

REGELN
TAKTIKEN
HINTERGRÜNDE

DOMINIK ASEF



Baseball



★ ★ ALLES, WAS MAN WISSEN MUSS ★ ★



DEUTSCHER BASEBALL UND
SOFTBALL VERBAND E.V.

MEYER
& MEYER
VERLAG

Baseball

Allgemeiner Hinweis:

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit haben wir uns entschlossen, durchgängig die männliche (neutrale) Anredeform zu nutzen, die selbstverständlich die weibliche mit einschließt.

Das vorliegende Buch wurde sorgfältig erarbeitet. Dennoch erfolgen alle Angaben ohne Gewähr. Weder der Autor noch der Verlag können für eventuelle Nachteile oder Schäden, die aus den im Buch vorgestellten Informationen resultieren, Haftung übernehmen.

DOMINIK ASEF

Baseball

A stylized graphic of a baseball bat and ball. The bat is dark grey with a white outline, and the ball is white with a dark grey outline. The bat is positioned horizontally, with the ball at the left end. The bat has a thick, dark grey outline and a white outline. The ball is white with a dark grey outline. The bat is positioned horizontally, with the ball at the left end.

★ ★ **ALLES, WAS MAN WISSEN MUSS** ★ ★

**REGELN
TAKTIKEN
HINTERGRÜNDE**



MEYER & MEYER VERLAG

Bildnachweis

Cover: © dpa picture alliance

Bilder Innenteil: S. 44, 46, 48, 50, 52, 54, 56, 58, 60, 62, 64:

Wikimedia Commons

Layout: Annika Naas

Satz: ZeroSoft

Lektorat: Dr. Irmgard Jaeger

Baseball – Alles, was man wissen muss

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Details sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

© 2019 by Meyer & Meyer Verlag, Aachen

Auckland, Beirut, Dubai, Hügendorf, Hongkong, Indianapolis, Kairo, Kapstadt, Manila, Maidenhead, Neu-Delhi, Singapur, Sydney, Teheran, Wien

 Member of the World Sport Publishers' Association (WSPA)

9783840313172

E-Mail: verlag@m-m-sports.com

www.dersportverlag.de

INHALT

1	Einleitung	10
2	Was wird denn da gespielt?	14
2.1	Die Grundlagen in aller Kürze.....	14
2.1.1	Das Spielfeld und die Strikezone	15
2.1.2	Das Duell Pitcher gegen Batter.....	18
2.1.3	Die Aufgabe der Offensive: Runs erzielen	19
2.1.4	Die Aufgabe der Defensive: Outs erzeugen	21
2.1.5	Innings und Spieldauer	22
2.2	Wir schauen gemeinsam ein Spiel.....	24
3	Die Geschichte des Baseballsports	32
3.1	Mythen und Fakten zur Entstehung des Spiels.....	32
3.2	Die Dead-Ball-Ära und der Black-Sox-Skandal.....	35
3.3	Der Ball lebt wieder	37
3.4	Integration und Expansion.....	38
3.5	Das Zeitalter des Homeruns und die Rolle leistungsfördernder Substanzen	41
4	Die 10 größten Baseballspieler aller Zeiten	44
4.1	Cy Young	44
4.2	Ty Cobb.....	46
4.3	Walter Johnson.....	48
4.4	Babe Ruth	50
4.5	Ted Williams	52
4.6	Jackie Robinson.....	54

4.7	Willie Mays	56
4.8	Hank Aaron	58
4.9	Barry Bonds	60
4.10	Mike Trout	62
4.11	Bonus: Max Kepler – der deutsche Major Leaguer	64
5	Die Major League Baseball (MLB)	66
5.1	Struktur der Liga und Ablauf der Saison	66
5.2	Die Minor Leagues	70
5.3	Was verdient ein MLB-Spieler?	72
5.4	Spielerverpflichtungen und -transfers	74
5.4.1	Die Draft	74
5.4.2	Die Rule-5-Draft	76
5.4.3	Die Free Agency	77
5.4.4	Die internationale Free Agency	78
5.4.5	Das internationale Prospect-Signing	78
5.4.6	Der Trade	79
5.4.7	Der Waiver	80
5.4.8	Die Minor-League-Option	81
5.4.9	Die Designation for Assignment	82
5.4.10	Der Release	82
6	Taktiken und Techniken	84
6.1	Pitching	84
6.1.1	Mehr als nur Werfen: Die Pitches	84
6.1.2	Die Auswahl der Pitches	93
6.1.3	Vom Starter bis zum Closer	96
6.2	Batting	99
6.2.1	Die Schlagreihenfolge	99
6.2.2	Der Batting Approach	103
6.3	Baserunning	107
6.4	Fielding	113
6.4.1	Die Feldpositionen	113

