Bee-Ball

KNBSB

Playbook

Foto: Kees Ettema, www.morethanclassic.eu

Bee there!

Ter introductie

BeeBall is een stoer, flitsend en leuk spel voor kinderen van 5 tot en met 12 jaar. Door de kleine teams en eenvoudige spelregels worden kinderen volledig bij het spel betrokken en zijn ze volop in beweging. Bij BeeBall staan teamgeest en sportiviteit voorop.

Door het spelen van BeeBall raken kinderen snel vertrouwd met het slaan, gooien en vangen. Op speelse wijze maken kinderen zich snel de technische vaardigheden van honkbal en softbal eigen.

BeeBall kenmerkt zich in het bijzonder doordat het spel door kinderen vanaf 5 jaar en met kleine teams wordt gespeeld. Het spel vraagt weinig ruimte of speciale voorzieningen. Het kan uitstekend worden gespeeld op een willekeurig grasveld, plein of in de zaal. De kleine afmeting van het veld bevordert speelintensiteit. Geen statische houding, maar dus volop activiteit.

Officieel BeeBall wordt gespeeld met een soft-touch bal. Deze bal is zacht en bevordert daardoor de veiligheid en neemt mogelijke angst bij de deelnemers weg. Verder heeft de bal een afmeting van 8 inch (ter vergelijking; een honkbal is 9 inch en een softbal 12 inch). Deze bal is ideaal voor de kleine hand en komt de motorische ontwikkeling ten goede. Speel je BeeBall buiten de vereniging, dan voldoet elke zachte bal.

BeeBall is een spel voor iedereen en overal!

FUN!

Dit playbook is bedoeld als leidraad voor de begeleiding van de jeugd tot en met 12 jaar. Belangrijk bij deze groep is het **spelplezier**. De spelregels moeten daarom met flexibiliteit worden gehanteerd.

Ter bevordering van de leesbaarheid is het gehele playbook geschreven in de mannelijke vorm. Bij hij wordt dus ook bedoeld zij en bij speler tevens speelster.

- **Spelplezier voor beide teams staat voorop!**
- **Coaches bij de honken is niet nodig, kinderen kunnen het zelf!**
- **Fouten maken mag, daar leer je van!**
- **Laat kinderen kennis maken met elke positie!**
- **Minder spelers verhoogt de intensiteit en daarmee het spelplezier!**
- **Met 4 kinderen vorm je al een nieuw Rookie League team!**

Begrippenlijst

Achter in dit boekje vindt u een begrippenlijst. Woorden die daarin voorkomen worden in de tekst aangegeven met een *.

Organisatie

De Koninklijke Nederlandse Baseball en Softball Bond (KNBSB) biedt de spelvorm **BeeBall** aan. BeeBall is door de eenvoud van het spel en dynamiek in het bijzonder geschikt voor de jongste jeugd. Jongens en meisjes kunnen gezamenlijk met veel plezier BeeBall spelen. Juist voor (kleine) verenigingen, scholen en buitenschoolse opvanginstellingen is het een ideaal spel. Alle varianten van BeeBall kunnen gespeeld worden in een beperkte ruimte. Een sportveld, (gym)zaal, grasveld in het park of een buurtpleintje is al snel geschikt.

Begeleiding

Ieder BeeBall-team heeft een begeleider. Ook wel de coach. Door de eenvoud van het spel kan een ouder of geïnteresseerde al snel de rol van coach op zich nemen. De coach zorgt ervoor dat:

- Het team op tijd aanwezig is op de speellocatie;
- Het line-up* formulier is ingevuld;
- De stand wordt bijgehouden;
- Bij de Coach Pitch* gooit de coach de ballen op.

De coach heeft geen specifieke kennis van het honkbal of softbal nodig om een team te kunnen ondersteunen. Goede begeleiding kan tijdens de wedstrijden het beste vanuit een positie rond de thuisplaat of de spelersbank* gegeven worden. Hulp van volwassenen (coachen) bij de honken is niet gewenst; de kinderen kunnen zo spelenderwijs zelf de mogelijkheden van het BeeBall spel ontdekken!

BeeBall is FUN!

Bij BeeBall is plezier hebben belangrijker dan winnen of verliezen.

Spelvarianten

BeeBall is een spel dat kinderen spelenderwijs vertrouwd maakt met honkbal of softbal. Er worden twee spelvarianten aangeboden - BeeBall Rookie League met drie honken en BeeBall Major League met vier honken - waaruit door de vereniging gekozen kan worden aan de hand van vaardigheid en spelervaring. Binnen de spelvariant BeeBall Rookie League kun je afhankelijk van het niveau van de groep en individuele sporter, in overleg met de tegenstander, kiezen voor het slaan vanaf het slagstatief* of Coach Pitch.

