



Basis Tactiek

Jeugdtrainers/coachcursus



Inhoudsopgave

Suggesties tot verbetering van inhoud of bruikbaarheid zullen in dank worden vernomen. Niets uit het playbook mag worden gekopieerd zonder bronvermelding.

Gijs Selderijk – g.selderijk@knbsb.nl

Positioneren

I. Verdediging

Goede pitching en catching is de basis voor het spelen van goed verzorgd honkbal. Het is niet voor niets dat de Amerikanen zeggen; "It's pitching and defense". Goede pitching stopt goede slagmensen en een goede verdediging voorkomt het scoren van punten. Een team dat slecht verdedigt, verliest elke wedstrijd. Een team dat goed verdedigt, hoeft niet te verliezen. "All championship teams begin on defense". De verdediging is de constante factor. Als een team collectief leert te verdedigen, groeit het boven zichzelf en de individuele kwaliteiten uit. Des te beter men verdedigt, des te meer initiatief men in de aanval kan nemen.

Een winnend team bezit de volgende factoren:

A. Algemeen

1. Heeft zelfvertrouwen, is alert en bereidt om te hustlen.
2. Heeft de concentratie om alle routine acties te maken.
3. Gebruikt twee handen in alle situaties (voor zover mogelijk).
4. Weet wat men met de bal doet voordat deze arriveert.
5. Maakt speelfouten en geen denkfouten.

B. Werpers

1. Spelersmateriaal
 - a. Goede starters (werpers die de wedstrijd beginnen).
 - b. Goede relievers (werpers die het tijdens de wedstrijd overnemen).
 - c. Een goede afmaker voor de laatste (twee) inning(s).
2. Durft aan de binnenkant te gooien.
3. Houdt de worpen laag.
4. Houdt de honklopers kort bij de honken.

C. Achternvanger

1. Geeft leiding aan de verdediging.
2. Kan de lage bal goed vangen of blokken.
3. Houdt de "running game" (veel honken worden gestolen) tegen. Heeft onder andere een goede aangooi op het tweede honk.

D. Binnenvelders

1. Maken de dubbelspelen.
2. Kunnen van moeilijke en lastige stuiten extra nullen maken.
3. Staan in relaysituaties op tijd op de juiste plek.

E. Buitenvelders

1. Gooien goed naar de relayspelers.
2. Dekken constant alle honken.
3. Maken geen onnodige aangooien.
4. Heeft een snelle midvelder met een goede arm.

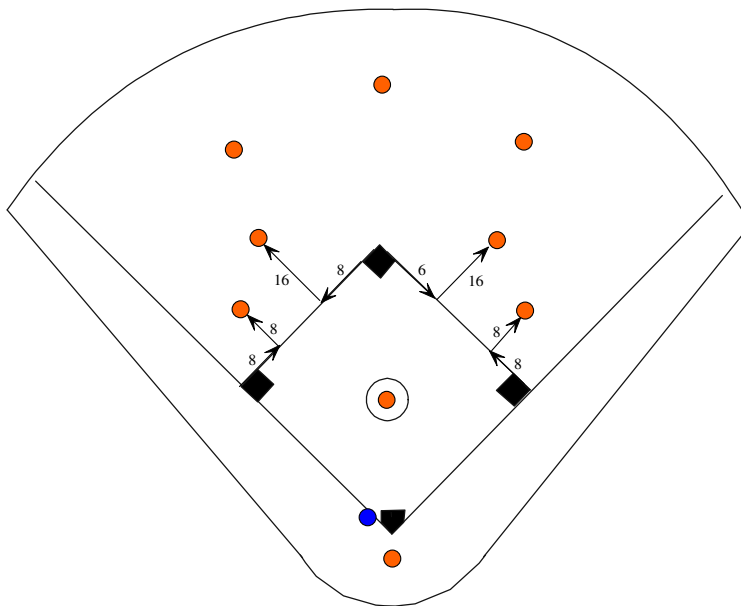
II. Speel de percentages

In het honkbal spelen de percentages een grote rol. Deze percentages worden veelal weergegeven in individuele en teamstatistieken. Vanuit deze gegevens kan men als coach met een grote mate van zekerheid afleiden wat de beste strategie is. Deze zekerheid is natuurlijk net zo groot als de percentage aangeeft. Als een speler een slaggemiddelde heeft van 0.500 dan is de kans 50% dat deze speler een honkslag slaat. Zou deze speler als slagman bij de tegenpartij aan slag komen met het tweede en derde honk bezet, dan kan ik als coach van de verdedigende partij overwegen om deze slagman opzettelijk vier wijd te geven en de percentages op de volgende slagman in de slagvolgorde te zetten omdat deze "slechts" 0.300 slaat. Bij hem is de kans dat hij een honkslag slaat "slechts" 30%. De coach neemt hiermee een berekende beslissing die soms goed en soms slecht uitpakt.

III. Basisposities

A. Algemeen

1. Bij de standaard positie is het doel van de verdediging om de slagman/honkloper uit te maken. De verdediging is erop gericht zoveel mogelijk honkslagen te verdedigen.
2. Het binnenveld speelt zo diep mogelijk, waardoor het bereik van de binnenvelder groter is. Let wel, de spelers moeten wel de mogelijkheid hebben om tijdig de aangooi te kunnen maken voor de nul op het honk.
3. Het centrum van het veld wordt bemand, omdat het grootste percentage ballen door het midden van het veld worden geslagen. Dat wil zeggen dat de eerste honkman en derde honkman ver van de lijn af spelen. En dat de linksvelder en de rechtsvelder ver van de lijnen afspelen (zie B en C).
4. Met een loper op het derde honk of tweede en derde honk, blijft het binnenveld meestal diep spelen. Deze situaties worden verderop behandeld.
5. Aanpassingen naar aanleiding van de basisposities worden verderop behandeld.



B. Binnenvelders

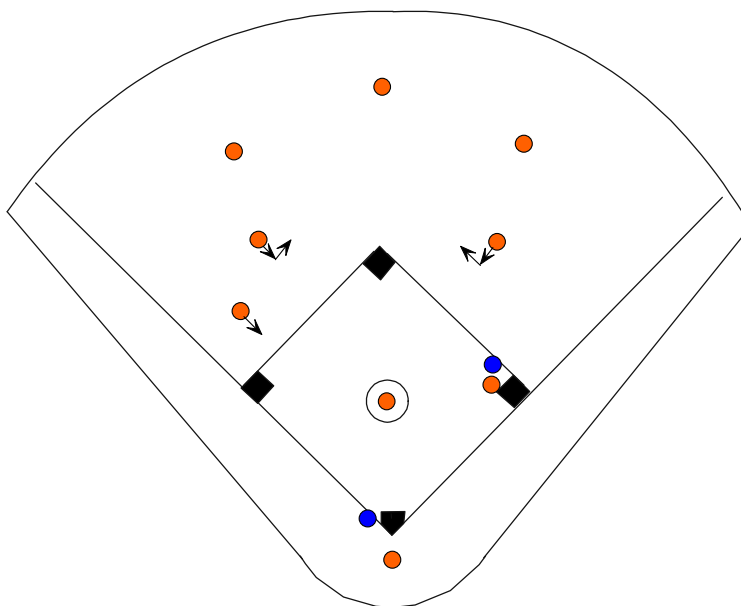
1. Eerste honkman - Acht stappen van de foullijn en acht stappen naar achteren.
2. Tweede honkman - Zes stappen links van het tweede honk en zestien stappen naar achteren.
3. Korte stop - Acht stappen rechts van het tweede honk en zestien stappen naar achteren.
4. Derde Honkman - Acht stappen van de foullijn en acht stappen naar achteren.

C. Buitenvelders

1. Linksvelder staat in het verlengde van de lijn eerste honk – tweede honk.
2. De rechtsvelder staat in de lijn derde honk – tweede honk.
3. De midvelder staat in de lijn thuisplaat – tweede honk en doet een stap opzij om zodoende langs de werper de thuisplaat te kunnen zien.
4. Diepte
 - a. Over het algemeen staan buitenvelders te diep opgesteld en krijgen zij 80% van de hoge ballen voor zich geslagen, wat vaak resulteert in een honkslag. Het percentage van 10% op hun ingenomen positie en maar 10% over zich heen. Een buitenvelder mag niet bang zijn voor die ene bal over zich heen, maar moet zich juist instellen op de ballen die voor hem worden geslagen. Hoe diep men moet staan is van diverse factoren afhankelijk:
 1. Situatie in NOOT: 'Gaaf' betekent hier dat de looper ongeveer zeven meter van het derde honk is en naar de thuisplaat sprint. de wedstrijd
 2. De kracht van de slagman
 3. De wind
 4. De luchtdichtheid
 5. De afstand naar het buitenveldhek. Op korte velden kan korter in worden gespeeld.
 6. De vaardigheid die de velder heeft om achter geslagen ballen aan te gaan.
 - b. Over het algemeen slaat een slagman naar opposite field minder ver als naar zijn "pull" kant. De ballen die naar opposite field worden geslagen hebben vaak extra veel rotatie en draaien door de topspin extra snel naar de grond. Bij een rechtshandige slagman kan de rechtsvelder vier stappen in spelen. Het zelfde geldt voor de linksvelder bij een linkshandige slagman. De enige uitzondering is de powerhitter die de bal goed opposite slaat.
5. Wegdraaien - Voor een links- en rechtsvelder draaien de geslagen ballen altijd naar de lijn.

IV. Dubbelspel

Het belangrijkste wapen in de verdediging is het dubbelspel. Het eindigt een moeizame inning en haalt "het hart" uit de "big inning". Een goede tweede honkman en korte stop dubbelspel combinatie is een werpers en managers beste vriend.



In een dubbelspel situatie met tenminste een looper op het eerste honk en minder dan twee uit gaan de korte-stop en tweede honkman in hun dubbelspel positie staan. Dit smokkelen brengt de velders dicht naar het honk voor het maken van pivot voor het dubbelspel, maar maakt tevens de ruimtes tussen de eerste honkman en derde honkman ruimer. Het is het waard om de extra nullen te kunnen maken ten koste van de weinige extra honkslagen.

A. Posities

1. Eerste honkman

- Loper op het eerste honk - Houdt de looper aan.
- Lopers op het eerste en tweede honk – Speelt achter de looper.

2. Tweede honkman - Vier stappen naar voren en twee naar het tweede honk toe. Bij deze positie gaan we er van uit dat bij een steelpoging de tweede honkman het honk pakt.

3. Korte-stop - Gaat vier stappen naar voren en twee stappen naar het tweede honk toe.

4. Derde Honkman - Gaat vier stappen naar voren.

B. Situaties

- Dubbelspel 1-6-3 - Standaard neemt de korte-stop het tweede honk bij een dubbelspel vanaf de werper. Korte-stop stelt de werper voor iedere slagbeurt hiervan op de hoogte. De routine kan aan de hand van de slagman veranderen. Bijvoorbeeld bij een rechtshandige slagman die de bal omhaalt en waarbij de korte-stop er voor kiest om dicht naar het derde honk te spelen. In dit geval wordt het een 1-4-3 dubbelspel. Korte stop en tweede honkman brengen elkaar op de hoogte van de verandering. Tweede honkman moet nu de werper op de hoogte brengen.

Als de spelers de keuze zelf niet (kunnen) maken, kan de coach door middel van een gebaar, met twee handen een kruis te maken, de korte-stop en tweede honkman informeren.

2. Dubbelspel 5-3 of 5-4-3 - Met het eerste en tweede honk bezet. Een bal gefield aan de backhand kant in beweging richting het derde honk, honk aantikken en de aangooi naar het eerste honk maken. Bij een bal gefield aan de forehand kant of in voorwaartse richting maakt men het dubbelspel over het tweede honk. Met alle honken bezet en een bal gefield in voorwaartse richting, speelt men de bal over de thuisplaat.

V. Binnenveld in

Met een loper op het derde honk en minder dan twee uit. Werper gooit vanuit de stretch. Men speelt deze verdediging als de loper op het derde honk de gelijkmakende, winnende of het te ver op voorsprong komende punt is. Speel deze verdediging niet als je twee of meer punten voor staat. De prioriteit is om de loper op het derde honk van scoren af te houden. Iedere bal die wordt gefield, resulteert in een aangooi op thuis of kijken naar de loper op het derde honk om hem terug te dwingen, gevolgd door een aangooi op het eerste honk om de slagman/honkloper uit te maken.

Staat het binnenveld in, dan staat ook het buitenveld in. De positie van de buitenvelder; de plaats waar een honkslag stuit en de plaats waarbij de buitenvelder bij een vangbal de loper vanaf het derde honk uit kan gooien op de thuisplaat.

- A. Keystone halverwege en corners in - Als de loper op het derde honk veel betekent voor de wedstrijd en er is een langzame loper aan slag. Spelen, met alle honken bezet en één uit, de tweede honkman en korte-stop dubbelspel positie om het dubbelspel over het tweede honk te maken. De eerste - en derde honkman spelen in om ieder geval de loper op het derde honk van scoren te weerhouden.

VI. Binnenveld halverwege

Vanuit deze verdediging heeft men twee mogelijkheden, afhankelijk van wat de loper op het derde honk doet en de snelheid van de geslagen bal. Wanneer de loper naar thuis breekt, reageert de binnenvelder in eerste instantie naar de thuisplaat, en corrigeert men naar het eerste honk om de slagman/honkloper uit te maken. Er is een grotere kans om de loper van score te weerhouden als de bal hard wordt geslagen. Als de bal langzaam wordt geslagen maakt men de slagman/honkloper uit.

Om fouten te voorkomen mag de velder voor en tijdens het fielden niet kijken wat de loper doet totdat men controle over de bal heeft.

VII. Aanpassingen

- A. Algemeen - Wanneer we een speler voor de eerste keer zien, spelen we de standaardverdediging. Voordat men de verdediging gaat verzetten, moet men een idee hebben waar de slagman percentage gewijs de bal het meest slaat. De basisopstelling verandert afhankelijk van de situatie (slagman, werper, stand en inning) in de wedstrijd. Stelregel is voor binnenvelders twee stappen en voor buitenvelders vier stappen bij elke aanwijzing. Belangrijk hierbij is dat de spelers leren tussen de worpen, maar vooral tussen de slagmensen naar de dug-out te kijken. Wanneer de desbetreffende speler niet kijkt, moet men de aandacht trekken van de cruciale speler. Het is belangrijk dat de binnenvelders en buitenvelders samen bewegen. Wanneer dat niet gebeurt, vallen er gaten in de verdediging.

1. Type slagman - Houd rekening met het type slagman:
 - a. De slagman die contact met de bal maakt (contacthitter).
 - b. De slagman die met kracht slaat (powerhitter).
 - c. De slagman die de ballen omhaalt – een RHH die “alle” ballen naar het linksveld slaat (pullhitter).
 - d. De slagman die de ballen tegenovergesteld slaat – een RHH die “alle” ballen naar het rechtsveld slaat (opposite fieldhitter).
 - e. De slagman die het hele veld gebruikt (spread hitter).

- f. De slagman die drie aanvallende swings maakt.
- g. De slagman die twee aanvallende swings maakt en dan verdedigd.
- h. De slagman die drie verdedigende swings maakt.

B. Velders –

Ken als velder voor iedere worp de situatie. Ken je eigen werper, weet wie er aan slag staat, ken de wedstrijdsituatie en weet hoe de veld- en weersomstandigheden zijn voordat de bal wordt geworpen. Als een velder zich goed voorbereid, kan men de positie in het veld aanpassen en wordt de kans groter dat de situatie succesvol wordt afgerond. Anticiperen op een mogelijke spelsituatie of wijziging daarin geeft de goede velder het verschil tussen een bijna gevangen/gefielde en een gevangen/gefielde bal.

De velders zullen een andere dan hun basispositie innemen, afhankelijk van:

1. Eigen werper - Hoe hard de werper gooit en kennis van de strategie van de eigen werpers is een belangrijk aspect.
2. Het patroon van de worpen op verschillende slagmensen. De beweging van de bal tijdens de worp kan bepalend zijn hoe sommige ballen worden geraakt. Afhankelijk van de geworpen bal zullen slagmensen meer of minder pullen of juist opposite field slaan.
 - a. De korte-stop en tweede honkman kunnen zelf het teken oppikken van de achtervanger en reageren. Het is niet ongebruikelijk dat de tekens (fastball of off-speed) verbaal door deze spelers worden doorgegeven aan de eerste – en derde honkman.
3. De capaciteiten en gewoontes van de slagman - Wie naar slagmensen kijkt ontdekt bij veel slagmensen een bepaald patroon van slaan. Binnenkant geworpen ballen worden door rechtshandige slagmensen vaak richting linksveld geslagen en buitenkant ballen richting het rechtsveld. Maar er zijn ook slagmensen die zowel binnenkant als buitenkant naar het linksveld proberen te slaan. Een fastball zal bij sommige slagmensen keihard worden geslagen. Bij andere slagmensen zie je dezelfde bal slecht geraakt worden en dan met name aan de binnenkant, waardoor deze tussen binnen- en buitenvelders dreigt te vallen. De batting practice en het bekijken van wedstrijden van tegenstanders kunnen veel informatie opleveren.

Als de slagman een hele snelle loper is kunnen alle velders een paar stappen in spelen.

4. Veldomstandigheden - Is het binnenveld langzaam of snel, zijn er randen, kuilen etc.
5. De wind - Bij zijwind neemt de snelheid van de bal af. Bij een indraaiende wind zal eveneens de snelheid afnemen en de ballen richting foutlijn sturen. De wind die naar buiten blaast zorgt ervoor dat de bal verder draagt. Wat gras omhoog gooien geeft informatie over de windrichting en de kracht van de wind. Doe dit regelmatig tussen de worpen door.

