



Einige englische Begriffe im Baseball

coach	Trainer
sliden	rutschen
baserunner/runner	Läufer
bat/batter	Schläger/ Schlagmann
catchen/catcher	fangen/Fänger
umpire	Schiedsrichter
dirt	roter Sand
pitchen/pitcher	werfen/Werfer
base	quadratisches Kissen
defense	verteidigen
offense	angreifen
out	aus
play	spielen
field	Feld
hit	schlagen
fly	fliegen
ground	Boden
ballpark	Baseballstadion

[Wie funktioniert Baseball? - YouTube](#)

[Kann es Johnnes? - Baseball | WDR - YouTube](#)



Einige Grundbegriffe im Baseballspiel (1)

Fastball

pitch mit hoher Wurfgeschwindigkeit und gerader Flugbahn

4-seam fastball

Zeige- und Mittelfinger direkt an Naht, Rückwärtsdrall am Ende → dreht sich rückwärts



2-seam-fastball

Zeige- und Mittelfinger auf 2 parallelen Nähten, Druck durch Zeigefinger → Drall bei Rechtshändern nach rechts unten



flyball

geschlagener Ball fliegt in hohem Bogen

groundball

geschlagener Ball, der im Infield auf Boden aufspringt oder rollt

line drive

geschlagener Ball nahezu geradlinige Flugbahn

foulball

geschlagener Ball, der im foul territory landet oder verlässt fair territory vor der 1. bzw. 3. base oder innerhalb batter's box berührt batter

backspin

Rückwärtsdrehung des Baseballs

batter's box

Rechteck parallel zur homeplate, Platz für batter, rechts und links neben homeplate



strike out

pitch, wenn batter schwingt und nicht trifft

flyout

out durch direktes Fangen des geschlagenen Balls

strikezone

gedachtes Fenster, durch das der pitch geht

(Beite = Breite homeplate, Höhe = vom Knie bis Mitte Oberkörper vom batter)