6.4.2	Taktiken und Variationen in der Defense.....	122
6.5	Die ungeschriebenen Regeln des Spiels	125
7	Die wichtigsten Baseballstatistiken.....	132
7.1	Die Rolle von Statistiken im Baseball	132
7.2	Pitchingstatistiken	135
7.3	Offensivstatistiken	139
7.4	Statistiken über das Feldspiel	144
7.5	Wins Above Replacement (WAR).....	148
7.6	Der Blick in die Glaskugel	150
8	Baseball in Deutschland und in aller Welt	154
8.1	Baseball in Deutschland	154
8.2	Baseball in anderen Ländern	158
8.2.1	Japan.....	158
8.2.2	Südkorea	160
8.2.3	Die Karibik.....	161
8.2.4	Niederlande	162
8.2.5	Italien.....	163
8.2.6	Australien	164
8.3	Baseball auf internationaler Ebene	165
8.3.1	Weltmeisterschaften: Vom World Cup zum World Baseball Classic	166
8.3.2	Baseball bei Olympia.....	168
8.3.3	Europa- und sonstige Kontinentalmeisterschaften.....	170
9	Wie und wo kann man Baseball verfolgen?	172
9.1	Tipps für den Stadionbesuch in den USA.....	172
9.1.1	Tickets	172
9.1.2	Anreise.....	174
9.1.3	Im Ballpark vor dem Spiel	174
9.1.4	Während des Spiels	175
9.1.5	Nach dem Spiel	176

9.2	Auf zum lokalen Baseballklub!	176
9.3	Übertragungen im Fernsehen und im Internet	177
9.4	Interessante Websites	180
9.4.1	Englischsprachige Seiten	180
9.4.2	Deutschsprachige Seiten	182
9.5	Fantasybaseball	183
9.5.1	Die Verteilung der Spieler	184
9.5.2	Die Wahl der Kategorien und Positionen.....	185
9.5.3	Der Spielmodus.....	186
9.5.4	Langfristig oder immer wieder neu?	186
9.5.5	Ein paar grundlegende Strategien	187
9.5.6	Mitspieler finden	189

Anhang.....190

1	Das Baseballwörterbuch.....	190
2	Literaturverzeichnis.....	224

★ 1 ★

EINLEITUNG

Einen Baseball mit einem Schläger zu treffen, ist die schwierigste Aufgabe im Sport überhaupt. So lautet jedenfalls eine verbreitete Behauptung und sie ist wohl nicht allzu weit hergeholt. Innerhalb von weniger als einer halben Sekunde gilt es für den Schlagmann zu beurteilen, ob und wo genau ein heranfliegender Ball in der Strikezone ankommen wird, sich für oder gegen einen Schwungversuch zu entscheiden und diesen schließlich so präzise auszuführen, dass der Ball ins Feld fliegt und dort nicht sofort von einem Gegenspieler gefangen oder aufgenommen werden kann. Wo sonst außer im Baseball wird man mit Recht als Spitzensportler angesehen, wenn einem von 10 Versuchen drei gelingen?

Natürlich lässt sich eine Aussage darüber, ob Baseball die schwierigste aller Sportarten ist, kaum seriös belegen – Eishockeyspieler, Kampfsportler und einige andere Athleten hätten in dieser Diskussion sicher ebenfalls gute Argumente auf ihrer Seite. Was ich mit Sicherheit sagen kann, ist, dass für mich persönlich Baseball der schönste und spannendste Sport der Welt ist; dass ich dankbar bin, ihn vor einigen Jahren durch Zufall für mich entdeckt zu haben; und dass ich hoffe, die Begeisterung für diesen wunderbaren Sport mithilfe dieses Buchs weitergeben zu können.

