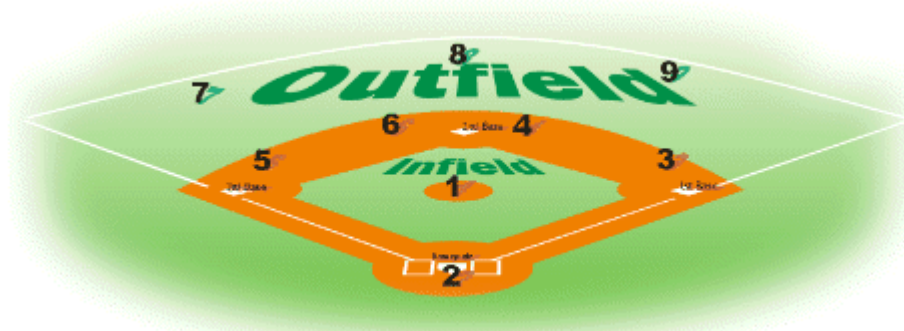


Baseball

So gehts!

...worum gehts

Bei einem Baseball-Spiel stehen sich zwei Teams, je 9 Spieler (und weitere Auswechselspieler) gegenüber. Eine der beiden Mannschaften ist das Angriffsteam (Offense). Es hat das Schlagrecht und die Möglichkeit Punkte zu erzielen. Ein Punkt wird, wie beim Schlagball oder Brennball dadurch erzielt, dass ein Läufer das Spielfeld von Base zu Base umrundet. Die andere Mannschaft (Defense) steht mit ihren neun Spielern verteilt im Spielfeld und versucht genau dieses Umrunden des Feldes zu verhindern. Wurden drei Läufer erfolgreich durch die verteidigende Mannschaft "aus"-gemacht (am Umrunden des Spielfeldes gehindert), wechselt das Schlagrecht und die bisherige Offense-Mannschaft geht in die Verteidigung auf das Spielfeld.



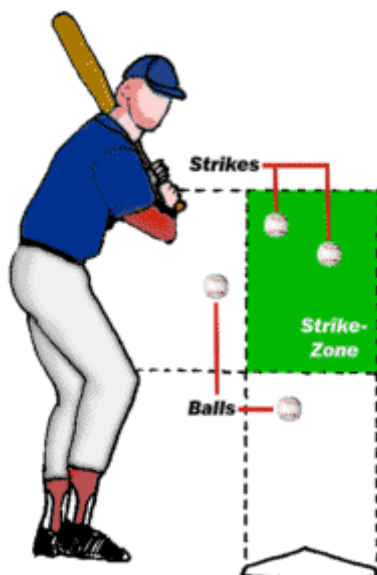
Die Aufstellung der verteidigenden Mannschaft:

Pitcher (1), Catcher (2), 1st Baseman (3), 2nd Baseman (4), 3rd Baseman (5), Shortstop (6), Leftfielder (7), Centerfielder (8), Rightfielder (9)