Bij BeeBall Rookie League en bij BeeBall Major League is de binnenhoog regel niet van toepassing.

Overzicht

BeeBall	Rookie League	Major League
Leeftijd	Advies: t/m 8 jaar (officieel: t/m 10 jaar)	t/m 12 jaar
Vaardigheid	Beginners	Gevorderden
Speelveld	**Driehoek** van 60 graden Honkafstand: 15 m (±17 stappen) Werpplaat: 3-5 m (±4-6 stappen)	**Vierkant** Honkafstand: 18.30 m (±20 stappen) Werpplaat: 5-8 m (±6-10 stappen)
Materiaal	Soft-touch 8 inch bal. Aluminium, houten of kunststof knuppel.	Soft-touch 8,5 inch bal. Aluminium of houten knuppel.
Teamgrootte	4 tegen 4 of 5 tegen 5	6 tegen 6 t/m 9 tegen 9
Speelduur	Onderling overleg	Onderling overleg
In het spel brengen	**Slagstatief** (onbeperkt aantal pogingen) of **Coach Pitch Kort**, 3-5 m, 3 maal (herkansing: 1 maal vanaf het slagstatief)	**Coach Pitch Lang**, 5-8 m, 3 maal (herkansing: 1 maal Coach Pitch Kort, 3-5 m)
Vangbal	**Slagman uit** Spel dood: honklopers keren ongehinderd terug naar hun honk. *Veldpartij krijgt een punt!*	**Slagman uit** Spel levend: omgekeerde gedwongen loop. De loper mag pas het honk verlaten nadat de bal gevangen is.
Uitmaken	• Tikken • Vangbal • Gedwongen loop	• Tikken • Vangbal • Gedwongen loop
Bevroren spel	Het spel is **bevroren** als de honklopers geen poging meer doen om verder te komen. Of als de loper zijn poging (**één poging**) om naar het volgende honk te gaan heeft opgegeven.	Het spel is **bevroren** als de honklopers geen poging meer doen om verder te komen. Of als de loper zijn poging (**één poging**) om naar het volgende honk te gaan heeft opgegeven.
Wisselen	Alle spelers komen elke inning **1 keer** aan slag, **plus 1 extra** slagman, waarbij de extra slagman zelf ook kan scoren.	Alle spelers komen elke inning **1 keer** aan slag, **plus 1 extra** slagman, waarbij de extra slagman zelf ook kan scoren.

Bee there!

Speelveld

Het speelveld kan gemakkelijk worden uitgelegd:

- Bij de Rookie League: 2 honken en een thuisplaat in een gelijkzijdige driehoek. Bij de Major League: 3 honken en een thuisplaat in een vierkant.
- De honken en de thuisplaat kunnen gemaakt zijn van verschillend materiaal: karton, tapijt, rubber of echte honken. Bomen in een park of pylonen kunnen ook als honken dienen. Vanwege de veiligheid de honken zo mogelijk vastleggen. In de zaal kunnen de honken vastgelegd worden met tape.
- Zorg voor een veilige plek voor de spelers. Hiervoor kan een bank of mat gebruikt worden die op ten minste vijf meter afstand van het speelveld staat. De spelerstassen en materiaal liggen achter de spelersbank*.
- Bij BeeBall Major League zo mogelijk een net, een hek of een backstop* achter de catcher* plaatsen.
- De tiplijn* bij BeeBall Rookie League ligt op ongeveer vijf meter afstand van de thuisplaat.
- De veiligheidslijn* bij BeeBall Rookie League ligt tussen het eerste en tweede honk. Veldspelers moeten achter deze lijn staan op het moment dat er geslagen wordt.

Bij een honkbal- en softbalvereniging kan BeeBall gespeeld worden op een echt veld met een backstop en echte honken.

Materiaal

Bal - BeeBall Rookie League wordt officieel met een 8 inch soft-touch honkbal gespeeld. Bij BeeBall Major League wordt officieel een 8,5 inch soft-touch honkbal gebruikt. Deze kleinere vinylballen, met opgestikte naad, zijn veilig in gebruik. Tevens kunnen jonge spelers met een kleine bal makkelijker, gerichter en harder gooien.

