



ZO IS SOFTBAL

*De
regels
van
het
spel*





De oorsprong van het softbal ligt in Amerika. Deze sport is afgeleid van honkbal dat al meer dan 150 jaar wordt gespeeld. Softbal is één van de veiligste veldsporten. Het wordt door volwassenen en jeugd gespeeld, vrouwen én mannen, zowel op topsportniveau als recreatief.

In Amerika is het zelfs een echte volkssport. Kleine kinderen, mensen van middelbare of hogere leeftijd en alles wat daar tussen zit, pakken met grote regelmaat de handschoen op en zetten samen een speelveld uit in het park of plantsoen.

Het is dan ook echt een sport waar iedereen aan mee kan doen.

Ook in Nederland neemt de populariteit van softbal toe. Hier wordt het sinds 1951 beoefend. Vanaf 1965 heeft softbal in ons land ook internationale betekenis gekregen door deelname aan de wereldkampioenschappen. En sinds 1992 is softbal één van de Olympische medaillesporten. Ruim 200 softbalclubs, verspreid over heel Nederland, zijn aangesloten bij de Koninklijke Nederlandse Baseball en Softball Bond (KNBSB).

Op het eerste gezicht gaat het er bij softbal om zo hard mogelijk met een knuppel tegen de bal te slaan en dan in rap tempo langs de honken te rennen om te scoren bij de thuisplaat. De spelers van de tegenpartij bezetten de veldposities en proberen te verhinderen dat de slagman- of vrouw scoort. Het leuke is, dat iets meer inzicht in de spelregels het kijken naar softbal nog spannender maakt. Dan wordt duidelijk waarom de beste slagman- of vrouw soms niet hard maar expres heel zacht slaat. Dan snap je ook waarom het publiek zo uitbundig reageert als er een flitsend dubbelspel wordt gespeeld.

Lees daarom gauw dit boekje en bekijk eens een aantal wedstrijden. Wedden dat je zo enthousiast wordt dat je zelf ook wilt softballen?

Wil je meer informatie, schrijf een briefje naar de KNBSB. Van de bond ontvang je dan alle informatie die nodig is om je verder te helpen. Je kunt natuurlijk ook contact opnemen met een club bij jou in de buurt.

** Voor de leesbaarheid is gekozen voor de mannelijke schrijfwijze: zij is net zo goed als hij!*



Dit is een uitgave van: **Stichting Bleesing Fonds en KNBSB**

DE UITRUSTING VAN DE SOFTBALLER

Het 'basis materiaal' van de softballer bestaat uit de bal, een handschoen en een knuppel. Elke club is niet alleen te herkennen aan het pak dat door de spelers gedragen wordt, maar ook aan de caps, de petten. De spelers die in een wedstrijd aan slag komen moeten een helm dragen. De catcher heeft bovendien een speciale uitrusting.

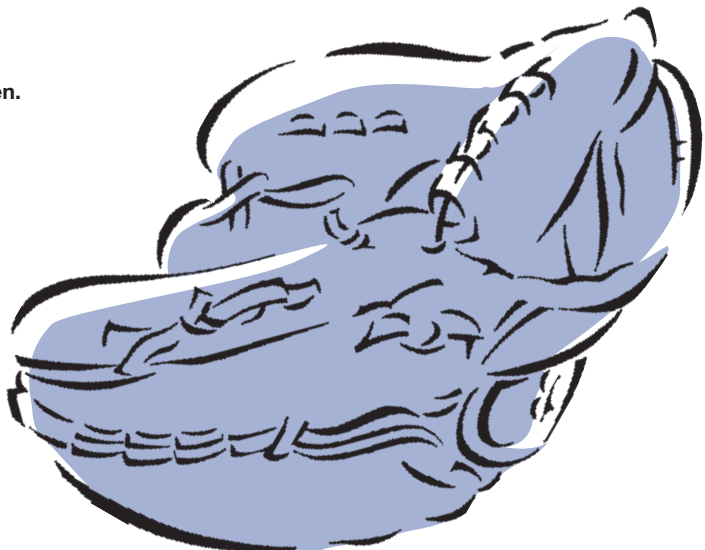
De handschoen

De handschoen is het belangrijkste onderdeel van de uitrusting. Hij 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.

