Einwechselspieler dessen Platz in der Rangfolge ein. Ein Spieler, der aus dem Spiel genommen wurde, darf im selben Spiel nicht wieder eingewechselt werden.

Wenn drei Spieler aus gemacht wurden, ist ein Halbinning zuende und der Gegner nun das Angriffsrecht. Wenn die Mannschaft, die in der zweiten Inninghälfte Angriffsrecht hat, nach der ersten Hälfte des neunten Durchgangs ohnehin führt, so braucht sie nicht mehr zu schlagen, und das Spiel ist vorüber.



Schoolkids - Baseball

Baseball Grundregeln

GLOSSAR

BALL:	Ein Wurf des Pitchers (Pitch), der nicht durch die Strike Zone fliegt.
BASE:	Ein Mal ("Kissen"), das die vier Ecken des Infields (Baseball Diamond) markiert.
BASE ON BALLS:	Wenn der Hitter vier, "Balls" bekommt, bevor er drei "Strikes" hat oder den Baseball ins Feld schlägt, darf er durch "Base on Balls" auf das 1.Base.
BASERUNNER:	Angriffsspieler, der von Base zu Base vorrückt.
BATTER:	Schlagmann. Angriffsspieler, der am Home Plate (Schlagmal) versucht, den Pitch zu schlagen.
BATTING TEE:	Ballständer mit Gummischlauch, auf den der Ball gelegt wird. Trainingsgerät, mit dem das Schlagen eines Baseballs trainiert (bzw. Tee-Ball gespielt) werden kann.
CATCH:	Geworfener oder geschlagener Ball, der von einem Verteidiger im Handschuh gefangen wird.
DEAD BALL:	Nicht spielbarer Ball; Spielunterbrechung. „Dead Ball“ gibt es in folgenden vier Spielsituationen: a) der Umpire unterbricht das Spiel; ruft „Dead Ball“ b) ein Foul Ground Ball, d.h. ein Grounder außerhalb der Spielfeldbegrenzung c) ein Foul Fly Ball d.h. ein Flugball fliegt ganz aus dem spielbaren Bereich d) besondere Situationen, bei denen das Spiel sofort automatisch unterbrochen ist, z.B. wenn ein Batter vom Pitch getroffen wird
DEFENCE:	Die Verteidigungsmannschaft, bestehend aus den neun Feldspielern, die ihre Positionen auf dem Baseballfeld einnehmen.
ERROR:	Ein Fielding- oder Wurf Fehler eines Verteidigungsspielers.
FAIRBALL:	Ein innerhalb der Spielfeldbegrenzung (Fair Territory) geschlagener Ball.
FIELDER:	Ein Verteidigungsspieler. Jeder Verteidiger hat gemäß seiner Position eine besondere Bezeichnung.
FLYBALL:	Ein in die Luft geschlagener Ball.
FORCE:	Da jedes Base nur mit einem Läufer besetzt sein darf, ist ein Angriffsspieler gezwungen zum nächsten Base zu laufen, wenn alle Bases hinter ihm besetzt sind und der Batter den Ball ins Feld schlägt und somit seinerseits Anrecht auf das 1.Base hat.
FOULBALL:	Ball der außerhalb der Spielfeldbegrenzung geschlagen wird.
HALBINNING:	Sobald die Verteidigung 3 Aus gemacht hat, ist ein Halbinning vorüber und die Mannschaften wechseln das Angriffsrecht.



Schoolkids - Baseball

Baseball Grundregeln

- HOME RUN:** Der Batter kann durch seinen Schlag in einem einzigen Spielzug alle vier Bases umrunden und somit gleich für seine Mannschaft punkten.
- INNING:** Wenn beide Mannschaften jeweils drei Aus erzielt, also jeweils geschlagen und verteidigt haben, ist ein Inning (Durchgang) vorüber.
- LIVE BALL:** Der Ball ist spielbar, das Spiel nicht unterbrochen. Der Normalzustand in einem Baseballspiel.
- OUT:** Das „Aus“ - machen eines Angriffsspielers.
- PITCH:** Der Wurf des Pitchers zum Batter. Hiermit beginnt fast jeder Spielzug im Baseball.
- GROUNDER:** Ball, der vom Batter auf den Boden geschlagen wurde.
- RUN:** Eine vollständige Umrundung aller vier Bases durch einen Angriffsspieler. Ein Run bedeutet einen Punkt für seine Mannschaft.
- SAFE:** Ein Angriffsspieler ist "Safe" (Sicher) an einem Base, wenn er dieses erreicht, ohne vorher aus gemacht worden zu sein. Er kann dann an diesem Base bis zum nächsten Spielzug stehenbleiben.
- STRIKE:** Ein vom Pitcher geworfener Ball:
a) der durch die Strike Zone fliegt
b) den der Hitter zu treffen versucht, aber verfehlt
c) den der Hitter außerhalb des Spielfelds (foul) schlägt
- STRIKE OUT:** Der Batter hat in drei Versuchen den Ball nicht fair schlagen können und den -, dritten Strike völlig verfehlt - und ist somit aus. Der Umpire gibt auch einen Strike Out, wenn der letzte Pitch (dritter Strike) in der Strike Zone war und der Hitter nicht danach schwingt.
- STRIKE ZONE:** Viereckiges "Fenster" über der Home Plate (Schlagmal), das 50 breit ist wie die Home Plate und nach oben und unten von der Höhe der Knie und Achsel des Batters begrenzt wird.
- TAG OUT:** Ein Angriffsspieler wird „Tag Out“ gemacht, wenn ihn ein Verteidigungsspieler zwischen den Bases mit dem Ball berührt.
- TAG UP:** Ein Baserunner läuft bei einem Fly Ball erst zum nächsten Base los, wenn ein Verteidiger den Ball berührt hat.
- TIME OUT:** Spielunterbrechung. Erklärt der Umpire "Time Out" so ist der Ball nicht spielbar (Dead Ball).
- UMPIRE:** Schiedsrichter.