



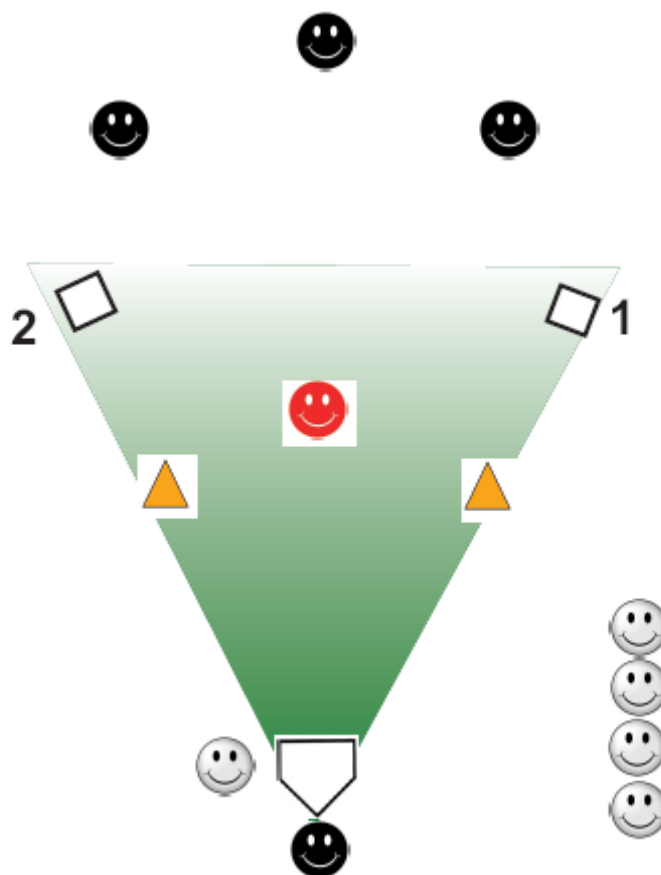
PLAYBOOK



CurveBall

'hit... run... & fun'

SINGLE C (C)



Teams

Bestaan uit maximaal 5 veldspelers en maximaal 6 slagmensen. Teams kunnen uit meer spelers bestaan (wisselers).

Opstelling

1 van de veldspelers moet als 'achtervanger' fungeren, 1 van de veldspelers moet als pitcher fungeren. De overige 3 veldspelers staan op voor hun ideale positie achter de honklijn 1-2. Indien het voor de veiligheid gewenst is (en door beide teams akkoord bevonden is) kan de pitcher vanaf de honklijn thuis-1 of thuis-2 de bal werpen richting slagman (afhankelijk van een linkshandige of rechtshandige slagman/vrouw).

Spelers moeten iedere inning een plaats (inclusief de wachtplaats) doorschuiven en mogen dus niet gedurende de wedstrijd op twee keer op dezelfde plaats staan tenzij er meer innings gespeeld worden dan er spelers zijn.

Speelveld

Hoek van 60 graden alle zijden 18 meter. Pitcherplaat op 14 meter van thuisplaat.

Doel

Meer punten scoren dan de tegenstander door op een goed geslagen bal 1 of meerdere honken op te schuiven als looper. Een punt is gescoord als de thuisplaat na het bereiken van het 1e en 2e honk is bereikt, zonder tussentijds uitgetikt of uitgebrand te worden.

De pitcher

De pitcher heeft als doel de ballen zodanig te gooien dat de bal in vlucht als hoogtepunt minimaal boven het hoofd van de slagman/vrouw komt, en als maximale hoogte ca 3,50 meter hoogte bereikt.

