



## Regels doubleBeeball

### Teams

Het aantal spelers in het veld is maximaal 5. Maximaal 7 spelers aan slag indien een team toevallig groter is.

### Spelleider

Een supporter voor de hele wedstrijd of de coach van de veldploeg voor een halve inning.

### Opstelling

Eén van de veldspelers is “*achtervanger*” bij 5 veldspelers en staat voor de slag veilig tegenover de slagman. Met 4 veldspelers kan men kiezen om de positie “*achtervanger*” niet te bezetten. De andere veldspelers staan voor de slag achter de lijn tussen honk 1 en honk 2 die zo een denkbeeldige “*veiligheidslijn*” vormt. De afstand tussen de honken (in een driehoek neergelegd) is 15 meter. Maximaal 2 spelers mogen direct aan die lijn staan, de andere spelers staan duidelijk verder in het veld. Spelers schuiven iedere nieuwe inning een positie door in de slagvolgorde en door naar een nieuwe positie in het veld (zie voorbeeld *line-up*).

### Slaan

De slagman krijgt een onbeperkt aantal pogingen om vanaf de *batting-tee* een geldige slag te plaatsen. Bij een *tossbal* is een beperking van 3 pogingen, terwijl bij de 3-de poging een foutslag niet telt. Na 3 gemiste pogingen slaat de slagman 1x van de *batting-tee*. Is deze *tee-slag* mis dan is de slagman uit (foutslag telt niet.). Bij een *coach-pitch* is ook een beperking van 3 pogingen, terwijl bij de 3-de poging een foutslag niet telt. Na 3 gemiste pogingen slaat de slagman 1x een *tossbal*. Is deze *tossbal* mis dan is de slagman uit (foutslag telt niet.).

Een *goed geslagen bal* passeert de “*veiligheidslijn*” tussen 1-ste en 2-de honk of blijft liggen na de “*tiplijn*” in de *driehoek*. Een bal die zonder eerst de grond te raken de *driehoek* verlaat, moet binnen de verlengde zijden van de *driehoek* de grond of een persoon raken. Een goed geslagen bal kan dus voor de *tiplijn* stuiten en er daarna overheen rollen.

### Honklopen

De slagman wordt na een goede slag honkloper en rent naar het eerste honk. Hij kan daar blijven staan of verder gaan naar het 2-de honk als hij niet is uitgetikt of een velder met de bal in zijn bezit eerder het eerste honk aanraakt. Honklopers proberen zonder uitgetikt te worden een ronde langs de honken te maken. Op het honk is de honkloper veilig maar wordt hij dan getikt door een velder met een bal dan moet de honkloper op dat honk blijven totdat de volgende slagman de bal raakt. De honkloper is dan *vastgetikt* door een velder.

Een honkloper scoort door alle honken in de juiste volgorde aan te raken. Niet op het *thuishonk* na het scoren blijven staan. Als de veldpartij een *tikpoging* doet mag de honkloper niet uitwijken

van de honklijn en zeker niet keihard botsen met een veldspeler. *Terugkeren naar een honk* is toegestaan. *Sliden* mag ook. Honklopers mogen elkaar *niet passeren of ontmoeten* . Als 2 honklopers op hetzelfde honk eindigen en beide getikt worden geeft de spelleider de juiste honkloper uit. Bij een gedwongen loop is de voorste looper uit . Anders is de achterste looper uit. Als de veldploeg vergeet honkloper(s) vast te tikken op een honk, dan schuiven deze honklopers 1 honk op.

### **Verdediging**

De *velders* mogen op het moment van contact van de bal met de knuppel voorbij de veiligheidslijn komen om de bal te verwerken. Bij een *vangbal* is de slagman uit en gaan de honklopers terug naar hun honk. De slagman/honkloper is uit (zitten op de bank) op het eerste honk als een veldspeler in het bezit van de bal het honk aanraakt voordat de slagman/honkloper het eerste honk bereikt heeft (dit is een uit door een *gedwongen loop*).

Honklopers mogen doorlopen tot een gelukke tikactie van een velder met de bal ferm in hand of handschoen. *Niet in contact met een honk is de honkloper uit. Wel in contact met het honk dan wacht de honkloper daar totdat de volgende slagman de bal goed slaat. De honklopers worden gestopt door ze te tikken!*

De slagman mag in een rechte lijn *door/uitlopen op het eerste honk* zonder te worden uitgemaakt. Indien hij doorgaat naar het tweede honk kan de honkloper worden uitgetikt. De honkloper is uit bij een gedwongen loopsituatie indien een velder in het bezit van de bal het honk aanraakt voordat de honkloper er is.

Een veldspeler mag een honkloper alléén in zijn loopweg hinderen als hij in bezit van de bal is. Een honkloper die dreigt getikt te worden moet in een rechte lijn naar het honk lopen vanaf daar waar de speler zich op dat moment bevindt.

### **Wisselen/speleinde**

Het aantal innings hangt af van de speeltijd. Een halve inning eindigt als alle spelers van de slagpartij geslagen hebben inclusief de spelers die niet in het veld stonden. Heeft een team 1 speler minder dan slaat een speler (de eerste slagman van die inning) een extra keer, zodat ieder team per inning een gelijk aantal slagbeurten heeft. De slagvolgorde is vooraf vastgesteld op een *line-up*.