



Swiss Baseball
and Softball
Federation

BeeBall



Spiel, Sport und Spass

Spielbuch – Regeln – Tipps und Tricks







Inhaltsverzeichnis

Einführung	4
Verschiedene BeeBall Variationen	6
Spielfeld	7
Ausrüstung	8
Schutz und Sicherheit	9
Basis Tipps für Leiter/Coaches	10
Einstufungen/Beurteilungen	11
Ziele, Gelegenheiten, Konsequenzen	14
Regeln der Beginner/Starter Liga	15
Regeln der Fortgeschrittenen Liga	20
Stichwortverzeichnis	22
Starte ein eigenes BeeBall Team	23





Einführung

BeeBall ist ein forderndes, recht anspruchsvolles, vor allem aber auch lustiges und spannendes Softball/Baseball Spiel für Kinder und Jugendliche von 5 bis 12 Jahren. Es wird in kleinen Teams und mit einfachen Regeln gespielt. Die Kinder werden bewusst in alle wichtigen Eigenschaften des Sports mit einbezogen. Beim BeeBall stehen Teamgeist, Respekt und Fairness an erster Stelle! Durch das BeeBall Spiel lernen und verbessern die Kinder recht schnell ihre Grundfähigkeiten im Schlagen, Werfen und Fangen des Balles. Weiter erwerben die Kinder auf spielerische Art die technischen und sportlichen Fähigkeiten welche später im Baseball- und Softballsport gefordert sind.

BeeBall ist ein Spiel welches mit Kindern ab 5 Jahren und auch in kleinen Gruppen gespielt werden kann. Das Spiel benötigt wenig Platz und keine speziellen Hilfsmittel. Es kann (fast) überall und auf allen Unterlagen (Rasen, Hartplatz, Turnhalle) gespielt werden. Das kleine Feld fördert den Teamgeist und die Intensität des Spiels – Langeweile kommt hier nicht auf. Keiner steht einfach nur herum – es sind alle zu jeder Zeit in das Spiel eingebunden.

Offiziell wird BeeBall mit einem weichen, etwas kleineren Baseball gespielt, dies minimiert die Verletzungsgefahr erheblich. Dieser Ball ist geeignet auch für kleinere Hände und fördert Koordination und motorische Abläufe beim werfen und fangen. Sie können auch problemlos im privaten Bereich, also ausserhalb des Trainings im Verein verwendet werden.

Der Sinn dieses Handbuches besteht darin, allen die mit Kindern zwischen 5 und 12 trainieren und spielen wollen, Hilfe und Unterstützung beim Lehren von BeeBall zu geben. Beim BeeBall stehen Spass und körperliche Bewegung im Vordergrund, die Regeln können also auch den jeweiligen individuellen Bedürfnissen und Begebenheiten angepasst werden.

Um das Leseverständnis zu vereinfachen wird in diesem Handbuch immer von Spielern gesprochen, es ist aber selbstverständlich, dass BeeBall für Jungen und Mädchen zusammen ein toller Sport und Spass sein soll.

SPASS ist das „magische“ Wort beim BeeBall !!

- **Basecoaches braucht es nicht**
- **Die Kinder können ihre eigenen Entscheidungen auf den Bases treffen**
- **Fehler sind erlaubt – aus Fehlern lernt man**
- **Die Kinder spielen auf allen Positionen und erhalten somit ein besseres Verständnis für das Spiel**
- **Unterschiedliche Fähigkeiten sind unwichtig – es kommen alle zum Spielen, dies erhöht den Spass, Intensität und Freude – es ist immer etwas los bei diesem Spiel!**
- **BeeBall kann bereits ab 4 Kindern pro Team gespielt werden!**



Organisation

BeeBall wurde erfunden und entwickelt vom Holländischen Baseball Verband (KNBSB). Verschiedene Spielvariationen wurden getestet, dabei erwies sich BeeBall – vor allem durch seine Einfachheit - als das beste Spiel mit Bezug zu Baseball und Softball für Kinder. Jungen und Mädchen können BeeBall zusammen spielen und Spass haben. BeeBall ist auch für kleinere Vereine, Gruppen oder Schulen bestens geeignet. Statt mit mindestens 9 wie beim Baseball oder Softball kann BeeBall ab 4 Kindern problemlos gespielt werden. Es genügen kleinere Felder, eine einfache Turnhalle, ein Park oder ein Spielplatz um mit BeeBall loszulegen.

Überwachung/Kontrolle

Jedes BeeBall Team hat einen Leiter genannt „Coach“. Bedingt durch die Einfachheit des Spiels kann diese Funktion durch einen Elternteil oder eine interessierte Person ausgeübt werden. Regeln und Spiel kann man einfach und schnell erlernen und an die Kinder im Spiel weitergeben.

Der Leiter/Coach stellt sicher, dass:

- Das Team das Spiel lernt/versteht und die Regeln begreift
- Die Kinder rechtzeitig auf dem vorgesehenen Platz sind
- Eine Spielaufstellung gemacht ist (Line up)
- Die Punkte gezählt werden
- Der Leiter übernimmt bei der Fortgeschrittenen Liga auch die Funktion des Werfers (Pitcher)

Es zählt vor allem: Einfachheit, Spass und Lockerheit.

Der Leiter/Coach braucht nicht unbedingt vertiefte Kenntnisse in Baseball oder Softball um ein Team gut führen zu können. Tipps, Tricks, Spielverständnis und Regelkenntnisse können während des laufenden Spiels vermittelt werden. Der Leiter tut dies normalerweise von hinter der „Homeplate“ oder von der Spielerbank aus.

Unterstützung von den Bases aus ist ausdrücklich nicht erwünscht. Die Kinder sollen spielenderweise die Möglichkeiten von BeeBall kennenlernen. Vergessen Sie nie, Kinder spielen fast alle Sportarten auch auf Strassen oder Plätzen ohne Leiter/Coaches oder Schiedsrichter. Kinder sind durchaus fähig, eigene Entscheidungen zu treffen wenn man sie lässt. Leiter/Coaches geben beim Spiel nur die Tipps, erklären bei Fragen den Spielablauf und führen so diskret durch das Spiel.





BeeBall Variationen:

BeeBall ist als Spiel bezogen auf Baseball und Softball, die Kinder lernen spielerisch die Regeln und Grundsätze dieser beiden Sportarten.

Es gibt grundsätzlich 2 Varianten/Stärkeklassen von BeeBall:

- Beginner/Starter Liga (Rookie League) mit 3 Bases
- Fortgeschrittene Liga (Major League) mit 4 Bases

Das spielerische Niveau der Kinder entscheidet, welche Version gespielt wird.

Die Beginner/Starter Liga (Rookie League) ist geeignet für Kinder zwischen 5 und 9 ohne Vorkenntnisse des Spiels.

Je nach Spielstärke wird beim BeeBall Spiel für das Schlagen ein „Batting Tee“ eingesetzt oder der Leiter wirft den Ball zu (Coach Pitch). Vor dem Spiel einigen sich die beiden Teams, respektive deren Leiter/Coaches über die jeweilige Version die gespielt werden soll.

Im BeeBall (beide Ligen) gibt es keine „Infield Fly Rule“.

