



BERLIN | FLAMINGO PARK
24.–25. SEPTEMBER 2016

FLAMINGO PARK › Sportanlage Königshorster Straße › 13439 Berlin

www.berlin-flamingos.de



PLAY BALL! — Eine kurze Erklärung des Spiels

Es spielen 2 Teams à 9 Spieler gegeneinander. Ein Spiel geht regulär über mind. 9 *Innings* (öfters auch weniger). Es werden so viele *Innings* (Spielrunden) wie nötig gespielt, um einen Sieger zu ermitteln. Jedes *Inning* ist in *Offense* (Angriff/Schlagrecht) und *Defense* (Verteidigung) unterteilt. Das Team in der *Offense* versucht, den Ball ins Feld zu schlagen und die *Bases* zu umrunden, um am Ende, beim Berühren der *Home Plate* (Schlagmal), *Runs* (Punkte) zu erzielen. Das Team in der *Defense* verteidigt im *In-* und *Outfield* und versucht dabei, durch gutes *Pitchen* (Werfen zum Schlagmann) oder schnelles Fangen und gezieltes Werfen zu den *Bases*, *Outs* (Aus) zu erzielen. Sind 3 Spieler des angreifenden Teams *out*, wird das Schlagrecht getauscht. Das Team in der *Offense* wechselt in die *Defense* und umgekehrt. Ein *Inning* ist um, wenn jedes Team 1x in der *Offense* und 1x in der *Defense* war. Gewonnen hat, wer am Ende der vorgegebenen Anzahl von *Innings* die meisten *Runs* erzielt hat.

Spielerpositionen in der Offense (Angriff, Schlagrecht)

Batter/Runner › Schlagmann/Läufer

Spielerpositionen in der Defense (Verteidigung, Feldspiel)

Pitcher › Werfer

Catcher › Fänger

Infielder › Feldspieler im Infield (1st Base, 2nd Base, 3rd Base, Shortstop)

Outfielder › Feldspieler im Outfield (Left-, Center-, Rightfield)

Spielfeld



Balls & Strikes

Der *Pitcher* wirft dem gegnerischen Schlagmann den Ball zu – vorzugsweise innerhalb der *Strike Zone* (Breite der *Home Plate*/Höhe zwischen Knie und Brust)

Strike › der Ball ist innerhalb der Zone, der *Batter* schwingt jedoch nicht;
der Ball ist innerhalb der Zone, der *Batter* schwingt und verfehlt;
der Ball ist außerhalb der Zone, der *Batter* schwingt und verfehlt
(nach 3 *Strikes* ist der *Batter* aus)

Ball › der Ball verfehlt die Zone und der *Batter* schwingt nicht
(nach 4 *Balls* darf der *Batter* zur 1st Base)

Hits & Runs & Outs

Der *Batter* wird nach seinem Schlag zum *Runner* und läuft um die *Bases*. Der *Batter* sollte den Ball so schlagen, dass er genügend Zeit zum Erreichen einer der *Bases* hat. Durch Kontakt mit der *Home Plate* wird ein *Run* erzielt. Jedes Team kann nur dann *Runs* erzielen, wenn es sich in der *Offense* befindet.

Hit › Schlag ins Feld, bei dem der *Batter* sicher eine der *Bases* erreicht

Run › Punkt beim Kontakt mit der *Home Plate* (nach Umrunden der *Bases*)

Nach 3 *Outs* wird das Schlagrecht getauscht. Möglichkeiten für ein *Out* sind »

Strike Out › 3. *Strike* durch eine der bei **Balls & Strikes** aufgeführten Varianten

Fly Out › der Ball wird von der *Defense* aus der Luft gefangen

Tag Out › der Läufer wird zwischen zwei *Bases* mit dem Ball berührt

Force Out › der Ball wird an einer *Base* gefangen, bevor der Läufer sie erreicht