BASEBALL REGELN

Sieben Sachen, um das Spiel gut zu verstehen.

Grundsätzliches

Das Team, das den Schläger am Schlagmal schwingt, ist im Angriff und kann Punkte erzielen. Im Feld steht das verteidigende Team und versucht das Punktesammeln zu verhindern.

9 Spieler bilden ein Team. Diese neun müssen abwechselnd mit dem Schläger schwingend angreifen oder im Feld stehend verteidigen. Einzelne Spieler können jederzeit ausgewechselt werden.

Das Spiel ist normalerweise nach 9 Spielabschnitten *(Innings)* beendet. Ein Spielabschnitt bedeutet, dass einmal das eine Team beim Schlagen punkten konnte und dann das andere. Somit wechseln die Teams 18-mal zwischen Schlagmal und Feld.

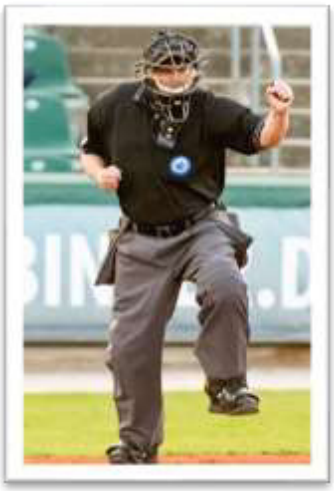
Was will das angreifende Team, das den Schläger am Schlagmal schwingt?

So viele Punkte wie möglich erzielen! Der geschlagene Ball soll ins Spielfeld fallen und dann müssen die Läufer alle Kissen (Bases) der Reihe nach berühren. Beim Überqueren des Schlagmals gibt es einen Punkt je Läufer (Runner).

Das Spielfeld sieht aus wie ein großes Kuchenstück. Vom Schlagmal (Home Plate) geht jeweils eine weiße Linie links und rechts zu den gelben Pfosten, die ca. 100 Meter entfernt sind. Begrenzt wird das Feld durch den grünen Zaun, der an seiner tiefsten Stelle ca. 120 Meter weit weg ist. Fliegt der Ball da drüber (gelbe Linie), zählt das als ***Homerun.***

Sobald der geschlagene Ball im Kuchenstück landet, muss der Schlagmann seinen Schläger weglegen und zum ersten Kissen rennen. Vom Schlagmal aus gesehen, ist es das Kissen rechts an der weißen Linie. Danach rennt er zum zweiten Kissen in der Mitte des Feldes, weiter zum dritten Kissen auf der linken Seite. Und die Runde abschließend zum Schlagmal, wo es EINEN Punkt je Läufer gibt.

Das ist alles, was das angreifende Team zu tun hat: Ball schlagen, Rennen und Punkte sammeln!



Was will das verteidigende Team, das im Feld steht?

So schnell wie möglich selbst wieder Punkte machen! Also runter vom Feld und selbst wieder schlagen. Das geht nur, wenn das Angriffsrecht gewechselt wird.

Sehr wichtig: Gewechselt wird das Angriffsrecht nach 3 Aus (*OUT*). Diese Information steht auf der Anzeigetafel neben BALL und STRIKE.

NACH 3 AUS (OUT) WIRD GEWECHSELT!

Das kann recht schnell gehen oder eine Weile dauern. Verpflegung holt man sich besser nach dem dritten Aus 😉

Es sind 7 Sachen, die man sich merken muss, um das Spiel zu verstehen. Los geht's.

Das verteidigende Team hat VIER Möglichkeiten, ein AUS (OUT) zu erzielen:

Die erste Möglichkeit, ein AUS zu erzielen, sind 3 STRIKES!

Beim „Duell" wirft der Werfer (*Pitcher*) seinem Freund dem Fänger (*Catcher*) den Ball so hin, dass der Schlagmann (*Batter*) mit dem Schläger den Ball NICHT trifft. Macht er das GUT, zählt das als STRIKE. Macht er das SCHLECHT, zählt das als BALL.

Wer bestimmt eigentlich, ob der Wurf GUT oder SCHLECHT war? Der Schiedsrichter (*Umpire*) steht direkt hinter dem Fänger (*Catcher*) und bewertet jeden Wurf. Bei einem GUTEN Wurf deutet er dies mit einem Zeichen, dem gestreckten Arm und dem lauten Ruf „STRIKE", an. Ein SCHLECHTER Wurf hingegen hat kein Zeichen und er bleibt regungslos. Damit wissen alle Bescheid!

