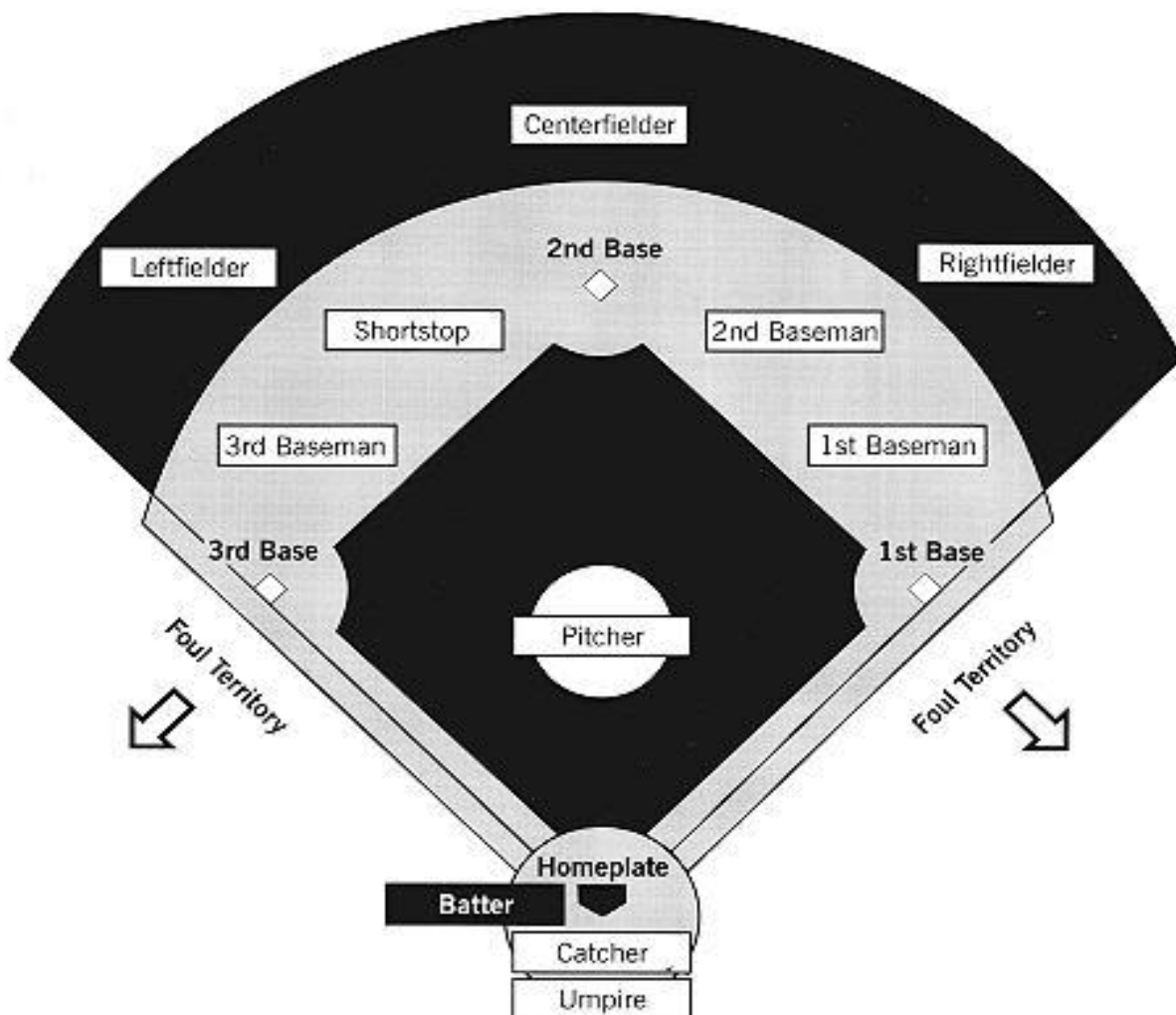


Baseball - Einführung in den Spielgedanken und das Regelwerk

Baseball ist eine mit dem alten deutschen Schlagball bzw. Brennball verwandte Schlagsportart zwischen zwei Mannschaften zu je neun Spielern.

