



FUN!

Dit boekje is bedoeld als leidraad voor de begeleiding van de jeugd tot en met 12 jaar.

Spelplezier staat bij deze doelgroep voorop.

De spelregels moeten daarom met flexibiliteit worden gehanteerd.

Organisatie

De Koninklijke Nederlandse Baseball en Softball Bond (KNBSB) biedt een nieuwe spelvorm **BeeBall** aan. Iedere regio heeft een aanspreekpunt dat, na overleg met de verenigingen, er voor zorgt dat de spelreeksen voldoen aan de wensen en behoeften van de verenigingen.

BeeBall is door de eenvoud van het spel en dynamiek in het bijzonder geschikt voor de jongste jeugd, waardoor jongens en meisjes gezamenlijk met veel plezier BeeBall kunnen spelen.

Juist voor (kleine) verenigingen, onderwijs en buitenschoolse opvanginstellingen is het een leuk spel.

Alle varianten van BeeBall kunnen gespeeld worden in een beperkte ruimte. Een sportveld, (gym)zaal, grasveld in het park of een buurtpleintje is al snel geschikt.

BeeBall is een spel voor iedereen en overal

Begeleiding

Ieder BeeBall-team heeft een begeleider. Door de eenvoud van het spel kan een ouder of geïnteresseerde al snel de rol van begeleider op zich nemen.

De begeleider zorgt ervoor dat:

- Het team op tijd aanwezig is op de speellocatie.
- Het formulier voor de line-up is ingevuld.
- De stand wordt bijgehouden.
- Bij BeeBall Coach Pitch kan de begeleider als werper fungeren.
- *Verder neemt de begeleider géén deel aan het spel. Als de begeleider door een geslagen of gegooide bal wordt geraakt, gaat het spel gewoon door.*

De begeleider heeft geen specifieke kennis van het honkbal of softbal nodig om een team te kunnen ondersteunen. Voor de begeleider die toch meer wil weten over BeeBall, organiseert de KNBSB een korte cursus BeeBall-begeleider.

De KNBSB onderstreept het belang van goede begeleiding. Dat kan tijdens de wedstrijden het beste vanuit een positie rond de thuisplaat of op de spelersbank.

N.B. Hulp van volwassenen (coachen) bij de honken is niet gewenst; de kinderen moeten spelenderwijs de mogelijkheden van het Beeballspel ontdekken!

BeeBall is FUN! Bij BeeBall is plezier hebben belangrijker dan winnen of verliezen.



Begrippenlijst

Achterin dit boekje vindt u een begrippenlijst.

Woorden die daarin voorkomen worden in de tekst aangegeven met een *.

Speelveld

Het speelveld kan op eenvoudige wijze worden uitgelegd:

- Twee honken en een thuisplaat in een gelijkzijdige driehoek.
- De honken en de thuisplaat kunnen gemaakt zijn van verschillend materiaal: karton, tapijt, rubber of echte honken. Bomen in een park of pylonnen kunnen ook als honken dienen. Vanwege de veiligheid de honken zo mogelijk vastleggen. In de zaal kun je de honken vastleggen met tape.
- Zorg voor een veilige spelersbank. Hiervoor kun je een bank gebruiken die op tenminste vijf meter afstand van de lijn thuisplaat eerste honk en thuisplaat derde honk staat. De spelers tassen en materiaal liggen achter de spelersbank.
- Bij BeeBall Major League zo mogelijk een net, hek of backstop achter de achtervanger.
- De tiplijn* ligt op ongeveer vijf meter afstand van de thuisplaat.

Bij een honkbal- en softbal vereniging kun je BeeBall spelen op een echt veld met backstop en echte honken.

Materiaal

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

Knuppel – Vanwege veiligheid slaan we bij BeeBall Rookie League met een kunststof knuppel met een harde kern. Bij BeeBall Major League wordt gespeeld met een aluminium of houten knuppel. Kies voor een lichte knuppel. Deze is beter te hanteren en je slaat hierdoor de bal verder weg.

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

Handschoen - Kies voor een kleine handschoen. Deze is beter hanteerbaar voor jonge spelers. Hierdoor leert de speler sneller de juiste vang techniek.

