

## Begrippenlijst

**Achternvanger** De speler die de thuisplaat bewaakt en bij Coach Pitch de opgegooide bal van de begeleider/coach vangt.

**Coach Pitch** Een door de begeleider/coach onderhands opgegooide bal die door de slagman(-vrouw) moet worden geslagen.

**Foutslag** Een geslagen bal die niet voldoet aan de voorwaarden "goed geslagen bal". Een foutslag telt als slag. Bij 2 slag krijgt de slagman(-vrouw) bij een fout geslagen bal een hernieuwde slagpoging. Dit kan oneindig.

### Gedwongen loop

- 1) Slagman moet nadat hij de bal heeft geslagen, naar het eerste honk rennen.
- 2) Een situatie waarbij de honkloper door de volgende (slagman/)honkloper gedwongen wordt naar het volgende honk te gaan.

**Slagstatief** Een slagpaaltje waar de slagman(-vrouw) de bal vanaf slaat.

**Soft-touch bal** Een zachte bal met een vinyl buitenkant.

**Spelleider** Deze maakt voor aanvang van de wedstrijd (aangepaste) spelafspraken met beide teams en ziet als wedstrijdbegeleider toe op het naleven van deze afspraken.

N.B.: Indien noodzakelijk kunnen er tijdens de wedstrijd, in goed overleg met beide teams, nog (extra) aanpassingen worden gemaakt.

**Tiplijn** De (denkbeeldige) lijn op 5 á 9 meter afstand vanaf de thuisplaat. Deze lijn voorkomt dat de slagman(-vrouw) een korte bal slaat, waardoor de verdediging geen kans heeft de slagman uit te maken. De verdediging moet immers achter de veiligheidslijn wachten tot de bal is geslagen.

**Veiligheidslijn** De lijn tussen het eerste en tweede honk. Deze lijn zorgt ervoor dat spelers op veilige afstand van de slagman(-vrouw) staan.



Voor meer informatie:

**KNBSB**

Postbus 2650  
3430 GB Nieuwegein

T 030-7513650

E info@g-honkbal.nl  
I www.g-honkbal.nl

## Basisafspraken

Leeftijd	Iedereen die G-honkbal leuk vindt.
Speelveld	Een gelijkzijdige driehoek (60 graden).
Honkafstand	<b>Jeugd:</b> richtlijn t/m 12 jaar 15 meter (± 17 stappen) <b>Senioren:</b> 18 meter (± 20 stappen)
Materiaal	Kunststof knuppel <b>Jeugd:</b> Soft-touch 9 inch bal <b>Senioren:</b> Slowpitch 12 inch bal
Teamgrootte	6 tegen 6 of 7 tegen 7
Speelduur	Onderling overleg (aantal innings of tijd)
In het spel brengen	<b>Coach Pitch:</b> vanaf tiplijn, 3 maal opgooien, daarna herkansing vanaf het slagstatief of <b>Slagstatief:</b> onbeperkt aantal pogingen
Uitmaken	• Tikken • Vangbal • Gedwongen loop
Vangbal	Spel is dood. De honklopers keren dan ongehinderd terug naar hun honk.
Stelen	Niet toegestaan
Wisselen	Alle spelers komen elke inning minstens 1 keer aan slag.

## Adviezen

Rekening houden met de vaardigheid en ontwikkeling van de speler.
Gevorderden kunnen gebruik maken van een regulier softbalveld. Meer informatie kunt u opvragen bij de KNBSB.
Gele zachte ballen zijn zeer geschikt vanwege de veiligheid.
<b>Verdediging:</b> er moet bij beide teams een gelijk aantal spelers in het veld staan. <b>Aanval:</b> heeft het ene team meer spelers dan het andere, dan mag het team met minder spelers extra slagmensen laten slaan, waardoor het aantal slagbeurten gelijk wordt.
<b>Jeugd:</b> ± 30 minuten / 1 á 2 inning(s) <b>Senioren:</b> ± 45 minuten / 2 á 3 innings
<b>Coach Pitch:</b> de coach staat op een veilige afstand en in de lijn tussen de thuisplaat en het midden van de veiligheidslijn. <b>Slagstatief:</b> bij het slaan van het statief staat de coach op een veilige afstand naast de thuisplaat tegenover de slagman(-vrouw).



in het kort



Foto: Rob Jelsma, www.robjelsma.nl

iedereen schittert!

