

# Auf den Punkt gebracht

## Läufe

- Jeder Batter muss nach einem gültigen Schlag mindestens zur ersten Base laufen.
- Es darf sich nie mehr als ein Spieler pro Base aufhalten.
- Andere Läufer dürfen nicht überholt werden.
- Das Zurücklaufen zu einer freien Base ist gestattet, jedoch nicht das Zurücklaufen aufs Schlagmal.

## Forced – Unforced Play

### Forced Play

Gelingt dem Batter sein Abschlag, ist er gezwungen, zur ersten Base zu rennen. Befindet sich auf der ersten Base ein Läufer, muss dieser die Base für den kommenden Läufer frei geben und selbst auch zur nächsten Base laufen. Ist der Läufer gezwungen zu laufen, verliert er das Recht auf die Base, auf der er steht.

### Unforced Play

Ist die erste Base frei und der nächste Läufer befindet sich erst auf der zweiten oder dritten Base, ist für diesen Läufer das Weiterlaufen völlig frei. Weil der Läufer nicht gezwungen ist zu laufen, besitzt er das Recht stehen zu bleiben. Falls er weiterläuft, kann er auch jederzeit zu der Base, die er als letztes erlaufen hat, zurücklaufen.

## Out

Die Aufgabe der Verteidiger ist es, die Läufer daran zu hindern, ungestört zur Homeplate rennen zu können und damit Punkte für ihr Team zu sammeln. Sie haben die Möglichkeit, diese «out» zu setzen, so dass sie die begonnene Runde nicht beenden dürfen.

- Bei einem Forced Play (Läufer muss zur nächsten Base) können die Verteidiger den Läufer wie folgt out setzen:
  - indem sie den Ball vor dem Läufer auf der nächsten Base platzieren können (es reicht, wenn der Baseman den Fuss auf der Base hat, wenn er den Ball in der Hand hält).
  - indem der Läufer, der sich zwischen zwei Bases befindet, mit dem Ball berührt werden kann (Tagging).
  - wenn der Läufer die Laufzone (bis 90cm rechts von der direkten Verbindungslinie zwischen den Bases (Foulline)) verlässt, um dem Verteidiger auszuweichen. Der Verteidiger darf sich jedoch nicht in den Laufweg stellen.
- Bei einem Unforced Play kann das Feldteam den Läufer nur mit Tagging ins «out» bringen.
- Sollten sich einmal zwei Läufer auf einer Base befinden, so ist derjenige «out», der kein Recht auf die Base hat.
- Der Batter ist immer out, wenn sein abgeschlagener Ball direkt aus der Luft (Flyball) gefangen werden kann (auch bei einem Flyball ins Foul Territory).
- Nach drei Strikes ist der Batter ebenfalls out.
- Wer «out» ist, schliesst hinten wieder an.

## 2. und 3. Base

Ein Läufer ist nur dann «safe», wenn er Kontakt mit einer Base hat. Ausnahme bilden die erste und die vierte Base. Dort sind die Läufer bereits nach der Erstberührung beim Überlaufen der Base «safe». Bei der ersten Base muss sofort zu dieser zurückgekehrt werden, damit das Überlaufen nicht als Weiterlaufen interpretiert wird.

## Retouch

Bei einem Flyball müssen alle Läufer auf dem Spielfeld, die bereits losgerannt sind, als der Ball noch in der Luft war, wieder zu ihrer Ausgangsbase zurücklaufen, bevor sie sich nach der Fangaktion erneut auf den Weg zur nächsten Base machen dürfen.

## Strike und Ball

- Wenn der Pitcher den Ball nicht durch die Strike-Zone wirft und der Batter nicht versucht hat, den Ball zu schlagen (Kriterium Handgelenksrotation), handelt es sich um einen «Ball». Geschieht dies vier Mal, darf der Batter ohne gegnerische Bedrohung zur ersten Base vorrücken («Walk»).
- Trifft der Pitcher jedoch die Strike-Zone und der Batter verfehlt den Ball, holt gar nicht erst zum Schlag aus oder der geschlagene Ball fliegt ins Foul Territory («foulball»), erhält der Pitcher einen «Strike». Nach drei «Strikes» ist der Batter «out». Wobei ein Foulball nie als dritter Strike gewertet wird.

## Spielunterbrechung

- Jeder Läufer kann jederzeit laufen, sofern keine Spielunterbrechung vorliegt.
- Es kommt zu einer Spielunterbrechung wenn
  - der Ball ins Foul Territory fliegt und nicht direkt aus der Luft gefangen wurde.
  - sich die Spieler der gegnerischen Mannschaften gegenseitig behindern.
  - ein Ball regelwidrig «gepitcht» oder geschlagen wurde.
  - ein geworfener oder geschlagener Ball regelwidrig gestoppt oder gefangen wurde.

## Homerun

Gelingt es einem Batter, den Ball hinter die Outfield-Linie zu schlagen, kann er und alle anderen Läufer auf dem Feld zur Homeplate zurück rennen, ohne dass die Verteidiger sie «out» machen können.

## Gültige und ungültige Abschlüsse

- Rollt ein geschlagener Ball aus dem Infield ins Foul-Territory, so gilt dieser Schlag als Foulball (ungültig).
- Rollt ein geschlagener Ball aus dem Outfield über die Seitenlinie ins Foul-Territory, so gilt der Ball als gültig und spielbar.