BeeBall	Beginner/Starter Liga (Rookie League)	Fortgeschrittenen Liga (Major League)
Alter	5–9 Jahre	9–12 Jahre
Einstufung	Anfänger, Einsteiger	Fortgeschrittene oder leicht Fortgeschrittene
Spielfeld	Dreieck mit 60 Grad Winkel	Viereck mit 90 Grad Winkel
Base Distanz	15 m (ca. 15 Schritte) Pitcher Distanz 3-5 m	18,3 m (ca. 20 Schritte) Pitcher Distanz 5-8 m
Ausrüstung	weicher 8 inch Ball Kunststoff-, Alu-, Holzschläger	weicher 8,5 inch Ball Alu-, Holzschläger
Grösse der Teams	4 gegen 4 oder 5 gegen 5	6 gegen 6 bis 9 gegen 9
Dauer des Spiels	4 Innings oder nach Absprache der Leiter Spielzeit 20 bis 35 Minute	4 bis 5 Innings oder nach Absprache der Leiter Spielzeit maximal 45 Minuten
Ball ins Spiel bringen	mit „Batting Tee“ (Versuche unlimitiert) oder Coach Pitch aus kurzer Distanz	Coach Pitch lange Distanz (3 Versuche, dann 1 Versuch kurze Distanz)
Gefangener Ball (aus der Luft) (Fly Ball)	Spiel unterbrochen, Batter aus! Runner kehren zu ihrem Base zurück, können nicht aus gemacht werden.	Spiel geht weiter, Batter aus! Runner können auf eigenes Risiko vorrücken nachdem sie ihr Base nochmals berührt haben. Dabei können sie zwischen den Bases ausgemacht werden.
Wie ein Aus gemacht wird (OUT)	<ul style="list-style-type: none"> • berühren des Runners (Tag) • gefangener Ball (Catch) • erzwungenes Aus (Force) 	<ul style="list-style-type: none"> • berühren des Runners (Tag) • gefangener Ball (Catch) • erzwungenes Aus (Force)
Spiel unterbrochen (Freeze Play)	Das Spiel wird unterbrochen sobald vom Runner der Versuch, das nächste Base zu erreichen, abgebrochen wird (durch bleiben oder zurückkehren). Spiel geht weiter mit nächstem Batter oder durch Seitenwechsel	
Seitenwechsel	Alle Batter schlagen einmal und der jeweils erste Batter kann ein zweites Mal schlagen und kann mit dem Schlag auch punkten. Danach ist jeweils Wechsel und der Zweite der „Line up“ wird zum Ersten usw.	



Spielfeld – Safety First

Zuerst zählt Sicherheit für alle Beteiligten

- Beginner/Starter Liga:** 2 Bases und eine Home Plate mit einem Winkel von 60 Grad (Rookie League)
- Fortgeschrittenen Liga:** 3 Bases und eine Home Plate mit einem Winkel von 90 Grad (Major League)

Bases und Home Plate können aus den verschiedensten Materialien hergestellt sein. Ein Stück Gummi, Plastik, Karton, Rasenteppich oder auch richtige Bases können dafür verwendet werden.

Wichtig ist lediglich, dass die Bases in irgendeiner sicheren Art fixiert werden können. Wird in der Halle gespielt, sollten die Bases mit Klebeband fixiert werden.

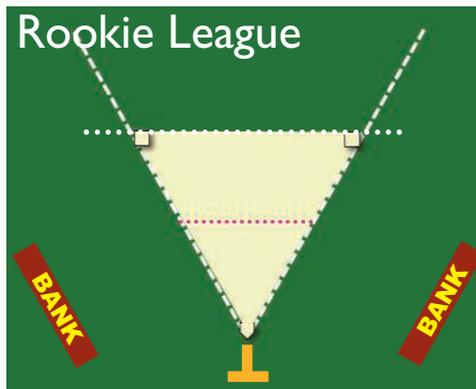
Kümmern sie sich um eine sichere Zone für die nicht gerade aktiven Spieler, dies kann eine Bank oder aber auch ein Stück Rasen oder Hartplatz sein. Wichtig ist ein Abstand von mindestens 5 Metern zum Spielfeld. Auch allfällige Taschen und/oder anderes Spielmaterial müssen mindestens in diesem Abstand zum Spielfeld abgelegt sein.

In der BeeBall Fortgeschrittenen Liga (Major League) wäre es von Vorteil hinter der Homeplate einen Zaun, ein Netz oder sogar einen richtigen Backstop zu haben.

In der Beginner/Starter Liga (Rookie League) ist die Distanz zwischen Tipline und Homeplate 5 m.

Die Security Line (Sicherheitslinie) in der Beginner/Starter Liga (Rookie League) ist zwischen dem 1. Base und 2. Base. Alle Feldspieler müssen hinter dieser Linie stehen wenn ein Batter versucht den Ball ab dem „Batting Tee“ zu schlagen.

Baseball und Softball Vereine können BeeBall auch auf einen Regulären Spielfeld spielen mit Back-Stop und Bases.



- ← Security Line
- ← Tip Line
- ← Batting Tee





Ausrüstung



Bälle:

offizieller Ball der Beginner/Starter Liga ist ein weicher Baseball (Umfang: 8 Inch oder ca. 20,3 mm) offizieller Ball der Fortgeschrittenen Liga ist ein weicher Baseball (Umfang: 8 ½ Inch oder ca. 21,6 mm). Diese weichen, kleinen Bälle garantieren vor allem bei jüngeren Kindern das bessere und einfachere Ballgefühl beim Werfen, Fangen und Schlagen.

Schläger



in der Beginner/Starter Liga können Plastikschläger mit hartem Kern, Aluminium- oder Holzschläger verwendet werden. In der Fortgeschrittenen Liga werden Aluminium- oder Holzschläger benutzt.

Es sollten in beiden Kategorien leichte, nicht zu lange Schläger verwendet werden. Diese sind einfacher in der Handhabung und die Bälle können weiter geschlagen werden.

Batting Tee



ein erhöhter Stock auf dem der Ball platziert wird, es kann dabei sowohl ein neues oder gebrauchtes Batting Tee verwendet werden. Ein Batting Tee kann auch einfach selber gebastelt werden. Dazu nimmt man ein 45 cm hohes Markierungshütchen (Pylon), erhältlich in jedem Baumarkt, oben ins Loch wird dann eine fest gerollte Zeitung gesteckt und bereits steht ein günstiges und zweckmässiges Batting Tee vorhanden



Handschuhe

Es sollten kleine Handschuhe verwendet werden. Diese sind einfacher im Gebrauch für junge Spieler. Unter anderem wird so auch die Fangtechnik schneller und besser erlernt.

Schuhe

Erlaubt sind Turnschuhe, Sportschuhe, Baseballschuhe mit Kunststoff Noppen. Metall Spikes oder „Cleats“ sind nicht erlaubt.

Safety und Security

Für Knaben

In der Fortgeschrittenen Liga ist ein Tiefschutz (Suspensorium) für Knaben unerlässlich!

In der Beginner/Starter Liga ist ein Tiefschutz für Knaben empfohlen!

Helme:

In der Fortgeschrittenen Liga ist ein Helm mit Ohrschutz für „Batter“ und „Runner“ unerlässlich! In der Beginner/Starter Liga wird ein Helm sehr empfohlen!