HANDLEIDING CurveBall

De slagzone

De bal dient in neerwaartse gang de thuisplaat te kruisen ter hoogte van de achterste schouder en voorste knie van de slagman/vrouw

Regels

Inkomen:

1. De slagman/vrouw krijgt drie pogingen om op geworpen pitch (een slag) een geldige slag te plaatsen. Na de derde slag (ongeacht of er geen slagpoging gedaan is, de bal is misgeslagen, of een foutslag is geslagen) is de slagman/vrouw uit.
Wijdballen (geworpen pitches die niet de slagzone doorkruisen en waar geen slagpoging op gedaan is) tellen niet mee als slag. Bij vier wijdballen krijgt de slagman/vrouw een vrije loop naar het 1^e honk.
2. Een goed geslagen bal landt tussen de lijnen thuis-1^e honk en thuis-2^e honk, en mag pas het speelveld verlaten als de bal de lijn tussen 1^e en 2^e honk heeft gepasseerd
N.B. De velders mogen op het moment van contact van de bal met de knuppel voorbij de Honklijn tussen 1^e en 2^e honk.
3. Na een goed geslagen bal kan men scoren door alle honken in volgorde aan te raken. Dit hoeft niet in 1 slag te gebeuren. De looper mag naar eigen inzicht stoppen bij een honk als naar zijn/haar inzicht het behalen van het volgende honk twijfelachtig is.
N.B. er mag maar 1 persoon op elk afzonderlijk honk staan.
4. Als de veldpartij een tikpoging doet mag men niet uitwijken van de honklijn. Terugkeren naar een reeds aangeraakt honk is toegestaan (mits dit honk niet door een andere speler bezet is).
5. Alle slagmensen krijgen minimaal 1 slagbeurt per inning (zie wisselen/speleinde)
6. Bij het honklopen is een sliding naar het honk niet toegestaan.
7. Als men op de eigen slag nog géén punt scoort, mag men op daaropvolgende slagen alsnog scoren. Restrictie hierbij is dat honklopers elkaar niet mogen passeren. Als 2 honklopers op een zelfde honk eindigen en beide getikt worden zal de spelleider de juiste honkloper uitgeven.

Uitmaken:

- 1) De verdediging probeert het scoren van punten te voorkomen/beperken door:
 - a) Een vangbal te maken. De slagman is onmiddellijk uit! Het spel is "dood", de eventuele honklopers gaan terug naar het honk waar ze stonden op het moment van de slag.
 - b) De slagman met de bal (evt. in de handschoen) te tikken zonder dat hij contact heeft met een honk. (de slagman is "uit" en behaalt géén punten).
 - c) De slagman met de bal (evt. in de handschoen) te tikken op één van de honken (de slagman is "in" en mag blijven staan op het behaalde honk). Het spel is "dood", de honkloper blijft op het honk in afwachting van de volgende slag.
- 2) Een veldspeler mag een honkloper alléén in zijn loopweg hinderen als hij in bezit van de bal is.

Wisselen/Speleinde

- 1) Beide teams krijgen 5 slagbeurten of na het verstrijken van 40 minuten wordt er geen nieuwe inning begonnen.
- 2) Een halve inning is beëindigd als:
 - a) de veldpartij 3 uiten heeft gemaakt
 - b) als alle slagmensen 2 maal geslagen hebben. (dus ook de spelers die niet in het veld stonden opgesteld. Een team bestaat uit maximaal 6 spelers).
 - c) Mocht één van beide teams minder spelers hebben, dan slaat één speler een extra keer. (Zodat er een gelijk aantal slagbeurten ontstaan voor beide teams.) Dit moet elke slagbeurt een andere speler zijn.

N.B. Als er 3 uiten zijn gemaakt voordat alle slagmensen een slagbeurt gehad hebben, krijgen de overige slagmensen allemaal nog een slagbeurt; ieder speler komt dus elke slagbeurt een slag.

verklaring van de keuzes

Hoe kleiner het aantal en het speelveld, des te meer balcontacten (m.n. swings) in een wedstrijd. Dit verhoogt naast het plezier ook het vaardigheidsniveau van alle deelnemers (dus niet alléén van de goede). Daarnaast verkort je aanzienlijk de wachttijd en de daarmee samenhangende problematiek.