Auf dem Weg dahin gilt es zuallererst, mit ein paar unschönen Vorurteilen aufzuräumen. Damit diese im weiteren Verlauf des Buchs nicht zwischen uns stehen, widme ich mich ihnen gleich hier in der Einleitung:

„Baseball ist statisch.“ Das mag auf den ersten Blick so wirken, gerade wenn man es mit Mannschaftssportarten wie Fußball, Handball, Basketball oder Eishockey vergleicht, bei denen sich die Spieler – und mit ihnen das gesamte Spiel – ständig von einer Seite zur anderen bewegen. Tatsächlich ist in Baseball weitaus mehr Bewegung, als es zuerst aussieht. Jeder Spieler hat bei jedem Spielzug seine Aufgabe und seine Laufwege. Baseball ist nicht statisch, sondern geordnet. Gleichzeitig ist es ein sehr vielseitiger, ganzheitlich fordernder Sport: Neben der eingangs erwähnten enormen Hand-Auge-Koordinationsleistung, überhaupt den Ball zu treffen, muss man im Baseball auch schnell rennen, sicher fangen, weit und gezielt werfen können und gedanklich jederzeit auf der Höhe des Geschehens sein.

„Baseball ist langatmig.“ Auch das ist ein Eindruck, der sich schnell verflüchtigt, sobald man sich näher mit dem Baseballsport auseinandersetzt. Formal hat man es drei Stunden lang zwar immer wieder mit der gleichen Grundsituation, dem Duell zwischen Batter und Pitcher, zu tun. Die dahinter liegende Spannung ist jedoch so intensiv, dass es für einen Fußballfan am besten mit einem ständigen Elfmeterschießen vergleichbar ist.

In einer Hinsicht ist der Begriff „langatmig“ durchaus angebracht: Um beim Baseball erfolgreich zu sein, kommt es ganz stark darauf an, einen langen Atem zu haben. Das gilt in körperlicher Hinsicht, denn man muss seinen Körper stundenlang über diverse Phasen der Be- und Entlastung in der Lage halten, punktgenau sportliche Höchstleistungen abzurufen; und es gilt in mentaler Hinsicht, denn Unkonzentriertheiten werden im Baseball gnadenlos bestraft und für alle Zeiten dokumentiert, gleichgültig, ob man gerade erst den Platz betreten hat oder gegen Ende eines Doubleheaders schon seit sechseinhalb Stunden im Einsatz ist.

„Baseball ist kompliziert.“ Das Grundprinzip dieser Sportart ist kinderleicht und jeder, der in der Schule schon mal Brennball gespielt hat, wird

es sofort verstehen. Zugegeben, der Teufel steckt im Detail und einige Regeln und Abläufe durchschaut man nicht unbedingt sofort, wenn man zum ersten Mal beim Zappen bei einem Baseballspiel hängen geblieben oder aus welchen Gründen auch immer in ein Baseballstadion geraten ist. Aber dafür gibt es ja dieses Buch.

Das Buch richtet sich zum einen an komplette Neulinge und soll deren grundlegende Fragen beantworten.

- ★ Worum geht es beim Baseball überhaupt?
- ★ Wie ist der Ablauf einer Saison, wie der Kader eines Teams organisiert?
- ★ Welche Positionen gibt es, welche taktischen Überlegungen prägen das Spiel?
- ★ Was bedeuten die vielen Zahlen, die einem während einer Übertragung um die Ohren fliegen?

Es sollen mit diesem Buch aber auch die Leserinnen und Leser auf ihre Kosten kommen, die schon ein Grundwissen über Baseball mitbringen und dieses vertiefen möchten. Wenn es mir gelingt, dass jeder, der dieses Buch liest, in jedem Unterkapitel mindestens eine Sache dazulernt oder auf etwas aufmerksam wird, das er vorher noch nicht bewusst wahrgenommen hatte, dann bin ich ein zufriedener Autor.

Die *Major League Baseball (MLB)* ist mit Abstand die wichtigste Baseballliga der Welt, einerlei, ob man bei dieser Einstufung nach Spielniveau, Zuschauerzahlen, Spielergehältern oder generierter Aufmerksamkeit in den Medien geht. Es ist damit geradezu zwangsläufig, dass die MLB in einem Einführungsbuch über Baseball einen gewissen Schwerpunkt bildet. Doch Baseball ist ein Sport mit weltweiter Verbreitung, der in mehreren Ländern professionell und in fast allen anderen – zum Beispiel in Deutschland – als Amateursport gespielt wird. Auch das werde ich angemessen würdigen.