Knuppel - BeeBall Rookie League wordt gespeeld met een kunststof knuppel met een harde kern, een houten knuppel of een aluminium knuppel. Bij BeeBall Major League wordt gespeeld met een aluminium of houten knuppel. Kies voor een lichte knuppel. Deze is beter te hanteren en de bal wordt verder weg geslagen.

Slagstatief* - Een slagpaaltje waar vanaf de slagman de bal slaat. Het aanschaffen van een slagstatief is niet direct nodig. Men kan ook gebruik maken van een krantenstatief, gemaakt van een strak opgerolde krant en een 45 cm hoge pylon. Dit zelfgemaakte statief weegt en kost vrijwel niets en is zeer duurzaam.

Handschoen - Kies voor een kleine handschoen. Deze is beter hanteerbaar voor jonge spelers. Daardoor leert de speler sneller de juiste vangtechniek.

Schoenen - Spelers mogen alleen sportschoenen of schoenen met rubberen noppen gebruiken.

Veiligheidsmaatregelen

- In de Major League moeten jongens een cup* dragen. In de Rookie League wordt het geadviseerd.
- In de Major League moeten de slagman en honklopers een helm met oorbeschermers dragen. In de Rookie League wordt het dragen van helmen geadviseerd.
- In de Major League moet de catcher* altijd de volgende bescherming dragen (ook tijdens de voorbereidingen en tussen de innings*):
    - een catcherhelm met masker en keelbeschermer;
    - een bodyprotector*;
    - beenbeschermers* (legguards).
- Schoenen mogen geen metalen spikes of metalen noppen hebben.
- Het slagstatief* staat tenminste één meter achter de thuisplaat.

BeeBall is niet alleen een aanvulling op sportief gebied,

maar bevordert tevens de sociale vaardigheden.

Honkafstand

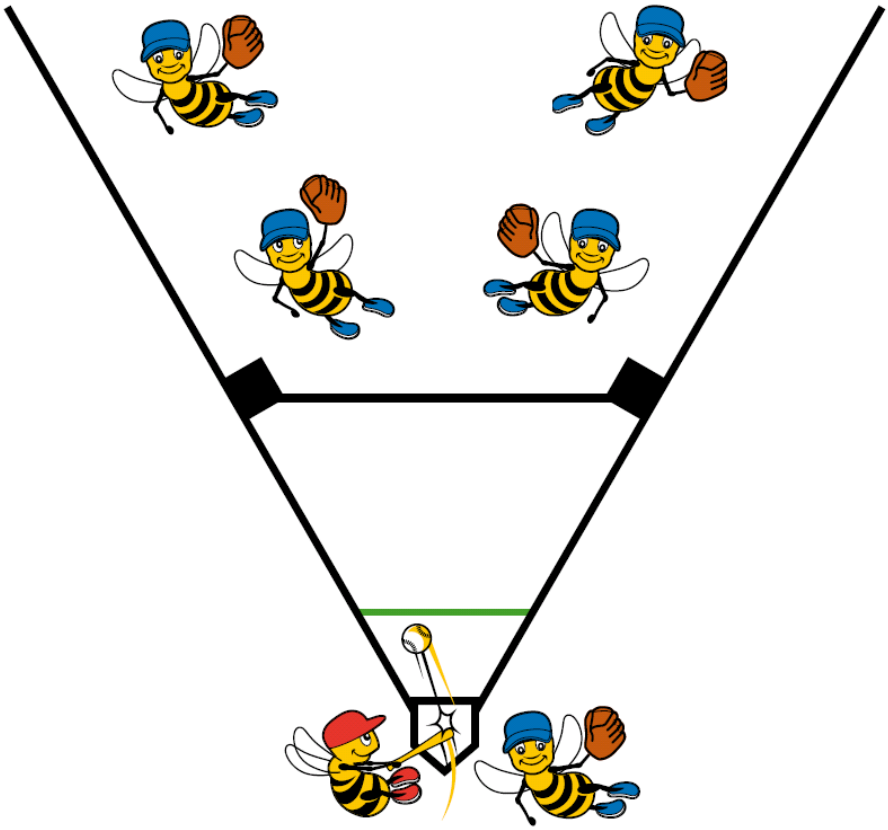
De keuze van honkafstand is gebaseerd op een goede balans tussen aanval en verdediging. Slagmensen moeten het gevoel van succes kunnen ervaren en de verdediging moet kans hebben om honklopers uit te maken. Indien dit niet het geval is, dan kan de spelbegeleider de honkafstand vergroten of verkleinen. Er hoort een spanningsveld te zijn tussen net in of net uit.