Catcher Ausrüstung

In der Fortgeschrittenen Liga ist folgende Ausrüstung für den Catcher (Fänger) unerlässlich (Beim Aufwärmen und während des Spieles)

- ▶ **Catcher Helm mit Gitter und Kehlkopfschutz**
- ▶ **Körperschutz**
- ▶ **Beinschutz**

- ▶ Schuhe mit Metall Dornen/Spikes (Cleats) sind ausdrücklich verboten!
- ▶ Das Batting Tee wird 1 Meter hinter der Homeplate platziert!
- ▶ Zwischen den Bases und bei der Home Plate sollen keine Hindernisse irgendwelcher Art sein.

Vergiss nie: BeeBall soll SPASS machen!
SPASS und Freude sind wichtiger als
Sieg oder Niederlage!



Base Distanzen: (siehe Abbildungen auf Seite 7)

Die vorgesehenen Distanzen von Homeplate zur ersten Base und zwischen den weiteren Bases soll ein flüssiges, interessantes Spiel fördern. Das schlagende Team soll die Möglichkeit haben zu Punkten zu kommen, für das verteidigende Team muss es aber auch möglich sein ein Aus (Out) zu machen. Sollte es hier zu Problemen kommen haben die Leiter (Coaches) die Möglichkeit spontan die Distanzen entweder zu verlängern oder zu verkürzen.

Pitcher Distanz:

In der Fortgeschrittenen Liga soll eine vernünftige Distanz/Ausgeglichenheit zwischen den fairen Möglichkeiten des Batters den Ball auch zu treffen und der Sicherheit des werfenden Coaches gefunden werden.





Grundsätzliche Tipps für die Leiter/Coaches:

Ohne sich in die individuellen Methoden und Wege jedes Leiters/Coaches, BeeBall mit Spass und Freude weiterzugeben, einmischen zu wollen möchten wir doch klar festhalten, dass die Erfahrung gezeigt hat, Kinder lernen in jungen Jahren vor allem durch das Sehen. Viele Worte und Erklärungen bringen selten die gewünschten Resultate. Das Vormachen und zeigen einer Fang-, Schlag- oder Wurfbewegung sind öfter erfolgreich. Selbst bei auditiv besser veranlagten Kindern bleiben erfahrungsgemäss höchsten ca. 30 % des Gehörten länger im Gedächtnis. Selber entdeckte Bewegungen, Wissen und Können dagegen sind nachhaltiger. Es wird den

Leitern/Coaches empfohlen, das Training mit viel Zeigen, Vormachen und vor allem Freude zu gestalten. Übe mit den Kindern realistische, praktische Spielsituationen indem du diese zuerst selbst vordemonstriert und dann nachspielen lässt. Beim Üben der Spielsituationen können ein paar aufmunternde, lobende Anfeuerungsrufe an die Kinder nie schaden. Es steigert das Selbstvertrauen und den Spass am Spiel.

Kinder sind normalerweise sehr ambitioniert und freuen sich über jede Aufmunterung. Das Spiel geniessen sie aber nur, wenn sie sich dabei auch wohlfühlen und nicht überfordert werden. Zu viel Kritik oder Ehrgeiz des Leiters/Coaches schaden mehr als sie nutzen. Vergiss nie, der Spass am Spiel ist das Wichtigste beim BeeBall!

Organisation

Die Art und Weise wie ein BeeBall Spiel oder Übungen organisiert werden kann/soll, hängen von diversen Umständen/Tatsachen ab (Spielort/Spielfeldgrösse (Turnhalle, Rasen, Baseball-/Softballfeld, Hartplatz),

Anzahl und Alter der teilnehmenden Kinder, Material Verfügbarkeit und vor allem deine eigenen Ideen wie BeeBall als Spiel für die von dir betreuten Kinder ablaufen und Spass machen soll.

Neben den Grundübungen für das BeeBall Spiel (werfen, fangen, schlagen) sind durchspielen von möglichen Spielsituationen sehr wichtig. Kinder spielen gerne, dadurch kommt zum Spass auch noch ein natürliches Wettbewerbsverhalten dazu.

Empfohlen sind ein Spiel/Training ein- bis zweimal pro Woche, Dauer ca. 1 Stunde pro Einheit. Vernünftig sind ca. 80 % spielerisches Training und 20% Spiel gegen ein anderes Team.

Beobachte, teste und belohne deine Spieler

Um Hinweise zu erhalten welche der Spieler bereits ein höheres Spielniveau erreicht haben kannst du periodisch einen „Big Bee“ Tag durchführen. Dabei werden die aktuellen Spielfähigkeiten **spielerisch** getestet. Dafür kann das BeeBall „Einstufungs-/Beurteilungsprogramm“ zugezogen werden.

Auf der nächsten Seite findest du ein Beispiel dieses „Einstufungs-/Beurteilungsprogramms“, natürlich können nach Bedarf auch individuelle Anpassungen vorgenommen, respektive eigene Ideen eingebracht werden.

Das Einstufungs-/Beurteilungsprogramm

Auch dieses Programm oder Test sollte immer Spass machen und keinerlei Druck auf die Kinder ausüben. Es kann im Team oder einzeln gemacht werden.

Einen höheren Level zu erreichen sollte nicht ausschliesslich als Ziel sondern auch als Hilfe auf dem Weg zu noch mehr Freude am Spiel gesehen werden. Im weiteren soll vermehrte und engagiertere Teilnahme am BeeBall Programm damit gefördert werden.



EINSTUFUNGS- BEURTEILUNGS-PROGRAMM



MUSTER



MUSTER



Werfen des Balls	1) Wurf von mindestens 1,5 Meter	2) Wurf zum Mitspieler auf 3 Meter (7 von 10 mal)	3) Wurf von mindestens 7,5 Meter	4) Wurf auf einen Ziel von 125 auf 50 cm aus 6,5 Meter (9 von 10 mal)	5) Wurf von mindestens 15 Meter	6) Wurf von der „Shortstop“ Position auf erstes Base (10 von 15 mal)
Fangen des Balls	7) Fangen (Catch) aus einer Distanz von 1,5 Meter	8) Aufnehmen (Fielding) eines gerollten Balls aus 3 Meter (10 von 15 mal)	9) Fangen (Catch) eines geworfenen Balls (Flyball) aus 3 Meter (10 von 15 mal)	10) Aufnehmen (Fielding) eines gerollten Balls und fangen eines geworfenen Balles aus 3 Meter (5 von 5 mal)	11) Fangen (Catch) eines hoch geworfenen Balls (Flyball) aus verschiedenen Richtungen (12 von 15 mal)	12) Aufnehmen (Fielding) eines Bodenballs (Groundball) links und rechts der Grundposition (5 von 5 mal)
Schlagen	13) Schlagen eines Balls vom Batting Tee	14) Schlagen eines Balls vom Batting Tee (10 Treffer von 15)	15) Schlagen eines Balls vom Batting Tee weiter als die Baseline (7 von 15)	16) Schlagen eines Balls auf einen langsamen Wurf (Underhand) (7 von 15)	17) Schlagen eines zugeworfenen Balls (Pitch) über 20 m (7 von 15)	18) Schlagen eines Balls zwischen 2 Markierungshütchen (Pylones) (10 von 15)
Rennen zwischen den Bases (Baserunning)	19) nach einem Schlag (Hit) das korrekte Base anlaufen (in ca. 11 Sekunden)	20) rennen auf das erste Base (15 Meter) in ca. 7 Sekunden	21) alle Bases korrekt ablaufen (rennen) ohne Stop	22) rennen auf das zweite Base, ersten Base rund anlaufen in ca. 12 Sekunden (Basedistanz 18,30 Meter)	23) rennen auf das erste Base in 5 Sekunden (Basedistanz 18,30 Meter)	24) rennen vom ersten zum dritten Base in 11 Sekunden, erreichen des dritten Base mit „Slide“!
BeeBall Allgemeinwissen	25) kennt die Namen des Teams, des Leiters/Coaches und von mindestens drei Mitspielern	26) kennt die Positionen in der Verteidigung und Bezeichnung der Bases	27) kennt drei Varianten ein Aus (out) als Feldspieler zu machen	28) weiss in der Verteidigung vor einem allfälligen Schlag, welches Base angespielt werden müsste. (Spielverständnis)	29) kennt den Unterschied zwischen „Strike“ und „Ball“, einem gültigem und ungültigem Schlag, richtig oder falsch	30) kennt seine korrekte Verteidigungsposition je nachdem ein Links- oder Rechtshänder am Schlag ist.