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

Voordat een handschoen goed gevormd is moeten er gewoon een heleboel ballen mee gevangen zijn. Het is belangrijk om de handschoen regelmatig te behandelen met speciale olie.

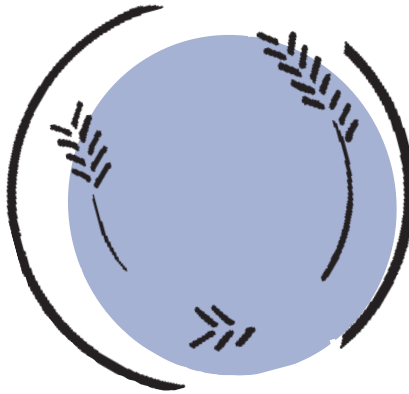
Als de handschoen niet gebruikt wordt is het goed om er een bal in te stoppen en er vervolgens een elastiek om te doen waardoor de handschoen gevormd wordt/blijft.



De bal

De softbal heeft een diameter van ± 9 cm en weegt tussen de 180 en 200 gram. De buitenkant kan zowel van leer als kunstleer zijn.

Hij is groter dan een honkbal die een diameter heeft van ± 7 cm en 145 gram weegt.

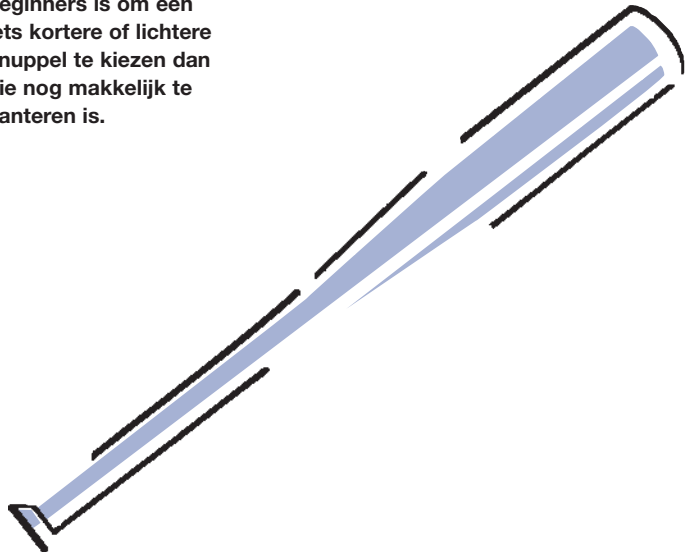


De knuppel

Het is heel belangrijk om een knuppel te gebruiken die bij je past. De keuze van de knuppel die je het beste kunt gebruiken is afhankelijk van je lengte, gewicht, kracht en snelheid. Er bestaat dus geen standaardregel. Elke speler zal zelf de knuppel moeten kiezen waarmee hij het beste kan slaan. Sommige 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 kun je niet snel genoeg reageren op een door de pitcher geworpen bal. Het resultaat is dat je geen bal raakt of te laat

bent en daarom de bal buiten de lijnen slaat. Je bereikt dus het tegenovergestelde van wat de bedoeling is.

Een vuistregel voor beginners is om een iets kortere of lichtere knuppel te kiezen dan die nog makkelijk te hanteren is.



De uitrusting van de catcher

De catcher of achtervanger draagt een helm, een masker, een body-protector en beenkappen (leg-guards) hij moet de door de pitcher geworpen ballen vangen wat niet altijd even eenvoudig is. Het gebeurt dan ook vaak dat de geworpen bal niet in zijn handschoenen terecht komt, maar dat de catcher de bal tegen moet houden met zijn lichaam. Daarom moet dat worden beschermd. De catcher met volledige uitrusting ziet er altijd indrukwekkend uit.