Werpafstand

De werpafstand is gebaseerd op een balans tussen het gevoel dat de slagman gemakkelijk de bal kan slaan en de eigen veiligheid van de coach*.

BEEBALL ROOKIE LEAGUE

Team:	Beginners tot en met 10 jaar. 4 tegen 4 of 5 tegen 5
Veld:	Gelijkzijdige driehoek (60 graden) Met twee honken op 15 meter afstand van de thuisplaat. Zichtbare tiplijn op ± 5 meter van de thuisplaat.
Materiaal:	2 honken 1 thuisplaat 1 slagstatief* Soft-touch ballen (8 inch) Knuppels (hout, aluminium of kunststof) Helmen (advies)
Slaan:	Onbeperkt vanaf het slagstatief of 3 pogingen Coach Pitch Kort* met 1 herkansing vanaf het slagstatief.
Duur:	In overleg door coaches* bepaald. (Gelijk aantal slagbeurten per team)
Organisatie:	BeeBall kan binnen de vereniging en in regionaal verband gespeeld worden. Gekozen kan worden voor dubbels, driekampen of toernooien. In de winterperiode kan eenvoudig in een zaal gespeeld worden.



Opstelling

Eén veldspeler is catcher*. De catcher staat bij gebruik van het slagstatief* op een veilige plaats tegenover de slagman. Bij de Coach Pitch* staat de catcher op ongeveer drie meter afstand van de thuisplaat om de door de coach opgegooide ballen, die door de slagman worden gemist, te vangen. Hierbij wordt het slagstatief tijdelijk verplaatst. De overige veldspelers staan achter de lijn tussen het eerste - en tweede honk ("veiligheidslijn"*). Maximaal twee veldspelers mogen direct achter de veiligheidslijn staan. De veldspelers mogen onbeperkt worden gewisseld. Na elke inning* moeten alle spelers doorschuiven naar een andere positie. (Voorbeeld: catcher → linksveld → derde honk → eerste honk → rechtsveld → catcher)

Een slagvolgorde bestaat uit alle aanwezige spelers. Plus één extra slagman. Heeft een team minder spelers dan de tegenpartij, dan mogen slagmensen extra slaan totdat een gelijk aantal slagbeurten is bereikt. Bij een nieuwe inning komt de eerstvolgende slagman aan slag volgende op de laatste slagman van de vorige inning.

Slagpartij

De slagpartij probeert zo veel mogelijk punten te scoren.

Slaan

Vooraf aan de wedstrijd wordt door de coaches* bepaald hoe er wordt geslagen. De coaches hoeven niet dezelfde keuze te maken. Zo kan het dat er bij team A van een slagstatief wordt geslagen en bij team B op een Coach Pitch. Ook hoeven de coaches niet voor iedere speler dezelfde keuze te maken. Binnen een team kunnen er spelers zijn die van een slagstatief slaan en andere spelers die op een Coach Pitch slaan. De coach kan gedurende de wedstrijd de slagmethode aanpassen. Dit mag echter niet tijdens één slagbeurt.

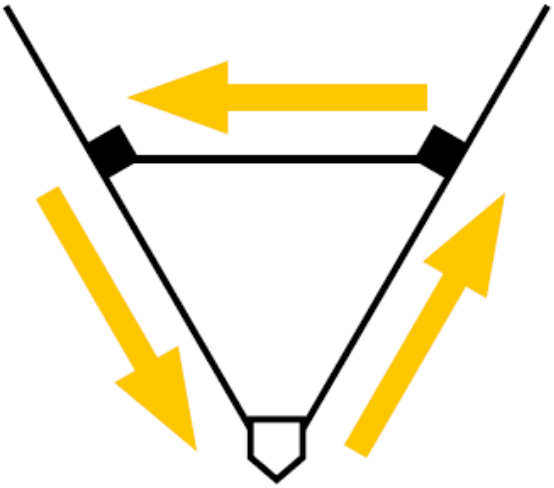
De slagman slaat de bal vanaf het slagstatief. Hiervoor heeft hij een onbeperkt aantal pogingen en gaat door tot hij een goed geslagen bal slaat.

Of

De slagman slaat op een Coach Pitch Kort*. Hiervoor heeft hij drie pogingen waarbij een foutslag* telt als slag. Lukt het de slagman niet een goede bal te slaan dan krijgt hij één herkansing vanaf het slagstatief. De slagman is uit als ook deze bal wordt gemist. Een foutslag geldt in dit geval als een niet geslagen bal.

