



ZO IS HONKKBAL

*De
regels
van
het
spel*



De oorsprong van het honkbal ligt in Amerika. Daar wordt nu meer dan 150 jaar baseball gespeeld. Aan de spelregels is in al die jaren weinig veranderd, wel aan de uitrusting van de honkballer. De handschoen van de honkballer van 150 jaar geleden leek veel op de leren handschoen die we tegenwoordig in de winter gebruiken om onze handen warm te houden. De honkbalhandschoen van tegenwoordig is indrukwekkend en lijkt helemaal niet meer op die van vroeger.

De oprichting van de Nederlandse Honkbal Bond in 1912 kan gezien worden als het begin van de beoefening van de honkbalsport in Nederland. Pas na de Tweede Wereldoorlog werd honkbal populair en groeide het aantal "leden". Er zijn nu ruim 200 clubs verspreid over Nederland. De Nederlandse Honkbal Bond heet tegenwoordig de Koninklijke Nederlandse Base- en Softball Bond (KNBSB)

Sinds 1992 is honkbal één van de Olympische medaillesporten en Cuba werd in Barcelona de eerste officiële kampioen.

De honkbalsport wordt gespeeld volgens een aantal spelregels die vrij ingewikkeld lijken. Als je als toeschouwer niet goed op de hoogte bent met die spelregels mis je veel van het spel en ziet het er maar saai uit. Het lijkt dan een spel waar maar weinig actie in zit. Ken je de spelregels wel, dan blijkt het een ontzettend spannend spel te zijn. Dan zit je op het puntje van je stoel voor de televisie als er weer een wedstrijd uit de Amerikaanse baseballcompetitie via het TV kabelnet wordt uitgezonden. Dan begrijp je precies waarom de honkloper een sliding maakt om de thuisplaat te bereiken zonder uitgetikt te worden door de catcher. Dan snap je ook waarom de beste slagman soms niet hard maar expres heel zacht slaat. Dan is duidelijk waarom het publiek zo uitbundig reageert als er een flitsend dubbelspel wordt gespeeld.

Als je dit boekje hebt gelezen en je hebt een paar wedstrijden gezien dan hopen wij dat je zo enthousiast bent geworden dat je zelf ook wilt gaan honkballen. Schrijf dan even een briefje naar de KNBSB. Dan ontvang je alle informatie die nodig is om je verder te helpen. Je kunt natuurlijk ook contact opnemen met een club bij jou in de buurt.



DE UITRUSTING VAN DE HONKBALLER

Het 'basis materiaal' van de honkballer bestaat uit de bal, een handschoen en een knuppel. Bovendien worden er bij honkbal speciale schoenen gebruikt. Elke club is niet alleen te herkennen aan het pak dat door de spelers gedragen wordt maar vooral aan de caps, de honkbalpetten. De spelers die in een wedstrijd aan slag komen moeten een helm dragen. De catcher heeft bovendien een speciale uitrusting. Een niet zichtbaar maar wel heel belangrijk onderdeel van de uitrusting is de tok ter bescherming van het onderlichaam (zie tekening bladzijde 10).

De handschoen

De handschoen is het belangrijkste onderdeel van de uitrusting. Het is ook heel persoonlijk. De handschoen vormt zich naar je hand en naar de manier waarop je hem gebruikt. Het is daarom niet prettig om de handschoen van een ander te gebruiken. Dave Winfield, een speler uit de Amerikaanse hoofdklasse, heeft drie handschoenen. De oudste, die al elf jaar in gebruik is, gebruikt hij het liefste. De catcher gebruikt een handschoen van een duidelijk ander model dan de andere spelers. Het is een grote en veel dikkere handschoen dan de anderen. Hij moet alle, meestal hard geworpen, ballen van de pitcher vangen.

Bij nader inzien blijken ook de handschoenen van de andere spelers in het veld verschillend te zijn. De outfielders gebruiken hele grote handschoenen om de hoge verre ballen goed te kunnen vangen. Een infielder met uitzondering van de eerste honkman gebruikt juist weer een kleine handschoen omdat hij de bal weer heel snel uit zijn handschoen moet kunnen pakken om naar een andere speler te kunnen werpen.

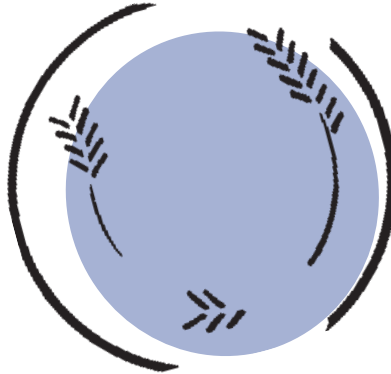
Het kost tijd om een nieuwe handschoen goed 'in vorm' te krijgen. Daarbij moet je enig geduld hebben. Voordat

een handschoen goed is en naar je hand is gevormd moeten er gewoon een heleboel ballen mee gevangen zijn. Het is belangrijk om de handschoen regelmatig te behandelen met speciale olie. Als de handschoen weggelegd wordt is het beter om er een bal in te stoppen.