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

Veiligheidsmaatregelen

- 1) Jongens moeten een cup* dragen.
- 2) De slagman en honkloper(s) moet(en) een helm met oorbeschermers dragen.
- 3) Alleen bij *Major League* moet de achtervanger altijd de volgende materialen dragen (ook tijdens de voorbereidingen en tussen de innings):
 - a) een catcherhelm met masker en keelbeschermer
 - b) een bodyprotector
 - c) beenbeschermers (legguards)
- 4) Schoenen mogen geen metalen spikes of metalen noppen hebben.
- 5) Het statief staat tenminste één meter achter de thuisplaat.



Spelvarianten

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

	BeeBall Rookie League	BeeBall Major league
Leeftijdindicatie	t/m 10 jaar	t/m 12 jaar
Vaardigheid	Beginners	Gevorderden
Speelveld	<u>Driehoek van 60 graden</u> Honkafstand: 15 m (17 stappen)	<u>Vierkant</u> Honkafstand: 18.30 m (20 stappen) Werpplaat: 5-8 m (6-10 stappen)
Materiaal	Soft-touch 8 inch Kunststof knuppel	Soft-touch 8,5 inch Aluminium of houten knuppel
Teamgrootte	4 tegen 4 of 5 tegen 5	6 tegen 6 t/m 9 tegen 9
Speelduur	Wedstrijd van 4 innings	Wedstrijd van 4 innings
In het spel brengen	1) Slagstatief 2) Coach Pitch Kort	Coach Pitch Lang Herkansing: 1 maal Coach Pitch Kort
In het spel blijven	<u>Vangbal</u> <ul style="list-style-type: none"> • Slagman uit • Spel dood: honkloper(s) keren ongehinderd terug naar hun honk • Veldpartij krijgt een punt 	<u>Vangbal</u> <ul style="list-style-type: none"> • Slagman uit • Spel levend: honklopers mogen verder lopen (omgekeerde gedwongen loop)
Uitmaken	1. Tikken 2. Vangbal 3. Gedwongen loop	1. Tikken 2. Vangbal 3. Gedwongen loop 4. Omgekeerde gedwongen loop na vangbal
Spel stoppen	<ul style="list-style-type: none"> • Velders stoppen de looper(s) en bevriezen daardoor het spel • Bal naar achtervanger gooien 	<ul style="list-style-type: none"> • Velders stoppen de looper(s) en bevriezen daardoor het spel • Bal naar werper (coach) gooien
Wisselen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alle spelers komen iedere inning aan slag Plus één extra slagman, waarbij de extra slagman zelf ook kan scoren 2. Alle spelers komen iedere inning twee keer aan slag, plus één extra slagman 	<ul style="list-style-type: none"> • Alle spelers komen iedere inning aan slag • Plus één extra uit • Speler slaat maximaal twee keer per inning