slide

eingesprungene Rutschbewegung auf letztem Stück zur base

head first

Hände und Oberkörper voran



feet first

Füße voran



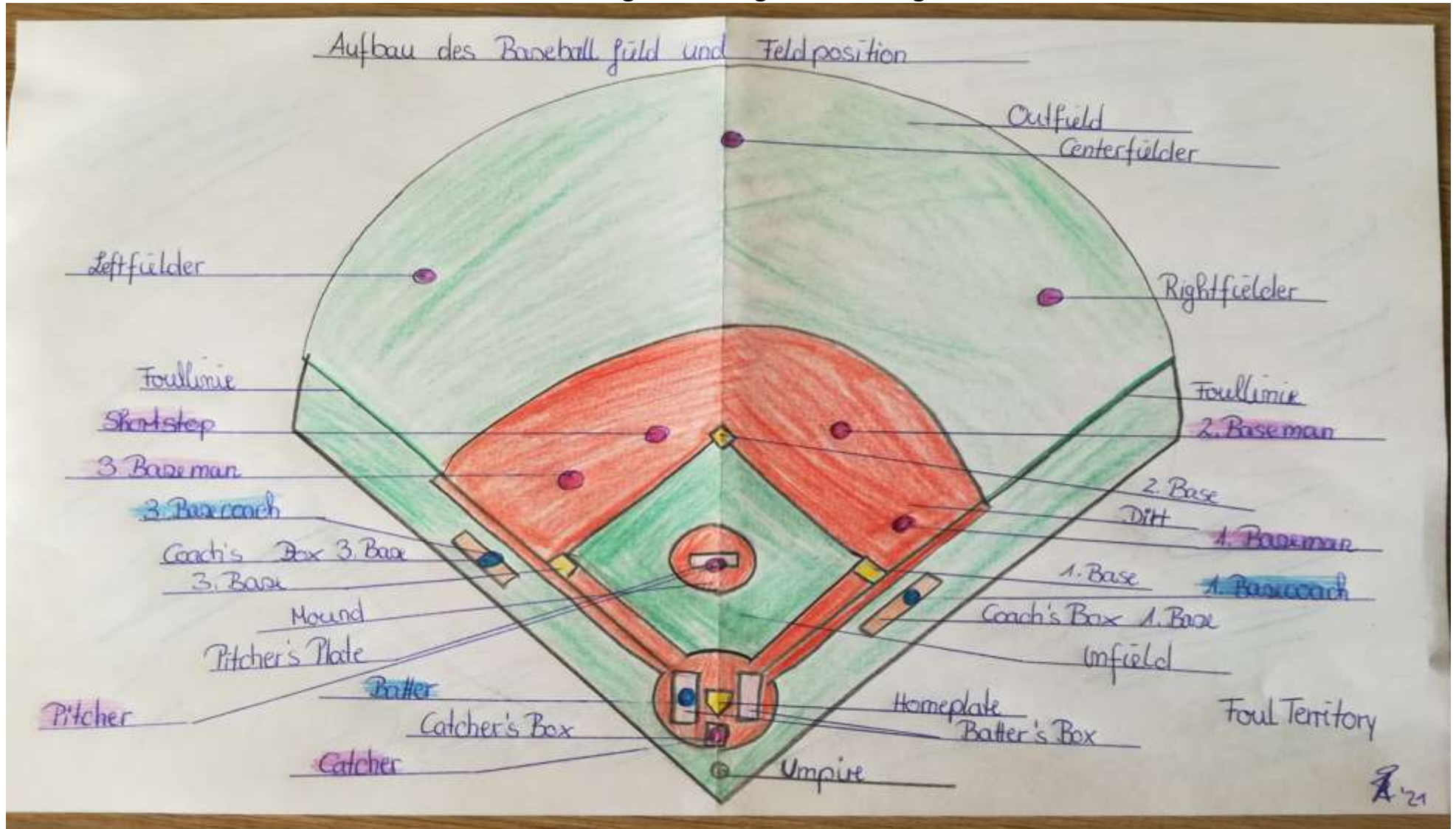


Einige Grundbegriffe im Baseballspiel (2)

Dugout	Aufenthaltort für alle Teammitglieder, die nicht auf dem Feld in Einsatz sind
doubleheader	2 Spiele an einem Tag
tag play	Runner mit Ball oder mit Handschuh mit Ball berührt → tagout
strike	ein pitch, wenn batter danach schwingt, aber nicht trifft
walk	wenn batter 4 pitches hat, die als ball gewertet werden → geht zur 1. base
ball	pitch, welcher die strikezone verfehlt und batter nicht geschwungen hat
homerun	Schlag, in dessen Folge Batter alle Bases inkl. homeplate berührt → run erzielt
run	ein Spieler der Offensive in Richtiger Reihenfolge alle 3 bases und dann homeplate berührt, ohne ein out gegen ihn von Defensive
hit by pitch	pitch trifft innerhalb der batter's box batter, wenn nicht geschwungen → vor zur 1.base
at bat	Duell zwischen pitcher und batter; endet mit out <u>oder</u> Erreichen der 1. base



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers





Wichtige Regeln im Baseballspiel (1)

Durch Spielerfahrung lernst Du die meisten Regeln, damit Du die wichtigsten behältst, hier ein grober Überblick. Es gibt viele englische Begriffe, die ich versuche, gut zu übersetzen. Nehmt euch das Spielfeld zu Hilfe.

<https://www.youtube.com/watch?v=RIVm1qNhzXE> <https://www.youtube.com/watch?v=l4NSPDh7sVE>

Wie funktioniert Baseball?

Bücher: Regelheft Baseball ISBN978-3-8403-7714-3 Baseball alles, was man wissen muss ISBN 978-3-8403-7655-9

Grundregeln (ground rules)

Mannschaften

eine Mannschaft

- besteht aus 9 Spielern und Ersatzspieler
- ausgewechselte Spieler dürfen nicht mehr ins Spiel

Defensivmannschaft = Feldmannschaft

- versucht 3 outs zu machen
- Feldspieler stehen „beliebig“ im Feld, feste Position haben Pitcher und Catcher

Offensivmannschaft = am Schlag

- Versucht viele **Runs** = Punkte zu machen (wenn Runner{Läufer} alle Bases in der richtigen Reihenfolge berührt und die Home Plate erreicht = 1 Run/Punkt)
- Schlagreihenfolge (Batting Order) bleibt im Spiel unverändert und läuft durch (statt Pitcher kann designated Hitter {ernannt Schlagmann} schlagen)

Spiel

9 innings (Spielabschnitt)

- besteht aus Halbinnings, in der jede Mannschaft Defensive und Offensive ist
- Wechsel bei 3 outs

Arten von Outs

- strike out (3 Strikes geworfen)
- force out
- fly out (fair ball aus Luft gefangen)
- tag out (Runner wird zwischen 2 Bases mit Ball oder Hand/Unterarm mit Ball berührt)



- Interference (absichtliche Behinderung)
- Out by Rule (Regelverstoß, zb ein Runner wird von einem anderen überholt)
- Infield Fly (mind. 1. und 2. Base besetzt, 0 oder 1 out, hoher Ball ins Infield -> Schläger ist out auch wenn der Ball nicht gefangen wird)
- Falsche Schlagreihenfolge (Schläger ist out)

Play (Spielzug)

- Wurf zur Base
- Runner taggen
- Pitch
- Stealing (Stehlen einer Base)
- Balk (unerlaubte Handlung vom Pitcher, Runner eine Base vorrücken)

Kein Play

- Fake (Andeutung eines Spielzuges)

Arten des Balls (status of the ball)

live ball (spielbarer Ball)

- Gepitchter Ball
- Geschlagener Ball
- Geworfener Ball

dead ball (nicht spielbarer Ball)

- * Ball außerhalb des Spielfeldes
- * wenn Ball Runner trifft
- * wenn Ball Hitter trifft

fair ball (gültiger Ball)