Nach insgesamt drei GUTEN Würfen (STRIKES) ist der Schlagmann AUS. Falls es beim Werfen nicht so gut läuft, ist nach vier SCHLECHTEN Würfen (BALLS) auch den Zuschauern langweilig. Der Schlagmann legt den Schläger weg und darf zum ersten Kissen (First Base) laufen (WALK).

Wohin muss der Werfer eigentlich werfen, damit es ein GUTER Ball ist? Die rechteckige STRIKE Zone ist so breit wie das weiße Schlagmal (*Home Plate*). Darüber muss der Ball fliegen. Deshalb putzt der Schiedsrichter sie regelmäßig mit seinem Pinsel. Die Höhe der STRIKE Zone bestimmt der Schlagmann durch seine Körpergröße! Obere Grenze ist auf Brusthöhe der Teamschriftzug auf dem Trikot und untere Grenze ist das Knie vom Bein, das zum Werfer zeigt.

Jeder Wurf wird auf der Anzeigetafel mit BALLS und STRIKES registriert: 3 STRIKES = *Out*; 4 BALLS = *aufs Kissen (BASE) gehen* (*WALK*).

Die zweite Möglichkeit ein Aus zu erzielen ist: den Ball vor dem Läufer ans Kissen zu werfen.

Landet der geschlagene Ball im Feld, rennt der Schlagmann vom Schlagmal (HOME PLATE) so schnell wie möglich zum ersten Kissen (First Base).

Das verteidigende Team nimmt den Ball auf und wirft ihn zum ersten Kissen. Hat der Feldspieler den Ball und berührt das Kissen bevor der Läufer da ist, ist der Läufer AUS.

Stehen Läufer an den Kissen während des Schlags, müssen diese ebenfalls losrennen und dem kommenden Läufer Platz machen. Erreicht der Ball das Kissen vor dem Läufer, ist dieser AUS. Der Feldschiedsrichter streckt den rechten Arm in die Luft und signalisiert das AUS.

Die dritte Möglichkeit ein AUS zu erzielen ist: den Läufer mit dem Ball zu berühren.

Solange der Läufer KONTAKT ZUM KISSEN hat, ist er sicher (*SAFE*). Der Feldschiedsrichter signalisiert das, indem er beide Arme waagrecht hält. Entfernt sich der Läufer vom Kissen, ist er vogelfrei und das verteidigende Team kann ein AUS erzielen, wenn der Läufer vom Feldspieler mit dem Ball in der Hand bzw. Handschuh berührt wird.

Wird der Läufer auf dem Weg zum nächsten Kissen mit dem Ball in der Hand bzw. Handschuh berührt, ist der Läufer AUS.

Die vierte Möglichkeit ein AUS zu erzielen ist: den geschlagenen Ball direkt aus der Luft fangen.

Fliegt der Ball in hohem Bogen und weit ins Feld, bedeutet es für die Zuschauer erstmal Ruhe zu bewahren und abzuwarten!

Denn der Schlagmann ist sofort AUS, wenn der Ball direkt aus der Luft gefangen wird! Dabei ist es egal, wo das verteidigende Team den Ball fängt. Hauptsache er fliegt direkt vom Schläger in den Handschuh des Feldspielers (FLYOUT).

Das war alles, was das verteidigende Team zu tun hat:
***STRIKES* werfen, *OUT* sammeln und nach 3 *OUT* selbst wieder zum Schlagen kommen!**

Gleich sind wir durch. Die ersten Vier Sachen sind verstanden. Jetzt noch Drei, die wichtig sind, um das Geschehen im Feld, also die Läufer an den Kissen, zu verstehen:

Bei den Läufern gibt es ein *GEZWUNGENES* Rennen, *FREIWILLIGES* Rennen und *MUSS* stehenbleiben

Erstens: *Der Läufer ist* ***GEZWUNGEN*** *das Kissen zu verlassen.*

Es darf immer nur ein Läufer am Kissen stehen! Zwei sind einer zuviel. Deshalb ist der Läufer, der auf dem Kissen (BASE) steht ***GEZWUNGEN,*** dem nachrückenden Läufer das Kissen freizumachen. Er muss, ob er möchte oder nicht, das Kissen verlassen und zum nächsten Kissen laufen, sobald der Ball im Spiel ist.

Das verteidigende Team hat nun die Möglichkeit ein Aus zu erzielen, indem der Ball vor dem Läufer am Kissen ist ***ODER*** durch Berührung des Läufers mit dem Ball.