Honkafstand

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

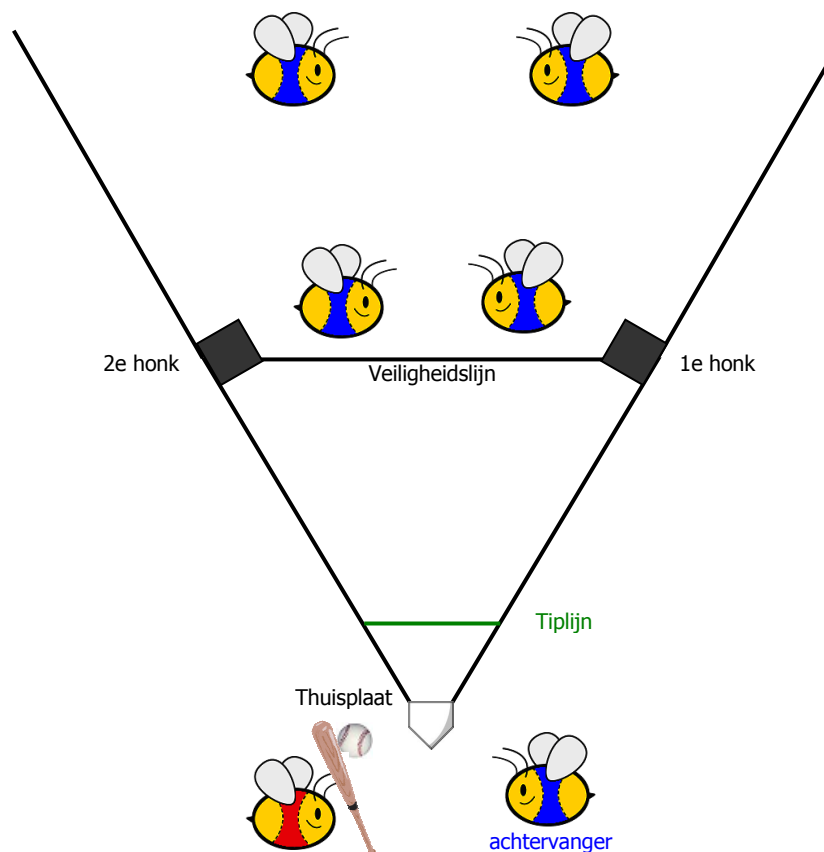
Werpafstand

Maak het de slagman zo makkelijk mogelijk de bal te slaan, maar ... denk aan de veiligheid van de werper.



1. BEEBALL ROOKIE LEAGUE

Team	Beginners tot en met 10 jaar. 4 tegen 4 of 5 tegen 5.
Veld	Gelijkzijdige driehoek (60 graden) met twee honken op 15 meter afstand van de thuisplaat. Zichtbare tiplijn op 3 meter vanaf de thuisplaat.
Materiaal	2 honken - 1 thuisplaat 1 slagstatief 6 soft-touch ballen (8 inch)* 2 kunststof knuppels 5 slaghelmen
Slaan	Slagstatief* of Coach Pitch Kort*
Duur	Minimaal 4 innings (overleg begeleiders). Gelijk aantal slagbeurten per team
Organisatie	Binnen de vereniging en in regionaal verband te spelen. Gekozen kan worden voor dubbels, driekampen of toernooien. In de winterperiode eenvoudig in een zaal te spelen.



Opstelling

Eén veldspeler is achtervanger*. De achtervanger staat bij het gebruik van statief op een veilige plaats tegenover de slagman. Bij Coach Pitch vangt de achtervanger de door de begeleider opgegooide ballen die door de slagman worden gemist. Hierbij wordt het statief tijdelijk verplaatst. De overige veldspelers staan achter de lijn tussen het eerste - en tweede honk ("veiligheidslijn"). Maximaal twee veldspelers mogen direct achter de veiligheidslijn staan.



Slagpartij

De slagpartij probeert zo veel mogelijk punten te scoren.

Slagman

Slagstatief 1) Slaat vanaf het slagstatief (onbeperkt aantal pogingen).

Coach Pitch 2) Slaat een Coach Pitch Kort*.
Drie pogingen (foutslag* telt als slag).
Lukt dit niet, dan één herkansing vanaf het slagstatief.
De slagman is uit, als ook deze bal wordt gemist.

Honkloper De slagman wordt honkloper na een "goed geslagen bal"* en rent naar het eerste honk.

Punt scoren Als alle honken in de juiste volgorde zijn aangeraakt en de thuisplaat is bereikt, heeft de honkloper 1 punt behaald.

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

Honk verlaten N.B.: Honklopers mogen hun honk pas verlaten, nadat de bal is geslagen.

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

Uitlopen De slagman/honkloper mag alléén bij het eerste honk in een rechte lijn over het honk uitlopen zonder te worden uitgemaakt.

Terugkeren Een honkloper die denkt het volgende honk niet te kunnen bereiken, mag naar het vorige honk terugkeren, maar kan daarbij wel worden uitgetikt.

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

Twee op één honk Er mag maar één honkloper op een honk staan. Staan er twee lopers op een honk, dan is de loper die dat honk het laatst bereikte – en wordt getikt - uit.

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

Slidings De honkloper mag slidings maken uitgezonderd op het eerste honk.

Veldpartij

De veldpartij probeert te voorkomen dat de slagpartij punten maakt.

Velders Proberen lopers uit te maken.

Veiligheidslijn Pas nadat de bal geslagen is, mogen de velders voorbij de veiligheidslijn* komen om de bal te verwerken.

Uit! De slagman/honkloper is uit, wanneer een veldspeler:

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

Honkloper(s) gestopt Als een veldspeler, in bezit van de bal, de honkloper op het honk dwingt te stoppen, is daarmee het spel bevroren* en dient de loper te wachten totdat de volgende slagman



(bevroren) de bal slaat. De velder gooit als alle lopers gestopt zijn, de bal naar de achtervanger.

Hinderen Alléén tijdens een tikpoging met de bal, mag de velder in de baan van de loper komen.

