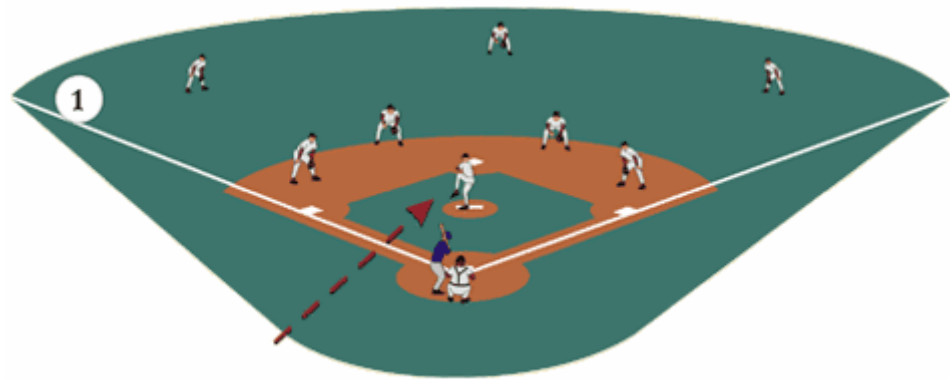


Baseball Regeln

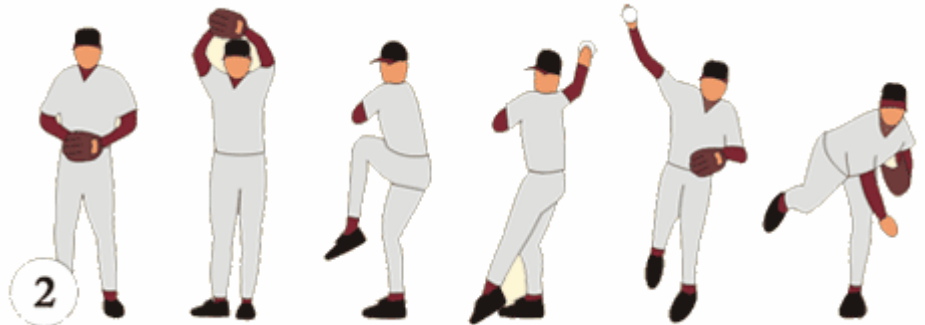
1. Feld, Defense-Aufstellung

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 des 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.

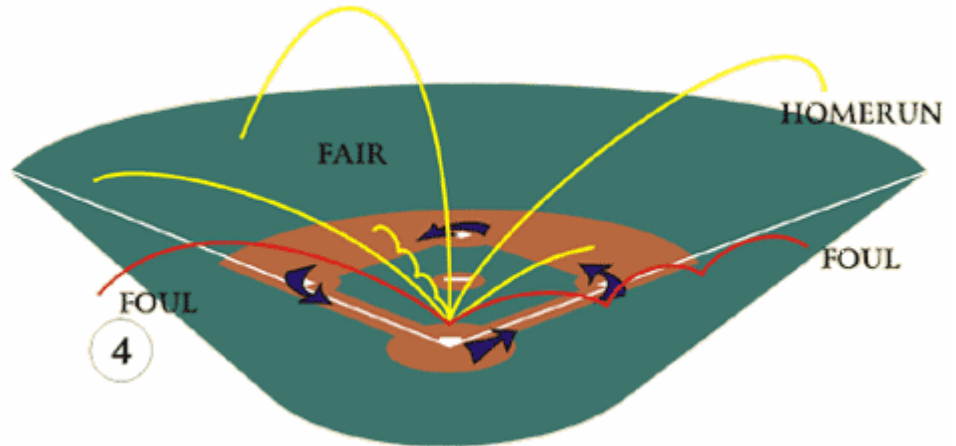


3. Der Hitter & die Strike Zone

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

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, soweit 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.



