

die Position -1- der Verteidigung auf dem Spielfeld und dem Kurzzeichen -P- besetzt eine wichtige Schlüsselposition. Die Rolle des Pitchers ist eine der wichtigsten der Verteidigung und repräsentiert 50% bis 60% der Verteidigungskraft einer Mannschaft. Seine Aufgabe ist eine der schwierigsten weil er außer Bälle präzise und Trickreich zu werfen auch jegliche Spielsituationen innerhalb der Verteidigung beherrschen muß.

Ein guter Pitcher muß folgende Charakteristika in sich vereinen:

1. sehr gute physische Kondition
2. einen starken Charakter und hohe Konzentrationsfähigkeit
3. Mut und Entscheidungsbereitschaft
4. einen kräftigen Wurfarm
5. gute Bewegungskoordination
6. eine gute Kontrolle

Eine gute Kondition, ein starker Charakter und hohe Konzentrationsfähigkeit sind sehr wichtig, da ein Pitcher über einen längeren Zeitraum gute Ergebnisse liefern muß.

Ein kräftiger Wurfarm erlaubt Würfe mit hoher Geschwindigkeit und gepaart mit einer guten Koordination garantiert eine hohe Sicherheit und maximale Ausnutzung der Wurfkraft.

Eine gute Kontrolle bezieht sich auf die Fähigkeit den Ball mittels verschiedener [Wurftechniken](#) in bestimmte Bereiche der [Strike zone](#) werfen zu können. Kontrolle ist ebenfalls die Fähigkeit, in angespannten Spielsituationen Ruhe zu bewahren.

The pitchers' defensive skills along with his ability to pitch become an important factor that cannot be overlooked. After he releases the ball he automatically becomes an infielder. Always, having to be prepared to be in a position to field a bunt, cover home plate on a passed ball. He must also be prepared to back up the bases on certain infield plays.

Fielding Bunts:

1. The pitcher charges the ball and prepares to field it with his bare hand if possible. .
2. Throw directly to the base by spinning in line with it and throwing from the upright position.

Covering First Base:

1. On all ground balls hit to the right side of the infield the pitcher breaks towards first base, assuming he must cover the base, unless called off by the first baseman.

Backing Up Third Base And Homeplate:

1. With runners on base the pitcher backs up either third base or homeplate, depending on where the play will be, on ball hit to the outfield.

Die verschiedenen Würfe des Pitchers

Der Fastball



ist der schnellste (160 km/h) und meist geworfene Ball.

Der Curveball

ist ca. 140 km/h schnell, dreht sich in die [STRIKE ZONE](#) hinein oder senkt sich vor dem [BATTER](#) ab.



Der Slider

ist ein wenig langsamer als der Fastball und sinkt seitlich in die [STRIKE ZONE](#) ab.



Der Sinker

ist ein langsamer (100 km/h) und gerade fliegender Ball, der in die [STRIKE ZONE](#) hineinfällt.



Der Forkball

ist ein Ball mit keiner oder sehr wenig Rotation. Dieser Wurf ist sehr schwierig.



Der Knuckleball



ist ein sehr windanfälliger Ball, da er fast ohne Rotation geworfen wird. Er "tanzt" in der Luft und ist unberechenbar.

Der Change up



ist ein Ball der für den [BATTER](#) wie ein [FASTBALL](#) aussieht, jedoch nur halb so schnell ist.

Der Screwball



ist ein gerade fliegender Ball, der sich erst im letzten Moment in die [STRIKE ZONE](#) hineindreht.

Der Palmball



ist ein schneller Ball (100 km/h), der kurz vor dem Batter in die Höhe geht.