BASEBALL-STATISTIK – EIN BUCH MIT 7 SIEGELN?

Wie lese ich eine Statistik?

von Lars Klimek (Pulheim Gophers)

Ziel dieser Ausführungen ist es, dem Baseball Spieler, -Fan oder einfach dem Interessierten zu erläutern, wie eine Statistiktabelle zu lesen ist und welche Aufschlüsse sie über den jeweiligen Spieler zuläßt. Die verwendeten "Fachbegriffe" sind in den jeweils dahinterstehenden Klammern erläutert. Alle hier gemachten Ausführungen gelten selbstverständlich genauso für den Softballsport, wie für dessen Spielerinnen und Spieler. Die Ausführungen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Zur Veranschaulichung zunächst die Darstellung einer Statistik, wie sie z.B. vom DBV für die Bundes- und Regionalligen geführt wird:

Name	G	PA	AB	R	RBI	H	2B	3B	HR	TB	BB	HP
Spielername	25	96	82	47	37	46	11		10	87	8	5

Name	**SO**	**SH**	**SF**	**SB**	**CS**	**DP**	**AVG**	**SLG**	**OBP**	**TA**
Spielername	2		1	20		2	,561	1,061	,615	3,158

- **Allgemeines:**
  Die hier zunächst erläuterten Statistiken sind ausschließlich solche, die in der "Offense" erlangt werden können. Also nur dann, wenn die Mannschaft am Schlag ist. Die Statistiken der "Defense" werden an späterer Stelle behandelt.
  Sollte dem Leser das Baseballspiel nicht so vertraut sein, so sollten zunächst die Regeln gelesen werden.
- **G:**
  G steht für "Games". Dieser Wert zeigt an in wievielen Spielen der laufenden Saison der jeweilige Spieler eingesetzt wurde. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler das komplette Spiel gespielt hat oder nicht.
- **PA:**
  PA steht für "Plate Appearences". Dieser Wert gibt an wie oft ein Spieler in die Batters Box gegangen ist, um den Ball zu schlagen. Haben z.B. zwei Spieler eines Teams die gleiche Anzahl "Games" aber Spieler A hat wesentlich mehr "Plate Appearences" als Spieler B, so kann dies entweder bedeuten, daß Spieler B oftmals nicht das ganze Spiel eingesetzt wurde, oder aber er schlägt in der "Batting Order" (Reihenfolge der Schlagleute eines Teams) an einer der hinteren Positionen.

Dies resultiert daraus, daß die hinteren Positionen der "Batting Order" statitisch gesehen weniger oft an den Schlag kommen als die Schlagleute der vorderen Positionen.

