

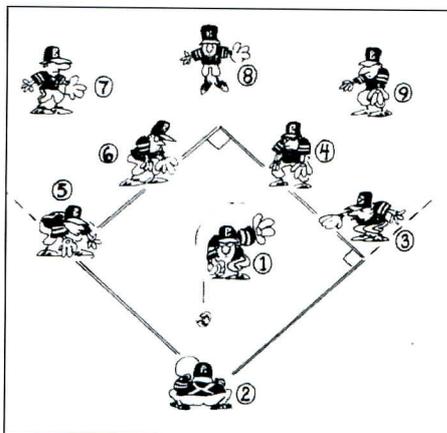
Die Regeln des Spiels

Baseball ist ein Duell zwischen dem angreifenden Schlagmann (Batter) und dem verteidigenden Werfer (Pitcher). Der Pitcher versucht, sein Feld zu verteidigen. Dabei macht er es dem Schlagmann möglichst schwer, den Ball überhaupt zu treffen. Der Fänger (Catcher), der hinter dem Schlagmann hockt, gehört – wie der Pitcher – zur verteidigenden Mannschaft und fängt die Bälle, die der gegnerische Schlagmann nicht trifft.

Der Pitcher muß beim Werfen des Balles aber gewisse Regeln einhalten: Der Ball muß die im Boden eingelassene „Zielplatte“ (Homeplate, 40 cm breit) überfliegen und darf gleichzeitig nicht über Brusthöhe oder unter Kniehöhe des Schlagmannes ansteigen bzw. absinken. Gelingen dem Pitcher drei solche guten Würfe (Strikes), ohne daß der Schlagmann sie trifft, so ist der Schlagmann aus (out) und muß zurück auf die Bank. Gelingt es dem Pitcher andererseits viermal nicht, den Ball wie oben beschrieben zu werfen, sondern verfehlt das „Wurfenster“ (dies ist ein „Ball“), dann darf der Schlagmann kampfflos zum ersten Spielmal (First Base) vorrücken. Die Spielmale – auch „Bases“ – sind weiße Kissen, die sich in den Ecken des Innenfeldes befinden.

Richtig interessant wird es beim Baseball aber erst dann, wenn der Schlagmann den geworfenen Ball ins Feld zurückschlägt. Er muß dann so schnell wie möglich zu seiner ersten Station, dem „First Base“, laufen. Erreicht er dieses, bevor die Verteidiger – die Feldmannschaft – den Ball dorthin spielen, so ist er „sicher“ (safe), andernfalls ist er „aus“ (out). Jeder Schlagmann ist auch dann aus, wenn sein geschlagener Ball aus der Luft gefangen wurde. Hat der Schlagmann aber seine erste Station sicher erreicht, tritt der nächste Schlagmann aus

seiner Mannschaft gegen den Pitcher an. Ein neues Duell beginnt. Trifft auch dieser Schlagmann den Ball und bringt ihn ins Feld, muß dieser ebenfalls zum „First Base“ laufen. Sein Vorgänger muß nun diese Station verlassen, da nie mehr als ein Spieler ein Spielmal besetzen darf, und läuft zur zweiten Station („Second Base“). Dabei entscheidet wieder die Geschwindigkeit der Verteidiger, ob die Läufer ihre Station sicher (safe) erreichen oder erfolgreich „ausgespielt“ werden. Punkte können beim Baseball nur die angreifenden Spieler erzielen, hier die Schlagmänner, die nach dem Treffen des Balles zu Läufern werden. Gelingt es einem Läufer, alle drei Stationen „abzulaufen“ und erreicht er dann auch noch sicher die Ausgangsstation (Homeplate), hat er für sein Team einen Punkt (Run) erzielt. Beim Baseball treten immer zwei Mannschaften mit je neun Spielern gegeneinander an. ◆



Aufstellung der Verteidiger:
(1) Pitcher, (2) Catcher, (3) First Baseman, (4) Second Baseman, (5) Third Baseman, (6) Shortstop, (7) Left Outfielder, (8) Center Outfielder, (9) Right Outfielder

BALL ist ein Pitch, der nicht durch die Strike-Zone geht und vom Batter nicht geschwungen wird.

BASE ist eines der drei Kissen an jeder Ecke des Infields, die Home-Plate gilt als viertes Base.

BASE-HIT ist ein Schlag des Batters, der es ihm ermöglicht, an eines der Bases zu gelangen.

BUNT ist ein Schlag, der ohne Schwung ins Feld geschlagen wird, so daß er nur leicht ins Infield rollt.

CATCHER ist der Spieler der Verteidiger, der seine Position hinter der Home-Plate einnimmt.

HOME PLATE ist die fünfeckige Platte am unteren Ende des Infields.

HOMERUN ist ein in die Luft geschlagener Ball, der außerhalb der Outfield-Begrenzungen landet. Der Schlagmann erzielt durch ihn einen Punkt. Stehen bereits Läufer auf den Bases, dann können maximal vier Punkte durch diesen Super Schlag erzielt werden. Man nennt ihn deshalb auch „Grand Slam Homerun“

INNING ist ein Spieldurchgang, bei dem jede Mannschaft einmal am Schlag und einmal im Feld war.

OUT ist die Folge eines gelungenen Spielzuges, bei dem ein Batter oder Runner auf seinem Weg zu einem Base gestoppt wird. Bei drei OUT wechseln Defense und Offense.

PITCHER ist der Spieler der Defensivmannschaft, der seine Position am Pitcher's Plate einnimmt und die Bälle am Schlagmann vorbei zum Fänger wirft.

RUN ist ein Punkt, den man erzielt, wenn man alle Bases der Reihe nach berührt hat und an das Home Plate zurückgekehrt ist, ohne „ausgespielt“ worden zu sein.

SAVE ist der Ruf des Umpires, wenn ein Runner sicher an einem Base ist.

STOLEN BASE wird von einem Runner erzielt, der versucht, ohne Hilfe des Batters ein Base weiter vorzurücken.

STRIKE wird vom Umpire gerufen, wenn a) der Batter nach dem Ball schwingt und ihn nicht trifft;

b) der Ball durch die Strike Zone fliegt und der Batter nicht nach dem Ball schwingt;

c) der Batter den Ball ins Foul Territory schlägt. Ist dies jedoch der dritte Strike, so ist der Batter nicht OUT.

STRIKE ZONE ist das gedachte Fenster, begrenzt durch die Breite der Home Plate und in der Höhe durch Achsel- und Kniehöhe des Batters. Durch sie muß der Pitcher werfen, um einen Strike zu erzielen.

STRIKE OUT ist, wenn:

a) der Batter dreimal daneben schwingt;

b) der Batter beim dritten Strike überhaupt nicht schwingt. ◆