

Honkbal en softbal

Het wedstrijdseizoen loopt bij honkbal en softbal van april tot oktober. Voorafgaande aan de competitie worden vanaf half maart altijd enkele oefenwedstrijden gespeeld. Het seizoen wordt meestal afgesloten met deelname aan één of meerdere vriendschappelijke toernooien.

Jeugdwedstrijden worden over het algemeen op zaterdag gespeeld. De wedstrijden van volwassenen zijn, afhankelijk van het team waarin men speelt, ook op zondag of een doordeweekse avond.

In de zomer is er een zomerstop. Die wordt vastgesteld door de KNBSB en is voor HSV Saints niet beïnvloedbaar.

's Winters wordt in een sporthal getraind. De conditie en basistechniek staan dan centraal.

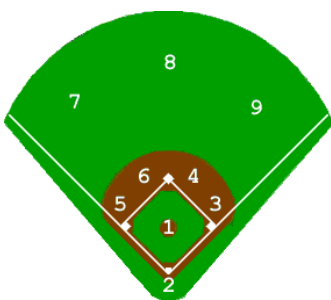
Basis Spelregels

Hieronder worden de basisregels en enkele veel voorkomende begrippen op eenvoudige wijze uitgelegd. De veel uitgebreidere officiële spelregels vind je op www.knbsb.nl.

Voor we ingaan op de spelregels, allereerst de namen en officiële nummering van de diverse veldposities.

Veldposities met de officiële nummering:

- 1 = pitcher
- 2 = catcher
- 3 = 1e honkman
- 4 = 2e honkman
- 5 = 3e honkman
- 6 = korte stop [staat ongeveer tussen het 2e en 3e honk]
- 7 = linksveld
- 8 = midveld
- 9 = rechtsveld



'Hij staat op 5' betekent dus dat de betreffende persoon 3e honkman is en 'Een goede aangooi van 6 naar 3' betekent dat de bal door de korte stop zuiver en goed werd aangegooid naar de 1e honkman.

Dug-out

De thuisploeg en het bezoekende team hebben elk hun eigen dug-out.

De dug-out van de thuisploeg bevindt zich altijd aan de kant van het 1e honk, die van de bezoekers altijd aan de kant van het 3e honk.

De dug-out is bij honkbal aan de veldzijde afgeschermd met gaas. Dat is ter voorkoming van ongelukken met foutgeslagen ballen. Die kunnen namelijk met zeer hoge snelheid onverwacht de verkeerde kant opkomen [en een honkbal is keihard!].

Hoe groot is een team?

Zowel honkbal als softbal wordt gespeeld door 2 teams van ieder negen spelers. Meestal heeft een team 2 à 3 reservespelers bij zich die in de dug-out zitten. Deze kunnen door de coach worden ingezet:

- na een blessure van een andere speler
- uit tactische overwegingen

Aanvallende en verdedigende partij

De aanvallende partij is aan slag [slagpartij]. Dit is immers de enige partij die punten kan maken.

De verdedigende partij staat in het veld [veldpartij].

Slaan

De slagman van de slagpartij die aan de beurt is probeert de bal, die door de pitcher van de verdedigende partij wordt aangegoooid, met een knuppel zo ver mogelijk weg te slaan.

Dat is niet gemakkelijk, want de bal wordt door de pitcher zo moeilijk mogelijk in een bepaald gebied, de zogenaamde slagzone, aangegoooid. Een goede pitcher is zelfs in staat om effectballen te gooien die moeilijk te raken zijn.

Een slagpoging is mislukt als de bal buiten de lijnen wordt geslagen ['foutbal'] of als de bal helemaal wordt gemist.

Na drie mislukte slagpogingen [drie 'slag' of 'strike'] is de slagman 'uit'. Dat wordt ook wel een 'nul', 'out' of 'down' genoemd. De slagman moet dan terug in de dug-out en de volgende speler komt aan slag.

De slagvolgorde

De volgorde waarin de spelers van de slagpartij aan slag komen ligt vast in de zogenaamde 'slagvolgorde'. Deze slagvolgorde wordt voorafgaande aan de wedstrijd door de coach vastgesteld en bekend gemaakt aan de eigen spelers en de eigen scorer. De eigen scorer overhandigt vervolgens de slagvolgorde aan de scorer van de tegenpartij. Dezelfde handelwijze geldt vanzelfsprekend ook voor de tegenpartij.

In de slagvolgorde is meestal ook een stuk strategie verwerkt. Door een sterke speler 1e slagman te laten zijn kan je indruk maken op de tegenpartij. Door als 1e slagman juist een wat zwakkere speler in te zetten kan je bereiken dat de tegenstander denkt: 'Deze wedstrijd pakken we wel even!'.

Zo is er veel meer strategie te bedenken, maar dat wordt hier te moeilijk.