De bal

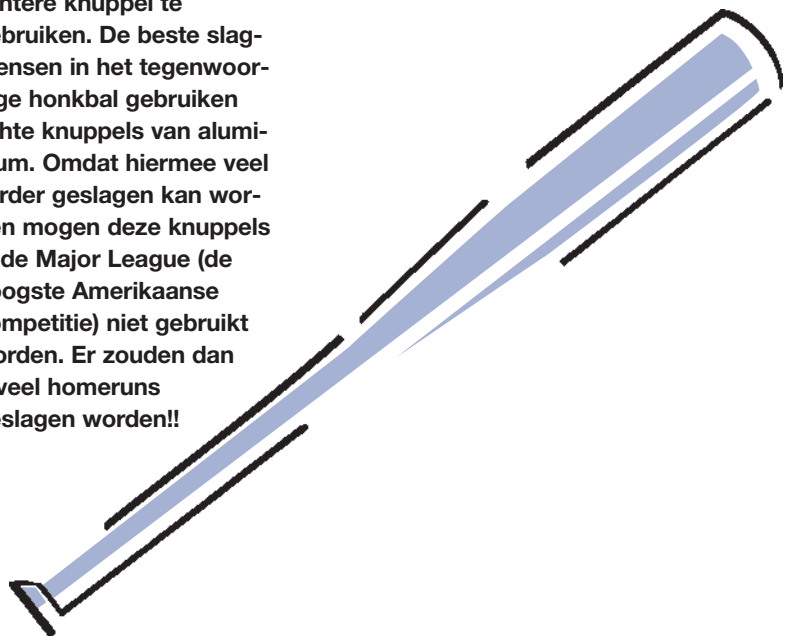
De buitenkant van de bal die in de honkbalsport wordt gebruikt is van leer en ongeveer even groot als een tennisbal maar wel bijna zes maal zo zwaar.



De knuppel

Het is heel belangrijk om een knuppel te gebruiken die bij je past. De keuze van de knuppel die je het beste kan gebruiken is afhankelijk van je lengte, je gewicht, je kracht en snelheid. Er bestaat dus geen standaard regel. Elke speler zal zelf de knuppel moeten kiezen waarmee hij het beste kan slaan. Veel spelers, en dat geldt zeker voor beginners, denken dat ze beter en verder kunnen slaan met een grotere knuppel. Vaak zie je dan ook spelers met een te grote en te zware knuppel slaan. Daarmee kunnen ze niet snel genoeg reageren op de door de pitcher geworpen bal. Het resultaat is dat ze geen bal raken of te laat zijn en daarom de bal buiten de lijnen slaan.

Ze bereiken dus het tegenovergestelde van wat de bedoeling is. Een vuistregel voor beginners is om eerst die knuppel te kiezen die je nog gemakkelijk kan hanteren en vervolgens een iets lichtere knuppel te gebruiken. De beste slagmensen in het tegenwoordige honkbal gebruiken lichte knuppels van aluminium. Omdat hiermee veel verder geslagen kan worden mogen deze knuppels in de Major League (de hoogste Amerikaanse competitie) niet gebruikt worden. Er zouden dan teveel homeruns geslagen worden!!



De uitrusting van de catcher

De catcher draagt een helm, een masker, een body protector en beenkappen (legguards). Hij moet de door de pitcher geworpen ballen vangen en dat gaat niet altijd even eenvoudig. Het gebeurt dan ook vaak dat de geworpen bal niet in zijn handschoen terecht komt maar dat de catcher de bal tegenhoudt met zijn lichaam. Daarom moet dat volledig beschermd worden. De catcher met zijn volledige uitrusting ziet er altijd indrukwekkend uit.

