

Spelregels honkbal

Doel: meer punten scoren dan de tegenpartij, **and having fun playing baseball**

Door:

aan slag: alle honken en de thuisplaat aan te raken in de juiste volgorde
in het veld: drie nullen te maken per inning

Onderwerpen:

1. Slagzone (zie A3)
2. Foutbal (zie A3)
3. Gedwongen loop
4. Vaste stand (**laat zien hoe het moet**) en schijn (**laat zien hoe het niet moet**)
5. Binnenhoog (zie A3)

Quiz: op hoeveel manieren kun je uit gaan?

1. drie slag
2. drie slag doorgesloten bal, aangooi catcher naar eerste honk
3. drie slag doorgesloten bal met eerste honk bezet en minder dan 2 nullen
4. drie slag, geraakt door de bal
5. vangbal (goed gebied + fout gebied), niet met pet, alleen met je handschoen
6. te laat op het volgende honk bij gedwongen loop
7. niet op tijd terugkeren op een honk na een vangbal
8. binnenhoog (**slagman is uit, er is geen gedwongen loop meer, maar lopers lopen op eigen risico, spel is NIET dood!**)
9. uitgetikt tussen de honken (bijvoorbeeld verkeerd teruglopen naar 1, of pick-off)
10. uitgetikt op het honk met meerdere honklopers op 1 honk (**blijf op het honk staan bij twijfel**)
11. uit de loopbaan (**vanaf het tikmoment, 1 meter van de lijn tussen de honkloper en het honk**)
12. derde slagbal fout stoten. **Spel is dood.**
13. hinderen (tegen veldspeler aanlopen die de bal probeert te vangen of te fielden). **Spel is dood. Over de bal heenspringen is geen hinderen!**
14. honkloper raakt een **geslagen** bal die nog niet langs een veldspeler is gegaan. **Spel is dood.**
15. slagman/honkloper raakt een **gegooide** bal van een veldspeler naar het eerste honk terwijl de loper in de aangooilijn loopt (binnen- danwel buitenkant van de krijtlijn naar eerste honk)
16. honkloper mist een honk en veldpartij appelleert
17. voorgaande loper inhalen
18. loper geeft op
19. verkeerde slagman
20. met voet geheel buiten slagperk bal slaan/stoten. **spel is dood**
21. twee keer de bal raken met je knuppel. **spel is dood**
22. van slagperk wisselen terwijl de werper al klaarstaat

Op het eerste honk komen

1. vier wijd, honkslag, fout veldpartij bij geslagen bal, drieslag doorgesloten bal, geraakt werper (**spel is dood**), hinderen catcher (**spel is NIET dood**)

Op het twee honk komen als slagman

1. twee honkslag, een honkslag + fout veldpartij, fout veldpartij
2. indien een veldspeler opzettelijk een aangegooide bal raakt met zijn pet, masker of enig deel van zijn uniform losgemaakt van de plaats waar dit aan het lichaam behoort. **De bal is in spel**
3. indien een veldspeler opzettelijk zijn handschoen naar een aangegooide bal gooit en deze raakt. **De bal is in spel**
4. geslagen bal verlaat het veld nadat deze op goed gebied is gestuiterd
5. geslagen bal verlaat het veld nadat deze op goed gebied door veldspeler is aangeraakt

Op het derde honk komen als slagman

1. drie honkslag, een honkslag/twee honkslag + fout veldpartij, fout veldpartij
2. indien een veldspeler opzettelijk een goed geslagen bal raakt met zijn pet, masker of enig deel van zijn uniform losgemaakt van de plaats waar dit aan het lichaam behoort. **De bal is in spel** en de slagman mag op eigen risico naar het thuishonk doorgaan;
3. indien een veldspeler opzettelijk zijn handschoen naar een goed geslagen bal gooit en deze raakt. **De bal is in spel** en de slagman mag op eigen risico naar het thuishonk doorgaan;

Homerun

1. bal verlaat, zonder aangeraakt te zijn door een veldspeler of de grond, het buitenveld, tussen (of tegen een van) de foutpalen. **De plek waar de bal land doet er NIET toe.**

Een punt telt niet wanneer een loper het thuishonk bereikt gedurende een spelmoment waarin de derde nul wordt gemaakt (1) door de slagman-honkloper die het eerste honk niet bereikt; (2) door enige loper die uitgaat als gevolg van een gedwongen loop; of (3) door een voorafgaande loper die wordt uitgegeven wegens het niet aanraken van één der honken.

Voorbeeld: *Eén nul, A op derde, B op eerste honk en C slaat een hoge bal in het midveld en wordt uitgevangen. Twee nullen. A houdt het honk vast en komt na de vang binnen. B tracht naar het eerste honk terug te keren maar de aangooi is eerder op het honk. Drie nullen. Maar A was binnengekomen voordat de aangooi om B uit te maken het eerste honk bereikte, dus het punt van A telt. Het was geen gedwongen loopsituatie.*

Hoe speel je honkbal?

In het veld + aan slag: wat moet je altijd weten

1. **waar is de bal!**
2. aantal nullen
3. stand
4. innings nog te spelen, tijd nog te spelen

denk vooruit!

In het veld: wat moet je weten

1. waar is de tegenstander in de slagvolgorde: eerste slagman, laatste slagman
2. welke honken zijn bezet
3. wat is de snelheid van de slagman en de honklopers
4. wat is de conditie van het veld: hoog gras => langzaam, kort of nat gras => snel? Kuilen (**gooi ze dicht**)
5. zon
6. wind

probeer de voorste man uit te maken, anders de makkelijkste, bij twee nullen vaak de slagman: “nul op 1”
zorg dat er altijd een speler naar elk honk gaat

Aan slag of op de honken:

1. posities van de veld spelers
2. de honklopers van je eigen team en hun snelheid
3. hoe goed is elke speler van de tegenpartij (is hij snel, heeft hij sterke arm of niet)
4. de tekens van je coach (**hou je honk vast, blijf in het slagperk**)

blijf zoveel mogelijk sprinten en honken ronden, dat maakt het makkelijker voor je coach om je door te sturen indien de tegenpartij een fout maakt.
Zodra je afremt voor een honk, kom je minder snel weer op snelheid.