Buitenvelders mogen in deze situaties niet te snel opgeven. Laat je niet verrassen door een bal die door de wind sneller zakt of juist langer wordt gedragen. Blijf sprinten tot je bij de bal bent.

6. Armsterkte - De sterkte van de gooiarm van een (binnen)velder.
7. De slagstand - Slagmensen zullen agressiever slaan als ze voor staan in de slagstand. Buitenvelders dienen mee te gaan met de stand om hun veldpositie te bepalen. Bij twee slag zullen de meeste slagmensen verdedigender slaan. De tegengestelde buitenvelder kan dan wat dichterbij gaan spelen.

8. Wedstrijdsituaties

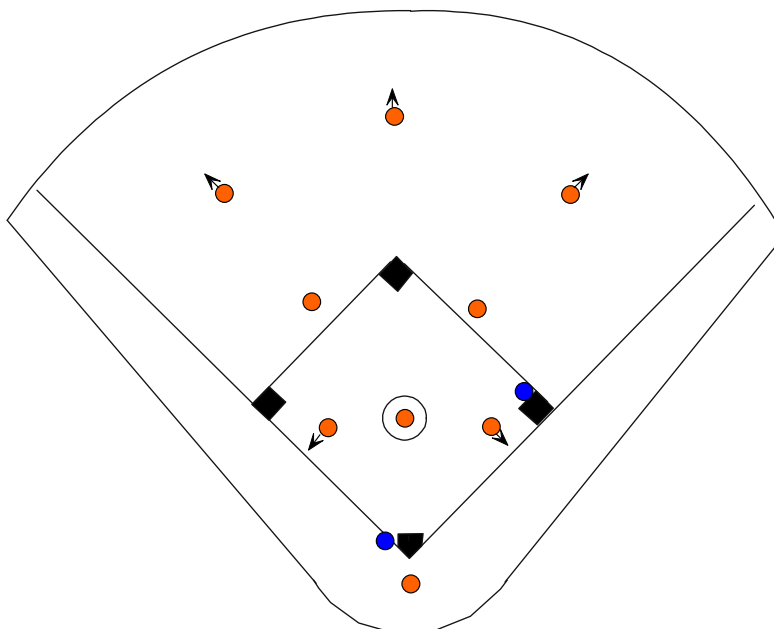
Een aantal voorbeelden hiervan:

- Loper op het tweede honk, twee uit en een langzame loper als slagman. Alle binnenvelders speler (iets) diep(er) dan hun basispositie. Duik naar de bal om te voorkomen dat deze het binnenveld verlaat en de speler vanaf het tweede honk kan scoren.
- De eerste honkman hoeft de loper niet aan te houden als het uitmaken van een steelpoging minder belangrijk wordt. Alle binnenvelders spelen hun normale diepte zonder het initiatief te nemen om een pick-off te spelen.
- Winnende punt op het tweede of derde honk, laatste inning en minder dan twee uit. De buitenvelder spelen zo diep dat men de nul op thuis kan maken.
- Geen honklopers of loper op het eerste honk. Het buitenveld speelt diep (vier stappen) en de corners spelen de lijn met twee uit en men wil geen extra honkslag tegen krijgen.

C. In de latere innings

In de latere innings blijft de opstelling van kracht, tenzij een twee honkslag de score dramatisch kan beïnvloeden. Een "close game", bijvoorbeeld één punt voor en nog geen of één uit.

- 0 uit – De verdediging speelt de basispositie om de honkslag tegen te houden. Bij slagmensen die de bal kunnen omhalen richting foutlijnen, spelen we over naar de lijn.
- 1 uit – Eerste en derde honkman spelen dicht bij de lijn. Linksvelder en rechtvelder spelen dicht bij de lijn.
- 2 uit – Eerste en derde honkman spelen "op" de lijn. Linksvelder en rechtvelder spelen vier stappen dieper en dicht bij de lijn. We verdedigen de tweehonkslag.



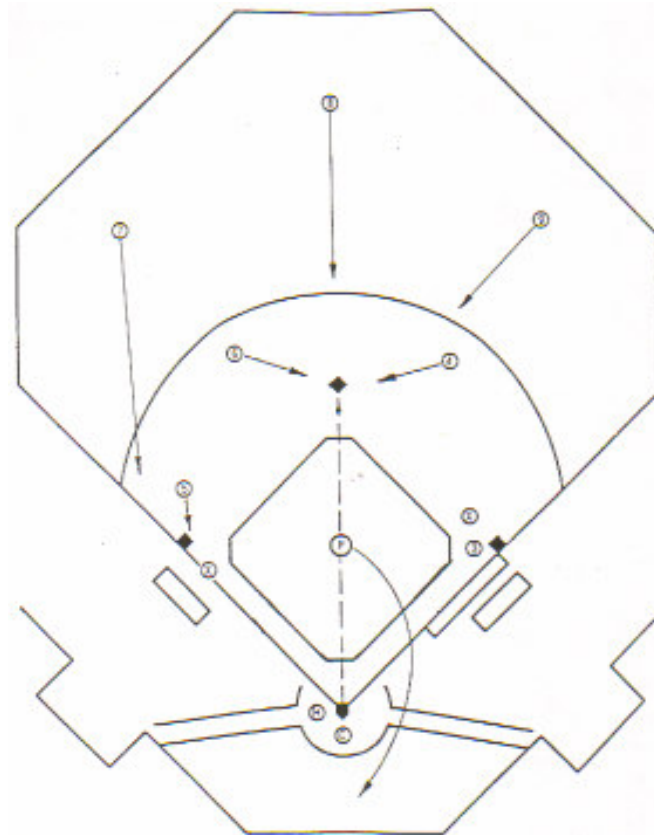
D. Positioneren van velders door coach - De coach gebruikt hiervoor armgebaren.

- De verdediging meer naar binnen speelt om de gaps te verdedigen of meer naar buiten speelt om de lijnen te verdedigen.
- Velder(s) moet(en) inkomen of de bal mag niet over de buitenvelder – velder(s) moet(en) uitgaan.
- Velder(s) naar links of velder(s) naar rechts.

4. De honkloper op de thuisplaat uitmaken of de slagman/honkloper van het tweede - of derde honk afhouden.

1-3 verdediging

I. 1-3 verdediging - aangooi naar het tweede honk



Pitcher - Als de bal naar het tweede honk gaat, dekt hij de thuisplaat.

Catcher - Kijkt naar het derde honk om te zien wat de loper doet en gooit naar het tweede honk voor de nul. Als de loper van het derde honk gaat, verplaatst de actie zich naar hem.

Eerste honkman - Standaard positie nadat hij de loper heeft aangehouden. Roept naar de catcher dat er wordt gestolen.

Tweede honkman - Bij een rechtshandige slagman neemt hij het tweede honk zoals in een gewone steelsituatie. Als de loper van derde honk heel vroeg vertrekt, moet de tweede honkman naar de bal toegaan om naar de thuisplaat te gooien.

Korte-stop - Bij een linkshandige slagman neemt hij het tweede honk zoals in een gewone steelsituatie. Verder als: Tweede honkman.

Derde honkman - Standaard positie. Helpt de catcher door zijn armen omhoog te doen of te roepen als de loper van het derde honk gaat.

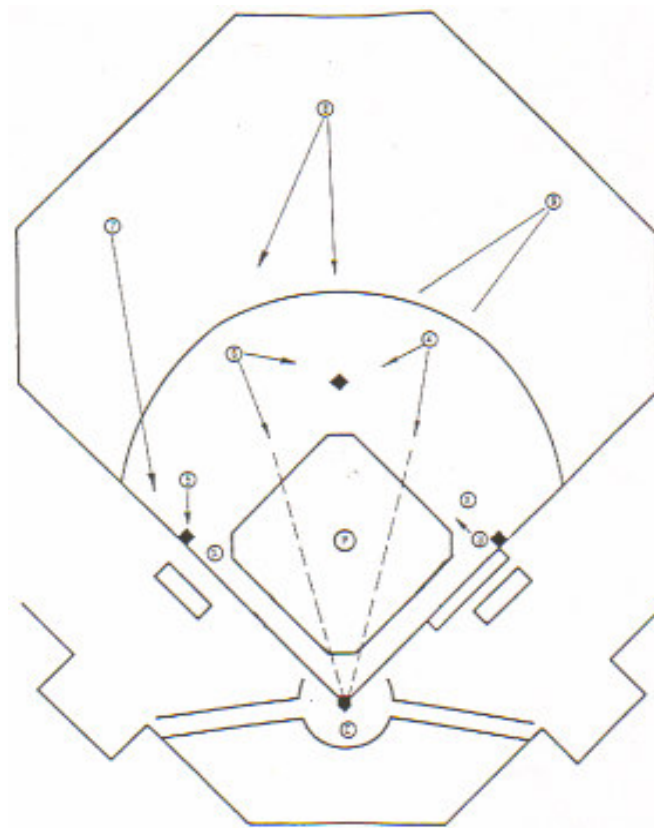
Rechtsvelder - Standaard positie. Als de bal voorbij de slagman is snel het tweede honk dekken.

Midvelder - zie rechtsvelder.

Linksvelder - Standaard positie. Als de bal voorbij de slagman is snel het derde honk dekken.

NOOT: De tweede honkman en korte-stop moeten de loper van derde honk in de gaten houden en naar de bal toegaan voor de aangooi naar de thuisplaat. Ook kan de wedstrijdsituatie bepalen dat zij zich concentreren op de nul op het tweede honk.

II. 1-3 verdediging – bal wordt onderschept door de korte-stop of tweede honkman



Pitcher - Dekt de rundown af tussen het derde honk en de thuisplaat.

Catcher - Gooit naar de korte-stop of de tweede honkman, die vanuit zijn positie in een rechte lijn naar de plaat gaat. (Noot: Bij rechtshandige slagman gooit hij naar de tweede honkman en bij een linkshandige slagman naar de korte-stop.) Masker ophouden en klaarstaan voor de tikactie op de thuisplaat, niet naar de loper kijken.

Eerste honkman - Houdt loper aan en roept als deze gaat.

Tweede honkman en korte-stop - Als de bal voorbij de slagman is, gaat een van hen naar de catcher toe om de bal te vangen en op de thuisplaat te gooien. De ander neemt het tweede honk.

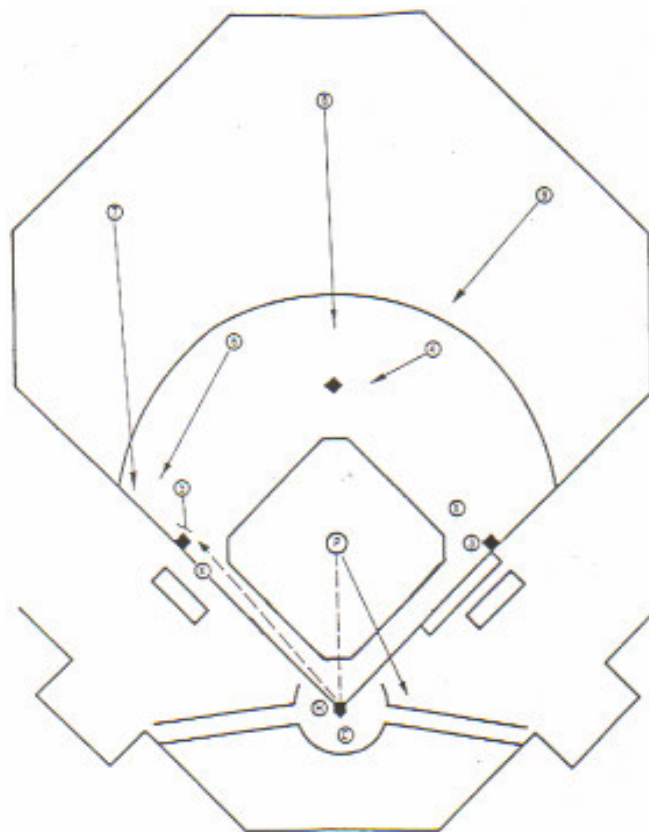
Derde honkman - Roept als de loper gaat.

Linksvelder - Dekt het derde honk.

Midvelder - Dekt korte-stop of het tweede honk.

Rechtsvelder - Dekt tweede honkman of het tweede honk.

III. 1-3 verdediging - aangooi naar het derde honk



Pitcher - Dekt de thuisplaat in geval van rundown.

Catcher - Gooit direct aan de binnenkant van het derde honk.

Eerste honkman - Neemt een voor het geval er een aangooi komt.

Tweede honkman - Neemt het tweede honk.

Korte-stop - Sprint achter het derde honk om aangooi te dekken.

Derde honkman - Rechtervoet op een meter van de binnenkant van het honk richting de thuisplaat, voor de aangooi van de catcher. Alle wilde aangooien moeten geblokt worden.

Linksvelder - Dekt het derde honk.

Midvelder - Dekt het tweede honk.

Rechtsvelder - Dekt het eerste honk.

NOOT: Voor hetzelfde resultaat kan de catcher een schijnbeweging maken naar het tweede honk, gevolgd door het checken van de looper op het derde honk.

Stootslagverdediging

I. Positionering

A. Eerste honkman

1. Geen honklopers. Met een potentiële dragbunter aan slag gaat de eerste honkman op het gras spelen om de mogelijkheid van de dragbunt weg te halen.
2. Honkloper(s) – Houdt de loper aan en kom zo snel mogelijk in.
3. Het eerste - en tweede honk bezet - Met het eerste - en tweede honk bezet hoeft de eerste honkman de loper niet aanhouden, maar mag zijn veld nemen. Bij een mogelijke stootslagsituatie, alleen met nul uit, speelt men 4/5 meter voor de honklijn. Wanneer er één uit is, speelt men 2/3 meter achter de loper en met twee uit neem men vanwege een groter bereik zo veel mogelijk veld.

B. Tweede honkman - Met een honkloper op het eerste honk - Ga vier stappen schuin (45 graden) naar voren (richting eerste honk) om de afstand naar het eerste honk te verkleinen. Beweegt bij een stootslag eerst naar voren en zodra de bal over de thuisplaat naar het eerste honk. Wees er zeker van dat men een hard gestoten bal (push-bunt) kan verwerken.

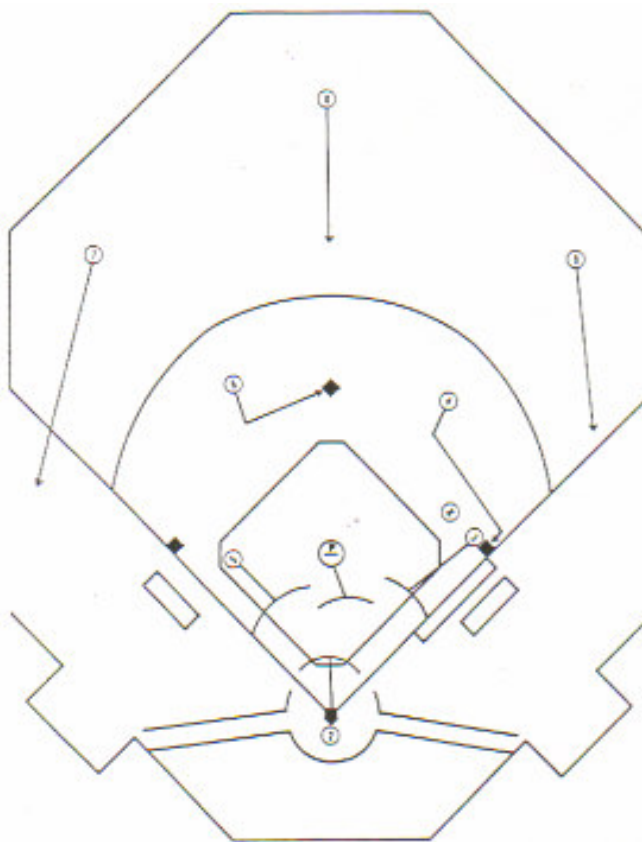
C. Korte-stop

1. Honkloper op het eerste honk – Komt in als de slagman de stootslaghouding laat zien en ga naar het honk als de stootslag wordt neergelegd.
2. Honkloper op het tweede honk of eerste - en tweede honk – De honkloper op het tweede honk op de standaard manier aanhouden.

D. Derde Honkman

1. Positie bij dragbunters - Met een potentiële dragbunter aan slag, speelt de derde honkman op het gras.
2. Slaan/stoten situatie – Vijf stappen van de foullijn en twee stappen voor het derde honk. De derde honkman kan doen alsof hij een stootslag verwacht, maar weer teruggaan om zijn bereik te vergroten. Dit doet hij op het moment dat de werper richting thuisplaat gaat.
3. Opofferingsstootslag – Gebruik dezelfde positie als bij punt 2.

II. Stootsituatie - looper op het eerste honk - standaardverdediging



Pitcher - De pitcher moet de looper op het derde honk kort houden. Gooit een slag, liefst aan de derde honkkant van de plaat. Deze locatie geeft een grotere kans op stootslagen in het midden van het veld. Gaat zodra de slagman laat zien dat hij gaat stoten, richting thuisplaat (eerste honkkant).

Catcher - Is verantwoordelijk voor het spel voor zich en roept waar de bal naartoe moet als hij de stootslag niet zelf pakt. Moet het derde honk overnemen als de derde honkman de bal pakt.

Eerste honkman - Komt in, enigszins van de foullijn af, als de bal wordt geworpen. Pakt alle hard gestoten ballen langs de lijn.

Tweede honkman - Komt in richting thuisplaat (slagman) als de slagman laat zien dat hij gaat stoten. Sprint naar het eerste honk als de bal is gestoten. Plaats zijn linkervoet op het honk en geeft een doel aan, aan de binnenkant van het honk.

Korte-stop - Komt in richting thuisplaat (slagman) als de slagman laat zien dat hij gaat stoten. Sprint naar het tweede honk als de bal is gestoten. Beide hielen tegen het honk met het bovenlichaam frontaal naar de speler die de stootslag heeft gepakt.