Alle spelers van de slagpartij die niet aan slag zijn, moeten zich in de dug-out bevinden.

De bezoekende partij is aan het begin van de wedstrijd altijd het eerst aan slag. De thuisploeg begint dus altijd als veldpartij.

Moet je een slaghelm dragen?

Uit veiligheidsoverwegingen is de slagman te allen tijde verplicht een slaghelm te dragen, ook als hij voorafgaande aan zijn eigen slagbeurt 'inslaat'.

Inslaan gebeurt altijd op een vaste plek in de buurt van de eigen dug-out.

De scheidsrechter ziet toe op het dragen van een helm. Als geen helm wordt gedragen legt de scheidsrechter de wedstrijd onherroepelijk stil.

Een helm dient oorbescherming aan beide zijden te bieden [oudere modellen hebben vaak maar bescherming aan één kant].

Van partij wisselen

Na drie nullen wisselen de slagpartij en de veldpartij. De veldpartij wordt dan als slagpartij de aanvaller en de slagpartij wordt als veldpartij in de verdediging gedrongen. Immers, alleen de slagpartij kan punten maken. De veldpartij nooit. Daarom is het voor de veldpartij dus belangrijk om zo snel mogelijk 3 slagmensen uit te maken ['3 nullen te maken'] en zelf weer slagpartij te worden.

Hoe maak je een punt?

Als de bal is weggeslagen kunnen punten worden gescoord. De slagman- of vrouw moet dan als honkloper via het 1e, 2e en 3e honk de thuisplaat zien te bereiken. Het 4e honk heet dus 'thuisplaat'. De honkloper moet altijd eerder op het honk zijn dan de weggeslagen bal, want anders is hij alsnog uit. De verdedigende partij zal dan ook alles doen om de bal eerder op het honk te laten aankomen dan de honkloper.

Pas als een slagman zonder halverwege uit te gaan via de thuisplaat binnenkomt wordt 1 punt gescoord.

Wat is een gedwongen loop?

Als het 1e honk bezet is door een honkloper, dan moet deze een honk opschuiven als de volgende slagman de bal slaat, ook al weet hij zeker dat hij daardoor uit zal gaan. Hij moet immers plaats maken voor de slagman na hem, omdat er geen twee honklopers op één honk mogen staan. Er is in zo'n geval geen keuze om wel of niet te lopen. Dit wordt een 'gedwongen loop' genoemd. De verdedigende partij zal proberen de weggeslagen bal zo snel mogelijk naar het honk, waar de honkloper naartoe loopt, aan te gooien. De honkman die de bal aangegooit krijgt kan de honkloper bij een gedwongen loop op twee manieren uitmaken, namelijk door:

- het honk eerder met de voet aan te raken dan de honkloper, terwijl de bal in zijn handschoen zit, of
- de looper uit te tikken met de handschoen waarin de bal zit, voordat deze het honk heeft bereikt.

Als zowel het 1e als het 2e honk bezet is, geldt dus voor beide lopers een gedwongen loop. De honkloper op het 1e honk moet naar het 2e en die van het 2e honk moet naar het 3e.

Als alle drie de honken al bezet waren, dan moet de looper die op het 3e honk staat proberen om binnen te komen en een punt te maken. De veldpartij zal in die situatie bij voorkeur aangooien op thuis om het punt tegen te houden en bovendien een nul te maken.

De scheidsrechter beslist ook hier weer of de honkloper in of uit is [safe of out].

Ben je uit bij een vangbal?

Als een weggeslagen bal direct, dus zonder eerst de grond te raken, door een speler van de veldpartij wordt gevangen, is de slagman gelijk uit. Vooral bij verre hoge ballen zullen de outfielders in de posities 7, 8 en 9 hun best doen om een vangbal te maken.

Bij een foutbal die bijvoorbeeld recht omhoog gaat, zal de catcher zijn best doen om de bal te vangen en zo direct een nul te maken.

Wat is een home-run?

Een 'home-run' betekent dat de slagman in staat is om tijdens zijn eigen slagbeurt in één keer via de drie honken en de thuisplaat binnen te komen.

Dat kan zijn doordat de bal zo ver en hoog wordt weggeslagen dat die over het achterhek het veld uitgaat en daarmee onbereikbaar is voor de outfielders. Het kan ook zijn dat de veldpartij slecht werk levert, zoals een outfielder die als laatste man de bal laat doorschieten en er daardoor zelf achteraan moet, of spelers die de bal slecht en onzuiver naar elkaar aangooien waardoor deze niet kan worden gevangen.

Als de bal echt uit het veld is geslagen kunnen de slagman en alle honklopers die eventueel al op een honk stonden op hun gemak over de thuisplaat binnenkomen. Op hun gemak, omdat de bal immers uit het veld is en dus geen van de lopers meer kan worden uitgemaakt.

