

Speluitleg honkbal

Voor buitenstaanders is honkbal een moeilijk sport. De spelregels zijn niet zo duidelijk als bij een sport als voetbal. Dat maakt het honkbal niet alleen een stuk unieker, maar mooier. Want als je eenmaal de regels onder de knie hebt, is er geen leuker spel te spelen dan honkbal. Om voor het eerst kennis te maken met de verschillende regels van het honkbal staat hieronder een kleine inleiding over belangrijke zaken waar je mee te maken krijgt op het moment dat je gaat honkballen. Aangezien het een lang stuk tekst is, zijn de verschillende onderwerpen overzichtelijk geordend door middel van een vetgedrukte titel. Op deze manier kan je eventueel snel zoeken naar het onderwerp waar je meer over wilt weten.

Algemeen

Honkbal is een veldsport, gespeeld door twee ploegen van elk negen spelers, die om beurten als slag- en veldpartij fungeren. Het veld bestaat uit een vierkant met ruimte eromheen.

Op de hoekpunten liggen de honken: drie platte witte kussens en als (vierde) thuishonk een vijfhoekige witte rubberplaat. Naast dit thuishonk zijn de slagperken uitgezet, links van het honk een perk voor rechtshandige, rechts ervan een voor linkshandige slaglieden. Even v³³r het midden van het vierkant ligt een witte rubberwerpplaat, waar de werper (pitcher) plaatsneemt. Een wedstrijd bestaat uit negen innings, dit zijn perioden waarin elk van beide ploegen eenmaal slagpartij en eenmaal veldpartij is. Alleen de slagpartij kan punten behalen.

De leden van de veldpartij hebben allen een veldpositie ingenomen. De werper gooit bovenhands; dan heeft de bal meer snelheid dan bij een onderhandse worp. De werper werpt de bal in de richting van de slagman. Deze slaat hem met het slaghout het veld in en rent vervolgens naar het eerste honk, vandaar naar het tweede, derde en thuishonk, bij het bereiken waarvan hij een run (punt) heeft gemaakt.

De werper moet de bal steeds zodanig gooien dat deze het thuishonk passeert op een hoogte die wordt begrensd door de breedte van de slagplaat en de schouders en knie«n van de slagman ('strike-zone').

Als drie spelers van de slagpartij 'uit' zijn, wisselen veld- en slagpartij. De ploeg die na negen innings de meeste punten heeft, is winnaar. Bij gelijke stand na negen innings wordt steeds een slagbeurt voor beide ploegen verder gespeeld. In Nederland duurt een wedstrijd echter maximaal twaalf innings.

De Uitrusting van de honkballer

Het basismateriaal van een honkballer bestaat uit een bal, een handschoen en een knuppel. Bovendien worden er bij honkbal speciale schoenen gebruikt. Deze worden ook wel spikes genoemd, omdat er scherpe punten onder zitten om beter grip op het gravel te kunnen krijgen. De spelers die in een wedstrijd aan slag komen, moeten verplicht een slaghelm op doen. De catcher heeft bovendien een speciale uitrusting.

De handschoen

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

De catcher gebruikt een handschoen van een duidelijk ander model dan de andere spelers. Het is een grote en veel dikkere handschoen dan de anderen. Hij moet alle, meestal hard geworpen, ballen van de pitcher vangen.

Maar ook de handschoenen van de andere spelers in het veld zijn verschillend. De outfielders gebruiken hele grote handschoenen om de hoge verre ballen goed te kunnen vangen. Een infielder met uitzondering van de eerste honkman gebruikt juist weer een kleine handschoen omdat hij de bal weer heel snel uit zijn handschoen moet kunnen pakken om naar een andere speler te kunnen werpen.

De bal

De buitenkant van de bal die in de honkbalsport wordt gebruikt is van leer en ongeveer even groot als een tennisbal maar wel bijna zes maal zo zwaar. Het is een harde, massieve bal, die een omtrek heeft van 229 tot 235 millimeter en een gewicht van 141 tot 149 gram.

De knuppel

Het is heel belangrijk om een knuppel te gebruiken die bij je past. De keuze van de knuppel die je het beste kan gebruiken, is afhankelijk van je lengte, je gewicht, je kracht en snelheid. Er bestaat dus geen standaardregel.