Een Coach Pitch dient door de spelbegeleider te worden beoordeeld.

Honklopen



De slagman wordt honkloper na een ‘goed geslagen bal’*.

Als alle honken in de juiste volgorde zijn aangeraakt en de thuisplaat is bereikt, scoort de loper een punt.

De honklopers mogen hun honk pas verlaten nadat de bal is geslagen.

De honkloper mag alleen bij het eerste honk in een rechte lijn over het honk uitlopen zonder te worden uitgemaakt.

De honkloper mag slidings maken uitgezonderd op het eerste honk.

Tijdens het honklopen mogen lopers elkaar niet passeren. Indien dat wel gebeurt, is de achterste loper uit.

Er mag maar één honkloper op een honk staan.

Staan er twee lopers op één honk, waarbij de achterste loper niet gedwongen was te lopen, dan is de loper die dat honk het laatst bereikte - en wordt getikt - uit.

Bij een tikpoging door een veldspeler mag de loper niet meer dan een meter links en rechts uitwijken van de honklijn. Als dat wel gebeurt, is de loper uit.

Indien een honkloper is uitgemaakt, keert hij terug naar de spelersbank*.

Bevroren spel

Als een honkloper denkt een volgend honk niet te kunnen halen, blijft hij op het bereikte honk staan of keert direct terug naar dit honk. Het spel is bevroren* en de honkloper wacht tot de volgende slagman de bal slaat.

Een honkloper die denkt het volgende honk niet te kunnen bereiken, mag naar het vorige honk terugkeren. Op de terugweg kan hij wel uitgetikt worden.

De honkloper krijgt bij elk honk één poging het volgend honk te bereiken. Besluit hij terug te gaan naar het vorige honk en raakt hij dit honk dan is de poging afgebroken. Hebben alle lopers hun poging afgebroken dan is het spel bevroren.

Veldpartij

De veldpartij probeert te voorkomen dat de slagpartij punten maakt.

Velders

Twee spelers mogen direct achter de veiligheidslijn* opgesteld staan. Zij mogen pas nadat de bal geslagen is voorbij de veiligheidslijn komen om de bal te verwerken.

Uit maken

De slagman/honkloper is uit, wanneer een veldspeler:

- Een vangbal maakt. Het spel is dood en de overige honklopers moeten terug naar het honk waar zij stonden, voordat de bal werd geslagen.
- In bezit van de bal, bij een gedwongen loop* eerder het honk aanraakt dan de honkloper. (Naar het eerste honk is altijd een gedwongen loop)
- Tussen de honken een loper met de bal in de hand of handschoen tikt.

Alleen tijdens een tikpoging met de bal, mag de velder een loper in zijn loopweg hinderen.

Spel bevriezen

Een veldspeler in het bezit van de bal kan verhinderen dat de loper naar het volgende honk gaat. Dat kan hij doen door te dreigen naar de loper die nu uit de volgende mogelijkheden kan kiezen:

- Doorgaan (mag uitgetikt worden);
- Teruggaan naar het honk (mag uitgetikt worden);
- Blijven staan op het honk (spel bevroren).

Het spel is bevroren* als de honklopers hun poging om verder te komen, hebben afgebroken.

Puntentelling

De slagpartij scoort een punt voor elke keer dat een honkloper de thuisplaat bereikt.