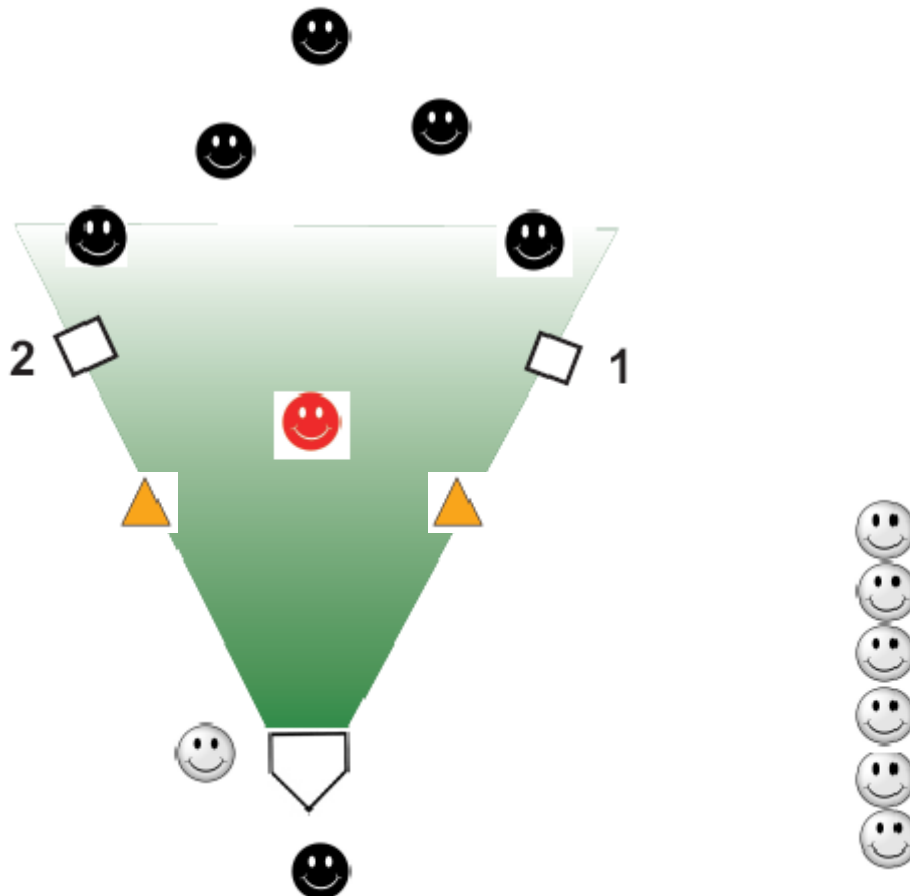
HANDLEIDING CurveBall

Tevens minder organisatie problemen ten aanzien van accommodatie en tijdsbeperkingen. Op een beetje (gras)veld zet je al snel 2 of 3 veldjes uit (het outfield gedeelte kan gerust overlappend zijn). Coaching in aantal ook beperkter omdat 1 coach (of zelfs een van de spelers) van de bank af alles kan managen (veiligheid, stimuleren, motiveren, corrigeren, instrueren en evt. scoren). Door te kiezen om het spel te “bevroren” door een tikactie ben je direct af van het oneffectieve, zonder een poging een looper uit te maken, teruggooien naar de “*brander*”.

materiaal

- 1 thuisplaat
- 2 veldhonken
- 2 pilonnen
- Meetlint
- pitchingplaat
- bank (wachtplaats)
- 12 inch 44 cor softball

DOUBLE C (CC)



teams

Bestaan uit maximaal 7 veldspelers en maximaal 8 slagmensen. Teams kunnen groter zijn, de extra spelers zijn dan reserves.

opstelling

HANDLEIDING CurveBall

1 van de veldspelers moet als “achtervanger” fungeren, en 1 van de veldspelers moet als ‘werper’ fungeren. Er met 7 veldspelers wordt gespeeld.

Andere veldspelers staan voor de slag opgesteld achter de honklijn die zo een denkbeeldige “veiligheidslijn” vormt. Maximaal 2 spelers mogen direct aan de lijn staan de rest staat duidelijk verder in het veld. De slagpartij bevindt zich in de “wachtplaats”.

