

BASEBALL BASICS

BASEBALL TERMS

Highlanders

SPIELPRINZIP

Das Spiel wird von zwei Teams – zu je 9 Personen – gespielt, die abwechselnd angreifen (**Offense**) und verteidigen (**Defense**). Um das Spiel zu gewinnen, muss das eigene Team mehr Punkte (**Runs**) als der Gegner machen. Runs können nur in der Offense gemacht werden, indem die einzelnen Spieler den Ball ins Feld schlagen und dann 4 Markierungen am Feld (**Bases**) ablaufen. Die Defense versucht die Offense daran zu hindern und ihre Spieler vor Erreichen der 4. Base (**Home Plate**) aus dem Spiel zu nehmen (**Outs**). Gelingen ihr 3 Outs, dann wechseln die Rollen.

SPIELFELD

Das Spielfeld (**Diamond**) hat die Form eines Viertelkreises, der in eine äußere Zone (**Outfield**) und eine innere Zone (**Infield**) unterteilt ist.

Im Infield sind 4 im Quadrat angeordnete Bases platziert. Die Home Plate (4. Base) befindet sich im spitzen Eck des Viertelkreises und ist Start- und Zielpunkt der Läufer.

In der Mitte des Infields ist ein kleiner Hügel – der **Pitcher Mound**.

AUSRÜSTUNG

Baseball wird mit einem 7,5 cm großen, weißen Lederball mit roten Nähten gespielt. Ein Softball ist etwa doppelt so groß, meistens gelb und genauso hart wie ein Baseball.

Die Spieler der Offense benutzen Schläger (**Bats**), um den Ball ins Feld zu schlagen. Diese bestehen aus Holz (Profibaseball) oder Aluminium (niedrige Ligen, Softball).

Die Spieler der Defense benutzen Lederhandschuhe (**Gloves**), um geschlagene oder geworfene Bälle zu fangen.

At Bat

Duell zwischen Pitcher und Batter

Balk

unerlaubte Bewegung des Pitchers, um einen Runner zu täuschen; der Runner darf automatisch eine Base vorrücken

Caught Stealing

vereitelter Versuch eines Stealings

Designated Hitter (DH)

Batter, der anstelle des Pitchers schlägt

Diving Catch

erfolgreiches Fangen der Defense durch einen Sprung

Double Play / Triple Play

Spielzug der Defense bei dem 2 Outs / 3 Outs erzielt werden

Error

Fehler der Defense, durch den Batter oder Runner eine Base vorrücken dürfen

Fastball / Curveball / Changeup

harter gerader Pitch / Pitch mit Drall / langsamer Pitch

Line Drive

hart geschlagener und parallel zum Boden fliegender Ball

Pick Off

Versuch des Pitchers einen Runner auf einer Base Out zu machen

Pinch Hitter

eingewechselter Batter, der anstelle eines anderen schlägt

Single / Double / Triple / Home Run

Hit durch den ein Batter die 1st Base / 2nd Base / 3rd Base / Home Plate erreichen kann.

Slide

Rutschen des Runners, um die Base zu erreichen

Stealing

erfolgreicher Versuch eines Runners die nächste Base zu erreichen, ohne dass der Batter den Ball ins Spiel gebracht hat



BASEBALL BASICS

GRAMASTETTEN HIGHLANDERS
WWW.HIGHLANDERS.AT

DAS SPIEL

Ein Spiel besteht aus 9 Spielabschnitten (*Innings*), wobei ein Inning aus 2 Hälften (*Half-Innings*) besteht. Im 1. Half-Inning (*Top*) ist das Auswärtsteam in der Offense und das Heimteam in der Defense. Im 2. Half-Inning (*Bottom*) ist das Heimteam in der Offense und das Auswärtsteam in der Defense. Gelingen der Defense 3 Outs, ist ein Half-Inning vorbei und es wird gewechselt.

AUFSTELLUNG DEFENSE (LINEUP)

Der Werfer (*Pitcher*) steht am Pitching Mound und wirft den Ball in Richtung Home Plate zum Fänger (*Catcher*), sodass die Offense den Ball nicht schlagen kann. An jeder Base steht ein Verteidiger (*First Base, Second Base, Third Base*) und zwischen 2nd und 3rd Base als 4. Infielder der *Shortstop*. Je drei Verteidiger sind im Outfield (*Left Fielder, Center Fielder, Right Fielder*), um weit geschlagene Bälle zu fangen.

SCHLAGREIHENFOLGE (BATTING ORDER)

Zu Beginn des Spiels wird eine Schlagreihenfolge festgelegt, die nicht mehr geändert werden darf. Jeder Spieler in der Defense – bis auf den Pitcher – muss auch in der Offense spielen.

OFFENSE

Zu Beginn eines Spielzugs versucht der Schlagmann (*Batter*) den Wurf (*Pitch*) des Pitchers ins Feld (*Fair Territory*) zu schlagen (*Hit*). Gelingt ihm das, dann versucht er als *Runner* so viele Bases wie möglich vorzurücken, ohne dabei ein Out zu verursachen.