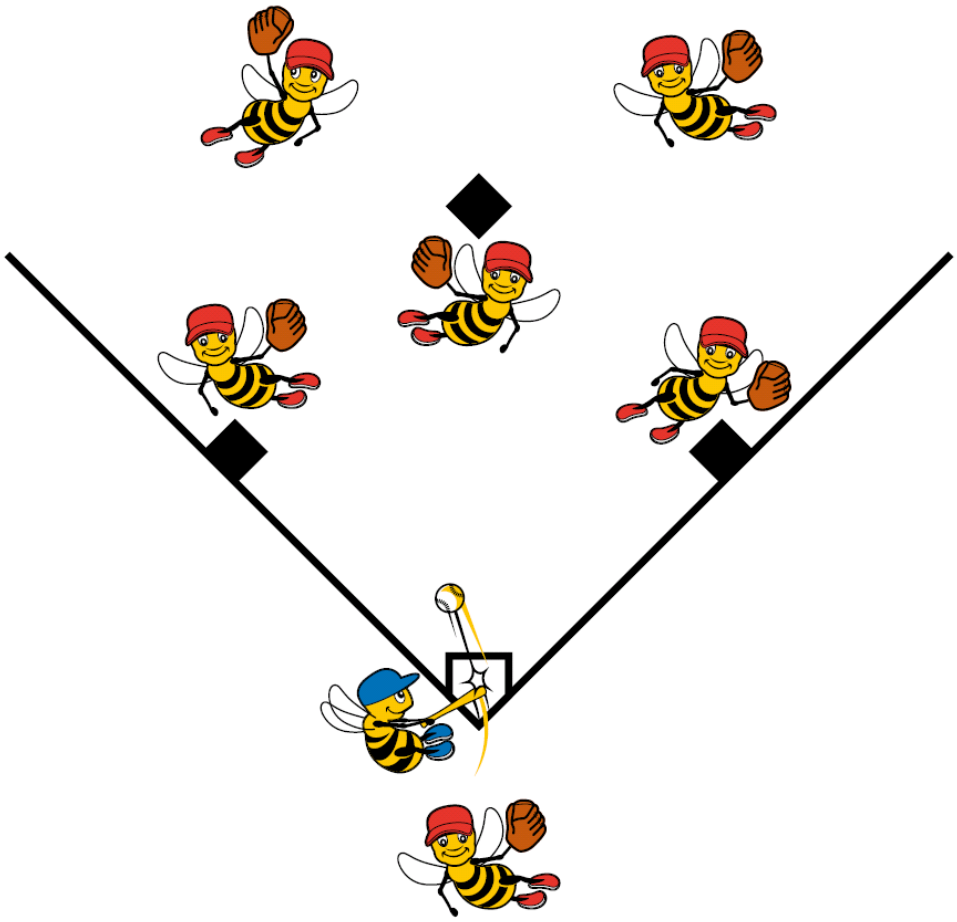
De veldpartij scoort een punt voor elke vangbal.

Wisselen

Er wordt gewisseld nadat iedere speler heeft geslagen plus een extra slagman. Deze extra slagman kan eventuele honklopers en zichzelf binnen slaan. Voorafgaande aan de wedstrijd gebruikt de begeleider het line-up* formulier waarop de veldposities en slagvolgorde worden vastgesteld. Om de kinderen vertrouwd te maken met de verschillende posities, moeten spelers iedere inning doorschuiven naar een andere positie.

BEEBALL MAJOR LEAGUE

Team:	Spelers tot en met 12 jaar. 6 tegen 6 tot en met 9 tegen 9.
Veld:	Vierkant met honkafstand 18.30 meter. Afstand thuisplaat – werpplaat: 8 meter.
Materiaal:	3 honken 1 thuisplaat 1 werpplaat Soft-touch ballen (8,5 inch) Aluminium of houten knuppels Helmen 1 set catchermateriaal: catcherhandschoen, bodyprotector* en beenbeschermers*
Slaan:	3 pogingen op een Coach Pitch Lang*. 1 herkansing op een Coach Pitch Kort*.
Duur:	In overleg door coaches bepaald (gelijk aantal slagbeurten per team).
Organisatie:	Regionaal georganiseerde spelrondes. In de vorm van enkele wedstrijden en toernooien.



Opstelling

Er staan maximaal negen spelers in het veld. De veldspelers mogen onbeperkt worden gewisseld. Na elke inning* moeten alle spelers doorschuiven naar een andere positie. (Voorbeeld, 6 spelers: catcher* & eerste honk → linksveld & rechtsveld → derde honk & korte stop → catcher & eerste honk. Voorbeeld, 9 spelers: catcher, eerste honk & pitcher* → linksveld, midveld & rechtsveld → tweede honk, derde honk & korte stop → catcher, eerste honk & pitcher)

Een slagvolgorde bestaat uit alle aanwezige spelers. Plus één extra slagman. Heeft een team minder spelers dan de tegenpartij, dan mogen slagmensen extra slaan totdat een gelijk aantal slagbeurten is bereikt. Bij een nieuwe inning komt de eerstvolgende slagman aan slag volgende op de laatste slagman van de vorige inning.