Derde honkman - Komt in zodra de slagman laat zien dat hij gaat stoten. Kom niet te snel in als de slagman vroegtijdig in de stoothouding komt. Dit zou wel eens een slash kunnen worden. De derde honkman heeft voorrang op alle spelers behalve de catcher.

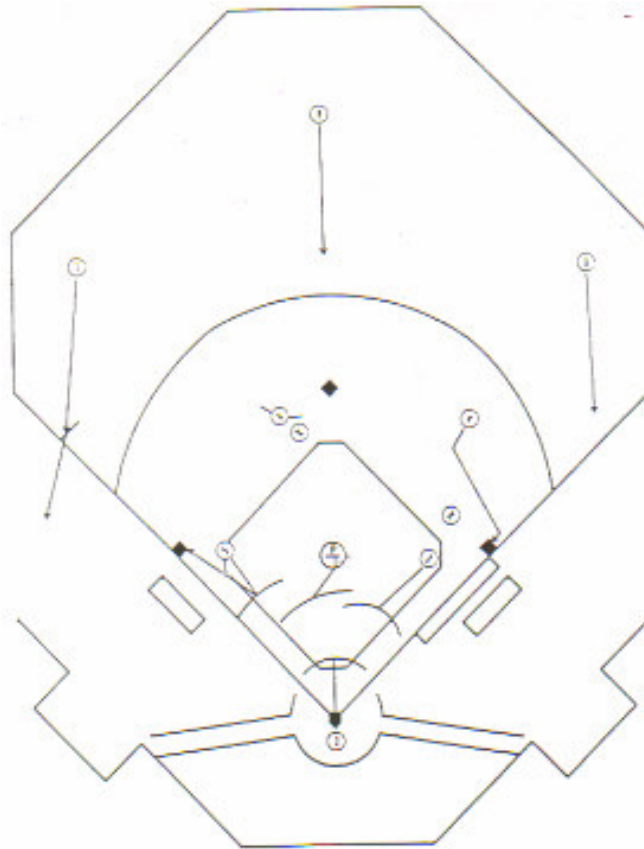
Linksvelder - Dekt het derde honk.

Midvelder - Dekt het tweede honk.

Rechtsvelder - Dekt het eerste honk.

- Denk 'verste honk' bij het fielden van de stootslag. Er is over het algemeen genoeg tijd voor het aanpassen van het voetenwerk voor de aangooi naar het eerste honk.
- Pas op voor de slash als de slagman vroeg klaar staat om te stoten.

Stootsituatie - lopers op het eerste - en tweede honk - standaardverdediging



Pitcher - Gooit zodra de loper op het tweede honk stilstaat een slagbal aan de eersthonkkant van de thuisplaat. Breekt naar de lijn derde honk-thuisplaat als de slagman laat zien dat hij gaat stoten. Roept als hij de bal kan spelen. Dekt het derde honk als de derde honkman de bal speelt.

Catcher - Pakt de korte stootslagen en roept tijdig de actie die de andere velders moeten maken. Dekt de thuisplaat.

Eerste honkman - Speelt 4-5 meter voor de honklijn op het gras als het waarschijnlijk is dat er een stootslag komt en komt in lopen als de slagman laat zien dat hij gaat stoten. De eerste honkman moet de geworpen bal en knuppel van de slagman lezen.

Tweede honkman - Komt in richting thuisplaat (slagman) als de slagman laat zien dat hij gaat stoten. Sprint naar het eerste honk als de bal is gestoten. Plaats zijn linkervoet op het honk en geeft een doel aan, aan de binnenkant van het honk.

Korte-stop - Houdt met schijnbewegingen de loper kort en dekt het tweede honk als de bal is gestoten.

Derde honkman - Begint twee stappen van de foutlijn als het waarschijnlijk is dat er een stootslag komt (dichter bij de lijn). Sprint naar voren als de bal wordt gestoten. Als de bal zo hard wordt gestoten dat de pitcher er niet bij kan, roept de derde honkman om de bal en luistert naar de catcher. Neemt het derde honk als de pitcher, eerste honkman of catcher de bal pakt.

Linksvelder - Dekt het derde honk.

Midvelder - Dekt het tweede honk.

Rechtsvelder - Dekt het eerste honk.

Teamverdedigingen

Wedstrijden wint men door in de aanval extra honken te pakken. Met een goede cut-off en relay verdediging kan men dat als verdediging voorkomen.

Goede aangooien - Het team dat goed kan gooien en vangen en dat een minimaal aantal denkfouten maakt geeft zichzelf de mogelijkheid een wedstrijd te winnen. Het is belangrijk voor de spelers om de bal van de grond te houden. Een goede aangooi door de buitenvelder leidt een goede aangooi van de binnenvelder in. Net zoals een slechte eerste aangooi de volgend slechte aangooi leidt. Men ziet bijvoorbeeld regelmatig een slechte aangooi met een korte stuit naar de binnenvelder, gevolgd door een aangooi uit de richting naar de achtervanger.

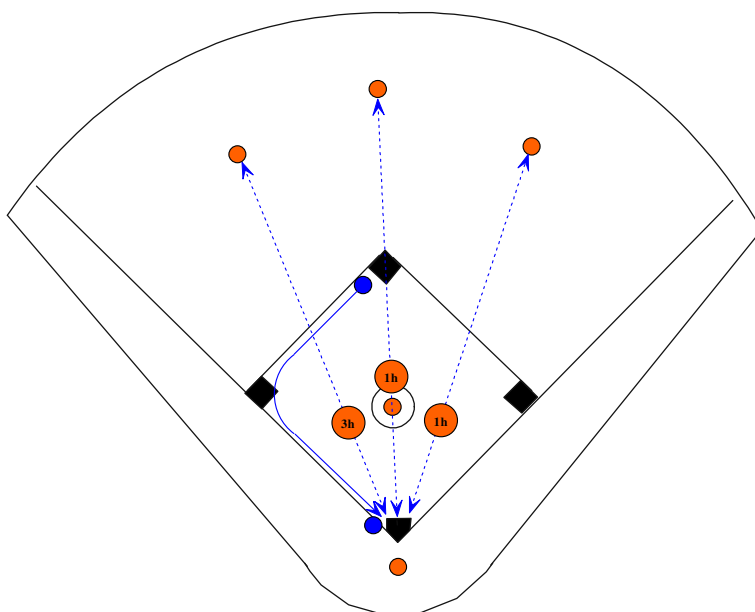
Sterkste arm – Kijk wie van de velders de sterkste arm heeft en maak daar gebruik van. Vaak is het de buitenvelder die de sterkste arm heeft en de grootste gooiafstand moet overbruggen. Maar als dat bijvoorbeeld de korte-stop is, dan dient hij zich dicht bij de buitenvelder op te stellen en de langste aangooi te maken. De vervolg aangooi moet wel accuraat zijn.

Veel training - Cut-offs en relays vereisen veel training en teamwerk om het goed te kunnen spelen. Ieder keer wanneer men de cut-off man in een wedstrijdsituatie mist, resulteert dit vaak in een extra honk voor het aanvallende team. Dat wil zeggen dat het aanvallende team met een honkslag minder kan scoren.

Duidelijk beeld - Iedere speler moet van te voren een goed beeld hebben van de spelsituatie. Dit is afhankelijk van de score, inning, aantal nullen en snelheid honklopers. Tijdens alle cut-off en relay situaties bewegen alle negen spelers. Alle honken zijn door een veldspeler bezet en er wordt achter ieder honk gedekt. Buitenvelders pakken de bal of dekken een honk. Buitenvelders sprinten naar de bal en proberen de bal zo snel mogelijk bij het binnenveld te pakken om zodoende agressieve lopers te stoppen.

I. Cut-off

Een spelsituatie, waarbij een speler tussen de bal en het (thuis)honk in staat om eventueel de bal te kunnen onderscheppen en naar een ander honk te gooien om te voorkomen dat een honkloper een extra honk loopt.

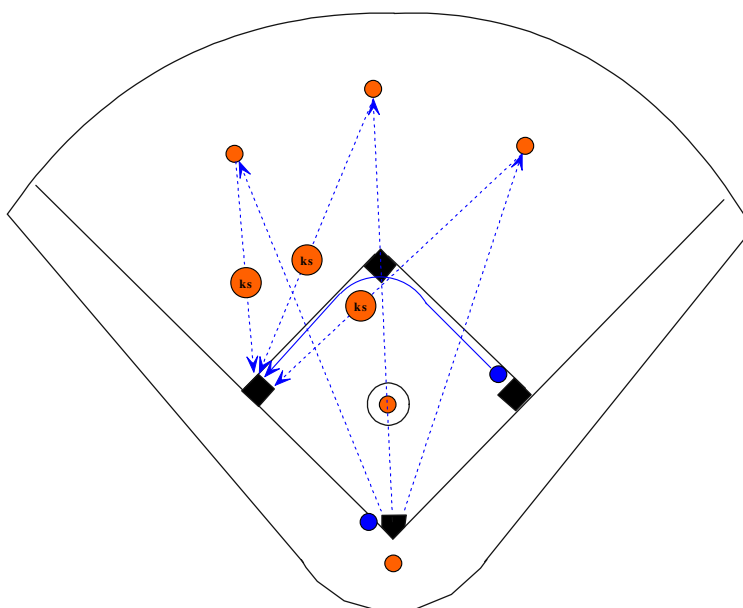


*Honkloper op het tweede honk en een honkslag voor de buitenvelder
 (1b= eerste honkman - 3b= derde honkman)*

A. Positioneren –

1. Oplijnen –

- a. De binnenvelder lijnt zichzelf op tussen bal en het bedreigde (thuis)honk en geeft een doel aan met opgestoken armen.
 - b. Bij een aangooi naar de thuisplaat staat de cut-off man ter hoogte van de heuvel. Bij een aangooi vanuit het midveld blijft de eerste honkman aan de tweede honkzijde van de heuvel. Dit om te voorkomen dat de bal van richting verandert, doordat de bal de heuvel (werpersplaat) raakt.
- 2. Afstand –** De afstand wordt bepaald door de armsterkte van de buitenvelder of de relayman. We moeten voorkomen dat de derde honkman of catcher een aangooi met een korte hop krijgt. Deze is moeilijk te verwerken.
- a. Het ter hoogte van de heuvel staan heeft als voordeel dat;
 1. Het maakt de beslissing; wel of niet onderscheppen van de bal makkelijker voor de speler op het doel.
 2. Het geeft de cut-off speler meer tijd om te reageren op een slechte aangooi en onder een betere hoek.
 3. Het is makkelijker om voorwaarts te bewegen en onder een goede hoek de bal te corrigeren naar een ander honk, dan om achterwaarts te bewegen.
 4. Het vertraagt de slagman/honkloper omdat deze wacht of de bal wel of niet wordt onderschept.
 - b. De cut-off man gaat dicht naar het (thuis)honk, als:
 1. De buitenvelder een zwakke arm heeft.
 - c. De cut-off man gaat dicht naar de buitenveld, als
 1. Wanneer de bal diep geslagen is.
 2. Vanwege weersomstandigheden (wind tegen en regen).

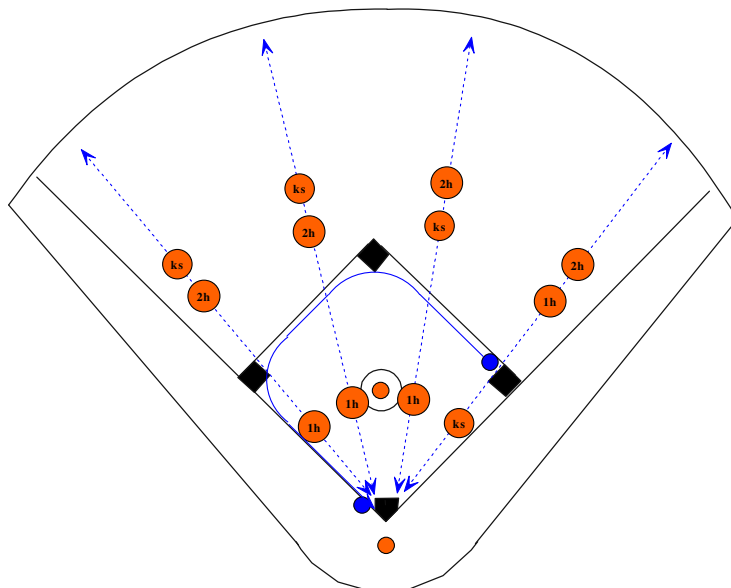


**Honkloper op het eerste honk en een honkslag voor de buitenvelder
(ks= korte-stop)**

- 3. Fake -** De cut-off speler dient een volledige fake te maken wanneer de bal niet wordt onderschept, om te voorkomen dat de achterste honkloper(s) een extra honk pakken.

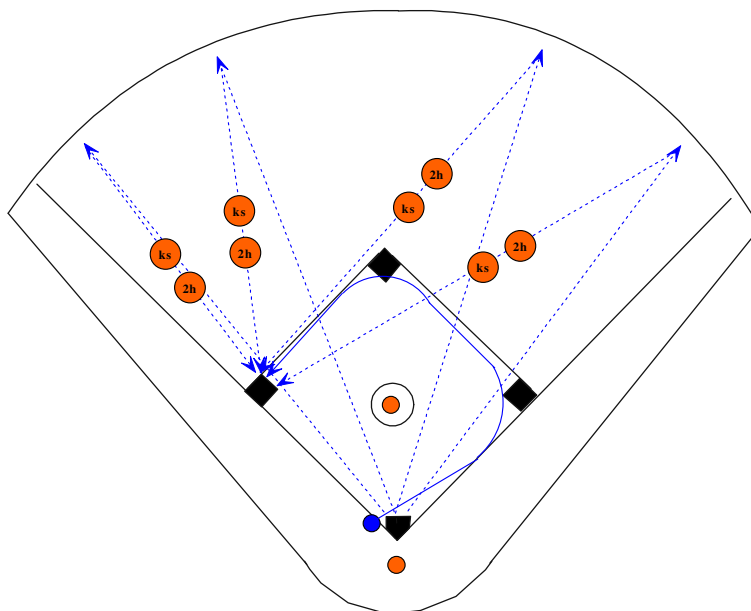
II. Dubbele relay

De dubbele relay vindt plaats wanneer de bal in de gaps of over de buitenvelder heen wordt geslagen. De korte-stop en tweede honkman gaan als een tandem eruit (de cut-off en de trailer) om als tussenstation tussen de bal en het doel in te staan, om een te lange aangooi te verlengen. Een lange hoge aangooi wordt ingekort en is daardoor nauwkeuriger en sneller. De voorste man stelt zich zo op dat hij met één stuit de bal op thuis kan gooien. De relaymensen lijnen zichzelf op.



*Honkloper op het eerste honk en een tweehonkslag voorbij de buitenvelder
(1b= eerste honkman - 2b= tweede honkman – ks= korte-stop)*

Bij een (dubbele)relaysituatie op de thuisplaat gebruikt men de eerste honkman als cut-off man. Alleen bij een bal geslagen langs de rechtsveld lijn is de korte stop de cut-off man.



*Geen honkloper en een tweehonkslag voorbij de buitenvelder
(2b= tweede honkman – ks= korte-stop)*

- A. De voorste man – De ander is vanzelfsprekend de achterste man.
1. Tweede honkman voor het rechtsveld en rechts-midveld.
 2. Korte-stop voor het linksveld en links-midveld.
 3. Degene met de beste arm in het midveld
- B. Positioneren –
1. Oplijnen - Als de dubbele relay het buitenveld ingaat, kijkt de voorste man (cut-off) kort waar de actie mogelijk naar toe gaat en lijnt zichzelf op. Zonder honklopers lijnen we op naar het derde honk en met een looper op het eerste honk lijnen we op naar de thuisplaat. Hij kijkt van te voren naar zijn positie en daarna een aantal keren kort naar het oplijnen. De trailer (tweede man) is het oog van de voorste speler en helpt tijdens het sprinten de voorste speler op te lijnen.
 2. Afstand - De spelers gaan beide eruit met een tussenruimte van ongeveer 10 meter. Deze afstand wordt aangepast afhankelijk van de armsterkte van de buitenvelder. Heeft de buitenvelder een zwakke arm, dan is de afstand korter en heeft de buitenvelder een sterke arm, dan kan de afstand langer zijn. De positie van de achterste speler (trailer) is een halve meter aan de rechterkant uit lijn van de relayman. Hierdoor houdt deze speler goed zicht over de situatie.
 3. Beslissen - De trailer in de relay adviseert de voorste man in het maken van een beslissing. Wanneer de trailer goed staat opgelijnd en de aangooi is goed op de voorste man, draait hij zich om te zien waar de looper is en aan te geven waar de aangooi naar toe moet. Hij is de laatste man die kan beoordelen waar de bal definitief naar toe moet, omdat de voorste speler op het laatste moment bezig is de bal te beoordelen en te verwerken.
 4. Slechte aangooi –
 - a. Wanneer de bal voor de voorste speler slecht te verwerken is, dan laat deze de bal gaan en verwerkt de achterste speler de bal (communicatie). De voorste speler probeert iedere bal te pakken, m.u.v. korte stuit of de bal waarvoor hij moet springen. Wanneer de bal over het hoofd van de voorste man wordt gegooid en ontvangt de bal borsthoogte in opengedraaide positie.