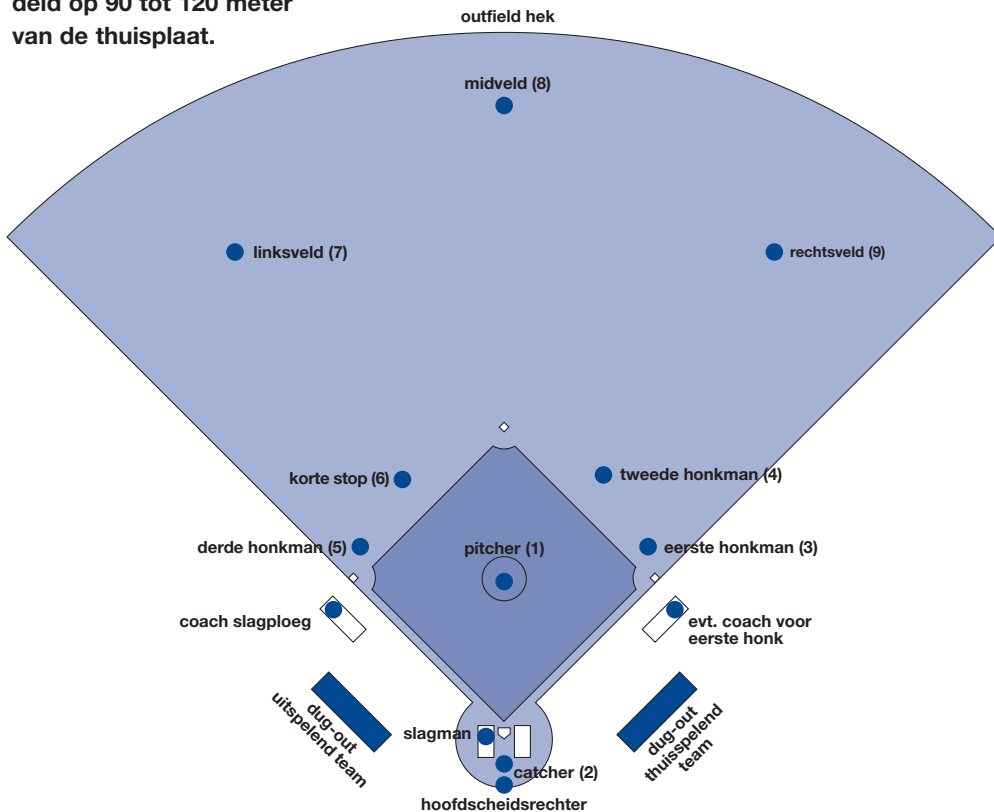
Het honkbalveld

Hoe ziet het speelveld bij honkbal eruit? Dat kan het beste worden uitgelegd aan de hand van een tekening. Vaste punten in het veld zijn de thuisplaat, de drie honken en de werpersheuvel. De lijnen vanaf de thuisplaat naar het eerste honk en vanaf de thuisplaat naar het derde honk geven verder doorgetrokken de twee begrenzingen van het veld aan. Het outfield hek, dat de derde begrenzing van het veld vormt, staat gemiddeld op 90 tot 120 meter van de thuisplaat.

De afstand tussen de honken bedraagt 27,50 meter. Ook de afstand tussen de thuisplaat en het eerste en derde honk bedraagt 27,50 meter. De afstand tussen de werpplaat en de thuisplaat is 18,45 meter. Een professionele werper werpt de ballen met een snelheid van circa 40 m/seconde (144 km/uur). De slagman heeft dus een halve seconde tijd om te bedenken of de aangegooide bal slag of

wijd wordt en om te beslissen of hij de bal zal proberen weg te slaan. Geen tijd om na te denken dus maar flitsend reageren, anders is het te laat.

Zowel bij het eerste als het derde honk is buiten de lijnen een vak voor een coach, die tijdens het spel aanwijzingen geeft aan de honklopers. De spelers die niet actief in het veld zijn zitten in de dug-out. Elk team heeft zijn eigen dug-out.



Het team aan slag

Het team aan slag is de aanvallende partij. Dat team kan punten scoren, terwijl het team in het veld moet proberen dat te verhinderen.

De slagman

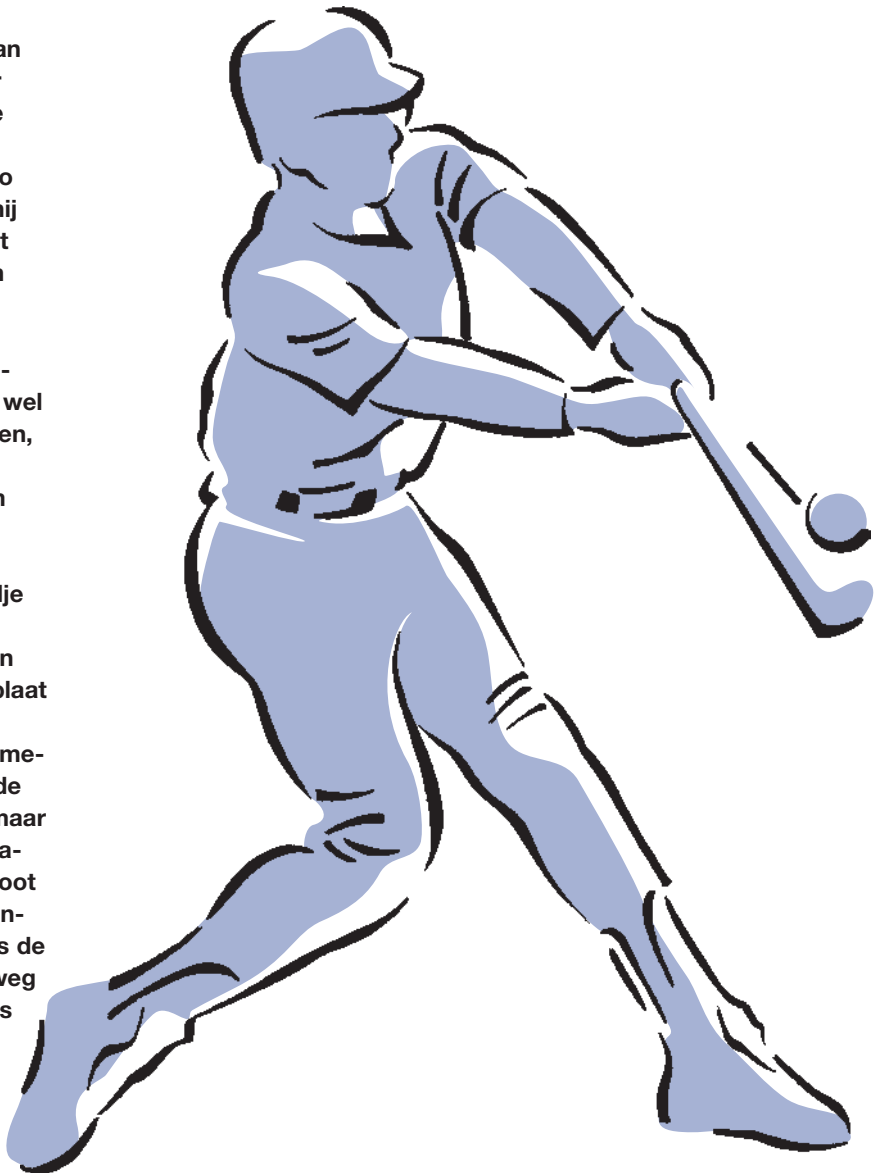
Meestal zal de slagman proberen de bal zover mogelijk het veld in te slaan. Het mooiste is natuurlijk om de bal zo ver weg te slaan dat hij buiten het veld terecht komt. De bal gaat dan over het outfield hek heen en is dus buiten bereik van de veldspelers. De bal moet dan wel binnen de begrenzings, zoals beschreven op bladzijde 3, blijven om goed te zijn.