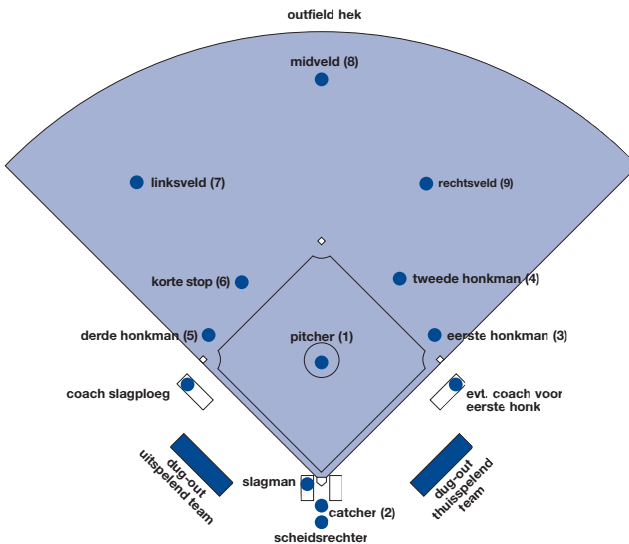
Het softbalveld

Het speelveld bestaat uit een infield en een outfield zoals op de tekening is te zien. Vaste punten in het veld zijn de thuisplaat, de honken en de werpersplaat. 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 70 meter van de thuisplaat. De afstand tussen de honken, inclusief de thuisplaat, is afhankelijk van de leeftijdsgroep en bedraagt bij de volwassenen en junioren

18,30 meter. De afstand tussen de werp- en de thuisplaat is 12,30 meter. Voor de jongere jeugdspelers gelden kleinere afstanden.

Een goede pitcher gooit de ballen met een snelheid van circa 28 m/s. (± 90 km/uur). De speler heeft dan ongeveer een halve seconde tijd om te bedenken of de aangegooide bal slag of wild wordt en te beslissen om de bal weg te slaan. Geen tijd om na te denken dus flitsend reageren. Bij lagere klassen wordt met een lagere snelheid gegooid waardoor meer tijd is om te reageren.

Zowel bij het eerste als het derde honk is buiten de lijnen een vak voor een coach. De coach kan tijdens het spel met zijn handen, maar ook met zijn stem, tactische aanwijzingen geven. Hij doet dit voor de tegenstander in een soort geheimgtaal waarvoor hij met zijn spelers van te voren afspraken heeft gemaakt. Deze tekens kunnen zowel aan de honklopers, als aan de speler die ‘aan slag’ is, worden gegeven. De spelers die niet actief zijn in het veld 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 slagvrouw/man

Meestal zal de speler proberen de bal zo ver mogelijk het veld in te slaan. Het mooiste is natuurlijk om de bal zo ver weg te slaan dat hij buiten het bereik van de outfielders over het outfield-hek heen gaat. De speler kan dan ongehinderd een rondje lopen over het eerste, tweede en derde honk om ten slotte via de thuisplaat een punt scoren. Dat wordt een homerun 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 speler uit. Het ver weg slaan van de bal is dus niet altijd het beste.

DE TEAMS EN DE TAKEN VAN DE SPELERS

Softbal wordt gespeeld door twee teams die elk uit negen spelers bestaan. De slagploeg heeft min of meer dezelfde opdracht. De bal moet door een z.g. stootslag of met een harde klap het veld worden ingeslagen. Bij de veldpartij heeft iedereen een andere taak. In het veldspel is duidelijk te zien dat softbal 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 is het 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 de onderkant van de knie en de onderkant schouderblad van een slagman die in slaghouding staat. De scheidsrechter bepaalt of een bal slag of wijd is.

Als de pitcher drie slagballen gooit en de slagman geen kans heeft gezien de bal het veld in te slaan, is hij uit. Bij vier wijdballen heeft de slagman een vrije loop en mag hij naar het eerste honk lopen, zonder dat hij kan worden uitgetikt. Meestal gooit de pitcher geen drie slag- of vier wijdballen achter elkaar. Als er twee slag- en drie wijdballen zijn gegooid wordt er gesproken van een 'volle bak'.

De honklopers

Als een team aan een slagbeurt begint staan er nog geen spelers op de honken. Bereikt een slagman het eerste honk door een honkslag of omdat de pitcher vier wijd heeft gegooid, moet deze speler naar het tweede honk lopen als de volgende slagman de bal het veld in slaat. Het is namelijk niet toegestaan om met twee spelers op één honk te staan. In zo'n situatie heeft dus de honkloper op het eerste honk geen keuze en moet er naar het volgende honk worden gelopen. We spreken hier van een gedwongen-loop-situatie.

