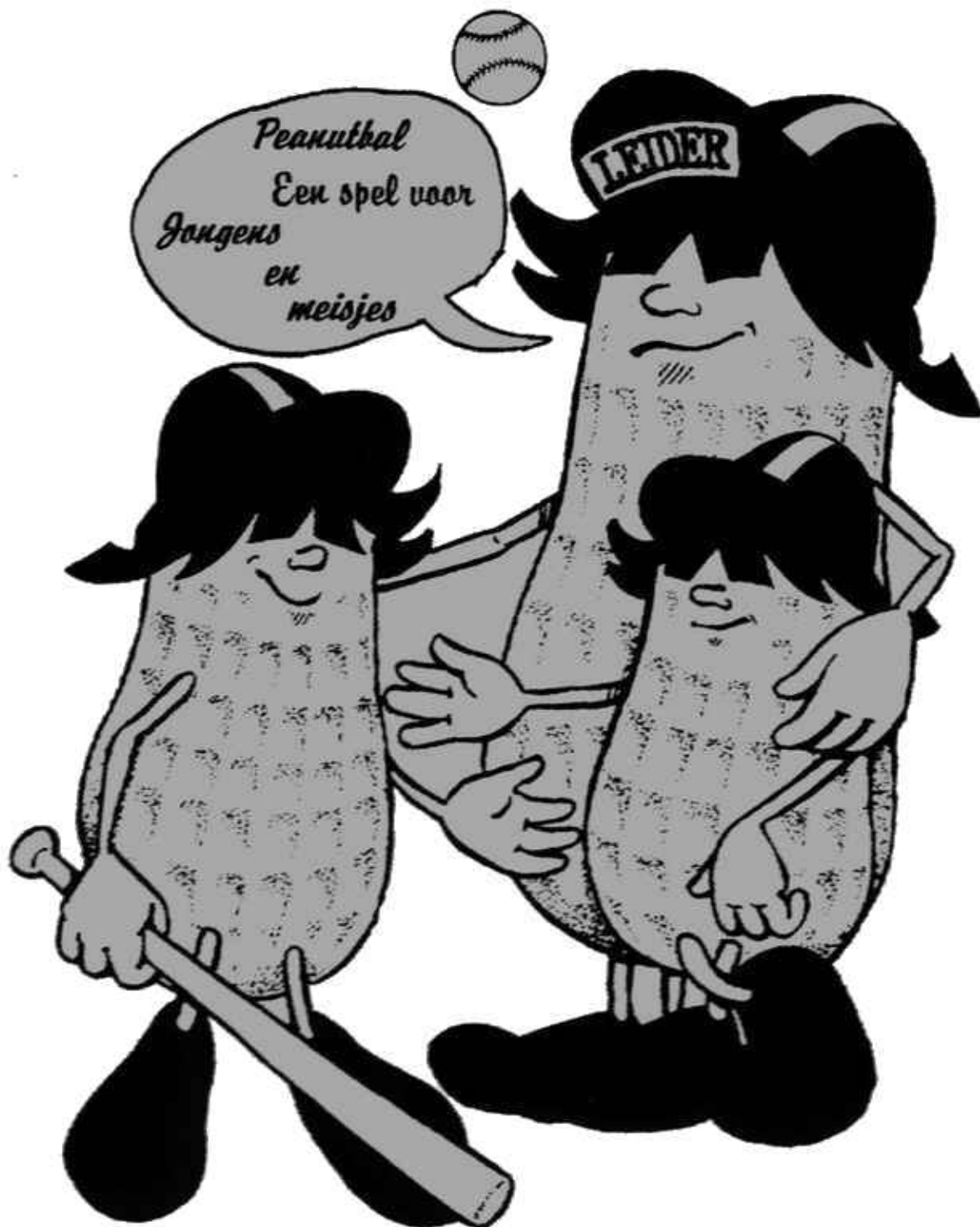




Koninklijke Nederlandse
Baseball en Softball Bond



Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
Inleiding	3
Speelveld	3
Spelverloop	3
Spelmateriaal	3
Spelregels	4
Slaan	4
Honklopen	5
Verdediging	5
Opstelling	5
Uitmaken	6
Stopzetten	6
Laatste slagman	6
Algemeen	7
Veiligheid	7
Team begeleider(s)	7

Inleiding

Peanutbal, een leuk en aantrekkelijk spel voor jongens en/of meisjes (dus ook gemengd) in de leeftijd van 5 tot en met 9 jaar, wordt sinds 1975 in Nederland gespeeld.