De slagman kan dan ongehinderd een rondje lopen over het eerste, tweede, derde honk en tenslotte via de thuisplaat een punt scoren.

Dat wordt dan een home-run genoemd. Wordt de bal wel hoog en ver, maar niet over het hek geslagen dan is de kans groot dat de bal wordt gevangen. Bij een vangbal is de slagman uit. Het ver weg slaan van de bal is dus niet altijd het beste.

DE TEAMS EN DE TAKEN VAN DE SPELERS

Honkbal wordt gespeeld door twee teams die elk uit negen spelers bestaan. De spelers van de ploeg die aan slag is hebben allemaal min of meer dezelfde opdracht. De bal moet het veld in geslagen worden en liefst zover mogelijk. De spelers van de veldpartij hebben allemaal een andere taak. In het veldspel is duidelijk te zien dat honkbal een samenspel van specialisten is.



Slagzone

De pitcher werpt de bal die de slagman moet proberen weg te slaan. Als de bal door de slagzone gegooid wordt geldt het als een slagbal, dus een bal die geslagen kan worden. Komt de geworpen bal niet door de slagzone dan is het een wijdbal.

De slagzone is een denkbeeldig gebied loodrecht boven de thuisplaat en bovendien tussen onderkant knie en schouderhoogte (onderkant schouderblad) van de slagman, als die in slaghouding staat.

De scheidsrechter bepaalt of een bal slag of wijd is. Het gebeurt vaak dat de slagman denkt dat de aangegooide bal een wijdbal is terwijl de scheidsrechter van mening is dat de bal door slagzone ging. De slagman laat dan de bal gaan en heeft een kans gemist. Als de pitcher drie slagballen gooit en de slagman heeft geen kans gezien de bal het veld in te slaan dan is hij uit. Gooit de pitcher 4 wijdballen dan heeft de slagman een vrije loop. Hij mag dan gewoon naar het eerste honk lopen, waarbij hij niet uitgetikt mag worden. Meestal

De honklopers

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 4 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. Als alle honken bezet zijn op het moment dat de volgende slagman aan slag is, dan is er voor alle honklopers sprake van een gedwongen loop situatie.

Wordt er een homerun geslagen met drie honken bezet dan heet dat een grand-slam. De slagman die de bal het veld uit slaat geeft drie honklopers de kans om een punt te scoren. Omdat ook hijzelf een punt maakt op het moment dat hij over de thuisplaat komt worden er met één klap vier punten gescoord.

gooit de pitcher niet 3 slagballen of 4 wijdballen achter elkaar. Als er 2 slagballen en 3 wijdballen zijn gegooid dan wordt er gesproken van een 'volle bak'. Elke volgende bal geeft dan een beslissing. Als dat een slagbal is zou er geslagen moeten worden waarbij vanzelfsprekend ook mis geslagen kan worden. In beide gevallen komt daarna de volgende slagman aan de beurt. Wordt er bij een volle bak een wijdbal gegooid dan heeft de slagman een vrije loop en komt ook de volgende slagman aan de beurt. Wordt die derde slagbal wel geraakt door de slagman maar is het een

foutslag dan mag hij blijven staan om het nogmaals te proberen. Een foutslag is een slagbal die buiten de lijnen komt. Als dus de derde slagbal een foutslag is dan wordt die eigenlijk niet meegeteld.

Honkslag

Als de bal door de slagman het veld in wordt geslagen en de slagman vervolgens één van de honken bereikt dan is dat een honkslag. Bereikt de slagman het eerste honk dan is het een één honkslag. Ziet hij kans om het tweede honk te bereiken dan is het een tweehonkslag enz.

Het team in het veld

De pitcher/werper

Voor het verdedigende team hangt veel af van de pitcher. Werpt de pitcher goede ballen dan wordt er weinig geslagen en zullen er niet veel spelers van de tegenpartij op de honken komen.

Pitcher en catcher proberen samen elke slagman uit te schakelen door te voorkomen dat er geslagen wordt.