Zijn alle honken bezet op het moment dat de volgende slagman aan slag is, dan geldt voor alle honklopers een gedwongen-loop-situatie. Een homerun die in deze situatie wordt geslagen heet grand-slam. De speler die de bal het veld uit slaat geeft daarmee tevens de drie honklopers de gelegenheid om een punt te scoren. Zodat met één klap vier punten worden gescoord.

Elke volgende bal geeft dan een beslissing. Of het is een slagbal die geslagen moet worden, of het is een wijdbal. Als bij een 'volle bak' een wijdbal wordt gegooid heeft de speler een vrije loop. Is het een slagbal en wordt deze geraakt door de slagman, maar op foutsgebied geslagen, mag hij blijven staan om het nogmaals te proberen. Een foutslag is een slagbal die buiten de foutlijnen komt.

Honkslag

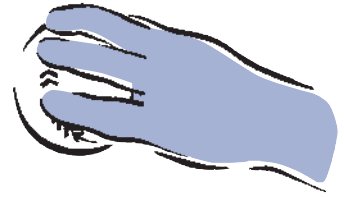
Als de speler de bal het veld in slaat en vervolgens kans ziet veilig een honk te bereiken, dan is dat een honkslag. Bereikt de speler op deze manier het eerste honk dan wordt gesproken van een éénhonkslag. Wordt de bal zo ver geslagen dat het tweede honk wordt bereikt, dan heet dat een tweehonkslag enzovoorts.

Het team in het veld

De pitcher/werper

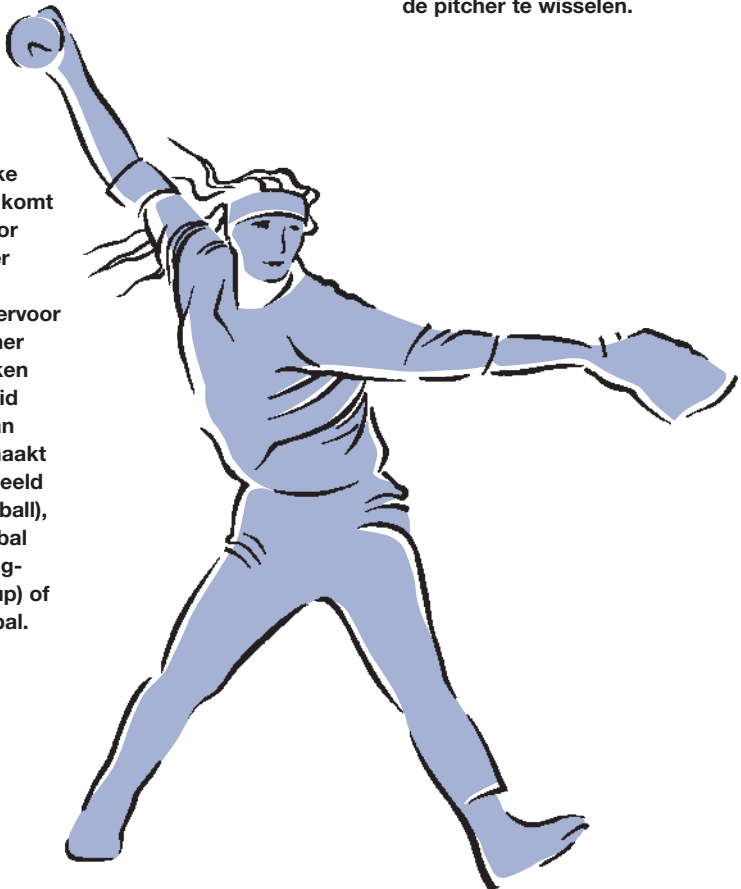
Voor het verdedigende team is het de taak om nullen te maken. Dit kan door spelers die aan slag komen uit te maken. Daarbij speelt de pitcher een belangrijke rol. Werpt de pitcher goede slagballen dan wordt er weinig geslagen en zullen er niet veel spelers van de tegenpartij op de honken komen.

