

Baseball

REGELN IN COMICS

Der amerikanische
Nationalsport auf
spielerische Art
erklärt!



MICHEL FLECK

CHRISTIAN NEUMANN

BASEBALLREGELN IN COMICS VORWORT



Spielregeln im Allgemeinen, und ganz besonders die Baseballregeln sind schwierig zu erlernen und zu verstehen. Warum sollte man es sich aber unnötig schwer machen?

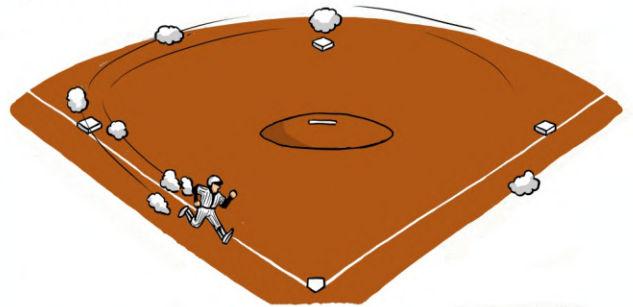
Die Baseballregeln in Comics erklären die wichtigsten Regeln des Sportes mit Hilfe eines Spieles, bei dem die Leser gleichzeitig zusehen und lernen können. Ein Kommentator erklärt das Geschehen und weist auf wichtige Fachbegriffe hin (die im Glossar näher erläutert werden).

Zum Verständnis des Comics sind allerdings noch einige Grundlagen notwendig, die hier kurz erklärt werden.

Baseball ist ein Spiel für zwei Teams mit jeweils neun Spielern. Ziel des Spiels ist es, mehr Punkte als die gegnerische Mannschaft zu erzielen. So weit wie bei jedem Sport. Die beiden Teams sind allerdings jeweils abwechselnd im Angriff und in der Verteidigung. Punkte kann nur das Team erzielen, das sich gerade im Angriff befindet.

Wie wird ein Punkt erzielt? Beim Baseball gibt es keine Tore oder Körbe, es gibt Runs (Umläufe). Ein solcher Run wird erzielt, wenn

der Angreifer alle vier Bases umrunden kann und wieder sicher bei der Home Plate ankommt - ganz gleich, was sonst im Spiel passiert.



Ein Spielabschnitt wird als Inning bezeichnet. In jedem Inning befinden sich beide Mannschaften einmal im Angriff und einmal in der Verteidigung.

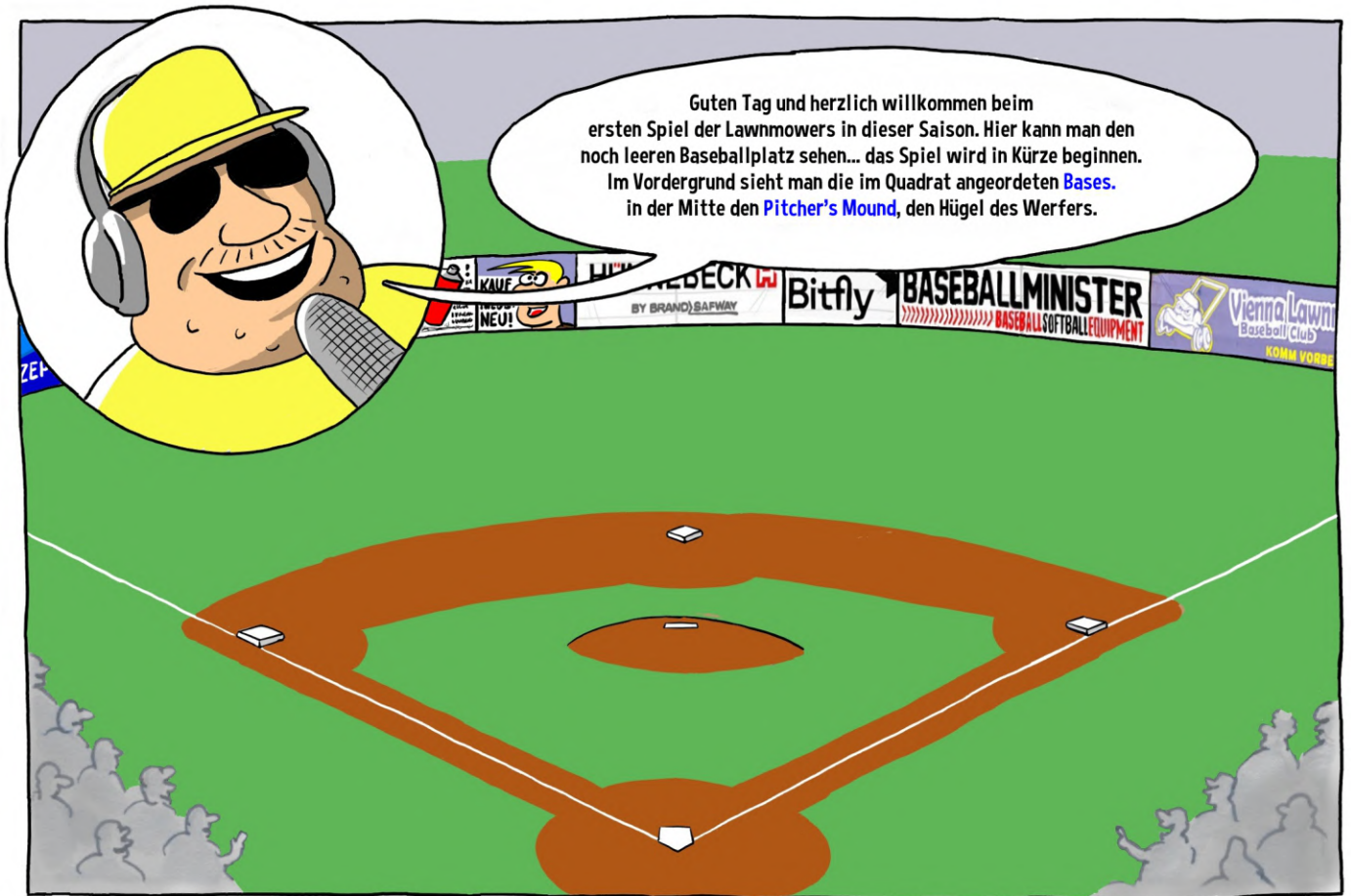
Ein Spiel dauert neun Innings. Falls es nach neun Innings unentschieden steht, werden so lange Innings angehängt, bis nach einem Inning eine Mannschaft in Führung liegt. Es gibt also kein Unentschieden beim Baseball.

So, alles andere wird der Kommentator der Lawnmowers erklären!

Sollte während der Lektüre dieses Comics irgendwann der eine oder andere Spielzug nicht ganz verständlich sein - keine Panik! Die meisten Spielzüge werden im Lauf des Comics nochmal erklärt oder wiederholt, und am Ende gibt es ein Glossar, wo alle Fachbegriffe, die im Heft auftauchen, nochmal erklärt werden.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen!

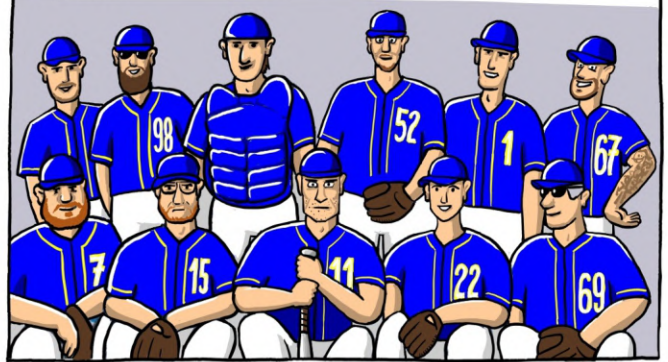
Michel Fleck, Christian Neumann



Hier ist die Gastmannschaft, die Fischamend Friends. Sie sind als erste Mannschaft im Angriff, stellen also den ersten Batter (Schlagmann)...



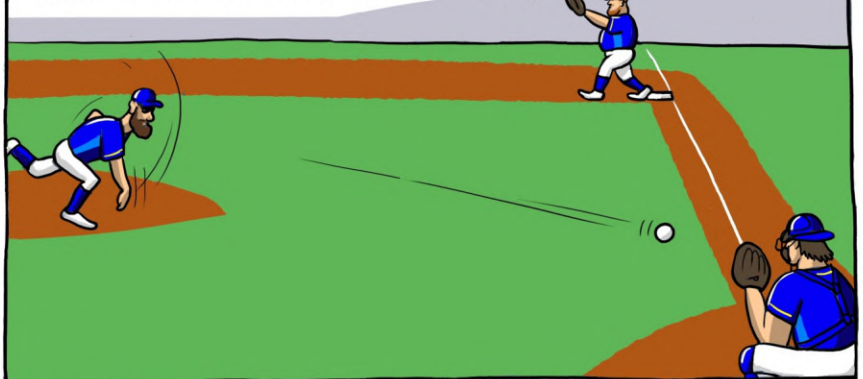
...und das sind die Lawnmowers. Sie beginnen das Spiel als verteidigende Mannschaft.



Und schon laufen die Lawnmowers aufs Feld...



... und bereiten sich auf den Spielbeginn vor.



Hier geht der erste **Batter** (Schlagmann) der Friends auf's Spielfeld...



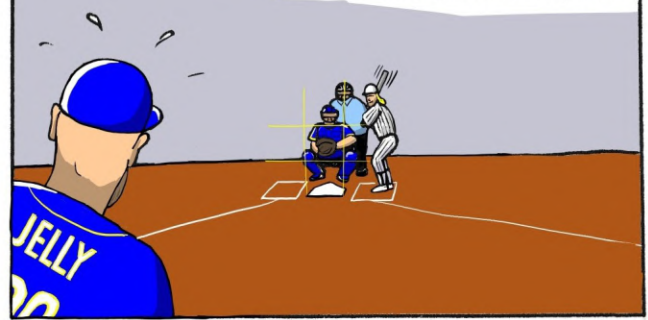
Auch **Pitcher** (Werfer) und **Catcher** (Fänger) bereiten sich vor. Im Spiel versucht der Pitcher, den Ball so gut wie möglich zum Catcher zu werfen. (Was das genau bedeutet, wird gleich erklärt..)