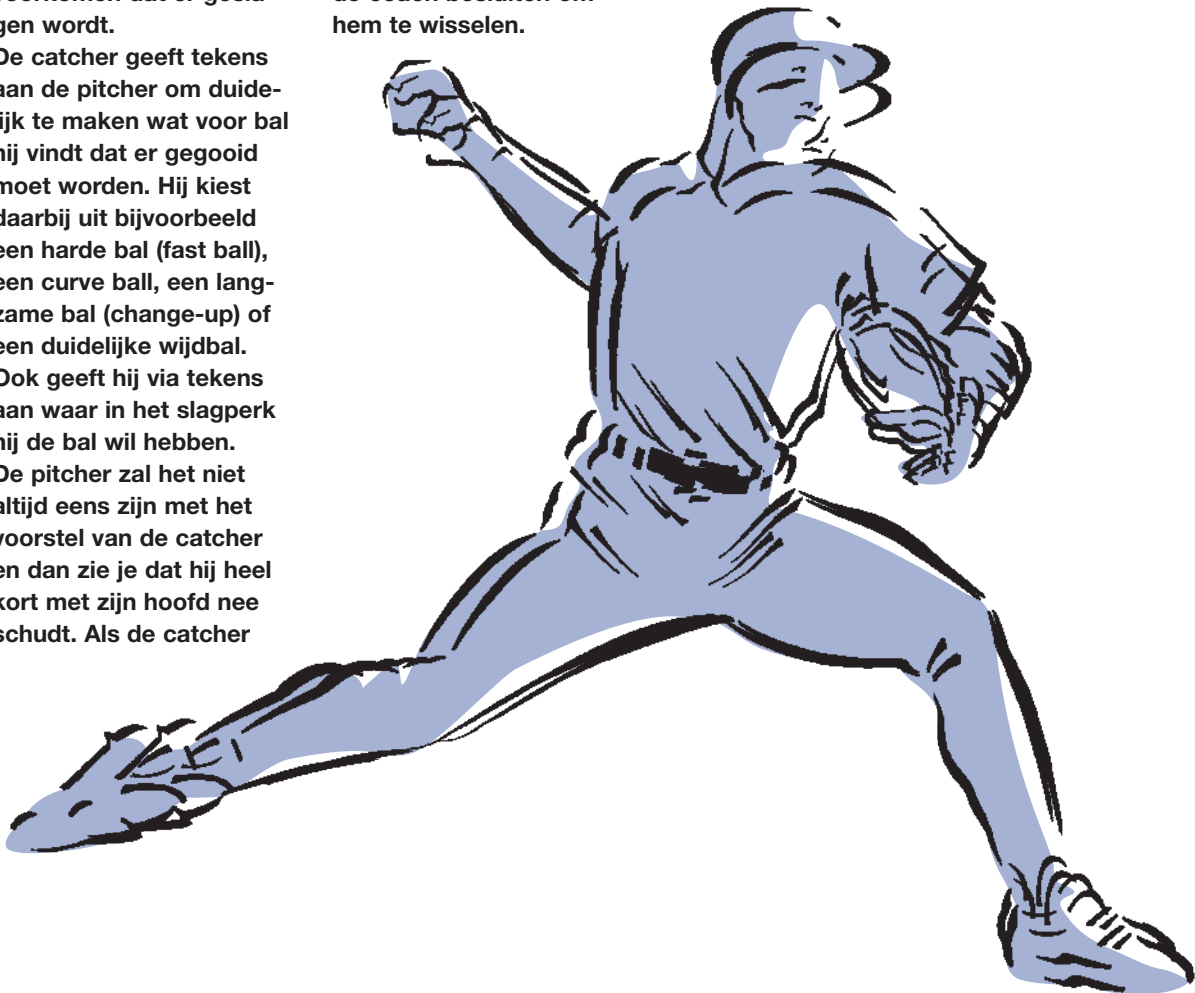
De catcher geeft tekens aan de pitcher om duidelijk te maken wat voor bal hij vindt dat er gegooid moet worden. Hij kiest daarbij uit bijvoorbeeld een harde bal (fast ball), een curve ball, een langzame bal (change-up) of een duidelijke wijdbal.

Ook geeft hij via tekens aan waar in het slagperk hij de bal wil hebben.

De pitcher zal het niet altijd eens zijn met het voorstel van de catcher en dan zie je dat hij heel kort met zijn hoofd nee schudt. Als de catcher



een teken geeft waar de pitcher het mee eens is dan knikt hij heel kort met zijn hoofd. De bal wordt echter niet altijd gegooid zoals die bedoeld is. Werpt de pitcher niet goed, om welke reden dan ook, kan de coach besluiten om hem te wisselen.





De catcher/ achtervanger

De catcher of achtervanger vervult een hele belangrijke rol. Hij kan als enige veldspeler het hele veld goed overzien en van hem wordt daarom verwacht dat hij aanwijzingen geeft op spannende momenten in het spel. Aan de catcher is de taak om alle ballen die de pitcher werpt, hoe moeilijk ook, te stoppen. Als de catcher een bal doorlaat dan betekent dat meestal dat de lopers op de honken tenminste één honk kunnen opschuiven. Staat er een loper op het derde honk als de bal niet door de catcher wordt gestopt, betekent dat vaak een punt voor de tegenpartij als de loper de thuisplaat veilig weet te bereiken. Als de catcher de aangegooide bal vangt en een honkloper probeert van het eerste naar het tweede honk of van het tweede naar het derde honk te lopen dan moet hij razendsnel reageren. Hij springt dan op uit zijn gehurkte stand en gooit in één vloeiende beweging de bal hard naar het tweede of derde honk. De honkman kan dan proberen de honkloper uit te tikken.