III. Belangrijk bij de cut-off/relay situatie

- A. De cut-off speler dient twee handen in de lucht te houden om een duidelijk doel te zijn.
- B. De cut-off man moet snel denken en voortdurend vooruit denken om op mogelijke situaties te zijn voorbereid. Uit zijn ooghoeken moet hij kunnen zien waar delopers zijn. Hij kan zodoende zichzelf beter positioneren voor de aankomende situatie.
- C. De bal moet op de cut-off/relayspeler worden gegooid en niet naar het doel. De bal ineens op thuis lijkt zo mooi en het is voor het publiek erg aantrekkelijk, maar het is niet effectief.
- D. Houdt in alle spelsituaties de honken gedekt waar een mogelijkheid is om een nul te maken of een looper dicht bij het honk te houden.
- E. Buitenvelders dienen elkaar te helpen bij ballen die tussen hen in worden geslagen. Dit kan door te dekken en/of te roepen waarheen de bal moet worden gegooid.
- F. De binnenvelders dienen aan de binnenkant van het honk te staan als ze kijken of de looper het honk aanraakt. Op deze manier maakt de looper een ruimere bocht, hetgeen de afstand tot het volgende honk vergroot. Pas op hem daar niet bij te raken, daar er anders obstructie wordt gegeven.

IV. Woordseinen die worden gebruikt

- A. De communicatie dient kort en krachtig te zijn.
- B. Bij het oplijnen van de cut-off of relayman gebruik je de volgende termen - links, rechts, in, uit en goed. Links en rechts bewegen gaat per stap.
- C. Bij een goede aangooi wordt er niets gezegd. Voor het onderscheppen van de bal gebruiken we:
 - 1. Thuis, thuis – drie, drie – twee, twee – één, één
 - 2. Pak/pak - Onderschep de bal en sta klaar om de situatie te vervolgen.
 - 3. Door/door - Onderschep de bal en gooi hem door naar het honk waar men voor staat.
- D. Als de bal uit de richting gaat moet hij natuurlijk altijd gepakt worden ook zonder dat het wordt geroepen. Een te laat teken kan twijfel brengen bij de cut-off man of de bal wel of niet onderschept moet worden. Bij twijfel moet de bal altijd onderschept worden.

V. Taken voor de cut-off/relay situatie

A. Buitenvelders

- 1. De buitenvelders moeten elkaar altijd helpen bij iedere situatie waarbij de bal tussen hen in of over hen heen is geslagen. Dit kan door te dekken en/of te roepen waarheen de bal moet worden gegooid. Denk altijd aan de mogelijkheid van een dubbelspel met een loper op het eerste honk en een hoog geslagen bal.
- 2. Gooi de bal op schouderhoogte naar de cut-off man. Als de bal niet door de binnenvelder wordt gepakt, bereikt de bal met een stuiter het doel.
- 3. Houdt bij enige twijfel de loper van het tweede honk af. Dit geeft het team de mogelijkheid op een dubbelspel.

B. Eerste honkman

- 1. De eerste honkman is cut-off op alle honkslagen en hoog geslagen ballen in het mid- en rechtsveld waarop gescoord kan worden. Met uitzondering van: loper op het tweede honk, honkslag in het rechtsveld tussen de eerste en tweede honkman door. De eerste honkman probeert de bal te pakken en is uit positie. De tweede honkman wordt nu cut-off man.

C. Derde honkman

- 1. Loper op het tweede honk, honkslag in het linksveld.
- 2. Loper op het derde honk en een hoog geslagen bal in het linksveld.

D. Korte stop

- 1. De korte stop is cut-of/relay bij alle aangooien naar het derde honk.
- 2. Lopers op het eerste en derde honk, hoog geslagen bal achter de thuisplaat aan de zijde van het derde honk.
- 3. Loper op het tweede honk, bal geslagen tussen eerste en tweede honk door, waarbij de eerste honkman uit positie is. Dit is een moeilijke situatie en er is vaak te weinig tijd om dit te trainen

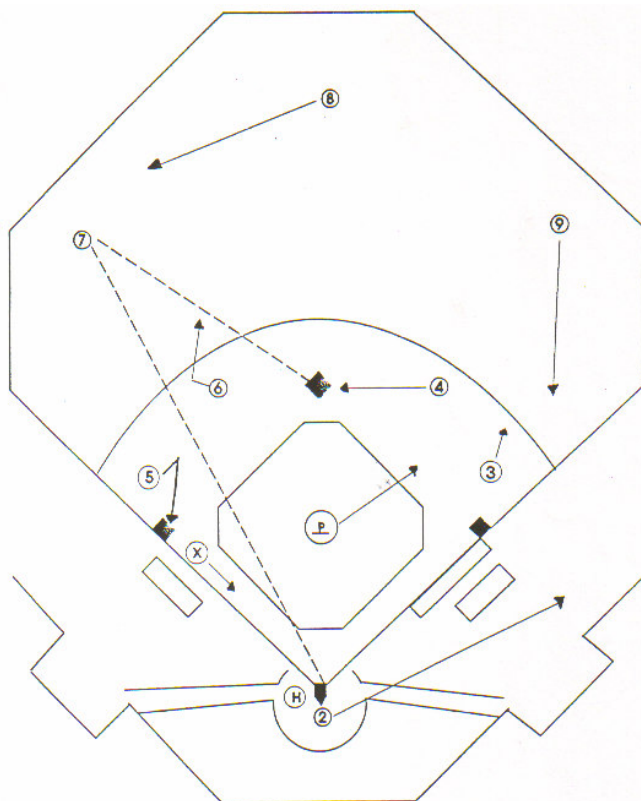
E. Tweede honkman

1. Lopers op het eerste en derde honk, hoog geslagen bal achter de thuisplaat aan de zijde van het eerste honk.
2. De tweede honkman neemt het eerste honk over als de eerste honkman die taak niet kan vervullen.
 - a. Loper op het tweede honk, honkslag in het mid- of rechtsveld.
 - b. Loper op het derde honk, hoog geslagen bal in het mid- of rechtsveld.
 - c. Bij een honkslag tussen de eerste en tweede honkman door geslagen waarbij beide spelers er op af gaan.
3. Als de derde honkman naar een bal duikt en daardoor niet meer op tijd terug kan zijn als cut-off dan neemt de korte-stop het over.

F. Werper

1. Lopers op het eerste en derde honk, een hoog geslagen bal diep achter het eerste of derde honk. Waarbij beide binnenvelders naar de bal toe gaan. Deze situatie ook op de trainingen behandelen en oefenen.

**I. Honkslag in het linksveld – geen honklopers
of looper op het derde honk**



Pitcher - Gaat naar de grasrand tussen het eerste - en tweede honk. Kan het eerste honk overnemen.

Catcher - Dekt het eerste honk voor mogelijke wilde aangooi.

Eerste honkman -

- Dekt de aangooi naar het tweede honk. Gaat als de aangooi goed is verwerkt, terug naar het eerste honk voor mogelijke aangooi.
- Houdt de slagman/honkloper in de gaten en roept; "gaat!" als deze breekt naar het tweede honk.
- Zegt niets als de slagman/honkloper bij het eerste honk blijft.

Tweede honkman -

- Neemt het tweede honk en houdt er rekening mee dat de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.
- Dirigeert de korte-stop naar de juiste cut-off positie bij een verre honkslag.
- Als de eerste honkman roept dat de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat, geeft de tweede honkman aan dat de korte-stop cut-off is.
- Houdt de slagman/honkloper in de gaten om te zien of er een actie op het tweede honk komt.

Derde honkman - Neemt het derde honk als de bal hem voorbij is en houdt er rekening mee naar het tweede honk te gaan bij een slecht verwerkte bal.

Korte-stop -

- Gaat naar de goede cut-off positie voor de aangooi naar het tweede honk.
- Als de eerste honkman roept dat de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat, luistert hij naar de tweede honkman voor mogelijke cut-off en aangooi.
- Laat de bal doorgaan naar het tweede honk als hij niets hoort.
- Hij reageert op "door-door!" of "pak-pak!" van de tweede honkman.
- Ontvangt de aangooi, draait snel en checkt de looper. Aangooi naar het eerste honk gaat naar de pitcher die dat honk heeft overgenomen.

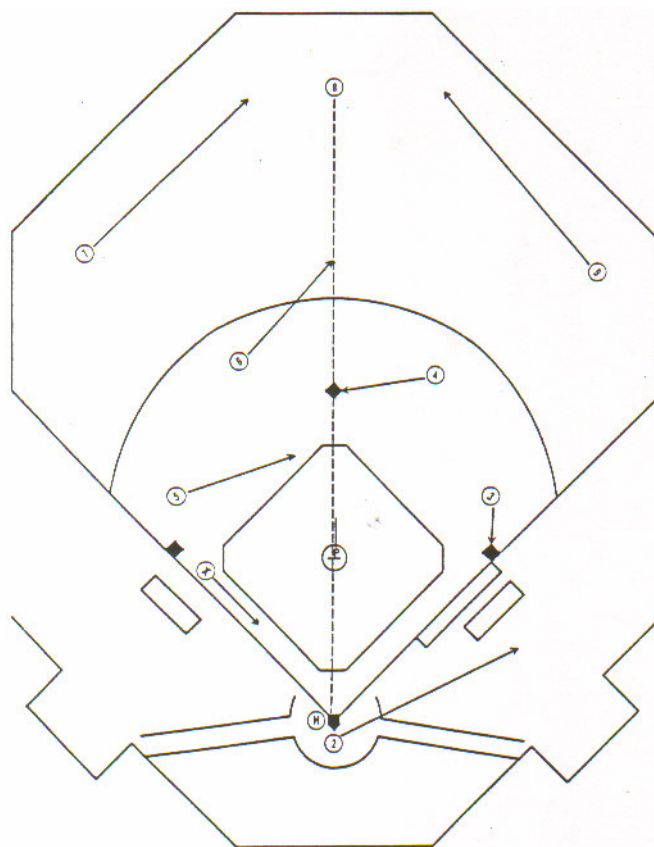
Linksvelder -

- Gooit naar het tweede honk. Kent de snelheid van de slagman/honkloper en houdt daar rekening mee.
- Gooit nooit achter de slagman/honkloper die het eerste honk heeft gerond, tenzij deze stilstaat of teruggaat naar het honk.

Midvelder - Dekt de linksvelder.

Rechtsvelder - Dekt de eerste honkman voor mogelijke aangooi op het tweede honk.

II. Honkslag in het midveld - geen honklopers of looper op het derde honk



Pitcher -

- Blijft bij de heuvel en dekt van daar de aangooi naar het tweede honk.
- Als zowel de korte-stop als de tweede honkman uit gaat, neemt hij het tweede honk.

Catcher - Dekkt het eerste honk voor mogelijke wilde aangooi.

Eerste honkman -

- Gaat naar het eerste honk, aan de binnenkant en kijkt of de slagman/honkloper het honk raakt.
- Pakt mogelijke aangooi naar het eerste honk.
- Hij roept als de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.

Tweede honkman -

- Neemt tweede honk als de korte-stop uit gaat.
- Als zowel de korte-stop als de tweede honkman uit gaat, moet de laatste teruggaan naar het tweede honk.
- Als beiden wegblijven van het honk moet de pitcher het tweede honk nemen.
- Vanaf het honk dirigeert hij de korte-stop naar de juiste cut-off positie.
- Als de eerste honkman roept dat de slagman/honkloper gaat, is de korte-stop cut-off.

Derde honkman -

- Gaat richting het tweede honk om over te nemen als zowel de korte-stop als de tweede honkman uit gaat.
- Dekt de aangooi af als de pitcher het honk al heeft genomen.
- Neemt het tweede honk over als de pitcher daar niet staat en luistert naar de eerste honkman.

Korte-stop -

- Neemt het tweede honk als de tweede honkman uit gaat.
- Heeft voorrang op de tweede honkman als beiden uit gaan.
- Dirigeert de tweede honkman als deze uit gaat naar de juiste cut-off positie, en luistert naar de eerste honkman.

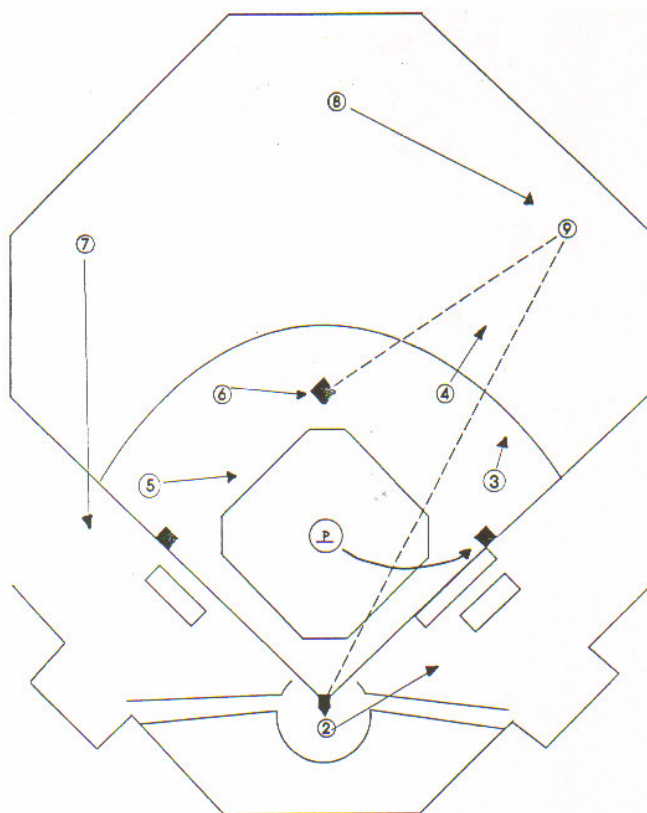
Linksvelder - Dekt de midvelder.

Midvelder -

- Gooit naar het tweede honk.
- Gooit meteen naar het honk - indien nodig via cut-off - als de eerste honkman roept dat de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.
- Gooit nooit achter de slagman/honkloper die het eerste honk heeft gerond, tenzij deze stilstaat of teruggaat naar het honk.

Rechtsvelder - Dekt de midvelder.

III. Honkslag in het rechtsveld - geen honklopers of looper op het derde honk



Pitcher - Gaat naar de eersthonklijn, volgt de slagman/honkloper. Neemt het eerste honk en staat klaar voor de aangooi van de rechtsvelder als de slagman/honkloper te ver rondt.

Catcher - Dekt het eerste honk in lijn met de aangooi.

Eerste honkman - Loopt weg van het honk om de slagman/honkloper te verleiden ver te rondt.

Tweede honkman -

- Gaat uit en wordt cut-off voor de aangooi van de rechtsvelder naar het tweede honk.
- Luistert naar de eerste honkman of de slagman/honkloper doorgaat naar het tweede honk.
- Ontvangt de aangooi, draait snel naar het eerste honk en checkt de slagman/honkloper.

Derde honkman - Dekt de aangooi van de rechtsvelder naar de tweede honkman of de korte-stop op het tweede honk.

Korte-stop -

- Neemt het tweede honk voor mogelijke aangooi op het honk als de slagman/honkloper probeert dat honk te bereiken.
- Dirigeert de tweede honkman naar de juiste cut-off positie.
- Als de eerste honkman roept dat de slagman/honkloper gaat, gebruikt hij de tweede honkman als cut-off.

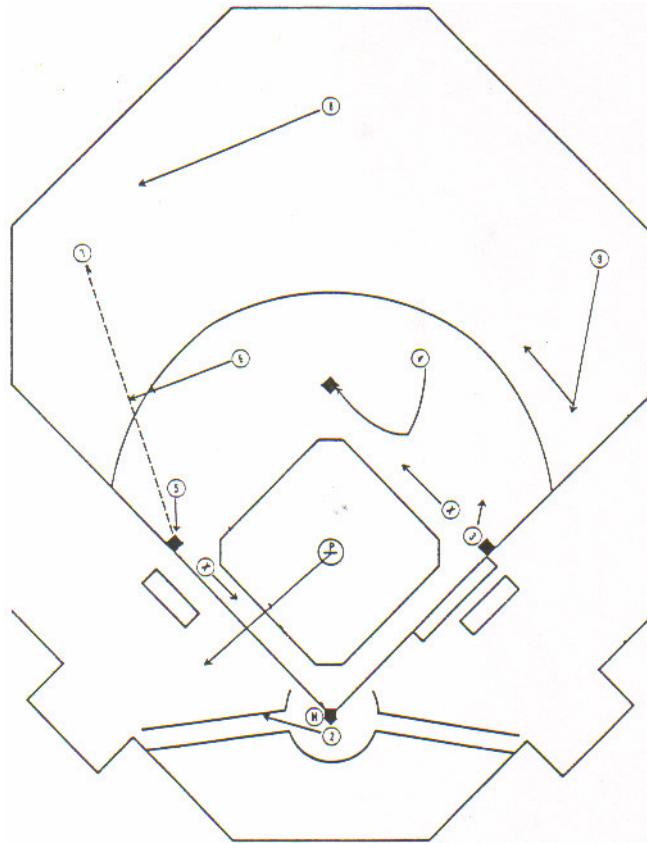
Linksvelder - Dekt meteen de aangooi naar het tweede honk.

Midvelder - Dekt de rechtsvelder.

Rechtsvelder -

- Pakt de bal en kijkt naar het eerste honk.
- Als de slagman/honkloper ver gerond heeft en stilstaat of teruggaat naar het eerste honk, kan hij naar de pitcher op eerste honk gooien. Hij kijkt eerst naar het tweede honk en stapt en gooit daarna naar het eerste honk.
- Gooit naar het tweede honk als er geen actie is op eerste honk of als de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat. De tweede honkman is hierbij cut-off.

IV. Honkslag in het linksveld - honkloper op het eerste honk of lopers op het eerste - en derde honk



Pitcher - Komt achter het derde honk voor het dekken van de mogelijke aangooi.

Catcher -

- Dekkt het derde honk op foutgebied.
- Zijn belangrijkste taak is de thuisplaat te dekken als de looper opschuift door een slechte aangooi naar het derde honk.

Eerste honkman -

- Gaat naar de buitenkant van het honkpad en kijkt of de slagman/honkloper het honk raakt.
- Dekkt in het binnenveld de aangooi van de linksvelder, terwijl de rechtsvelder dat doet vanuit het buitenveld.
- Geeft aan of de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.