Spelers moeten iedere inning een plaats (inclusief de wachtplaats) doorschuiven en mogen dus niet gedurende de wedstrijd op twee keer op dezelfde plaats staan tenzij er meer innings gespeeld worden dan er spelers zijn.

speelveld

Hoek van 60 graden alle zijden 20 meter. De lijnen worden gevormd door de honken.

De wachtplaats dient minimaal 5 meter aan de rechterzijde van de slagplaats gecreëerd te zijn.

doel

Meer punten scoren dan de medestander door; op een goed geslagen bal, in aangegeven volgorde alle honken aan te raken.

De pitcher

De pitcher heeft als doel de ballen zodanig te gooien dat de bal in vlucht als hoogtepunt minimaal boven het hoofd van de slagman/vrouw komt, en als maximale hoogte ca 3,50 meter hoogte bereikt.

De slagzone

De bal dient in neerwaartse gang de thuisplaat te kruisen ter hoogte van de achterste schouder en voorste knie van de slagman/vrouw

Regels

Inkomen:

1. De slagman/vrouw krijgt drie pogingen om op geworpen pitch (een slag) een geldige slag te plaatsen. Na de derde slag (ongeacht of er geen slagpoging gedaan is, de bal is misgeslagen, of een foutslag is geslagen) is de slagman/vrouw uit.
Wijdballen (geworpen pitches die niet de slagzone doorkruisen en waar geen slagpoging op gedaan is) tellen niet mee als slag. Bij vier wijdballen krijgt de slagman/vrouw een vrije loop naar het 1^e honk.
2. Een goed geslagen bal landt tussen de lijnen thuis-1^e honk en thuis-2^e honk, en mag pas het speelveld verlaten als de bal de lijn tussen 1^e en 2^e honk heeft gepasseerd
N.B. De velders mogen op het moment van contact van de bal met de knuppel voorbij de Honklijn tussen 1^e en 2^e honk.
3. Na een goed geslagen bal kan men scoren door alle honken in volgorde aan te raken. Dit hoeft niet in 1 slag te gebeuren. De looper mag naar eigen inzicht stoppen bij een honk als naar zijn/haar inzicht het behalen van het volgende honk twijfelachtig is.
N.B. er mag maar 1 persoon op elk afzonderlijk honk staan.
4. Als de veldpartij een tikpoging doet mag men niet uitwijken van de honklijn. Terugkeren naar een reeds aangeraakt honk is toegestaan (mits dit honk niet door een andere speler bezet is).
5. Alle slagmensen krijgen minimaal 1 slagbeurt per inning (zie wisselen/speleinde)
6. Bij het honklopen is een sliding naar het honk niet toegestaan.
7. Als men op de eigen slag nog géén punt scoort, mag men op daaropvolgende slagen alsnog scoren. Restrictie hierbij is dat honklopers elkaar niet mogen passeren. Als 2 honklopers op een zelfde honk eindigen en beide getikt worden zal de spelleider de juiste honkloper uitgeven.
 - a) In het geval van en zgn. gedwongen loop de voorste looper.
 - b) In het geval van een zgn. ongedwongen loop de achterste looper. Deze wordt in dit geval beschouwd als zijnde de voorste looper te hebben ingehaald.
8. Na een “vangbal” is het spel ‘levend’ en de honkloper gaat terug naar het honk en mag op de weg terug naar het honk uit worden gemaakt. Na het bereiken van het oorspronkelijke honk mag de looper naar eigen risico weer gaan lopen

uitmaken:

- 1) De verdediging probeert het scoren van punten te voorkomen door:
 - a) De slagman uit te branden op het eerste honk voordat de slagman het eerste honk bereikt heeft. (de slagman is uit, behaalt géén punten en moet terug naar de wachtplaats) Het

HANDLEIDING CurveBall

spel gaat door, andere honklopers mogen doorlopen totdat de juiste tikactie hun uit maakt of vastzet op een honk. NB: De slagman mag in een rechte lijn door/uitlopen op het eerste honk zonder te worden uitgemaakt. Indien hij aanstalten maakt om naar het tweede honk te gaan mag hij uitgetikt worden.

