

TEEBALL – SOFTBALL – BASEBALL ... als Schulsport



© Copyright Saalfelden 2004
Gerhard Breitenfellner

Vollversion des Skripts unter:

<http://teacher.schule.at/brf/bb/>

Internetlinks:

<http://teacher.schule.at/brf/bb/base.html>

<http://www.sportunterricht.de/baseball/>

<http://www.baseballbuch.de/german/>

http://www.baseball.de/sport/regeln_sb_d.pdf

<http://www.baseballaustria.com/>

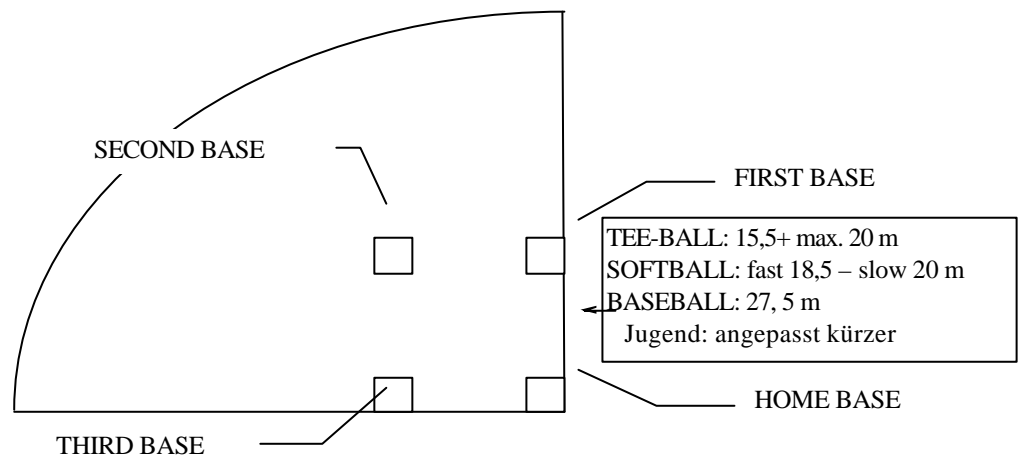
<http://mlb.mlb.com/NASApp/mlb/index.jsp>

<http://www.bens.at/> (Artikel für die Schule)

[http://www.mlb.com/NASApp/mlb/mlb/
baseball_basics/mlb_basics_on_the_field.jsp](http://www.mlb.com/NASApp/mlb/mlb/baseball_basics/mlb_basics_on_the_field.jsp)

Regelwerk

1. Das Spielfeld - ist ein Viertelkreissektor mit (original mind. 122-m Radius für Baseball).



>>> 2 Teams (9 gg. 9 [SlowPitchSoftball 10-10]) spielen max. 9 *Innings* = 18 Halfinnings.

1. Halfinning: Ein Team verteidigt (Kennzeichen: Kapperl, Handschuhe, werfen, fangen) Das zweite Team greift an (Kennzeichen: Helm, Schläger, laufen).

2. Halfinning: Die Teams tauschen die Rollen bezüglich Angriff und Verteidigung. usw.

Nur das angreifende Team kann punkten (Punkt = *Run*). Es können max. 4 Angreifer (Runner) am Feld sein. Das verteidigende Team (alle Spieler am Feld) kann die Runner "*ausmachen*". Sind **drei** Runner "aus", ist ein Halfinning zu Ende.

>>> Wie punktet ein Läufer?

Indem er nacheinander alle Bases erläuft und das *Homebase* wieder erreicht. Auf einem Base darf nur ein Läufer "sicher" sein (= „Insel“, an der man nicht "ausgemacht" werden kann). Den direkten Weg zwischen den Bases darf man nicht deutlich verlassen. Das Erreichen der Homebase durch einen Läufer ist ein Punkt (Run).

>>> Wie wird man zum Läufer?

Das angreifende Team ist durchnummeriert (*Batting Order*). In dieser Reihenfolge kommen die Spieler zum Abschlag (*Bat*), versuchen einen vom Gegner zugeworfenen Ball abzuschlagen und werden bei einem Treffer zu Läufern.

>>> Wie kann man "ausgemacht" werden?

