

Baseball



Regeln und Spielweise

Laub Raiders Edition



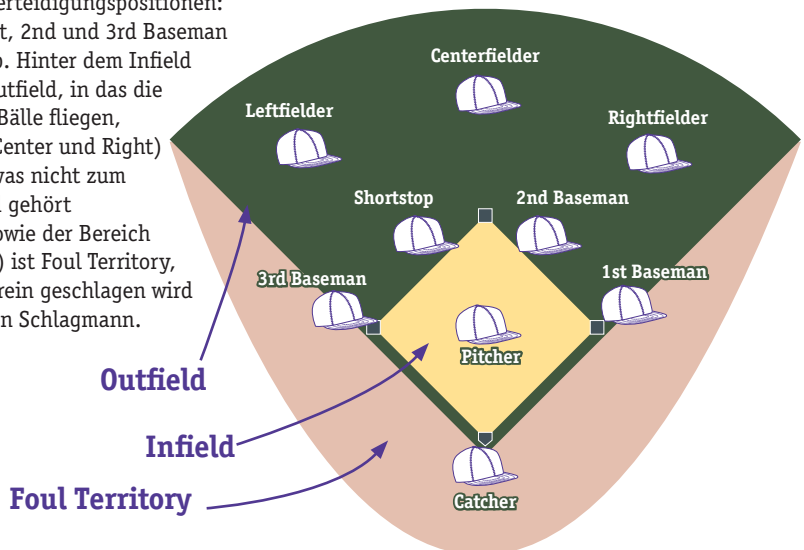
Basics

Beim Baseball spielen jeweils **9 aktive Feldspieler** (Defense/Verteidigung) gegen den Angriff (Batter/Schlagleute) der gegnerischen Mannschaft. In jedem Spielabschnitt (Inning) muss jede Mannschaft einmal verteidigen und einmal angreifen. Das Angriffsrecht wechselt, sobald die verteidigende Mannschaft 3 gegnerische Läufer (Runner) aus gemacht hat. Punkte (Runs) können erzielt werden indem ein angreifender Spieler einmal über jede Base "nach Hause" gelaufen ist.

Spielfeld und Positionen

Das Spielfeld setzt sich aus den 3 Bereichen Infield, Outfield und Foul Territory zusammen. Das Infield ist begrenzt durch die Bases und beinhaltet den Pitchers Mound (Wurfhügel). Im Infield befinden sich die Verteidigungspositionen:

Pitcher, Catcher, 1st, 2nd und 3rd Baseman sowie der Shortstop. Hinter dem Infield befindet sich das Outfield, in das die weit geschlagenen Bälle fliegen, 3 Outfielder (Left, Center und Right) spielen hier. Alles was nicht zum Infield und Outfield gehört (rechts und links sowie der Bereich hinter dem Catcher) ist Foul Territory, ein Ball der hier herein geschlagen wird zählt negativ für den Schlagmann.