Nun beginnt das Spiel wirklich. Der Schiedsrichter, der hinter dem Catcher postiert ist, gibt das Zeichen dazu.



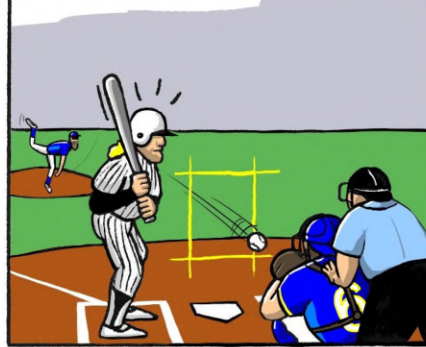
Der Pitcher sollte den Ball möglichst so werfen, dass der Ball durch die so genannte **Strike Zone** (hier als Rechteck markiert) fliegt, aber der Batter den Ball trotzdem nicht treffen kann. Was das heißt? Kommt gleich...



Der Pitcher wirft...



...und trifft den Ball in die Strike-Zone. Da der Batter den Ball nicht trifft (er schwingt ja nicht einmal danach)...



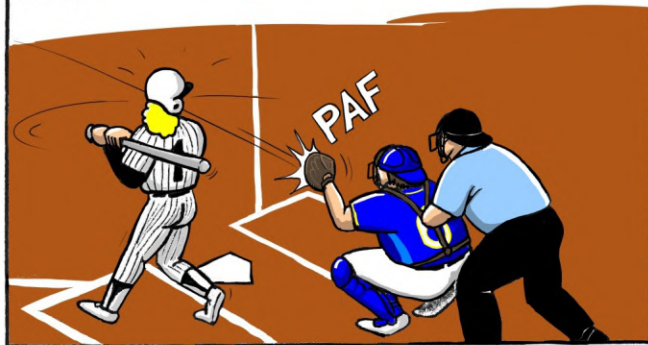
... wird dies als "**Strike**" gewertet. Der Schiedsrichter zählt die Strikes mit.

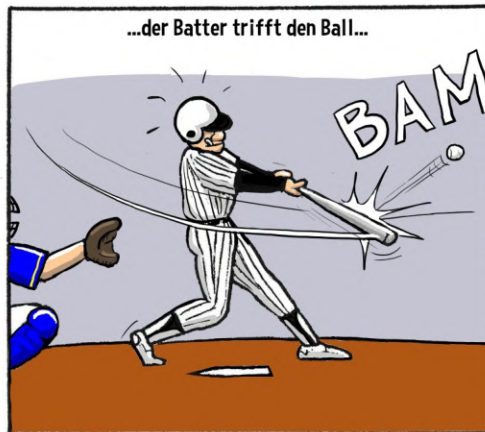
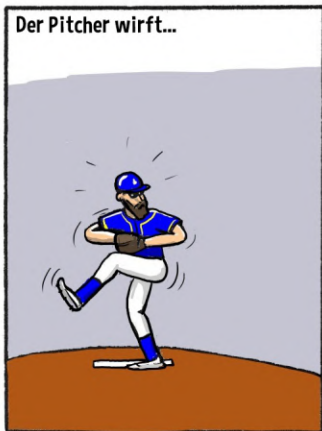


Hier kannst du eine weitere Art von Strike beobachten. Der Batter schwingt nach dem Ball, trifft ihn aber nicht. Dies gilt generell als Strike, egal, ob der Ball innerhalb oder außerhalb der Strike-Zone war.

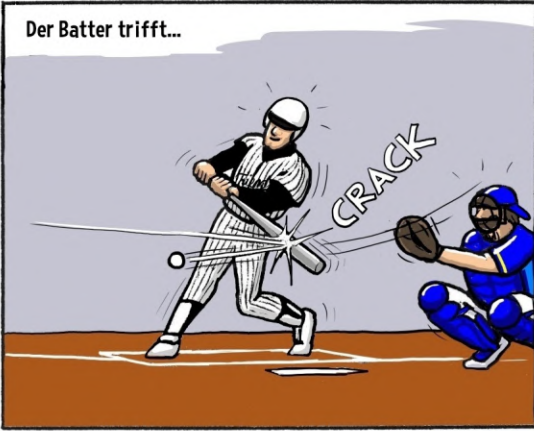


Auch mit dem nächsten Wurf gelingt dem Pitcher ein Strike - der Batter verfehlt wieder. Dies ist bereits der dritte Strike auf dem Konto des Batters.

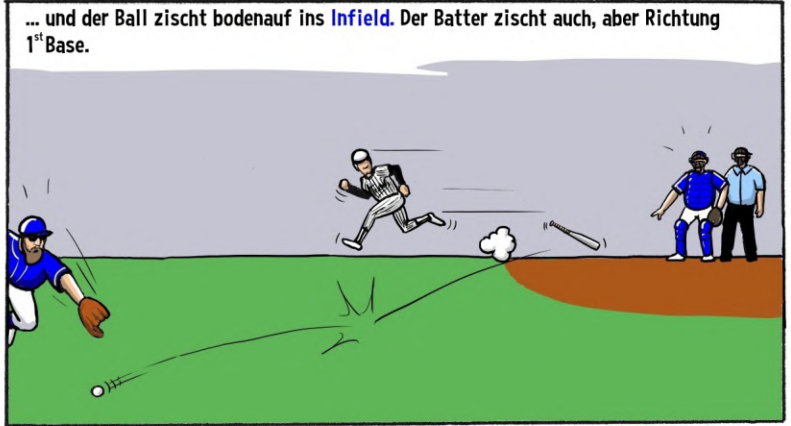




Der Batter trifft...



... und der Ball zischt bodenauf ins **Infield**. Der Batter zischt auch, aber Richtung **1st Base**.



Shortstop Didi kann den Ball unter Kontrolle bringen...



... und feuert ihn zu ihrem Mitspieler an der **1st Base**, dem **1st Baseman**.

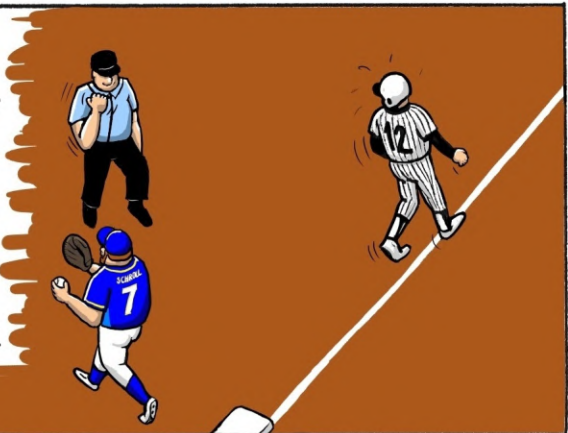


First Baseman Alex fängt den Ball und berührt gleichzeitig die Base, bevor der Batter diese erreichen kann.



Da es die Verteidiger geschafft haben, den Ball zur Base zu bringen, bevor der Angreifer dort ankam, ist er out. Dies zeigt auch der Schiedsrichter bei der **1st Base** an.

Wir haben nun also die drei verschiedenen Möglichkeiten gesehen, einen Angreifer out zu machen: Das Strike-out, das Fly-out und, jetzt gerade, das so genannte **Ground-out**.



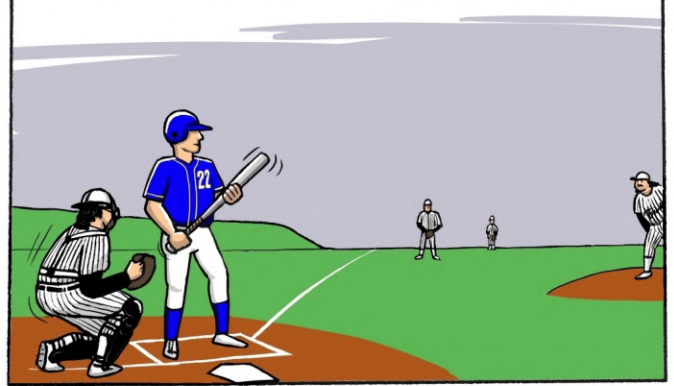
Nach drei Outs ist das **Halbinning** nun vorüber. Nun wechseln die Rollen: Die Lawnmowers gehen vom Feld und bereiten sich auf's Schlagen vor. Die Friends kommen als verteidigende Mannschaft ins Feld. Das heißt, dass alle Spieler die selbst schlagen (oder schon geschlagen haben), nun mit dem Handschuh im Feld stehen, andererseits greifen nun diejenigen Lawnmowers an, die gerade in der Verteidigung waren.



Der Inningwechsel...



Clemens, der erste Batter der Lawnmowers, geht an den Schlag.



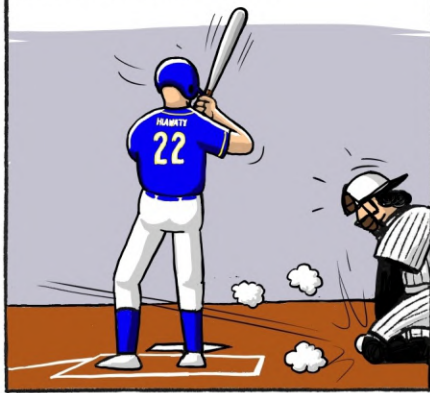
Der Pitcher der Friends wirft...



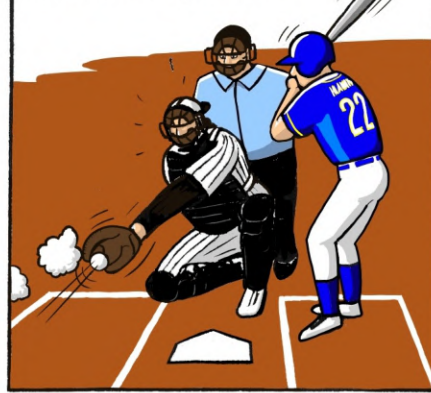
... und verfehlt die Strike-Zone - der Wurf ist zu hoch. Da Clemens nicht schwingt, wird dies als "Ball" (Fehlball) gewertet. Auch die Balls werden vom Schiedsrichter mitgezählt (genauso wie die Strikes).