Bei den grundlegenden Beschreibungen des Spiels sowie in den Taktik- und Statistikkapiteln habe ich mich bemüht, diese so weit wie möglich allgemeingültig anzulegen, wenngleich die von mir angeführten Beispiele sich meistens auf die MLB beziehen werden.

Ein ausführliches Baseballwörterbuch ganz am Ende rundet das Buch ab. Auf diese Weise ist es mir zum einen möglich, den Lesefluss im Hauptteil nicht durch zu viele technische und begriffliche Erklärungen unterbrechen zu müssen. Zum anderen stehen diese Erklärungen aber jederzeit zur Verfügung und können sowohl während als auch nach dem Durchlesen der Hauptkapitel als kleines Nachschlagewerk genutzt werden.

★ 2 ★

WAS WIRD DENN DA GESPIELT?

2.1 DIE GRUNDLAGEN IN ALLER KÜRZE

Baseball ist ein ganz einfaches Spiel: Man schlägt einen Ball mit einem Schläger und rennt auf einer quadratischen Strecke. Wer nach rund 110 m wieder da ankommt, wo er losgelaufen ist, erhält einen Punkt, den sogenannten *Run*. Wer die meisten Runs erzielt, gewinnt.

Wenn man in die Details geht, wird es natürlich ein bisschen komplizierter. Insbesondere die Anwesenheit eines gegnerischen Teams erschwert die Sache ganz erheblich. Das hat Baseball mit anderen Mannschaftssportarten gemeinsam. In vielen Eigenschaften ist Baseball allerdings anders als die meisten Mannschaftssportarten:

- ★ Auf dem Spielfeld hat nicht jede Mannschaft ihre eigene Seite. Stattdessen spielt man abwechselnd und immer in dieselbe Richtung.
- ★ Nur ein Teil des Feldes – das *Infield* – hat eine vorgegebene Form und fest geregelte Maße. Der andere Teil – das *Outfield* – ist auf jedem Baseballplatz unterschiedlich groß und unterschiedlich geformt und obendrein oft asymmetrisch.

- ★ Spielzüge finden nicht nur im Feld, sondern auch jenseits der Auslinien statt.
- ★ Obwohl Teams von je neun aktiven Spielern gegeneinander antreten, stehen sie nie alle gleichzeitig auf dem Feld; im Mittelpunkt des Geschehens steht über weite Strecken des Spiels ein 1:1-Duell.
- ★ Nicht das angreifende, sondern das verteidigende Team ist in Ballbesitz.
- ★ Punkte werden dementsprechend nicht durch den Ball erzielt, sondern ausschließlich durch die Spieler.
- ★ Das Baseballspiel ist zeitlich nicht begrenzt.
- ★ Es gibt – von seltenen Ausnahmen abgesehen – keine Unentschieden.

Das alles trägt dazu bei, dass Baseball für uns überwiegend mit Fußball aufgewachsene Europäer etwas weniger intuitiv nachvollziehbar ist als zum Beispiel Handball, Basketball, (Eis-)Hockey, Football oder Rugby. Aber es lohnt sich, das bisschen Zeit zu investieren, um sich in dieses spannende und vielschichtige Spiel hineinzudenken. Die folgenden Seiten sollen dabei eine Hilfe sein.

2.1.1 Das Spielfeld und die Strikezone

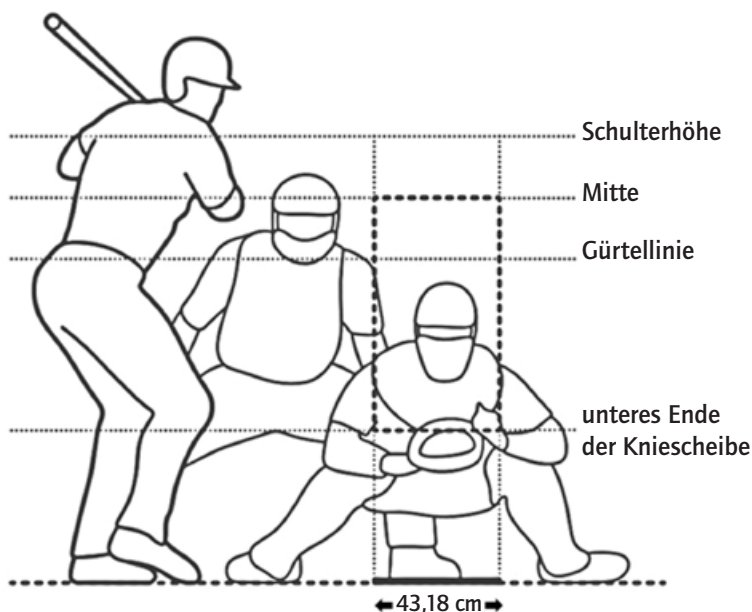
Das Spielfeld besteht aus zwei Teilen, dem *Infield* und dem *Outfield*. Beides zusammen bildet das *Fair Territory*, also den Bereich, in dem der Ball regulär ins Spiel gebracht werden kann.