Puntentelling

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

De veldpartij scoort een punt voor iedere hooggeslagen bal die wordt gevangen.

Wisselen

Er wordt gewisseld nadat iedere speler heeft geslagen en de eerste slagman van de lopende inning nog een extra slagbeurt heeft gekregen. Deze "extra" slagman kan eventuele honkloper(s) en zichzelf binnen slaan.

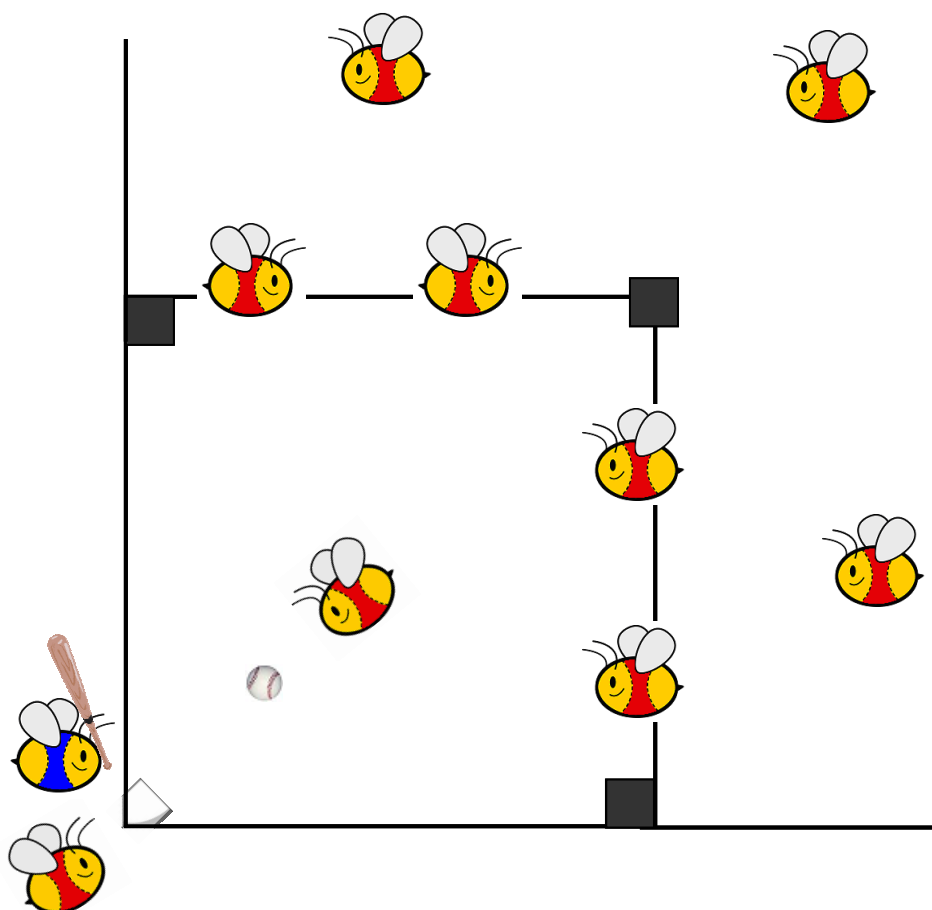
Voorafgaande aan de wedstrijd gebruikt de begeleider het line-up* formulier waarop de veldposities en slagvolgorde worden vastgesteld.

Om de kinderen vertrouwd te maken met de verschillende veldposities, moeten spelers iedere inning doorschuiven naar een andere positie.



2. BEEBALL MAJOR LEAGUE

Team	Spelers tot en met 12 jaar. 6 tegen 6 tot en met 9 tegen 9.
Veld	Vierkant met honkafstand 18.30 meter. Afstand thuisplaat - werpplaat 8 meter.
Materiaal	3 honken - 1 thuisplaat - 1 werpplaat 6 soft-touch ballen (8,5 inch)* 2 aluminium of houten knuppels 1 set catcher materiaal: catcherhandschoen, bodyprotector en beenbeschermers 5 slaghelmen
Slaan	Coach Pitch Lang*.
Duur	Minimaal 4 innings (overleg begeleiders). Gelijk aantal slagbeurten per team
Organisatie	Regionaal georganiseerde spelrondes. In de vorm van enkele wedstrijden en toernooien.