Slagpartij

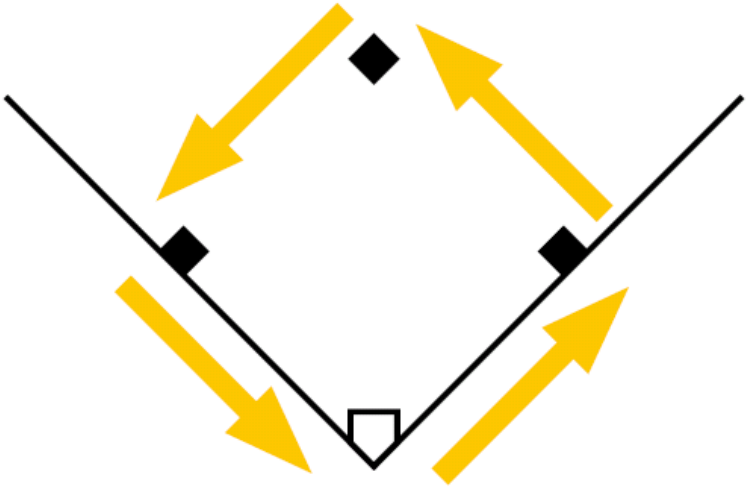
De slagpartij probeert zo veel mogelijk punten te scoren.

Slaan

De slagman slaat op een Coach Pitch Lang*. Hiervoor heeft hij drie pogingen waarbij een foutslag* telt als slag. Lukt het de slagman niet een goede bal te slaan dan krijgt hij één herkansing op een Coach Pitch Kort*. De slagman is uit als ook deze bal wordt gemist. Een foutslag geldt in dit geval als een niet geslagen bal.

De Coach Pitch* dient door de spelbegeleider te worden beoordeeld.

Honklopen



De slagman wordt honkloper na een ‘goed geslagen bal’*.

Als alle honken in de juiste volgorde zijn aangeraakt en de thuisplaat is bereikt, scoort de loper een punt.

De honklopers mogen hun honk pas verlaten nadat de bal is geslagen.

De honkloper mag alleen bij het eerste honk in een rechte lijn over het honk uitlopen zonder te worden uitgemaakt.

De honkloper mag slidings maken uitgezonderd op het eerste honk.

Tijdens het honklopen mogen lopers elkaar niet passeren. Indien dat wel gebeurt, is de achterste loper uit.

Er mag maar één honkloper op een honk staan.

Staan er twee lopers op één honk, waarbij de achterste loper niet gedwongen was te lopen, dan is de loper die dat honk het laatst bereikte - en wordt getikt - uit.

Bij een tikpoging door een veldspeler mag de loper niet meer dan een meter links en rechts uitwijken van de honklijn. Als dat wel gebeurt, is de loper uit.

Indien een honkloper is uitgemaakt, keert hij terug naar de spelersbank*.

Bevroren spel

Als een honkloper denkt een volgend honk niet te kunnen halen, blijft hij op het bereikte honk staan of keert direct terug naar dit honk. Het spel is bevroren* en de honkloper wacht tot de volgende slagman de bal slaat.

Een honkloper die denkt het volgende honk niet te kunnen bereiken, mag naar het vorige honk terugkeren. Op de terugweg kan hij wel uitgetikt worden.

De honkloper krijgt bij elk honk één poging het volgend honk te bereiken. Besluit hij terug te gaan naar het vorige honk en raakt hij dit honk dan is de poging afgebroken. Hebben alle lopers hun poging afgebroken dan is het spel bevroren.

Veldpartij

De veldpartij probeert te voorkomen dat de slagpartij punten maakt.

Uit maken

De slagman/honkloper is uit, wanneer een veldspeler:

- Een vangbal maakt. (de honklopers mogen pas lopen nadat de bal is gevangen);
- In bezit van de bal, bij een gedwongen loop* eerder het honk aanraakt dan de honkloper (naar het eerste honk is altijd een gedwongen loop);
- Tussen de honken een loper met de bal in de hand of handschoen tikt.

Alleen tijdens een tikpoging met de bal, mag de velder een loper in zijn loopweg hinderen.

Spel bevriezen

Een veldspeler in het bezit van de bal kan verhinderen dat de loper naar het volgende honk gaat. Dat kan hij doen door te dreigen naar de loper die nu uit de volgende mogelijkheden kan kiezen:

- Doorgaan (mag uitgetikt worden);
- Teruggaan naar het honk (mag uitgetikt worden);
- Blijft staan op het honk (spel bevroren).

Het spel is bevroren* als de honklopers hun poging om verder te komen hebben afgebroken.

Puntentelling

De slagpartij scoort een punt voor iedere keer dat een honkloper de thuisplaat bereikt.

Wisselen

Als alle spelers van de slagpartij hebben geslagen, plus één extra slagman. De extra slagman kan zelf ook scoren.