Die Maße des Infields sind verbindlich vorgegeben. Es hat die Form einer Raute, genauer gesagt, die eines auf der Spitze stehenden Quadrats – in Baseballsprache nennt man es den *Diamond*. Die untere Spitze des Diamonds ist die 17 Zoll (43,18 cm) breite *Homeplate*, der Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Von dort wird der Ball geschlagen und dorthin muss man zurückkehren, um einen Run zu erzielen. Auf dem Weg muss man

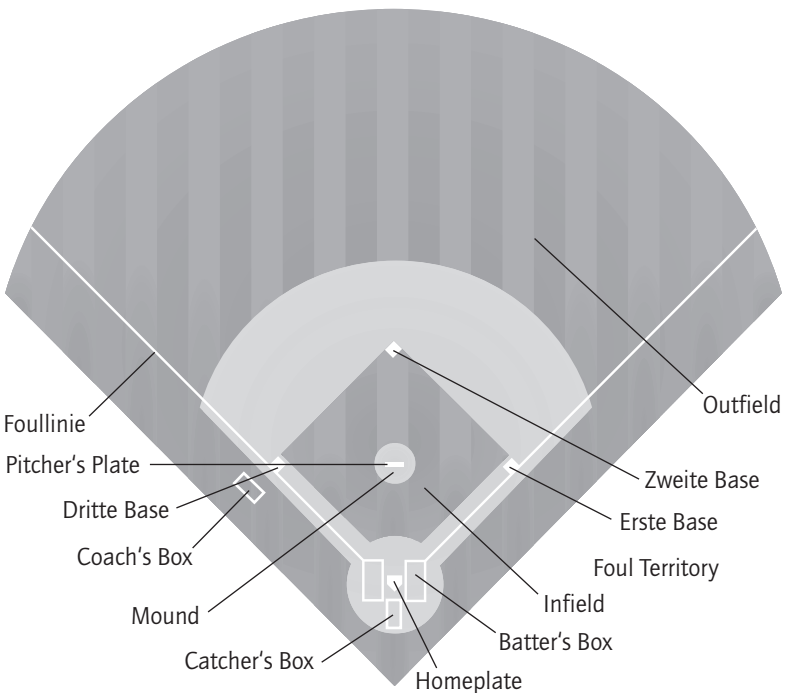
★ Baseball ★

entgegen dem Uhrzeigersinn jede der drei Bases berühren, die die anderen drei Ecken des Diamonds markieren. Die Seitenlängen des Diamonds betragen 90 Fuß (27,43 m). In der Mitte des Infields befindet sich der *Mound*, ein 10 Zoll (25 cm) hoher Hügel, von dem der Pitcher den Ball wirft.

Auf dem Mound ist die *Pitcher's Plate* platziert, umgangssprachlich *Rubber* genannt. Vom Rubber bis zur Homeplate sind es genau 60 Fuß und sechs Inches (18,44 m). Das ist die Entfernung, aus der der Pitcher mit einem schnellen und gezielten Wurf die Strikezone treffen soll. Die *Strikezone* hat die Breite der Homeplate und ist in ihrer Höhe vom jeweiligen Schlagmann (*Batter*) abhängig: Sie beginnt unter seinen Knien und endet auf Höhe der Mitte seines Oberkörpers. Der Batter selbst steht in einer Kreidebox neben der Homeplate – links davon (aus Sicht des Catchers), wenn er Rechtshänder ist, als Linkshänder rechts davon.