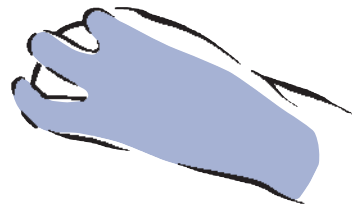
Pitcher en catcher proberen samen elke speler die aan slag komt uit te schakelen door te voorkomen dat er geslagen wordt. De catcher geeft hiervoor tekens aan de pitcher om duidelijk te maken wat voor bal gegooid moet worden. Er kan dan een keuze gemaakt worden uit bijvoorbeeld een harde bal (fast ball), een wegdraaiende bal (curve ball), een langzame bal (change-up) of een duidelijke wijdbal.



Ook wordt via tekens aangegeven waar de bal in het slagperk gegooid moet worden. De pitcher zal het niet altijd met het voorstel van de catcher eens zijn en wijst het voorstel af door kort met zijn hoofd nee te schudden.

Als de catcher een teken geeft waar de pitcher het wel mee eens is wordt heel kort met het hoofd ja geknikt. De bal wordt echter niet altijd gegooid zoals bedoeld is. Als de pitcher niet goed werpt, om welke reden dan ook, kan de coach besluiten de de pitcher te wisselen.





De catcher/ achtervanger

De catcher vervult een hele belangrijke rol omdat het de enige veldspeler is die het hele veld goed kan overzien. Er wordt dan ook verwacht dat deze aanwijzingen roept tijdens de spannende momenten in het spel. Aan de catcher is het ook de taak om alle ballen die de pitcher werpt, hoe moeilijk ook, te stoppen. Als de catcher een bal door laat schieten betekent dat meestal dat de lopers op de honken tenminste één honk kunnen opschuiven. Als er een loper op het derde honk staat en de bal wordt niet door de catcher gestopt, betekent dat meestal een punt voor de tegenpartij. De loper moet dan wel zonder getikt te worden de thuisplaat bereiken.

Als de catcher de door de pitcher aangegooide bal vangt terwijl een honkloper probeert van het eerste naar het tweede honk of van het tweede naar het derde honk te lopen ('een honk stelen') dan moet er razendsnel worden gereageerd.

1e, 2e en 3e honkspeler (infielders)

De honkspelers zijn de infielders die tot taak hebben om de honken te bewaken. Zij moeten proberen om de honklopers uit te maken. Dat kan door bijvoorbeeld een honkloper uit te tikken. Als een honkloper door een honk- of veldspeler met de handschoen 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-situatie is het voldoende als een honkspeler met zijn voet het honk aantikt voor-dat de loper het honk bereikt. Daarbij moet die speler wel de bal in zijn hand of handschoen 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 naar het tweede honk lopen. Er is dan sprake van een gedwongen-loop-situatie. Wordt de geslagen bal goed verwerkt en komt die heel snel bij een honkspeler op het tweede honk, dan hoeft alleen het honk met de voet te worden aangetikt voordat de loper dat honk bereikt.

De honkloper die op het eerste of tweede honk staat kan proberen een honk te "stelen". Daarbij houdt de loper de pitcher goed in de gaten. Hij wacht tot de pitcher de bal loslaat om naar de catcher te gooien om vervolgens naar het volgende honk te sprinten. De loper mag nl. zijn honk niet loslaten zolang de pitcher de bal in zijn hand heeft. Doet hij dit wel dan is hij uit.



Daarvoor moet uit de gehurkte stand worden opgesprongen om in één vloeiende beweging hard naar het tweede of derde honk te gooien. De honkspeler kan dan proberen de honkloper uit te tikken.

Short stop/korte stop

De korte stop is de veldspeler/infielder die staat tussen het tweede en derde honk. Deze speler moet proberen de ballen die tussen het tweede en derde honk geslagen worden te stoppen en liefst te vangen.

Hiervoor moet heel snel gereageerd worden. Niet bang zijn voor de bal en tegen een stootje kunnen is het kenmerk van deze speler. Zo'n hard en laag over de grond geslagen bal is heel moeilijk tegen te houden omdat hij door oneffenheden in het veld alle kanten op kan springen. Houdt de korte stop de bal tegen dan kan vrijwel zeker de bal op tijd naar de eerste honkspeler gegooid worden waardoor deze de slagman die dat honk probeert te bereiken kan uitmaken.

