

Spelregels

School Beeball toernooi

- De teams bestaan uit minimaal 6 tot maximaal 12 spelers (gelijkwaardige verdeling in jongens en meiden).
- We spelen op tijd. Dit houdt in dat als de organisatie aangeeft dat de speeltijd erop zit, de wedstrijd ook direct stopt. De eindstand is de stand van de laatst gespeelde volledige inning (volledige inning is als beide teams zowel in het veld als aan slag zijn geweest)

Aan slag

- We slaan met het hele team, dit houdt in dat elke speler binnen het team 1 slagbeurt per inning krijgt. Bij de laatste slagman brandt de tegenpartij de bal bij de thuisplaat om de slagbeurt te beëindigen. Heeft een team meer spelers dan het andere team dan mogen sommige spelers 2 keer slaan.
- Er staat telkens 1 slagman klaar om te gaan slaan, de rest van het team wacht zijn/haar beurt af in de 'veilige zone'
- Elke slagman heeft 3 kansen om de bal van het paaltje het veld in te slaan. Lukt dit niet binnen de 3 pogingen dan mag de begeleider bij de 4^{de} keer de slagman helpen.
- Als je de bal in het veld slaat ren je naar het eerste honk, vervolgens naar het 2^{de} honk, 3^{de} honk en uiteindelijk naar de thuisplaat. Raak je de thuisplaat aan dan is het een punt voor jouw team.
- Er mag telkens maar 1 honkloper per honk staan
- Word er gebrand en de loper staat tussen 2 honken in dan moet die terug naar het laats aangeraakte honk.

In het veld

- Het hele team staat in het veld. Verdeel de spelers over het binnen & buitenveld, bij de honken & tussen de honken, ook is er steeds één brander nodig bij de thuisplaat.
- In het veld ligt een (denkbeeldige) veiligheidslijn, hier moeten de spelers achter blijven i.v.m. de veiligheid. Is de bal in het veld gelagen, dan mogen de veldspelers over de lijn heen.
- Bij een vangbal (bal die de grond niet heeft aangeraakt) is de slagman uit en moeten de lopers terug naar het honk waar ze vandaan kwamen.
- Tikt de veldpartij de loper tussen de honken met de bal, dan is de loper uit.
- Is het gedwongen loop dan kan je als veldpartij ook met de bal alleen het honk aantikken, dan is de loper ook uit. (Een gedwongen loop betekent dat een loper móet gaan lopen naar het volgende honk, omdat er iemand achter hem komt die ook moet lopen.)
- Om de lopers te laten stoppen met rennen kan de brander de bal op de thuisplaat branden, op dat moment wordt het spel stilgezet.
- Bij de laatste slagman moet je als veldpartij de bal op de thuisplaat branden, pas daarna vindt de inning wissel plaats. Het veldteam gaat nu slaan en het slagteam gaat nu in het veld.