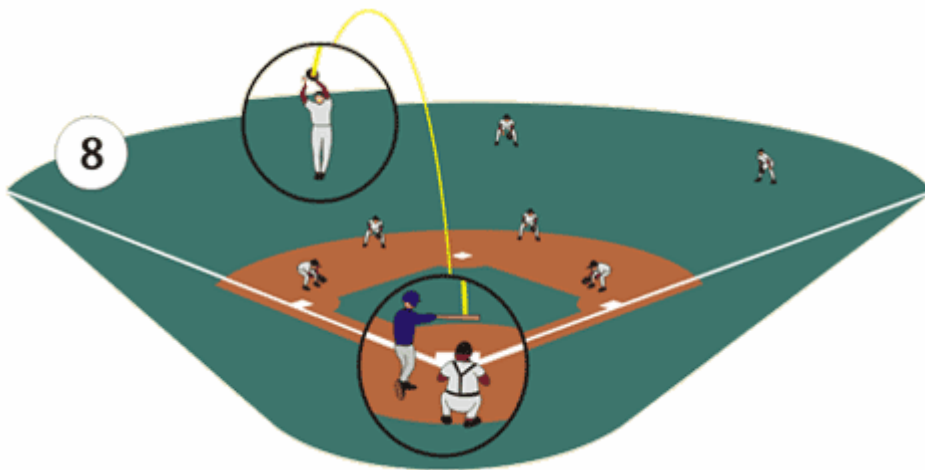
6. Balls

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.





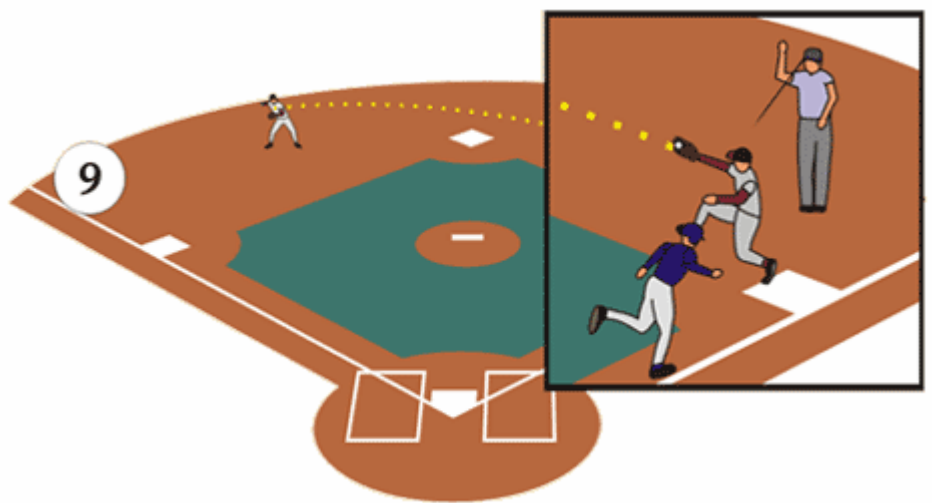
8. Fly Out

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.

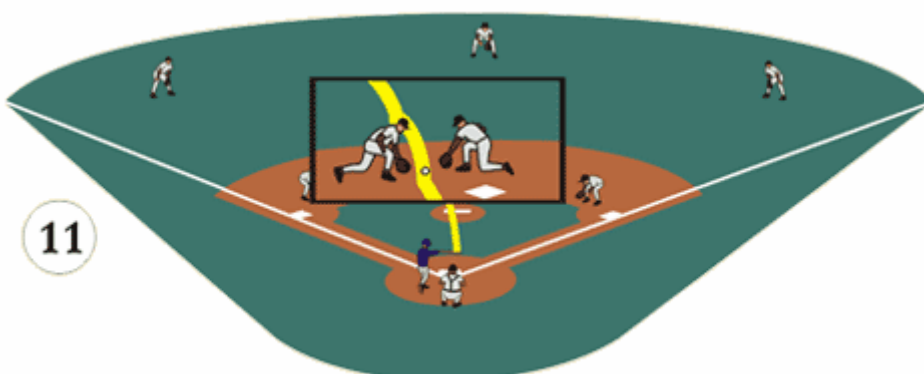
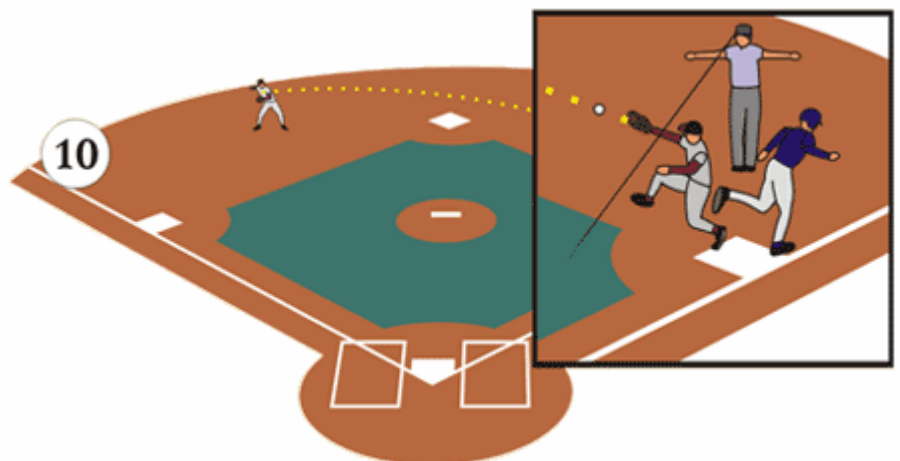
9. Force Out