Voorafgaande aan de wedstrijd gebruikt de begeleider het line-up* formulier waarop de veldposities en slagvolgorde worden vastgesteld. Om de kinderen vertrouwd te maken met de verschillende posities, wordt iedere inning gerouleerd en schuiven de spelers een positie in de slagvolgorde en in het veld.

Begrippenlijst

Backstop	Een hek dat doorgeschoten ballen achter de thuisplaat tegenhoudt.
Beenbeschermers	Beschermend materiaal dat door de achtervanger wordt gedragen (Engels: legguards).
Bodyprotector	Beschermend materiaal dat door de achtervanger wordt gebruikt ter bescherming van de borst (Engels: bodyprotector).
Catcher	De speler die de thuisplaat bewaakt en bij Coach Pitch de opgegooide bal van de begeleider/coach vangt (NL: Achtervanger).
Coach	De begeleider van een BeeBall team.
Coach Pitch	Een door de begeleider/coach onderhands opgegooide bal die door de slagman moet worden geslagen.
Coach Pitch Kort	Hierbij staat de begeleider/coach op een veilige afstand (ongeveer 5 meter of 6 stappen) in de lijn werpplaat en thuisplaat. N.b: Coach Pitch Kort niet verwarren met een toss vanaf de zijkant.
Coach Pitch Lang	Hierbij staat de begeleider/coach op werpafstand (ongeveer 8 meter of 10 stappen).
Cup	Bescherming van de geslachtsdelen.
Foutslag	Een geslagen bal, die niet voldoet aan de voorwaarden “goed geslagen bal”. Een foutslag telt als slag. Bij 2 slag krijgt de slagman bij een fout geslagen bal een hernieuwde derde 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. **Omgekeerde gedwongen loop** Bij een vangbal moet de loper terug naar het honk waar hij stond toen de bal geslagen werd. N.b: De loper mag pas gaan lopen, nadat de bal gevangen is.
Goedgeslagen bal 1	Bij BeeBall Rookie League een bal die: In de driehoek voorbij de ‘tiplijn’ blijft liggen. Via een of meer stuiten de veiligheidslijn passeert. In vlucht de driehoek verlaat en binnen de (denkbeeldige) verlengde zijden van de driehoek de grond of een persoon raakt.
Goedgeslagen bal 2	Bij BeeBall Major League een bal die: Voor de bal het eerste – of derde honk bereikt, op goed gebied blijft liggen of door een velder wordt aangeraakt. Achter het eerste – of derde honk, de bal op goed gebied voor het eerst de grond raakt of door een velder wordt aangeraakt.
Inning	Een slagbeurt en een veldbeurt samen.
Line-up	Namenlijst waarop slagvolgorde en veldposities staan genoteerd.

Pitcher	De speler die de bal naar de slagman werpt (NL: werper).
Slagstatief	Een slagpaaltje waar vanaf de slagman de bal slaat (Engels: batting tee).
Slag	**1)** Een bal die door de slagzone wordt geworpen, waar de slag man niet of mis op swingt. **2)** Een bal die buiten de slagzone wordt geworpen, maar waarop de slagman misslaat.
Slagzone	De ruimte boven de thuisplaat tussen oksel (bovengrens) en knieholte (ondergrens), waardoor een werper de bal dient te gooien. De scheidsrechter beslist of het slag of wijd is.
Soft-touch bal	Een zachte bal met een vinyl buitenkant.
Spelersbank	Plaats waar spelers van de slagpartij op hun slagbeurt wachten (Engels: dug-out).
Spel bevroren	Het spel is bevroren als de honklopers geen poging meer doen om verder te komen.
Tiplijn	De (denkbeeldige) lijn op ongeveer vijf meter afstand vanaf de thuisplaat. Deze lijn voorkomt dat de slagman een korte slag geeft, waardoor de verdediging geen kans heeft de slagman uit te maken. De verdediging moet immers achter de veiligheidslijn wachten tot de bal geslagen wordt.
Veiligheidslijn	De lijn tussen het eerste - en tweede honk. Deze lijn zorgt ervoor dat spelers op veilige afstand van de slagman staan.
Wijd	Een worp buiten de slagzone waar niet op wordt geslagen. Vanaf de pupillen krijgt de slagman bij 4-wijd een vrije loop naar het eerste honk.

Bee Ball

Bee there!

Voor meer informatie:

KNBSB
Postbus 2650
3430 GB Nieuwegein

T 030-7513650
E info@BeeBall.nl
I www.BeeBall.nl