De honkspelers 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 honkspelers staan daarom een eindje bij 'hun' honk vandaan als er geslagen wordt. Om het veld goed af te dekken schuift de tweede honkspeler naar een positie tussen het eerste en tweede honk en staat de korte stop tussen het tweede en derde honk. De eerste en derde honkspeler nemen niet meer dan een paar meter afstand van 'hun' honk.

De outfielders/verre velders

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 en degene die geslagen heeft is dan uit. 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, kan de honkloper worden uitgetikt als hij geen contact heeft met een honk. Als hij wel in een gedwongen loop situatie is, is het voldoende als een veldspeler met de bal in de hand of handschoen met zijn voet het honk aantikt voordat de loper 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 honk-speler, 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. Als hij de bal heeft gevangen voordat de loper het eerste honk heeft bereikt, is die slagman uit. Overigens mag de slagman in die situatie op het eerste honk doorlopen. Dat wil zeggen dat de slagman 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 een veldspeler bij het uittikken de bal verliest betekent dat dat hij de bal niet echt goed vast had en is de loper niet uit.

Dubbelspel

Het dubbelspel is altijd heel spectaculair. Dat kan bijvoorbeeld als volgt gaan. Het eerste honk is bezet en een slagman slaat een lage bal richting korte stop. De loper op het eerste honk moet naar het tweede honk en is dus in een gedwongen-loop-situatie. De korte stop pakt de geslagen bal en gooit die naar de tweede honkspeler. Als deze de bal gevangen heeft wordt vervolgens zo snel mogelijk met de voet het tweede honk aangetikt. Daardoor is de loper, die van het eerste honk kwam, uit. Vervolgens wordt de bal razendsnel naar de eerste honkspeler gegooid. Als die bal gevangen wordt terwijl er contact is met het eerste honk voordat de loper dat honk heeft bereikt is ook die loper uit. Er zijn dan door het veldteam twee nullen gemaakt.

Puntentelling

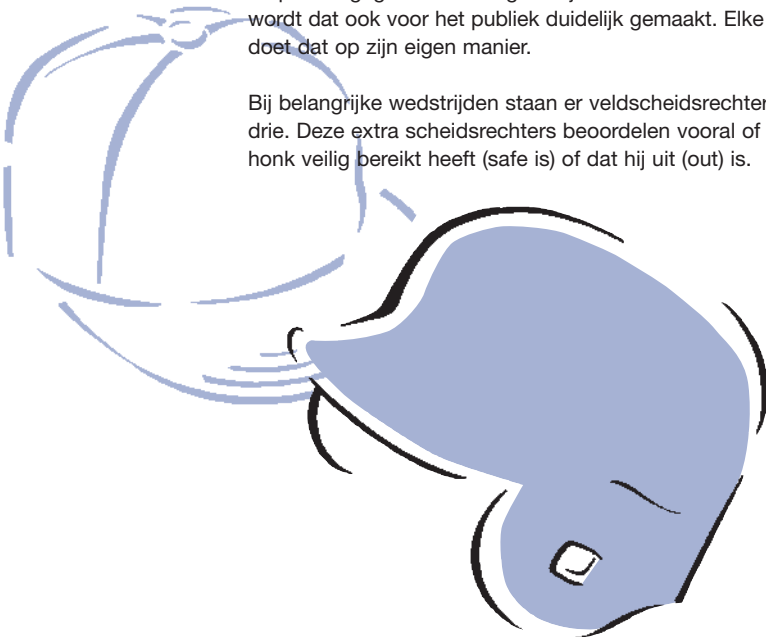
Alleen de aanvallende partij, de partij aan slag, kan punten scoren. Een speler die de bal het veld heeft ingeslagen moet eerst proberen veilig het eerste honk te bereiken. Daarna moet hij proberen via het tweede en derde honk de thuisplaat te bereiken. Als dat lukt zonder onderweg uitgemaakt te worden en voordat er gewisseld wordt, dan scoort de speler een punt.