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.

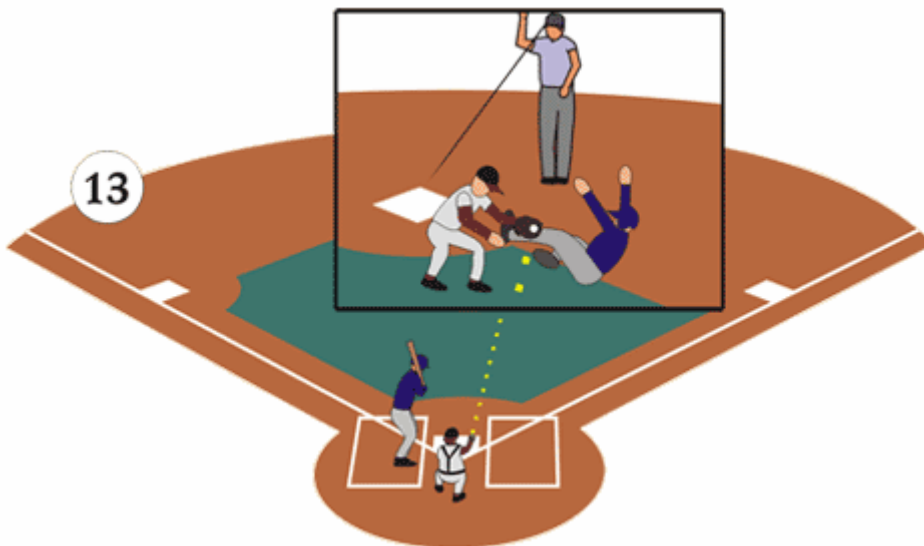
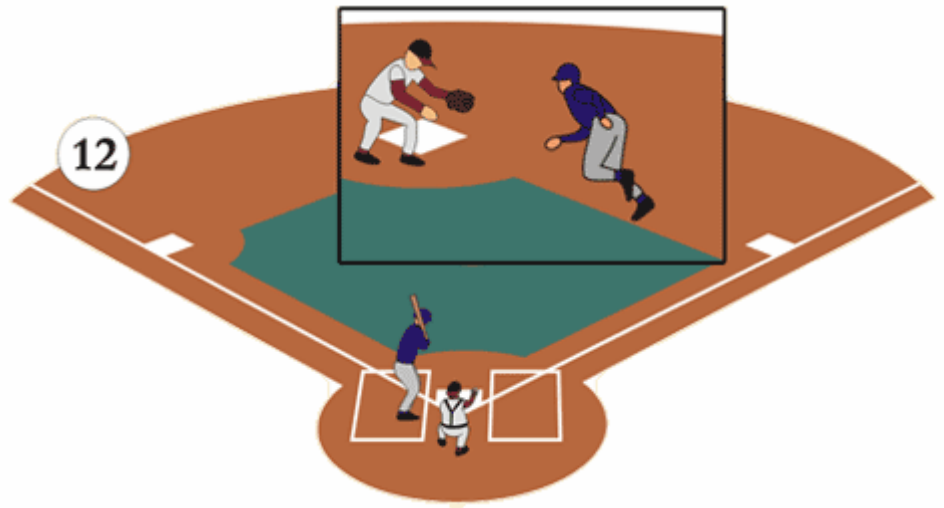


11. Base Hit

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.