Merke: Der Läufer ist SOFORT AUS (FORCE PLAY), wenn der Feldspieler des verteidigenden Teams mit dem Ball in der Hand DAS KISSEN BERÜHRT, zu dem der Läufer rennt. Dann hat der Feldspieler noch Zeit, den Ball zum nächsten Kissen zu werfen, um dort EIN WETERES AUS zu erzielen. Wenn das klappt, wären zwei Läufer auf einmal aus (***DOUBLE PLAY***).

Dies gelingt häufig im Zusammenspiel beim ersten und zweiten Kissen. Das erste AUS passiert beim Läufer, der gerade zum Kissen zwei (Second Base) rennt und mit dem Wurf auf Kissen eins (First Base) wird der Läufer, der gerade geschlagen hat, ebenfalls erwischt. Möglich ist dies, weil beide Läufer GEWZUNGEN waren zu laufen! Sehenswerter Spielzug!

Zweitens: *der Läufer kann* ***FREIWILLIG*** *das Kissen verlassen und umkehren*

Steht ein Läufer am Kissen und es ist beispielsweise ein oder es sind sogar zwei Kissen zwischen ihm und dem nachrückenden Läufer frei, dann ist er NICHT GEZWUNGEN zu laufen. Er entscheidet für sich, ob der gespielte Ball gut genug ist, um das nächste Kissen zu erreichen. FREIWILLIG.

Es ist auch zu beobachten, dass Läufer das Kissen FREIWILLIG verlassen bevor der Ball geschlagen wurde! Warum machen sie das? Damit verkürzen sie die Distanz zum nächsten Kissen (28 m).

Ein Läufer, der das Kissen freiwillig verlässt, ist vogelfrei und kann ***NUR*** ausgemacht werden, wenn er mit dem Ball in der Hand BERÜHRT WIRD! Das Kissen mit dem Ball zu berühren, gilt nicht. Ein FREIWLLIGER Läufer kann jederzeit wieder UMDREHEN und zum ursprünglichen Kissen laufen!

Drittens: *Läufer müssen stehenbleiben, bis der hohe Ball direkt aus der Luft gefangen wird.*

Geht der geschlagene Ball in hohem Bogen in die Luft und ist anzunehmen, dass er vom gegnerischen Team direkt aus der Luft gefangen wird, muss der Läufer am Kissen stehenbleiben. Sobald der Ball mit dem Handschuh GEFANGEN wurde, könnte er losrennen. Ist der Läufer VORHER SCHON zum nächsten Kissen gestartet und der Ball wird gefangen, muss er wieder zum ursprünglichen Kissen zurück!

Beispiel: Jedes Kissen ist mit einem Läufer besetzt. Ein Schlagmann schlägt den Ball direkt in den Himmel und der Ball fliegt bis zur Raumstation! Dann wäre der Ball theoretisch sehr, sehr lange unterwegs. Zwischenzeitlich könnten sich die Läufer von ihren Kissen lösen und gemütlich losrennen, um Punkte zu erzielen. Und zwar so lange, bis der Ball wieder runterkommt und vom verteidigenden Team aus der Luft gefangen wird.

Das würde bedeuten, die Schlagleute schlagen die Bälle nur noch senkrecht in die Luft, sobald Läufer auf den Kissen stehen. Je höher desto besser, damit zwischenzeitlich die Läufer punkten können. Es wäre unfair und superlangweilig für die Zuschauer?

Deshalb diese Regelung

Und beim Damen Baseball (Softball) gibt es folgende kleine Abweichungen zu erklären:

Softball ist das flottere Spiel, bei dem das kleinere Feld zu mehr Action beiträgt. Denn es ist links und rechts ca. 65 Meter und an der weitesten Stelle ca. 75 Meter tief.

Deshalb ist der Abstand zwischen den Bases verkürzt (18 m) und der größere Softball (12 Zoll / inch), der GENAUSO HART ist, wie der Baseball (9 Zoll / inch), hat mehr Luftwiderstand.

Das hat zur Folge, dass ein geschlagener Ball schneller erreichbar ist und es schneller zu spannenden und knappen Spielzügen kommen kann. Armschonender ist dabei der Wurf der Werferin (Pitcher), denn der Ball wird nicht von oberhalb der Schulter geworfen (Baseball), sondern von unterhalb der Hüfte.

