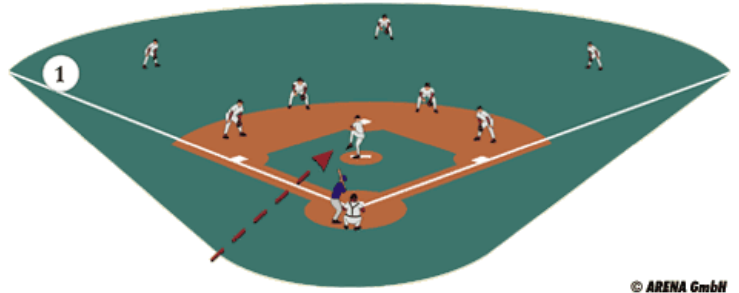


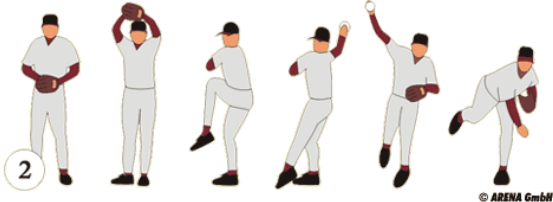
Baseball Regeln

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 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.



© ARENA GmbH



© ARENA GmbH

Der Werfer (Pitcher)

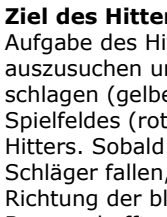
Das Spiel beginnt beim Pitcher, dessen Aufgabe es ist, den Ball so hart und präzise zu werfen, daß der gegnerische Hitter diesen möglichst nicht trifft. Sein Fänger (Catcher) gibt ihm dazu taktische Zeichen und zeigt ihm an, wo der Hitter seine Schwächen hat. Der Pitcher macht dem Hitter das Leben durch Effets, unterschiedliche Wurfgeschwindigkeiten und vielen weiteren Tricks schwer.



© ARENA GmbH

Der Hitter & die Strike Zone

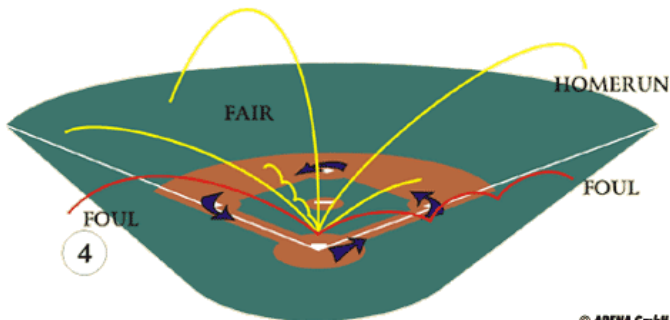
Ein Wurf zählt aber nur dann für den Pitcher, wenn er durch die 'Strike Zone' fliegt, ein imaginäres 'Fenster' über dem Schlagmal. Die 'Strike Zone' ist so breit, wie das 'Home Plate' und in der Höhe von den Knien und Achseln des jeweiligen Hitters definiert (Grafik aus der Sicht des Pitchers). Ob ein Wurf des Pitchers durch dieses Fenster geflogen ist oder nicht, beurteilt der Schiedsrichter (hellblaues Hemd), der unmittelbar hinter dem Fänger steht.



© ARENA GmbH

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.



© ARENA GmbH

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 'guten Würfe' (Strikes), die der Schiedsrichter durch Armbewegung anzeigt.



© ARENA GmbH

© ARENA GmbH



© ARENA GmbH

Balls

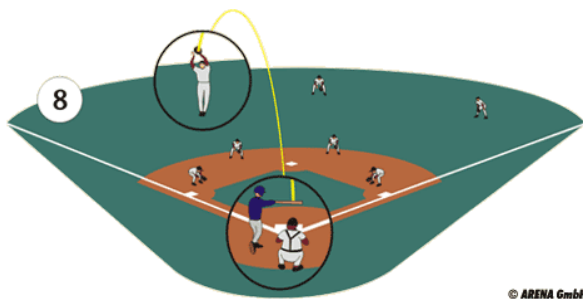
Da Strikes aber für den Hitter gut zu schlagen sind, wirft der Pitcher auch häufig Bälle etwas außerhalb der Strike Zone, um undisziplinierte Hitter dazu zu verleiten, auch nach 'schlechten Würfen' (Balls) zu schwingen. Dies kann der Pitcher aber auch nicht übertreiben, da bei 4 Fehlwürfen (Balls) der 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.