Im Gegensatz zum Infield ist das Outfield in seinen Ausmaßen nicht fest geregelt. Es wird rechts und links begrenzt durch die *Foullinien*, welche aus der Verlängerung der Strecken zwischen Homeplate und First Base bzw. Third Base entstehen. Am Ende jeder Foullinie steht der *Foulpost*, eine hohe Stange, die die Beurteilung erleichtert, ob ein weiter Schlag das Feld im Fair Territory überquert hat oder nicht. Die Entfernung zwischen der Homeplate und den Foulposts beträgt in den Ballparks der MLB zwischen 302 und 355 Fuß (92 bis 108 m). Es ist nicht ungewöhnlich, dass in einem Ballpark das *Rightfield* (das Outfield hinter der ersten Base) und das *Leftfield* (das Outfield hinter der dritten Base) unterschiedlich groß sind.



Die tiefste Stelle des Feldes befindet sich in der Regel im *Centerfield*, also in der Mitte des Outfields. In der MLB variiert die Tiefe des Centerfields von 395 bis 420 Fuß (120 bis 128 m). Die Grenze des Outfields bildet ein Zaun oder eine Mauer. Die Höhe dieser Begrenzung ist ebenfalls nicht

festgelegt. Oft wird eine besonders kurze Felddimension eines Ballparks durch ein entsprechend höheres Grenzbauwerk kompensiert. Das berühmteste Beispiel dafür ist die *Green Monster* genannte Mauer im Leftfield von Fenway Park in Boston. Aufgrund der Unterschiede zwischen den Spielfeldern und Ballparks gibt es oft *Ground Rules*, also Regeln, die speziell auf die Eigenheiten des jeweiligen Stadions zugeschnitten sind.

2.1.2 Das Duell Pitcher gegen Batter

Der Kern des Spiels besteht darin, dass ein Spieler des verteidigenden Teams – der *Pitcher* – den Ball wirft und ein Schlagmann des angreifenden Teams – der *Batter* – versucht, den Ball mit seinem Schläger zu treffen. Dafür hat der Batter drei Versuche, genannt *Strikes*. Nach drei *Strikes* ist der Batter aus, der Pitcher hat das Duell per *Strikeout* gewonnen.

Der Pitcher hat seinerseits nur eine begrenzte Anzahl von Versuchen, dem Batter ein paar ordentliche Würfe anzubieten. Ein ordentlicher Wurf in diesem Sinne liegt vor, wenn der Ball in der Strikezone ankommt. Kommt der Ball außerhalb der Zone an und versucht der Batter auch nicht, danach zu schwingen, so wird dem Pitcher ein Fehlwurf angerechnet. Nach vier Fehlwürfen, sogenannten *Balls*, gewinnt automatisch der Batter das Duell und darf auf die erste Base vorrücken. Diesen Vorgang nennt man *Base on Balls* oder kurz: *Walk*.

Die Entscheidung über *Strikes* und *Balls* trifft der hinter der Homeplate stehende *Umpire* (Schiedsrichter). Wenn der Batter nach dem Ball schwingt und nicht trifft, ist es in jedem Fall ein *Strike*. Schwingt er nicht, muss der *Umpire* beurteilen, ob der Ball die Strikezone durchquert hat oder nicht. Neben *Balls* und *Strikes* gibt es noch den *Foulball*. Das bedeutet, dass der Batter den Ball trifft, dieser aber nicht ins Fair Territory, sondern nach hinten oder zur Seite fliegt. Ein *Foulball* zählt als erster oder zweiter *Strike*, führt aber nicht zum *Strikeout*.

Das Duell zwischen Pitcher und Batter kann dadurch theoretisch unendlich lange dauern. Das bislang längste Duell in einem MLB-Spiel liefer-

ten sich am 22. April 2018 der Pitcher Jaime Barria von den Los Angeles Angels und der Batter Brandon Belt von den San Francisco Giants. Erst nach 21 Pitches brachte Belt damals den Ball ins Spiel – allerdings so schwach, dass der Verteidigung ein leichtes Aus gelang.

Die Verteidigung, bestehend aus den im Feld verteilten Spielern des gegnerischen Teams, kommt nur in rund zwei Dritteln der Fälle ins Spiel. Die restlichen Duelle klären Pitcher und Batter unter sich – sie enden mit einem *Strikeout*, einem *Walk* oder einem *Homerun* und lassen den Feldspielern somit keine Möglichkeit des Eingreifens.