Auch die nächsten Würfe...



...werden als Balls gewertet.



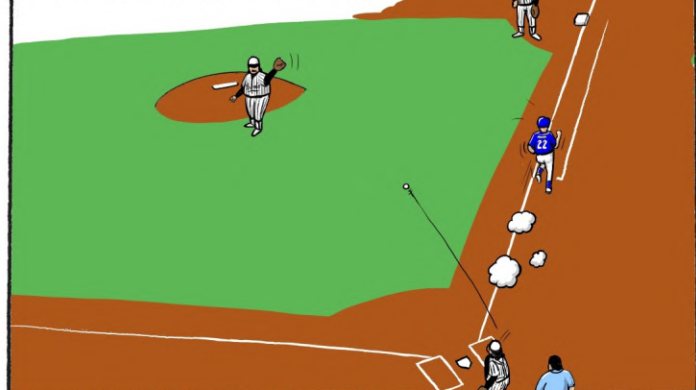
Mit diesem Wurf hat Clemens bereits vier Balls auf seinem Konto.



Der Schiedsrichter zeigt ihm an, dass er - nach vier Balls - ein "Base-on-Balls" (einen Freilauf) auf die 1st Base erhält, sie also "gratis" und ohne Eile besetzen darf.



Clemens läuft also ungefährdet zur 1st Base.



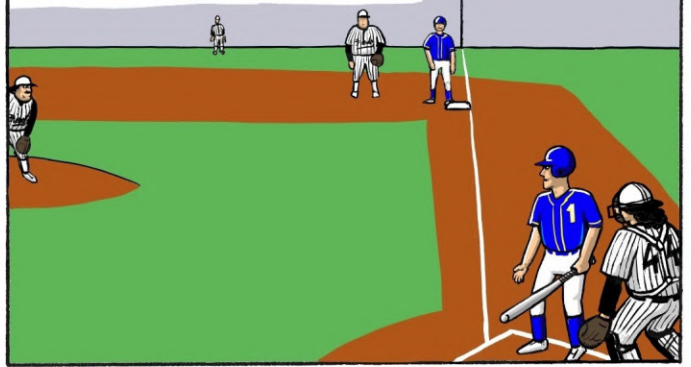
Ich will zusammenfassen... wir haben bis jetzt gesehen, auf welche Arten ein Out zu Stande kommen kann: Durch drei Strikes auf dem Konto des Batters (ein Strike-Out), durch einen in die Luft geschlagenen und gefangenen Ball (Fly-Out) oder dadurch, dass der Ball vor dem Batter auf der 1st Base ankommt (Ground-Out).

Außerdem haben wir gesehen, dass ein Batter sozusagen gratis zur 1st Base darf, wenn der Pitcher vier Balls geworfen hat.

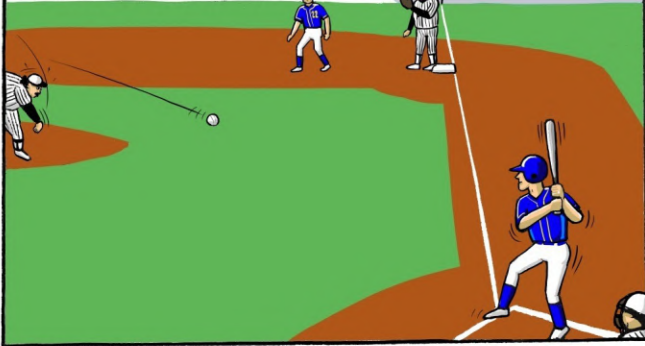
Doch nun zurück zu Clemens, dem ersten Batter der Lawnmowers, der sich nun auf der 1st Base befindet. Genaugenommen sollten wir ihn daher nicht mehr Batter nennen, sondern **Runner** (Läufer).



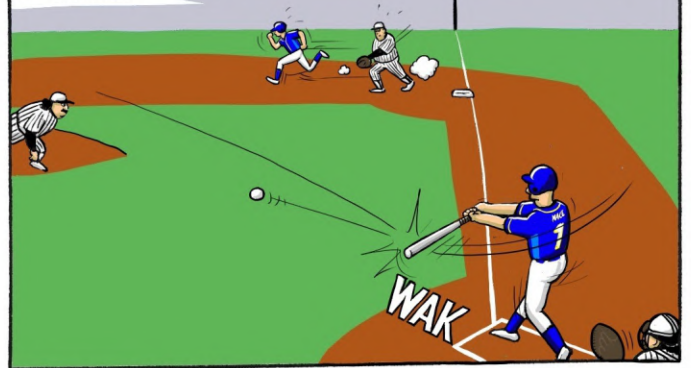
Wir sehen Clemens auf der 1st Base, während sich im Vordergrund Lionel, der nächste Batter der Lawnmowers, bereit macht.



Während der Pitcher wirft, können wir im Hintergrunde sehen, dass sich Clemens von der 1st Base entfernt. Das ist erlaubt - und auch sinnvoll. Warum werden wir gleich sehen.



Lionel trifft den Ball, bodenauf ins Infield - und Clemens läuft Richtung 2nd Base los...



Lionel läuft zur 1st Base, und Clemens muss zur 2nd Base laufen, da sich niemals zwei Runner auf einer Base befinden dürfen. Weil er also gezwungen ist, zu laufen, nennt man diesen Spielzug "force play".



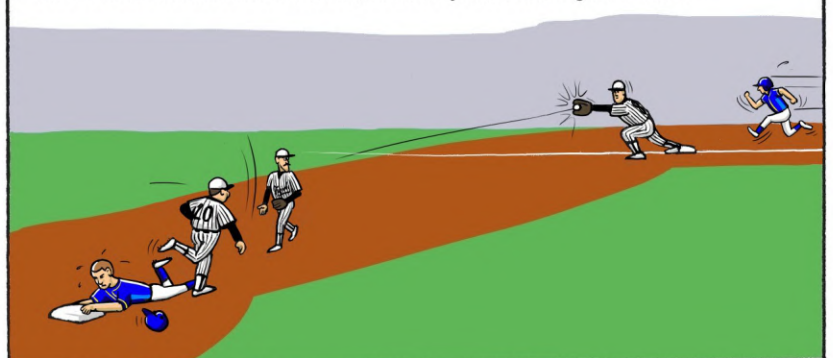
Während Clemens und Lionel laufen, nimmt der 2nd Baseman der Friends den Ball auf...



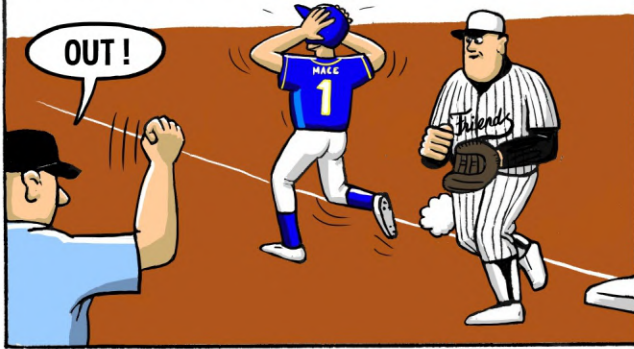
...und wirft ihn zum Shortstop, der bereits auf der 2nd Base wartet. Wie man sieht, ist der Spieler der Friends mit dem Ball auf der Base, noch bevor Clemens sie erreicht. Deshalb ist Clemens sofort out.



Damit ist dieser Spielzug allerdings noch nicht vorbei. Der Shortstop wirft den Ball zum 1st Baseman der Friends. Wie wir wissen, ist Lionel ja auf dem Weg zur 1st Base.



Der 1st Basemann fängt den Ball, bevor Lionel die Base erreicht und damit ist auch Lionel out.



Wir wurden soeben Zeugen eines bemerkenswerten Spielzugs, des so genannten **Double Plays**. Gleich zwei Spieler der Lawnmowers konnten mit diesem Spielzug out gemacht werden.

Beide mussten laufen (Force Play), und bei beiden schafften es die Verteidiger, den Ball schneller an die jeweilige Base zu bringen, als der Runner diese erreichen konnte. Beide sind out - daher nennt man diesen Spielzug eben Double Play.

Doch das Halbinning ist erst nach drei Outs vorüber.



Bertl ist der nächste Batter...



Er schwingt auf den ersten Wurf des Pitchers und trifft den Ball...



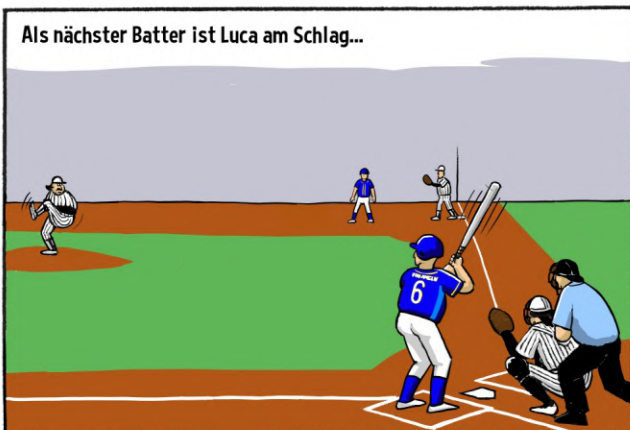
...so gut, dass er vor dem Ball die 1st Base erreicht. Somit ist er **safe** (sicher) und darf auch dort bleiben.



Nun haben die Lawnmowers zwar noch immer zwei Outs, aber immerhin einen Mann auf der 1st Base.



Als nächster Batter ist Luca am Schlag...



Mit einem mächtigen Schwung trifft er den Ball...