Pitcher - Batter: Das Duell

Bevor ein Spieler der Offense versuchen kann durch Umlaufen des Feldes einen Punkt nach Hause zu bringen, muss dieser sich zunächst ins Spiel bringen. Dies geschieht am Abschlag (Homeplate). Der Pitcher, der als Werfer der verteidigenden Mannschaft in der Mitte des Infields steht, wirft dem dem Catcher einen Ball zu. Der Schlagmann (Batter) versucht dazwischen zu gehen und den Ball ins Feld zu schlagen. Die Zeit nach dem Schlag, in der die Defense den Ball nicht unter Kontrolle hat, kann der jetzt zum Läufer (Runner) gewordene Batter nutzen, um das erste oder ein weiteres Base zu erreichen. Ebenso können Runner, die schon auf einem Base stehen währenddessen ein weiteres Base erlaufen, oder sogar zurück zum Homeplate kommen und einen Punkt erzielen. Damit der Batter auch eine Chance hat den Ball zu treffen, muss sich der Pitcher bei seinem Wurf an gewisse Regeln halten: Der Ball soll so geworfen werden, dass er über die Homeplate fliegt, nicht unterhalb des Knies und nicht oberhalb der Brust des Batters (siehe Zeichnung unten). Trifft der Pitcher diese Zone in einem Schlagdurchgang viermal nicht, bekommt der Batter ein "Base on Balls", was bedeutet, dass er auf das erste Base vorrücken darf, ohne den Ball geschlagen zu haben. Trifft der Pitcher in einem Durchgang die Strikezone dreimal, ohne dass der Batter den Ball getroffen hat, ist der Batter "aus". Er kommt nicht ins Spiel. Wie schon gesagt ist es das Ziel der verteidigenden Defense-Mannschaft drei Spieler aus zu machen, damit das Schlagrecht und somit die Möglichkeit Punkte zu erzielen an die eigene Mannschaft übergeht.

Die Strikezone:



Der Pitcher soll dem Schlagmann eine Chance lassen den Ball zu treffen. Darum muss ein gültiger Ball in die Strikzone geworfen werden (grünes Rechteck). Schlägt der Batter einen solchen Ball nicht, wird ihm ein Strike angerechnet. Wirft der Pitcher den Ball nicht in die Strikzone bekommt der Batter einen Ball angerechnet. Bei vier Balls darf er zur ersten Base vorrücken. Bei drei Strikes muss der Batter den Schlagversuch aufgeben. Ob ein Ball geschlagen werden muss oder nicht muss der Batter selber erkennen. Schlägt er auf einen Ball, der außerhalb der Strikezon fliegt und trifft ihn nicht, bekommt er trotzdem einen Strike angerechnet.

Drei Out - und Wechsel

Eine Möglichkeit für das Out haben wir gerade schon kennen gelernt. Das "Strike-Out". Der Pitcher hat drei Bälle geworfen, die der Batter eigentlich hätte treffen können, aber nicht getroffen hat. Keine schöne Sache für den Batter unverrichteter Dinge vom Abschlag wieder auf die Bank zu gehen, aber ein tolles Gefühl für den Pitcher.

Die nächste "Out"-Möglichkeit ist das "Force-Out": Jedesmal wenn ein Runner gezwungen ist ein Base anzulaufen, kann dieser out-gemacht werden, indem der Ball zu dem Base gespielt wird, bevor der Runner es erreicht hat. Ein Runner ist zum Laufen gezwungen, wenn er (noch als Schlagmann) den Ball ins Feld geschlagen hat, oder wenn ein Runner an einer Base steht, die gerade von einem anderen zum Laufen gezwungenen Runner angelaufen wird.

Wenn ein geschlagener Ball aus der Luft gefangen wird, also bevor er einmal den Boden berührt hat, ist der Schlagmann out. Weite, hohe Bälle sind also nur wirklich gut, wenn sie über das Outfield aus dem Stadion herausfliegen (Homerun). Ansonsten ist der Batter ein leichtes Opfer für die Outfielder (siehe Zeichnung oben, Spieler 7,8 und 9).

Ein Runner kann außerdem von einem Spieler der Offense-Mannschaft ausgemacht werden, wenn dieser ihn mit dem Ball im Handschuh berührt (Tag-Play). Sicher ist der Runner nur, wenn er Kontakt zu einem Base hat.

Steal: einfach losgelaufen

Manchmal kann man bei einem Spiel beobachten, dass ein Runner zum nächsten Base läuft, ohne dass ein Ball geschlagen wurde. Das ist auch erlaubt, nur oft sehr gefährlich, weil die Defense-Mannschaft den Ball schnell zu einem Base spielen kann und der Läufer durch Tag-Play (berühren mit dem Ball) ausgemacht werden kann, bevor er das nächste sichere Base erreicht.