Het spel, dat een grote verwantschap heeft met honk- en softbal, maakte een stormachtige ontwikkeling door. Door de eenvoudige spelregels, het weinige materiaal dat nodig is, de veiligheid en de betrekkelijk geringe ruimte die het spel vraagt, is het erg populair geworden.

Het doel van Peanutbal is om kinderen op zeer jonge leeftijd al kennis te laten maken met een spel in groepsverband, waarbij het accent niet op wedijver, maar op spelvreugde ligt, is duidelijk bereikt en daar zijn we best een beetje trots op. Maar nu het spel een aantal jaren wordt gespeeld bij de Koninklijke Nederlandse Baseball en Softball Bond (KNBSB) en vooral ook op veel scholen en we dus vanuit enige ervaring kunnen spreken, is de behoefte aan wat bustelling geboren.

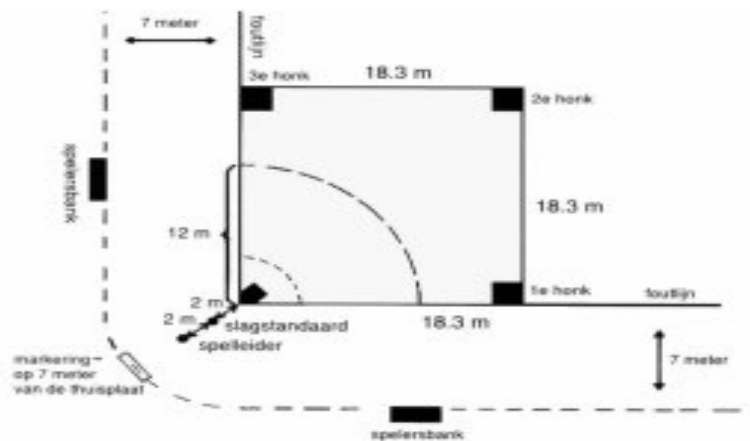
Zonder het oorspronkelijke spel geweld aan te doen, is hier en daar een wat duidelijker omschrijving van de regels gegeven en is er zo af en toe in enkele regels een nuance aangebracht. Het principe van het spel is echter onveranderd gebleven. Het is nog steeds net zo speels als in 1975.

Uitgangspunt is nog steeds dat Peanuts spelen met elkaar en niet tegen elkaar.

We verwachten dan ook, dat het spel een nog grotere vlucht zal nemen dan het nu al heeft gedaan.

Speelveld

Het plaatje hiernaast geeft de situatie aan bij de spelregels voor opgooibal (tos-softbal). Bij Peanutbal is de afstand tussen de honken 15 meter en de veilige afstand 10 meter.



Spelverloop

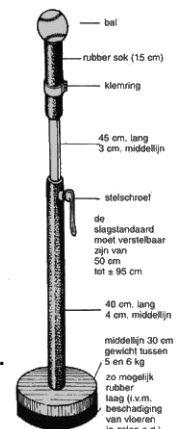
Twee partijen spelen met elkaar. Een partij staat in het speelveld en de andere partij is aan slag. In één slagbeurt komen beide partijen één keer aan slag. Van een partij slaat iedere speler op zijn beurt de bal van het statief het veld in en probeert een punt te scoren door achtereenvolgens het 1e, 2e, 3e en thuishonk aan te raken.

Spelmateriaal

Het veld moet voorzien zijn van duidelijke belijning en 4 honken. Het 1e honk mag ook een zgn. Safetybase zijn. Het 4^e honk, oftewel thuishonk dient de vorm van een vijfhoek te hebben. De honken en de thuisplaat dienen met pennen verdekt in de grond te zijn vastgezet. Bij gebruik van rubber honken is dit niet nodig, want deze zijn uitgerust met een antislip-profiel.

Het gebruik van een extra thuisplaat (als slagplaat) in een afwijkende kleur, als hulpmiddel bij het slaan, wordt toegestaan en zelfs aangeraden.

