

Speluitleg Recreanten (Slow-pitch ball)

Bij dit spel voor mannen en vrouwen, jongens en meisjes, kan door de deelnemers uit een aantal speelmogelijkheden worden gekozen. Voor 'speler' kunnen we dus ook 'speelster' invullen, voor 'slagman' ook 'slagvrouw', voor 'hij' ook 'zij' enzovoort.

Het spel leent zich uitstekend voor beoefening op het veld, maar ook in de zaal. Binnen wordt er echter met een speciale 'Indoor'-bal gespeeld.

De regels kunnen naar behoeven worden aangepast. Zo kan er al gespeeld worden door een groep van 12 personen (2 van 6) en uiteraard mogen de ook uit een ongelijk aantal spelers bestaan 5-7 of 6-9 enz., al naar gelang de doelstelling van het spel, denk hierbij aan niet gelijke sterkte of training.

Deze uitgave moet dan ook worden gezien als een handleiding voor mensen, die het plezierig vinden om te spelen zonder strenge spelregels.

Met een eigen invulling van de basisregels of met gebruikmaking van het spelidee kan er heel plezierig worden gespeeld.

Ook coaches van pupillen van zowel honkbal als softbal, die spelers krijgen uit de peanut groepen, kunnen met de kinderen, die nog niet toe zijn aan de harde honk- en softbal, prima verder spelen met 'zij-toss' bal, waarbij gebruik wordt gemaakt van een zachte bal.

Tevens is deze handleiding bedoeld voor vakleerkrachten lichamelijke opvoeding, die met slow-pitchbal een mogelijkheid meer hebben om bijvoorbeeld hun softballles in intensiveren.

De techniek van 'zij-toss' is veel eenvoudiger dan de onderhandse werpbeweging van de werper; er ontstaan bij dit spel ook veel meer veldsituaties.

Ook kunnen er in dezelfde speeltijd meer ballen worden geslagen. De teleurstelling van '3-slag uit' kan bij de lagere klassen worden vermeden. Immers, bij 'fast-pitch' is het de bedoeling om het de slagman moeilijk te maken, bij 'slow-pitch' juist niet!

Spelidee

Er spelen twee partijen met elkaar. Een slagpartij en een veldpartij. Beide partijen moeten proberen punten te scoren. Hiertoe krijgen beide partijen evenveel slagbeurten en veldbeurten (innings).

Het aantal beurten is van tevoren af te spreken. Je kunt dat aantal ook laten afhangen van de tijd die je beschikbaar hebt om te spelen.

Wisselen van slagbeurt naar veldbeurt gaat als volgt. Als iedereen van de slagpartij heeft geslagen wordt er verder gespeeld tot de veldpartij nog één speler van de slagpartij heeft uitgemaakt. Dit kan de slagman zijn, maar ook een honkloper.

Speelveld

Denk aan de twee lijnen:

- Cirkelsegment op afstand van ca. 3 m van de thuisplaat (=foutlijn);
- Cirkelsegment op afstand van ca. 10 m van de thuisplaat (=veiligheidslijn).

(Een geslagen bal, die vóór de 3 m lijn blijft liggen, is een foutslag.)

Slagpartij

Stelt zich op (of gaat zitten op een bank) op een afstand van ca. 3 m van de lijn (eventueel denkbeeldig) van de thuisplaat naar het 1e honk.

De slagman probeert honkloper te worden. Je wordt honkloper door een opgegooide bal goed het veld in te slaan en, zonder te zijn uitgemaakt door de veldpartij, het 1e honk aan te raken.

De honkloper probeert een punt te scoren door de honken in de volgorde 1e, 2e, 3e honk en Thuisplaat aan te raken, zonder te zijn uitgemaakt door de veldpartij. Dit scoren kan gebeuren op de eigen slag (=homerun), maar ook op de slag van de volgende slagman of slagmensen, als je besluit niet verder te gaan dan 1, 2 of 3 honken.