1e, 2e en 3e honkman

De honkmannen zijn de infielders die tot taak hebben om de honken te bewaken. Zij moeten proberen om de honklopers uit te maken. Dat kan door het uittikken van een honkloper. Als een honkloper door een veldspeler met de handschoenen waar de bal inzit, wordt aangetikt op het moment dat die honkloper geen contact heeft met een honk, is hij uit. Als er sprake is van een gedwongen loop dan is het voldoende als de honkman met zijn voet het honk aantikt voordat de loper dat honk bereikt. Daarbij moet die honkman wel de bal in zijn hand of handschoenen hebben. De honkloper die op het eerste honk staat op het moment dat de volgende speler uit zijn team de bal het veld in slaat moet van het eerste naar het tweede honk lopen. Dan is er sprake van een gedwongen loop van het eerste naar het tweede honk. Wordt de geslagen bal goed verwerkt en komt die heel snel bij de tweede honkman hoeft hij alleen het honk aan te tikken voordat de loper dat honk bereikt. De honkmannen staan niet alleen in het veld om hun honk te bewaken. Ze moeten net als alle andere veldspelers proberen de bal te pakken zodra die door de tegenpartij het veld ingeslagen wordt. De honkmannen staan daarom een eindje van hun honk vandaan als er geslagen wordt door de tegenpartij. De tweede honkman schuift naar een positie tussen het eerste en tweede honk. De eerste en derde honkman nemen niet meer dan een paar meter afstand van hun honk.



De honkloper die op het eerste of tweede honk staat zal proberen “een honk te stelen” als het volgende honk niet bezet is. Hij laat zijn honk los en schuift behoedzaam een stukje op in de richting van het volgende honk. Dat wordt trekken genoemd. Daarbij houdt de honkloper de pitcher goed in de gaten want die heeft op dat moment de bal. Hij wacht totdat de pitcher de bal naar de catcher gooit en sprint dan naar het volgende honk. De pitcher zal soms proberen de honkloper te verrassen. Net voordat hij de bal naar de catcher gaat gooien draait hij zich razendsnel om en gooit de bal naar de honkman (dit heet een ‘pick-off’). De honkman probeert de honkloper dan uit te tikken voordat deze weer terug is bij het honk waar hij net enige afstand van heeft genomen.

De verre velders

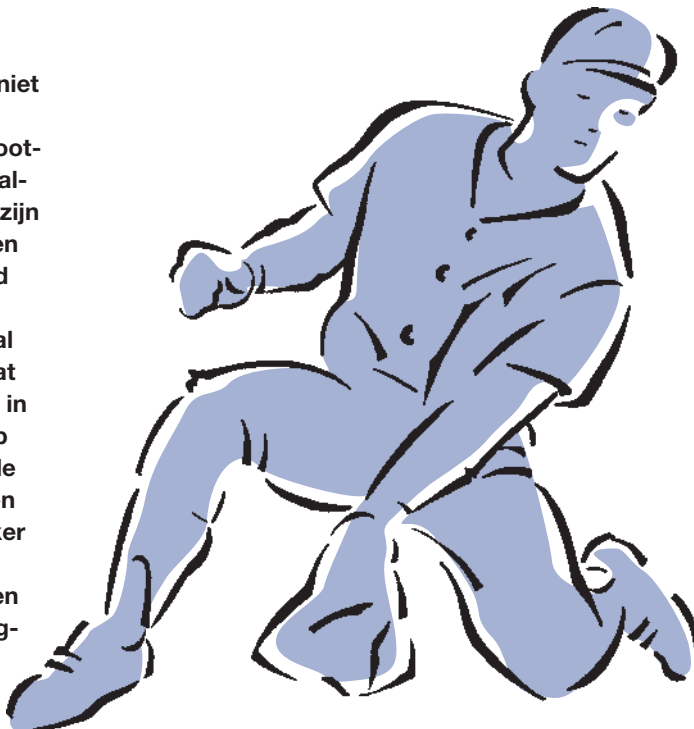
Korte stop

De korte stop is de veldspeler die staat tussen het tweede en derde honk. Hij moet proberen de lage ballen die tussen het tweede en derde honk geslagen worden te stoppen en liefst te vangen als dat kan.

Hij moet heel snel en niet bang voor de bal zijn.

Hij moet tegen een stootje kunnen omdat de ballen vaak hard en laag zijn kant op komen. Als een bal hard over de grond geslagen wordt is het heel moeilijk om de bal tegen te houden omdat hij door oneffenheden in het veld alle kanten op kan springen. Houdt de korte stop de bal tegen dan kan hij vrijwel zeker de bal op tijd naar de eerste honkman gooien waardoor deze de slagman, die dat honk probeert te bereiken, kan uitmaken.

