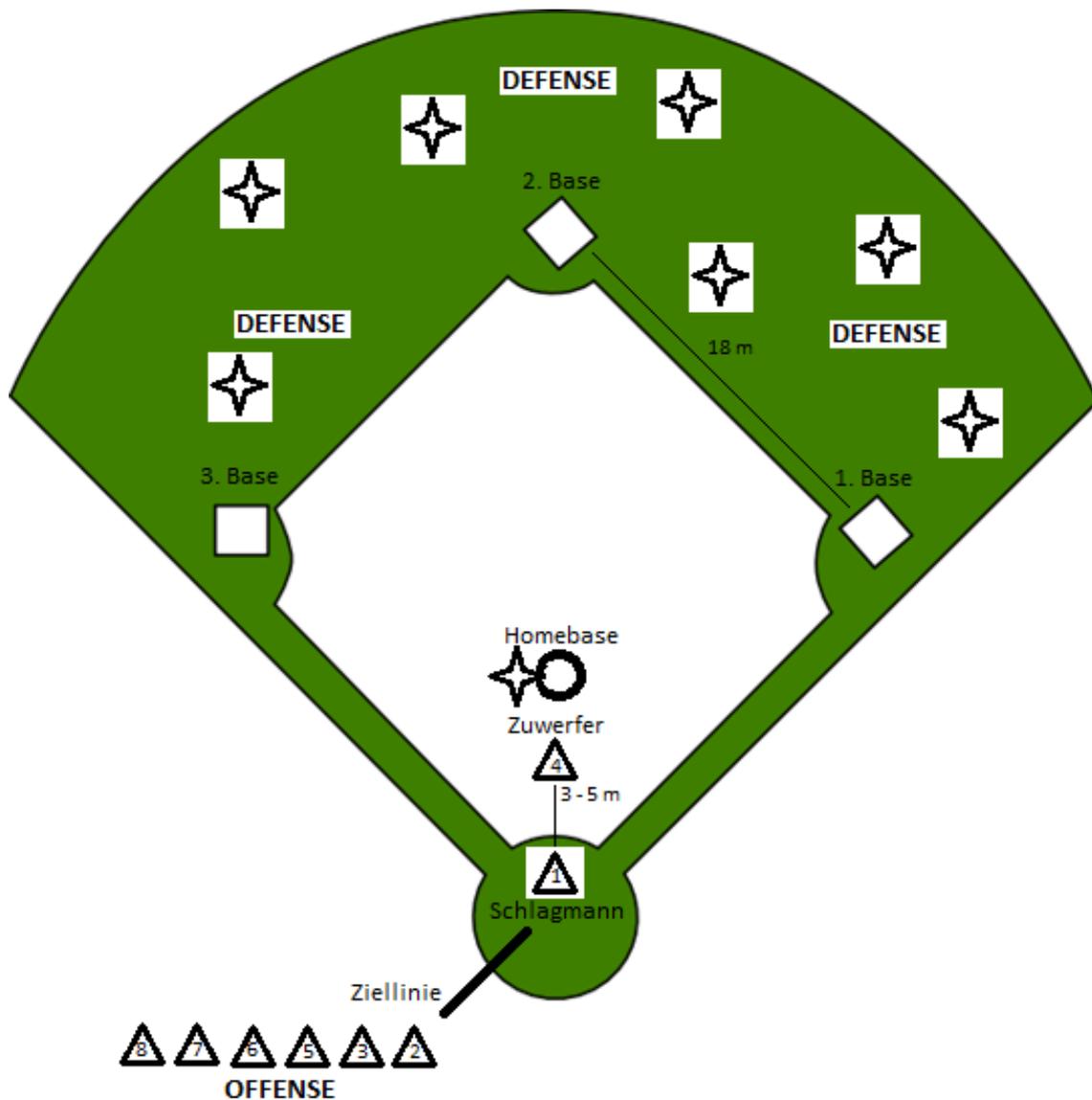


# Baseball

Zwei Teams mit je 8 Spielern stehen sich gegenüber.

Eine Mannschaft verteidigt (Defense, gekennzeichnet durch die Sterne auf der Abbildung), während die andere Mannschaft angreift (Offense, gekennzeichnet durch die Dreiecke). Nach 8 Minuten werden die Rollen gewechselt und die andere Mannschaft darf während der gleichen Zeit angreifen. Alle Spiele werden zentral an- und abgepfiffen. Sobald der Schlusspfiff ertönt, endet das Spiel sofort, egal wer wo steht, schlägt oder läuft.



## DEFENSE

Am Anfang des Spiels verteilt sich die Defense im Feld, wobei ein Verteidiger die Homebase besetzen muss, die er nicht verlassen darf (mindestens 1 Körperteil muss immer im Reifen bleiben). Dieser Spieler darf während eines Spiels gewechselt werden, aber nicht innerhalb einer gleichen Schlagrunde. Ziel ist es, den Ball so schnell wie möglich zum Spieler auf der Homebase zurückzubringen, denn sobald er den Ball sicher in der Hand hat, wird das Spiel gestoppt.