Tweede honkman -

- Staat klaar voor de aangooi van de linksvelder. Deze aangooi komt als de looper van het eerste honk te ver gerond heeft en de linksvelder ziet dat hij een kans heeft op het tweede honk.
- Neemt het tweede honk voor mogelijke aangooi van korte-stop of derde honkman op de slagman/honkloper als de looper naar het derde honk gaat.
- Kijkt of de looper het tweede honk raakt.
- Laat de derde honkman weten of de looper naar het derde honk gaat.

Derde honkman -

- Staat klaar voor de aangooi van de linksvelder.
- Dirigeert de korte-stop naar de juiste cut-off positie.
- Kijkt naar het tweede honk voor mogelijke actie daar als hij de bal heeft.

Korte-stop -

- Is cut-off voor de aangooi van de linksvelder naar het derde honk.
- Beslist of de bal naar het derde honk of naar het tweede honk gaat met mogelijke cut-off.
- Checkt de loper die het tweede honk rondt voor een actie op het tweede honk als er geen actie op het derde honk komt.

Linksvelder -

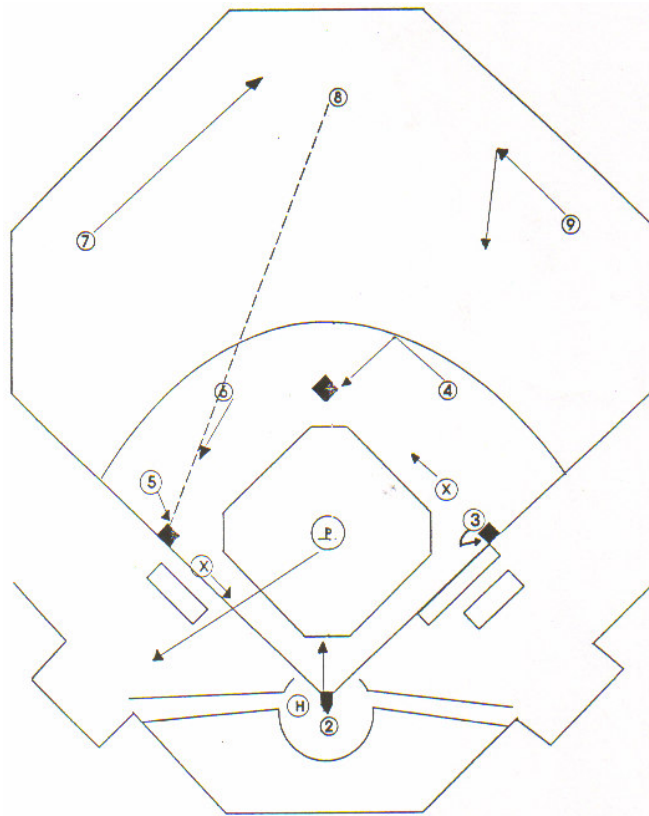
- Verwerkt de bal zo, dat hij meteen naar het derde honk kan gooien.
- Gebruikt de korte-stop als cut-off.
- Gooit naar de tweede honkman op het tweede honk als de loper van het eerste honk te ver rondt op het tweede honk.
- Moet zeker weten dat de loper niet naar het derde honk kan gaan op de aangooi achter hem.
- Gooit de bal direct naar de korte-stop in cut-off positie als er geen actie op het tweede honk is en de loper gaat niet door naar het derde honk.

Midvelder - Dekt de linksvelder.

Rechtsvelder -

- Dekt de aangooi van linksvelder, korte-stop of derde honkman naar het tweede honk.
- Moet snel in een lijn komen met de aangooi vanaf het derde honk als daar een actie is.

**V. Honkslag in het midveld - honkloper op het eerste honk
of lopers op eerste - en derde honk**



Pitcher - Komt achter het derde honk voor het dekken van de mogelijke aangooi.

Catcher -

- Gaat een paar stappen naar voren om de aangooi naar het tweede honk te dekken.
- Moet in positie zijn om terug te gaan naar de plaat als de aangooi naar het derde honk gaat.

Eerste honkman -

- Gaat naar de binnenkant van het honkpad en kijkt of de slagman/honkloper het honk raakt.
- Roept als de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.
- Neemt het eerste honk.
- Neemt het tweede honk als korte-stop en tweede honkman beiden uit gaan voor een hoge bal.

Tweede honkman -

- Neemt het tweede honk voor mogelijke aangooi van de midvelder die achter de looper gooit.
- Neemt het tweede honk als de aangooi naar het derde honk gaat, voor mogelijke aangooi van de derde honkman of de korte-stop.
- Kijkt of de looper het tweede honk raakt.

Derde honkman -

- Neemt het derde honk.
- Kijkt naar het tweede honk voor mogelijke actie als hij de bal op het derde honk verwerkt heeft.

Korte-stop -

- Is cut-off voor mogelijke aangooi naar het derde honk.
- Luistert naar de derde honkman voor cut-off naar het derde honk of naar het tweede honk.
- Houdt de looper die het tweede honk rondt in de gaten voor mogelijke actie op dat honk, als er geen actie op het derde honk is.

Linksvelder - Dekt de midvelder.

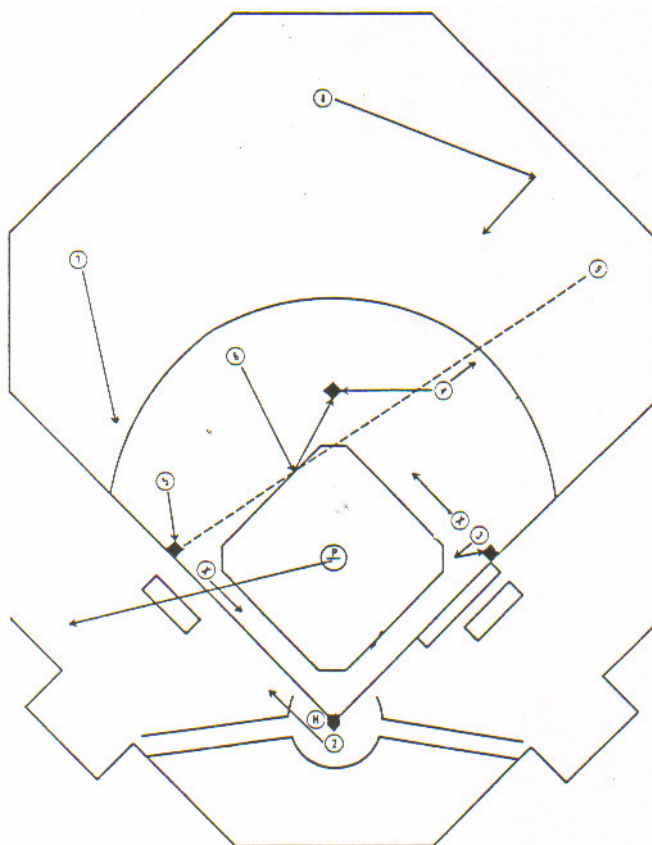
Midvelder -

- Verwerkt de bal zo, dat hij meteen naar het derde honk kan gooien.
- Gebruikt de korte-stop als cut-off.
- Kan naar het tweede honk gooien als de looper van het eerste honk te ver rondt.
- Moet zeker weten dat de looper niet naar het derde honk kan gaan op zijn aangooi achter deze looper op het tweede honk.
- Gooit de bal direct naar de korte-stop in cut-off positie als er geen actie op het tweede honk is en de looper gaat niet door naar het derde honk.

Rechtsvelder -

- Dekt de midvelder.
- Zoekt positie achter het tweede honk zodra de midvelder de bal heeft en dekt mogelijke aangooi van korte-stop of derde honkman.

VI. Honkslag in het rechtsveld - honkloper op eerste honk of lopers op eerste - en derde honk



Pitcher - Komt achter het derde honk voor het dekken van de aangooi.

Catcher -

- Gaat op foutgebied richting het derde honk en dekt het eerste honk mogelijk verkeerd verwerkte aangooi.
- Moet op tijd terug kunnen zijn bij de thuisplaat.

Eerste honkman -

- Gaat naar de binnenkant van het honkpad en kijkt of de slagman/honkloper het honk raakt.
- Neemt het eerste honk.

Tweede honkman -

- Gaat een paar stappen naar de rechtsvelder voor het geval deze de bal mist en hij wordt de voorste man bij de dubbele relay.
- Gaat direct naar het tweede honk als de rechtsvelder de bal verwerkt. De aangooi gaat dan naar de korte-stop. Neemt het tweede honk voor mogelijke aangooi van de korte-stop of derde honkman.
- Als de loper van het eerste honk niet door kan naar het derde honk, gooit de rechtsvelder naar de korte-stop die bij het tweede honk staat.
- Als de tweede honkman ziet dat de korte-stop naar het tweede honk gaat, is hij niet verantwoordelijk voor het tweede honk.
- Kijkt of de loper het tweede honk raakt als de rechtsvelder de bal verwerkt.

Derde honkman -

- Neemt het derde honk voor mogelijke aangooi van de rechtsvelder.
- Dirigeert de korte-stop naar de juiste cut-off positie.
- Kijkt naar het tweede honk voor mogelijke actie daar als hij de bal op het derde honk verwerkt heeft.

Korte-stop -

- Is cut-off voor de aangooi naar het derde honk.
- Luistert naar de derde honkman voor mogelijke cut-off naar het derde - of het tweede honk.
- Als de loper van eerste honk niet door kan naar het derde honk, dan gooit de rechtsvelder naar de korte-stop bij het tweede honk om de loper die te ver gerond heeft uit te maken. Moet naar het tweede honk als de arm van de rechtsvelder naar voren gaat.

Linksvelder - Dekt de aangooi van de rechtsvelder op het tweede honk naar korte-stop of tweede honkman.

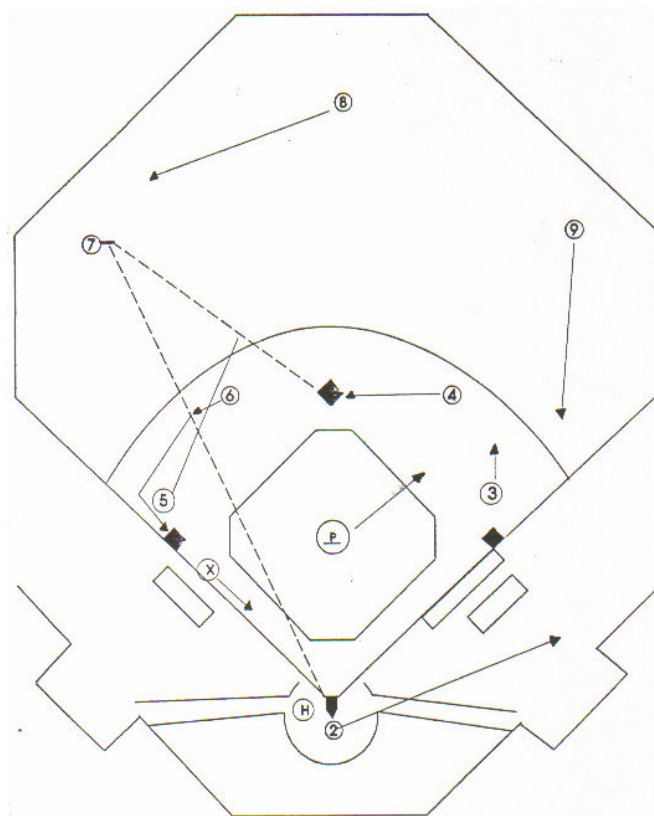
Midvelder -

- Dekt de rechtsvelder.
- Zoekt positie achter het tweede honk om aangooi naar dat honk van korte-stop of derde honkman te dekken, nadat de rechtsvelder de bal verwerkt heeft.

Rechtsvelder -

- Verwerkt de bal zo, dat hij meteen naar het derde honk kan gooien.
- Gebruikt de korte-stop als cut-off.
- Als de loper van het eerste honk niet door kan naar het derde honk, dan gooit de rechtsvelder naar de korte-stop bij het tweede honk om de loper die te ver gerond heeft uit te maken.
- Bij twijfel over wat de loper gaat doen, gaat de aangooi naar het derde honk ook al is de korte-stop op weg naar het tweede honk. In deze situatie is er geen cut-off.

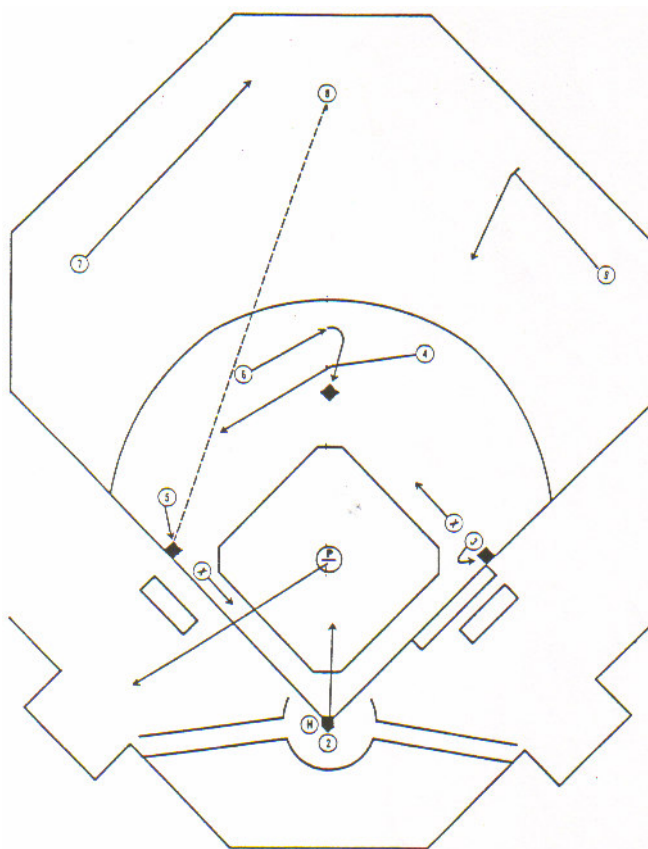
VII. Honkslag in links/midveld - geen honklopers of met eerste loper op derde honk



Dit is een voorbeeld van een situatie waarin de korte-stop en de derde honkman van taak wisselen omdat ze voor elkaar langs moeten gaan op een geslagen bal. In dit geval neemt de derde honkman de taak van de korte-stop op zich en de korte-stop is verantwoordelijk voor derde honk. Op een andere manier lopen de spelers de kans niet op tijd in de juiste positie te komen.

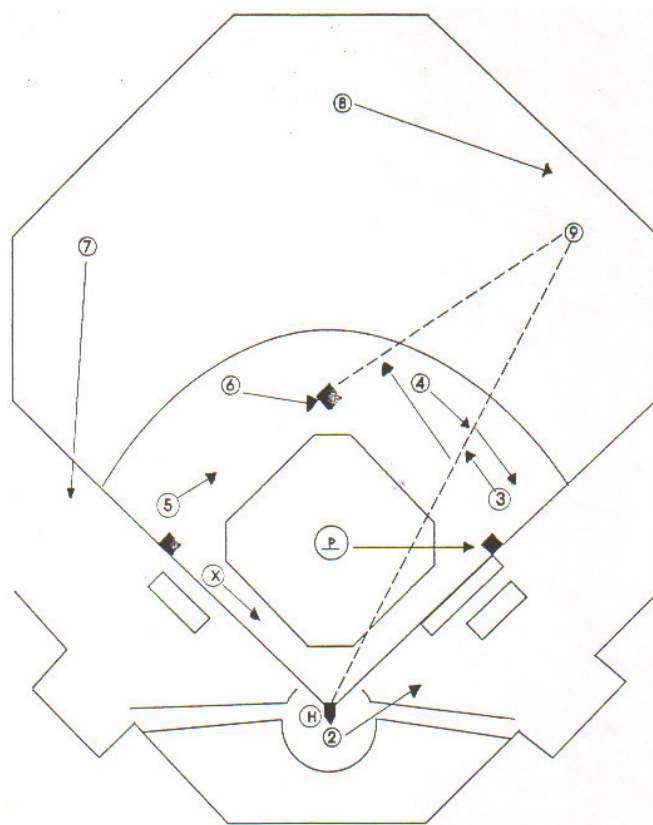
Met een loper op het tweede honk of lopers op het eerste - en het tweede honk kan de korte-stop cut-off worden op de aangooi van de buitenvelder naar thuis. De derde honkman zal zich snel moeten aanpassen en terug naar het derde honk gaan voor mogelijke actie daar.

Beide spelers moeten communiceren wanneer deze situatie zich voordoet, zodat hun taakwisseling geen verwarring veroorzaakt bij henzelf. Indien enigszins mogelijk moeten de korte-stop en derde honkman zich op tijd aanpassen, zodat ze hun standaard taak weer kunnen uitvoeren. Soms is dit niet mogelijk, vandaar deze wisseling. Deze kan verbaal gecommuniceerd worden.



Beide spelers moeten communiceren wanneer deze situatie zich voordoet, zodat hun taakwisseling geen verwarring veroorzaakt bij henzelf. Indien enigszins mogelijk moeten de korte-stop en tweede honkman zich op tijd aanpassen, zodat ze hun standaard taak weer kunnen uitvoeren. Soms is dit niet mogelijk, vandaar deze wisseling. Deze kan verbaal gecommuniceerd worden.