2.1.3 Die Aufgabe der Offensive: Runs erzielen

Der *Homerun* ist das Beste, was dem Batter passieren kann. Er schlägt den Ball so fest und weit, dass dieser über das gesamte Feld hinweg sowie über den Zaun aus diesem hinaus fliegt. In dem Fall darf der Batter ungehindert über alle Bases und die Homeplate laufen und einen Run erzielen. Besser noch: Wenn es vor dem Batter schon weitere Angreifer auf eine der Bases geschafft hatten, kommen auch sie alle über die Homeplate. Einen Homerun, bei dem alle drei Bases besetzt waren und somit vier Runs auf einen Schlag erzielt werden, nennt man einen *Grand Slam*.

Homeruns sind die sicherste und spektakulärste Methode, um Runs zu erzielen, aber sie sind bei Weitem nicht die einzige. Lange Zeit in der Geschichte des Baseballs waren Homeruns eher eine Ausnahme; erst seit 1994 kommt im Durchschnitt regelmäßig etwas mehr als ein Homerun pro Spiel und Mannschaft vor. Die klassische und immer noch häufigste Art des Runscorings besteht darin, erst mal auf eine Base zu kommen und dann schrittweise vorzurücken, während die Mitspieler am Schlag sind.

Auf Base kommt man üblicherweise auf eine von drei Arten: per *Walk*, per *Hit by Pitch* oder per *Basehit*. Den Walk habe ich oben bereits erklärt. Ein *Hit by Pitch* bedeutet, dass der Batter automatisch auf die erste Base darf, weil der Pitcher ihn mit dem Ball am Körper getroffen hat; die Konsequenz ist also die Gleiche wie beim Walk.

Ein Batter, der mit seinem Schläger den Ball getroffen und ins Spielfeld befördert hat, übernimmt eine neue Rolle: Er wird zum *Runner*. Sein erstes Ziel besteht darin, die erste Base schneller zu erreichen, als die verteidigende Mannschaft es schafft, den Ball dorthin zu bringen. Wenn ihm das gelingt, hat er einen *Basehit* erzielt. Sofern die Spielsituation es erlaubt, kann der Runner gleich zur nächsten Base weiterrennen. Das tut er auf eigenes Risiko, denn zwischen den Bases ist er Freiwild und kann von der Abwehr leicht ausgemacht werden, sofern diese den Ball unter Kontrolle hat. Je nachdem, ob man es bei einem Hit bis zur ersten, zweiten oder dritten Base schafft, spricht man von einem *Single*, *Double* oder *Triple*.

In seltenen Fällen gelingt es sogar, den ganzen Weg um die Bases bis zur Homeplate zurückzulegen, ohne dass der Ball über den Zaun geschlagen wurde. Für einen solchen *Inside-the-Park-Homerun* muss man in der Regel sehr schnell sein und zusätzlich das Glück haben, dass der Ball im hintersten Eck des Feldes landet und am besten noch unberechenbar aufspringt.

Nachdem der Runner auf einer Base stehen geblieben ist, kommt der nächste Batter an den Schlag und der Runner lauert auf die Chance, weiter vorzurücken. Die Gelegenheit dazu hat er vor allem, wenn einer seiner Mitspieler den Ball ins Spiel bringt. Aber auch ohne dies kann er Fehler und Unaufmerksamkeiten der Defensive nutzen, um voranzukommen. Außerdem darf der Runner immer dann ungehindert eine Base weiterlaufen, wenn er seine aktuelle Base freimachen muss, weil durch einen Walk oder Hit by Pitch ein Runner nachrückt. Denn auf einer Base darf nie mehr als ein Runner stehen.

Natürlich wünscht man sich als angreifendes Team, einen Batter nach dem anderen auf Base zu bekommen, dabei immer wieder Runs über die Homeplate zu bringen und zwischendurch auch den einen oder anderen Homerun zu schlagen. In der Realität ist das leichter gesagt, als getan. Deshalb ist es oft nötig, sich taktischer Maßnahmen zu bedienen, die darauf ausgerichtet sind, um mit allen Mitteln wenigstens einen einzigen Run zu erzielen.

Zu diesen Mitteln gehört zum Beispiel der *Bunt*: Der Batter lässt den Ball locker vom Schläger abtropfen, was vorhandenen Runnern die Zeit verschaffen soll, eine Base weiterzukommen, auch wenn es für den Batter selbst meistens zum Aus führt.