Geschlagener Ball

- Auf dem Boden im Fair Territory (Spielfeld innerhalb foul line) liegen bleibt
- Bis zur 1. oder 3. Base (Vorderkante) berührt im Fair Territory
- Berührt Base
- hinter 1. bzw. 3. Base (Vorderkante) im Fair Territory den Boden aufkommt
- Überquert hinterste Spielfeldbegrenzung innerhalb Fair Territory im Flug = homerun
- Berührt foul pole

Foul ball (ungültiger Ball)

Geschlagener Ball

- Bleibt im Foul Territory (außerhalb der foul line) liegen zwischen Home Base und 1. bzw. Home Base und 3. Base
- Springt über Foul Territory vorbei an 1. bzw. 3. Base
- Berührt Boden das erste Mal im Foul Territory hinter 1. oder 3. Base
- Berührt im Foul Territory Spieler, Schiedsrichter oder irgendein Objekt, das nicht zum Spielfeld gehört



- In Batterbox nach Kontakt wird Batter berührt

Strikezone

Höhe: unterhalb Kniescheibe bis zur Mitte von Schulter und Gürtel

Breite: Breite der Home Plate

- Gedachte Box in 3D im Moment des Schlagens

Strike

- Pitcher wirft Ball in Zone/Box, berührt
- 3 Strikes = Batter (Schlagmann) out
- Der dritte Strike muss vom Catcher „legal“ gefangen werden um ein out zu erzielen

Ball

- Pitcher wirft Ball außerhalb der Strikezone, Batter schwingt nicht
- 4 Balls = Batter auf 1. Base

Legal Catch

- Fielder (Feldspieler) hat Ball sicher im Handschuh oder Hand/Körper, nicht mit Basecap oder anderen Gegenständen
- Fielder besitzt Ball und eigener „Körper unter Kontrolle“

Appeal (Reklamation)

- Schiedsrichter wird auf Regelverstoß hingewiesen
- Nur nach direktem Spielzug möglich
- Beispiele: Base von Runner nicht berührt, Schlagreihenfolge geändert
- Nach gefangenem Flyball zu früh losgelaufen und keine Berührung mit der Base

Tag (Antippen mit Ball)

- Fielder Ballbesitz, mit Körper Base berührt, Runner berühren, bevor Runner die Base berührt = Runner out
- taggen mit Hand/Handschuh oder Unterarm in der der Ball ist oder direkt mit Ball

Force play (Zugzwang - Es reicht die Base zu berühren)

- Runner verliert Anrecht auf 1.Base, da Batter zu Runner wird
- Immer bis zur nächsten Base
- Muss Base verlassen (freimachen) für den nächsten Runner (Lauf zur 1. Base Batter-runner)
- 3. Out als force out → keine runs zählen



Infield fly

- Flyball über Fair Territory, der mit normaler Anstrengung vom Infielder aus der Luft gefangen werden kann
- Mind. 1. und 2. Base besetzt
- Weniger als 2 outs
- Kein Bunt oder Line Drive
- Fair Ball
- Umpire ruft „Infield Fly“ → Runner auf eigenes Risiko vorrücken

Balk

- Vorteilssituation für Offensive
- Irritation von Pitcher durch unerlaubt Bewegungen
- Wenn alle Runner Bases erreichen, Spiel geht weiter
- Wenn nicht, Spiel unterbrochen und Runner bekommen dead ball award, Pitch zählt nicht
- Wird der Ball dennoch zb über den Zaun geschlagen, zählt es trotz Balk als Homerun

Begriffe während des Spiels

Stealing

- Vorrücken des Runners zur nächsten Base, ohne dass Batter den Ball ins Spiel bringt

Bases loaded

- Auf allen 3 Bases sind Runner

Fly ball (Flugball)

- Hoch in die Luft geschlagener Ball
- Wenn direkt gefangen, dann Batter-runner out

Foul tip

- Geschlagener Ball, der direkt vom Catcher gefangen wird = Strike

Time play

- Zeitliche Abfolge von mehreren Aktionen entscheidet, ob ein Punkt zählt

Bunt

- Abtropfschläge (Ball wird leicht mit Schläger geschlagen)



Pick off

- Versuch des Pitcher, Runner nahe der Base zu halten
- Wirft Ball zu Basemann
- Out, wenn Ball vor Runner bei Base ist (tag play)

Run Down

- 2 oder mehrere Spieler der Defensive versuchen einen Läufer zwischen 2 Bases out zu machen durch taggen
- Runner dürfen zwischen 2 Bases max. 1 Meter von Baseline abweichen
- Vorrecht/Prinzessin beachten

Safe

- Runner hat Recht auf erlangte Base
- Ruft Umpire (Schiedsrichter)

Interference (Behinderung)

- Von Offensive an Fielder
- Von Defensive an Batter
- Vom Umpire
- Von Zuseher
- Punkte zählen nicht

Obstruction (Blockieren)

- Wenn Läufer durch Feldspieler blockiert wird
- Feldspieler kein Ballbesitz oder Ball gerade aufnimmt

Base awards

- Zusprache von Bases an Runner
- **Live ball awards** → base on ball (Batter darf ohne Risiko auf 1. Base)
- **Dead ball awards** → homerun, Hit by pitch, balk