Veel 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 kunnen ze niet snel genoeg reageren op de door de pitcher geworpen bal. Het resultaat is dat ze geen bal raken of te laat zijn en daarom de bal buiten de lijnen slaan. Ze bereiken dus het tegenovergestelde van wat de bedoeling is. Een vuistregel voor beginners is om eerst die knuppel te kiezen die je nog gemakkelijk kan hanteren en vervolgens een iets lichtere knuppel te gebruiken. De beste slagmensen in het tegenwoordige honkbal gebruiken lichte knuppels van aluminium.

Het hardhouten of lichtmetalen ronde slaghout mag niet langer zijn dan 1,07 meter en nergens een grotere doorsnede hebben dan zeven centimeter.

De uitrusting van de catcher

De catcher draagt een helm, een masker, een body protector en beenkappen (legguards). Hij moet de door de pitcher geworpen ballen vangen en dat gaat niet altijd even eenvoudig. Het gebeurt dan ook vaak dat de geworpen bal niet in zijn handschoen terecht komt maar dat de catcher de bal tegenhoudt met zijn lichaam. Daarom moet dat volledig beschermd worden.

Het honkbalveld

Vaste punten in het veld zijn de thuisplaat, de drie honken en de werpersheuvel. 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 buitenveldhek, dat de derde begrenzing van het veld vormt, staat gemiddeld op 90 tot 120 meter van de thuisplaat. De afstand tussen de honken bedraagt 27,50 meter. Ook de afstand tussen de thuisplaat en het eerste en derde honk bedraagt 27,50 meter. De afstand tussen de werpplaat en de thuisplaat is 18,45 meter.

Een professionele werper werpt de ballen met een snelheid van circa 40 m/seconde (144 km/uur). De slagman heeft dus een halve seconde tijd om te bedenken of de aangegooide bal slag of wijd wordt en om te beslissen of hij de bal gaat proberen weg te slaan.

Zowel bij het eerste en het derde honk is buiten de lijnen een vak voor een coach, die tijdens het spel aanwijzingen geeft aan de honklopers. De spelers die niet in het veld zijn, zitten in de dug-out. Elk team heeft zijn eigen dug-out.

De taken van de spelers

Honkbal wordt gespeeld door twee teams die elk uit negen spelers bestaan. De spelers van de team die aan slag is hebben allemaal min of meer dezelfde opdracht. De bal moet het veld in geslagen worden en liefst zo ver mogelijk. De spelers van de veldpartij hebben allemaal een andere taak. In het veldspel is duidelijk te zien dat honkbal een samenspel van specialisten is.

De slagman

Het team aan slag is de aanvallende partij. Dat team kan punten scoren, terwijl het team in het veld moet proberen dat te verhinderen. Meestal zal de slagman 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 veld terechtkomt. De bal gaat dan over het outfieldhek heen en is dus buiten bereik van de veldspelers.

De slagman kan dan ongehinderd een rondje lopen over het eerste, tweede, derde honk en tenslotte via de thuisplaat een punt scoren. Dat wordt dan 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 slagman uit. Het ver weg slaan van de bal is dus niet altijd het beste.

Slagzone

De pitcher werpt de bal die de slagman moet proberen weg te slaan. Als de bal door de slagzone gegooid wordt, geldt het als 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 onderkant knie en schouderhoogte (onderkant schouderblad) van de slagman, als die in slaghouding staat.

Als de pitcher drie slagballen gooit en de slagman heeft geen kans gezien de bal het veld in te slaan dan is hij uit. Gooit de pitcher vier wijdballen dan heeft de slagman een vrije loop. Hij mag dan gewoon naar het eerste honk lopen, waarbij hij niet uitgetikt mag worden.

Meestal gooit de pitcher niet drie slagballen of vier wijdballen achter elkaar. Als er twee slagballen en drie wijdballen zijn gegooid dan wordt er gesproken van een 'volle bak'. Elke volgende bal geeft dan een beslissing. Als dat een slagbal is, zou er geslagen moeten worden

waarbij vanzelfsprekend ook mis geslagen kan worden. In beide gevallen komt daarna de volgende slagman aan de beurt. Wordt er bij een volle bak een wijdbal gegooid dan heeft de slagman een vrije loop en komt ook de volgende slagman aan de beurt. Wordt die derde slagbal wel geraakt door de slagman maar is het een foutslag dan mag hij blijven staan om het nogmaals te proberen. Een foutslag is een slagbal die buiten de lijnen komt. Als dus de derde slagbal een foutslag is dan wordt die eigenlijk niet meegeteld.