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 (vergleiche Bild 13: Tag Out). Da der Angreifer damit versucht, die Defense zu überraschen und zu überlisten, nennt man diesen Spielzug ein 'gestohlenen Base' (Stolen Base).

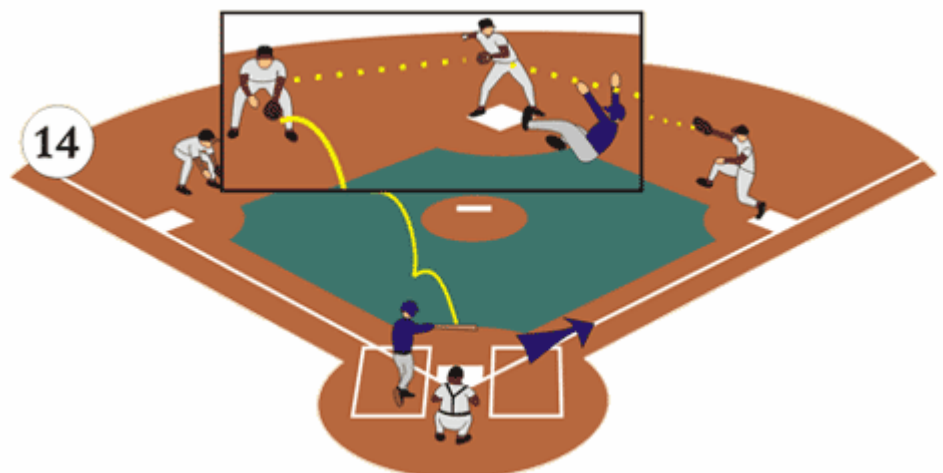


13. Tag Out

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).



Baseball, noch mal anders erklärt

1. Regeln

Die Regeln und die Akteure auf dem Feld

Hier ist lediglich eine Zusammenfassung des Spielprinzips und die wichtigsten Regeln aufgeführt. Des Weiteren sei noch die Funktion der einzelnen Akteure auf dem Baseballfeld kurz umrissen.

Spielprinzip und grundsätzliche Regeln

Das deutsche Brennball ist eine stark vereinfachte Variante von Baseball und kann als Ausgangspunkt für das Verständnis des Baseballs dienen; Sie werden beim Lesen der unteren Absätze mit Sicherheit viele Parallelen dazu entdecken, wenn Ihnen das Brennball vertraut ist.

Baseball wird von zwei Teams zu je neun Spielern gespielt. Das Ziel des Spiels ist es, mehr Runs (Punkte) zu erzielen als der Gegner. Mehrfach abwechselnd hat ein Team das Schlagrecht (Offense), während das andere das Feld verteidigen muss (Defense). Ein Run wird erzielt, wenn ein Spieler der Offense den Ball mit einem Schläger trifft und alle vier Bases reihum ablaufen kann. Die Defense versucht dies zu verhindern, indem sie dem Schlagmann nur schwer zu schlagende Bälle serviert und den geschlagenen Ball unter Kontrolle bringt.

Innings und Spieldauer

Ein Spielabschnitt heißt Inning; er besteht aus zwei so genannten "half innings". Die Auswärtsmannschaft spielt zu Beginn stets in der Offense. In der zweiten Hälfte des Innings ist dann das Team mit dem Heimrecht am Zuge. Beide Mannschaften dürfen dabei in ihrem offensiven Halbinning jeweils solange schlagen, bis drei ihrer Spieler aus sind.

Eine Partie besteht in der Regel aus neun Innings. In deutschen Ligen werden teilweise auch Double Header gespielt, also zwei Spiele hintereinander (2×5, 2×7, 1×7 und 1×9 Innings sind in Deutschland üblich). Der Zweck dessen ist es, die Zahl der Spiele pro Saison zu erhöhen. Ein Unentschieden gibt es nicht; steht es nach der vorab festgelegten Zahl von Innings unentschieden, wird jeweils so lange um ein weiteres "Extra Inning" verlängert, bis eine der Mannschaften gewinnt.