Hit by pitch

- Batter wird von Pitch getroffen → dead ball award
- Batter darf zur 1. Base vor
- Ausweichbewegung von Batter muss erkennbar sein, kein Schwingen nach Ball
- Wenn außerhalb Strikezone, nicht geschwungen, aber keine Ausweichbewegung → zählt als Ball
- In Strikezone → zählt als Strike



Prinzipien im Spiel

Vorrecht / „Prinzessin“

- Fielder muss Runner ausweichen, wenn er ohne Ballbesitz
- Runner muss Fielder ausweichen, wenn er Ball fangen will
- 2 Runner auf 1 Base, 1. Läufer hat Vorrang
- Kein Überholen möglich

1 Base = 1 Runner

1. Base

- **Korridor** (Bereich vor der 1. Base, Läufer berührt bzw. darin laufen, wenn Ball/ Play von hinten kommt (Ball von hinten auf 1. Base geworfen))
- Base überlaufen, muss sofort auf Base zurückkehren, ohne Anzeichen, dass er zur zweiten Base wollte

Zeitlicher Ablauf

- Wenn mehrere Regeln, dann immer Zeitpunkt des 1. Verstoßes

beim Spiel

Umpire = Schiedsrichter

- Mind. 1

Scorer = Spielschreiber

- Protokolliert das Spiel

Runner

- Darf jederzeit loslaufen
- Ball in Luft, abwarten, was passiert bis Ballberührung mit Fielder
- Wenn gefangen zurück zur Base
- Nicht gefangen, laufen
- Runner dürfen zwischen 2 Bases max. 1 Meter von Baseline abweichen

Pitcher

- Bei Wurf muss Rubber berühren
- Wenn von Rubber runter, zählt wie normaler Feldspieler
- Bei pick off Schritt in Richtung Base
- Bewegungsabläufe und Pausen/Stopps müssen beachtet werden



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers



Du möchtest nun dein Wissen testen? Dann schau dir folgende Spiele an:

<https://www.youtube.com/watch?v=oESto7Osmqc>

<https://youtu.be/rJcOMxwtLVo>

<https://www.youtube.com/watch?v=AajSl8Z3iyg>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZD9M6JN3azw>

<https://www.youtube.com/watch?v=9LTA1083NLk>

<https://www.youtube.com/watch?v=iHewluxGcuA>



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

Baserunning

- **2 Basecoaches**
 - Zeigt Runner, ob auf Base stehen bleiben, weiterlaufen oder loslaufen soll
- **Allgemeines**
 - Inning startet ohne Runner
 - Inning endet, alle Runner verlassen Base
 - bei 2. und 3. Base erkennbar, dass Runner stehen bleibt
 - Runner nicht gegenseitig überholen
 - Hinterer (schnellerer Runner) ist out, live ball
- **Baseline = Luftlinie zwischen Runner und Base zu der er läuft**
 - Runner darf grundsätzlich frei entscheiden, wie gerade er läuft oder Base „umrundet“
 - Einschränkung
 - Bei Tag-Versuch darf Runner max. 90cm von der Baseline ausweichen
 - → wenn er ausweicht, Out (live Ball)
 - 3Foot Line Interference zwischen Home Plate und 1st Base
- **1. Base**
 - Überlaufen (nach dem Berühren sofort bremst und dann zur Base zurückkehren), kein Versuch auf 2nd Base zu laufen = Runner geschützt
 - Nicht sofort zurück auf 1, oder Versuch in Richtung 2nd = nicht mehr geschützt → Out durch Tag
 - wenn Möglichkeit auf 2. Base, laufen wie Banane auf 2. Base
- **Lead**
 - Ca. 3 Schritte von Base weg, wenn Pitcher bereit
 - Nochmals 3 Schritte, wenn Pitcher in Bewegung
- **Stealing**
 - Bei Pitcher mit langsamen Bewegungen
- **Baserunning Aufgeben**
 - Runner gibt Baserunning auf, weil er glaubt out zu sein → ist dadurch wirklich out
 - Ball bleibt live
- **Laufen**
 - Bei Fly Ball
 - Bei Fly Out erst von Base weglaufen, sobald der Ball von einem Fielder berührt wurde („Tag Up“)
 - Läuft davor los → muss zurück, bevor er neu starten darf
 -