Bij het slaan wordt gebruik gemaakt van een verstelbaar statief met zware onderplaat. De bal is een zgn. Soft-touch bal. De knuppel mag van hout of een metaallegering zijn.



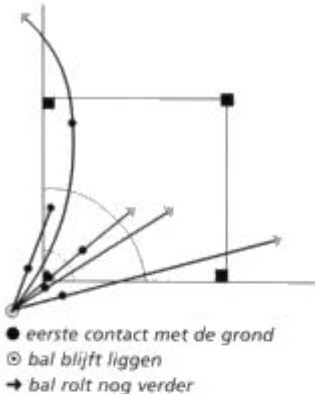
Spelregels

Bij officiële wedstrijden heeft een partij maximaal 12 spelers, waar van er maximaal 10 in het veld opgesteld mogen staan (zie verder opstelling). De teambegeleider maakt een slagvolgorde en een veldopstelling. Heeft een partij minder spelers dan de andere, dan gaat de kleinste partij door met slaan tot het aantal slagbeurten gelijk is aan dat van de tegenpartij.

Wanneer van de slagpartij de laatste slagman geslagen heeft en het spel is stopgezet (zie "stopzetten") wordt er gewisseld.

Bij toernooien en wedstrijden wordt van tevoren afgesproken hoe lang een wedstrijd gaat duren. Bij het peanutbaltoernooi van De Meppers duurt een wedstrijd tussen de 20 en 30 minuten, afhankelijk van het aantal inschrijvingen. Vijf minuten voor het einde van de wedstrijd mag geen nieuwe slagbeurt begonnen worden.

De teamleider ziet er op toe, dat de slagpartij op een bank of op de grond in de slagvolgorde blijft zitten op een veilige afstand van de foutlijn en het statief.



● eerste contact met de grond
⊙ bal blijft liggen
→ bal rolt nog verder

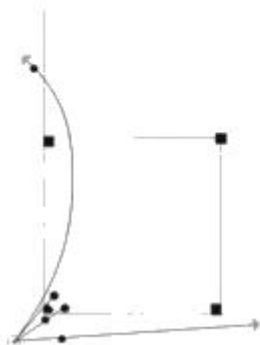
Slaan

- 1 Elke speler mag een onbeperkt aantal pogingen doen om de bal het veld in te slaan. Hier is dus een duidelijk verschil met honk/ en softbal, je bent niet uit als je drie keer fout of mis slaat.
- 2 Wanneer is de bal goed geslagen?
 - A Als de bal **blijft liggen** op of tussen de foutlijnen of daar wordt aangeraakt door een veldspeler.
 - B Als de bal tussen het eerste en derde honk doorgaat en de bal **voor het eerst** de grond **raakt** op of binnen de foutlijnen (honken horen bij het goed gebied).

Als tijdens het slaan zoals omschreven onder A of B, het statief omvalt als gevolg van een goede slag gaat het spel gewoon door.

- 3 Wanneer is de bal fout geslagen?
 - A Als de bal direct buiten de foutlijnen is geslagen.
 - B Als de bal blijft liggen binnen een straal van 3 meter van de thuisplaat (halfgeraakte bal dus).
 - C Als tijdens het slaan alleen het statief wordt geraakt.

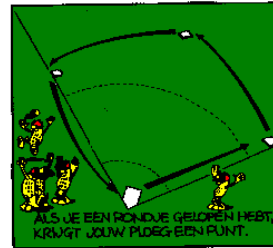
Als een foutgeslagen bal gevangen wordt, is de slagman wel uit (de bal mag gevangen worden tot de 7 meter stippellijn, zie ook "speelveld"), het spel gaat verder.