Duell Pitcher gegen Batter

Im Mittelpunkt des Spiels steht das Duell zwischen einem Batter der Offense und dem Pitcher der Feldmannschaft. In einer vorher festgelegten Reihenfolge (Batting Order / Lineup) treten die Spieler der Offense einzeln gegen den Pitcher an. Dieser versucht nun, den Ball so durch die Strike Zone zu seinem Catcher zu werfen, dass der Batter keine oder nur eine schwache Möglichkeit hat, den Ball mit seinem Schläger zu schlagen. Als so genannte Strike Zone ist der Bereich über der rund 40 cm breiten Home Plate deklariert, der oben durch Brust- und unten durch die Kniehöhe des Batters begrenzt ist. Gelingt es dem Pitcher, dreimal in die strike zone zu treffen, ohne dass der Batter den Ball trifft, ist der Batter draußen. Der Schiedsrichter kommentiert die mit "strikeout", "three strikes, you're out". Wird die Strike Zone jedoch verfehlt, so ist dies ein "Ball". Hat nun allerdings der Batter nach einem solchen Ball geschlagen ohne ihn zu treffen, so gilt dies als ein Strike zu seinen Ungunsten, auch wenn die Strike Zone nicht getroffen war. Hier gibt es aber eine Ausnahme: Der batter sieht noch rechtzeitig, dass der Ball zu hoch oder sonst daneben und macht einen "checked swing", er hält also mit dem Schwung ein. In diesem Falle bleibt der Wurf ein Ball.

Kassiert der Pitcher gegen den Batter vier Balls, so darf dieser auf die erste Base vorrücken. Dies bezeichnet man als "walk", weil der Batter in aller Seelenruhe zur ersten Base gehen kann. Sind alle Bases besetzt, dann bedeutet ein walk zugleich einen Run, da keine zwei Runner auf derselben base sein dürfen - es rücken alle Runner auf, somit kommt der erste Runner ins Ziel.

Geschlagener Ball

Das Spiel wird dann am interessantesten, wenn der Batter den Ball trifft und ihn zurück in das Feld schlägt. Hierdurch wird er zum Läufer (engl.: Runner) und muss zum ersten Base laufen.

Gelingt es einem Feldspieler, den vom Batter geschlagenen Ball direkt aus der Luft zu fangen, spricht man vom so gen. Flyball. Ein solcher Ball hat zur Folge, dass der Schlagmann selbst sofort out ist (Flyout). Andere im Spiel befindliche Runner müssen nun zunächst zu ihrer Ausgangsbasis zurückkehren, sie dürfen erst nach dem Fang loslaufen. Gelingt es ihnen dann, die nächste Base zu erreichen, spricht man von einem "sacrifice fly", weil trotz des "Verlustes" des Batters der Mitspieler vorankam.

Das Out kann auch erzielt werden, indem der Ball mit dem Schläger nur gestreift wird, steil in die Höhe und dann hinter die Auslinie fliegt (das so gen. foul pop). Der Ball befindet sich dann zwar innerhalb des "foul territory", im Spiel befindlichen Runnern ist es nun jedoch nicht erlaubt weiterzulaufen. Die Verteidigung (meistens der Catcher) darf den Ball dort fangen und damit das Out machen.

Wenn ein Feldspieler den Ball vom Boden aufnimmt und diesen zum ersten Baseman wirft, bevor es dem Batter/Runner gelingt, selbst dort anzukommen, spricht man von

einem Force out; der neue Runner ist nun ebenfalls out. Der Feldschiedsrichter (Field Umpire) hat die Aufgabe, bei knappen Spielzügen zwischen safe oder out zu entscheiden. Jeder Runner, der out ist, hat das Spielfeld zu verlassen, bis er wieder neu als Batter zum Einsatz kommt.

Berührt ein Feldspieler einen Runner, der gerade kein Base berührt, mit seinem Handschuh (und befindet sich der Ball darin), oder berührt der Feldspieler ihn mit dem Ball selbst (das so gen. Tag out), so wird dadurch dieser Runner out. Das Abwerfen ist jedoch nicht zulässig.

Ein Runner ist dann safe, wenn es ihm gelingt, ein Base zu erreichen, bevor die Feldmannschaft ihrerseits den Ball dorthin bringen kann. Natürlich kann er auch versuchen, zwei oder drei Bases auf einmal weiterzulaufen, allerdings darf sich höchstens ein Runner auf jeder Base befinden.