Regeltechnisch ist Softball gleich dem Baseball. SOFT hat also nichts mit WEICH zu tun! Nur das hier gibt es NICHT: Das freiwillige Entfernen des Läufers vom Kissen BEVOR der Ball geworfen wurde. Da die Kissen (Bases) eine kürzere Entfernung haben, wäre das zusätzliche Abkürzen unglücklich. Deshalb gilt:

Der Läufer darf das Kissen erst verlassen, wenn der Ball die Wurfhand des Pitchers verlassen hat. Viel Spaß beim Softballschauen!

So, das war's.

Sieben Sachen, die man sich merken muss, um Baseball zu verstehen. Und Softball auch. Übrigens hier die allerwichtigste Regel!

Genau genommen kommt man zu einem Spiel nicht weger'm Spiel. Zu einem Spiel kommt man eigentlich wegen der ***netten Leute***, der ***tollen Atmosphäre***, der ***ausgelassenen Stimmung***, der ***guten Verpflegung*** und vor allem weger'm ***Ratschen***. Man unterhält sich ganz entspannt und wenn's vom geschlagenen Ball „***Plopp***" macht, wird schnell hingeschaut, was auf dem Feld passiert und ratscht nach dem Spielzug einfach weiter. Selbst die Essensausgabe am Food Shop in Regensburg ist so gestaltet, dass nix verpasst wird. „***Plopp***" und schnell den Spielzug verfolgen, um dann zur Verpflegung zu greifen. Wo gibt es das schon? Besser geht es nicht. Viel ***Spaß*** beim Regelnverstehen.

Noch Fragen? Finde den ***Regelerklärer*** im Stadion mit der roten Weste.

Eurer Regelerklärer, Markus Brunner: *markus.brunner@legionaere.de*

PREMIUM PARTNER DER GUGGENBERGER LEGIONÄRE

Guggenberger

SG IFFOXX
Ein Unternehmen der Aon-Gruppe

Projekt 29
Datenschutz | Informationssicherheit

Dallmeier

16 B 49
Bischofshof
Das Bier, das uns zu Freunden macht

Sparkasse Regensburg

PARTNER DER GUGGENBERGER LEGIONÄRE

Seven
der Versorger. REWAG
STERN CENTER REGENSBURG
SPORT TAHEDL
WIR SIND DEIN SPORT
Kondrauer
KRONTEC
Meindl Entsorgungsservice
SPIELBANK BAD KÖTZTING
POWER & FITNESS CENTER
BIBERGER Arbeitsbühnen- & Staplervermietung LIFT
tickaroo
MÜHLBACHER
BEUTLHAUSER
charivari
MAX HOFMANN FUSSBÖDEN
huber architekten
ibis STYLES
C3 MARKETING AGENTUR GMBH
BAUERFEIND
Holz Weinzierl Fertigungen GmbH & Co. KG
Swoboda Siegert-Bomhard Eder
Michael Schmid Feinkost-Metzgerei "...alles was ich mag!"
SCHNAPPCOM WERBEAGENTUR GMBH
TVA
Autohaus HOFMANN
first base consulting GmbH
ibis
NOVOTEL
SENNEBOGEN Vertriebsgesellschaft
SEPA express

SPONSOREN DER GUGGENBERGER LEGIONÄRE

LANZINGER TANKE LANZINGER CARAVAN
EIFFAGE NAT
TÜV NORD Mobilität
WALTER werbetechnik
HERBERT BRÜCKL Allianz Neutraubling
Graf | Partner
offITs office & IT systeme
DONAU EINKAUFS ZENTRUM
HUK-COBURG
DECATHLON
POLSTER
DONAUEVENTS
CMB EXPO messebau weltweit
ärztehaus west
Bayerisches Rotes Kreuz
Weltenburger am Dom
Dream Inn HOTEL
wint.global
Sporting Spine
BIBERGER RENNER MIETGERÄTE
PROEVENT
ENGL
Der Grieche MHΛΟΣ Bruckdorf
PRIMOSPORT.de WE LOVE SPORTS
ENGLBRECHT STEINMETZ
BRANDL
Regensburger Autoaufbereitung
Engel Apotheke
Hermina Samen
SÄRVE
DRÜNKLER MIET-WC
BÄCKEREI WEBER
SCHERNER
Crêperie & Mandelbrennerei Waltraud Müller
Regensburger Legionäre FRIENDS '23
KRONTEC
Kondrauer
BRANDL
Lagona Divers since 1994