**IX. Honkslag in het rechts/midveld - geen honkloper
of met looper op het derde honk**

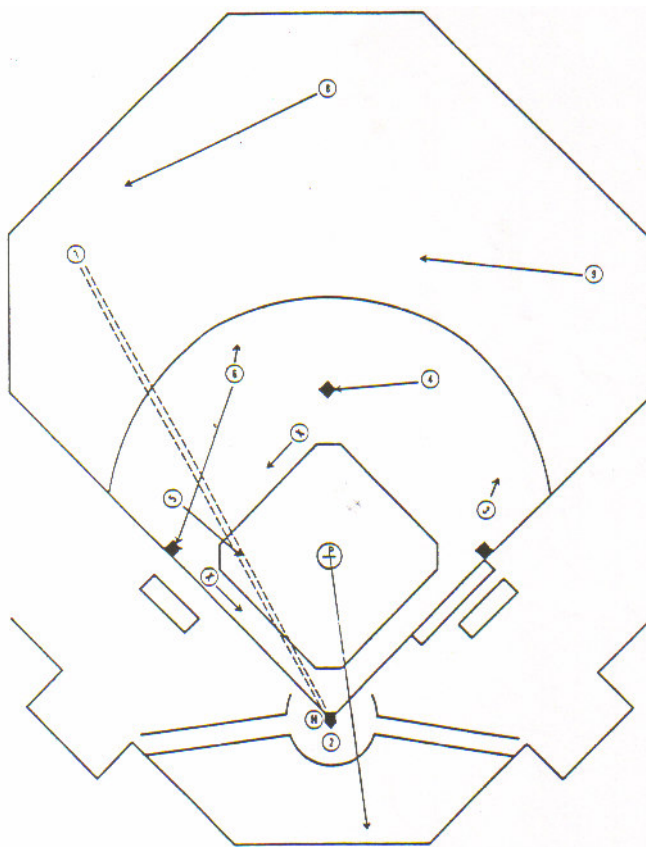


Dit is een voorbeeld van een situatie waarin de eerste honkman en de tweede honkman van taak wisselen omdat ze voor elkaar langs moeten gaan op een geslagen bal. In dit geval neemt de eerste honkman de taak van de tweede honkman op zich door cut-off te zijn op de mogelijke aangooi van de buitenvelder naar de korte-stop op het tweede honk. De tweede honkman gaat richting het eerste honk en neemt dat honk als de catcher niet op het honk is.

Nog een situatie waarin de eerste honkman en de tweede honkman van taak kunnen wisselen op deze geslagen bal, is met een looper op eerste honk. Als ze voor elkaar langs moeten, neemt de eerste honkman het tweede honk en tweede honkman is verantwoordelijk voor eerste honk. De tweede honkman kan ook in een betere positie zijn voor cut-off op de aangooi van de buitenvelder naar thuis met een looper op het tweede honk.

Beide spelers moeten communiceren wanneer deze situatie zich voordoet, zodat hun taakwisseling geen verwarring veroorzaakt bij henzelf. Indien enigszins mogelijk moeten de tweede honkman en eerste honkman zich op tijd aanpassen, zodat ze hun standaard taak weer kunnen uitvoeren. Soms is dit niet mogelijk, vandaar deze wisseling. Deze kan verbaal gecommuniceerd worden.

**X. Honkslag in het linksveld - honkloper op het tweede honk
of lopers op het tweede - en derde honk**



Pitcher - Dekt de thuisplaat.

Catcher -

- Neemt de thuisplaat, in positie voor aangooi van de linksvelder.
- Dirigeert de derde honkman naar de juiste cut-off positie.

Eerste honkman -

- Neemt het eerste honk en kijkt of de slagman/honkloper het honk raakt.
- Roept als de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.
- Dekt het tweede honk voor de aangooi van de linksvelder naar de tweede honkman.
- Moet er altijd rekening mee houden dat hij cut-off kan worden voor de aangooi van de linksvelder naar thuis, als hij ziet dat de derde honkman dat niet haalt.

Tweede honkman -

- Neemt het tweede honk.
- Luistert naar de eerste honkman of de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.
- Is klaar voor een aangooi naar het tweede honk van de derde honkman en de catcher.

Derde honkman -

- Is cut-off voor de aangooi naar de thuisplaat.
- De catcher dirigeert hem naar de juiste positie.
- Luistert naar de catcher voor mogelijke cut-off aangooi naar de thuisplaat of naar het tweede honk.

Korte-stop -

- Gaat naar derde honk als hij ziet dat er een actie op de thuisplaat komt.
- Neemt het derde honk ingeval de loper ver rondt en teruggaat.
- Gaat naar de juiste cut-off positie voor de aangooi van de linksvelder naar het tweede honk als hij ziet dat er geen actie op de thuisplaat komt.

Linksvelder -

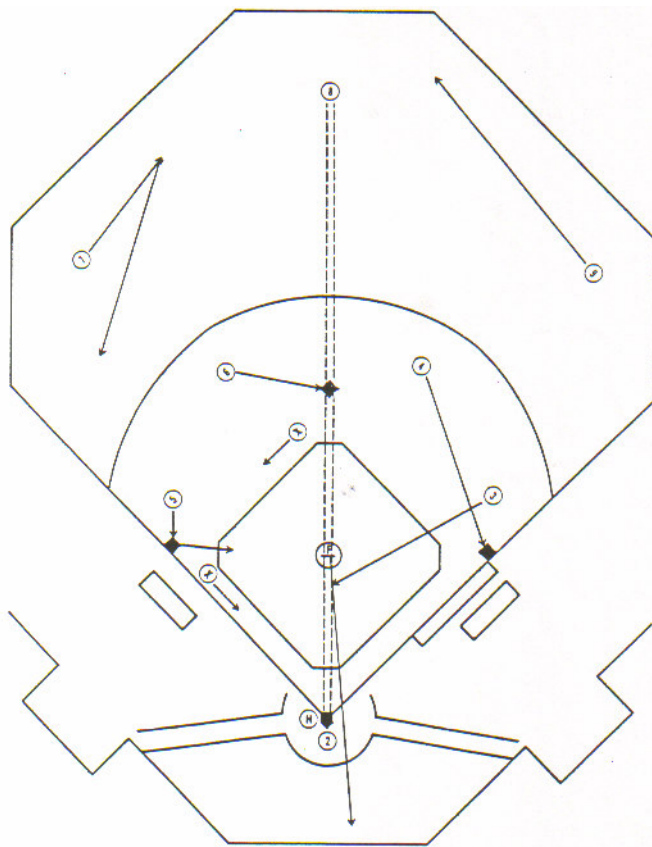
- Verwerkt de bal zo, dat hij meteen op de thuisplaat kan gooien.
- Gooit naar de thuisplaat 'door' de derde honkman 'heen', als hij denkt dat daar een nul gemaakt kan worden.
- Gooit de bal naar de tweede honkman op het tweede honk, om de slagman/honkloper op het eerste honk te houden, als er geen actie op de thuisplaat mogelijk is.

Midvelder - Dekt de linksvelder.

Rechtsvelder -

Gaat, zodra de bal geslagen is, naar een positie achter het tweede honk om de aangooi van de derde honkman of catcher te dekken.

**XI. Honkslag in het midveld - honkloper op het tweede honk
of lopers op het tweede - en derde honk**



Pitcher - Dekt de thuisplaat.

Catcher -

- Neemt de thuisplaat, in positie voor aangooi van de midvelder.
- Dirigeert de eerste honkman naar de juiste cut-off positie.

Eerste honkman -

- Neemt cut-off positie in voor de aangooi van de midvelder naar de thuisplaat. De catcher dirigeert hem.
- Luistert naar de catcher voor mogelijke cut-off aangooi naar het tweede honk of naar de thuisplaat.
- Dekt de aangooi van de midvelder naar de korte-stop op het tweede honk.

Tweede honkman -

- Gaat direct naar het eerste honk.
- Neemt dat honk, zodat de slagman/honkloper niet te ver rondt.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi van eerste honkman of catcher.
- Roept als de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.

Derde honkman -

- Neemt het derde honk en kijkt of de loper het honk raakt.
- Moet klaarstaan om richting heuvel te gaan als de bal weg stuitert via de eerste honkman.
- Gaat richting cut-off speler als hij ziet dat er een actie op de thuisplaat komt.
- Moet in positie zijn om terug te gaan naar het derde honk voor mogelijke actie op de slagman/honkloper.

Korte-stop -

- Neemt het tweede honk.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi van de midvelder als er geen actie op de thuisplaat komt.
- Luistert naar de tweede honkman of de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi naar het tweede honk van de eerste honkman of de catcher als de midvelder de bal naar de thuisplaat gooit.

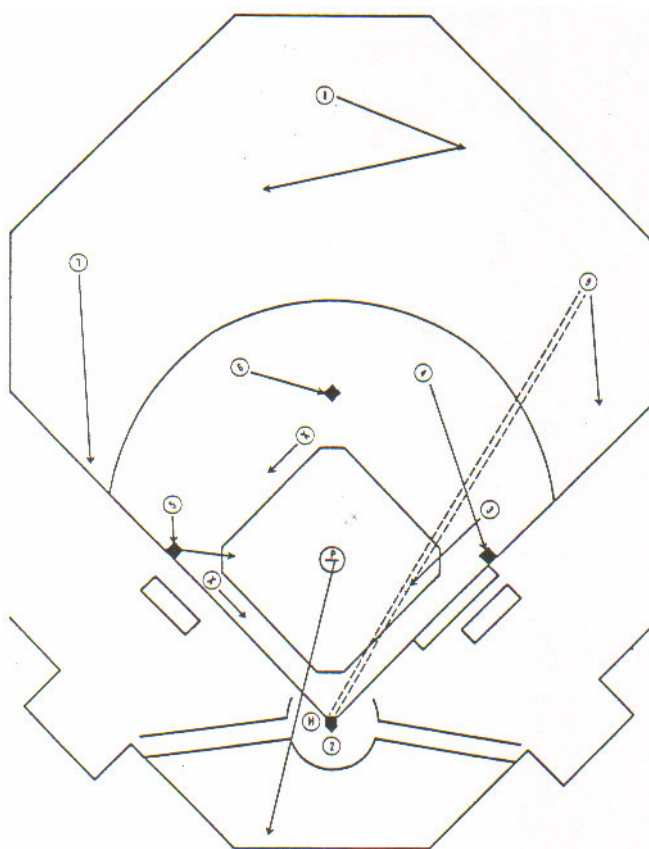
Linksvelder - Dekt de midvelder en gaat daarna direct richting foutlijn om mogelijke aangooi naar het derde honk te dekken.

Midvelder -

- Verwerkt de bal zo, dat hij meteen op de thuisplaat kan gooien op de loper van het tweede honk. Gooit naar de thuisplaat 'door' de eerste honkman 'heen', als hij denkt dat daar een nul gemaakt kan worden.
- Gooit de bal naar de korte-stop op het tweede honk, om de slagman/honkloper op het eerste honk te houden, als er geen actie op de thuisplaat mogelijk is.
- Dekt de aangooi van de eerste honkman of de catcher naar de korte-stop op het tweede honk.

Rechtsvelder - Dekt midvelder.

XII. Honkslag in het rechtsveld - honkloper op het tweede honk of lopers op het tweede - en derde honk



Pitcher - Dekt thuis.

Catcher -

- Neemt de thuisplaat, in positie voor aangooi van de rechtsvelder.
- Dirigeert de eerste honkman naar de juiste cut-off positie.

Eerste honkman -

- Neemt cut-off positie in voor de aangooi van de rechtsvelder naar de thuisplaat. De catcher dirigeert hem.
- Luistert naar de catcher voor mogelijke cut-off aangooi naar het tweede honk of naar de thuisplaat.

Tweede honkman -

- Gaat direct naar het eerste honk.
- Neemt dat honk, zodat de slagman/honkloper niet te ver rondt.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi van eerste honkman of catcher.
- Roept als de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.

Derde honkman -

- Neemt het derde honk en kijkt of de looper het honk raakt.
- Moet klaarstaan om richting heuvel te gaan als de bal weg stuitert via de eerste honkman.
- Gaat richting cut-off speler als hij ziet dat er een actie op de thuisplaat komt.
- Moet in positie zijn om terug te gaan naar het derde honk voor mogelijke actie.

Korte-stop -

- Neemt het tweede honk.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi van de rechtsvelder als er geen actie op de thuisplaat komt.
- Luistert naar de tweede honkman of de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat, ook al zou hij de looper kunnen zien als hij naar de rechtsvelder kijkt.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi naar het tweede honk van de eerste honkman of de catcher als de rechtsvelder de bal naar de thuisplaat gooit.

Linksvelder -

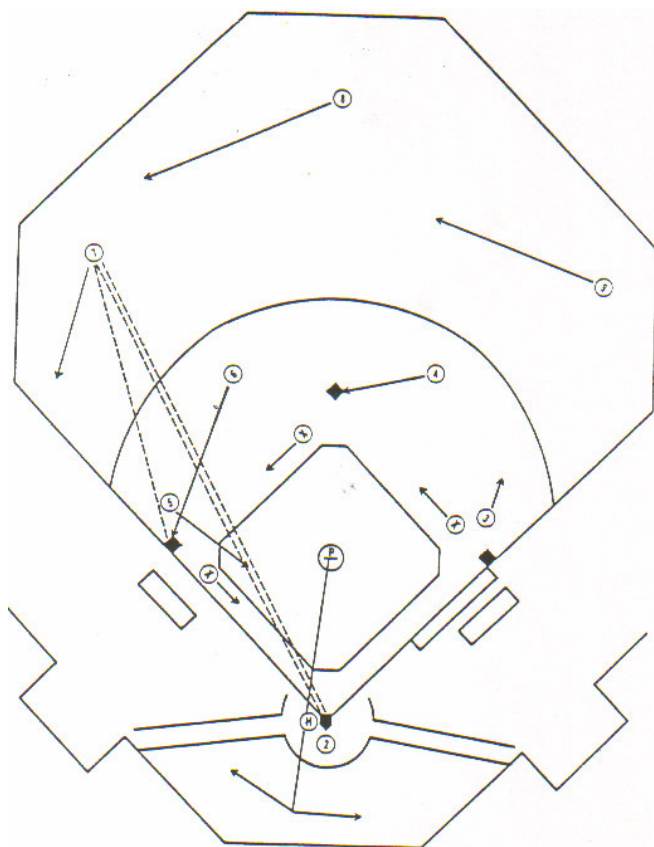
- Gaat direct achter het derde honk om te dekken.
- Moet ook in positie zijn om de aangooi van de rechtsvelder naar het tweede honk te dekken.

Midvelder - Dekt de rechtsvelder en gaat daarna direct richting het tweede honk om mogelijke aangooi van de eerste honkman of de catcher te dekken.

Rechtsvelder -

- Verwerkt de bal zo, dat hij meteen op de thuisplaat kan gooien op de looper van het tweede honk. Gooit naar de thuisplaat 'door' de eerste honkman 'heen', als hij denkt dat daar een nul gemaakt kan worden.
- Gooit de bal naar de korte-stop op het tweede honk, om de slagman/honkloper op eerste honk te houden, als er geen actie op de thuisplaat mogelijk is.
- Dekt het eerste honk ingeval de looper ver rondt.

XIII. Honkslag in het linksveld - honklopers op het eerste - en tweede honk of alle honken bezet



Pitcher -

- Komt achter de thuisplaat en dekt mogelijke aangooi van de linksvelder naar het derde honk of thuisplaat, zodanig dat hij beide posities snel kan bereiken.
- Dekt het betreffende honk als de linksvelder de bal loslaat.

Catcher -

- Neemt de thuisplaat. Staat klaar voor mogelijke aangooi van de linksvelder.
- Dirigeert de derde honkman naar de juiste cut-off positie.

Eerste honkman -

- Neemt het eerste honk, tenzij hij ziet dat de derde honkman niet in cut-off positie kan komen. Dan is hijzelf cut-off.
- Als hij het eerste honk neemt, laat hij weten of de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.
- Dekt de aangooi naar het tweede honk.

Tweede honkman -

- Neemt het tweede honk en staat klaar voor mogelijke aangooi van de linksvelder als die niet naar het derde honk of de thuisplaat gooit.
- Luistert naar de eerste honkman of de slagman/honkloper naar het tweede honk gaat.
- Staat klaar voor een aangooi naar het tweede honk van de catcher, derde honkman of korte-stop als de linksvelder naar het derde honk of de thuisplaat gooit.
- Kijkt of de looper het tweede honk raakt.

Derde honkman -

- Gaat direct naar cut-off positie voor mogelijke aangooi naar de thuisplaat.
- De catcher dirigeert hem.
- Luistert naar de catcher voor mogelijke cut-off aangooi naar de thuisplaat, het derde honk of het tweede honk.
- Gaat naar het derde honk als de eerste honkman cut-off positie heeft overgenomen. De eerste honkman moet daar alleen maar zijn als er twijfel is of de derde honkman op tijd in positie kan komen.

Korte-stop -

- Neemt het derde honk.
- Wordt cut-off voor de aangooi naar het derde honk als hij ziet dat de derde honkman dicht bij het honk staat en de eerste honkman cut-off is.
- Kijkt of de loper het derde honk raakt.