Einstufungs/Beurteilungsprogramm

Dieses ist als Hilfsmittel für die Leiter/Coaches (und allenfalls auch mithelfende Eltern) gedacht und soll helfen, junge und/oder noch unerfahrene Spieler mit BeeBall zu konfrontieren. BeeBall ist dann Spass und Vergnügen für die Kinder wenn ihr Training und die Spiele auf ihr jeweiliges Können und Fähigkeiten zugeschnitten sind.

Es soll dem Leiter/Coach helfen eines den Kinder angepasstes Training zu gestalten in Hinblick auf ihre physische und technischen Möglichkeiten aber auch ihrem Alte gerecht.

Allgemeine Ziele der Trainingsgestaltung

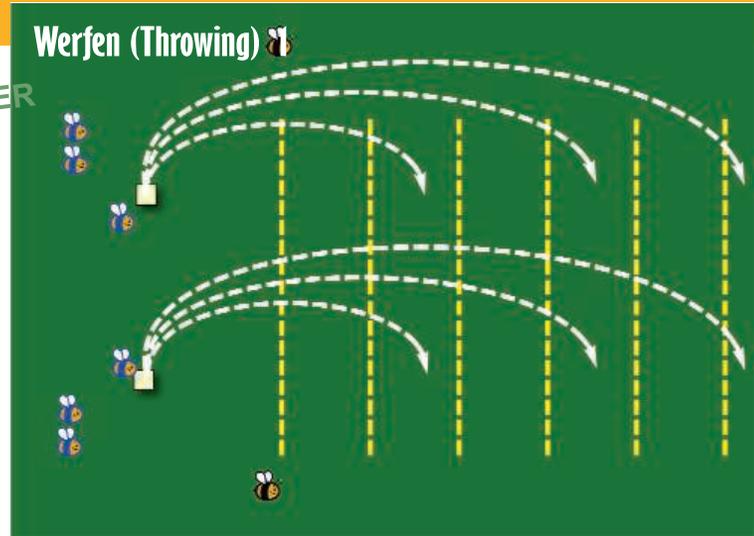
1. Schaffe ein angenehmes Umfeld für Leiter/Coach und Kinder, es soll wirklich Spass machen, BeeBall zu lernen und zu spielen.
2. Lehre den Baseball/Softball Sport, Regeln, Taktik etc.
3. Lehre Interesse an sportlichen Leistungen im Spiel, Fairness und Respekt gegenüber Mitspielern und Leitern.
4. Fördere den guten Teamgeist unter deinen Spielern

Struktur:

Das Trainingsprogramm ist so gestaltet, dass den Teilnehmern verständlich gemacht werden kann, was und wie für das persönliche Weiterkommen im Sport trainiert und geübt werden sollte.



MUSTER



EINSTUFUNGS/BEURTEILUNGSPROGRAMM

Gruppe: einzeln oder jeweils 3 in einer Reihe
Spielfeld: Linien 50 cm bis 3 m auseinander
Ziel: der Ball soll möglichst weit geworfen werden,
Schwerpunkt: Weite! Ziel ist es, das alle Spieler mindestens 1,5 Meter weit werfen können

Achtung: jeder Spieler der an der Reihe ist sollte vor seinem Wurf sicher gehen, dass er niemanden damit gefährdet. Nach dem Wurf rennt er zu seinem Ball und gibt ihn an den nächsten Spieler weiter

Dauer/Wechsel: so viel Versuche wie es Spass und Sinn macht. Achte darauf, dass den Kindern genügend Pausen und Erholungszeiten zur Verfügung stehen



Ziele, Chancen, Möglichkeiten und Konsequenzen

Die Trainingsgruppe

Ideal wäre eine Gruppe von 5 bis 8 Kindern (auch unterschiedliche Levels) (Mädchen und Jungen). Pro 3 Kinder sollte 1 Leiter/Coach zur Verfügung stehen, minimum aber 2 Erwachsene pro Trainingsgruppe.

Ziele

- Erlernen und Entwickeln von Wissen und Technik im Baseball/Softball Sport in einer freundlichen Umgebung.
- Beurteilen und Entwickeln der Fähigkeiten mit dem Einstufungsprogramm, um das Interesse der Kinder an unserem Sport zu wecken.

Lehrmöglichkeiten

- Motorische Verfeinerungen, Beweglichkeit, Gleichgewichtsgefühl, Koordinationsfähigkeiten, Geschwindigkeit
- Schlagen, Rennen, Fangen, Werfen, Feldspiel (Fielding)

Entwicklungsmöglichkeiten

- Entwickeln von Geschwindigkeit (vor allem beim Start/Explosivität),
- Entwickeln von Aug-Hand Koordination, Gewandtheit

Organisatorische Konsequenzen

- Keine „Spezialisierung“ bei den Kindern auf bestimmte Positionen, jeder Spieler soll jede Position spielen können
- Für einzelne Kurse soll ein Zeitfenster von etwa 8 – 12 Wochen eingeplant werden
- Zweimal pro Woche Training von nicht mehr als 1 Stunde – ermutige die Kinder auch andere Sportarten zu betreiben (z. B. in der Schule oder in Vereinen)
- Das Verhältnis Training/Spiele sollte etwa 80 % zu 20 % sein
- Keine offizielle Meisterschaft – organisiere kleine Turniere und Spiele mit etwa 3 Teams



Regeln – Beginner/Starter Liga (Rookie League) (I)

Vor dem Spiel

Die Beginner/Starter Liga wurde entwickelt für Einsteiger bis zu einem Alter von ca. 10 Jahren. Das Spiel wird in Teams von 4 gegen 4 oder 5 gegen 5 gespielt. Das Spielfeld ist ein Dreieck (Winkel bei der Homeplate 60 Grad) mit 2 Bases (Distanz von Homeplate zum jeweiligen Base 15 Meter)