- **AB:**
  AB steht für "At Bats". Dieser Wert ist insoweit von Bedeutung als er auch dazu notwendig ist, um die "Batting Average" zu bestimmen. Dazu aber später. Ein "At Bat" erhält der Schlagmann immer dann, wenn er den Ball geschlagen hat und der Ball ins "Fair Territory" (also das regulären Spielfeld) fällt, jedoch auch dann, wenn der Ball im "Foul Territory" aus der Luft gefangen wird. Einfacher ist es wahrscheinlich, wenn man sich merkt, was kein "At Bat" ist. Diese Situationen hier bereits aufzuführen, würde den Ausführungen allerdings zu weit vorgreifen. An den jeweiligen Stellen wird daher auf die Bedeutung einer Aktion für das "At Bat" verwiesen.
- **R:**
  R steht für "Runs". An diesem Wert läßt sich ablesen, wie oft der Spieler alle Bases umrunden konnte und so einen "Run" (Punkt) für seine Mannschaft erzielen konnte.
- **RBI:**
  RBI steht für "Runs Batted In". An diesem Wert läßt sich ablesen wieviele andere "Runner" (Läufer der eigenen Mannschaft) durch die "Plate Appearences" des Spielers "scoren" (punkten) konnten.
  Der RBI-Wert steht nicht in Abhängigkeit zu den "At Bats", denn wenn der Spieler z.B. bei "Loaded Bases" (auf allen Bases steht ein Runner) einen "Walk" (Freilauf, siehe auch unten) erhält und dadurch der "Runner" von der 3.Base "scort", so erhält der Spieler dafür ein RBI, obwohl er gar nicht geschlagen hat, also auch kein "At Bat" erhält. Je mehr RBI's ein Spieler hat, desto besser ist er meist als Schlagmann, was dann wiederum bedeutet, daß er meist im oberen Drittel der "Batting Order" schlägt.
- **H:**
  H steht für "Hits". Einen "Hit" erhält der Spieler jedesmal, wenn er den Ball so sclagen kann, daß er ungefährdet eines der Bases erreichen kann, also ohne, daß die gegnerische Mannschaft die Chance hat ihn auszuwerfen. In diesem Feld werden alle "Hits" der Saison addiert, also auch sogenannte "Extra Basehits" (Das sind geschlagene Bälle, durch die der Spieler sofort mindestens bis zur 2.Base vorrücken kann. Siehe auch unten 2B, 3B, HR).
  Die "Hits" sind ein direkter Indikator dafür, wie gut der Spieler als Schlagmann ist. Dieser Statistikwert steht entsprechend zu vielen der anderen Statistikwerte in Beziehung. Dies wird an den entsprechenden Stellen erläutert. An den "Hits" kann auch wiederum abgelesen werden, wo der Spieler in der "Batting Order" zu finden sein wird, da Spieler, die sichere Schlagleute sind und daher viele "Basehits" haben, oftmals als "Lead Of" (dies ist der 1. Schlagmann der "Batting Order") eingesetzt werden, um gleich zu Beginn des Spiels einen "Runner" auf Base zu haben.
- **2B, 3B, HR:**
  Diese Kürzel stehen für "Two-Base-Hit" (Double), "Three-Base-Hit" (Tripple) bzw. für "Homerun". Die Werte zeigen an, wieoft der Spieler den Ball so gut schlagen konnte, daß er Gelegenheit hatte weiter als bis zur 1.Base vorzurücken; bei einem "Double" also bis zur 2.Base, einem "Tripple" zur 3.Base und bei einem "Homerun" einmal um alle Bases.
  Je mehr dieser "Extra-Base-Hits" der Spieler hat, desto härter und weiter schlägt er in der Regel auch. Diese "Hits" werden jedoch nicht mehr gesondert zu dem Wert "H:" hinzuaddiert. Der Wert "H:" beinhaltet bereits alle geschlagenen "Hits" der Saison.
- **TB:**
  TB steht für "Total Bases" und gibt an, wieviele Bases der Spieler in der Saison insgesamt erreicht hat.
  Dabei ist es völlig unerheblich, wie er diese erreicht. Jedesmal wenn ein neues Base erreicht wird, so wird es dem TB-Wert hinzugefügt. Wenn der Spieler z.B. von der 2.- zur 3.Base vorrücken kann, so gilt das als ein Base. Ob er dies erreichte, weil ein anderer Spieler einen "Hit" hatte, oder ob ein anderer Spieler einen "Walk" erhält oder ob er ein Base stehlen konnte, ist völlig unerheblich. An diesem Wert läßt sich jedoch ablesen, ob der Spieler ein guter "Baserunner" oder nicht. Dazu muß der Wert allerdings in Verbindung mit den Werten "R", "OBP" und "H" gesehen

werden. Der Wert "OBP" wird später erläutert.