...und dieser fliegt bis über den Zaun aus dem Spielfeld. Solch ein mächtiger Schlag wird **Homerun** genannt. Luca darf bequem die Bases umrunden und erreicht so wieder die Home-Plate. Jedesmal, wenn ein Angreifer die Home-Plate erreicht (dies muss nicht durch einen Homerun geschehen), erzielt er einen **Run** (Punkt). Da auch Bertl, der ja noch auf der 1st Base war, auf diesen Schlag die Home-Plate erreicht, erzielen die Lawnmowers durch diesen Schlag sogar zwei Runs.




Die Lawnmowers führen nach diesem Homerun 2 : 0. Wir befinden uns noch immer in der zweiten Hälfte des ersten Innings und die Lawnmowers halten noch immer bei 2 Outs.



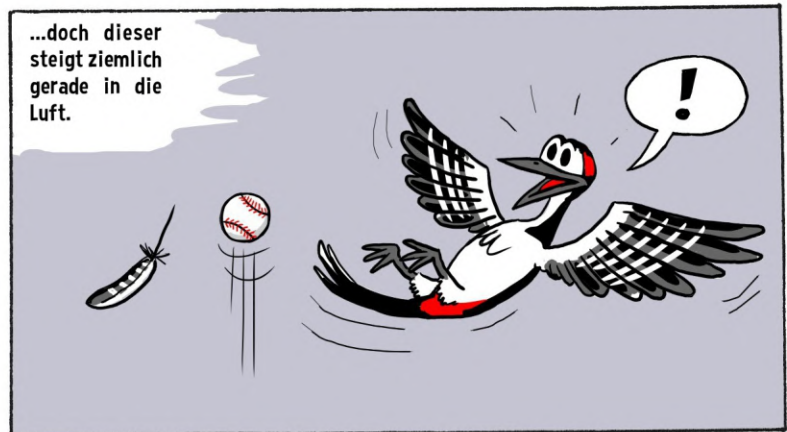
Der nächste Batter ist Alex. Er würde natürlich ebenfalls gern einen Homerun schlagen...



Mit einem starken  Schwung trifft er den Ball...



...doch dieser steigt ziemlich gerade in die Luft.



Sofort laufen einige Spieler zum Ball, um zu versuchen, ihn aus der Luft zu fangen. Wie wir bereits wissen, bedeutet ein direkt aus der Luft gefangener Ball das sofortige Out für den Batter. Dies gilt, wie wir hier sehen, sogar für Bälle, die "nach hinten" losgehen.



Der Catcher fängt den Ball tatsächlich...



... und Alex ist out. Dies ist das dritte Out der Lawnmowers, und das Halbinning ist vorüber.



Ich will zusammenfassen, während Alex verärgert zur Spielerbank zurückmarschiert: Clemens, der erste Batter der Lawnmowers erreichte durch ein Base-on-Balls die 1st Base. Danach schlug Lionel in ein Double Play und beide Lawnmowers waren out. Der folgende Batter, Bertl, erreicht die 1st Base und Luca schlägt einen Homerun. Dadurch erzielen Bertl und Luca je einen Punkt. Es steht 2 : 0 für die Lawnmowers.

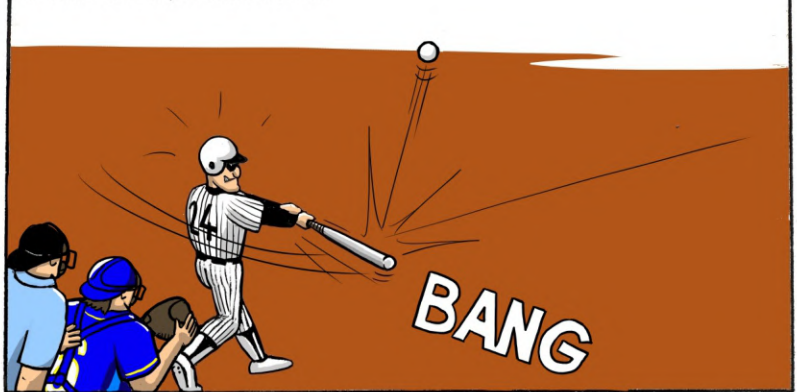


Alex schließlich ist das dritte Out der Lawnmowers. Es wurden nun 2 Halbinnings oder 1 Inning gespielt. Jetzt dürfen wieder die Friends in den Angriff und die Lawnmowers in die Verteidigung. Übrigens: Ein Spiel geht normalerweise über 9 Innings.

Nach dem Inningwechsel ist der nächste Friend am Schlag. Die Schlagreihenfolge wird dabei vom letzten Inning fortgesetzt.



Er trifft den Ball, hoch in die Luft...



... und läuft Richtung 1st Base. Im Hintergrund können wir 2nd Baseman Clemens und 1st Baseman Alex erkennen.

Beide wollen den Ball aus der Luft fangen, denn wir wissen ja: Wird der Ball aus der Luft gefangen, ist der Batter sofort out.



Oje! Clemens und Alex stoßen zusammen und keiner von beiden kann den Ball fangen!



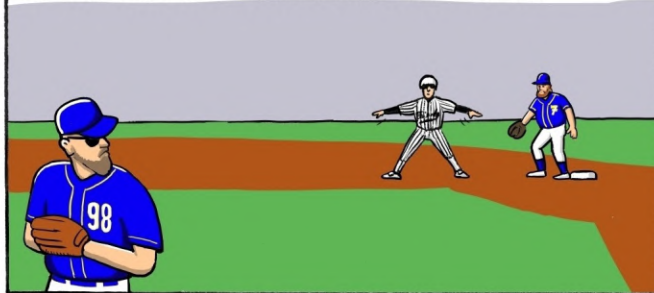
Zwar ist Rene aus dem Outfield herangeeilt, um den Schaden zu begrenzen...



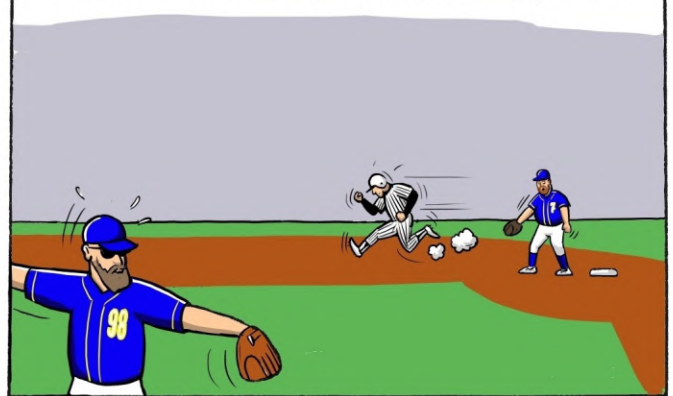
... aber der Spieler der Friends ist natürlich längst safe auf der 1st Base und amüsiert sich auf höchst unsportliche Weise über das Missgeschick (Error) der Lawnmowers.



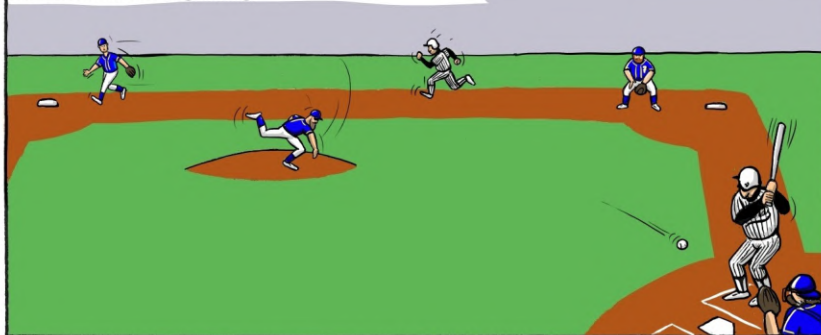
Trotzdem muss das Spiel weitergehen. Der Spieler der Friends nimmt etwas Abstand von der Base. Falls Sie sich darüber wundern: Der Läufer darf soviel Abstand nehmen, wie er möchte. Allerdings kann der Pitcher auch jederzeit zur 1st Base zurückwerfen, und dann muss der Läufer wieder auf seine Base zurück, ansonsten ist er out.



Als der Pitcher zum Wurf ansetzt, läuft der Runner Richtung 2nd Base los.



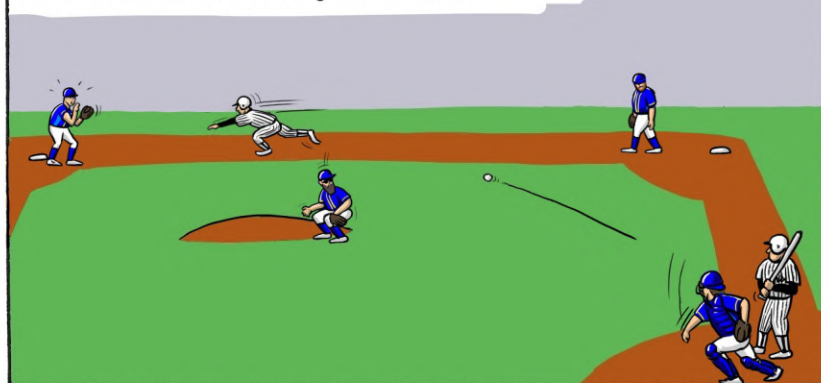
Während der Ball fliegt, sprintet der Runner so schnell wie möglich Richtung 2nd Base. Dies nennt man **Stealing** ("Stehlen"), womit man meint, dass der Runner eine Base weiterkommt, ohne dass ein Schlag erfolgt.



Catcher Luca fängt den Ball...



... und feuert ihn so schnell wie möglich zur 2nd Base.



Leider ist der Wurf zu hoch, Clemens muss springen, um den Ball überhaupt noch zu fangen. Der Runner hat die Base inzwischen sicher erreicht und darf auch dort bleiben. Dies nennt man **stolen Base**.

