# Bee Ball

## Playbook



Bee there!

LEGENDE:



= Altersindikator


= Angreifer


= Verteidiger


= Coach


= Laufrichtung


= Ball


= Ballrichtung


= Handschuh


= Schläger


= Batting Tee


= Hütchen/Markierung

Level indicator



= BASIC Spielziel erreichbar für mind. 90% der angegebenen Altersgruppe.



= ERWEITERT Spielziel erreichbar für ca. 55% der angegebenen Altersgruppe.



= FORTGESCHRITTEN Spielziel erreichbar für ca. 15% der angegebenen Altersgruppe.

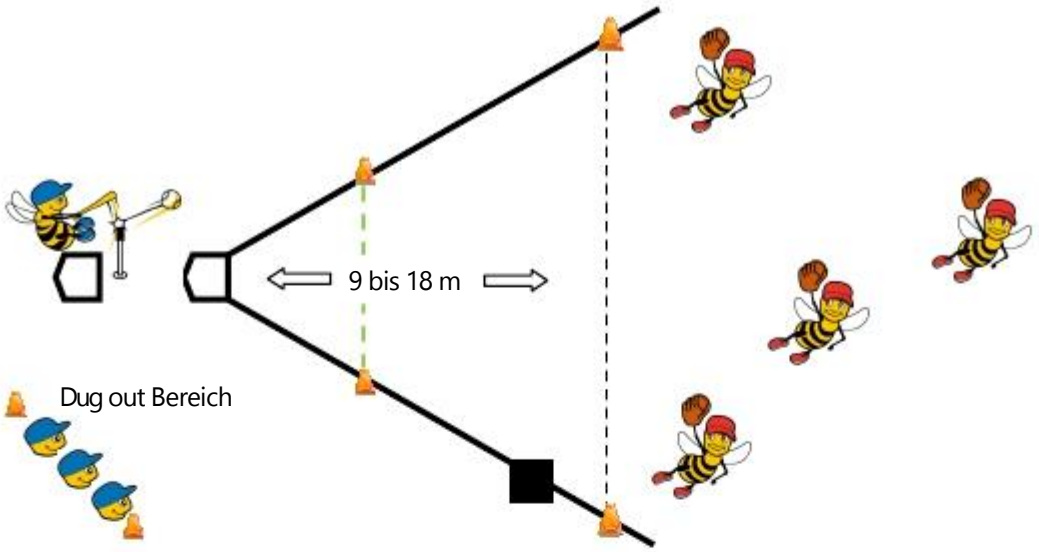


= EXTRA



= BETREUUNG Ca. 5-10% der Altersgruppe brauchen diese Spielalternative.

# 1.SINGLE BEEBALL




| | |
|---|---|
| **Organisieren** | Spiel “Einer gegen Alle” (max. 1 vs 5) oder in 2 Mannschaften aufteilen (z.B. 3 vs. 3) (max. 5 vs-5). |
| **Positionierung** | Verteidiger positionieren sich hinter der Sicherheitslinie, die sich 12 bis 18 Meter von der Home Plate entfernt befindet. Die Sicherheitslinie befindet sich 1 Meter hinter der Baseline, und wird am jeweiligen Ende mit einem Hütchen markiert. |
| **Spielfeld** | Das Spielfeld weisst einen ca. 60 Grad-Winkel, ausgehend von der Home Plate. Die Bases sind ca. 15 Schritte voneinander entfernt. Die Foul Lines, ausgehend von der Home Plate, sind endlos. Geschlagen wird von einem Batting Tee ausserhalb des Spielfeldes. |
| **Spielziel** | Runs werden erzielt, in dem man den Ball in Fair Play schlägt, und anschließend die Bases abläuft. |
| **Regeln** | BASIC |
| **Ball im Spiel** | Der Ball wird so geschlagen werden, dass er die Sicherheitslinie überquert. Somit kann verhindert werden, dass sich Verteidiger dem Angreifer zu sehr nähern. Anfangs erhält jeder Spieler so viele Versuche bis er/sie den Ball trifft. |
| **Läufer im Spiel** | Man punktet in dem man die Home Base im Anschluss an alle weiteren Bases berührt, es sei denn ein Verteidiger berührt den Angreifer mit dem Ball (oder mit dem Ball im Handschuh). Versucht ein Verteidiger einene laufenden Angreifer mit dem Ball zu berühren, so darf der Angreifer sich nur in der direkten Linie zwischen den Bases bewegen um dem Verteidiger zu entkommen.<br>Natürlich darf man zurück an das Base von dem man gekommen ist. Aber Vorsicht! Es darf sich immer nur ein Angreifer auf jeder Base befinden. Eigene Spieler dürfen nicht überholt werden. |
| **Tag Outs** | Verteidiger versuchen das Punkten der Gegner zu verhindern, in dem sie angreifende Läufer mit dem Ball berühren. Der Verteidiger muss auch nach dem Berühren im Besitz des Balles sein. |
| **Force Outs** | Verteidiger berührt das Zielbase des Angreifers bevor dieser es erreicht. |
| **Fly Outs** | Der Verteidiger fängt den geschlagenen Ball des Angreifers direkt aus der Luft. |
| **Spielstop** | Wird ein Out erzielt, oder erreicht ein Angreifer sicher ein Base, so wird das Spiel angehalten. Der Ball wird in den Schlagbereich zurück geworfen um das Spiel fortzusetzen. |
| **Wechsel/Ende** | Die Trainer der Mannschaften einigen sich auf einen Wechselmodus. Sinn und Zweck ist es, die Spieler in Bewegung zu halten. Die Spielzeit beträgt 15 Minuten. |

