

Honkbal

Teams

Elk team bestaat uit 9 spelers. Ieder van de startende spelers mag worden vervangen en éénmaal terugkomen, mits de betrokken speler terugkomt op dezelfde plaats in de slagvolgorde.

Duur

Een reguliere wedstrijd bestaat uit negen innings. In het bewegingsonderwijs wordt vaak gespeeld met de regel dat beide teams even vaak aan slag komen of met een bepaald tijdslimiet per slagbeurt.

Basisregels

Scoren

- Het team dat aan het eind van de vooraf afgesproken aantal slagbeurten of tijd de meeste punten heeft behaald, heeft de wedstrijd gewonnen.
- Een punt wordt gescoord telkens wanneer een honkloper het eerste, tweede en derde honk en de thuisplaat reglementair heeft aangeraakt voordat er drie uit zijn.

Slagpartij (batting)

- Het team begint in een bepaalde volgorde. Als een speler als volgende aan de beurt zou zijn om te slaan wanneer er gewisseld wordt van slag- en veldpartij, dan zal deze bij de volgende slagbeurt als eerste aan de beurt zijn om te slaan.

Achternvanger (catcher)

- De catcher heeft de taak om alle ballen die de pitcher werpt te stoppen.
- Als de catcher de bal vangt en een honkloper in het veld probeert naar het volgende honk te gaan, dan moet hij razendsnel reageren. Hij kan de bal naar het tweede of derde honk gooien, waarna de honkman de honkloper kan uittikken of branden.

Werper (pitcher)

- De pitcher moet met twee voeten op de pitchplaat staan.
- De pitcher moet de bal bovenhands werpen.
- De bal is goed, wanneer deze door de slagzone gaat (slagbal).
- De bal is fout, wanneer deze buiten de slagzone geworpen is (wijdbal). Vier wijdballen geeft recht op een 'vrije loop' naar honk 1.

Slag (strike)

Het is een slagbal (strike) wanneer de slagman...

- ...niet slaat op een bal die geworpen wordt binnen de slagzone (strikezone).
- ...wel slaat, maar de bal mist.
- ...door de bal geraakt wordt, terwijl deze er naar slaat en mist.
- ...een 'foutslag' slaat, als hij minder dan twee slag heeft.

De slagzone is het gebied boven de thuisplaat, tussen de schouders en knieën van de slagman.



Wijd (ball)

- Een bal is wijd wanneer de pitch buiten de slagzone wordt geworpen en er wordt door de slagman niet op geslagen.
- De slagman krijgt recht op het eerste honk, nadat vier worpen als wijd zijn beoordeeld. Dit wordt ook wel een 'vrije loop' genoemd.

Slagman-honkloper

- Een slagman is een aanvallende speler met het doel zijn team te helpen met het verkrijgen van punten. Hij blijft slagman, tot hij slagman-honkloper wordt, tenzij hij eerder wordt uitgegeven door de scheidsrechter. Een slagman-honkloper is een speler die zijn slagbeurt heeft beëindigd, maar nog niet is uitgemaakt of nog niet het eerste honk heeft aangeraakt.

Gedwongen loop

- Als een team aan een slagbeurt begint staan er nog geen spelers op de honken. Bereikt de eerste slagman het eerste honk na een goede slag of omdat de pitcher vier wijd gegooid heeft, dan moet hij naar het tweede honk lopen als de tweede slagman de bal het veld in slaat. Als hij zou blijven staan dan zouden er twee spelers op het eerste honk staan en dat mag niet. In zo'n situatie heeft de honkloper dus geen keuze maar moet hij lopen en wordt er gesproken over een gedwongen loop. De honkman kan deze speler uitmaken door deze te tikken óf te branden.

Als er geen sprake is van een gedwongen loop, MOET de honkloper worden UITGETIKT als hij geen contact heeft met het honk.

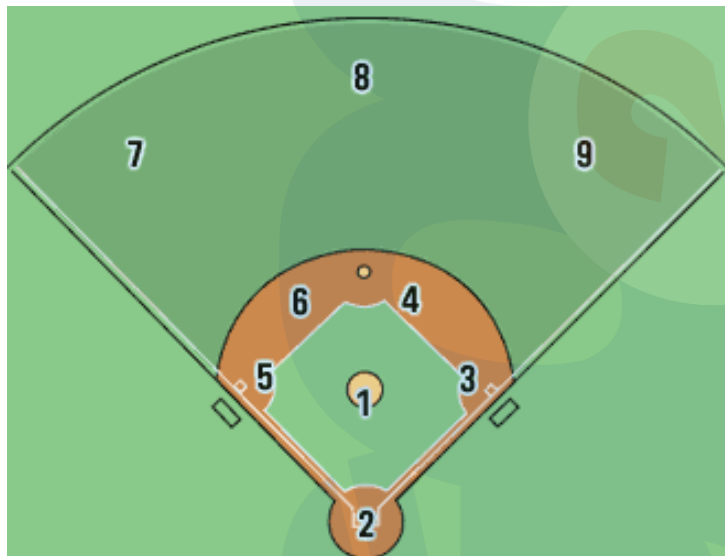
Wanneer uit?

Slagman

- Een geslagen bal wordt gevangen door de veldpartij.
- Als de slagman bij de derde slag mislaat en de catcher vangt de bal.
- Als de veldpartij de slagman uitbrandt of uittikt.

Honkloper

- Als de honkloper tussen de honken wordt getikt met de bal óf de hand(schoen) waarin hij de bal heeft. Als de bal valt tijdens het tikken, is de honkloper niet uit.
- Als een veldspeler de honkloper uitbrandt bij een gedwongen loop. De veldspeler moet het honk aanraken, met de bal in zijn handen, voor dat de honkloper er is.
- Als de honkloper meer dan 1 meter uitwijkt van de rechte lijn tussen 2 honken.
- Als de honkloper een veldspeler hindert bij het vangen of werpen van de bal.
- Als de honkloper te vroeg van zijn honk weggaat. Hij mag pas gaan lopen als de pitcher de bal heeft losgelaten.
- Als de veldpartij een vangbal maakt, mogen de honklopers pas gaan lopen op het moment dat de bal gevangen is. Is de honkloper al onderweg, dan moet hij eerst terug naar zijn honk om weer verder te mogen naar het volgende honk.



1. Pitcher 2. Catcher
3. 1^e honkman 4. 2^e honkman 6. Korte stop 5. 3^e honkman
7,8,9. Verre velders

De afstand tussen de honken is +/- 30 passen.

De afstand tussen de slagplaat en de pitchplaat is variabel naar niveau.