- **BB:**
  BB steht für "Base On Balls" und bedeutet, daß der Spieler als Schlagmann einen "Walk" (Freilauf zur 1.Base, siehe auch bei Regeln) erhält.
  Ein "Base On Balls" zählt nicht als "At Bat". Der Wert kann jedoch zu einem gewissen Grad anzeigen, wie erfahren, bzw. selektiv ein Spieler als Schlagmann ist. Wenn er z.B. viele "Plate Appearences" hat, aber relativ wenig "Hits" und dafür viele "Base On Balls", so ist dies ein Indikator dafür, daß der Schlagmann oftmals hoch in den "Count" (Anzahl von Strikes und Balls bei einer "Plate Appearence") geht, um auf einen Wurf zu warten, den er gut schlagen kann, oder um den "Pitcher" (Werfer) unter Druck zu setzen, wenn dieser mehr "Balls" als "Strikes" wirft. Allerdings kann es natürlich auch sein, daß die Pitcher ziemlich schlecht sind und nur "Balls" werfen. Letztlich können wenige "Base On Balls" aber viele "Hits" auch ein Indikator dafür sein, daß der Schlagmann recht agressiv ist und immer versucht einen "Hit" zu schlagen.
- **HP:**
  HP steht für "Hit By Pitch" und zeigt an wie oft der Schlagmann von einem schlechten Wurf des "Pitchers" am Körper getroffen wurde. Er darf dann immer sofort zur 1.Base vorrücken, um den "Pitcher" zu bestrafen. Der Spieler erhält dafür auch ein "TB".
- **SO:**
  SO steht für "Strike Out" und ist der schlimmste Wert für jeden Spieler als Schlagmann. Ein "Strike Out" erhält der Spieler, wenn er drei "Strikes" vom "Pitcher" geworfen bekommt und nicht in der Lage ist einen dieser Würfe zu schlagen.
  Je mehr "Strike Outs" ein Spieler hat, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß er sich als Schlagmann nicht gut auf einen "Pitcher" einstellen kann, bzw. für einen bestimmten "Pitch", z.B. einen "Curveball" (geworfener Ball, der mit seiner Flugbahn eine mehr oder weniger starke Kurve beschreibt) sehr anfällig ist. Sprich er kann diesen "Pitch" nicht schlagen, weil er ihn schlicht nicht trifft.
- **SH, SF:**
  SH und SF stehen für "Sacrifice Hit", bzw. für "Sacrifice Fly". Einen "Sacrifice Fly" erhält ein Spieler, wenn er einen Flugball schlägt, der zwar aus der Luft gefangen wird, d.h. der Spieler selbst ist aus, durch den aber ein anderer Spieler, der bereits auf Base stand "scoren" also einen "Run" erzielen kann.
  Meist ist die Spielsituation die, daß ein "Runner" auf der 3.Base steht und dann "scort". Der Sinn dieses Statistikwertes ist es den Schlagmann nicht dafür zu bestrafen, daß er aus gemacht wurde, um einem anderen Spieler das "scoren" zu ermöglichen. Hintergrund ist, daß durchaus so gespielt wird, daß der "Coach" (Trainer) dem Schlagmann dies anzeigt, d.h. der Spieler hat die Pflicht den Ball in die Luft zu schlagen und zwar so weit, daß der "Runner" nachdem der Ball gefangen wurde genug Zeit hat, um zu scoren. Der Schlagmann "opfert" (Sacrifice) sich also für den "Runner". In Deutschland ist das durchschnittliche Spielniveau zwar nicht unbedingt so hoch, daß dieser Spielzug von einem "Coach" ernsthaft des öfteren angezeigt wird. Da der Scorer aber nicht wissen kann, ob der Schlagmann dazu verpflichtet war den Ball so zu schlagen, scort er immer dann einen "Sacrifice Fly", wenn durch ein "Flyout" (aus der Luft gefangener Ball) ein "Runner" "scort". Prinzipiell gilt für den "Sacrifice Hit" dasselbe. Ich habe aber noch gesehen, daß ein solcher in Deutschland gescort wurde.
- **SB, CS:**
  SB und CS stehen für "Stolen Bases" und "Caught Steals". Ein "Stolen Base" erhält der Schlagmann, wenn er ein Base vorrückt, ohne daß der Ball geschlagen wurde. Meist wird zu einem "Steal" angesetzt, wenn der "Pitcher" seine Wurfbewegung in Richtung Schlagmann beginnt, weil er dann nicht mehr zu den anderen Bases werfen darf. Erreicht der "Runner" das Base, ohne daß er zuvor mit dem Ball berührt wurde (ein sog. "Tag Play"), so ist er "Safe" (sicher) und erhält dafür ein "Stolen Base". Wird er zuvor mit dem Ball berührt (meist nachdem der "Catcher" (Fänger hinter der "Home Plate") den Ball zur 2.- oder 3.Base geworfen hat), so ist er aus und erhält dafür einen "Caught Steal".

Viele "Stolen Bases" zeigen an, daß der Spieler ein schneller Läufer ist und daher von seinem "Coach" auch oftmals das Zeichen erhalten wird, ein Base zu stehlen. Viele "Caught Steals" dagegen zeigen an, daß der Spieler nicht besonders schnell ist, bzw. oft das Zeichen erhält, es aber aus anderen Gründen nicht schafft, z.B. weil er einen schlechten "Jump" (Timing des Momentes, bei dem der Runner loslaufen sollte, in Bezug auf die Wurfbewegeung des Pitchers)auf den "Pitcher" hat.