- b) Een vangbal te maken. De slagman is onmiddellijk uit! (de slagman moet terug naar de wachtplaats)
 - c) De honkloper met de bal (evt. in de handschoen) te tikken tussen de honken (de slagman/honkloper is uit, behaalt géén punten en moet terug naar de wachtplaats)
 - d) De honkloper met de bal (evt. in de handschoen) te tikken op één van de honken (de slagman/honkloper is “in” en mag na een volgende slag alsnog doorlopen en proberen te scoren) NB: Als men de voorste speler op deze wijze dwingt te stoppen op een honk is de slagbeurt afgelopen. Als men de achterste loper op deze wijze stopt mag de voorste loper op eigen risico verder. Spelers moeten dus leren kiezen voor het voorkomen van punten of het tegenhouden van lopers.
 - e) Het honk in een zgn. gedwongen loop situatie in het bezit van de bal aan te raken voordat de betreffende honkloper dat honk aanraakt. (de loper is uit en kan dus niet meer scoren). Een gedwongen loop voor evt. lopers vóór de uitgemaakte loper wordt daarmee dus opgeheven.
- 2) Een veldspeler mag een honkloper alléén in zijn loopweg hinderen als hij in bezit van de bal is. NB: Een speler 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

- 1) Beide teams krijgen 6 slagbeurten. Of na 45 minuten wordt geen nieuwe inning begonnen
Afhankelijk van de organisatievorm:
- 2) Een halve inning is beëindigd als alle spelers van de slagpartij een slagbeurt gehad hebben (dus ook de spelers die niet in het veld stonden opgesteld (Een team bestaat uit maximaal 8 spelers).
 - a) Mocht één van beide teams minder spelers hebben, dan slaat één speler een extra keer. Dit moet elke slagbeurt een andere speler zijn. Zodat er een gelijk aantal slagbeurten ontstaan voor beide teams.) Dit moet elke slagbeurt een andere speler zijn.
 - b) Er is een vooraf vastgestelde “slagvolgorde”. Dit in verband met het feit dat anders steeds de laatste spelers weinig kans maken om te scoren. (Toelichting: per slagbeurt schuift men steeds een plaatsje op, zo ook met de veldpositie. Zie scoreformulier)

verklaring van de keuzes

Hoe kleiner het aantal en het speelveld, des te meer balcontacten (m.n. swings) in een wedstrijd. Dit verhoogt naast het plezier ook het vaardigheidsniveau van alle deelnemers (dus niet alléén van de goede). Daarnaast verkort je aanzienlijk de wachttijd en de daarmee samenhangende problematiek. Tevens minder organisatie problemen t.a.v. accommodatie en tijdsbeperkingen. Op een beetje (gras)veld zet je al snel 2 of 3 veldjes uit (het outfield gedeelte kan gerust overlappend zijn). Coaching in aantal ook beperkter omdat 1 coach van de bank af alles kan managen (veiligheid, stimuleren, motiveren, corrigeren, instrueren en evt. scoren).