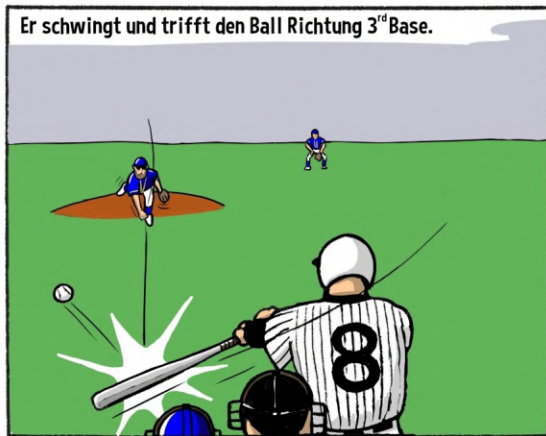




Lassen Sie mich zum Thema Stehlen noch etwas ausführlicher werden. Grundsätzlich darf ein Läufer jederzeit versuchen, von einer Base zur nächsten zu laufen. Am meisten Zeit hat er jedoch, wenn der Pitcher gerade mit dem Wurf Richtung Catcher beginnt. Zunächst muss der Ball zum Catcher und dieser muss dann noch zur 2nd Base werfen (was gar nicht so leicht ist). Kann der Läufer, wie wir gerade miterlebt haben, die Base erreichen, bevor ihn ein Gegner mit dem Ball berührt werden kann, ist er safe (**Stolen Base**). Kann ihn ein Spieler der verteidigender Mannschaft jedoch mit dem Ball berühren, bevor er die Base berührt, ist dieser out (**Caught stealing**).



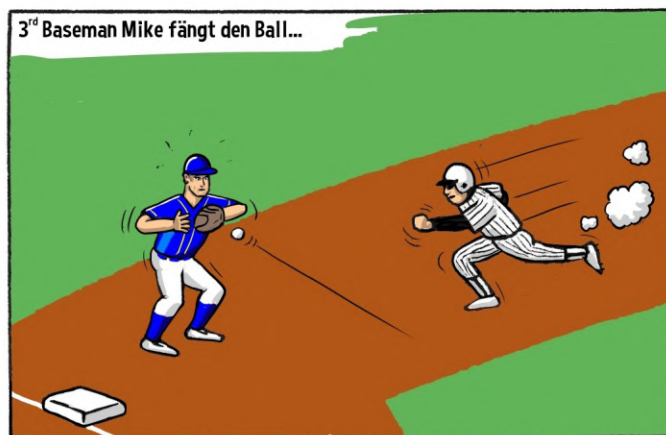
Das Spiel geht weiter. Der nächste Batter ist an der Reihe.



Er schwingt und trifft den Ball Richtung 3rd Base.



Der Batter läuft zur 1st Base. Das ist natürlich richtig. Aber auch der Runner der gerade noch auf der 2nd Base war, sprintet Richtung 3rd Base. Das müsste er nicht, da er die Base für keinen nachfolgenden Runner freimachen muss! (Der nachfolgende Batter kann ja zur freien 1st Base.)



3rd Baseman Mike fängt den Ball...



...und berührt (**tagged**) den Runner mit dem Ball im Handschuh, bevor dieser die Base erreicht. Somit ist der Runner out. Dazu möchte ich etwas Wichtiges anmerken: Da der Runner sozusagen freiwillig loslief (also kein Force Play vorlag), hätte es für Mike nicht genügt, einfach mit dem Ball im Handschuh die Base zu berühren, bevor der Runner ankommt. In diesem Fall muss ein tag erfolgen, damit der Runner out gemacht wird.

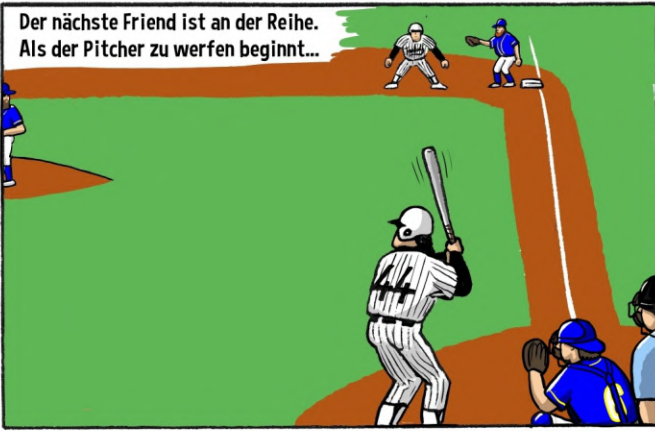


Der Schiedsrichter zeigt das Out an. Der Runner ist enttäuscht - und der Manager ist über den Fehler seines Schützlings empört. Wäre der Runner die ganze Zeit auf der zweiten Base geblieben, dann wäre er jetzt nicht out.



Wir halten nun bei einem Out. Der Batter ist natürlich längst safe auf der 1st Base angekommen.

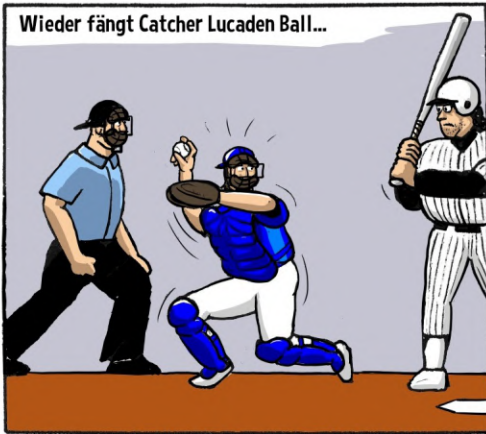
Der nächste Friend ist an der Reihe.
Als der Pitcher zu werfen beginnt...



...sprintet der Läufer von
der 1st Base Richtung 2nd Base
los. Du wirst dich wahr-
scheinlich erinnern, dass wir
diesen Spielzug namens
Stealing bereit beobachten
konnten.



Wieder fängt Catcher Lucaden Ball...



... und feuert ihn so schnell wie möglich zur 2nd Base. Diesmal gelingt der Wurf allerdings
viel besser als letztes Mal. 2nd Baseman Clemens fängt den Ball und hofft nun, den
Läufer taggen zu können, bevor er die Base erreicht.



Ja! Der Wurf war
schnell genug!



Damit ist der Läufer out (caught stealing)...



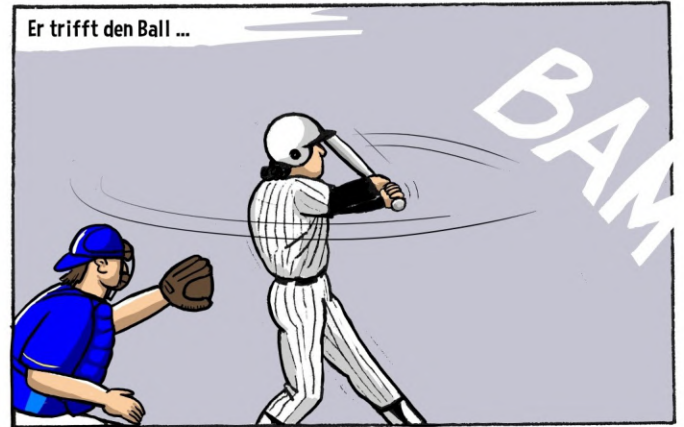
... und der Manager nicht besonders erfreut!



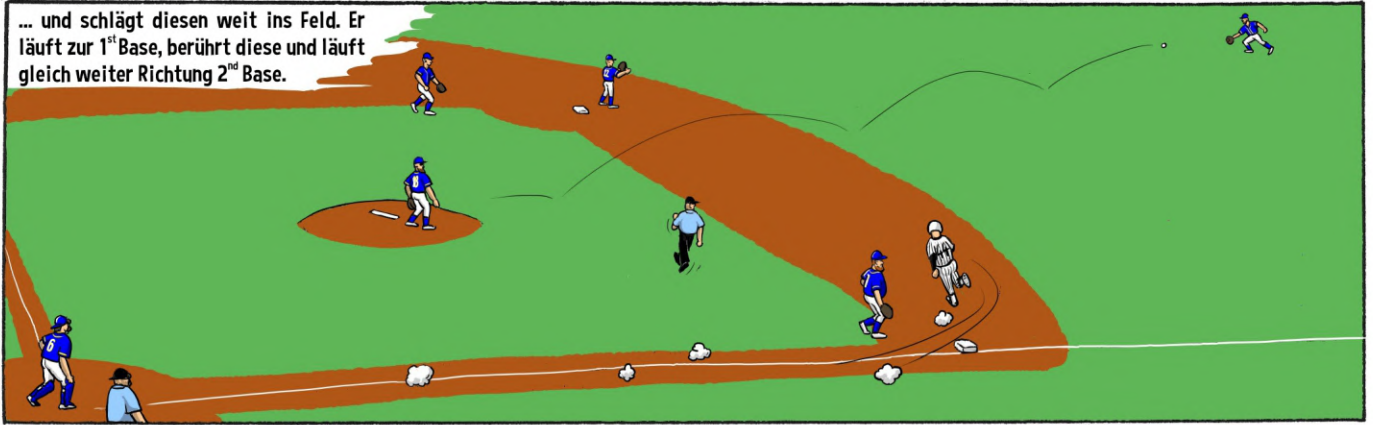
Somit ist bereits der zweite Spieler der Friends out. Der Batter der Friends
mit der Nummer 44 ist allerdings noch immer am Schlag.



Er trifft den Ball ...



... und schlägt diesen weit ins Feld. Er läuft zur 1st Base, berührt diese und läuft gleich weiter Richtung 2nd Base.



Rene, der Rightfielder, hat inzwischen den Ball aufgenommen ...



... und wirft diesen zur 2nd Base, wo 2nd Baseman Clemens bereits wartet.



Clemens berührt den Läufer mit dem Ball im Handschuh, bevor dieser die Base erreicht. Hier hätte es wieder nicht gereicht, wenn Clemens nur auf die Base gestiegen wäre, da ja kein Force Play vorlag. Der Runner hätte auf der 1st Base bleiben können. So musste Clemens den Runner mit dem Ball im Handschuh berühren (also taggen), um ihn out zu machen.



Somit ist der dritte Spieler der Friends in diesem Halbinning out und das Halbinning vorüber.