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

- Zu früh losgelaufen → Defense macht ihm Out, indem Ball zu Base geworfen wird, wo er zu früh losgelaufen ist (kein Force Play, sondern Appeal Play)
 - Ball nicht gefangen → alle geforcten Runner eine Base weiter laufen
 - Tipp: nicht auf Base warten, sondern „Half Way“
 - wenn Ball an Catcher vorbei oder Pitcher Ball nicht gefangen
- **Recht auf eine Base**
 - Immer nur für einen Runner
 - 2 Runner auf einer Base
 - Force Play → hinterer Runner hat Recht → Vordermann Out
 - Kein Force Play → vorderer Runner hat Recht → Hintermann Out
 -
 - Recht erlischt, sobald der Runner die nächste Base erreicht
- **Bases nicht berührt**
 - Grundsätzlich passiert nichts
 - Umpire sehen Vergehen, lassen Spiel weiterlaufen als ob Runner Base berührt hätte
 - Gegen nicht berührte Bases kann Defense einen Appeal spielen
 - Appeal erfolgreich → Runner out
 - Wenn Runner geforced war → Appeal = Force Out (wichtig für wie viele Runs zählen)
- **Live Ball**
 - Spiel läuft
 - Wenn Umpire Spiel frei gibt („Play“)
 - Runner dürfen Bases laufen
 - Auf Base sicher (max. 1 Runner pro Base)
 - Zwischen den Bases können Out gemacht werden, indem sie getagged werden
 - Home Plate erreicht, sicher und 1 Run
- **Dead Ball**
 - Spiel unterbrochen
 - Wenn Umpire „Time“, Foul Ball am Boden
- **Infield Fly**
 - Regel zum Schutz der Offensive:
 - Fix 1 Out statt wahrscheinlich 2 Outs bei
 - 0 oder 1 Out
 - Runner 1st und 2nd Base (3rd Base egal)
 -



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

- Geschlagener Fair Fly Ball, der von einem Infielder leicht gefangen werden kann
 - Batter out, niemand mehr geforced, weiterhin Live Ball
- **Force Play**
 - Batter nach Schlag gezwungen (forced) zur 1st Base zu laufen
 - Wenn vor Schlag schon ein Runner auf 1st Base war, muss dieser zur 2nd Base laufen (auch geforced)
 - Auf 2nd und 3rd Base sind Runner nur dann geforced, wenn alle Bases hinter ihnen besetzt sind
 - Man muss eine Base nach vorne laufen = force Play
 - Geforcter Runner out, wenn
 - Mit dem Ball unter Kontrolle die Base berührt, wo der Runner hin muss
 - Geforcten Runner mit dem Ball bzw. dem Handschuh, wo der Ball drinnen ist, berühren (Taggen)
 - Force Play endet
 - Geforcete Runner nächste Base erreicht
 - Runner hinter dem geforcten Runner out gemacht wird
- **Runs**
 - Runner erreicht Home Plate = Run
 - 3. Out im Spielzug und Runner die Home Plate erreichen
 - 3. Out ist Force Out → keine Runs zählen
 - 3. Out kein Force Out → alle Runs zählen, die vor 3. Out gemacht wurden (Time Play)
 - 3. Out nach dem Spielzug mit Appeal gespielt wird
 - Force Out → keine Runs zählen
 - Kein Force Out → Runs zählen, die vor dem Out gemacht wurden
- **Slide**
 - Beginnt vor Base
 - Base kann mit Hand oder Fuß erreicht werden
 - Kann auf Base bleiben
 - Keine Richtungsänderung, um dem Fielder zu erwischen
- **Offensive Interference**
 - Behinderung durch Offensive (Batter oder Runner), welche einen Fielder daran hindert ein Play zu machen
 - Immer nur ein Fielder im Act of Fielding
 - Act ist Fielden, Fangen eines geschlagenen oder geworfenen Balles inkl. Notwendigen Laufweges



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

- Behinderung muss keine Berührung sein, Berührung muss keine Behinderung sein
- Runner von geschlagenem Ball getroffen
 - Ausnahme: Ball ist bereits bei einem Fielder durch/vorbeigegangen
 - Batter-Runner wird von einem Wurf Richtung 1st Base von hinten getroffen, während er außerhalb des Korridors ist (3Foot Line Interference)
- Konsequenz → Ball Dead und Runner Out, → geforderte Runner kommen weiter, sonstige Runner müssen zurück zur letzten Base
- Absichtliche Behinderung, um Double Play zu verhindern
 - 2 Runner Out (Behindernde und Batter Runner, wenn Batter Runner selbst behindert, dann der noch am weitesten vorgerückte Runner Out
 - Regulärer Slide keine Interference
- Wenn jemand behindert, der nicht out gegeben werden kann, dann ist jener Runner out, dem das Play gegolten hätte
- Wenn der Batter ein Play auf Home verhindert, dann Runner von 3. Base out
 - Ausnahme: es ist das 3. Out
- Ausnahme zu „alle Runner müssen zurück“
- **Appeal Plays**
 - Aufforderung an Umpire, jemanden Out zu geben
 - Runner zu früh weggelaufen bei Tag Up
 - Runner hat Base nicht berührt
 - Falsche Schlagreihenfolge
 - Appealen, in dem man
 - Base, die verpasst oder zu früh verlassen wurde, mit dem Ball unter Kontrolle berührt und den Appeal den Umpires mitteilen
 - Den Runner taggt, der Home Plate verpasst hat, oder nach dem Überlaufen der 1st Base nicht sofort zurückkehrt
 - Dem Umpire ein Batting Out of Turn mitteilt
 - Umpire ahnden Vergehen nicht selbst, ohne Appeal gilt es als korrekt gespielt
 - Appeal nur bis zum nächsten Spielzug möglich