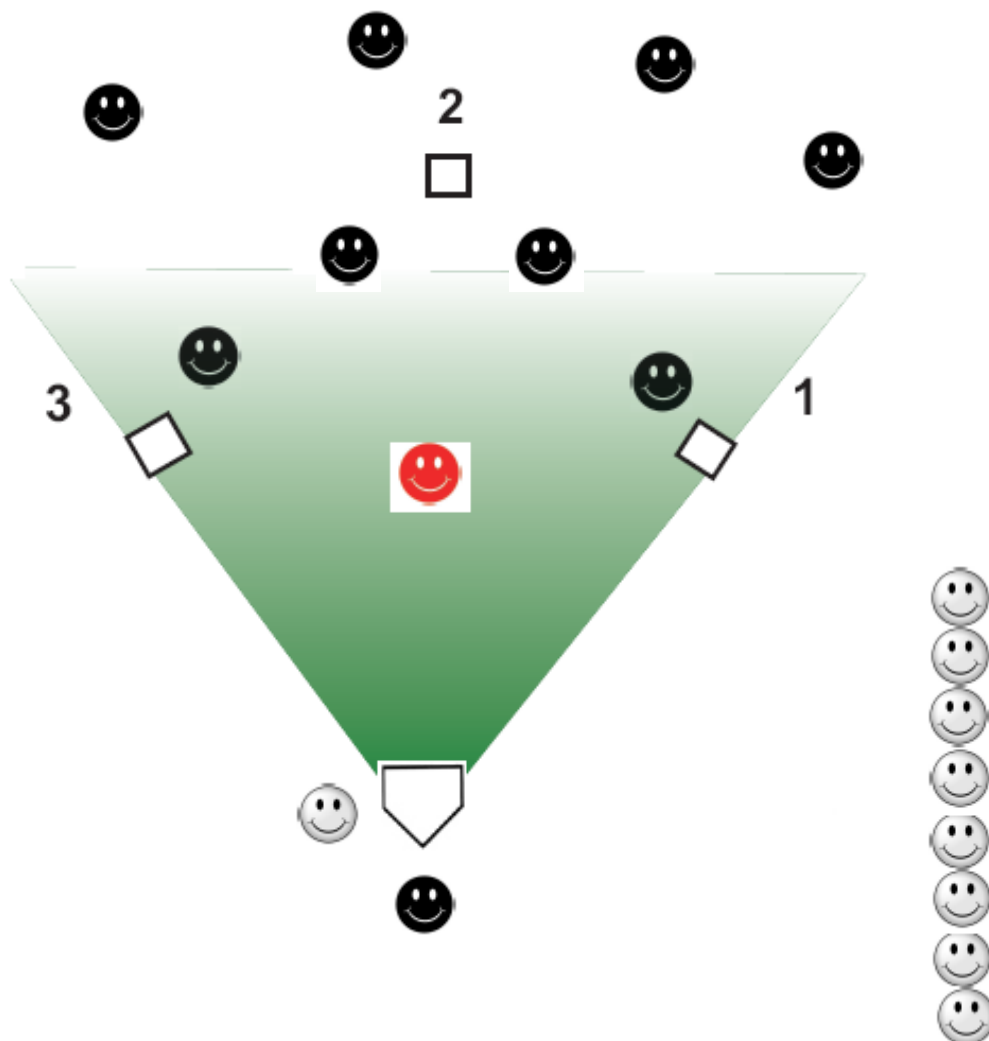
Door te kiezen om de honklopers te “bevriezen” door een tikactie ben je direct af van het oneffectieve, zonder een poging iemand uit te maken, teruggooien naar de “*brander*”.

De keuze voor maximaal 3 honklopers (meestal maar 2) te gelijk, maakt het spel voor de veldpartij overzichtelijker. Nu er een betere gooi- en vangbeheersing is kan men verdedigende keuzes maken

materiaal

- 1 thuisplaten
- 2 veldhonken
- 2 pilonnen
- meetlint
- pitcherplaat
- bank (wachtplaats)
- 12 inch 44 cor softball

TRIPLE C (Slowpitch)



Binnen Triple C Curveball wordt er een onderscheidt gemaakt tussen Topsport Triple C en Breedtesport Triple C.

Topsport

De Topsport variant van Triple C CurveBall wordt gespeeld volgens de reglementen van ASA. Reglement is te downloaden van de website van de KNBSB

Breedtesport

De breedtesport variant van Triple C Curveball is een vereenvoudigde vorm van het reglement van ASA.

teams

Een team bestaat uit 10 spelers. Al deze spelers staan bij het verdedigen in het veld. Wisselerspelers zijn mogelijk, maar kunnen niet onbeperkt gewisseld worden. Eenmaal gewisseld kan een speler niet terugkeren in de wedstrijd

opstelling

HANDLEIDING CurveBall

Elk team heeft in de veldopstelling 1 catcher, 1 pitcher, 4 binnenvelders, en 4 buitenvelders. De verdeling van vrouw is gewenst dat van de pitcher en catcher 1 vrouw is. Ook in het binnenveld staat minimaal 1 vrouw evenals in het buitenveld.