De verre velders of outfielders zijn de spelers die in het buitenveld staan. Zij moeten de ballen pakken die over het infield geslagen worden. Als dat hoge ballen zijn moeten zij die proberen te vangen. Elke geslagen bal die gevangen wordt door een veldspeler betekent een nul. Als de veldspeler de bal te pakken heeft moet hij hem zo snel mogelijk naar één van de honken gooien om te voorkomen dat de honklopers een honk opschuiven. Alleen als er helemaal geen honken bezet zijn en een outfielder vangt de geslagen bal hoeft er geen haast gemaakt te worden.



Uittikken

Het is hiervoor al een paar keer genoemd. Als er geen sprake is van een gedwongen loop, moet de honkloper worden uitgetikt als hij geen contact heeft met een honk. Als hij wel in een gedwongen loop situatie is kan hij natuurlijk uitgetikt worden maar dat hoeft niet persé. Het is voldoende als een speler van de tegenpartij met de bal in de hand of handschoen met zijn voet het honk aantikt voordat de looper dat honk bereikt. Als de slagman, nadat hij de bal geslagen heeft, naar het eerste honk rent verkeert hij altijd in een gedwongen loop situatie. Hij kan niet anders dan naar het eerste honk lopen. De eerste honkman, met één voet op het honk en met de handschoen open, staat klaar om de bal te vangen die bijvoorbeeld door de korte stop naar hem wordt toegegooid. Heeft hij de bal gevangen voordat de slagman het eerste honk kan aantikken dan is die slagman uit. Overigens mag de looper in die situatie op het eerste honk doorlopen. Dat wil zeggen dat de honkloper die probeert het eerste honk te bereiken een eindje mag doorlopen. Als hij het honk maar heeft aangeraakt. Hij kan bij het uitlopen niet worden uitgetikt terwijl hij toch het honk niet vast heeft. Dit mag echter alleen op het eerste honk. Als de veldspeler bij het uittikken de bal verliest dan betekent dat dat hij de bal niet echt goed vast had. De looper is dan safe.

Dubbelspel

Het dubbelspel, ook al eerder genoemd, is altijd heel spectaculair. Dat gaat bijvoorbeeld als volgt. Het eerste honk is bezet en de slagman slaat een lage bal richting korte stop. De looper op het eerste honk moet van het eerste naar het tweede honk. Hij zit dus in een gedwongen loop situatie. De korte stop pakt de geslagen bal en gooit die naar de tweede honkman. Deze tikt, met de gevangen bal in zijn hand of handschoen, met zijn voet het tweede honk aan waardoor de looper komend van het eerste honk uit is en gooit vervolgens de bal razendsnel naar de eerste honkman. Vangt die de bal terwijl hij contact heeft met het honk voordat de slagman daar aankomt dan is ook de slagman uit. Er zijn dan door het veldteam twee spelers uitgemaakt.

Puntentelling

Alleen de aanvallende partij, de partij aan slag, kan punten scoren. Een slagman die, nadat hij de bal het veld heeft ingeslagen, moet altijd proberen veilig het eerste honk te bereiken. Daarna moet hij proberen via het tweede en derde honk de thuisplaat te bereiken. Lukt hem dat zonder dat hij wordt uitgetikt en voordat er gewisseld moet worden, scoort hij een punt.

Elke volgende slagman die via het eerste, tweede- en derde honk de thuisplaat bereikt scoort een punt. De veldpartij verdedigt zich op allerlei manieren. Dat begint bij de pitcher. Die probeert de bal zo te gooien dat de slagman er niet in slaagt hem weg te slaan.

Gooit de pitcher op de eerste slagman drie slagballen maar ziet de slagman geen kans de bal goed te slaan dan is die slagman uit. Er is dan één nul. Elke vangbal is ook een nul en ook elke speler die op de honken uitgemaakt wordt is een nul. Als er drie nullen zijn wordt er gewisseld.

De scheidsrechter

De scheidsrechter staat achter de catcher. Hij beoordeelt of de door de pitcher gegooid bal slag of wijd is. Als het een slag is laat hij dat ook voor het publiek duidelijk weten. Elke scheidsrechter doet dat op zijn manier.

Bij belangrijke wedstrijden staan er in het veld hulpscheidsrechters, soms zelfs drie. Deze scheidsrechters of honkscheidsrechters beoordelen vooral of een honkloper safe het honk bereikt of dat hij uit is.



De wedstrijd

Een wedstrijd duurt negen innings. Jeugdwedstrijden duren korter. Een inning is voorbij als beide teams éénmaal aan slag geweest zijn. Zo'n wedstrijd van negen innings duurt gemiddeld ongeveer 3 uur.

De spelers zijn ruim een uur voordat de wedstrijd begint op het veld om in te spelen, de warming up. Bij jeugdwedstrijden is er eerst een line-up. De spelers van elk team gaan langs de rand van het speelveld staan ter hoogte van hun dug-out en wensen van daaruit de tegenpartij een prettige wedstrijd.

Nu volgt een beschrijving van het eerste stuk van een willekeurige wedstrijd. Elke wedstrijd is anders dus deze beschrijving zal nooit kloppen met de wedstrijden die je gezien hebt of nog gaat zien.