Eine Technik mit ähnlichem Ziel ist der *Sacrifice Fly*: Man schlägt den Ball hoch ins Outfield und muss davon ausgehen, dass der Ball aus der Luft zum *Flyout* (siehe unten) gefangen wird. Aber einem Runner auf der dritten Base ermöglicht das Manöver in der Regel, von dort zur Homeplate zu laufen und den erhofften Run zu holen. Dieser Spielzug setzt voraus, dass die Offensivmannschaft zuvor weniger als zwei Outs auf dem Konto hat. Mehr über Offensivtaktiken gibt es in den Kap. 6.2 und 6.3 zu lesen.

2.1.4 Die Aufgabe der Defensive: Outs erzeugen

Im Baseball ist im Gegensatz zu den meisten anderen Ballsportarten nicht die angreifende, sondern die verteidigende Mannschaft in Ballbesitz. Mit dem Ball werden keine Punkte erzielt, sondern Outs. *Outs* sind überlebenswichtig, denn es gibt keine Möglichkeit, den Schlagdurchgang des Gegners zu beenden, außer durch das Erzielen von drei Outs.

Es gibt diverse Arten, auf die ein Out bewerkstelligt werden kann. Zu den wichtigsten Methoden gehören die folgenden:

- ★ Das *Strikeout*: Dem Pitcher gelingt es, gegen einen Batter drei Strikes zu werfen. Damit ist dieser aus. Ausnahme: Wenn der Ball beim dritten Strike vom Catcher nicht gefangen wird und die erste Base unbesetzt ist oder es bereits zwei Outs gab, darf der Batter versuchen, die erste Base zu erreichen.
- ★ Das *Flyout*: Wird ein geschlagener Ball direkt aus der Luft gefangen, so ist der Batter aus und etwaige Baserunner müssen zu der Base zurückkehren, die sie vor dem Schlag besetzt hatten. Ein Flyout kann sowohl im Fair Territory als auch im Foul Territory erzielt werden.

- ★ *Das Forceout:* Wenn der Ball die erste Base vor dem Batter erreicht und ein Abwehrspieler diese Base berührt, während er den Ball in der Hand oder im Handschuh hat, so ist der Batter aus. Diese Regel gilt analog an jeder Base, die ein Runner erreichen *muss*. Steht ein Runner an der ersten Base, so muss er beim nächsten Schlag eines Mitspielers zwingend weiter zur zweiten Base, weil er die erste Base für diesen freimachen muss. Daher ist in dem Fall auch an der zweiten Base ein Forceout möglich. Das Gleiche gilt auch an der dritten Base und an der Homeplate, sofern alle vorherigen Bases besetzt sind. Wenn nach einem Flyout der Runner zur Ursprungsbase zurücklaufen muss und das nicht schnell genug schafft, ist an dieser Base ein Forceout möglich. Sofern die Abwehr schnell Kontrolle über den Ball bekommt, kann sie in solchen Situationen zwei Outs in einem Spielzug erzielen, ein sogenanntes *Double Play*. Die häufigste Art des Double Plays besteht darin, dass der Ball zuerst an die zweite Base und von dort direkt weiter zur ersten Base geworfen wird.
- ★ *Das Tagout:* Jeder Spieler, der keinen Kontakt zu einer Base hat, kann durch Berühren (Taggen) mit dem Ball in der Hand oder im Handschuh ausgemacht werden. Es gibt zwei Ausnahmen: Bei einem Walk oder sonstigem „angeordneten“ Vorrücken ist kein Taggen möglich; wenn man die erste Base überrennt und anschließend direkt zu ihr zurückkehrt, kann man ebenfalls nicht getagt werden.

Die Offensivspieler treten gemäß einer festgelegten Reihenfolge nacheinander gegen den Pitcher an. Das geht so lange, bis die Defensivmannschaft drei Outs erzielt hat. Mit dem dritten Out wechselt das Angriffsrecht.

2.1.5 Innings und Spieldauer

Ein Baseballspiel hat keine feste Spieldauer. Stattdessen ist die Zahl der Innings festgelegt, die zu absolvieren sind. Ein *Inning* besteht aus je einem Schlagdurchgang pro Team. In den Profi- und hohen Amateurligen