Opstelling

Er staan maximaal negen spelers in het veld. De veldspelers mogen onbeperkt worden gewisseld. Een slagvolgorde bestaat uit alle aanwezige spelers. De slagvolgorde blijft echter te allen tijde gehandhaafd. Heeft een team minder spelers dan de tegenpartij, dan mogen slagmensen extra slaan totdat een gelijk aantal slagbeurten is bereikt.

Bij een nieuwe inning komt de eerstvolgende slagman aan slag volgende op de laatste slagman van de vorige inning.



Slagpartij

De slagpartij probeert zo veel mogelijk punten te scoren.

Slagman

Coach Pitch Slaat een Coach Pitch Lang*.

Drie pogingen (foutslag* telt als slag). Derde slag fout doorgaan met slaan!

Lukt dit niet, dan één herkansing op een Coach Pitch Kort.

De slagman is uit, als ook deze bal wordt gemist.

Honkloper De slagman wordt honkloper na een “goed geslagen bal”* en rent naar het eerste honk.

Punt scoren Als alle honken in de juiste volgorde zijn aangeraakt en de thuisplaat is bereikt.

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

Honk los Honklopers mogen hun honk pas verlaten, nadat de bal is geslagen.

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

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

Terugkeren Een honkloper die denkt het volgende honk niet te kunnen bereiken, mag naar het vorige honk terugkeren, maar kan daarbij wel worden uitgetikt.

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

Twee op één honk Er mag maar één honkloper op een honk staan. Staan er twee lopers op een honk, dan is de loper die dat honk het laatst bereikte – en wordt getikt - uit.

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

Slidings De honkloper mag slidings maken uitgezonderd op het eerste honk.

Veldpartij

De veldpartij probeert te voorkomen dat de slagpartij punten maakt.

Velders Proberen lopers uit te maken.

Uit! De slagman/honkloper is uit, wanneer de veldspeler:

- 1) Een vangbal maakt.
N.B.: De honklopers mogen pas lopen nadat de bal is gevangen.
- 2) In bezit van de bal, bij een gedwongen loop* eerder het honk aanraakt dan de honkloper.
N.B. Naar het eerste honk is altijd een gedwongen loop.
- 3) Een veldspeler tussen de honken een loper tikt met de bal in hand of handschoen.

Honkloper(s) gestopt (bevoren) Indien een veldspeler, in bezit van de bal, de honkloper op het honk dwingt te stoppen, is daarmee het spel bevroren* en dient de loper te wachten totdat de volgende slagman de bal slaat. De velder gooit als alle lopers gestopt zijn, de bal naar de werper (begeleider).



Hinderen Alléén tijdens een tikpoging met de bal, mag de velder in de baan van de looper komen.

Puntentelling

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

Wisselen

Als alle spelers van de slagpartij hebben geslagen, plus één extra slagman. De slagmensen komen maximaal twee keer per inning aan slag.

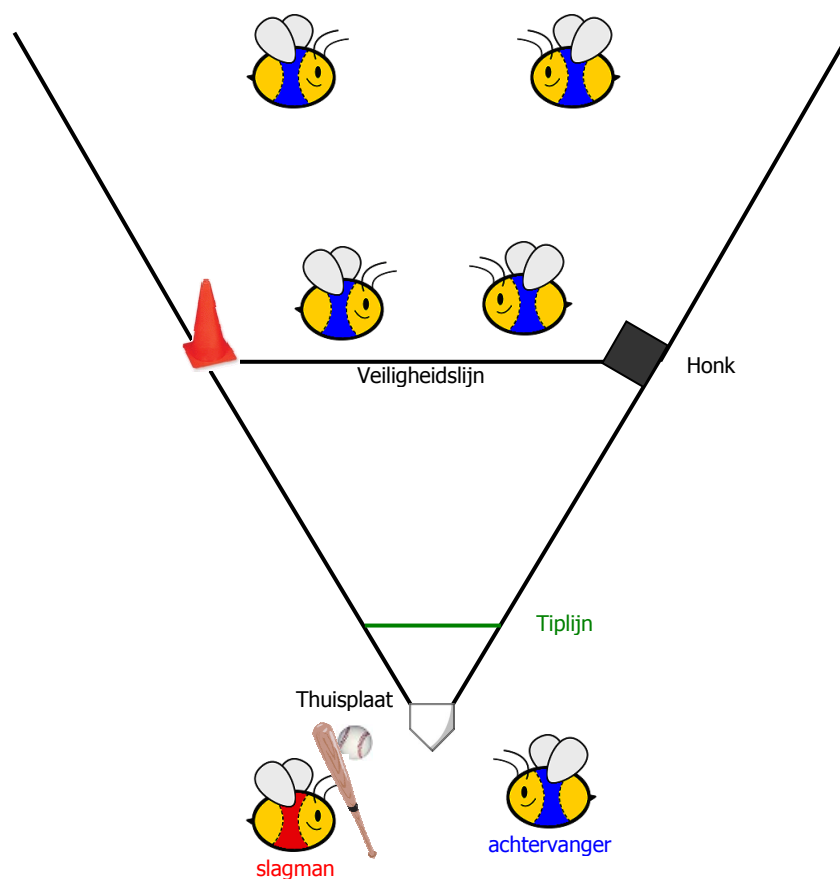
Voorafgaande aan de wedstrijd vult de coach het line-up* formulier in, waarop de slagvolgorde en veldposities worden vastgesteld.