© ARENA GmbH

Baserunning

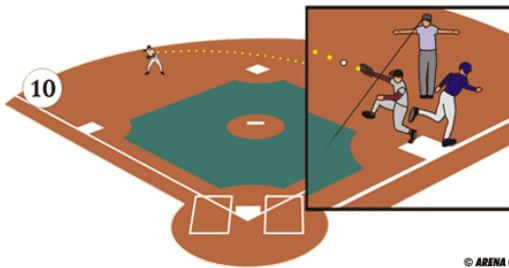
Jeder Hitter, der den Ball ins Feld geschlagen hat, wird zum Läufer (Baserunner). Er versucht, so weit wie möglich auf den Bases vorzurücken, während die Defense den geschlagenen Ball unter Kontrolle bringt und zurückwirft. Hat der Läufer mindestens das 1. Base erreicht, bevor die Defense den Ball zurückbringt, bleibt er dort stehen und der nächste Angreifer kommt an das Schlagmal. An jedem Base darf dabei nur je ein Angreifer stehen.



© ARENA GmbH

Force Out

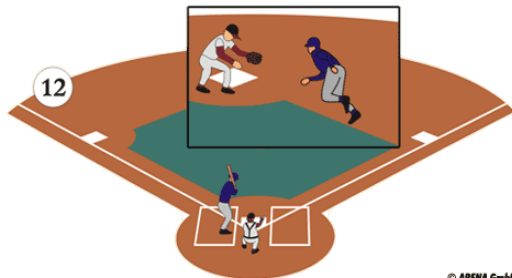
Ein Angreifer ist ebenfalls Out, wenn es den Verteidigern gelingt, den geschlagenen Ball unter Kontrolle zu bringen und schneller an das 1. Base zu werfen, als der Läufer dieses Base erreicht. Da der Hitter laufen muß, wenn er den Ball ins Feld schlägt, nennt man dies 'Force Out'. Ob der Ball oder der angreifende Läufer zuerst am Base ankommt, beurteilt der Feldschiedsrichter (hellblaues Hemd).



© ARENA GmbH

Base Hit

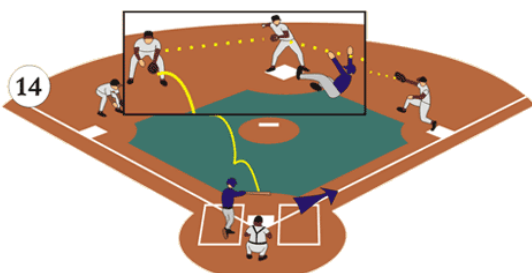
Gelingt es dem Hitter, den Ball durch die erste Verteidigungslinie (Infielder) zu schlagen, so hat er das 1. Base sicher und kann, je nach Weite des Schlages möglicherweise sogar das 2. oder 3. Base erreichen.



© ARENA GmbH

Tag Out

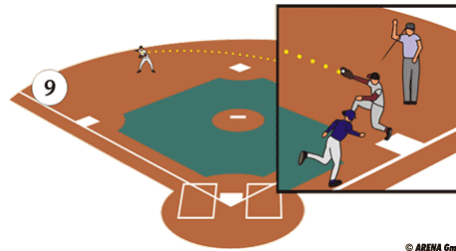
Die vierte und letzte Möglichkeit für die Verteidigung einen Angreifer Out zu machen, ist es, einen Baserunner mit dem Ball zu berühren, wenn dieser gerade nicht auf einem Base steht. Die Bases sind also 'Sicherheitszonen' für die Angreifer, auf denen ihnen nichts passieren kann. Lösen sie sich aber 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.



© ARENA GmbH

Fly Out

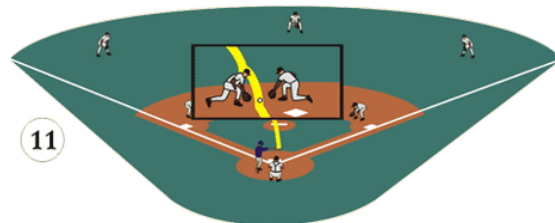
Die Verteidigung hat die Aufgabe, möglichst schnell 3 'Outs' zu erzielen, also drei gegnerische Angreifer aus zu machen. In diesem Fall wechselt das Angriffsrecht. Die Verteidiger verlassen das Feld und werden ihrerseits zu Schlagmännern. Um diese 3 Outs zu erreichen, hat die Verteidigung mehrere Möglichkeiten.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



© ARENA GmbH

Safe

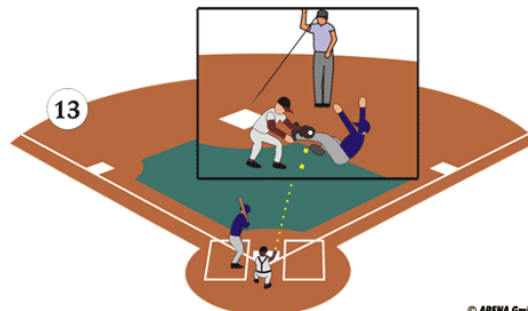
Erreicht dagegen der Läufer das Base vor dem Ball, ist er dort 'sicher' (Safe) und darf am Base stehenbleiben. In diesem Fall kommt der nächste Angreifer zum Schlagmal und versucht, den Baserunner durch einen erneuten Treffer weiter zu schieben, sowie selbst sicher ein Base zu erreichen



© ARENA GmbH

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).



© ARENA GmbH

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).