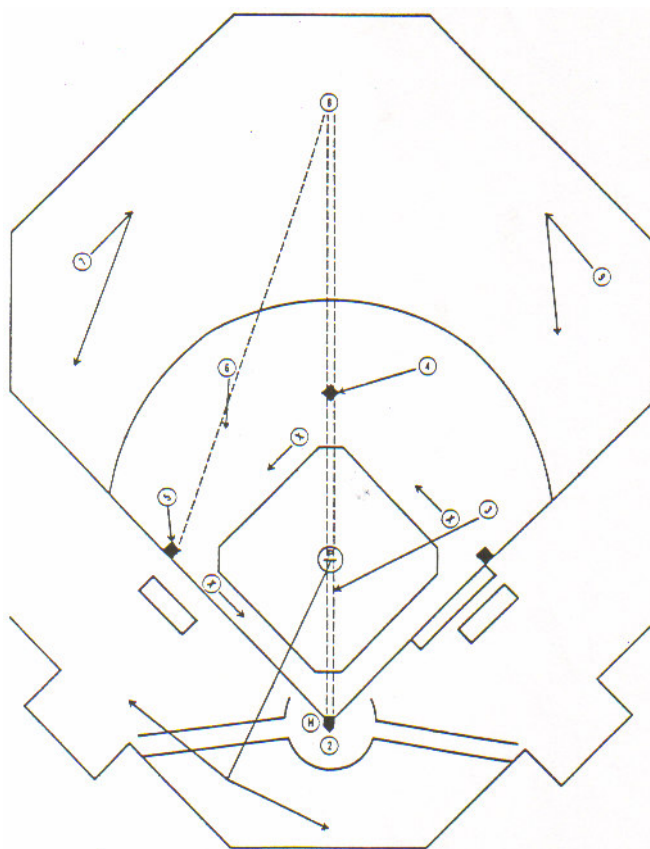
Linksvelder -

- Verwerkt de bal zo, dat hij meteen op de thuisplaat kan gooien op de loper van het tweede honk.
- Gooit 'door' de derde honkman 'heen' als er kans is voor een actie op de thuisplaat.
- Gooit naar de korte-stop op het derde honk om de loper van het eerste honk uit te maken als er geen actie op de thuisplaat mogelijk is.
- Gooit direct naar de tweede honkman op het tweede honk als de loper van het tweede honk zonder meer scoort en als de loper van het eerste honk zonder meer het derde honk bereikt.
- Zorgt ervoor dat de loper van het tweede honk niet alsnog scoort op de aangooi naar het tweede honk.

Midvelder - Dekt de linksvelder.

Rechtsvelder - Dekt het tweede honk voor mogelijke aangooi van de derde honkman, catcher of korte-stop.

XIV. Honkslag in het midveld - honklopers op het eerste - en tweede honk of alle honken bezet



Pitcher -

- Komt achter de thuisplaat en dekt mogelijke aangooi van de midvelder naar het derde honk of de thuisplaat, zodanig dat hij beide posities snel kan bereiken.
- Dekt het betreffende honk als de midvelder de bal loslaat.

Catcher -

- Neemt de thuisplaat. Staat klaar voor mogelijke aangooi van de midvelder.
- Dirigeert de eerste honkman naar de juiste cut-off positie.

Eerste honkman -

- Gaat direct naar cut-off positie voor mogelijke aangooi van de midvelder naar de thuisplaat.
- De catcher dirigeert hem naar de juiste cut-off positie.
- Luistert naar de catcher voor mogelijke cut-off aangooi naar de thuisplaat, het derde honk of het tweede honk.

Tweede honkman -

- Neemt het tweede honk en staat klaar voor mogelijke aangooi van de midvelder als die niet naar het derde honk of de thuisplaat gooit.
- Is klaar voor een aangooi naar het tweede honk van de catcher, eerste honkman, derde honkman of korte-stop als de midvelder naar het derde honk of de thuisplaat gooit.
- Kijkt of de loper het tweede honk raakt.

Derde honkman -

- Neemt het derde honk en kijkt of de looper het honk raakt.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi naar het derde honk van de midvelder.
- Dirigeert de korte-stop naar de juiste cut-off positie.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi naar het derde honk van de catcher of eerste honkman als de bal naar de thuisplaat wordt gegooid.

Korte-stop -

- Neemt direct cut-off positie in voor de aangooi van de midvelder naar het derde honk.
- De derde honkman dirigeert hem.
- Luistert naar de derde honkman voor mogelijke cut-off aangooi naar het derde honk of naar de tweede honkman op het tweede honk.

Linksvelder -

- Dekt de midvelder.
- Gaat naar de foullijn om mogelijke aangooi naar het derde honk te dekken.

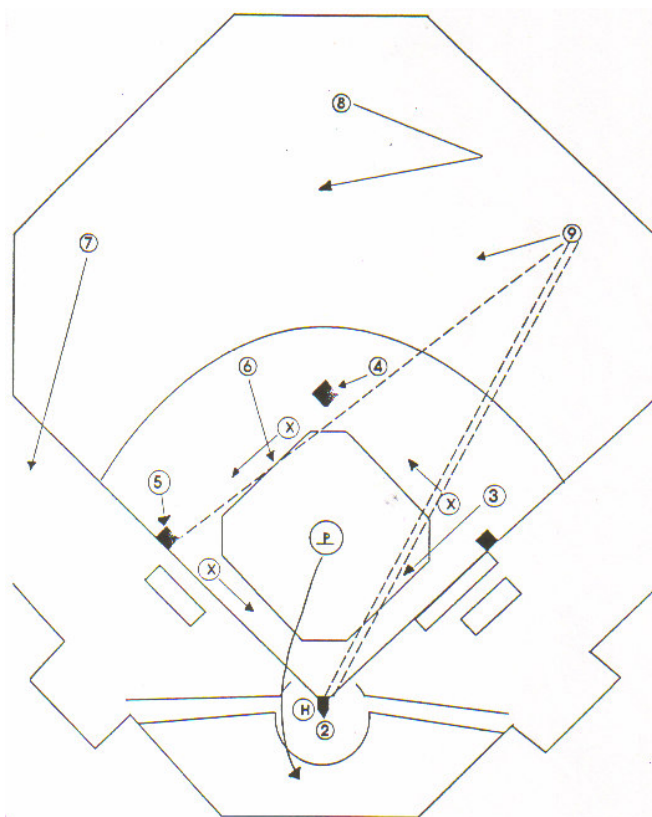
Midvelder -

- Pakt de bal zo, dat hij meteen op de thuisplaat kan gooien op de looper van het tweede honk.
- Gooit 'door' de eerste honkman die cut-off is 'heen' als hij zeker is van de actie op de thuisplaat.
- Als er geen actie op de thuisplaat mogelijk is, is er een kans op derde honk om de looper van het eerste honk uit te maken. In dat geval gooit hij naar de derde honkman 'door' de korte-stop die cut-off is 'heen'.
- Gooit onmiddellijk naar de tweede honkman op het tweede honk als de looper van het tweede honk zonder meer scoort en de looper van zonder meer het derde honk bereikt.
- Zorgt ervoor dat de looper van het tweede honk niet alsnog scoort op de aangooi naar het tweede honk. Dekt het tweede honk na zijn aangooi naar de thuisplaat.

Rechtsvelder -

- Dekt de midvelder.
- Dekt het tweede honk voor mogelijke aangooi van korte-stop of derde honkman als de midvelder de bal goed heeft verwerkt.

XV. Honkslag in het rechtsveld - honklopers op het eerste - en tweede honk of alle honken bezet



Pitcher - Dekt de thuisplaat.

Catcher -

- Neemt de thuisplaat, staat klaar voor de aangooi.
- Dirigeert de eerste honkman naar de juiste cut-off positie.

Eerste honkman -

- Gaat direct naar cut-off positie voor mogelijke aangooi van de rechtsvelder naar de thuisplaat.
- De catcher dirigeert hem naar de juiste cut-off positie.
- Luistert naar de catcher voor mogelijke cut-off aangooi naar de thuisplaat, derde honk of tweede honk.

Tweede honkman -

- Neemt het tweede honk en staat klaar voor mogelijke aangooi van de rechtsvelder als die niet naar het derde honk of de thuisplaat gooit.
- Staat klaar voor een aangooi naar het tweede honk van de catcher, eerste honkman, derde honkman of korte-stop als de rechtsvelder naar het derde honk of de thuisplaat gooit.
- Kijkt of de loper het tweede honk raakt.

Derde honkman -

- Neemt het derde honk en kijkt of de loper het honk raakt.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi naar het derde honk van de rechtsvelder.
- Dirigeert de korte-stop naar de juiste cut-off positie.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi naar het derde honk van de catcher of eerste honkman als de bal naar de thuisplaat wordt gegoid.

Korte-stop -

- Neemt direct cut-off positie in voor de aangooi van de rechtsvelder naar het derde honk.
- De derde honkman dirigeert hem.
- Luistert naar de derde honkman voor mogelijke cut-off aangooi naar het derde honk of naar de tweede honkman op het tweede honk.

Linksvelder -Dekt het derde honk voor mogelijke aangooi.

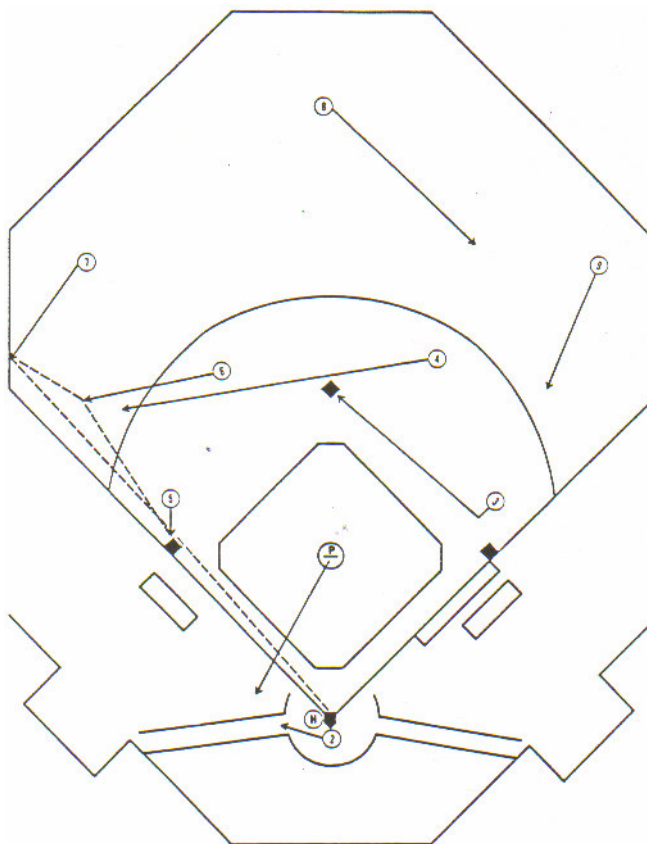
Midvelder -

- Dekt de rechtsvelder.
- Dekt het tweede honk nadat de rechtsvelder de bal heeft verwerkt.

Rechtsvelder -

- Pakt de bal zo, dat hij meteen op de thuisplaat kan gooien op de loper van het tweede honk.
- Gooit 'door' de eerste honkman die cut-off is 'heen' als hij zeker is van de actie op de thuisplaat.
- Als er geen actie op de thuisplaat mogelijk is, is er een kans op het derde honk om de loper van het eerste honk uit te maken. In dat geval gooit hij naar de derde honkman 'door' de korte-stop die cut-off is 'heen'.
- Gooit onmiddellijk naar de tweede honkman op het tweede honk als de loper van het tweede honk zonder meer scoort en de loper van eerste honk zonder meer het derde honk bereikt.
- Zorgt ervoor dat de loper van het tweede honk niet alsnog scoort op de aangooi naar het tweede honk. Dekt het tweede honk na zijn aangooi naar de thuisplaat.

XVI. Zekere tweehonkslag langs de linksveldlijn - geen honklopers



Pitcher - Dekt het derde honk voor mogelijke aangooi van de linksvelder, korte-stop of tweede honkman.

Catcher -

- Assisteert de pitcher bij het dekken van het derde honk.
- Neemt de thuisplaat indien nodig.

Eerste honkman -

- Kijkt of de slagman/honkloper het honk raakt.
- Volgt de slagman/honkloper naar het tweede honk, staat klaar voor mogelijke aangooi van de korte-stop, tweede honkman of derde honkman.

Tweede honkman -

- Dekt de korte-stop bij de dubbele relay.
- Als er actie op het tweede honk mogelijk is, blijft hij op het tweede honk en staat klaar voor de aangooi van de korte-stop.
- Communiqueert met de korte-stop waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.

Korte-stop -

- Is de voorste man bij de dubbele relay.
- Luistert naar de tweede honkman waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.
- De aangooi gaat naar de derde honkman op derde honk, de eerste honkman op het tweede honk, of er is geen aangooi. Dan sprint de korte-stop met de bal naar het binnenveld.
- Stelt zich zodanig op dat de tweede honkman in de juiste positie kan komen voor de dubbele relay.
- Als het linksveldhek vrij dichtbij staat, is de korte-stop de cut-off voor de aangooi naar derde honk. In dit geval blijft de tweede honkman op het tweede honk.

Derde honkman -

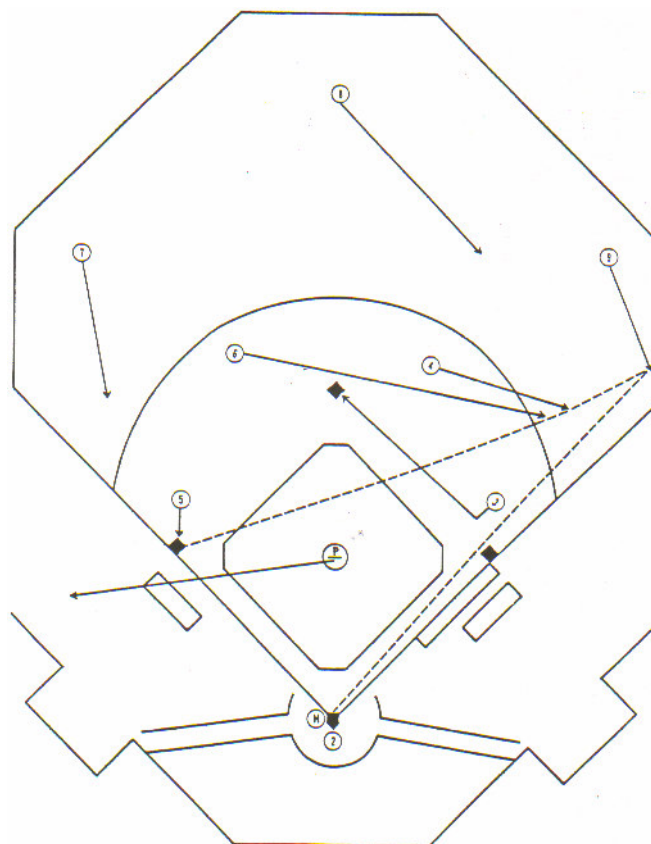
- Neemt het derde honk en communiceert met de korte-stop en tweede honkman een mogelijke actie op het derde honk of het tweede honk.
- Deze communicatie zou kunnen zijn: "drie, drie!" (aangooi naar het derde honk), "twee, twee!" (aangooi naar het tweede honk), "pak, pak" (geen aangooi, sprint naar binnenveld met de bal).
- De tweede honkman, die achterste relay is, beslist uiteindelijk waar de bal naartoe gegooid wordt.

Linksvelder - Verwerkt de bal en gooit naar de korte-stop, de voorste van de dubbele relay. Als het linksveldhek vrij dichtbij staat, gooit hij de bal naar derde honk 'door' de korte-stop die cut-off is 'heen'. Dit hangt ook af van de sterkte van zijn arm.

Midvelder - Dekt het tweede honk voor mogelijke aangooi van de derde honkman naar het tweede honk.

Rechtsvelder - Dekt het tweede honk voor mogelijke aangooi van de korte-stop of tweede honkman naar de eerste honkman op het tweede honk.

XVII. Zekere tweehonkslag langs de rechtsveldlijn - geen honklopers



Pitcher - Dekt het derde honk voor mogelijke aangooi van de tweede honkman of korte-stop.

Catcher -Neemt de thuisplaat.

Eerste honkman -

- Kijkt of de slagman/honkloper het eerste honk raakt.
- Volgt de slagman/honkloper naar het tweede honk, staat klaar voor mogelijke aangooi van de korte-stop, tweede honkman of derde honkman.

Tweede honkman -

- Is de voorste man bij de dubbele relay.
- Luistert naar de korte-stop waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.
- De aangooi gaat naar de derde honkman op het derde honk, de eerste honkman op het tweede honk, of er is geen aangooi. Dan sprint de tweede honkman met de bal naar het binnenveld.
- Stelt zich zodanig op dat de korte-stop in de juiste positie kan komen voor de dubbele relay.

Korte-stop -

- Dekt de tweede honkman bij de dubbele relay.
- Als er actie op het tweede honk mogelijk is, blijft hij op het tweede honk en staat klaar voor de aangooi van de tweede honkman.
- Communiqueert met de tweede honkman waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.

Derde honkman -

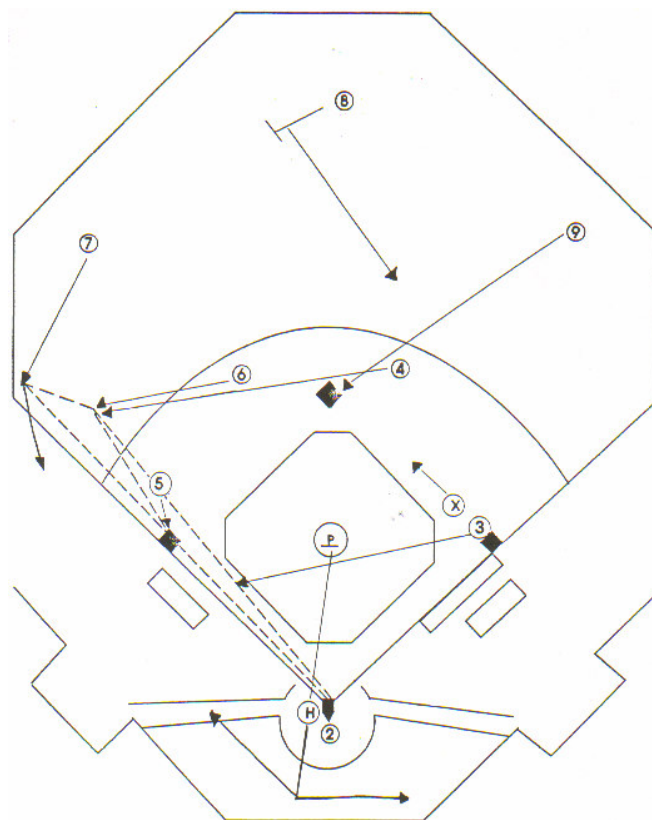
- Neemt het derde honk en communiceert met de tweede honkman en korte-stop een mogelijke actie op het derde honk of het tweede honk.
- Deze communicatie zou kunnen zijn: "drie, drie!" (aangooi naar het derde honk), "twee, twee!" (aangooi naar het tweede honk), "pak, pak" (geen aangooi, sprint naar binnenveld met de bal).
- De korte-stop, die achterste relay is, beslist uiteindelijk waar de bal naartoe gegooid wordt.

