

Eigentlich sind der Phantasie kaum Grenzen gesetzt, wenn es darum geht Zeichen zu geben, solange man keine Hilfsmittel benutzt, die nicht sowieso da sind (z. B. Kleidung) oder man jemanden beleidigt.

Man kann grob zwischen den Grundformen **verbale** und **nonverbale** Zeichen unterscheiden, aber eine Mischung ist natürlich denkbar.

Einige Grundsätze sollte man beachten:

Die Zeichen nur so gut verschlüsseln, dass die eigenen Spielerinnen und Assistenten sie noch verstehen.

Dem Bedarf anpassen: Wenn ich fünf Spielzüge habe, aber nur drei Zeichen wird es schwierig sich klar auszudrücken, andersherum gilt das Gleiche.

### **Verbales System:**

Einem Play wird ein verbaler Schlüssel zugeordnet, z. B. Bunt = Vorname des Batters.

Klarer Nachteil:

Lärm kann verhindern, dass Batter und Runner die Zeichen hören.

### **Körperhaltung als Zeichen**

Eine bestimmte Körperhaltung wird einem Play als Schlüssel zugeordnet, z. B. Bunt = Hand in die Hosentasche stecken.

### **Einfaches Berührungssystem**

Hier wird einem Play eine Berührung eines bestimmten Körperteils oder Körperabschnitts zugeordnet, z. B. Bunt = Berührung Oberarm.

### **Verschlüsseltes Berührungssystem**

In diesem System wird das Berührungssystem durch einen „Key“ oder „indicator“ ergänzt. Eine Berührung eines vorher festgelegten Körperteils ist der „key“, z. B. Key = Berührung Nase. Erst wenn die Nase berührt wird fangen die Zeichen an Bedeutung zu haben. Hier kann man jetzt variieren: das erste folgende Zeichen gilt oder das zweite, usw. oder ein Zeichen gilt nur, wenn es vom „key“ eingerahmt wird, also vorher und nachher der „key“ gegeben wird.

### **„Zähl die Berührungen“-System**

Hier werden einem Play eine bestimmte Anzahl von Berührungen einer bestimmten Körperpartie zugeordnet, z. B. Bunt = 2 Berührungen am Oberarm, Fake Bunt = 3 Berührungen am Oberarm. Auch dieses System kann zusätzlich mit einem „key“ verschlüsselt werden.

### **Wechselnder „Key“ System**

Die erste Berührung wird zum „Key“ und wenn der „Key“ dann zum zweiten Mal gegeben wird gilt das folgende Zeichen. Der „Key“ kann also nach jedem Pitch ein anderer sein.

### **Serien System**

Die Anzahl der Berührungen in der Serie entspricht der Anzahl der Spielzüge, die mit einem Zeichen belegt werden sollen (4 Spielzüge = Serie mit 4 Berührungen, z. B. Schulter, Ellbogen, Hand, Brust). Eine bestimmte Reihenfolge steht für einen Spielzug, eine andere Reihenfolge für einen anderen Spielzug, z. B. Bunt = Schulter, Ellbogen, Hand, Brust in dieser Reihenfolge; Steal = Schulter, Hand, Brust, Ellbogen.



### „Missing Link“ System

Dieses System arbeitet auch nach dem Prinzip der Serie, diesmal wird aber eine Berührung weggelassen, die dann für einen bestimmten Spielzug steht. z. B.: Bunt = Kopf; Steal = Schulter; Hit + Run = Ellbogen; Take = Brust

Die Serie wäre z. B.: Berührung Kopf, Schulter, Brust das würde Hit + Run bedeuten.



Zum Abschluss eine kurze Aufgabe:

Kombiniere zwei Systeme so miteinander, dass ein sinnvolles Zeichensystem daraus entsteht.

2 Minuten Zeitvorgabe