- **DP:**
  DP steht für "Double Play" und gibt an, wie oft der Spieler den Ball so (schlecht) geschlagen hat, daß es der gegnerischen Mannschaft im Feld möglich war, zwei Runner gleichzeitig auszumachen. Ein weiterer absoluter Negativwert, vergleichbar dem "Strike Out", weil er die Mannschaft immer teuer zu stehen kommt, da gleich zwei Leute ausgemacht wurden. Dies kommt recht selten vor, liegt aber eher daran, daß es für die Defensivmannschaft sehr schwer zu spielen ist. Der Wert ist eigentlich zu vernachlässigen, da in ihn so viele Unbekannte reinspielen, die nicht in der Hand des Schlagmannes liegen, daß man nicht wirklich sagen kann, ob der Schlag so schlecht war oder nicht. Es könnte z.B. sein, daß der andere Runner, der ebenfalls ausgemacht wird nicht richtig läuft oder ähnliches.
  Als Tendenz für die Schlagleistung des Spielers ist dieser Wert daher eher mit Vorsicht zu genießen.
- **AVG:**
  AVG steht "Batting Average" und zeigt stellt einen Durchschnitt der Schlagleistung des Spielers dar. Dieser Wert ist vielleicht der wichtigste "Offense" Wert eines Spielers. Aus diesem Grund sind die Spieler einer Statistik auch meist nach der Höhe dieses Wertes sortiert.
  Der Wert berechnet sich wie folgt:
  Der Höchstwert beträgt 1,000 also 100%. Dies gilt für alle folgenden "Percentages" der Statistik, außer für die "Overall Average". Er wird berechnet, indem man die "Hits" (H in der Statistik) durch die "At Bats" (AB in der Statistik) dividiert.
  Nochmal als Formel: **AVG = H/AB**
  Einfache Anhaltswerte sind z.B. 3 H bei 10 AB = ,333 AVG; 2 H bei 4 AB = ,500 AVG. Als Faustregel gilt, daß ein Schlagmann ab einer AVG von ,333 recht gut ist, da er statistisch bei jedem 3. "At Bat" einen "Basehit" erzielt.
- **SLG:**
  SLG steht für "Slugging Percentage" und zeigt einen recht komplexen Wert, der die Schlagleistung des Spielers umfassender darstellt, als die "Batting Average".
  Der Wert berechnet wie folgt:
  Man addiert die "Hits" und die "Doubles", dann multipliziert man die "Tripples" mit 2 und addiert sie hinzu, dann noch die "Home Runs" mit 3 multipliziert und ebenfalls hinzuaddiert. Diese Summe dividiert man dann wieder durch die "At Bats" und schon hat man die "Slugging Average" des Spielers.
  Nochmal als Formel: **SLG = (H+2B+2x3B+3xHR)/AB**
  Die einzelnen Multiplikatoren ergeben sich aus der Zahl der extra Bases, die jeder "Extra Base Hit" beinhaltet. Dabei werden "Doubles", "Tripples" und "Home Runs" jeweils mit einem Base weniger multipliziert, da sie ja auch schon als Singles gewertet wurden, der ja auch ein Base beinhaltet.
- **OBP:**
  OBP steht für "On Base Percentage" und gibt den Durchschnittswert dafür, wie oft der Spieler eines der Bases erreicht hat.
  Der Wert berechnet sich wie folgt: Man addiert die "Hits", die "Base On Balls" und die "Hit by Pitches".Durch diesen Wert dividiert man die Summe aus den "At Bats", den "Base On Balls", den "Hit By Pitches" und den "Sacrifice Flys". Das Ergebnis davon ist die "On Base Percentage" des Spielers.
  Nochmal als Formel: **OBP = (H+BB+HP)/(AB+BB+HP+SF)**
  Die erste Summe ist logisch, da aus jeder dieser Aktionen folgt, daß der Spieler ein Base erreicht. Die zweite Summe ergibt letztlich alle Möglichkeiten auf Base zu gelangen, egal ob dies gelingt

oder nicht.

- **TA:**
  TA steht für "Total Average" und ergibt einen Durchschnitt der gesamten "Offenseleistung" des Spielers, abgesehen von der Schlagleistung.
  Der Wert berechnet sich wie folgt: Man addiert zunächst "Total Bases", "Stolen Bases", "Base On Balls" und "Hit By Pitches". Dann nimmt man die "At Bats" und subtrahiert von diesen die "Hits", "Caught Steals" und "Double Plays". Das Ergebnis der Subtraktion dividiert man dann durch die Summe der Addition und heraus kommt der Durchschnittswert der "Total Average".
  Nochmal als Formel: **TA = (TB+SB+BB+HP)/(AB-H+CS+DP)**
  Die Summe ergibt sich wiederum aus allen Möglichkeiten Bases zu erreichen ohne einen "Hit" zu schlagen. Die Anzahl der "At Bats" wird dann auf diejenigen reduziert, durch die man solche "Bases" er ersten Summe erreichen kann.

Nach oben