

Werkstuk LO Softbal



Werkstuk door een scholier

2868 woorden

12 jaar geleden

★ 5,8

218 keer beoordeeld

Vak

LO

Softbal

Inhoudsopgave

1. De Geschiedenis van softbal
2. Wat is softbal?
3. Spelregels
4. Softbalveld
5. Slagpartij
6. Veldpartij
7. Tactieken
8. Slot (conclusie)

De Geschiedenis Van Softbal

Softbal valt in het zelfde rijtje als Honkbal en Cricket, namelijk de Slag- en Loopsporten. Dit zijn spelen waarbij met een plank of stok een bal weggeslagen moet worden en de slagman na het slaan van de bal naar een bepaalde plek moet rennen. De oorsprong van deze spelen is te vinden in de vroege middeleeuwen. Er waren toen veel varianten op deze slag- en loopsporten, die in grote lijnen veel overeen kwamen. De bekendste variant was het oud-Engelse spel Rounders, waarbij de slagman nadat hij de bal geslagen had een rondje om het veld moest lopen. Rounders wordt gezien als de voorloper van Honk- en Softbal. Volgens sommigen stamt Rounders af van het spel Stootbal. Dit was een spel dat in de paastijd werd gespeeld en voor zover is na te gaan werd het al in 1330 door melkmeisjes en boerenknechten in Engeland gespeeld.

In het begin van de 19e eeuw emigreerden veel Europeanen naar Amerika en namen daarbij hun tradities, waaronder veel sporten en spelletjes, met zich mee. Één van deze traditionele slag- en loopsporten ontwikkelde zich tot honkbal. De variant die wij nu kennen als honkbal is bedacht door de toen 20 jarige Amerikaan Abner Doubleday, in 1839. In zijn woonplaats Cooperstown (New York) bevindt zich het grootste honkbalmuseum ter wereld.

In het begin van de 20e eeuw kwam er een variant op dit spel; softbal. Softbal verschilt van Honkbal in de volgende dingen:

1. Er worden grotere en zachtere ballen gebruikt.
2. Het slaghout is kleiner, lichter en iets platter.
3. De pitcher(werper) moet de bal onderhands aangooien.

4. De afstand tussen de honken is kleiner.

Tijdens de Tweede Wereldoorlog namen de Amerikanen en Canadezen deze sporten vervolgens weer mee naar Europa. Maar voor die tijd was honkbal ook al bekend in Europa; in Nederland werd de eerste honkbalbond al in 1912 opgericht door de Nederlandse leraar J.C.G. Grasé. Hij is op de hoogte gekomen van dit spel door zijn vakantie naar Amerika. Hier zag hij mensen honkballen, en hij was hevig onder de indruk. Doordat hij Engels leraar was kon hij de spelregels vertalen en heeft hij het spel in Nederland geïntroduceerd.

In Nederland is Jules Kammeijer bijna de uitvinder van Softbal geweest. Hij zocht een zomersport voor zijn sportschool en vond honkbal te moeilijk en te gevaarlijk. Daarom bedacht hij een variatie. Een handschoenenfabriek leverde hem een zachtere en grotere bal, een timmerfabriek wat kleinere en lichtere knuppels en een zeilmakerij kussens en een werp- en een thuisplaat van linoleum, want het was oorlog. Zijn school telde zelfs tien teams, die onderling gezellig speelden. Voor belangrijke honkbalwedstrijden werden zelfs wel demonstraties gegeven. Zijn illusie van 'uitvinder' werd na de Bevrijding wreed verstoord. Toen zag Kammeijer Canadezen softbal spelen en dat bleek ongeveer dezelfde sport, die hij ontwikkeld had. Jules is toch doorgedaan en werd later de eerste voorzitter van de Nederlandse Dames Softbalbond.

Wat is Softbal?

Softbal is een balsport in teamverband. Het grootste deel van de softbalspelers zijn meisjes. Jongens spelen meestal liever honkbal.

Softbal is een van de veiligste veldsporten. Het is een wedstrijd tussen 2 teams, ieder bestaand uit 9 spelers. De overige spelers zijn reservespelers. Het doel van het spel is scoren van punten en het voorkomen dat de tegenpartij punten scoort. Elke partij heeft om de beurt een andere functie; de slagpartij kan punten scoren door na het slaan de thuisplaat te bereiken via de honken, de veldpartij moet proberen door het uitmaken van slagmensen en honklopers slagpartij te worden.

Bij drie 'uit' wordt de slagpartij veldpartij (en andersom).