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

Pitcher

- Werfer, beginnt das Spiel durch Wurf des Balles zum Catcher
- **Ablauf des Wurfes**
 - Zum Catcher schauen → Kontakt mit Rubber → Setposition (nur noch Kopfdrehung erlaubt) → **Pitch oder Pickoff**
 - Vorderer Fuß zeigt zum Ziel
 - Geschwindigkeit variieren (Zählzeit 2,4,6) ← Stealing erschwert
- Erster Wurf ist Fastball (4seam oder 2 seam), dann andere Würfe üben 3-4 verschiedene Würfe
- Nach Kontakt mit Rubber → immer gleicher Bewegungsablauf
- Kein Kontakt mit Rubber → Pitcher = Feldspieler
- **Pickoff**
 - Meist auf 1. Base → drehen oder kurzer Sprung über Seite zur 1. Base (quickpick)
 - Auf 2. Base → hinter Rubber absteigen oder übersteigen
 - Wenn Runner viel Lead nimmt
 - Ziel Runner out machen, wenn er die Base nicht mehr erreicht
- Pitcher übernimmt 1. Base → wenn Firstbaseman die Base verlässt
- Pitcher übernimmt Homeplate → wenn Catcher Homeplate verlässt
- **Balk**
 - Nach Setposition andere Bewegung als normaler Ablauf → gibt es nur, wenn Runner on Base
 - Illegale Aktion des Pitchers zur Täuschung von Runner
 - dreht Oberkörper, Wurfhand aus Handschuh ohne Wurf, lässt Ball fallen...
 - wenn Pitcher Balk ohne Wurf → dead ball → alle Runner eine Base weiter, no Pitch
 - Balk mit gleichzeitigem Wurf → delayed dead ball →
 - Spielzug besser als Balk → Spielzug zählt
 - Spielzug schlechter als Balk → Balk zählt
 - Kein option play (kann nicht gewählt werden)
- [Baseball Balk Rules: 1 of 13 - No Moving #shorts #baseball - YouTube](#)
- [MLB | The Worst Balks Compilations - YouTube](#)



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

- **Strikezone**
 - Wo der Ball über Homeplate gedacht durchgehen sollte
- So breit, wie homeplate, unterer Linie = unterer Rand Kniescheibe, oberer Linie = Mitte zwischen Schulter und oberer Rand Hosenbund (bei Kindern etwas größer) Ball in Strikezone und/oder Batter schwingt → strike → 3 strikes → Batter out
- Ball außerhalb der Strikezone und Batter schwingt nicht → ball → 4 balls → walk, Batter auf 1. Base



- **At Bat** – der Count
 - Start 0 Balls, 0 Strikes
 - Endet, wenn Ball im Spielfeld oder 3 Strikes oder 4 Balls (Walk)
 - Ausnahme: Foulball = kein Strike 3 (außer FoulBunt)

[Shohei Ohtani PITCHING-ONLY Highlights! \(Is he a Cy Young favorite??\) - YouTube](#)

- **Doctored Ball (manipulierter Ball)**
 - Ball darf vom Pitcher nicht manipuliert werden → Ball wird entfernt, Ausschluss vom Pitcher vom Spiel
 - Beispiele: an Gewand oder Handschuh reiben, fremde Substanz aufbringen oder darauf spucken, anders verunstalten
 - Pitcher darf keine Fremde Substanz bei sich haben

Übungen für Pitcher:

[10 Baseball Pitching Drills For Ages 9 - 19 - YouTube](#)

[2 Drills to Throw Harder - Baseball Throwing Drills! - YouTube](#)

[6 Steps To Pitch Like A Pro - Pitching 101 - YouTube](#)



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

Wichtige Punkte im Baseball

- Augen **immer** auf Ball gerichtet
- Standposition in batter's box = hinterer Rand batter's box
 - Stand: Füße parallel oder hinteres Bein versetzt (näher an homeplate)
 - Reichweite: Schläger Außenrand Strikezone, Innenrand ausreichend Platz für Schwung
- Schläger locker festhalten, unverkrampft, Fingerknöchel auf einer Linie
- Schwung für Schlag: größte Kraft aus Gewichtsverlagerung (auf hinteres Bein beim Warten), Ball = Schwung, kleiner Schritt mit vorderem Bein, am mit Schläger vor → **durch den Ball hindurchschlagen**



Drehung zum Schluss Hände



- Bahn des Schlägers von unten (flyball), parallel zum Boden (line drive), von oben (groundball)
- **Lauf eher in Form einer Banane zur 1.base** = banana route, wenn du direkt zur 2. Base laufen willst
- Ein Spiel besteht aus **7 innings** mit je
 - **top** → Heimmannschaft Feldmannschaft / Defensive und Gastmannschaft Schlagmannschaft / Offensive
 - **down (bottom)** → Gastmannschaft Feldmannschaft / Defensive und Heimmannschaft Schlagmannschaft / Offensive