- Eine gut sichtbare Schlaglinie (Tipline) sollte ca. 5 Meter von der Homeplate entfernt gezogen werden.
- Eine Sicherheitslinie (Safety Line) zwischen den beiden Bases sollte ebenfalls gezogen werden
- Foul Lines zwischen Homeplate und den Bases sind sehr empfohlen
- Spielerbänke oder Aufenthaltsorte der nicht gerade aktiven Spieler sollten ca. 5 Meter entfernt von den Foul Lines positioniert sein
- 12 weiche Bälle (Umfang 8 Inches = ca. 20,3 cm)
- Schläger (Bats) aus Plastik (mit hartem Kern), Aluminium oder Holz
- Mindestens 4 Helme (vorzugsweise mit Ohrschutz)
- Batting Tee (offizielles oder aus Verkehrshütchen und Zeitungen selber gebasteltes)

Mit dem „gegnerischen“ Leiter/Coach sollte vor dem Spiel noch gesprochen werden über:

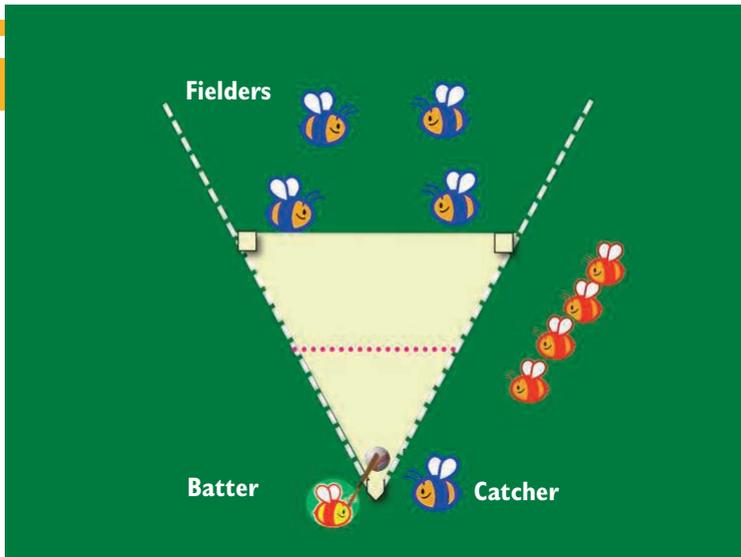
- Sollte ein Team nicht genügend Spieler haben, aushelfen
- Zeitlimit eines Spiels – es sollen alle Spieler zum Schlagen kommen
- Abmachung über Anzahl Spielzüge (z.B. „Doubles“)

Aufwärmen (Warming up)

- Sei kreativ – auch beim Aufwärmen gehört der Spass dazu
- Vergewissere dich, dass Schläger und Bälle immer hinter der Spielerbank versorgt sind
- Einige dich mit dem „gegnerischen“ Leiter/Coach über die Anzahl Spielzüge in der Aufwärmphase (z.B. „Doubles“)
- Anstelle der Stimme kann für Instruktionen/Zeichen auch eine Trillerpfeife verwendet werden.

PLAY BALL – das Spiel kann beginnen !!





Positionen im Feld (Defense)

Wird ein Batting Tee verwendet steht der Fänger (Catcher) in sicherem Abstand neben dem Batter. Wirft der Leiter/Coach (Coach Pitch) steht der Fänger (Catcher) ca. 3 Meter neben dem Batter um verpasste Bälle zu fangen, in diesem Fall wird das Batting Tee entfernt.

Die restlichen Feldspieler (Defense) stehen hinter der Sicherheitslinie (Safety Line) zwischen den beiden Bases. Lediglich 2 Feldspieler dürfen unmittelbar dahinter stehen, die restlichen müssen in einem größeren Abstand zur Sicherheitslinie positioniert werden. (siehe Abbildung)

Nach jedem Wechsel müssen die Positionen im Feld (Defense) gewechselt werden, jeder Spieler sollte jede Position einmal mindestens spielen.

Beispiel: Fänger ► zum linken Outfielder, ► dritten Base, ► ersten Base, ► rechten Outfielder ► Fänger

Regeln – Beginner/Starter Liga (Rookie League) (2)

Angriff/Offensiv Spiel (Offense)

Das Offensiv Team versucht so viele Punkte (Runs) wie möglich zu erzielen.

Das Schlagen (Hitting)

Vor dem Spiel bestimmen die Leiter/Coaches die Schlagreihenfolge und die Wurfart im Spiel für ihr jeweiliges Team. (Batting Tee oder Coach Pitch)
Es können durchaus verschiedene Varianten gewählt werden.
z.B. Coach A wählt das Batting Tee – Coach B den langsamen Wurf

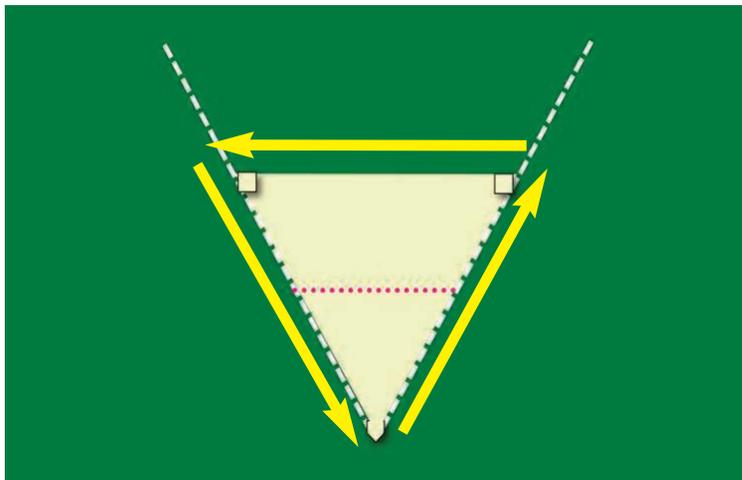
Spieler können ausgetauscht oder ersetzt werden. In einem Team kann es Spieler geben die das Schlagen vom Batting Tee oder auf den Wurf des Coaches bevorzugen. Während eines Spieles können hier Änderungen vorgenommen werden aber nicht bei der Schlagreihenfolge.

Schlagreihenfolge (Batting Order)

Alle Spieler eines Teams schlagen, plus der erste Spieler nochmals. (Extra Batter)
Falls eines der Teams einen (oder mehrere) Spieler weniger hat, darf es Extra Batters einsetzen bis gleichviele Spieler geschlagen haben wie beim andren Team.
Die Spieler schlagen in der vor dem Spiel festgelegten Schlagreihenfolge (Batting Order), bei Wechsel schlägt der Spieler welcher in der Reihenfolge dem Zuletztschlagenden nachfolgt.

- Diejenigen Spieler welche vom „Batting Tee“ schlagen haben eine unbegrenzte Anzahl Versuche, sie schlagen so oft bis ihnen ein gültiger Schlag (Hit) gelingt.
- Die Spieler welche auf den Leiter/Coach Wurf schwingen haben 3 Versuche (ein „Foul Ball“ gilt als nicht geschlagen) Nach 3 Versuchen bleibt ihm eine letzte Möglichkeit vom „Batting Tee“, sonst erfolgt das Aus (Out) und der nächste Schlagmann ist an der Reihe.