De puntentelling werkt als volgt: de slagpartij scoort een punt als ze na het slaan de thuisplaat bereiken via de honken. Een homerun (de 4 honken lopen in je eigen slag en dus is slechts 1 slag) telt gewoon voor één punt. De veldpartij kan niet scoren.

De veldpartij kan op 2 manieren de slagman of tegenspelers op de honken proberen uit te maken; door de bal bij een veldspeler op het honk te krijgen voordat de slagman of tegenspeler op het honk daar is gekomen en deze indien nodig uit te tikken, of door de bal te vangen voordat deze de grond geraakt heeft. De slagman is dan uit, de honklopers moeten met een gedwongen loop terug naar het honk waar ze vandaan kwamen. Op die terug weg kunnen ze nog uit getikt of uit gebrand worden door een veldspeler die de bal heeft. Zijn er drie spelers uit dan moet het team wisselen met de veldpartij.

Als je een wedstrijd speelt, speel je minimaal 7 innings. Een inning is als beide teams aan slag zijn gekomen. Als de 7 innings voorbij zijn en het staat gelijk dan moet je nog 1 inning spelen. Je mag maximaal 9 innings spelen. Als na 9 innings het weer of nog steeds gelijk staat dan is het spel gewoon voorbij. De eindscore is dan gelijk.

In een competitie krijg je 2 punten als je wint, 1 punt voor gelijk spel en 0 punten als je verloren hebt. Het team dat de meeste punten heeft aan het einde van de competitie is de winnaar. Het winnende team gaat dan in een hoger niveau spelen tegen andere teams. Het team met de minste punten gaat naar een lager niveau.

Een softbal of honkbal competitie wordt in de zomermaanden gehouden. Dat is omdat anders de velden onder water kunnen staan en dan val je als je over een honk rent. Dus om niet teveel gewonde en geblesseerde spelers te krijgen wordt de competitie in de maanden van de minste regen gespeeld.

Het Softbalveld

Een softbal veld heeft de vorm van een vierkant. Het veld bestaat uit een binnenveld en een buitenveld. Het binnenveld bestaat uit alle honken (afstand honken is 18,30) en 6 van de 9 spelers die in het veld staan.

De rechte lijnen tussen thuishonk/honk 1 en tussen thuishonk/honk 3 heten foutlijnen en het gebied daarbuiten het foutgebied.

Je hebt iemand aan het eerste honk en aan het tweede en het derde honk. Verder heb je een korte stop(staat tussen 2e en 3e honk), een pitcher (staat op de werpplaat)en een catcher (zit gehurkt achter thuisplaat).

Het buitenveld is het veld achter het eerste, tweede en derde honk.

Daar staan 3 mensen, de rechtse, de linker en de middenvelder.

De scheidsrechter/spelleider staat achter de catcher. Hij bepaalt of de bal die gegooid werd een slagbal is of niet. Als het een slagbal is maakt hij dat duidelijk aan het publiek.

Elke scheidsrechter doet dat op een andere manier. In een hoge klasse zijn er 1 tot 3 scheidsrechters die in het veld staan. Ze helpen de eerste scheidsrechter om te beoordelen of een speler uit of in is. (Save) Als er verschil van mening is, dan heeft de eerste scheidsrechter het laatste woord. Dus de eerste scheidsrechter is de baas.

De slagman is de persoon die aan slag is. Lukt het de pitcher niet om een slag te gooien is er een wijd en hoeft de slagman niet te slaan. Slaat hij toch dan telt ook een wijd als een slag.

De coach, de leider van het team, zit met de overige spelers van de slagpartij in de dug out, dat is een overkapte ruimte naast het speelveld. Hij is verantwoordelijk voor de spelers op het veld. De coach vertegenwoordigt ook het team bij overleg met de scheidsrechters en tegenstander. Hieronder zie je het overzicht van een softbalveld. Daarbij

is het roze gebied de binnenveld en het groene gebied het buitenveld.