Das Duell

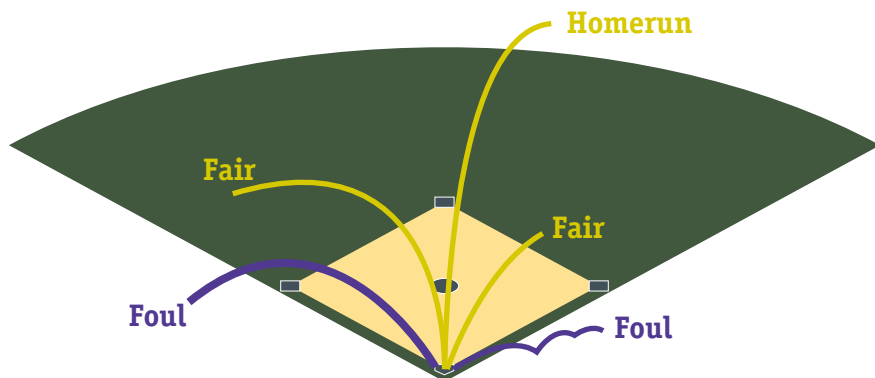
Hauptbestandteil des Spiels ist das Duell zwischen dem Pitcher und dem jeweiligen Batter der gegnerischen Mannschaft. Das Ziel des Pitchers ist es den Batter mit effektvollen oder schnellen Würfen direkt aus zu machen (Strike-Out). Dabei müssen die Würfe des Pitchers in einen bestimmten Bereich (Strike-Zone) fliegen, der sich am Batter bemisst. Wird der Ball in diese Zone geworfen, ohne, dass der Batter den Ball trifft zählt dies als Strike. 3 Strikes und der Batter ist aus. Trifft der Batter den Ball und dieser fliegt ins Foul Territory zählt dies ebenfalls als Strike, es sei denn er hat bereits 2 Strikes. Trifft der Pitcher mit seinem Wurf die Zone nicht und der Batter versucht auch nicht zu schlagen zählt dies als „Ball“, bei 4 solchen schlecht geworfenen Bällen darf der Batter automatisch auf die erste Base (Walk).

Arten von Pitches (Würfen des Pitchers):

Fastball → Schnell, sehr gerade Change Up → Sieht aus wie ein Fastball aber deutlich langsamer
Curveball → Fällt durch Rotation nach unten Slider & Cutter → Weichen zur Seite aus

Ball im Spiel

Schafft es der Batter den Ball ins Spiel zu bringen darf er zur ersten Base laufen. Schafft es die verteidigende Mannschaft, den Ball vor ihm zum 1st Baseman zu werfen, der mit seinem Fuß die Base berührt ist dieser aus, schafft sie dies nicht ist der vom Schlagmann zum Läufer (Runner) gewordene Spieler „Safe“, also sicher am ersten Base. Wird der Ball direkt aus der Luft gefangen, ist der Batter automatisch aus. Schafft der Batter es, den Ball so gut oder weit zu schlagen, dass die Verteidigung zu lang braucht um den Ball ans Ziel zu bringen, kann der Batter/Runner versuchen bis zur 2. oder 3. Base oder im Extremfall sogar „Heim“ zu laufen. Ein Ball der über das Outfield hinaus fliegt ist der wohl bekannte „Homerun“ der Schlagmann und alle sich auf den Bases befindenden Runner dürfen „nach Hause“laufen und somit punkten.



Baserunning & Steals

Ein sich auf der Base sicher befindender Runner hat mehrere Möglichkeiten weiter zu kommen. Er kann versuchen während eines Pitches die nächste Base zu „stehlen“, ist die Verteidigung aufmerksam genug und schafft es, ihn zwischen den Bases mit dem Ball bzw. dem Ball im Handschuh zu berühren, ist er aus (Tag Play; to tag=berühren). Bei einem geschlagenen Ball wird der Runner ebenfalls versuchen die nächste Base zu erreichen. Hat der Runner die Möglichkeit zu seiner Ausgangsbase zurückzukehren muss er widerrum zwischen den Bases mit dem Ball berührt werden (z.B. Runner auf 2. Base, kein Runner auf 1. Base). Wird der Runner von dem nachrückenden Batter „vorangeschoben“ so befindet sich dieser in einer „Force Play Situation“ (to force=zwingen), dann reicht es aus wenn ein Verteidiger, der den Ball hat die Base berührt zu der der Runner geschoben wird. Spielt die Verteidigung schnell genug, sind so auch mehrere „Outs“ je Spielzug möglich, nämlich dann wenn sie es schafft den Ball jeweils vor den Runnern auf die Base zu bringen (2 Runner aus = Double Play, 3 Runner aus = Triple Play). Die Schiedsrichter (Umpire) beurteilen in knappen Situationen ob der Runner „Safe“ oder „Out“ ist.