Regeln – Beginner/Starter Liga (Rookie League) (3)

Rennen auf das Base (Base Running)

- Nach einem „guten Schlag“ ins Spielfeld (Fair Ball) wird der Schlagmann zum Runner. Berührt er alle Bases in der vorgeschriebenen Reihenfolge und erreicht die Homeplate, erzielt er einen Punkt (Run)
- Ein Läufer (Runner) darf ein erreichtes Base erst beim Schlag des Batters verlassen (kein Lead !)
- Der Batter/Läufer erreicht das erste Base, wenn er in gerader Linie auf dieses zurückläuft (nicht im Spielfeld) kann er nicht Aus (out) gemacht werden.
- Die Läufer dürfen auf jedes ausser das erste Base „sliden“
- Es darf zwischen den Bases nicht überholt werden. Nur der vordere Läufer hat das Anrecht auf das nächste Base. Der Überholende Läufer ist automatisch aus (out)
- Sollten sich zwei Läufer (Runner) auf demselben Base befinden, dann ist der erste Runner sicher, der zweite muss allerdings vom Gegenspieler mit dem Ball berührt werden (Tag out)
- Beim Versuch von einem verteidigenden Spieler berührt zu werden darf der Läufer (Runner) nicht mehr als 1 Meter(links oder rechts) von der imaginären Linie zwischen den Bases (Baseline) ausweichen, ansonsten erfolgt das automatische Aus (out)
- Sobald ein Läufer (Runner) Aus (out) gemacht wird, kehrt er automatisch auf die Spielerbank zurück

Spiel unterbrochen (Freeze Play)

- Wenn ein Spieler (Runner) befürchtet, das nächste Base nicht sicher erreichen zu können, kehrt er zu seinem Base zurück oder bleibt darauf stehen. Das Spiel wird unterbrochen (Freeze), der Spieler wartet den nächsten Schlag des Batters ab.
- Ein Spieler (Runner) kann auf sein Base zurückkehren sollte er befürchten, das nächste nicht zu erreichen. Bei diesem Zurückkehren kann er aber Aus (out) durch Berührung mit dem Ball gemacht werden (Tag out)
- Der Spieler (Runner) kann lediglich einmal versuchen das nächste Base zu erreichen. Falls er auf letzte Base zurück kehrt und es berührt kann er nicht nochmals versuchen das nächste Base zu erreichen.
- Nachdem alle Spieler (Runner) ihren Versuch, das nächste Base zu erreichen abgebrochen haben erfolgt der Unterbruch (Freeze Play)





Regeln – Beginner/Starter Liga (Rookie League) (4)

Verteidigung im Spielfeld (Defense – Fielding)

Das verteidigende Team (Defense) versucht das schlagende Team (Offense) am Erzielen von Punkten (Runs) zu hindern. Das schlagende Team (Offense) versucht natürlich gleichzeitig so viele Punkte (Runs) wie möglich zu erzielen

Die Feldspieler (Fielders)

Maximum 2 Spieler des verteidigenden Teams (Defense) dürfen unmittelbar an der Sicherheitslinie (Safety Line) platziert werden. Nach vorne dürfen sie diese Linie erst nach erfolgtem Schlag verlassen. Die restlichen verteidigenden Spieler sind klar hinter der Sicherheitslinie (Safety Line) positioniert.

Ein Aus (out) erzielen:

Der Schlagmann (Batter) oder dann der Läufer (Runner) ist aus (out) wenn ein Spieler des verteidigenden Teams (Defense):

- Einen geschlagenen Ball aus der Luft fängt. Spiel ist unterbrochen, die Läufer (Runner) kehren auf ihr ursprüngliches Base zurück auf dem sie vor dem Fang (Catch) waren.
- im Besitz des Balls das Base berührt, welches durch eine erzwungene Spielsituation angelaufen werden muss (Force Play). Beim Spiel auf das erste Base ist es automatisch eine erzwungene Situation
- mit dem Ball im Handschuh oder Hand einen Läufer (Runner) zwischen zwei Bases berührt. (der verteidigende Spieler darf beim Versuch das Aus (out) zu machen den Läufer in seiner Linie behindern)

Stoppen/Unterbrechung des Spiels durch einen Feldspieler (Defense)

Ein Feldspieler (Defense) mit Ballbesitz kann durch anzeigen gegenüber dem Läufer (Runner) verhindern, dass dieser ein weiteres Base anlaufen kann.

Der so „gewarnte“ Läufer (Runner) hat nun folgende Möglichkeiten:

- geht/rennt zum letzten Base zurück (die Gefahr durch Berührung aus/out zu gehen besteht allerdings weiterhin)
- geht/rennt weiter zum nächsten Base (auf Gefahr hin, bei Berührung des Feldspielers mit dem Ball, aus/out zu gehen)
- auf dem letzten Base zu bleiben (das Spiel ist dann unterbrochen (Freeze))

Das Spiel ist unterbrochen sobald die Läufer (Runner) ihre Versuche, ein nächstes Base zu erreichen, abgebrochen haben. Um dies klar anzuzeigen kann der Leiter/Coach eine Trillerpfeife benutzen.

Auch Feldspieler (Defense) können Punkte erzielen.

Das schlagende Team (Offense) erzielt einen Punkt (Run) durch jeden Läufer (Runner) der die Homeplate wieder erreicht.

Das Team im Feld (Defense) punktet für jeden geschlagenen, direkt gefangenen Ball.

Wechsel der Teams

Die Teams wechseln nachdem alle Spieler eines Teams einmal geschlagen haben, sollte ein Extraspieler zu Einsatz kommen, darf auch dieser schlagen und hat somit die Möglichkeit seine Mitspieler oder auch sich selber „nach Hause“ zu bringen.

Gewinnen oder Verlieren...

Auf dem Notizblatt mit der Schlagreihenfolge und den Positionen notieren beide Leiter/Coaches die erzielten Punkte der eigenen und der gegnerischen Mannschaft.

Wichtig: es ist eigentlich unwichtig wer schlussendlich gewinnt.....Kinder vergessen solche Zahlen sehr schnell.

BeeBall Line Up and Scores

HOME LEAGUE: DATE: July 14
 ABAO LEAGUE: FIELD: Newport

NAME PLAYER	1	2	3	4	CATCHES
1 JENNIFER					11
2 ALEXANDER	✓	✓	✓	✓	11
3 WILLIAM	✓	✓	✓	✓	11
4 DIANA	✓	✓	✓	✓	11
5 WESLEY	✓	✓	✓	✓	11
6 CHARLOTTE	✓	✓	✓	✓	11
7					
8					
9					
10					
11					
12					

HOME TEAM: Panthers
 GUEST TEAM: Sting Bees

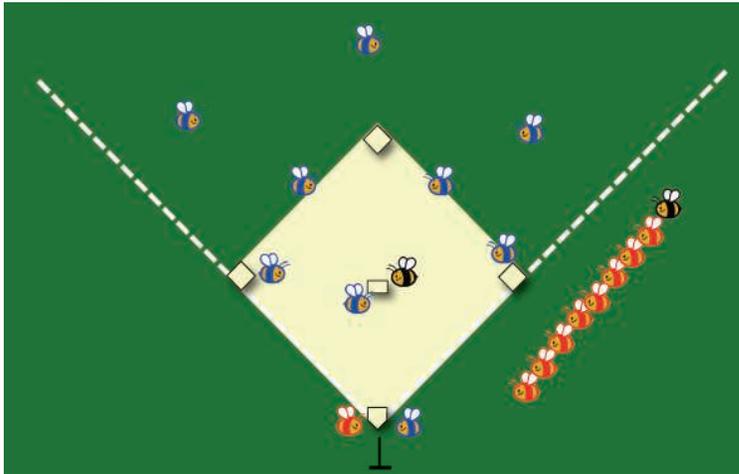
SCORING SIGNS:
 ON BAT
 OUT
 POINT
 CATCHES

POINTS PER INNING: 2 2 1 3 5 TOTAL SCORE: 13

Punkte/Resultat/Schlagreihenfolge (Runs) notieren

Die Leiter/Coaches legen vor dem Spiel die Schlagreihenfolge („Batting Order“) und die Positionen der Spieler fest. Nach jedem Wechsel ändern die Spieler ihre Position im Feld, dadurch werden Techniken und Aufgaben einer jeweiligen Position besser erlernt und verstanden.