Elke volgende speler 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 zo te gooien dat de speler er niet in slaagt de bal het speelveld in te slaan. Gooit de pitcher op de eerste speler drie slagballen maar ziet deze geen kans de bal goed te slaan dan is die speler uit. Er is dan door de veldpartij één nul gemaakt. Elke vangbal is een nul en ook elke speler die op de honken 'uitgemaakt' wordt is een nul. Als er drie nullen zijn gemaakt, zijn er dus drie spelers uit en wordt er gewisseld. De veldpartij komt dan aan slag en de slagpartij komt in het veld.

De umpire / scheidsrechter

De scheidsrechter staat achter de catcher. Deze beoordeelt of de door de pitcher gegooid bal slag of wijd is. Als de bal als slag beoordeeld is, wordt dat ook voor het publiek duidelijk gemaakt. Elke scheidsrechter doet dat op zijn eigen manier.

Bij belangrijke wedstrijden staan er veldscheidsrechters, soms zelfs drie. Deze extra scheidsrechters beoordelen vooral of een looper het honk veilig bereikt heeft (safe is) of dat hij uit (out) is.



De wedstrijd

Een wedstrijd duurt zeven innings maar in een aantal klassen wordt met een tijdslimiet van 1½ uur gespeeld. Een inning is voorbij als beide teams éénmaal aan slag zijn geweest. Zo'n wedstrijd van zeven innings duurt gemiddeld 1½ uur.

De spelers zijn voordat de wedstrijd begint op het veld om in te spelen, de warming-up. Voor de aanvang van een wedstrijd 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 daarvandaan de tegenpartij een prettige wedstrijd.

Nu volgt een beschrijving van het eerste stuk van een willekeurige wedstrijd. Elke wedstrijd is natuurlijk anders, maar dat is juist zo spannend.

Op een teken van de scheidsrechter begint het spel. Hij geeft de eerste slagman aan dat hij kan beginnen. Meestal is dit een snelle loper. Deze kiest een knuppel en stelt zich op in het slagperk. Omdat er nog geen lopers op de honken staan zal geprobeerd worden om als eerste zo ver mogelijk te komen. Daarvoor moet de bal, zonder dat die gevangen wordt, zo ver mogelijk worden weggeslagen. De pitcher gooit als eerste een slagbal die de slagman verkeerd inschat en laat gaan. Dan gooit de pitcher twee keer een wijdbal. Vervolgens een slagbal die weggeslagen wordt. 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 honkspeler. De rechtsvelder loopt snel naar de bal toe, pakt hem en gooit snel naar de eerste honkspeler die inmiddels al weer op het honk staat. De slagman bereikt het eerste honk net voordat de bal door de eerste honkspeler wordt gevangen en is dus niet uit.

Terwijl de tweede speler naar het slagperk toeloopt kijkt hij naar de coach. Die geeft een heleboel tekens met zijn handen of stem 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.