De honklopers

Als een team aan een slagbeurt begint staan er nog geen spelers op de honken. Bereikt de eerste slagman het eerste honk na een goede slag of omdat de pitcher vier wijd gegooid heeft, dan moet hij naar het tweede honk lopen als de tweede slagman de bal het veld in slaat. Als hij zou blijven staan dan zouden er twee spelers op het eerste honk staan en dat mag niet. In zo'n situatie heeft de honkloper dus geen keuze maar moet hij lopen en wordt er gesproken over een gedwongen loop. Als alle honken bezet zijn op het moment dat de volgende slagman aan slag is, dan is er voor alle honklopers sprake van een gedwongen loop situatie. Wordt er een homerun geslagen met drie honken bezet dan heet dat een grand-slam. De slagman die de bal het veld uit slaat geeft drie honklopers de kans om een punt te scoren. Omdat ook zichzelf een punt maakt op het moment dat hij over de thuisplaat komt worden er met één klap vier punten gescoord.

Honkslag

Als de bal door de slagman het veld in wordt geslagen en de slagman vervolgens één van de honken bereikt dan is dat een honkslag. Bereikt de slagman het eerste honk dan is het een één honkslag. Ziet hij kans om het tweede honk te bereiken dan is het een tweehonkslag. Komt hij direct op het derde honk, dan is dat een driehonkslag. Weet hij ook de thuisplaat in één keer veilig te bereiken, dan wordt dat een homerun genoemd.

De pitcher/werper

Voor het verdedigende team hangt veel af van de pitcher. Werpt de pitcher goede ballen dan wordt er weinig geslagen en zullen er niet veel spelers van de tegenpartij op de honken komen. Pitcher en catcher proberen samen elke slagman uit te schakelen door te voorkomen dat er geslagen wordt.

De catcher geeft tekens aan de pitcher om duidelijk te maken wat voor bal hij vindt dat er gegooid moet worden. Hij kiest daarbij uit bijvoorbeeld een harde bal (fastball), een curve ball, een langzame bal (change-up) of een duidelijke wijdbal. Ook geeft hij via tekens aan waar in het slagperk hij de bal wil hebben. De pitcher zal het niet altijd eens zijn met het voorstel van de catcher en dan zie je dat hij heel kort met zijn hoofd nee schudt. Als de catcher een teken geeft waar de pitcher het mee eens is dan knikt hij heel kort met zijn hoofd. De bal wordt echter niet altijd gegooid zoals die bedoeld is. Werpt de pitcher niet goed, om welke reden dan ook, kan de coach besluiten om hem te wisselen.

De catcher/achtervanger

De catcher of achtervanger vervult een hele belangrijke rol. Hij kan als enige veldspeler het hele veld goed overzien en van hem wordt daarom verwacht dat hij aanwijzingen geeft op spannende momenten in het spel.

Aan de catcher is de taak om alle ballen die de pitcher werpt, hoe moeilijk ook, te stoppen. Als de catcher een bal doorlaat dan betekent dat meestal dat de lopers op de honken tenminste één honk kunnen opschuiven. Staat er een loper op het derde honk als de bal niet door de catcher wordt gestopt, betekent dat vaak een punt voor de tegenpartij als de loper de thuisplaat veilig weet te bereiken.

Als de catcher de aangegooide bal vangt en een honkloper probeert van het eerste naar het tweede honk of van het tweede naar het derde honk te lopen dan moet hij razendsnel reageren. Hij springt dan op uit zijn gehurkte stand en gooit in één vloeiende beweging de bal hard naar het tweede of derde honk. De honkman kan dan proberen de honkloper uit te tikken.

Eerste, tweede en derde honkman

De honkmannen zijn de infielders die tot taak hebben om de honken te bewaken. Zij moeten proberen om de honklopers uit te maken. Dat kan door het uittikken van een honkloper. Als een honkloper door een 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 dan is het voldoende als de honkman met zijn voet het honk aantikt voordat de loper dat honk bereikt. Daarbij moet die honkman 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 van het eerste naar het tweede honk lopen. Dan is er sprake van een gedwongen loop van het eerste naar het tweede honk. Wordt de geslagen bal goed verwerkt en komt die heel snel bij de tweede honkman hoeft hij alleen het honk aan te tikken voordat de loper dat honk bereikt.