1. Als *Batter-Runner* (beim Abschlag), wenn man den richtig zugeworfenen Ball (Werfer muss eine bestimmte Zone treffen) 3x nicht ins Feld trifft (*Strike Out*).
2. Als *Batter-Runner* (beim Abschlag), wenn ein Verteidiger den abgeschlagenen Ball direkt aus der Luft fängt (*Fly Out*).
3. Als *Runner*, wenn man von einem Verteidiger mit dem Ball in der Hand berührt wird (*Tag Out*).
4. Als *Runner*, wenn ein Verteidiger mit dem Ball das Base, das man erlaufen will, früher berührt (*Force Out*). Dazu gibt es allerdings eine Ausnahme :

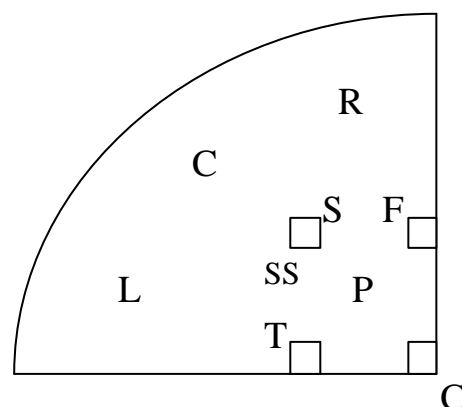
Force Out (Ground Out) ist nur erlaubt, wenn der auszumachende Läufer „gezwungen“ ist das nächste Base zu erlaufen. Er ist nicht gezwungen, wenn irgendein Base, das er bereits hinter sich gelassen hat nicht besetzt ist. Wenn er also wieder zurücklaufen könnte. Ein „ungezwungener“ Läufer kann nur durch *Tagging* ausgemacht werden.

>>> Ein "ausgemachter" Spieler scheidet in diesem Spielzug aus und kommt entsprechend der *Batting Order* später wieder zum Abschlag.

>>> Das Team, das nach 9 Innings(Baseball, Softball 7) (9 (7) Möglichkeiten zu punkten) die meisten Runs erzielt hat, gewinnt.

Spielpositionen

Verteidiger - Feldpositionen : (SlowPitch-Softball: 2 Center)



Catcher
Pitcher
First Baseman
Second Baseman
Short Stop
Third Baseman

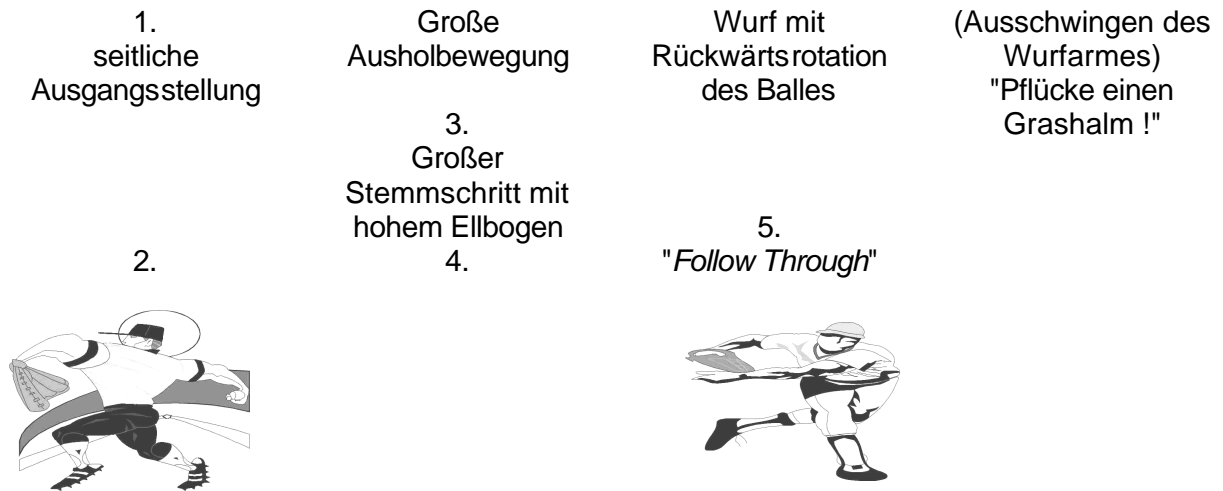
Right Fielder
Center Fielder
Left Fielder

I
N
F
I
E
L
D
E
R

OUT
FIELDER

Technik des Werfens

Die Wurfschulung ist das zentrale Element beim Erlernen des Baseballsports. Der Wurf unterscheidet sich von anderen Ballsportarten (Handball) und ist in der Bewegungsausführung dem Speerwurf sehr ähnlich:



Technik des Fangens

1. Frontale Bälle mit gehobenem Ellbogen
2. seitliche Bälle - die Wurfhand fängt mit. (bei langen Bällen -- Kreuzschritt)
3. Frontale Boden - Bälle (Grounder) und Flugbälle (Fly Balls) mit Schutz durch die zweite Hand

Technik des Schlagens (Batting)

- * Seitliche Ausholstellung
- * Schlägerschwung (hinteres Bein bleibt am Boden und wird am Fußballen verdreht, das Knie knickt dabei ein. Das vordere Bein wird ganz durchgestreckt)

Genormte Spielformen

1. **BASEBALL** ist sehr komplex, sodass auch in Amerika als Freizeitsport eher *Softball* gespielt wird ----->
2. **SOFTBALL** - "w e i c h" ist hier nur der Zuwurf des Pitchers, der von unten erfolgt. Der Ball ist etwas größer. Die Distanzen sind somit kürzer und einfacher zu überwinden. Beim Softball gibt es kein Basestealing. Die Läufer dürfen ihre Base erst verlassen, wenn der Schläger den Ball berührt (Slow Pitch Softball); 4 statt 3 Outfielder (nur SlowPitch).
3. **TEE - BALL** - „ohne Pitcher“; der Ball wird von einem Tee abgeschlagen
Beim Teeball gibt es kein Basestealing. Die Läufer dürfen ihre Base erst verlassen, wenn der Schläger den Ball berührt.

VOM „BRENNBALL“ ZUM „TEE-BALL“

Schrittweiser Aufbau des Regelwerkes

Grundsätzliches: Teams zu 7-9 im Freien, 5-7 in der Halle – bei Kleingruppen (15): 3 Teams zu 5 (10 vs. 4)

Inning: jedes Team hat einmal „verteidigt“. Wechsel der „Half-Innings“ nach 3 Out oder 6 Runs.

Strike Out (3 Fehlschläge)
Fly Out (Abschlag erreicht nicht den Boden)
Force Play (die Berührung der Base in Ballbesitz)
Tagging (Berührung mit der „Ballhand“)

Strike Out gilt immer (auch Abschlag ins Foul Territory ist ein Strike, wenn man noch keine 2 hat)

Pro Base kann nur ein Runner safe sein.

Runner darf das Base erst verlassen, wenn das Bat den Ball berührt hat.

Phase 1) Force Play an einer Zone nahe der Homebase macht alle Runner out. Runner müssen+dürfen nur 1 Base laufen. Fly Ball macht alle out.

Phase 2) Force Play an einer Base macht nur den Runner zu dieser Base out. Das „Ausmachen“ mehrerer Runner erfordert mehrere „Force Play“. Runner müssen+dürfen nur 1 Base laufen. . Fly Ball macht alle out.

Phase 3) Force Play an einer Base macht nur den Runner zu dieser Base out. . Runner dürfen mehrere Bases laufen. Fly Ball macht alle out, die nicht Kontakt zu einer Base haben.

Phase 4) Force Play an einer Base macht nur „gezwungene“ Runner out. „Ungezwungene“ sind durch „Tagging“ auszumachen. Fly Ball macht alle out, die nicht Kontakt zu einer Base haben.

Phase 5) Bisheriges Regelwerk + Fly Ball macht nur den „Batter-Runner“ aus – „Base – Runner“ dürfen bei Fly Ball ihr Base erst verlassen, nachdem der Ball gefangen wurde und sind nur durch „Tagging“ auszumachen.

Sicherheitsrichtlinien

1. Ohne Schutzausrüstung oder ohne genügend Erfahrung dürfen keine harten Bälle verwendet werden.
2. Der Schläger muss nach dem Abschlag abgelegt und darf nicht geworfen werden. (= ins Regelwerk einbinden!)
3. Verteidiger dürfen nicht nahe des Abschlägers und nicht in der "Laufbahn" stehen.
4. Zusammenstöße an den Bases kann man vermeiden, indem man eine Zone extra für Verteidiger einrichtet.
5. Angreifer, die nicht am Feld sind, müssen sich geordnet in einer eigenen Zone aufhalten.
6. Wurfübungen immer parallel ausführen lassen.

Gerhard Breitenfellner

Tel.: 0 6582 / 72890

0664 / 4113115

gerhard.breitenfellner@aon.at