Slagpartij

Zoals je al eerder hebt gelezen, zijn er dus 2 partijen: de slagpartij en de veldpartij. We gaan ons nu focussen op de slagpartij. Het doel van de slagpartij is zoveel mogelijk punten maken voordat de tegenpartij aan de beurt is. Dit doen ze door om de beurt de bal weg te slaan. Nadat de speler de bal heeft geslagen moet hij zo ver mogelijk rennen (d.w.z. zoveel mogelijk honken halen) zonder getikt of gebrand te worden. Als hij gebrand of getikt wordt betekend dit 1 uit voor zijn partij. Bij 3 uit wisselen de partijen. Het is dus belangrijk dat de slagman ver slaat, dan kan hij gemakkelijk het eerste of de eerste 2 honken halen. Hiervoor is er een bepaalde techniek. Hieronder kun je op het plaatje en in de uitleg daarbij duidelijk zien hoe je het beste de bal kunt slaan:

1. Een rechtshandige staat met linkerschouder naar de werper (een linkshandige andersom). Voeten zijn op schouderbreedte, evenwijdig aan de lijn werpplaat- thuisplaat.
2. Een rechtshandige heeft de linkerhand tegen de knop van de knuppel (een linkshandige andersom). Armen zijn vrij van het lichaam. De knuppel is achter en wijst omhoog.
3. Kijk goed of de geworpen bal wijd

of slag is. Een bal is wijd als hij niet boven de plaat komt of niet tussen schouder- en kniehoogte, onderaan de volgende pagina staat een plaatje waarop dat duidelijk te zien is. komt Zwaai de knuppel horizontaal tegen de bal. Leg de knuppel neer en begin te rennen.

Er zijn nog veel meer slagtechnieken, voorbeelden hiervan zijn: squeeze ball, slap hit en chopped ball. Hieronder staat in het kort wat deze slagen inhouden.

Squeeze play: In geval van nood kan de slagman ook een squeeze play spelen. Dat is een opofferingsstootslag in de richting van het eerste honk. De honkloper aan het derde honk kan dan naar de thuisplaat lopen terwijl de slagman zelf waarschijnlijk uitgemaakt wordt.

Slap hit:

Een 'slap hit' is een geslagen bal die met een ingehouden korte hakbeweging, in plaats van met een volledige zwaai van de knuppel, werd geraakt.

De twee meest gebruikelijke types van een 'slap hit' zijn:

- a. die waarbij de slagman de houding aanneemt alsof hij de bal wil gaan stoten, maar vervolgens de bal met een snelle korte voorwaartse beweging hard tegen de grond slaat of de bal over het binnenveld heen tikt;
- b. die waarbij de slagman binnen het slagperk een paar snelle passen voorwaarts maakt in de richting van de werper alvorens met een korte snelle slagbeweging de geworpen bal te raken.

Chopped Ball:

Een met een hakkende beweging geslagen bal wordt door de slagman met een neergaande beweging van de knuppel geraakt zodat de bal daarna hoog van de grond kan opspringen.

Daarnaast is het raadzaam om als slagman bepaalde signalen af te spreken met de honklopers. Zo kan hij aangeven dat hij de eerste bal laat lopen om de personen op de honken te laten stelen. Dit is de handeling van een honkloper die probeert een honk op te schuiven tijdens of na een worp naar de slagman.

Veldpartij

Het doel van de veldpartij is om de slagpartij zo snel mogelijk uit te maken, zodat zij dan zelf slagpartij worden en punten kunnen verdienen. Dit kan op verschillende manieren. Als je de speler tikt is hij uit. Als je de speler brandt, dat betekent dat je eerder op het honk bent waar de speler heen móét, is hij ook uit. Als je de bal vangt voordat deze de grond raakt, is de slagman uit en moet de rest naar zijn honk voordat de bal daar komt, anders zijn ze ook uit.

Een rechtshandige vangt met links en draagt een linkshandschoen (een linkshandige andersom).

1. Houd je knieën licht gebogen. De vingers van de vanghand wijzen omhoog. Doe de werphand achter de handschoen. Kijk over de handschoen.
2. Vang de bal in de flap van de handschoen. Pak de bal direct na het vangen in de werphand. Op die manier kun je de bal direct naar je oor brengen en meteen doorgooien. Over het gooien staat hieronder meer.

Bij het werpen is het de bedoeling dat je de bal zo strak mogelijk naar de ander gooit omdat de bal dan het snelst is. Dit is natuurlijk niet altijd van toepassing: als de speler waar de bal naar toe moet 2 meter van je af staat kun je beter niet zo hard mogelijk gooien. Op de volgende pagina staat een plaatje met uitleg over hoe je de bal het beste kunt gooien (met de meeste snelheid, gerichtheid en een zo klein mogelijke boog):

1. Een rechtshandige staat links voor (een linkshandige andersom). Pak de bal in de werphand en houd die hand achter je hoofd.
2. De bal gaat langs je oor.
3. Wijs de bal na.