Erreicht der Batter durch seinen eigenen Schlag der ersten Base, so konnte er ein Single erzielen. Entsprechend ist von einem Double bzw. einem Triple die Rede, wenn er es zum zweiten oder dritten Base schafft. Bis ein neuer Batter zum Duell gegen den Pitcher antritt, bleibt der Runner an einem Base, das er safe erreicht hat. Durch den Schlag des Batters können alle Runner dann weiter vorrücken und sogar einen Run erzielen, indem sie wieder sicher am Home Plate ankommen. Einen Home Run erzielt ein Batter, wenn er den Ball über den Außenzaun hinweg schlägt. Der Batter und alle sich gerade auf den Bases befindlichen Runner dürfen nun die Bases ohne Zeitdruck ablaufen und je einen Run erzielen.

Base Stealing

Ein Runner hat jederzeit die Möglichkeit, das nächste Base zu "stehlen", also es zu erlaufen, selbst wenn der Ball vom Batter gar nicht geschlagen wurde. Als typische Gelegenheit sei folgendes genannt: Der Pitcher hat seine Pitching-Bewegung begonnen. Er darf diese nicht mehr unterbrechen, wenn er mit seinem Fuß bereits über der Pitcherplate war. Der Runner versucht nun, an der nächsten Base anzukommen, und zwar noch bevor der Catcher - der mittlerweile den Wurf des Pitchers gefangen hat - den Ball dorthin werfen kann.

Dem Catcher kommt für eine erfolgreiche defense eine große Bedeutung zu. Er ist es nämlich, der bei allen zu ihm zurückkommenden Bällen augenblicklich erkennen muss, wohin der Ball am besten gespielt wird, wenn sich mehrere Gegner auf den bases befinden. Nicht ohne Grund gibt es für catcher deswegen einen besonderen Preis, den "Golden Glove Award" (übersetzt: goldener Handschuh).

Schiedsrichter

Schiedsrichter werden beim Baseball Umpire genannt. Ein Spiel wird in der Regel von zwei bis vier Umpires geleitet. Der Hauptschiedsrichter steht immer hinter dem Home Plate, wo er zu entscheiden hat, ob der Pitcher einen Strike oder Ball erzielt hat (siehe oben). Ihm obliegt es ebenfalls, darüber zu entscheiden, ob ein Runner home base sicher erreicht (safe at home), also einen run erzielt hat. Der bzw. die weiteren Umpires befinden sich innerhalb des Feldes.

Scorer/Scorekeeper

Das Scoresheet, ein vorgefertigtes Formular zur Protokollierung aller Aktionen und Spielzüge, wird vom Scorer oder auch Scorekeeper am Spielfeldrand ausgefüllt. Es dient nicht nur als Spielbericht; auf der Basis der Scoring-Aufzeichnungen werden umfangreiche Statistiken erstellt, denen man Informationen über Spielstärke von Mannschaften und Einzelspielern entnehmen kann.

2. Spielfeld

Die Spielwiese des Baseball

Das Baseballfeld ist der Ort des Geschehens. Auf ihm befinden sich die Akteure und der Schiedsrichter, und die während der Innings für bewegte und bewegende Aktionen sorgen.

Das Baseballfeld

Das Spielfeld besteht aus zwei Teilen. Es ist normalerweise durch eine Umzäunung eingegrenzt. Das so genannte Fair Territory in Form eines Viertelkreises besitzt gerade Kanten als Seitenauslinien (Foullines), welche zwischen 90 und 120 Meter lang sind. In Amerika wird das Feld wegen der Form des fair territory auch gerne als "diamond" (Diamant) bezeichnet. Der Bereich außerhalb der Seitenauslinien wird Foul Territory genannt (in der nebenstehenden Grafik grau dargestellt).

Die überwiegende Zahl der Aktionen findet im Infield statt (in der Grafik braun). Es ist ein Quadrat, das in der Spitze des Viertelkreises eine Kantenlänge von 90 Fuß (etwa 27 m) besitzt, dessen Ecken durch die drei Bases (in der Grafik weiß) sowie die Home Plate markiert sind. Der andere, größere Teil des Fair Territories heißt Outfield (in der Zeichnung grün gefärbt).