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

Batter

- **Strikezone**

- Wo der Ball über Homeplate gedacht durchgehen sollte
- So breit, wie Homeplate, untere Linie = unterer Rand Kniescheibe, obere Linie = Mitte zwischen Schulter und oberer Rand Hosenbund (bei Kindern etwas größer)
- Ball in Strikezone und/oder Batter schwingt → Strike → 3 Strikes → Batter out
- Ball außerhalb der Strikezone und Batter schwingt nicht → ball → 4 Balls → Walk, Batter auf 1. Base



- **Batter's box**

- Batter muss beim Schlagen mit beiden Füßen innerhalb der Batter's box, Linien gehören zur Box
- Wenn Ball getroffen mit mind. einem Fuß am Boden komplett außerhalb → Batter out
- Ball verfehlt → Glück gehabt, nix passiert
- Zwischen Pitches Box nicht verlassen, mit 1 Fuß heraussteigen ist erlaubt ← damit Spiel nicht verzögert
- Ausnahmen: CheckSwing, nach Schwung, Ausweichversuch vom Pitch, Umpire „Time“, Defense macht Play auf Runner, Batter zeigt Bunt an, wild pitch, passes ball oder Pitcher/Catcher verlassen ihren Bereich

- Wenn dennoch aussteigt → Verwarnung

- **Strike out**

- 3. Strike gefangen → Batter immer Strike out
- 3. Strike nicht gefangen
 - Bei 0 oder 1 out
 - 1. Base von Runner besetzt → Batter out
 - 1. Base frei → Batter darf versuchen 1. Base zu erreichen
 - Bei 2 outs
 - Batter darf versuchen 1. Base zu erreichen

- **At Bat** – der Count

- Start 0 Balls, 0 Strikes



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

- Ende, wenn Ball im Spielfeld, 3 Strikes oder 4 Balls (Walk)
 - Ausnahme: Foulball = kein Strike 3 (außer FoulBunt)
- **Ball getroffen** → Batter wird Batterrunner auf 1. Base laufen
 - Ball ins Spielfeld (fair ball) → At Bat zu ende
 - Außerhalb des Spielfeldes (foul ball) Strike, ab 2 Strikes kein Strike → Wiederholung
 - Gestreift, direkt zum Catcher und gefangen (foul tip) → zählt, wie wenn Ball nicht getroffen wurde → Strike, live ball
 - 1. Base überlaufen
 - wenn Möglichkeit auf 2. Base, laufen wie Banane auf 2. Base
- **Bunt**
 - Geschlagener Ball nicht geschwungen, absichtlich mit Schläger getroffen und rollt langsam ins Feld
 - Bei 2 strikes = foul bunt = 3. Strike
 - Bunt kein infield fly
- **Schlagreihenfolge 1-9**
 - ist im Spiel unveränderlich
 - Bei Auswechseln schlägt auf demselben Lineup-Spot wie Vorgänger
 - Wer ausgewechselt wird, darf nicht wieder eingewechselt werden
 - korrekter Batter, der nach dem letzten Batter in der Schlagreihenfolge dran ist, egal ob der letzte Batter korrekt geschlagen hat
 - Schlagreihenfolge nicht eingehalten
 - Auf Appeal Umpire überprüft
 - At Bat läuft noch → korrekter Batter einwechseln
 - At Bat beendet → Spielzug zählt nicht, Batter out, der korrekterweise dran gewesen wäre
 - Möglichkeit des Appeals verjährt mit erstem Pitch oder Play nach falschem Bat
- **Illegal Bat / doctorde bat**
 - manipulierter Schläger = doctored Bat
 - Batter out und ejected (Ausschluss)
 - Runner dürfen nicht vorrücken, nicht vom Schläger Beeinflusstes bleibt erhalten
 - Schläger entspricht nicht den Ligavorschriften = illegal Bat
 - Schläger wird getauscht
 - Spielzug bleibt gültig
- **Hit by Pitch**
 - Sofort dead ball, egal wann und wo der Batter getroffen wird



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

- Batter darf auf 1. Base wenn → pitch ein ball war und Batter nicht geschwungen hat und Batter versucht hat, auszuweichen
- Sonst läuft at bat weiter
- **Force play**
 - batter nach seinem Schlag gezwungen (geforced) zur 1. Base zu laufen
- **Homerun**
 - Ball verlässt Spielfeld über Zaun → alle Runner dürfen zur Homeplate vorrücken, auch Batter
- **Ground rule double**
 - durch Zaun → alle Runner 2 Bases vor, auch Batter
- **Defensive interference**
 - Catcher behindert den Batter (Schläger trifft den Handschuh)
 - delayed dead ball → 1. Base erreicht = keine Behinderung
 - Wenn Batter 1. Base nicht erreicht = Behinderung
 - Batterrunner wird von einem Wurf Richtung 1. Base von hinten getroffen, während er außerhalb des Korridors ist (3 feet line interference) → Ball dead und Runner out
- **Offensive interference**
 - Behinderung durch Offensive (Batter oder Runner, welche einen Fielder daran hindert ein Play zu machen)
- **Fair ball / foul ball**
 - Ball bleibt vor 1. bzw. 3. Base liegen oder wird dort berührt
 - Ort des Liegenbleibens /der Berührung entscheidet
 - Ball kommt vor 1. bzw. 3. Base am Boden auf und wird vor Base nicht berührt
 - entscheidet, wo Ball Base passiert hat
 - Unberührter Ball fliegt über 1. bzw. 3. Base
 - Ort des Landens oder Berührung zählt
 - Foul ball berührt den Boden → dead ball
 - Foul Ball aus Luft gefangen → live ball
- **Umpire's interference**
 - Ein geschlagenen fair ball trifft den Baseumpire bevor der Ball einen Fielder passiert hat
- **Fly out**
 - Batter out, wenn Ball auf Luft gefangen wird und Kontrolle über Ball und sich selbst
 - Ball gilt als in der Luft (in flight) solange er nicht anderes berührt hat als einen Fielder