Trifft der Batter einen Ball nicht oder schwingt er nicht, obwohl der Pitch im Bereich zwischen Knie und Schulter des Batters über der Home Plate war (*Strike Zone*), dann bekommt er einen *Strike*. Nach 3 Strikes ist der Batter Out.

Landet der Ball außerhalb des Feldes (*Foul Territory*), ist der Ball ein *Foul Ball*. Hat der Batter weniger als 2 Strikes, bekommt er einen Strike, ansonsten zählt der Foul Ball nicht.

Die Defense bekommt einen *Ball*, wenn der Wurf nicht in der Strike Zone war und der Batter nicht geschwungen hat.

Nach 4 Balls oder wenn der Batter vom Pitcher getroffen wurde, bekommt der Batter einen *Walk* und darf auf die 1st Base vorrücken.

Ein Runner darf über die 1st Base und die Home Plate laufen, während er auf der 2nd und 3rd Base stehen muss, um *Safe* zu sein (er kann nicht mehr Out gemacht werden).

Schafft ein Runner alle 4 Bases abzulaufen, bevor 3 Outs von der Defense gemacht wurden, hat er einen *Run* gemacht. Schlägt der Batter den Ball im Fair Territory über den Outfieldzaun, erzielt er einen *Home Run*. Er und alle anderen Runner auf den Bases (*Baserunner*) dürfen über die Home Plate laufen.

DEFENSE

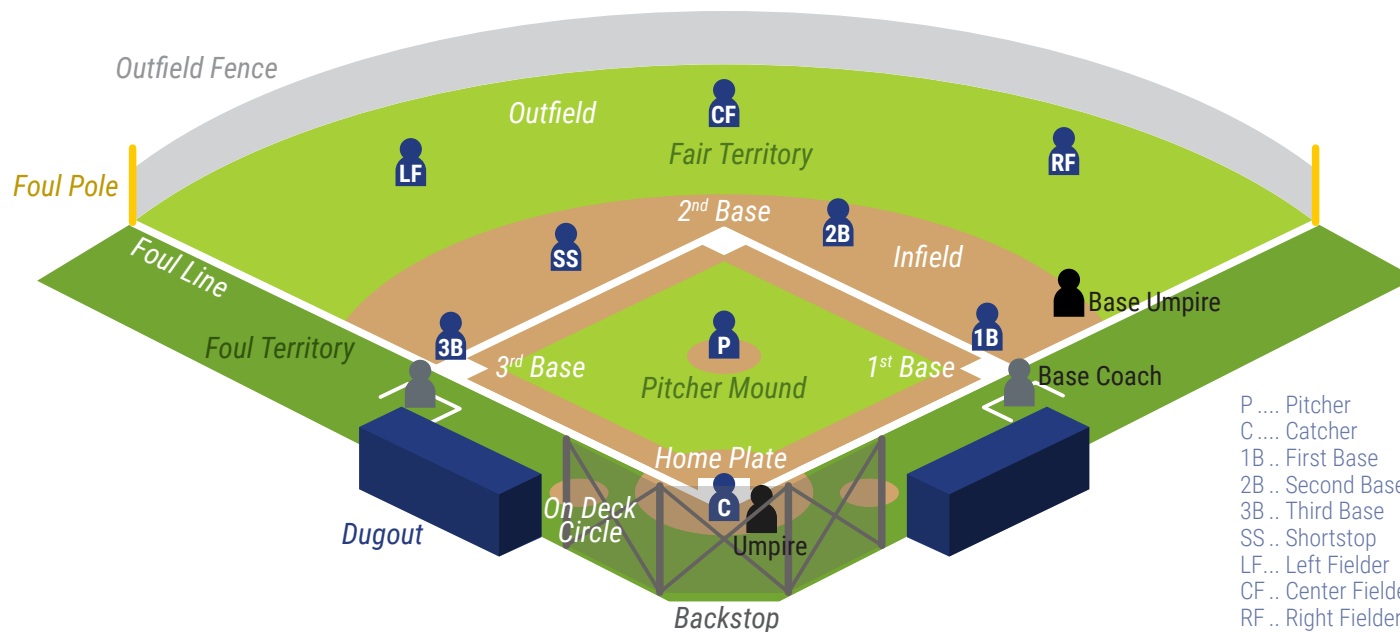
Die Defense hat einige Möglichkeiten für ein Out:

Strike Out – Der Batter bekommt 3 Strikes.

Fly Out – Die Defense fängt den geschlagenen Ball aus der Luft, ohne dass er zuvor den Boden berührt hat.

Tag Out – Ein Defense-Spieler im Ballbesitz berührt einen Runner, der nicht gerade auf einer Base steht, mit dem Ball.

Force Out – Ein Defense-Spieler im Ballbesitz steigt auf die Base, auf die ein Runner laufen muss. Ein Runner muss immer dann auf eine Base laufen, wenn hinter ihm keine freie Base ist, da nie 2 Runner gleichzeitig auf einer Base stehen dürfen.



P... Pitcher
C... Catcher
1B.. First Base
2B.. Second Base
3B.. Third Base
SS.. Shortstop
LF... Left Fielder
CF.. Center Fielder
RF.. Right Fielder