In tegenstelling tot wat vaak wordt gedacht, is ook een home-run maar 1 punt waard. Er bestaat dus niet zoiets als een bonus voor het slaan van een home-run. Een home-run slaan is echter wèl eervol. Alle spelers van de slagpartij komen bij een home-run uit de dug-out om hun slagman te feliciteren. De veldpartij staat daar dan wat 'verdrietig' naar te kijken, omdat ze er niets tegen kunnen doen.

Wat is een wijdbal?

Al eerder bespraken we dat een bal die in de slagzone wordt aangegooid 'slag' of 'strike' is, ook als er wordt foutgeslagen, misgeslagen of als er helemaal geen slagpoging is.

Een bal die buiten de slagzone wordt aangegooid heet een 'wijdbal' of 'ball'. Als de slagman echter toch heeft geprobeerd om een wijd aangegooide bal te slaan, maar fout sloeg of helemaal mis sloeg, geldt de poging toch als slag [ondanks dat de bal duidelijk wijd werd aangegooid].

Bij 3 slag is de slagman uit.

Bij 4 wijd krijgt de slagman een vrije loop naar het 1e honk.

De slagman moet dus in zéér korte tijd [\pm 1 seconde] beoordelen of de bal die door de pitcher wordt aangegooid een slagbal of een wijdbal is. Met andere woorden, hij moet heel snel beslissen om wel of niet te slaan.

Niet slaan op een slagbal is in zijn nadeel, zeker als hij al 2 slag heeft [bij 3 slag ben je immers uit].

Niet slaan op een wijdbal is in zijn voordeel, zeker als hij al 3 wijd heeft [bij 4 wijd heb je een vrije loop naar het 1e honk].

Het maken van de goede keuze is een kwestie van veel ervaring opdoen. Er wordt een soort natuurlijk gevoel voor ontwikkeld.

Daarnaast leert hij tijdens de wedstrijd ook de scheidsrechter kennen door hem vanuit de dug-out te observeren: is het een scheidsrechter die veel slag geeft, of juist veel wijd? Met andere woorden, hoe liggen de risico's om bewust wel of niet te slaan en vervolgens slag of wijd te krijgen?

Dit is ook de reden waarom de scheidsrechter altijd vlak achter de catcher gehurkt zijn positie inneemt: hij moet kunnen beoordelen of door de pitcher slag of wijd wordt gegooid en wil daarom de lijn van de bal kunnen volgen.

Wat is een foutbal?

Een bal die wordt weggeslagen en buiten de lijnen van het speelveld valt of rolt is een 'foutbal'.

Deze geldt ook als slag, tot en met de tweede foutbal.

Bij de derde slagpoging geldt een foutbal echter niet meer als slag en mag gewoon weer een slagpoging worden ondernomen.

De scheidsrechter moet direkt slag of wijd bekend maken. Ook een foutbal [ball], uit [out] of in [safe] moet direct door hem worden afgeroepen [een zogenaamde 'call'] en duidelijk worden gemaakt middels ook voor de outfielders herkenbare armgebaren. Deze armgebaren zijn internationaal altijd hetzelfde.

Is de scheidsrechter belangrijk?

Ja!

Uitsluitend de scheidsrechter beoordeelt of een bal in de slagzone werd aangegooid.

Hierover en over vele andere dingen is géén discussie mogelijk.

Wie beslist? Niet de spelers, maar altijd de scheidsrechter!

Natuurlijk is er wel eens een verschil van mening over een beslissing.

De beslissing van de scheidsrechter telt echter altijd en door de spelers is géén protest mogelijk.

Uitsluitend de coach mag protesteren. Spelers worden geacht zich daar niet mee te bemoeien.

De coach moet het protest tijdens de wedstrijd indienen. Protesteren na afloop van de wedstrijd kan niet, ook niet vlak erna.

De agressieve manier van protesteren die door voetballers heel normaal wordt gevonden is bij honkbal uitgesloten en leidt zeer snel tot ernstige sancties zoals boetes voor de club en speelverboden voor spelers. Dergelijke sancties worden inclusief de namen van de betrokken spelers wekelijks gepubliceerd op de site van de KNBSB.

Dit alles maakt honkbal tot een gedisciplineerde sport.

Afhankelijk van de klasse waarin wordt gespeeld kan het aantal scheidsrechters variëren.

De volgende mogelijkheden bestaan:

1 scheidsrechter [thuisplaat]

2 scheidsrechters [thuisplaat + veld]

3 scheidsrechters [thuisplaat + 1e honk + 3e honk]

Als er meer dan één scheidsrechter is, dan is de scheidsrechter bij de thuisplaat de hoofdscheidsrechter.