Linksvelder -Dekt het tweede honk voor mogelijke aangooi van de tweede honkman of korte-stop naar de eerste honkman op het tweede honk.

Midvelder - Dekt het tweede honk voor mogelijke aangooi van de derde honkman naar het tweede honk.

Rechtsvelder - Verwerkt de bal en gooit naar de tweede honkman, de voorste van de dubbele relay.

XVIII. Zekere tweehonkslag langs de linksveldlijn - honkloper op het eerste honk



Pitcher -

- Komt achter de thuisplaat en dekt mogelijke aangooi van de linksvelder naar het derde honk of de thuisplaat, zodanig dat hij beide posities snel kan bereiken.
- Dekt het betreffende honk als de linksvelder de bal loslaat.

Catcher -

- Neemt de thuisplaat en staat klaar voor mogelijke actie op de looper van het eerste honk.
- Dirigeert de eerste honkman naar de juiste cut-off positie.

Eerste honkman -

- Gaat direct naar cut-off positie voor mogelijke aangooi van de linksvelder naar de thuisplaat.
- De catcher dirigeert hem naar de juiste cut-off positie.
- Luistert naar de catcher voor mogelijke cut-off aangooi naar de thuisplaat, het derde honk of het tweede honk.

Tweede honkman -

- Dekt de korte-stop bij de dubbele relay.
- Communiceert met de korte-stop waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.

Korte-stop -

- Is de voorste man bij de dubbele relay.
- Luistert naar de tweede honkman waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.
- De aangooi gaat naar de derde honkman op het derde honk, de rechtsvelder op het tweede honk of de catcher op thuis 'door' de eerste honkman die cut-off is 'heen'. Als er geen aangooi is, sprint de korte-stop met de bal naar het binnenveld.
- Stelt zich zodanig op dat de tweede honkman in de juiste positie kan komen voor de dubbele relay.

Derde honkman -

- neemt derde honk en communiceert met de korte-stop en tweede honkman een mogelijke actie op derde honk, de thuisplaat, het tweede honk of geen actie.
- Deze communicatie zou kunnen zijn: "thuis, thuis!" (aangooi naar thuis), "drie, drie!" (aangooi naar derde honk), "twee, twee!" (aangooi naar het tweede honk), "pak, pak" (geen aangooi, sprint naar binnenveld met de bal).
- De tweede honkman, die achterste relay is, beslist uiteindelijk waar de bal naartoe gegooid wordt.

Linksvelder -

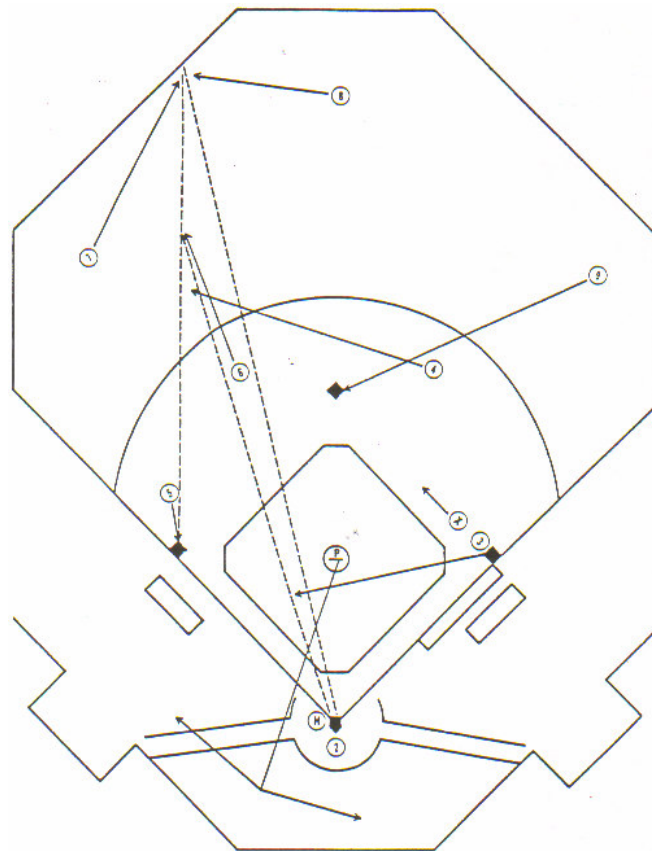
- Verwerkt de bal en gooit naar de korte-stop, de voorste van de dubbele relay.
- Dekt daarna het derde honk voor mogelijke aangooi van de eerste honkman naar de derde honkman op het derde honk.

Midvelder - Dekt het tweede honk voor mogelijke aangooi van de derde honkman of eerste honkman naar de rechtsvelder op het tweede honk.

Rechtsvelder -

- neemt het tweede honk voor mogelijke aangooi van de korte-stop, tweede honkman, derde honkman, eerste honkman of catcher.
- Moet de bal voor zich houden op de aangooi van de korte-stop of tweede honkman, want het honk wordt in die lijn niet gedekt.
- Kijkt of de loper het tweede honk raakt.

XIX. Zekere tweehonkslag in het links/midveld - honkloper op het eerste honk



Pitcher -

- Komt achter de thuisplaat en dekt mogelijke aangooi van de buitenvelder naar derde honk of de thuisplaat, zodanig dat hij beide posities snel kan bereiken.
- Dekt het betreffende honk als de buitenvelder de bal loslaat.

Catcher -

- Neemt de thuisplaat en staat klaar voor mogelijke actie op de looper van eerste honk.
- Dirigeert de eerste honkman naar de juiste cut-off positie.

Eerste honkman -

- Gaat direct naar cut-off positie voor mogelijke aangooi naar de thuisplaat.
- De catcher dirigeert hem naar de juiste cut-off positie.
- Luistert naar de catcher voor mogelijke cut-off aangooi naar de thuisplaat, het derde honk of het tweede honk.
- Mogelijke aangooi naar de rechtsvelder op het tweede honk moet zuiver zijn, want dit honk wordt niet gedekt.

Tweede honkman -

- Dekt de korte-stop bij de dubbele relay.
- Communiceert met de korte-stop waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.

Korte-stop -

- Is de voorste man bij de dubbele relay.
- Luistert naar de tweede honkman waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.
- De aangooi gaat naar de derde honkman op het derde honk, de rechtsvelder op het tweede honk of de catcher op thuis 'door' de eerste honkman die cut-off is 'heen'. Als er geen aangooi is, sprint de korte-stop met de bal naar het binnenveld.
- Mogelijke aangooi naar de rechtsvelder op het tweede honk moet zuiver zijn, want dit honk wordt niet gedekt.

Derde honkman -

- Neemt het derde honk en communiceert met de korte-stop en tweede honkman een mogelijke actie op derde honk, de thuisplaat, het tweede honk of geen actie.
- Deze communicatie zou kunnen zijn: "thuis, thuis!" (aangooi naar thuis), "drie, drie!" (aangooi naar het derde honk), "twee, twee!" (aangooi naar twee), "pak, pak" (geen aangooi, sprint naar binnenveld met de bal).
- De tweede honkman, die achterste relay is, beslist uiteindelijk waar de bal naartoe gegooid wordt.
- Kijkt of de loper het derde honk raakt.

Linksvelder - Als hij de bal verwerkt gaat de aangooi naar de korte-stop, de voorste van de dubbele relay.

Midvelder - Als linksvelder.

Rechtsvelder -

- Neemt het tweede honk voor mogelijke aangooi van de korte-stop, tweede honkman, derde honkman, eerste honkman of catcher.
- Moet de bal voor zich houden op elke aangooi, want het honk wordt niet gedekt.
- Kijkt of de loper het tweede honk raakt.

The diagram shows a hexagonal room layout. At the bottom center is a semi-circular entrance labeled 'H' with a point '2' below it. A vertical arrow points down from 'H'. A path leads from 'H' to a point 'P' in the center. From 'P', a path leads to a point 'X' on the right. From 'X', a path leads to a point '3' on the right. From '3', a path leads to a point '4' on the right. From '4', a path leads to a point '6' on the left. From '6', a path leads to a point '5' on the left. From '5', a path leads to a point '7' on the left. From '7', a path leads to a point '8' on the top. From '8', a path leads to a point '9' on the top right. Dashed lines connect points 'H', 'P', 'X', '3', '4', '6', and '8' in a sequence, with arrows indicating the direction of movement.

- Komt achter de thuisplaat en dekt mogelijke aangooi van de buitenvelder naar het derde honk of de thuisplaat, zodanig dat hij beide posities snel kan bereiken.
- Dekt het betreffende honk als de buitenvelder de bal loslaat.

- Neemt de thuisplaat en staat klaar voor mogelijke actie op de looper van het eerste honk.
- Dirigeert de eerste honkman naar de juiste cut-off positie.

- Gaat direct naar cut-off positie voor mogelijke aangooi naar de thuisplaat.
- De catcher dirigeert hem naar de juiste cut-off positie.
- Luistert naar de catcher voor mogelijke cut-off aangooi naar de thuisplaat, derde honk of tweede honk.

- Is de voorste man bij de dubbele relay.
- Luistert naar de korte-stop waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.
- De aangooi gaat naar de derde honkman op het derde honk of de catcher op de thuisplaat 'door' de eerste honkman die cut-off is 'heen'. Als er geen aangooi is, sprint de tweede honkman met de bal naar het binnenveld.

Korte-stop -

- Dekt de tweede honkman bij de dubbele relay.
- Communiceert met de tweede honkman waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.
- Gaat naar het tweede honk om de slagman/honkloper dicht bij eerste honk te houden, zodra de bal gegooid is.

Derde honkman -

- Neemt het derde honk en communiceert met de tweede honkman en korte-stop een mogelijke actie op het derde honk, de thuisplaat of geen actie.
- Deze communicatie zou kunnen zijn: "thuis, thuis!" (aangooi naar thuis), "drie, drie!" (aangooi naar derde honk), "pak, pak" (geen aangooi, sprint naar binnenveld met de bal).
- De korte-stop, die achterste relay is, beslist uiteindelijk waar de bal naartoe gegooid wordt.
- Kijkt of de honkloper het tweede honk en het derde honk raakt.

Linksvelder - Dekt het derde honk.

Midvelder - Als hij de bal verwerkt gaat de aangooi naar de tweede honkman, de voorste van de dubbele relay.

Rechtsvelder - Als midvelder.

The diagram shows a building layout with a central hexagonal area labeled 'P'. A semi-circular path with arrows connects points 1 through 9. Point 1 is at the bottom center, labeled 'H'. Point 2 is just below point 1. Point 3 is on the right side. Point 4 is on the right side, above point 3. Point 5 is on the left side. Point 6 is on the left side, above point 5. Point 7 is on the left side, above point 6. Point 8 is at the top center. Point 9 is on the right side, above point 4. Arrows indicate a clockwise path from 1 to 2, 2 to 3, 3 to 4, 4 to 5, 5 to 6, 6 to 7, 7 to 8, 8 to 9, and 9 back to 1. There are also arrows pointing from points 1, 3, 5, 7, and 9 towards the center of the building.

Catcher - Dirigeert de eerste honkman naar de juiste cut-off positie.

- Is achterste man bij de dubbele relay.
- Communiceert met de tweede honkman waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.

- Is de voorste man bij de dubbele relay.
- Luistert naar de korte-stop waar de aangooi naartoe moet, indien nodig.
- De aangooi gaat naar de derde honkman op derde honk, naar de midvelder op het tweede honk of de catcher op thuis 'door' de eerste honkman die cut-off is 'heen'. Als er geen aangooi is, sprint de tweede honkman met de bal naar het binnenveld.
- Mogelijke aangooi naar de midvelder op het tweede honk moet zuiver zijn, want dit honk wordt niet gedekt.
- Staat op goed gebied in een rechte lijn met de thuisplaat, zodat de eerste honkman in de juiste positie kan komen bij deze dubbele relay.

Korte-stop -

- Gaat in positie op het binnenveldgras als cut-off voor mogelijke aangooi naar het derde honk of de thuisplaat.
- De catcher dirigeert hem.
- Luistert naar de catcher voor mogelijke cut-off aangooi naar de thuisplaat, het derde honk of het tweede honk.

Derde honkman -

- Kijkt of de looper van het eerste honk het derde honk raakt.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi van de tweede honkman, korte-stop, eerste honkman of catcher.

Linksvelder -

- Dekt het derde honk in lijn met de dubbele relay.
- Na de aangooi op de thuisplaat dekt hij derde honk in lijn met de aangooi van de korte-stop of catcher.

Midvelder -

- neemt het tweede honk als de rechtsvelder de bal goed verwerkt heeft. Dit om te voorkomen dat de slagman/honkloper te ver rondt.
- Staat klaar voor mogelijke aangooi op het tweede honk.
- Kijkt of de looper van eerste honk het tweede honk raakt.

Rechtsvelder - Verwerkt de bal en gooit naar de tweede honkman, de voorste van de dubbele relay.

Hoge ballen

De midvelder heeft voorrang bij het vangen van alle hoge ballen en is de leider in het buitenveld. Buitenvelders hebben voorrang boven de binnenvelders. Een hoge bal in het binnenveld is de verantwoordelijkheid van alle binnenvelders. Iedere binnenvelder moet in zijn gebied gaan voor de bal, totdat er wordt geroepen; “mij, mij” (minimaal 2x) en degene die in de buurt de naam van de speler, als bevestiging, afroept. Om misverstanden te voorkomen blijven overige spelers uit de buurt.

Handhaaf “altijd” de prioriteit, ook al lijkt het niet altijd terecht. Echter voorrang wil echter niet zeggen dat de bal gepakt moet worden als de ander recht onder een hoge bal staat.

I. Prioriteit

- Voorwaarts bewegen gaat voor zijwaarts bewegen.
- Zijwaarts bewegen gaat voor achterwaarts bewegen.
 - A. Eerste- en derde honkman prioriteit over achtervanger.
 - B. Korte-stop prioriteit over derde honkman en tweede honkman.
 - C. Tweede honkman prioriteit over eerste honkman.
 - D. Midvelder prioriteit over corner buitenvelders.
 - E. Buitenvelders prioriteit over binnenvelders.

Binnenvelders roepen niet eerder als de bal zijn hoogste punt heeft bereikt. Buitenvelders roepen de bal af als deze over het hoogste punt is en al naar beneden komt door twee keer luid “mij” te roepen.

Wanneer een binnenvelder naar het buitenveld beweegt om een kort geslagen hoge bal te vangen, zwaait hij met zijn handen om aan te geven dat hij de bal wil vangen.

Rundowns

Bij de uitvoering van de rundowns zijn er enige basisprincipes. Wanneer deze worden toegepast, is een rundown een zekere nul.

A. Houd de loper op snelheid

1. De speler die de eerste aangooi krijgt, bepaalt de situatie. Hij is verantwoordelijk voor het opdrijven van de loper. Hij is de drijver.
2. Als de loper dicht bij de speler staat, moet de laatste op hem af sprinten. Dit dwingt de loper tot de gewenste snelheid. Deze speler is de tikker.
3. Als de loper al naar het andere honk gaat als de bal wordt ontvangen, kan de ontvangende speler blijven staan en naar het volgende honk gooien.
4. Als de loper halverwege gestopt is, moet de speler op het voorste honk de loper teruggedrijven naar het oorspronkelijke honk nadat hij de bal ontvangen heeft.



B. Houd de bal in aangooipositie als de loper wordt opgedreven

1. Als de loper opgedreven wordt, moet de speler gooihand met bal boven de elleboog houden, zodat de bal snel gegooid kan worden.
2. In het algemeen zijn schijnbewegingen met de arm niet nodig en niet wenselijk. Er zijn echter situaties waarbij een enkele schijnbeweging nodig kan zijn. Deze moet echter vroeg gebeuren en niet vlak voor de aangooi, zoals in de volgende voorbeelden.
 - a. De loper is halverwege gestopt en de speler drijft hem terug naar het oorspronkelijke honk. Als de loper kijkt naar deze speler kan een schijnbeweging ervoor zorgen dat de loper eerder gaat.
 - b. Lopers die deze situaties veel geoefend hebben, kijken naar de speler met de bal en gaan naar hen toe als de gooiarms beweegt om de bal los te laten. Door een eenvoudige schijnbeweging met de arm kan de speler nu makkelijk tikken.



C. De ontvangende speler moet een de juiste afstand bewaren en hard inkomen op de bal

1. De juiste afstand tussen ontvangende speler en loper wordt bepaald door de snelheid van de loper. Als de loper snel is, moet de afstand groter zijn. Bij twijfel moet deze afstand eerder groter zijn dan kleiner, zeker als de loper op weg is naar het voorste honk.
2. Als hij om de bal vraagt, moet de ontvangende speler ook naar de bal toe gaan. De loper moet dan stoppen, draaien en teruggaan. Als de juiste afstand is aangehouden, kan de ontvangende speler nu makkelijk tikken.

D. Algemeen

1. Probeer de actie te maken met één aangooi.
2. Alle aangooien moeten aan de binnenveldkant zijn.
3. Alle aangooien moeten makkelijk zijn en op borsthoogte.
4. Als de ontvangende speler bij een honk staat, moet hij daar ongeveer derde honk meter vandaan staan. Hierdoor wordt de kans op fouten bij acties dicht bij het honk beperkt.