Regeln Fortgeschrittenen Liga (Major League)

Die Regeln für das Spiel in der Fortgeschrittenen Liga sind dieselben wie die der Starter/Beginner Liga. Das Spiel selber gleicht stark demjenigen des „regulären“ Baseball oder Softball. Es wird normalerweise von Kindern zwischen 9 und 12 Jahren gespielt. Es können aber, das nötige Talent und Können vorausgesetzt, auch jüngere Kinder spielen, welche von der Starter/Beginner Liga „aufsteigen“.

Regeln – Fortgeschrittenen Liga (Major League)

Feld Positionen

Es gibt bis zu 9 Positionen im Feld (siehe Abbildung). Die Spieler können ihre Position wechseln so oft sie wollen. Spieler können auch ein- und ausgewechselt werden so oft dies gewünscht ist. Bei Wechsel/Beginn eines neuen „Innings“ allerdings müssen Positionen zwingend gewechselt werden.

Als Beispiel können Spieler zu Beginn eines neuen Innings im Uhrzeigersinn gewechselt werden (Fänger zu 3. Base zu linkem Outfield, zu mittlerem Outfield, zu Short-stop, zu 2. Base, zu rechtem Outfield, zu 1. Base, zu Werfer, zu Fänger)

Alle Spieler stehen in der Schlagreihenfolge, plus ein zusätzlicher Schlagmann (extra Batter). Hat ein Team weniger Spieler zur Verfügung als das Gegenerische werden so viele Extra Batter eingesetzt bis gleichviele Spieler geschlagen haben wie beim anderen Team. Bei Beginn eines neuen Innings beginnt automatisch der erste Spieler welcher im vorangegangenen „Inning“ nicht zum Schlag gekommen ist.

Schlagen (Hitting)

Der Leiter/Coach wirft „underhand“ von der Pitchers Plate aus. Im BeeBall wird dies ein „langer Coach Pitch“ genannt. Der Batter hat drei Versuche um einen gültigen Hit zu erzielen. Jeder „Foul Ball“ gilt als „Strike“

Wenn der Batter nach 3 Versuchen keinen Hit erzielen konnte, erhält er eine „zweite Chance“ mit einem „kurzen Coach Pitch“ .

Wenn der Batter hier keinen gültigen Schlag erzielt ist er aus/out! Ein „Foul Ball“ wird nicht als Versuch gewertet

Der werfende Leiter/Coach fällt auch alle Entscheidungen im Feld (während der Dauer als Werfer)







Stichwortverzeichnis

**Backstop
Batting Tee** Zaun hinter der Homeplate um verpasste oder „foul“ geschlagene Bälle zu stoppen
Eine Hartgummi „Pfeiler“ oder ein Markierungshütchen (Pylon) auf dessen Spitze der zu schlagende Ball platziert wird

Körperschutz schützendes Material, welches vor allem der Fänger (Catcher) zu seinem Schutz trägt (Brust, Schultern, Beine)

Bunt Ein bewusst nur kurz abgetropfter oder kaum geschlagener Ball ins Infield. Im BeeBall sind „Bunts“ nicht erlaubt!

**Catcher
Leiter/Coach
Coach Pitch
Kurzer Coach Pitch** Der Fänger ist ein hinter der Homeplate positionierter, defensiver Feldspieler führt/leitet das BeeBall Team
ein vom Leiter/Coach geworfener Ball zum Batter
ein geworfener Ball (underhand) des Leiters/Coaches aus sicherer Distanz zwischen Pitchers Plate und Homeplate (5 Meter oder 6 Schritte). Dieser Wurf kommt lediglich in der Fortgeschrittenen Liga vor. Der kurze Coach Wurf ist nicht zu verwechseln mit einem „Toss“ (kurz von der Seite eingeworfener Ball vom Leiter/Coach im Training.)

Langer Coach Pitch ein geworfener Ball (underhand) des Leiters/Coaches aus sicherer Distanz zwischen Pitchers Plate und Homeplate (8 Meter oder 10 Schritte) Dieser Wurf kommt lediglich in der Fortgeschrittenen Liga (Major League) vor.

**Tiefschutz
Gültiger Schlag (1)** ein Genitalschutz für Knaben in jedem Sportgeschäft erhältlich (Suspensorium)
(in der Starter/Beginner Liga) ist ein geschlagener Ball der im Feld (Fair Ball) landet, die Schlaglinie (Tipline) überquert und direkt oder mit ein- oder mehrmaligem Aufprallen hinter der Sicherheitslinie (Safety Line) im Feld ankommt.

Gültiger Schlag (2) **(in der Fortgeschrittenen Liga)** ist ein geschlagener Ball der innerhalb (Fair Ball) des Spielfeldes direkt oder nach ein- oder mehrmaligem Aufprallen ankommt.

**Ungültiger Schlag
(Foul Ball)** ist ein geschlagener Ball welcher ausserhalb des Spielfeldes (direkt oder rollend) landet. Ein „Foul Ball“ wird als „Strike“ gezählt. Bei zwei „Strikes“ und einem „Foul Ball“ erhält der Batter einen weiteren Versuch. Dies gilt auch für allfällig weitere „Foul Balls“ desselben Batters. „Foul Balls“ können in diesem Fall unbegrenzt geschlagen werden.

**Erzwungenes Spiel:
(Force Play 1)** entsteht dann wenn ein Läufer ein Base anlaufen muss! So ist das Laufen auf das erste Base immer auch ein erzwungenes Spiel für den Batter. Dasselbe gilt ebenfalls für den Runner auf dem ersten Base, wenn ein nächster gültiger Schlag erfolgt.
Er muss (mindestens) das zweite Base anlaufen, respektive erreichen.

**Erzwungenes Spiel:
(Force Play 2)** entsteht auch wann immer der Läufer auf einem Base durch einen weiteren Schlag eines Mitspielers gezwungen wird sein Base zu verlassen und ein nächstes anzulaufen. (z.B. sind alle Bases besetzt und es erfolgt ein weiterer gültiger Schlag dann müssen alle Läuferdas nächste Base, respektive die Homeplate anlaufen.

**Provisorisch erzwungenes Spiel:
(reversed Force Play)** wird ein geschlagener Ball direkt aus der Luft gefangen (Fly Ball oder „Line Drive“) muss der Läufer zu seinem ursprünglichen Base zurückkehren.
Achtung: der Runner darf kein „Lead“ nehmen, d.h. er darf sein zuletzt erreichtes Base erst verlassen wenn der Schlagmann (Batter) den Ball geschlagen hat.