● eerste contact met de grond
⊙ bal blijft liggen
→ bal rolt nog verder

Honklopen

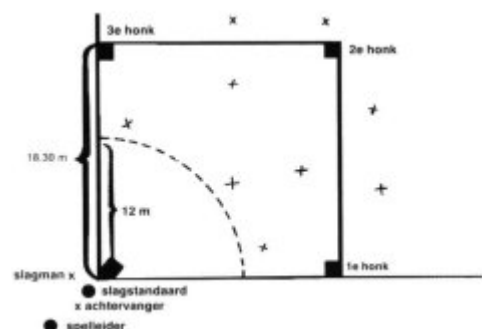
1. Er mag slechts één loper op één honk staan. Als het spel dood is en er staan meerdere honklopers op een honk dan verwijst de scheidsrechter naar de reglementair te bezetten honken.
 2. Wanneer een slagman honkloper wordt, verliest de loper die het eerste honk bezet het recht op dat honk en moet naar het 2e honk (een gedwongen loop). Dit geldt vervolgens ook voor lopers op het 2e en 3e honk.
 3. Een honkloper mag het honk, waar hij recht op heeft, pas verlaten wanneer de slagman de bal raakt. Wanneer een honkloper zijn honk verlaat vóórdat de slagman de bal raakt, is hij uit (het spel is dan dood en de slagman moet opnieuw slaan). De scheidsrechter wordt geadviseerd om eerst een waarschuwing te geven en zowel honkloper als slagman een nieuwe kans te geven.
 4. Slaat de slagman een vangbal dan wordt hij uitgegeven. Het spel is dan dood en de honklopers dienen terug te keren naar het honk waar zij vandaan kwamen.
 5. De loper mag niet van zijn baan afwijken om te voorkomen dat hij uitgetikt zal worden. Wijkt de loper toch af van zijn baan dan wordt hij uitgegeven.
 6. Wanneer de bal door een wilde aangooi over het eerste-, derde- of thuishonk het speelveld verlaat (dus over de 7 meter stippellijn, zie plaatje bij "speelveld") heeft de honkloper recht op het volgende honk. Komt de bal in de bosjes terecht of wordt de bal op een andere manier onbespeelbaar, dan mogen de honklopers slechts één honk verder.
- Deze regel geldt niet bij de laatste slagman** (zie "laatste slagman").
7. Als er, nadat het spel is stilgelegd, meerdere honklopers op één honk zijn moet de achterste loper terugkeren naar het voorgaande honk. Dit kan uiteraard niet in een gedwongen loop-situatie. In dat geval wordt de voorste loper het volgende honk toegewezen.
 8. Het maken van een sliding is toegestaan. Het is een onderdeel van het spel en het is een veilige manier van afremmen voor de honklopers. Behalve op het eerste honk, daar mag je gewoon doorlopen om vervolgens weer terug te keren naar het eerste honk.



Verdediging

Opstelling

1. Alle veldspelers staan op veilige afstand van de thuisplaat binnen de foutlijnen. Bij peanutbal is deze afstand 10 meter. Officieel mogen er niet meer dan 6 spelers (inclusief de achtervanger) in het binnenveld worden opgesteld, de scheidsrechter behoort hier op te letten en eventueel advies te geven over de opstelling. Bij herhaling volgen er **geen** maatregelen.
2. De achtervanger staat tegenover de slagman op 2 meter afstand van het statief, zodra de bal geslagen is, gaat de achtervanger in principe bij de thuisplaat staan.
3. Nadat de achtervanger het spel heeft stopgezet (zie "stopzetten"), legt hij de bal op het statief.