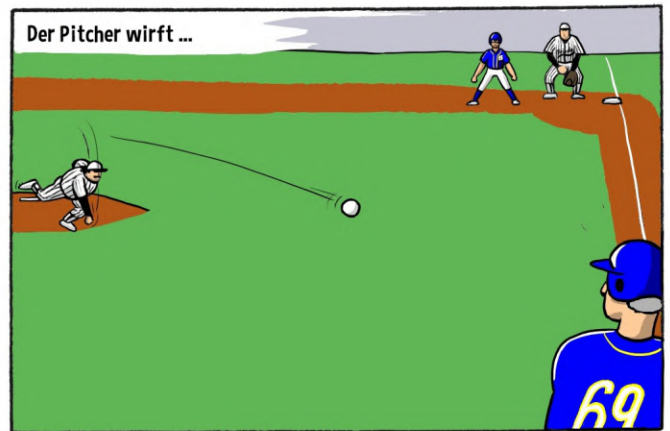
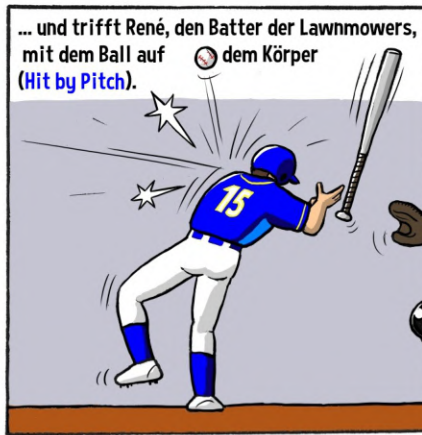
Während wir den erzürnten Manager beobachten, möchte ich nochmals einige Kleinigkeiten zusammenfassen. Nur bei einem **Force Play** reicht es aus, dass der Feldspieler mit dem Ball in der Hand auf die Base steigt, bevor der Runner, der dort hin muss, diese Base berührt. Liegt kein Force Play vor (wie wir gerade einige Male gesehen haben) muss der Verteidiger den Runner mit dem Ball in der Handschuh berühren (taggen), um diesen out zu machen.

Noch etwas anderes : Bis jetzt war kein Runner auf einer Base, als das dritte Out gemacht wurde. Das muss nicht immer so sein. Falls sich am Ende eines Halbinnings noch ein Runner auf irgend-einer Base befindet, "verhungert" dieser ebenfalls, das heißt, am Beginn des nächsten Innings sind alle Bases jedenfalls leer.



Nach 1½ Innings steht noch immer 2 : 0 für die Lawnmowers - und die Lawnmowers sind wieder am Schlag.

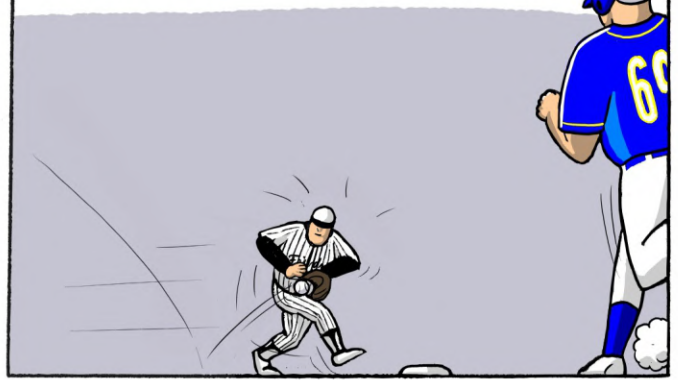




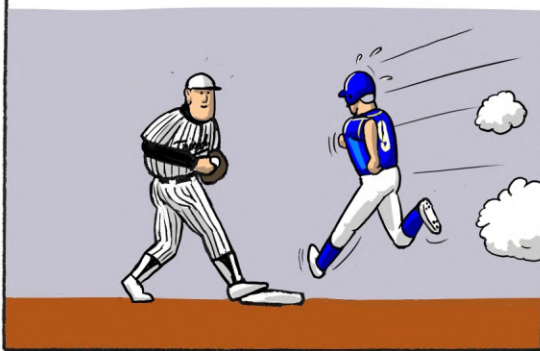
Auf den nächsten Wurf schwingt Didi... und er schlägt den Ball ins Feld. Rene sprintet von der 2nd Base los, obwohl er sich nicht in einer Force Play-Situation befindet (die 1st Base ist ja unbesetzt).



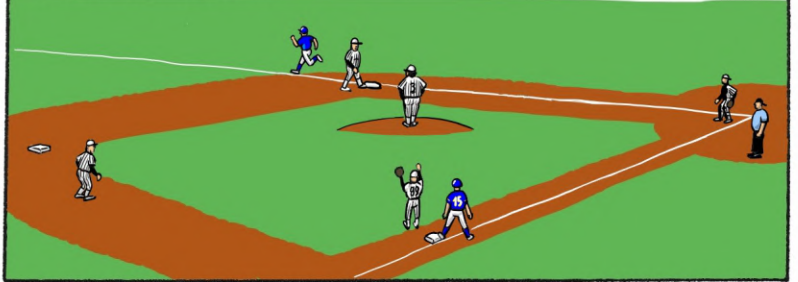
Der 1st Baseman der Friends fängt den Ball ...



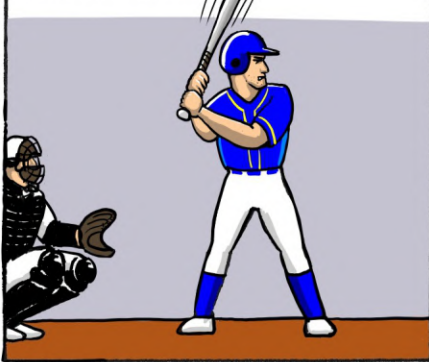
... und steigt auf die 1st Base, bevor Läufer Didi diese erreicht. Somit ist Didi out.



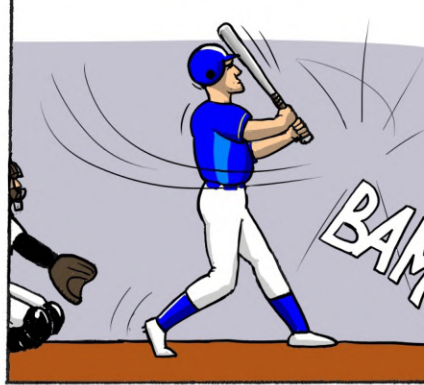
Rene hingegen ist safe auf der 3rd Base angelangt. Im Gegensatz zu vorher, wo der Spieler der Friends auf der 3rd Base out war, war die Entscheidung von Rene loszulaufen, durchaus sinnvoll - obwohl er nicht loslaufen hätte müssen. Es kommt einfach auch darauf an, wohin der Ball geschlagen wird. Wir halten nun bei einem Out.



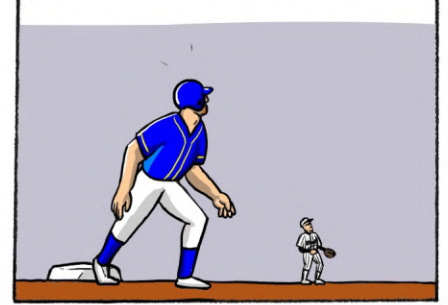
Der nächste Batter der Lawnmowers ist Mike.



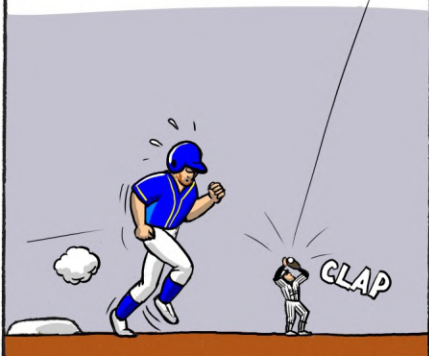
Er trifft den Ball, der hoch in die Luft geht.



Während der Outfielder der Friends weit draußen sich zum Fang des Balls bereit macht, wartet Rene geduldig auf der 3rd Base. Warum? Werde ich gleich erklären.



Sobald der Outfielder den Ball gefangen hat, läuft Rene los ...



... und erreicht die Home-Plate, bevor der Outfielder den Ball dorthin werfen kann. Zwar ist Mike fly-out, aber immerhin haben die Lawnmowers durch Rene wieder einen Punkt erzielt und führen nun 3 : 0. Es sind 2 Outs.



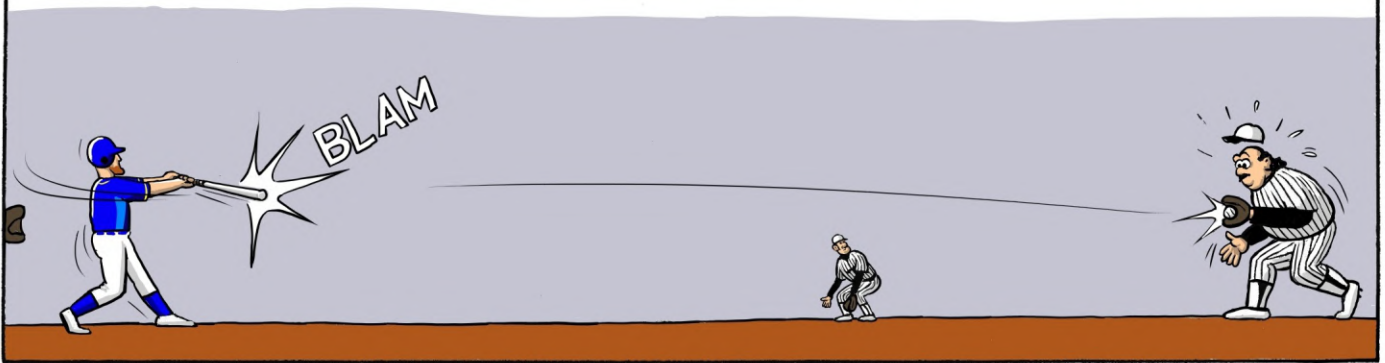
Nun stellt sich die Frage, warum Rene auf der 3rd Base gewartet hat, bis der Outfielder den Ball gefangen hat, bevor er losgelaufen ist. Nun, wenn ein Ball aus der Luft gefangen wird, müssen alle Läufer zu jener Base zurück, wo sie zuletzt vor dem Schlag gewesen sind. (Diese Regel wurde deshalb eingeführt, da es relativ leicht ist, denn Ball hoch in die Luf zu schlagen und es damit für die angreifende Mannschaft zu einfach wäre, ihre Läufer weiterzubringen.) Sobald der Ball jedoch gefangen wurde und der Läufer die entsprechende Base berührt hat, darf der Läufer weiterlaufen. Im vorliegenden Fall war es sinnvoll, auf der Base zu warten, bis der Outfielder den Ball fängt und dann erst loszulaufen. Hätte sich Suna von der 3rd Base entfernt, hätte er zunächst wieder zur 3rd Base zurück müssen und wahrscheinlich keinen Punkt mehr erzielen können.