Inning: Das „Inning“ bezeichnet den Spielabschnitt im Verlauf desselbe beide Teams je einmal geschlagen und verteidigt haben und für beide Teams je drei Aus/Out resultiert haben. Die Anzahl der zu spielenden „Innings“ werden vor dem Spiel von beiden Leitern/Coaches zusammen festgelegt resp. abgesprochen.
hartem Kunststoff) welche beim Fänger (Catcher)

**Beinschoner: Schoner (meist aus
(Leg/Shin Guards)** Knie, Beine (allenfalls auch Füsse) vor Verletzungen schützen sollen.
Namensliste der Spieler mit der Schlagreihenfolge

Line Up: Der Werfer (Pitcher) ist der Spieler welcher den Ball zum Schlagmann(Batter) wirft. Er wirft den Ball von der Pitchers Plate zum Batter. Im BeeBall wird der Leiter/Coach und kein Spieler zum Werfer.

**Werfer:
(Pitcher)** der „Strike“ ist 1) ein Wurf auf den vom Batter geschwungen und verfehlt wurde. Ein „Strike“ ist aber auch 2) ein Wurf der innerhalb der „Strike Zone“ den Batter passiert und auf den nicht geschwungen wurde.

Strike: ein „Ball“ ist ein Wurf der die „Strike Zone“ verfehlt und auf den nicht versucht wurde zu schlagen.
Die Strike Zone wird aus einem imaginären Fenster gebildet. Die Abgrenzungen werden aus der Homeplate Breite sowie einer Höhe zwischen dem unteren Teil des Knies und der Achselhöhle des jeweiligen Schlagmanns gebildet. Je nach Grösse des Batters variiert sie von Spieler zu Spieler.

Ball: ein weicher Ball mit einer Kunststoffausserhaut (**Soft Touch Ball**)

Strike Zone: Spielerbank auf der sich alle nicht gerade ins Spiel einbezogene Kinder aufhalten.
Diese Spielerbank/Spielerzone soll in einem sicheren Abstand zum Spielfeld entlang den beiden äusseren Baselines platziert werden.

**Weicher Ball:
Dugout:** Das Spiel ist unterbrochen im Moment wo keiner der Läufer (Runners) einen Versuch, das nächste Base zu erreichen, unternimmt.
Diese (imaginäre) Linie befindet sich 5 Meter vor der Homeplate. Sie markiert die Distanz, welche bei einem Schlag vom Batter überquert werden muss um dem Feldspieler des gegnerischen Teams die faire Chance zu geben, ein Aus/Out zu realisieren. Die Feldspieler des verteidigenden Teams müssen sich zur Zeit des Schlagens (Hits) sogar hinter der Sicherheitslinie (Safety Line) aufhalten.

**Spiel unterbrochen:
(Game frozen)** (gilt lediglich für die Starter/Beginner Liga) eine (imaginäre) Linie gezogen zwischen erstem und zweitem Base. (denke daran in dieser Liga gibt es nur diese 2 Bases) Sie gilt als Schutz vor dem schlagenden Spieler.

**Schlaglinie:
(Tipline)**

**Sicherheitslinie:
(Safety Line)**

**Walk:
(Base on Balls)** Gibt es im BeeBall nicht!



Starte ein eigenes BeeBall Team

Bilde ein BeeBall Team, schon ein paar wenige Kinder genügen dazu. Das können Kinder aus einer Schule, einer Schulklasse, einem Verein oder ganz einfach ein paar Kollegen und/oder Freunde sein welche Freude und Spass am Spiel , am Sport und an Bewegung haben.

5 oder 6 Kinder genügen bereits für ein erstes Team. Die Regeln im BeeBall sind sehr einfach und wurden von Professionals (Baseball und Softball) über fast 5 Jahre getestet und geprüft. Seit der Einführung von BeeBall haben Tausende von Kindern in unzähligen Teams in Holland BeeBall gespielt und ihren Spass und ihre Freude daran gehabt. Für viele war es ein erster Schritt in Richtung Baseball oder Softball im Juniorealter in den lokalen Baseball und Softball Teams des Landes.

Du brauchst Hilfe und/oder Unterstützung?

Die ESF (European Softball Federation) hat in enger Zusammenarbeit mit dem holländischen Verband ein Programm speziell für Starter, Schulen und/oder Jugendgruppen entwickelt.

Dein lokaler Baseball/Softball Verein unterstützt dich gerne mit Ratschlägen, Broschüren und soweit möglich auch mit Material. Der Nationale Verband (Baseball und/oder Softball) stellt auch gerne Posters, DVD's, Infoblätter und Material sofern möglich zur Verfügung.

Kontaktiere zuerst einen lokalen Baseball- und/oder Softballclub für weitere Informationen!

COLOFON

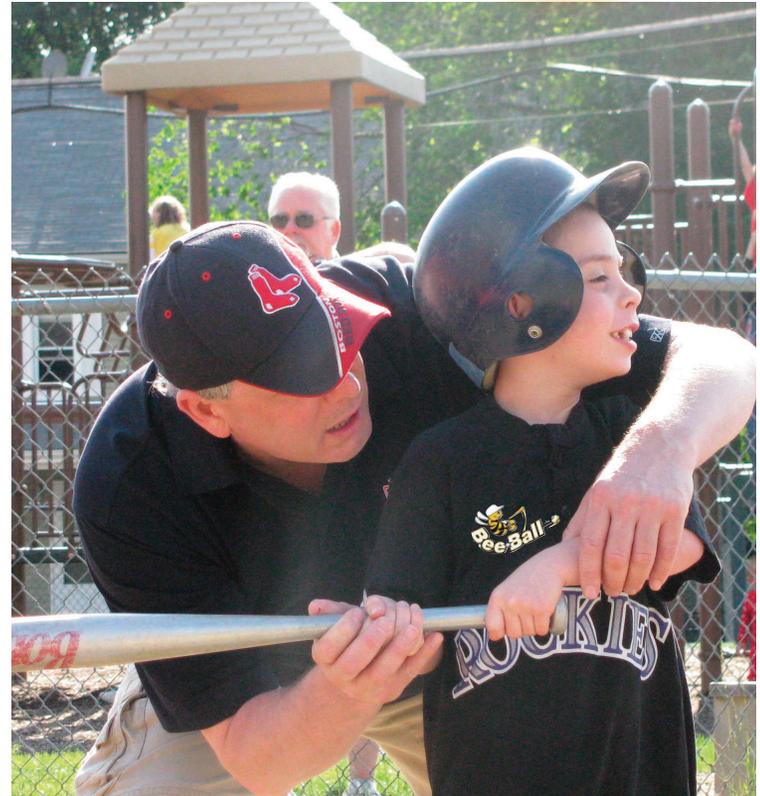
Diese Broschüre wurde entwickelt und produziert von den Entwicklungs Kommissionen der European Softball Federation (ESF) und der Confederation of European Baseball (CEB).

Für mehr Informationen: www.europeansoftball.com oder www.baseballeurope.com

Stichwort: BeeBall

Die Herausgeber danken Institutionen und Einzelpersonen für ihre Beiträge und Bilder ohne die eine Veröffentlichung dieser Broschüre nicht möglich gewesen wäre.

© Artwork, design and copy unterstützt durch: Westelaer Communications b.v. - Niederlande





More Information



www.swiss-baseball.ch



www.ilovebaseball.ch