Er mag maar één looper op een honk staan. Wanneer een looper besluit om niet verder te gaan, dan laat hij dit zien aan de veldpartij en gaat terug naar het honk. Vervolgens mag de honkloper uit de 'honk-vast' start weer verder gaan na de volgende geslagen bal.

Goed geslagen bal

- Elke bal die tussen het 1e en 3e honk door geslagen wordt en tenminste voorbij de 3 m lijn gaat;
- Elke bal die het 1e of 3e honk raakt;
- Elke bal die voorbij het 1e en 3e honk buiten de verlengde lijnen van de thuisplaat naar het 1e en 3e honk rolt of stuit, maar eerst de grond tussen de honken heeft aangeraakt.

Fout geslagen bal

Elke bal die niet goed geslagen is (direct buiten de lijnen of voor de 3 m lijn blijft liggen). Het spel is dood er moet opnieuw geslagen worden en de lopers moeten terug naar hun honk.

N.B.: Wanneer een slagman honkloper wordt, noem je de loop naar het 1e honk een 'gedwongen loop'. Wanneer een honkloper het recht op een honk verliest, doordat een slagman honkloper wordt, of doordat een andere looper hierdoor gedwongen wordt op te schuiven, noem je dit ook een 'gedwongen loop'.

Wanneer een honkloper, die al op weg is naar het volgende honk, ziet dat de bal gevangen wordt, moet hij onmiddellijk terug naar het honk wat hij zojuist heeft verlaten. Dit noem je een 'omgekeerde gedwongen loop'.

Wanneer een honkloper een honk verder wil gaan, zonder dat hij gedwongen wordt door een slagman of een andere looper die het recht op een honk verloren heeft, mag dit en noem je dit een 'loop op eigen risico'.

Veldpartij

- Stelt zich op ergens in het speelveld, maar in ieder geval achter de 10 m lijn. Een speler mag zich in de buurt van de thuisplaat bevinden om dit honk te bewaken. Deze speler moet in ieder geval, in verband met de veiligheid, tegenover de slagman staan;
- Probeert punten te scoren door goed- of fout geslagen ballen te vangen;
- Probeert te verhinderen dat de slagpartij punten scoort, door de slagman uit te maken.

Uitmaken

- Vangen van goed- of fout geslagen bal:
 - Veldpartij krijgt een punt
 - Slagman uit
 - Honkloper(s) verplicht terug naar honk (gedwongen loop)
- Uittikken van een slagman of honkloper, die geen contact heeft met een honk (uitzondering: op het 1e honk mag je, zoals dat genoemd wordt 'doorschieten').
- Uitbranden van een honk: met de bal in bezit het honk aanraken, voordat de slagman of honkloper, die verplicht is naar dat honk te gaan, dit honk bereikt. Dit geldt dus zowel bij een 'gedwongen loop' als een 'omgekeerde gedwongen loop'.

N.B.: Bij loop op eigen risico looper uittikken.

Bij gedwongen loop honk uitbranden of looper uittikken (loper uittikken mag dus altijd).

Stopzetten van het spel

Als niemand meer uitgemaakt kan worden op de honken, of de honklopers te kennen geven niet verder te willen gaan, gooit de veldpartij de bal naar de 'tosser'. Dan is het spel dood en moet(en) de honkloper(s) terug naar het laatst bereikte honk. De honkloper(s) mag/mogen dan pas verder gaan als de bal geslagen wordt door de volgende slagman.

Opwerpen van de bal (tossen)

De bal wordt opgegooid door de spelleider of een speler van de slagpartij op de zogenoemde zij-toss manier. De tosser moet geknield, op een afstand van ca. 2 m naast de lijn van de thuisplaat naar het 1e honk, de bal met een boogje opgooien voor een rechtshandige slagman. Voor een linkshandige slagman neemt de tosser op dezelfde afstand plaats naast de lijn van de thuisplaat naar het 3e honk. Ongeveer op heuphoogte ter hoogte van de voorste voet is de beste plaats om de bal te slaan.