Als de bal over een grote afstand is gegooid en over de grond rolt, kun je deze bal het beste fielden. Deze techniek is alleen voor het zo snel mogelijk verwerken van een over de grond geslagen of gegooide bal:

1. Loop naar de bal. Ga door je knieën.
2. De vingers van de handschoen wijzen naar de grond. De werphand is naast de handschoen.
3. Pak de bal met je werphand zodra je hem in de flap hebt. Een rechtshandige maakt een tweepas rechts->links (een linkshandige andersom) en werpt.

Maar de bal komt natuurlijk niet zomaar uit de lucht vallen. Daarom is er iemand van de veldpartij (de tegenstander van de slagman dus) die de bal opgooit. Bij softbal mag dit alleen onderhands. Deze persoon heet de pitcher. Het is de taak van de pitcher om het de slagman zo moeilijk mogelijk te maken. Dit kan door lichtelijk effect te geven aan de bal, door de bal zo hard mogelijk te gooien, of door de bal dusdanig te gooien dat deze niet wijd is maar toch moeilijk is om te raken. Hieronder zie je hoe je een bal moet opgooien:

1. Zet twee voeten op de werpplaat. Neem de bal in je werphand houd die voor je lichaam.
2. Breng de bal onderlangs naar achteren. Een rechtshandige stapt met links uit (een linkshandige andersom).
3. Werp de bal door de slagzone. Wijs de bal na.

Achter de slagman zit ook iemand van de veldpartij, namelijk de catcher. De taak van de catcher is om de bal die de slagman gemist heeft, te vangen. Als de slagman de bal schampt en de catcher vangt de bal, is de slagman uit. De catcher moet er voor zorgen dat de bal in het veld blijft. Hieronder zie je welke positie de catcher moet aannemen.

1. Zit gehurkt achter de werpplaat en de thuisplaat. De vingers van de vanghand wijzen omhoog. De werphand is achter de handschoen. Kijk over de handschoen heen.
2. Pak de bal na het vangen in je werphand.
3. Doe het masker af als er geslagen is. Verdedig de thuisplaat.

Tactieken

Aanvalstactiek

De bedoeling is natuurlijk om zoveel mogelijk punten te scoren. Deze krijg je doordat de honklopers zonder uitgetikt of uitgebrand te worden het vierde/home honk halen. Dat kan moeilijk zijn.

De slagman is daarbij heel belangrijk. Handig dus om de beste slagmannen van je team op de 4de 8ste 12de enz. plaats te zetten. De anderen kunnen dan de honken vullen en de goede slagman kan ze dan allemaal binnen halen.

De slagman moet niet alleen goede ballen slaan maar ook proberen te richten. Daar waar geen veldspelers staan of daar waar de slagman en/of de honklopers niet naar toe moeten. Ook handig om de bal ver weg te slaan of meteen op de grond zodat het geen vangbal wordt.

De honklopers zelf kunnen ook meehelpen. Zodra de pitcher de bal loslaat, mogen ze trekken. Als ze door kunnen lopen hebben ze al een paar meter gewonnen en bij wijd of misslag kunnen ze zelfs een honk stelen. Bij een hoog geslagen bal is het wel beter eerst even af te wachten of het geen vangbal wordt. Maar bij twee uitjes kan altijd gelopen worden want 3 keer uit is het einde van de slagbeurt en wordt er gewisseld.

Verdedigingstactiek

De bedoeling is natuurlijk de tegenpartij zo weinig mogelijk punten te laten scoren. Daarvoor is samenspelen nodig.

Belangrijk is dat iedere speler steeds weet hoeveel uitjes er zijn hoeveel slag en wijd er is geworpen en welke honken bezet zijn en of de slagman links of rechtshandig is.

Er mogen geen gaten in de verdediging zijn. Als een honkman achter de bal aan gaat moet de dichtstbijzijnde dit honk afdekken. Ook mogen de verdedigers niet achter elkaar staan.

Als een bal ver in het buitenveld terechtkomt, kunnen de verdedigers de bal aan elkaar doorspelen waardoor de bal sneller op de gewenste plaats komt. Dit noemt men een relay.

Als er meer honklopers zijn, een meervoudige gedwongen loop, kan men het beste eerst de verste honkloper uitmaken en dan pas eentje die minder ver is. Bij twee uitjes hoeft dit niet en is de makkelijkste honkloper het handigst.

Als er een honkloper bij gedwongen loop bij het derde honk staat is het slim om de bal naar het thuishonk te gooien om te voorkomen dat de tegenpartij een punt scoort en om een uit te maken.