Innings (Spielabschnitte)

In der Liga der Laub Raiders (Landesliga IV) werden 2x 5 Innings gespielt, d.h. jede Mannschaft hat pro Spiel 5x die Möglichkeit Punkte zu erzielen und ebenso oft die Aufgabe zu verteidigen. Der sogenannte „Double Header“ bedeutet hierbei, dass 2 Spiele je 5 Spielabschnitte gespielt werden. Dazwischen sind ca. 30 Minuten Pause.

Begriffe

BALL:	Ein Wurf des Pitchers (Pitch), der nicht durch die Strike Zone fliegt.
BASE:	Ein Mal („Kissen“), das die vier Ecken des Infields markiert.
BATTER:	Schlagmann. Angriffsspieler, auch Hitter genannt, der an der Home Plate (Schlagmal) versucht, den Pitch zu schlagen.
DEFENSE:	Die Verteidigungsmannschaft, bestehend aus den neun Feldspielern, die ihre Positionen auf dem Baseballfeld einnehmen (Defensive).
FAIR TERRITORY:	Das eigentliche Spielfeld, auch einfach nur „Fair“ genannt.
FIELDER:	Ein Verteidigungsspieler. Jeder Verteidiger hat gemäß seiner Position eine besondere Bezeichnung
FLY BALL:	Ein in die Luft geschlagener Ball.
FLY OUT:	Wird ein geschlagener Ball direkt aus der Luft gefangen, so ist der Batter aus.
FOUL BALL:	Geschlagener Ball, der außerhalb des Fair aufkommt.
FOUL LINES:	Begrenzung des Fair Territory. Sie führen von der Home Plate in einem rechten Winkel bis zum Ende des Spielfeldes.
FOUL TERRITORY:	Bereich zwischen den Foul Lines und einem Begrenzungszaun. Bestimmte Spielzüge können auch dort durchgeführt werden; so führt ein aus der Luft gefangener Fly Ball im Foul Territory ebenfalls zum Aus des Batters.
HIT:	Erfolgreicher Schlag des Batters. Er erreicht durch seinen Schlag eine der Bases und ist „safe“.
HOME RUN:	Der Batter kann durch einen einzigen Schlag alle vier Bases auf einmal umrunden.
HOME PLATE:	Schlagmal und gleichzeitig „vierte“ Base. Die Außenkanten sind die Grenzen der „Strike Zone“.
OFFENSE:	Die Mannschaft, die sich gerade im Angriff, also am Schlag, befindet.
OUT:	Das „Ausmachen“ eines Angriffsspielers.
PITCH:	Der direkte Wurf des Pitchers zum Batter. Hiermit beginnt fast jeder Spielzug im Baseball.
PITCHER:	Zentraler Werfer der Verteidigung. Das Werfen zum Schlagmann nennt man „Pitching“.
PITCHER'S MOUND:	Leichte Erhebung, auf der der Pitcher beim Werfen steht.
GRINDER:	Ball, der vom Batter auf den Boden geschlagen wurde.
RUN:	Ein Punkt, erzielt durch einen Angriffsspieler, wenn er nach der Umrundung aller Bases wieder über die Home Plate läuft. Dies kann auch mehrere Spielzüge dauern. Ein Run bedeutet einen Punkt für seine Mannschaft.
RUNNER:	Läufer (Angriffsspieler), der von Base zu Base vorrückt.
SAFE:	Ein Angriffsspieler ist „safe“ (sicher) an einer Base, wenn er diese erreicht, ohne vorher ausgemacht worden zu sein. Er kann an dieser Base bis zum nächsten Spielzug stehen bleiben.
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 in das Foul Territory des Spielfeldes schlägt.
STRIKE OUT:	Der Batter hat den dritten guten Pitch (Strike) des Pitchers nicht geschlagen oder vorbeigeschwungen und ist somit aus. Der Umpire ruft: „Strike three, you're out!“.
STRIKE ZONE:	Viereckiges „Fenster“ über der Home Plate, das so breit ist wie die Home Plate selbst und nach oben und unten von der Höhe der Knie und Brust des Batters begrenzt wird.
UMPIRE:	Schiedsrichter