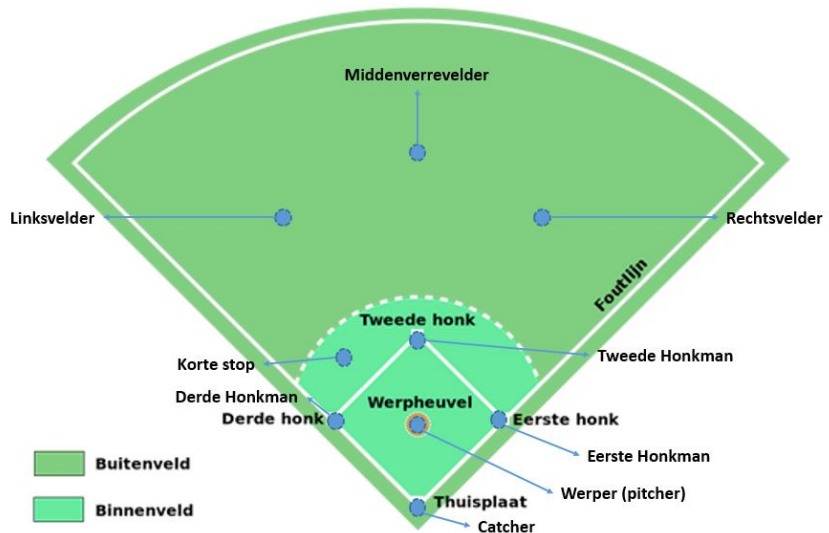




MATERIAALSERVICE

Spelregels: Honkbal

Een wedstrijd bestaat uit negen innings en elke inning bestaat uit twee speelhelften. In de ene speelhelft wordt door het thuisspelende team in het veld verdedigd en door het bezoekende team "aan slag" aangevallen, in de andere speelhelft zijn de rollen omgedraaid. De halve inning van de aanvallende partij eindigt wanneer sprake is van drie uit, ook wel drie nullen genoemd.



Een slagman wordt uit gegeven wanneer

- Als door deze geslagen bal rechtstreeks (zonder de grond te raken) wordt gevangen door de verdedigende partij.
- Als sprake is van drie gemiste slagen door de slagman. Deze toegeworpen slagbal mist, ofwel slaat en mist op een geworpen bal (wijd of slag). Bij een derde gemiste bal die door de achtervanger is gevangen volgens de regels. Wanneer bij de derde slag de slagman de bal wel schampend raakt, maar de achtervanger deze vangt. Dan is de slagman ook uit. Wanneer bij de derde slag de bal niet wordt gevangen door de achtervanger. Dan is de slagman niet uit als deze het eerste honk weet te bereiken voordat de bal daar is en hij bovendien niet onderweg is uitgetikt.

Een uit kan ook gemaakt worden als

- Een van de aanvallende spelers wordt uitgetikt, terwijl hij niet op een honk staat.
- Als van de aanvallende spelers uitgebrand wordt; de bal is dan eerder 'op' het honk dan de looper. Dit geldt alleen als er sprake is van een gedwongen loop, als de looper gedwongen is een honk op te schuiven. Is er geen gedwongen loop dan kan hij proberen terug te lopen naar het vorige honk, in de hoop daar eerder dan de bal aan te komen.

Een van de teams verdedigt (staat in het veld) terwijl van het aanvallende team steeds een speler aan slag is. Alleen het team dat aan slag is kan punten scoren.

Het veld bevat vier honken. Wanneer een aanvallende speler alle vier de honken op rij is gepasseerd dan wordt er een punt gescoord. Wanneer alle honken in de eigen slagbeurt worden gepasseerd dan heet dat een homerun. Een homerun levert ook één punt op, plus de binnengeslagen punten van de andere honklopers.



MATERIAALSERVICE

De werper of pitcher gooit de bal vanaf de werpplaat over het vierde honk, de thuisplaat. De bal moet over de plaat gaan, tussen knie- en ellebooghoogte van de slagman (dit heet de 'slagzone'). De worp wordt beoordeeld door de (plaat)scheidsrechter, die achter de catcher en de thuisplaat staat. Is de worp niet in dit vak dan telt dat als een wijd, tenminste als de slagman niet probeert de bal te slaan. Is de worp wel in dit vak dan telt dat als een slag, ook als de slagman niet probeert te slaan. Een worp buiten het vak telt als slag als de slagman toch probeert te slaan. Als de slagman na drie keer slag de bal nog niet geraakt heeft is hij uit. Heeft de werper vier keer wijd gegooid, dan mag de slagman vrij naar het eerste honk lopen. Ook als de slagman geraakt wordt door de werper op het lichaam heeft de slagman een vrije loop naar het eerste honk. De slagman zal dus alleen (proberen te) slaan op goede worpen. Hij moet steeds in een fractie van een seconde de worp beoordelen en beslissen.

De werper zal de hoogte, snelheid en het effect van zijn worp variëren om het de slagman te bemoeilijken. Vaak heeft hij met de vanger een gebarencode afgesproken (de vanger steekt een aantal vingers op om aan te geven wat voor worp hij verwacht), zodat de vanger niet verrast wordt.

De partij met de meeste punten wint.