Eine einzelne Base kann aber auch für den Läufer blockiert werden, indem ein Verteidiger den Ball in der Hand hat und einen Körperteil in den Reifen setzt. Diese einzelne Base ist natürlich nur für eine Schlagrunde gesperrt. Ein Beispiel: Wenn ein Läufer unterwegs von Base 1 zu Base 2 ist, ein Verteidiger aber mit dem Ball in der Hand die Base 2 berührt, scheidet der Angreifer aus. Wäre jetzt ein Spieler unterwegs vom Schlag zur Base 1, darf er

bis zu dieser laufen, genau wie ein Spieler, der schon vor dem Sperren über die Base 2 hinaus war. Diese Spieler können nur aus dem Spiel genommen werden, wenn der Ball nach dem Sperren der einzelnen Base zur Homebase kommt oder wenn eine andere einzelne Base gesperrt wird.

Die Defense darf einen Läufer nicht aktiv an seinem Lauf hindern (z.B. den Weg versperren).

## **OFFENSE**

Jeder Spieler der Offense bekommt eine Zahl von 1 bis 8. Diese Reihenfolge MUSS beim Schlagen immer eingehalten werden. Außerdem stellt die angreifende Mannschaft immer einen Zuwerfer, der nach Belieben gewechselt werden darf, spätestens aber dann gewechselt werden muss, wenn er laut Reihenfolge an den Schlag kommt.

Der Zuwurf muss immer von unten erfolgen. Misslingt er, zählt er als geworfen.

Der Schlagmann hat 3 Versuche, den Ball ins Feld zu schlagen (in Kategorie 13, 14 + 15 darf der 3. Schlag mit dem Tennisschläger ausgeführt werden). Wenn er trifft, lässt er den Schlagstock auf der Stelle fallen (Achtung: nicht werfen!) und rennt so schnell wie möglich zur 1. Base, die er umkurven muss, wenn er weiterlaufen möchte. Dies kann er tun, solange der Ball von der Defense nicht direkt gefangen wurde, zurück zur Homebase geworfen wurde oder die nächste Base gesperrt ist.

Ein Lauf startet erst, wenn der Schlagmann den Schläger fallen lässt. Erst dann dürfen auch die anderen Angreifer laufen, die schon an einer Base stehen. Sollte jemand vorher starten, ist er aus dem Spiel. Lässt der Schlagmann den Schläger fallen und der Ball landet im Aus (das Spielfeld ist im 90°-Winkel angelegt, ausgehend vom Schlagmann hin zur 1. und zur 3. Base), ist er raus. Alle Spieler, die an einer Base standen und auch losgelaufen sind, müssen das Feld ebenfalls verlassen.

Hat der Schlagmann einen Ball getroffen, entscheidet sich aber dafür, nicht loszulaufen, muss der Werfer warten, bis der Ball wieder zu ihm zurückgespielt worden ist. ACHTUNG: Die Defense ist dazu angehalten, nicht auf Zeit zu spielen. Ab der zweiten Verwarnung des Schiedsrichters gibt es einen Abzug von 3 Punkten für die betroffene Mannschaft.

Es darf sich immer nur ein Läufer auf einer Base aufhalten. Der Vorgänger muss also immer die Base frei machen. Stehen 2 Spieler auf einer Base, ist der Vordermann aus dem Spiel.

Beim Laufen darf ein Angreifer einen anderen nicht überholen, sonst wird er disqualifiziert. Ist ein Angreifer über eine Base hinaus, darf er NICHT mehr zu dieser zurückkehren.

→ Ein Läufer ist also aus dem Spiel, wenn...

- ... der Ball direkt aus der Luft gefangen wird. ACHTUNG: Wenn Läufer im Spiel sind, diese aber stehen bleiben, wenn der Ball aus der Luft gefangen wird, bleiben sie im Spiel. Sind sie hingegen losgelaufen, sind sie auch raus.
- ... der Ball vor dem Erreichen einer Base von der Defense zur Homebase zurückbefördert wird. Das Spiel stoppt, sobald der Verteidiger an der Homebase den Ball sicher in seiner Hand hält.
- ... ein Verteidiger eine Base blockiert, wenn ein Läufer auf dem Weg dorthin ist.

→ Die Offense erzielt einen Punkt, wenn ein Läufer alle 3 Bases umrundet und es über die Ziellinie schafft, bevor er gestoppt werden konnte. Gelingt ihm dies in einem Lauf, so spricht man von einem „Homerun“, der drei Punkte für seine Mannschaft einbringt.

Am Ende eines Spiels werden alle erzielten Punkte zusammengezählt und mit dem Punktestand des Gegners verglichen, um den Sieger zu ermitteln, der dann zusätzlich 5 Bonuspunkte auf seinem Punktekonto erhält.

Am Ende des Turniers ergibt der Totalpunktestand einer jeden Mannschaft die Platzierung der verschiedenen Teilnehmer in ihrer Alterskategorie.