De honkmannen 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 honkmannen staan daarom een eindje van hun honk vandaan als er geslagen wordt door de tegenpartij. De tweede honkman schuift naar een positie tussen het eerste en tweede honk. De eerste en derde honkman nemen niet meer dan een paar meter afstand van hun honk. De honkloper die op het eerste of tweede honk staat zal proberen "een honk te stelen" als het volgende honk niet bezet is. Hij laat zijn honk los en schuift behoedzaam een stukje op in de richting van het volgende honk. Dat wordt trekken genoemd. Daarbij houdt de honkloper de pitcher goed in de gaten want die heeft op dat moment de bal. Hij wacht totdat de pitcher de bal naar de catcher gooit en sprint dan naar het volgende honk. De pitcher zal soms proberen de honkloper te verrassen. Net voordat hij de bal naar de catcher gaat gooien draait hij zich razendsnel om en gooit de bal naar de honkman (dit heet een 'pick-off').

De honkman probeert de honkloper dan uit te tikken voordat deze weer terug is bij het honk waar hij net enige afstand van heeft genomen.

Korte stop

De korte stop is de veldspeler die staat tussen het tweede en derde honk. Hij moet proberen de lage ballen die tussen het tweede en derde honk geslagen worden te stoppen en liefst te vangen als dat kan.

Hij moet heel snel en niet bang voor de bal zijn. Hij moet tegen een stootje kunnen omdat de ballen vaak hard en laag zijn kant op komen. Als een bal hard over de grond geslagen wordt is het heel moeilijk om de bal tegen te houden omdat hij door oneffenheden in het veld alle kanten op kan springen. Houdt de korte stop de bal tegen dan kan hij vrijwel zeker de bal op tijd naar de eerste honkman gooien waardoor deze de slagman, die dat honk probeert te bereiken, kan uitmaken.

De 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. 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

Als er geen sprake is van een gedwongen loop, moet de honkloper worden uitgetikt als hij geen contact heeft met een honk. Als hij wel in een gedwongen loop situatie is kan hij natuurlijk uitgetikt worden maar dat hoeft niet persé. Het is voldoende als een speler van de tegenpartij met de bal in de hand of handschoen met zijn voet het honk aantikt voordat de looper 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 honkman, 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. Heeft hij de bal gevangen voordat de slagman het eerste honk kan aantikken dan is die slagman uit. Overigens mag de looper in die situatie op het eerste honk doorlopen. Dat wil zeggen dat de honkloper 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 de veldspeler bij het uittikken de bal verliest dan betekent dat dat hij de bal niet echt goed vast had. De looper is dan safe.

Dubbelspel

Het dubbelspel is altijd heel spectaculair. Dat gaat bijvoorbeeld als volgt. Het eerste honk is bezet en de slagman slaat een lage bal richting korte stop. De looper op het eerste honk moet van het eerste naar het tweede honk. Hij zit dus in een gedwongen loop situatie.

De korte stop pakt de geslagen bal en gooit die naar de tweede honkman. Deze tikt, met de gevangen bal in zijn hand of handschoen, met zijn voet het tweede honk aan waardoor de looper komend van het eerste honk uit is en gooit vervolgens de bal razendsnel naar de eerste honkman. Vangt die de bal terwijl hij contact heeft met het honk voordat de slagman daar aankomt dan is ook de slagman uit. Er zijn dan door het veldteam twee spelers uitgemaakt.

Puntentelling

Alleen de aanvallende partij, de partij aan slag, kan punten scoren. Een slagman die, nadat hij de bal het veld heeft ingeslagen, moet altijd proberen veilig het eerste honk te bereiken. Daarna moet hij proberen via het tweede en derde honk de thuisplaat te bereiken. Lukt hem dat zonder dat hij wordt uitgetikt en voordat er gewisseld moet worden, scoort hij een punt.

Elke volgende slagman 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 de bal zo te gooien dat de slagman er niet in slaagt hem weg te slaan.

Gooit de pitcher op de eerste slagman drie slagballen maar ziet de slagman geen kans de bal goed te slaan dan is die slagman uit. Er is dan één nul. Elke vangbal is ook een nul en ook elke speler die op de honken uitgemaakt wordt is een nul. Als er drie nullen zijn wordt er gewisseld.

De wedstrijd

Een wedstrijd duurt negen innings. Jeugdwedstrijden duren korter. Een inning is voorbij als beide teams eenmaal aan de slag zijn geweest. Zo'n wedstrijd van negen innings duurt gemiddeld ongeveer 3 uur.