Das Spielfeld

Die mit Baseballschlägern ausgestattete Schlagpartei (Angreifer, **Offense**) versucht den vom Gegner (Verteidiger, **Defense**) angeworfenen harten Baseball so weit wie möglich ins Feld zu schlagen, die drei Ruhemale (**Bases**) zu erlaufen. Ein Schlag über die Außenbegrenzung des Spielfeldes ist ein "**Home Run**", der Schlagmann und alle Läufer können sofort punkten.





Ablauf

1. Der Werfer (**Pitcher**) der Defense wirft den Ball zu seinem Fänger (**Catcher**). Hat ein Schläger (**Batter**) den Ball, den der Pitcher zugeworfen hat, getroffen, wird er zum Läufer. Berührt der Läufer die drei Bases und kehrt er zu seinem Ausgangspunkt, dem Schlagmal (**Home Plate**), zurück, hat er einen Punkt erzielt (**Run**). Je nach Weite des Schlags unterbricht der Läufer seinen Lauf an einem der drei Bases und der nächste Spieler der Schlagpartei ist an der Reihe.
2. Die Feldpartei (Defense) versucht gleichzeitig die geschlagenen Bälle abzufangen und die Batter aus (**Out**) zu machen. Sind drei Batter aus, verlieren die Angreifer das Schlagrecht und werden zur Feldpartei. Es gibt mehrere Möglichkeiten, Spieler der Schlagpartei auszumachen:
 - Der geschlagene Ball wird von einem Feldspieler direkt aus der Luft gefangen (**Fly Out**).
 - Der Schläger wird mit dem Ball im Fanghandschuh des Feldspielers berührt, während er sich zwischen zwei Bases befindet (**Tag Out**).
 - Ist ein Spieler der Schlagpartei nach einem Schlag gezwungen, ein Base weiter zu laufen (**Forced Play**), kann ihn ein Feldspieler in Ballbesitz durch Berühren dieser Base ausmachen. Es gibt zwei Spielsituationen, in der die Angreifer gezwungen sind, weiter zu laufen
 - Nach einem Schlag muß der Schläger zur ersten Base laufen.
 - Da an einer Base immer nur ein Spieler stehen kann, sind die Läufer an den Bases gezwungen nach einem Schlag ihr Ruhemal für die nachrückenden Angreifer frei zu machen.
 - **Strike Out** (siehe „Das Duell“)
3. Ein Spieldurchgang (Inning) ist beendet, wenn jede Mannschaft einmal im Angriff und in der Verteidigung gespielt hat. Ein Ligaspiel umfaßt i.d.R. neun Innings und diejenige Mannschaft, die aufgrund guter Schlagleistung die meisten Punkte erzielen konnte, hat gewonnen.

Das Duell

Das Spiel wird entscheidend geprägt vom Duell des Pitcher mit dem gegnerischen Batter: Der Pitcher versucht den Ball über die Home Plate, ein etwa 40 cm breites Brett, zu werfen. Neben der Home Plate steht der Schläger, der seinerseits versucht, die angeworfenen Bälle ins Feld zu schlagen. Dabei versucht der Pitcher den Batter durch raffinierte und harte Würfe zu verwirren. Hinter dem Schläger hockt der Catcher der Feldpartei, der die Aufgabe hat, die nicht geschlagenen Bälle zu fangen. Im Duell zwischen Pitcher und Batter besteht die vierte Möglichkeit der Verteidigung, Schläger auszumachen:

Der **Strike Out**: Werden gegen den Batter drei **Strikes** gezählt, ist er aus. Ein Strike ist:

1. Jeder angeworfene Ball, den der Batter verfehlt.
2. Jeder angeworfene Ball, der durch die "**Strike Zone**" geht und nicht geschlagen wird. Diese Zone ist der Bereich zwischen Achseln und Knie des Batters (Höhe) und der Breite der Home Plate.

Hinter dem Catcher hockt der Hauptschiedsrichter (**Umpire**), der beurteilen muss, ob die Würfe des Pitchers innerhalb oder außerhalb der Strike Zone sind. Trifft ein Wurf des Pitchers nicht in die Strike Zone und schwingt der Schlagmann nicht nach ihm, nennt man dies einen "**Ball**". Nach vier Balls erhält der Schlagmann einen Freilauf zur ersten Base (**Walk**).