Op een teken van de scheidsrechter begint het spel. Hij geeft de eerste slagman aan dat er begonnen kan worden. De eerste slagman kiest een knuppel en stelt zich op in het slagperk. Omdat er nog geenlopers op de honken staan zal hij proberen als eerste zo ver mogelijk te komen. Daarvoor moet de bal zo ver mogelijk weggeslagen worden zonder dat die gevangen wordt.

De pitcher gooit als eerste een slagbal die de slagman verkeerd inschat en laat gaan. Dan gooit de pitcher twee keer een wijd bal. Dan weer een slagbal die geraakt wordt door de slagman maar niet helemaal lekker.

De bal schiet laag over de grond tussen het eerste en tweede honk door net buiten het bereik van zowel de eerste als de tweede honkman.

De rechtsvelder loopt hard naar de bal toe, pakt hem en gooit hem snel naar de eerste honkman die inmiddels al weer op zijn honk staat.

De looper bereikt het eerste honk net voordat de bal door de eerste honkman wordt gevangen en is dus safe.

De tweede slagman neemt plaats in het slagperk. Meteen toen het spel begon is hij aan de kant gaan inslaan met een knuppel. Hij heeft daar slagbewegingen gemaakt waarbij hij goed heeft gekeken naar de manier waarop deze pitcher werpt.

Terwijl hij naar het slagperk toeloopt kijkt hij naar zijn coach. Die geeft een heleboel tekens met zijn handen om duidelijk te maken hoe de bal geslagen moet worden. Een groot deel van de tekens is bedoeld om de tegenpartij te misleiden en betekent helemaal niets. De spelers moeten dus heel goed opletten om te weten wat precies de bedoeling is van de coach.

De eerste geworpen bal is slagbal maar de slagman geeft niet een harde klap zoals iedereen verwacht maar een heel zacht tikje, een zogenaamde stootslag. Bij een stootslag wordt de knuppel niet gezwaaid maar wordt stil gehouden in de slagzone. De bal komt tegen de knuppel en stuit het veld in. Een goede stootslag rolt richting derde honkman en blijft liggen



halverwege tussen het derde honk en de thuisplaat. De derde honkman, pitcher of catcher kunnen die bal pakken maar moeten alle drie even ver lopen en hebben dus alle drie even veel tijd nodig om bij de bal te komen. De slagman is inmiddels pijlsnel op weg naar het eerste honk en de looper die op één stond is al halverwege naar het tweede honk. De derde honkman is naar de bal toegelopen, pakt hem van de grond en gooit in dezelfde beweging de bal hard naar de eerste honkman. Terwijl dat gebeurt zie je de linker outfielder naar het derde honk toerennen. Dat doet hij voor het geval de looper die naar het tweede honk is gelopen doorloopt naar het derde honk en de bal naar het derde honk gegooid moet worden.

De naar het eerste honk gegooid bal komt echter te laat om de looper uit te maken. De derde honkman koos ervoor om niet te proberen een dubbelspel via het tweede en eerste honk te spelen omdat hij daarvoor te laat was.

Nu komt de derde slagman aan de beurt. De honkloper op het tweede honk neemt afstand van zijn honk, het zogenaamde trekken, terwijl de pitcher zich aan het voorbereiden is op de te werpen bal. In plaats van de bal naar de catcher te werpen draait de pitcher zich snel om en gooit de bal naar de tweede honkman. Deze kan de honkloper uittikken net voordat hij weer terug is op het honk, dus de eerste nul.

De derde slagman slaat een lage grondbal tussen het tweede en derde honk. Nu wordt er wel een dubbelspel via het tweede en eerste honk gespeeld en er worden twee nullen gemaakt. In totaal zijn er dus drie nullen gemaakt en wordt er gewisseld. Als hierna ook de tegenpartij een slagbeurt heeft gehad is er één inning gespeeld.



Wat is honkbal en hoe wordt het gespeeld?

Voor diegenen die voor het eerst met honkbal kennis maken en geïnteresseerd zijn in het spel, bevat dit boekje informatie waarmee de meeste vragen beantwoord kunnen worden.

Wat is softbal en hoe wordt het gespeeld?

Voor diegenen die voor het eerst met softbal kennis maken en geïnteresseerd zijn in het spel, bevat het boekje 'Zo is softbal' informatie waarmee de meeste vragen beantwoord kunnen worden.

Wat is peanutbal en hoe wordt het gespeeld?

Voor diegenen die voor het eerst met peanutbal kennis maken en geïnteresseerd zijn in het spel, bevat het boekje 'Zo is peanutbal' informatie waarmee de meeste vragen beantwoord kunnen worden.

Meer informatie kunt u aanvragen bij:

KONINKLIJKE NEDERLANDSE BASE- EN SOFTBALL BOND (KNBSB)

Postbus 60

2080 AB Santpoort-Zuid

telefoon: (023) 520 22 50

fax: (023) 538 59 22

e-mail: knbsb.bonds bureau@hetnet.nl

© Copyright 1995 by: **Stichting Bleesing Fonds, Amsterdam, tweede druk**

Uitgave: Stichting Bleesing Fonds, Amsterdam

Tekst: Wout van der Toorn Vrijthoff

Vormgeving en illustraties: Randi Björkmo

Prepress en druk: Offsetdrukkerij Inter-Contact b.v., Alphen aan den Rijn