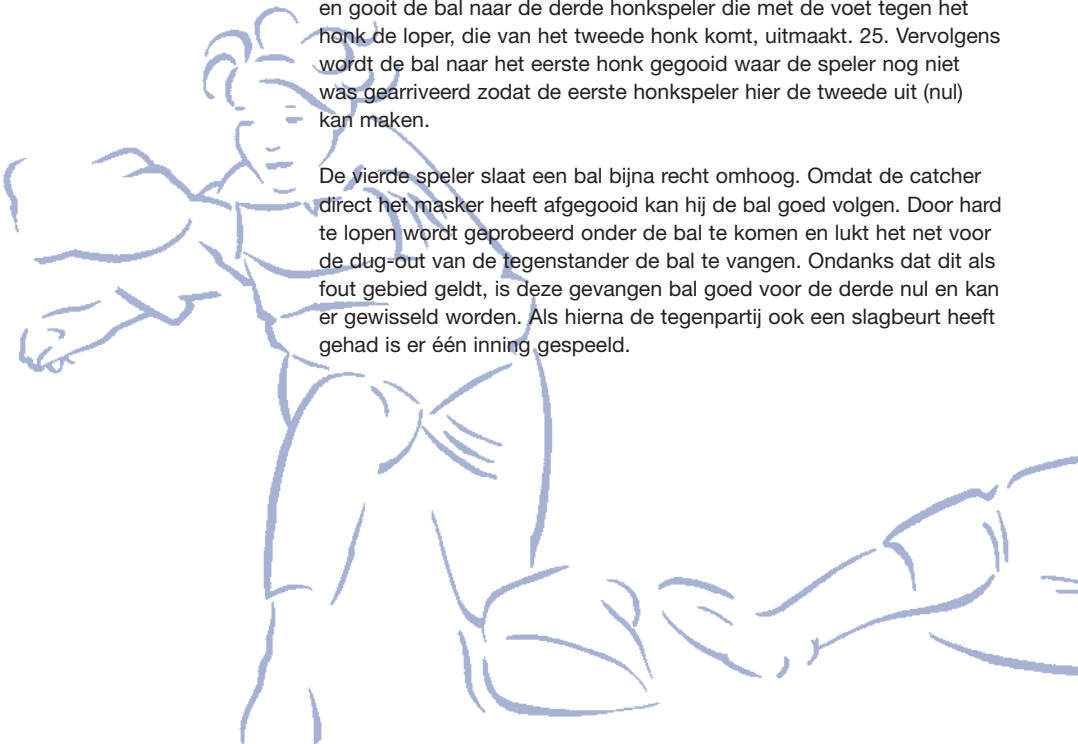
De eerste geworpen bal is een slagbal, de slagman geeft niet een harde klap zoals iedereen verwacht, maar een heel zacht tikje, een zogenaamde stootslag. Bij een stootslag wordt de knuppel niet gezwaaid, maar in de slagzone stilgehouden. De bal komt tegen de knuppel en stuit het veld in. Een goede stootslag rolt richting derde of eerst honk en blijft bijvoorbeeld halverwege, tussen het derde honk en de thuisplaat liggen. De derde honkspeler, 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 zo snel mogelijk op weg naar het eerste honk en de looper die op het eerste honk stond is al bijna bij het tweede honk. De derde honkspeler is naar de bal toegelopen, pakt deze van de grond en gooit hem in dezelfde beweging hard naar de eerste honkspeler. Terwijl dat gebeurt zie je de outfielder in het linksveld naar het derde honk toeren. 24. Dat doet hij voor het geval de looper die naar het tweede honk is gelopen, doorloopt naar het derde honk. Het derde honk was door het inlopen van de derde honkspeler niet "bewaakt" waardoor de bal niet op dat honk aangegooid zou kunnen worden. De naar het eerste honk gegooide bal komt echter te laat om de slagman uit te maken. De derde honkspeler 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 speler aan de beurt deze slaat een lage grondbal tussen het tweede en derde honk. De korte stop 'verwerkt' de bal goed en gooit de bal naar de derde honkspeler die met de voet tegen het honk de looper, die van het tweede honk komt, uitmaakt. 25. Vervolgens wordt de bal naar het eerste honk gegooid waar de speler nog niet was gearriveerd zodat de eerste honkspeler hier de tweede uit (nul) kan maken.

De vierde speler slaat een bal bijna recht omhoog. Omdat de catcher direct het masker heeft afgegooid kan hij de bal goed volgen. Door hard te lopen wordt geprobeerd onder de bal te komen en lukt het net voor de dug-out van de tegenstander de bal te vangen. Ondanks dat dit als fout gebied geldt, is deze gevangen bal goed voor de derde nul en kan er gewisseld worden. Als hierna de tegenpartij ook een slagbeurt heeft gehad is er één inning gespeeld.





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 dit boekje informatie waarmee de meeste vragen beantwoord kunnen worden.

Meer informatie kunt u aanvragen bij:

KONINKLIJKE NEDERLANDSE BASEBALL EN SOFTBALL BOND
(KNBSB)

“Twinstate II” Perkinsbaan 15

3439 ND Nieuwegein

telefoon: (030) 607 60 70

fax: (030) 294 30 43

e-mail: baseball.softball@knbsb.nl

website: www.knbsb.nl

© Copyright 1997 by:

Stichting Bleesing Fonds, Amsterdam

Uitgave:

Stichting Bleesing Fonds, Amsterdam

Tekst:

Wijnand Agterberg met dank aan Marja Lindhout

Vormgeving en illustraties:

Randi Björkmo

Prepress en druk:

Offsetdrukkerij Inter-Contact bv, Alphen aan den Rijn