Speelveld

Het speelveld is een normaal softbalveld met als honkafstand 19.8 meter, de pitchersplaat op 15,2 meter.

Doel

Meer punten scoren dan de medestander door; op een goed geslagen bal, in aangegeven volgorde alle honken aan te raken.

De Pitcher

De pitcher heeft als doel de ballen zodanig te gooien dat de bal in vlucht als hoogtepunt minimaal boven het hoofd van de slagman/vrouw komt, en als maximale hoogte ca 3,50 meter hoogte bereikt.

De slagzone

De bal dient in neerwaartse gang de thuisplaat te kruisen ter hoogte van de achterste schouder en voorste knie van de slagman/vrouw

Co-ed

Triple C CurveBall is co-ed waarbij het gewenst is een gelijke verdeling tussen mannen en vrouwen te hebben. Hieronder een overzicht van de mogelijke combinaties.

AANTAL MAN/VROUW	PITCHER of CATCHER	INFIELD	OUTFIELD	SLAGVOLGORDE
3 M / 7 M	1 V / 1 M	1 V / 3 M	1 V / 3 M	MMVMMVMMVM
4 V / 6 M	1 V / 1 M	2 V / 2 M	1 V / 3 M	MVMVMVMMVM
5 V / 5 M	1 V / 1 M	2 V / 2 M	2 V / 2 M	MVMVMVMMVM
6 V / 4 M	1 V / 1 M	2 V / 2 M	3 V / 1 M	VMVMVMVMMV
7 V / 3 M	1 V / 1 M	3 V / 1 M	3 V / 1 M	VVMVMVMMVM
8 V / 2 M	1 V / 1 M	3 V / 1 M	4 V / 0 M	VVVMVVMMVM
9 V / 1 M	1 V / 1 M	4 V / 0 M	4 V / 0 M	VVVMMVVVVV
10 V / 0 M	2 V / 0 M	4 V / 0 M	4 V / 0 M	VVVVVVVVVV

Regels

1. De slagman/vrouw krijgt drie pogingen om op geworpen pitch (een slag) een geldige slag te plaatsen. Na de derde slag (ongeacht of er geen slagpoging gedaan is, de bal is misgeslagen, of een foutslag is geslagen) is de slagman/vrouw uit.
Wijdballen (geworpen pitches die niet de slagzone doorkruisen en waar geen slagpoging op gedaan is) tellen niet mee als slag. Bij vier wijdballen krijgt de slagman een vrije loop naar het 2^e honk, de slagvrouw naar het 1^e honk. Indien een slagman vier wijd krijgt mag de volgende slagvrouw kiezen voor een vrije loop of een poging tot slaan.
2. Een goed geslagen bal landt tussen de lijnen thuis-1^e honk en thuis-3^e honk, en mag pas het speelveld verlaten als de bal de lijn tussen 1^e en 2^e honk of 2^e 3n 3^e honk heeft gepasseerd N.B. De velders mogen op het moment van contact van de bal met de knuppel voorbij de Honklijn tussen 1^e en 2^e honk.
3. Na een goed geslagen bal kan men scoren door alle honken in volgorde aan te raken. Dit hoeft niet in 1 slag te gebeuren. De looper mag naar eigen inzicht stoppen bij een honk als naar zijn/haar inzicht het behalen van het volgende honk twijfelachtig is. N.B. er mag maar 1 persoon op elk afzonderlijk honk staan.
4. Als de veldpartij een tikpoging doet mag men niet uitwijken van de honklijn. Terugkeren naar een reeds aangeraakt honk is toegestaan (mits dit honk niet door een andere speler bezet is).
5. Bij het honklopen is een sliding naar het honk niet toegestaan.
6. Als men op de eigen slag nog géén punt scoort, mag men op daaropvolgende slagen alsnog scoren. Restrictie hierbij is dat honklopers elkaar niet mogen passeren. Als 2 honklopers op

HANDLEIDING CurveBall

een zelfde honk eindigen en beide getikt worden zal de spelleider de juiste honkloper uitgeven.