N.B. Om de kinderen vertrouwd te maken met de verschillende veldposities, moeten spelers iedere inning doorschuiven naar een andere positie.



TRAININGSVORM

Team	4 tegen 4 of 5 tegen 5
Organisatie	Trainingsvorm voor verenigingen. Tevens is het spel te spelen door basisscholen, buurtinstellingen en naschoolse opvanginstellingen.
Veld	Gelijkzijdige driehoek (60 graden) – (eerste honk) op 12 meter afstand van de thuisplaat - een pylon als tweede honk (veldmarkering).
Slaan	Slagstatief*, Coach Pitch Kort* of Coach Pitch Lang*
Materiaal	1 honk 1 thuisplaat 1 slagstatief 6 soft-touch ballen (8 inch) 2 kunststof knuppels



Opstelling

Eén veldspeler is achtervanger*. De achtervanger staat op een veilige plaats tegenover de slagman. De overige veldspelers staan achter de lijn tussen het honk en pylon ("veiligheidslijn"*). Maximaal twee veldspelers mogen direct achter de veiligheidslijn staan.



Slagpartij

De slagpartij probeert zo veel mogelijk punten te scoren.

- Slagman** Slaat een bal vanaf het slagstatief (onbeperkt aantal pogingen).
- Honkloper** De slagman wordt honkloper na een goed geslagen bal* en rent naar het eerste honk.
- Punten scoren** De honkloper rent zo snel mogelijk tussen thuisplaat en honk heen en weer om zo veel mogelijk punten te scoren. Het tellen van de aangeraakte honken begint bij het honk.
- Terugkeren** Een honkloper die denkt het volgende honk of thuisplaat niet te kunnen bereiken, mag naar het vorige honk terugkeren.
- Uitwijken** Bij een tikpoging door een veldspeler mag de looper niet meer dan een meter links en rechts uitwijken van de honklijn. Indien dat wel gebeurt, is de looper uit.
- Slidings** De honkloper mag slidings maken.

Veldpartij

De veldpartij probeert te voorkomen dat de slagpartij punten maakt.

- Velders** Proberen de slagman/honkloper zo snel mogelijk tussen het honk en thuisplaat uit te tikken of op één van beiden te laten stoppen. Zij mogen pas, nadat de bal geslagen is, voorbij de veiligheidslijn komen om de bal te verwerken.
- Stoppen spel**
 - a. Indien een velder de honkloper tussen honk en thuisplaat met de bal tikt (bal in hand of handschoen) is de looper uit en verliest al zijn punten.
 - b. Indien een velder de slagman/honkloper dwingt op het honk of thuisplaat te laten stoppen, behoudt de looper de punten die hij met heen en weer rennen heeft verdiend.Nadat de honkloper is uitgetikt of gestopt, keert hij terug naar de spelersbank*.
- Vangbal punt** Het spel gaat na een vangbal voor de slagman/honkloper door en de veldpartij verdient een punt.
- Hinderen** Alléén tijdens een tikpoging met de bal, mag de velder in de baan van de looper komen.

Puntentelling en wisselen

Naar eigen inzicht, daar het een trainingsvorm betreft.