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

Fielding (Defense)

- Aufteilung in Infield (mit Pitcher und Catcher) und Outfield
- Wichtig für Fielding → Beinarbeit



- Infield:
 - Firstbaseman, Secondbaseman, ShortStop, Thirdbaseman
 - Aufgabe: Bälle in seiner Richtung fangen und Runner auf seiner Base out machen
 - Geforderter Runner out
 - → Ball unter Kontrolle und Base berühren, wo Runner hin muss
 - → mit Ball oder mit Handschuh, in dem der Ball ist Runner taggen
 - Immer bereit sein für Pickoff, out machen von Runner, Schritte wichtig und Stand an der Base
 - Machen Cutoff bei weiten Distanzen (in direkter Verbindung zwischen eigentlichem Werfer und Fänger)
 - Wechsel auf 2. Base zwischen Shortstop und 2B (genommen wir die Seite von der 2. Base, wo der Ball hingeht)→ SS alles links, 2B alles rechts, der jeweils andere geht zur Base für Runner out

Übungen:

[3 SIMPLE Baseball Fielding Drills For Youth Players - YouTube](#)

[Throwing Tips and Drills - YouTube](#)

- **Outfield:**
 - Left, center, right
 - Aufgabe: Abfangen der Bälle und Zurückwerfen ins Infield



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

- Immer bereit sein, Schritte wichtig für sicheres Fangen und weite Würfe
- **Fly out**
 - Ball gilt in Luft „in flight“, solange er nichts anderes berührt hat, als einen Fielder → Batter out, wenn Ball auf Luft gefangen wird und Kontrolle über Ball und sich selbst
- **Kontrolle über Ball und sich selbst**
 - Nimmt ihn aus Handschuh
 - Kann nach Aufforderung herzeigen
 - Wirft Ball oder verliert ihn beim Wurfversuch
- **Keine Kontrolle**
 - Hat Ball am Körper eingeklemmt oder jongliert → Ball noch „in flight“
 - Legt Handschuh auf den am Boden liegenden Ball
 - Kann Ball nach Aufforderung nicht sofort herzeigen → Ball noch „in flight“
 - Stolpert und verliert den Ball
- **Backup für Infielder**
 - Wenn Wurf auf Baseman kommt, hinter Baseman stehen, damit der Ball aufgehalten wird, wenn Baseman Ball nicht fängt

Übungen:

[How To: Baseball Outfield Drills You MUST Be Doing! - Bing video](#)

<https://www.bing.com/videos/search?q=baseball+schritte+outfield&&view=detail&mid=77570EE86988C37AB01577570EE86988C37AB015&&FORM=VRDGAR&ru=%2Fvideos%2Fsearch%3Fq%3Dbaseball%2520schritte%2520outfield>

[How to: Read Flyballs Better - Baseball Outfield Drills - Bing video](#)

- Ball verlässt Spielfeld
 - = dead Ball
 - Wurf von Outfielder → 2 Bases ab Zeitpunkt des Wurfes
 - Wurf von Infielder und erste Aktion im Spielzug → 2 Bases ab Zeitpunkt Pitch
 - Wurf von Infielder und nicht erste Aktion → 2 Bases vor ab Zeitpunkt Wurf
- Obstruction
 - Aktion eines Fielders, welcher nicht im Ballbesitz ist und nicht im Act of Fielding ist, die das Fortkommen des Runners behindert
 - Auf Runner wird Play gespielt (Rundown) → dead ball, Runner safe auf nächste Base, andere Runner auf die Base, welche sie ohne Behinderung erreicht hätten
 - Auf Runner wird kein Play gespielt (Ball ist wo anders) → delayed dead Ball → ohne Behinderung safe, dann safe; ohne Behinderung out, dann out



Kinder- und Jugendtraining SC SchwazTigers

- Detached Gear
 - Fielder berührt Ball absichtlich mit einem Teil seiner Uniform oder wirft Handschuh nach Ball und trifft ihn
 - gepitchter Ball → Runner 1 Base weiter
 - geworfener Ball → Runner und Batter 2 Bases weiter
 - geschlagener fairer Ball → Runner und Batter 3 Bases weiter
 - Ball bleibt Live → Runner dürfen auf eigene Gefahr weiterlaufen