- a) In het geval van een zgn. gedwongen loop de voorste looper.
 - b) In het geval van een zgn. ongedwongen loop de achterste looper. Deze wordt in dit geval beschouwd als zijnde de voorste looper te hebben ingehaald.
8. Na een "vangbal" is het spel 'levend' en de honkloper gaat terug naar het honk en mag op de weg terug naar het honk uit worden gemaakt. Na het bereiken van het oorspronkelijke honk mag de looper naar eigen risico weer gaan lopen

uitmaken:

- 1) De verdediging probeert het scoren van punten te voorkomen door:
 - a) De slagman uit te branden op het eerste honk voordat de slagman het eerste honk bereikt heeft. (de slagman is uit, behaalt géén punten en moet terug naar de wachtplaats) Het spel gaat door, andere honklopers mogen doorlopen totdat de juiste tikactie hun uit maakt of vastzet op een honk. NB: De slagman mag in een rechte lijn door/uitlopen op het eerste honk zonder te worden uitgemaakt. Indien hij aanstalten maakt om naar het tweede honk te gaan mag hij uitgetikt worden.
 - b) Een vangbal te maken. De slagman is onmiddellijk uit! (de slagman moet terug naar de wachtplaats)
 - c) De honkloper met de bal (evt. in de handschoen) te tikken tussen de honken (de slagman/honkloper is uit, behaalt géén punten en moet terug naar de wachtplaats)
 - d) De honkloper met de bal (evt. in de handschoen) te tikken op één van de honken (de slagman/honkloper is "in" en mag na een volgende slag alsnog doorlopen en proberen te scoren) NB: Als men de voorste speler op deze wijze dwingt te stoppen op een honk is de slagbeurt afgelopen. Als men de achterste looper op deze wijze stopt mag de voorste looper op eigen risico verder. Spelers moeten dus leren kiezen voor het voorkomen van punten of het tegenhouden vanlopers.
 - e) Het honk in een zgn. gedwongen loop situatie in het bezit van de bal aan te raken voordat de betreffende honkloper dat honk aanraakt. (de looper is uit en kan dus niet meer scoren). Een gedwongen loop voor evt.lopers vóór de uitgemaakte looper wordt daarmee dus opgeheven.
- 2) Een veldspeler mag een honkloper alléén in zijn loopweg hinderen als hij in bezit van de bal is.
NB: Een speler die dreigt getikt te worden moet in een rechte lijn naar het honk lopen vanaf daar waar de speler zich op dat moment bevindt.

'dood'spel

De spelleider (scheidsrechter) legt het spel stil wanneer een geslagen bal door de veldpartij goed is verwerkt en weer terug in het binnenveld is gebracht. Vanaf dat moment mogen de honklopers niet meer verder lopen naar een volgend honk, totdat de volgende slagman/vrouw de bal weer het veld in heeft geslagen.

Wisselen/Speleinde

- 3) Beide teams krijgen 7 slagbeurten of na het verstrijken van 60 minuten wordt er geen nieuwe inning begonnen.
- 4) Een halve inning is beëindigd als:
 - d) de veldpartij 3 uiten heeft gemaakt
 - e) als alle slagmensen 1 maal geslagen hebben + 1 extra die alleen mag slaan om de nog achtergebleven honkloper een kans te geven om te scoren. Deze slagman loopt zelf niet meer. (dit is elke slagbeurt een ander persoon)

materiaal

- 1 thuisplaten
- 3 veldhonken
- 2 pilonnen
- meetlint
- pitcherplaat
- bank (wachtplaats)
- 12 inch 44 cor softball