Catcher-uitrusting

De catcher dient beschermende materialen te gebruiken. Een wedstrijd-honkbal is bikkelhard en kan met snelheden rond de 100 km. per uur aankomen. De oefenballen die tijdens de zaaltraining en voor gymlessen op de middelbare school worden gebruikt hebben een zachtere coating. Desalniettemin kunnen ook die goed doorkomen!

De uitrusting van de catcher bestaat uit:

verplicht:

- catcherhelm [beschermt het hoofd en de keel]

- body-protector [beschermt de borst en het kruis]

- leg-guards [beschermen de voorkant van de knieën, de scheenbenen en de wreef van de voet]

niet verplicht, maar wel aan te bevelen:

- knee-savers [beschermende 'kussens' die met bandjes op de kuiten worden aangebracht. Dienen ter voorkoming van het 'doorzakken' van het kniegewricht en daardoor chronische klachten op termijn].

- speciale catcherhandschoen die veel dikker is en een andere vorm heeft [vanaf ± 10-jarigen]

Wat is een inning en hoe lang duurt een wedstrijd?

Als een team één keer in het veld heeft gestaan en één keer aan slag is geweest, is er één inning gespeeld.

Dus: veldbeurt + slagbeurt = 1 inning

Bij volwassenen duurt een wedstrijd 9 innings en wordt niet op tijd gespeeld zoals bij vele andere sporten. Beide ploegen komen dus 9 keer aan slag en staan 9 keer in het veld.

Bij de jeugd wordt in de regionale teams [= breedtesport] op tijd gespeeld en niet op het aantal innings.

Echter, in de hoogste klasse van de jeugd, de landelijke teams [= topsport], wordt wel een bepaald aantal innings gespeeld.

Aan het begin van elke inning start de thuisploeg altijd als veldpartij en de gasten altijd als slagpartij. De thuisploeg heeft dus in elke inning de zogenaamde gelijkmakende slagbeurt.

De scorer

Bij de bespreking van de slagvolgorde viel de term 'scorer' al.

Beide teams hebben een eigen scorer. Deze houdt door middel van internationaal vastgestelde symbolen op een scoringsformulier gedurende de hele wedstrijd bij wie welke acties maakt. Daardoor is bij honkbal de prestatie van elke speler inzichtelijk en toetsbaar. Uitspraken als: 'Ik vond hem wel goed en hem niet' hebben maar een beperkte waarde en zijn vaak subjectief. Immers, alles wordt vastgelegd en is naderhand na te gaan [bijvoorbeeld tijdens de nabespreking van een wedstrijd].

De scorer zit meestal in de dug-out van het eigen team. Dat is echter niet verplicht. Lekker in het zonnetje zitten mag ook, maar dan wel buiten het veld. Gelukkig is het een zomersport!

Scorer ben je niet zomaar. Om scorer te worden volg je eerst een cursus van de KNBSB. Ook bestaan er verschillende niveau's. Het scoren bij een pupillenteam vergt minder opleiding dan bij een hoofdklassewedstrijd.

Het overzicht van alle internationale scoretekens kan je verderop deze pagina aanklikken. Dat is wel voor scorers op 'hoger niveau'!!

Een paar verschillen tussen honkbal en softbal

Niet alleen de afstanden op het speelveld zijn verschillend, maar ook de grootte en de zwaarte van de speelbal is anders.

Een ander verschil dat direct opvalt is dat de pitcher bij honkbal de bal bovenhands aangooit, terwijl dat bij softbal onderhands gebeurt.

De rest van de spelregels is in grote lijnen hetzelfde, uitgezonderd het loslaten van een honk. Dat mag bij softbal pas op het moment dat de pitcher de bal aangooit, terwijl dat bij honkbal

steeds mag om te proberen een volgend honk te bereiken [een zogenaamd 'gestolen honk', of een 'stolen base']. Door veel te kijken naar zowel honkbal- als softbalwedstrijden leert men vanzelf de verschillen kennen.

De knuppel die bij softbal wordt gebruikt heeft een wat andere vorm dan bij honkbal. Je moet wel een kenner zijn om dat te zien. Gelukkig wordt meestal 'baseball' of 'softball' vermeld op de bovenkant van de knuppel.

Kinderen

Belangrijk is nog te vermelden dat de spelregels bij kinderen eenvoudig worden gehouden.

De regels bij de jongsten, de 'peanuts' [5 - 7 jaar], zijn het makkelijkst. Vooral lol en plezier maken staat bij hun voorop. De trainingen zijn ook veel speelser.

Elke keer als je door je leeftijd en/of je spelkwaliteit in een hoger team komt, worden de spelregels wat moeilijker. Met name vanaf aspirantenleeftijd [12 - 15 jaar] worden meer technische vaardigheden vereist en wordt spelinzicht belangrijker.

Maar laat je vooral niet afschrikken! Eens moet de eerste keer zijn.