Variationen: 1. SINGLE BEEBALL:  Basic  Erweitert  Fortgeschritten

Ball im Spiel:  Ball vom Tee schlagen.  = 6/7 =  8/9

 Short (Side) Toss schlagen. =  8/9

 "Coach Pitch" schlagen =  8/9

Sicher sein:  "Alles oder nichts": Im Moment des Tag Plays sollte der Läufer Kontakt mit einer Base haben, andernfalls verliert der Läufer seine Runs aus diesem At Bat.

Ein Out machen:  Verteidiger in Ballbesitz berührt Angreifer zwischen Bases.

 Verteidiger berührt Angreifer mit Ball in Hand(schuh). =  6/7, =  8/9

 Spieldurchführung mit Handschuh und Spielball. =  8/9

CATCH:  Fly Out: Angreifer ist Out. =  6/7 =  8/9

FORCEPLAY:  Verteidiger berührt Base in Ballbesitz vor Angreifer.  8/9

Einfrieren:  Angreifer signalisiert mit Hand, dass er nicht weiter punkten wird.

 Angreifer signalisiert mit zurück laufen zum Ausgangsbase, dass er nicht weiter laufen will.

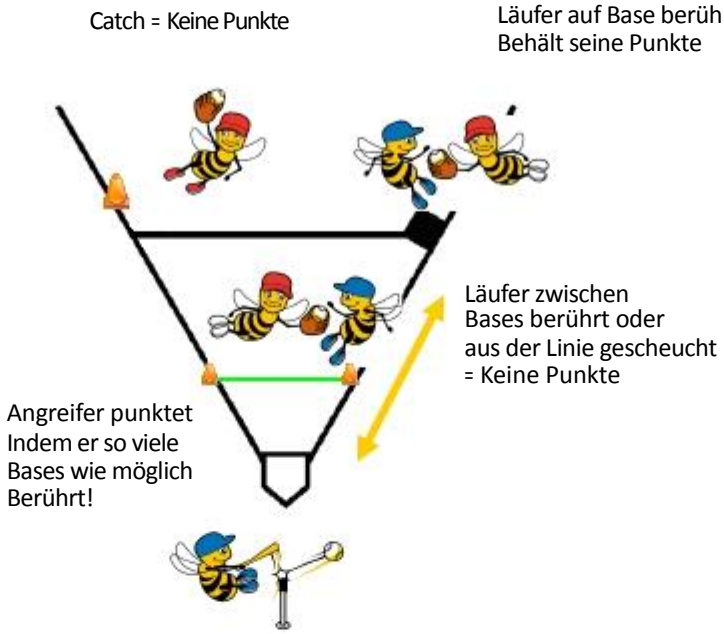
Wechsel/Ende:

 Wenn man die maximale Anzahl an vereinbarten "At Bats" erreicht hat, schlägt man so lange weiter bis die Verteidiger ein Out produzieren.

 Bei drei Aus wird gewechselt.

# Überblick: Single BeeBall

Single BeeBall




**Spielfeld**

Die primäre Distanz zwischen Bases liegt bei 15 Schritten (Tiplinie +- 6 Schritte, der Winkel des Spielfeldes liegt beo ca. 60 Grad.
Die Wahl der Spielfeldgröße ist abhängig von der Balance zwischen Angriff und Verteidigung. Anfangs sollte das Spielziel leicht für alle erreichbar sein. Wenn zu viele Punkte erzielt werden (zu starke Schläge, schwache Verteidigung), so kann die Veränderung der Distanzen das Verteidungsspiel stimulieren. Bedenke stets, dass die Vergrößerung des Spielwinkels (ca. 60 Grad) bei zunehmender Anzahl von Spielern, auch die Schlagtechnik beeinflusst.

**Mannschaftsorganisation**

Die Mannschaftsgröße ist abhängig von organisatorischen Aspekten (Spielfeldgröße, Bodenbeschaffenheit, Sicherheitsmaßnahmen), aber auch vom Spielniveau und den gewünschten Ballkontakten pro Spieler. So kann man von 1 vs. 3 bis zu 5 vs. 5 spielen. Treffen zwei Mannschaften unterschiedlicher Spieleranzahl aufeinander, so werden der Mannschaft mit weniger Spielern entsprechend mehr At Bats zugesprochen.

**Positionierung**

Verteidiger nehmen ihre Position stets hinter der Sicherheitslinie ein.
Angreifer, die warten befinden sich entweder in einem Dugout oder werden so positioniert, dass sie dem Schlagmann stets in die Augen sehen können. Diese Regel ist besonders wichtig, wenn man einen “Catcher” einsetzt.

**Spielziel**

Punkte werden erzielt indem man zwischen den Bases hin und her läuft nachdem man den Ball fair geschlagen hat. Jede sichere Baseberührung ergibt einen Punkt.