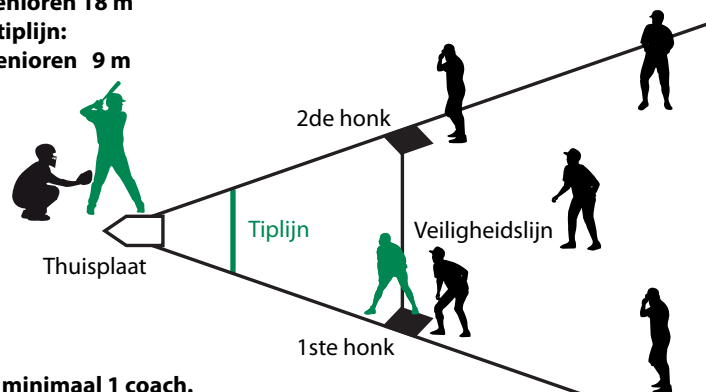
www.g-honkbal.nl



# Zo spelen wij G-honkbal!

## Speelveld

- Gelijkzijdige driehoek
- Honkafstand:  
Jeugd 15 m / Senioren 18 m
- Denkbeeldige tiplijn:  
Jeugd 5 m / Senioren 9 m

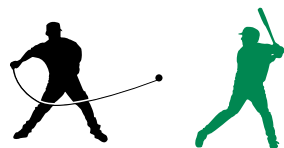


- 6 á 7 spelers + minimaal 1 coach.
- De werper (in dit geval de coach) gooit onderhands.
- De veldspelers mogen pas over de veiligheidslijn komen nadat de bal is geslagen.
- Wanneer de slagman/-vrouw vanaf een slagstatief slaat, staat de coach op een veilige afstand naast de thuisplaat tegenover de slagman(-vrouw).
- Coach mag de in het veld geslagen bal niet pakken.

## Sla de bal



Vanaf een slagstatief **OF** door de coach onderhands van 5-9 m opgegooid (onbeperkt aantal pogingen)



door de coach onderhands van 5-9 m opgegooid (na 3 slag vanaf een slagstatief)

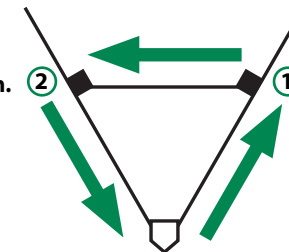
### De bal is goed geslagen als deze:

- **VOOR** de veiligheidslijn in het speelveld blijft liggen of door een veldspeler wordt aangeraakt.
- **ACHTER** de veiligheidslijn voor het eerst in het speelveld de grond raakt of door een veldspeler wordt aangeraakt.

Als de bal tussen de thuisplaat en de tiplijn blijft liggen, is de bal fout geslagen. Bij Coach Pitch telt een foutslag als slag. Bij 2 slag krijgt de slagman bij een fout geslagen bal een hernieuwde slagpoging.  
*N.B.:* Als de bal, tijdens een indoorwedstrijd, via zijmuren het veld in rolt, is dit een foutslag.

## Honklopen

- De honkloper raakt de honken in de juiste volgorde aan.
- 1 looper per honk
- De looper mag het honk verlaten als de slagman de bal raakt.



## Uitmaken



De veldpartij verhindert dat de slagpartij punten scoort door de speler uit te maken:

- **VANG** een goed of fout geslagen bal.
- **RAAK HET HONK** - in bezit van de bal - als de looper gedwongen is daar naar toe te rennen.
- **TIK** met de bal een looper tussen de honken.  
*Naar het eerste honk is altijd een gedwongen loop.*

## Scoren

De slagpartij scoort als een honkloper de thuisplaat bereikt.

## Bevroren spel

De veldspeler die in het bezit is van de bal voorkomt dat een looper naar het volgende honk gaat, waardoor de honklopers:

- blijven staan op het honk
  - de poging om naar het volgende honk te komen opgeven.
- Daarmee is het spel bevroren en de honklopers mogen niet verder lopen.

## Wisselen

Alle slagmensen van een team komen minstens 1 keer per inning aan slag. Daarna gaan ze het veld in en worden veldpartij. In één inning is een team dus zowel veld- als slagpartij.