

Baseball-Schulturnier | BRG Petersgasse/Wiku Graz

Termin: Juni 2009

Organisator: 3A des BRG Petersgasse

Anmeldung: bis Ende Mai bei Peter Tschuffer > tschufferp@petersgasse.at

Teilnehmer: Klassenteams ab der 6. bis zur 9. Schulstufe (= 2. bis 5. Klasse), die in ihrem Sportunterricht Baseball spielen. Ein Team besteht aus 9 Spielerinnen und/oder Spielern – auch Mixed-Teams sind erlaubt.

Allgemeine Regeln und **Infos** zum Turnier auf www.petersgasse.at

> Unterricht > Bewegung und Sport > Baseball

Richtlinien zur Durchführung

1. **Anmeldung:** Nach erfolgter Anmeldung und Auslosung finden die Spiele in den jeweiligen Sportstunden oder am Nachmittag statt. Das **Finale** wird Ende Juni auf dem Baseball-Feld des Grazer Baseball-Vereins Dirtysox (www.dirtysoxgraz.com) gespielt.
2. **Spieldauer:** 5 Innings oder maximal 60 Minuten.
3. **Sieger:** ist die Mannschaft, die bei Spielende mehr Punkte (Runs) erzielt hat; bei Gleichstand entscheidet ein weiteres Inning, steht es auch danach unentschieden, gewinnt das Team, dessen Läufer nach einem erfolgreichen Schlag weiter vorrücken konnte.
4. **Team:** besteht aus 9 Spielern/Spielerinnen; ob Wechselspieler oder Catcher eingesetzt werden dürfen, müssen die Teams vor Spielbeginn vereinbaren.
5. **Vor Spielbeginn:** ist auszulosen, welche Mannschaft als Schlagmannschaft (Offense) beginnt und welche als Feldmannschaft (Defense). Von beiden Teams ist eine Spielerliste mit der „Schlagreihenfolge“ (**batting order**) vorzulegen; diese ist über die gesamte Dauer des Spiels beizubehalten.
6. **Distanzen:** zwischen den Bases 20 m; der Abstand des Wurfmals (pitcher's plate) zur Homebase (homeplate) kann zwischen 10 und 15 m von jedem Pitcher frei gewählt werden.
7. **Bälle:** Gespielt wird entweder mit Tennisbällen oder mit „weichen“ Baseballen (Incrediballs), wenn beide Teams diese Bälle in ihren Trainings schon verwendet haben.
8. **Werfer (Pitcher):** hat 4 Versuche, einen gültigen Ball (von oben nicht zu scharf oder von unten) – durch die Strikezone über der Homebase zwischen Knie- und Achselhöhe – zu werfen; nach dem 4. Fehlwurf (Base on Balls), oder wenn er vom Ball des Pitchers getroffen wurde (Pitch), hat der Schlagmann einen Walk auf die erste Base.
9. **Schlagmann (Batter):** hat 3 Versuche, den Ball ins Feld zu schlagen. Misslingen diese (= 3 Strikes), ist er out (= Strike-out). Berührt er beim dritten Versuch den Ball und geht dieser dann ins Out (= Foul Ball), hat er noch einen (!) weiteren Versuch.
10. **Wechsel des Angriffsrechts:** nach 3 Outs wird die Schlagmannschaft Feldmannschaft und umgekehrt (Change).
11. **Lauf (Run):** Nach erfolgreichem Schlag wird der Schlagmann zum Läufer (Runner) und muss Richtung erste Base laufen. Erreicht er diese, bevor es der Feldmannschaft gelingt, den Ball dorthin zu werfen und die Base zu schließen, ist er **save** (Base Hit oder Hit); er kann auf Base eins bleiben oder versuchen weiterzulaufen.
12. **Keule (Bat):** muss (!) nach erfolgtem Schlag im Bereich der Homebase abgelegt werden. Ein **Wegschleudern der Keule ist verboten** und wird mit dem Out des Schlagmanns geahndet. Im Bereich recht und links von der Homebase (= Gefahrenzone) darf sich kein Spieler aufhalten.

13. **Läufer** (Runner): muss in seinem Lauf die jeweilige Base berühren. Er **darf** dabei **keinesfalls behindert werden**. Schafft er einen Umlauf – über Base 1, 2, 3 zurück zur Homebase – hat er für die Schlagmannschaft einen Punkt erzielt.
14. **Change**: Nach 5 hintereinander erzielten Punkten (Runs) muss gewechselt werden; die Schlagmannschaft wird also Feldmannschaft und umgekehrt.
15. **Fly-out**: Gelingt es einem Spieler der Feldmannschaft den vom Schlagmann geschlagenen Ball direkt aus der Luft – egal, ob im Feld (Fair Territory) oder außerhalb davon (Foul Territory) – zu fangen, ist der Schlagmann out. Alle Runner müssen in diesem Fall wieder zu der Base (außer der Homebase) zurücklaufen, von der sie gestartet sind (**Retouch**) und diese berühren; danach können sie wieder vorwärts in Richtung Homebase laufen.
16. Auf einer **Base** kann nur jeweils ein Spieler der Schlagmannschaft stehen.
17. **Stealing**: Ob es den Läufern erlaubt ist, bevor der Pitcher den Ball zum Schlagmann wirft, einige Schritte von der Base wegzugehen (Lead) oder zu versuchen, eine Base zu stehlen (Stealing), müssen beide Teams vor Spielbeginn vereinbaren.
18. **Force Play**: Der Schlagmann muss zur 1. Base laufen. Ein Läufer auf der 1. Base muss beim nächsten gültigen Schlagversuch zur 2. Base laufen. Überholen ist nicht gestattet, wohl aber Zurücklaufen zu einer freien Base.
19. **Out**: ist ein Läufer, wenn er von dem Feldspieler, der in Besitz des Balls ist, zwischen den Bases berührt wird (Tag-out); wenn die Feldmannschaft den Ball vorher auf die Base wirft, die der Runner anlaufen muss, und somit diese schließt; siehe Fly-out.
20. Unnötige **Härte** beim Taggen, oder wenn ein Spieler der Feldmannschaft absichtlich umgelaufen wird, ist mit einem Out zu ahnden.
21. **Links**: <http://www.wanderers.at/joomla/images/formulare/BaseballRegeln.pdf>
<http://www.sportunterricht.ch/spielregeln/regeldownload/Baseball-Regeln.pdf>
<http://de.wikipedia.org/wiki/Baseball>
<http://ndr.de/sydney2000/sportarten/geschichte/baseball.html>
<http://www.baseball-links.com/links/>
<http://mlb.mlb.com/media/video.jsp>