Zurück zum Spiel. Gerade wartet Jelly auf seinen ersten Wurf. Der Pitcher holt aus ...



... und Jelly trifft den Ball kerzengerade zurück zum Pitcher, der den Ball durch eine blitzschnelle Reaktion (und eine Portion Glück) fängt.



Auch dies gilt als flyout. Mit dem dritten Out der Lawnmowers ist auch das zweite Inning vorüber.



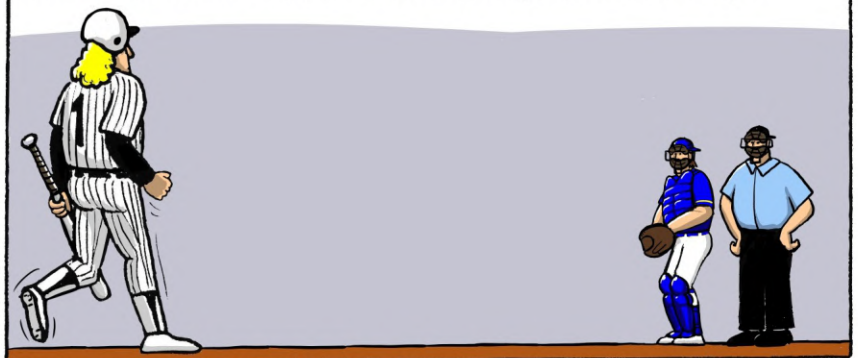
In diesem Halbinning haben die Lawnmowers einen Punkt erzielt. Es steht jetzt 3:0 für die Lawnmowers und die Friends sind wieder am Schlag.

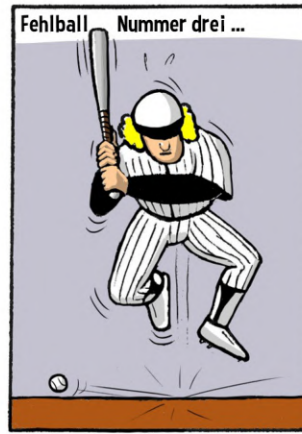
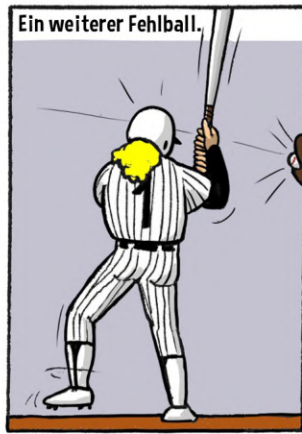


Ich begrüße Euch wieder am Beginn des 9. Innings. Wir haben nun 6 Innings übersprungen. Mittlerweile sind also 8 Innings vorüber und es steht 4:3 für die Lawnmowers. Die Friends sind zunächst am Schlag. Wenn die Friends in diesem Halbinning keinen Punkt mehr erzielen, haben die Lawnmowers bereits gewonnen! Da es im Baseball nur um Sieg oder Niederlage geht und das genaue Resultat eigentlich nicht relevant ist, brauchen die Lawnmowers gar nicht mehr an den Schlag, falls sie nach 8 Innings schon führen. Aber wir werden ja sehen.

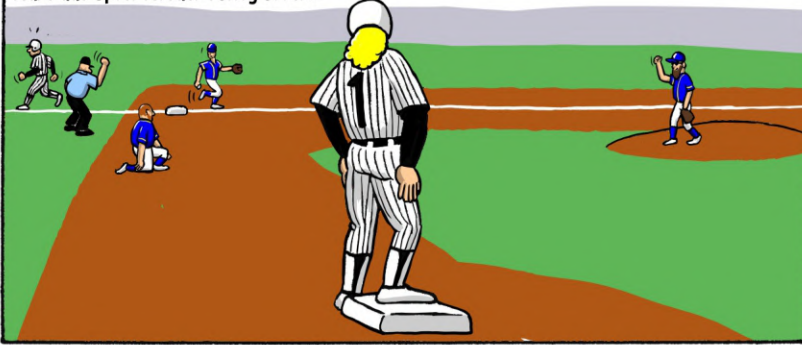


Der erste Batter der Friends in diesem Inning kommt an den Schlag. Wir wollen sehen, ob der Pitcher der Lawnmowers auch dieses Halbinning noch gut über die Runden bringt!





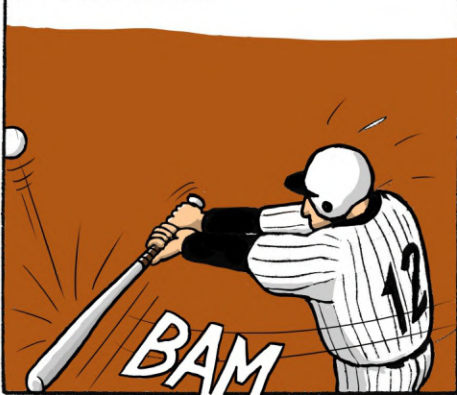
Der Batter ist zwar out, aber der Läufer der Friends, der vorhin auf der 1st Base war, ist safe auf der 2nd Base. Wenn auch nur ein Läufer der Friends einen Punkt erzielen würde, wäre das Spiel wieder völlig offen!



Der nächste Batter der Friends würde nun gerne einen mächtigen Schlag liefern, um das Spiel herumzureissen.



Er trifft den Ball auch!



Leider nicht allzu gut. Der Ball steigt hoch über das Infield, und es sieht so aus, als würde er direkt aus der Luft gefangen werden. Deshalb wartet der Läufer der Friends auch bei der Base. Wir wissen ja: Bei einem Fly-out darf er erst dann los, wenn der Ball gefangen ist.

Shortstop Didi fängt den Ball aus der Luft, der Batter ist out, und der Läufer muss auf die 2nd Base zurück.



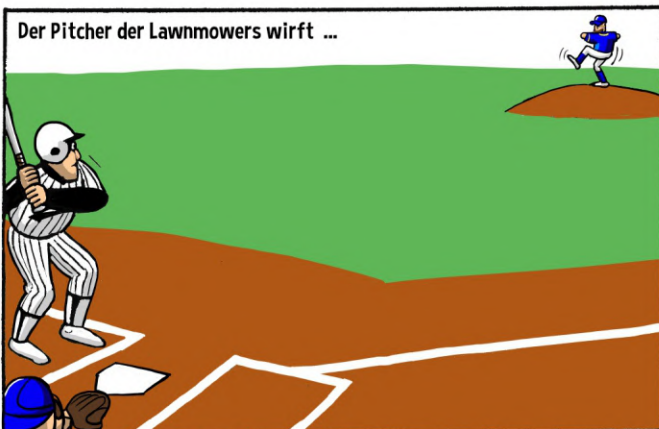
Sehr geehrte Zuseher, die Spannung ist auf ihrem Höhepunkt angelangt! Wir haben mit diesem Fly-Out jetzt 2 Outs beim Stand von 4:3 für die Lawnmowers im 9. Inning.

Nur mehr ein Out, und die Lawnmowers hätten das Spiel gewonnen!

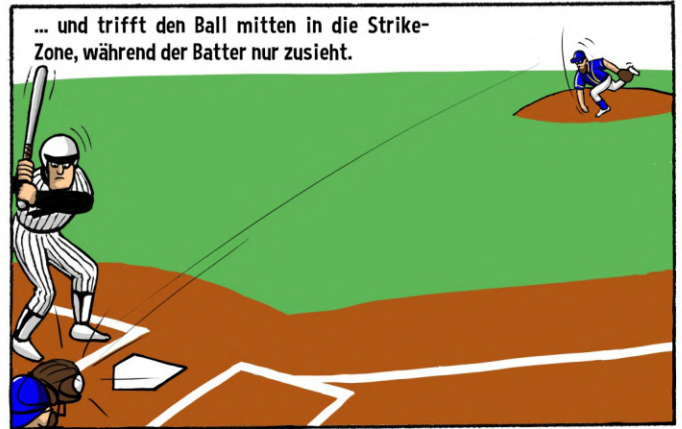
Aber auch ein einziger guter Schlag könnte das Spiel für die Friends noch herumreissen!



Der Pitcher der Lawnmowers wirft ...



... und trifft den Ball mitten in die Strike-Zone, während der Batter nur zusieht.



Strike Nummer Eins!



Auf den nächsten Wurf schwingt der Batter, aber er verfehlt ihn! Strike Nummer Zwei!



Nur noch ein Strike fehlt den Lawnmowers zum Sieg! Bei drei Strikes wäre der Batter out! Kann der Pitcher noch so einen fantastischen Wurf zustandebringen?