Begrippenlijst

Achternvanger	De speler die de thuisplaat bewaakt en bij Coach Pitch de opgegooide bal van de begeleider/coach vangt [Engels: catcher].
Backstop	Een hek dat doorgeschoten ballen achter de thuisplaat tegenhoudt.
Beenbeschermers	Beschermend materiaal dat door de achternvanger wordt gedragen [Engels: legguards].
Bodyprotector	Beschermend materiaal dat door de achternvanger wordt gebruikt ter bescherming van de borst [Engels: bodyprotector].
Coach	De begeleider van een BeeBall Major League team.
Coach Pitch	Een door de begeleider/coach onderhands opgegooide bal die door de slagman moet worden geslagen.
Coach Pitch Kort	Hierbij staat de begeleider/coach op een veilige afstand (ongeveer 5 meter of 6 stappen) in de lijn werpplaat en thuisplaat. N.B.: Coach Pitch Kort niet verwarren met een toss vanaf de zijkant.
Coach Pitch Lang	Hierbij staat de begeleider/coach op werpafstand (ongeveer 8 meter of 10 stappen).
Cup	Bescherming van de geslachtsdelen.
Foutslag	Een geslagen bal, die <u>niet</u> voldoet aan de voorwaarden “goed geslagen bal”. Een foutslag telt als slag. Bij 2 slag krijgt de slagman bij een fout geslagen bal een hernieuwde derde slagpoging! Dit kan oneindig.
Gedwongen loop	<ol style="list-style-type: none">1) Slagman moet, nadat hij de bal heeft geslagen, naar het eerste honk rennen.2) Een situatie waarbij de honkloper door de volgende (slagman)/honkloper gedwongen wordt naar het volgende honk te gaan.
Omgekeerde gedwongen loop	Bij een vangbal moet de looper terug naar het honk waar hij op stond toen de bal geslagen werd. N.b.: De looper mag pas gaan lopen, nadat de bal gevangen is.
Goedgeslagen bal ¹	Bij BeeBall Rookie League een bal die: <ol style="list-style-type: none">1) In de driehoek voorbij de “tiplijn” blijft liggen.2) Via een of meer stuiten de veiligheidslijn passeert.3) In vlucht de driehoek verlaat en binnen de (denkbeeldige) verlengde zijden van de driehoek de grond of een persoon raakt.
Goedgeslagen bal ²	Bij BeeBall Major League een bal die: <ol style="list-style-type: none">1) Voor de bal het eerste – of derde honk bereikt, op goed gebied blijft liggen of door een velder wordt aangeraakt.2) Achter het eerste – of derde honk, de bal op goed gebied voor het eerst de grond raakt of door een velders wordt aangeraakt.
Inning	Een slagbeurt en een veldbeurt samen.
Line-up	Namenlijst waarop slagvolgorde en veldposities staan genoteerd.
Slagstatief	Een slagpaaltje waar vanaf de slagman de bal slaat [Engels: batting tee].
Slag	<ol style="list-style-type: none">1) Een bal die door de slagzone wordt geworpen.2) Een bal die naast de slagzone wordt geworpen, maar waarop de slagman mislaat.



Slagzone	De ruimte boven de thuisplaat tussen oksel (bovengrens) en knieholte (ondergrens), waardoor een werper de bal dient te gooien. De scheidsrechter beslist of het slag of wijd is.
Soft-touch bal	Een zachte bal met een vinyl buitenkant.
Spelersbank	Plaats waar spelers van de slagpartij op hun slagbeurt wachten [Engels: dug-out].
Spel bevrozen	De veldpartij, in bezit van de bal, dwingt de looper(s) te stoppen op een honk. De looper moet nu direct kiezen (géén schijnbeweging): <ol style="list-style-type: none">1) Terugkeren naar het honk2) Blijven staan op het honk3) Doorlopen naar het volgende honk
Tiplijn	De (denkbeeldige) lijn op vijf meter afstand vanaf de thuisplaat. Deze lijn voorkomt dat de slagman een korte slag geeft, waardoor de verdediging geen kans heeft de slagman uit te maken. De verdediging moet immers achter de veiligheidslijn wachten tot de bal geslagen wordt.
Veiligheidslijn	De lijn tussen het eerste - en tweede honk. Deze lijn zorgt ervoor dat spelers op <u>veilige</u> afstand van de slagman staan.
Wijd	Een worp naast de slagzone waar niet op wordt geslagen. Vanaf de pupillen de slagman bij 4-wijd een vrije loop naar het eerste honk.
Werper	De speler die de bal naar de slagman werpt [Engels: pitcher].