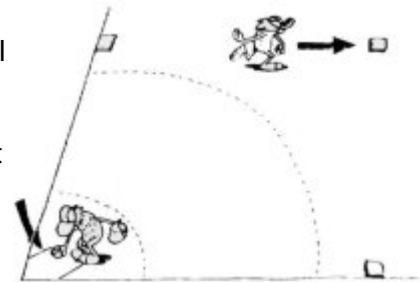
Uitmaken

1. Vangen van een goed of fout geslagen bal binnen het speelveld. Bij een vangbal is de slagman uit en moeten de lopers terug naar het honk waar ze op stonden toen de bal geslagen werd. Het spel is dood.
2. Een loper die niet in contact is met een honk, kan men tikken met de bal of met de handschoenen waarin de bal zich bevindt. Uittikken mag altijd. Uitzondering: op het eerste honk mag je uitlopen.
3. Wanneer een speler van de veldpartij in het bezit van de bal, na een goed geslagen bal, het 1e honk eerder aanraakt dan de slagman, die honkloper is geworden (gedwongen loop).
4. Wanneer de slagman honkloper wordt en het 1e honk of het 1e en 2e honk, of het 1e, 2e en 3e honk zijn bezet, dan verliezen de honklopers het recht op hun honk en kunnen worden uitgemaakt door middel van uitbranden. Uitbranden mag alleen in een gedwongen loop situatie.
5. Wanneer een honkloper een honk mist en een veldspeler raakt dit honk, met de bal in bezit, dan moet de honkloper door de scheidsrechter worden uitgegeven als de scheidsrechter dit zelf ook heeft geconstateerd. De scheidsrechter mag de verdedigende partij niet wijzen op het feit dat een honkloper een honk gemist heeft.



Stopzetten

1. Wanneer de veldpartij niemand meer kan uitmaken moet de achtereenvolgende of een andere speler van de veldpartij met de bal in bezit de thuisplaat aanraken. Het spel is stopgezet en alle lopers moeten naar het honk waar zij recht op hebben.
2. Wanneer de slagman/honkloper het eerste honk nog niet heeft bereikt terwijl de achtereenvolgende het spel stopzet, mag de honkloper doorlopen naar het eerste honk, want hij is niet uitgemaakt.
3. Wanneer alle honken bezet zijn en de achtereenvolgende zet het spel stop op de thuisplaat voordat de loper van het derde honk de thuisplaat heeft bereikt, dan is deze loper uit en telt het punt niet.
4. Na een vangbal wordt het spel stopgezet en de lopers moeten terug naar het honk waar zij vandaan komen voordat de bal werd geslagen.



Laatste slagman

1. De teambegeleider en de scheidsrechter moeten duidelijk aangeven wanneer de laatste slagman aan slag is.
2. De veldpartij tracht zo snel mogelijk het spel stop te zetten, nadat de laatste slagman geslagen heeft.
3. Wanneer de laatste slagman uitgevangen wordt, is het spel automatisch gestopt, punten die op deze slag gescoord worden tellen niet.
4. Wanneer de bal door een wilde aangooi over het eerste-, derde- of thuishonk het speelveld verlaat (dus over de 7 meter stippellijn, zie plaatje bij "speelveld") mogen de honklopers door blijven lopen totdat alsnog op de thuisplaat wordt gebrand.

Algemeen

Veiligheid

1. Zachte bal.
2. Liefst een statief met een ronde voet (en liefst met rubber onderlaag).
3. Achtervanger tegenover de slagman op 2 meter afstand, nooit erachter i.v.m. wegwerpen van de knuppel.
4. Scheidsrechter op 2 meter achter het statief.
5. Slagpartij op 7 meter van de foutlijn minimaal halverwege de afstand thuisplaat - 1e honk in verband met het eventueel weggooien van de knuppel door de slagman.
6. Alleen de eerstvolgende slagman mag een knuppel pakken om in te zwaaien.
7. Een teambegeleider blijft vlak bij de slagpartij die zit te wachten.
8. Geen schoeisel met ijzerbeslag.
9. Geen foutlijnen uitleggen met linten (i.v.m. struikelen).
10. Veldpartij blijft op 10 meter van de thuisplaat totdat de bal geslagen wordt.

Team begeleider(s)

1. Wanneer een ploeg over een teambegeleider beschikt zal deze erop moeten toezien, dat de spelers naast elkaar in de slagvolgorde op een bank of in het gras op veilige afstand (+ 7 meter) van het speelveld zitten.
2. Hij zorgt voor een slagvolgorde en een veldopstelling.
3. Hij houdt de score bij. Dat zou bijvoorbeeld op een scorekaart als volgt kunnen gebeuren:
 - a. Als een Peanut aan slag komt, wordt een cirkel achter zijn naam geplaatst:
 - b. Als een Peanut een punt scoort, plaatst men in die cirkel een punt:
 - c. Als een Peanut géén punt scoort, plaatst men in die cirkel een kruis:



Hier het voorbeeld van een scorekaart:

Team: <i>Bombers</i>						Team:	
	Inning	1	2	3	4	5	
1	Annie	⊙					1 Robbi
2	Berend	⊗					2 Ingrid
3	Corrie	⊙					3 Mark
4	Jan						4 Denni