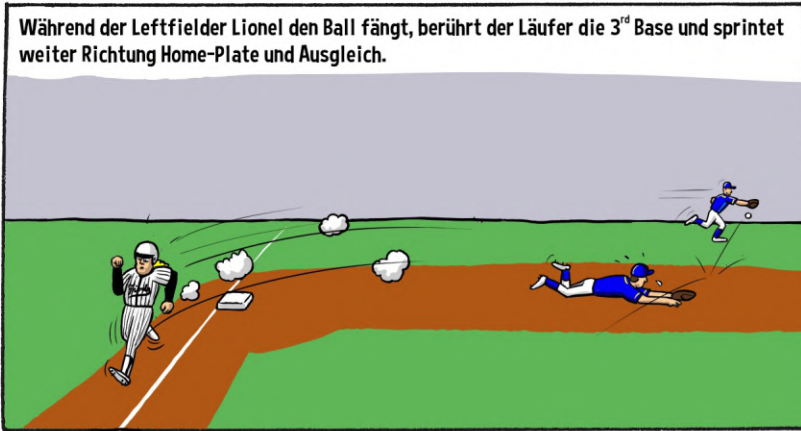
Er holt aus... da kommt der Wurf ...



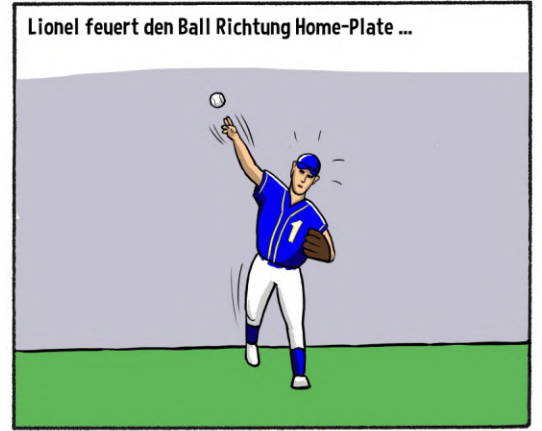
... und der Batter trifft! Und wie er trifft! Der Ball geht am 3rd Baseman vorbei bis ins Outfield! Der Runner sprintet von der 2nd Base los! Er wittert die Chance zum Ausgleich!



Während der Leftfielder Lionel den Ball fängt, berührt der Läufer die 3rd Base und sprintet weiter Richtung Home-Plate und Ausgleich.



Lionel feuert den Ball Richtung Home-Plate ...



Wer wird dieses Duell gewinnen? Schafft es Catcher Luca den Läufer zu taggen, bevor er die Base erreicht? Es wird gaaaaanz knapp! Hier kommt der Wurf! Hier ist das Spiel an der Plate... und ... und ...





Euphorie bei den Lawnmowers!

Liebe Sportsfreunde, während hier die Fans den Ausgang des spannenden Spiels feiern, möchte ich mich für das Interesse an diesem Spiel bedanken. Bedenkt bitte, dass ich im Rahmen dieses Spieles nur die wichtigsten Regeln erklären konnte! Es gibt noch viel mehr Regeln, die allerdings für das Grundverständnis dieser Sportart nicht unbedingt notwendig sind und den Rahmen dieser Übertragung gesprengt hätten. Wer mehr wissen möchte oder durch dieses Spiel Interesse an Baseball bekommen hat, kann gerne die Lawnmowers oder den Baseballverband ABF kontaktieren! Oder einfach bei einem richtigen Spiel der Lawnmowers vorbeischauen!

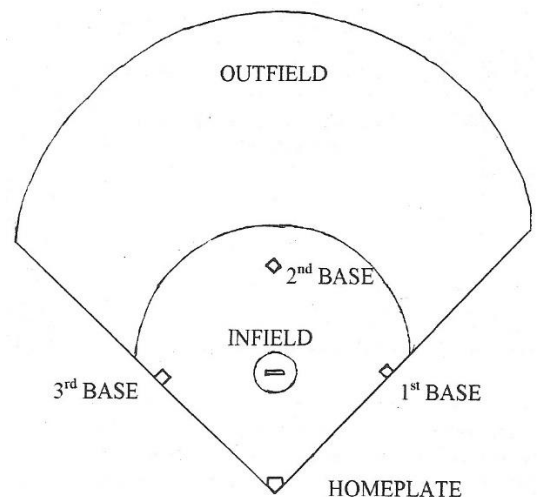
Auf der folgenden Seite finden sich noch Kontaktadressen sowie eine Übersicht über alle vorkommenden Baseball-Fachbegriffe. Ich wünsche noch einen schönen Tag! Bis bald!



Glossar

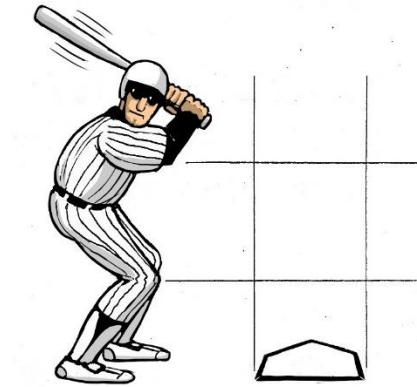
Zum Abschluss hier eine Wiederholung der wichtigsten Baseball-Fachbegriffe.

- **1st Base:** Eine der vier *Bases*. Diese muss der *Runner* als erste anlaufen, nachdem er geschlagen hat. Danach folgt 2nd Base, 3rd Base und zuletzt die Home Plate.
- **Ball (Fehlball):** Wurf des *Pitchers*, der die *Strike Zone* verfehlt und nach welchem der *Batter* nicht schwingt.
- **Bases:** Davon gibt es vier Stück, die in einem Quadrat angeordnet sind. Die *Runner* müssen die vier *Bases* der Reihe nach anlaufen, um einen *Run* zu erzielen.
- **Base-on-Balls:** Nachdem der *Pitcher* vier Balls geworfen hat, darf der *Batter* sozusagen „gratis“ auf die 1st Base.
- **Batter (Schlagmann):** Ein Spieler der momentan angreifenden Mannschaft, der versucht, den vom *Pitcher* geworfenen Ball zu schlagen.
- **Catcher (Fänger):** Spieler der Defensivmannschaft, der die von *Pitcher* geworfenen Bälle fängt.
- **Caught Stealing:** Misslungener Versuch eines *Stealings*, der *Runner* wird beim Versuch *out* gemacht.
- **Centerfielder:** Spieler der Defensivmannschaft, der in der Mitte des *Outfields* spielt.
- **Double Play:** Spielzug, bei dem zwei Angreifer in einer zusammenhängenden Aktion *out* gemacht werden.
- **Error:** Fehler eines Spielers der verteidigenden Mannschaft.
- **First Baseman:** Spieler der Defensivmannschaft, der in der Nähe der 1st Base spielt.
- **Force Play:** Spielzug, bei dem ein *Runner* zur nächsten *Base* laufen muss, und durch Berühren der *Base* von einem Spieler im Ballbesitz *out* gemacht werden kann.
- **Halbinning:** Hälfte eines *Innings*.
- **Hit-by-Pitch:** Der *Batter* wird vom Wurf des *Pitchers* getroffen und darf als Entschädigung auf die 1st Base.
- **Homerun:** Schlag, bei dem der Ball vom *Batter* über die hintere Spielfeldbegrenzung geschlagen wird. Der *Batter* und eventuelle *Runner* dürfen ungehindert *Runs* erzielen.
- **Infield:** Innerer Teil des Baseballfeldes, ungefähr durch die *Bases* begrenzt.



- **Inning:** Einer der neun Spielabschnitte. Pro *Inning* ist jede Mannschaft einem im Angriff und einem in der Verteidigung. Jedes *Halbinning* dauert so lange, bis die Verteidigung drei Angreifer *out* machen kann.
- **Leftfielder:** Spieler der Defensivmannschaft, der auf der (vom *Catcher* aus gesehen) linken Seite des *Outfields* spielt.
- **Out:** Nachdem drei Angreifer *out* sind, werden die Seiten gewechselt: Die verteidigende Mannschaft wird zur angreifenden, und umgekehrt.
- **Outfield:** Äußerer Teil des Baseballfeldes.
- **Pitcher (Werfer):** Spieler der Defensivmannschaft, der den Ball mit seinem Wurf zum *Batter* bzw. *Catcher* ins Spiel bringt.

- **Rightfielder:** Spieler der Defensivmannschaft, der auf der (vom Catcher aus gesehen) rechten Seite des *Outfields* spielt.
- **Run:** Durch einen *Runner* erzielter Punkt für die angreifende Mannschaft.
- **Runner (Läufer):** Spieler der angreifenden Mannschaft, der sich gerade auf einer *Base* (oder zwischen zwei *Bases*) befindet.
- **Safe (sicher):** Anrecht eines *Runners* auf eine *Base*. Ein *Runner* kann auf der *Base*, auf der er *safe* ist, nicht *out* gemacht werden
- **Second Baseman:** Spieler der Defensivmannschaft, der zwischen der 1st *Base* und 2nd *Base* spielt.
- **Shortstop:** Spieler der Defensivmannschaft, der zwischen der 2nd *Base* und 3rd *Base* spielt.
- **Stealing (Stehlen):** Versuch eines *Runners*, ohne Hilfe (zB eines *Batters* oder eines *Errors*) eine *Base* weiterzulaufen.
- **Stolen Base:** Erfolgreiches *Stealing*, der *Runner* ist *safe* auf der nächsten *Base*.
- **Strike:** Ein Wurf, der durch die *Strike Zone* geht, oder ein Wurf, nach dem der *Batter* schwingt, aber verfehlt.
- **Strike Zone:** Gedachter Bereich über der Home Plate, etwa von der Kniehöhe bis zur Achselhöhe des *Batters*.



- **Tag:** Das Berühren eines *Runners* mit dem Ball im Handschuh (oder in der Hand), um ihn *out* zu machen.
- **Third Baseman:** Spieler der Defensivmannschaft, der in der Nähe der 3rd *Base* spielt.

Kontakte und Impressum

Lawnmowers Baseball Club: www.lawnmowers.at

Austrian Baseball Softball Federation: <https://www.baseballsoftball.at/de>

Baseball Regeln in Comics, 2. Auflage (2022), von Michel Fleck und Christian Neumann.

© Lawnmowers Baseball Club. Alle Rechte, insbesondere Vervielfältigung, Übersetzungen, Mikroverfilmung und Verarbeitung mit elektronischen Systemen, vorbehalten. Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, sind urheberrechtswidrig und strafbar.

