

PEANUTBALL

Spelverloop

- Twee partijen spelen met elkaar. De ene partij staat in het veld en de andere partij is aan slag;
- In één slagbeurt (inning) komen beide partijen één keer aan slag;
- Van de slagpartij staat iedere speler op zijn beurt de bal van de slagstandaard het veld in en probeert een punt te scoren door achtereenvolgens het eerste, tweede, derde en thuishonk aan te raken;
- De veldpartij moet proberen om de slagpartij zo min mogelijk te laten scoren.
- Wanneer van de slagpartij de laatste slagman geslagen heeft en het spel is stopgezet, dan wordt er gewisseld.

Honklopen

- Er mag slechts *één loper op een honk* staan.
- Wanneer een slagman honkloper wordt, dan verliest de loper die het eerste het honk bezet het recht op dat honk en moet dus naar het tweede honk. Deze regel geldt ook voor lopers op het eerste en het tweede honk of eerste, tweede en derde honk. Men noemt dit: *gedwongen loop*.
- Een honkloper mag het honk waarop hij staat pas verlaten als de slagman de bal raakt.
- Een honkloper mag *nooit* een loper voor hem *inhalen*.

Uitmaken

- *Vangen* van een *goed of fout geslagen bal*.
De slagman is uit en de honklopers moeten terug naar het honk waar ze stonden, voordat de bal gevangen werd. Het spel is dood.
- Wanneer een speler van de veldpartij in het bezit is van de bal, na een goed geslagen bal, het eerste honk eerder aanraakt dan de slagman/honkloper, dan is deze uit (branden van gedwongen loop).
- Is het eerste honk bezet, dan mag de veldpartij zowel het eerste als ook het tweede honk aanraken. De loper van het eerste honk wordt namelijk *gedwongen* om naar het tweede honk te lopen. Is het eerste en het tweede honk bezet, dan kan de veldpartij uitbranden op honk 1, 2 en 3. Is honk 1, 2 en 3 bezet, dan kan de veldpartij uitbranden op het eerste, tweede en derde honk en op de thuisplaat.
- Wanneer een loper (dus ook de slagman, die naar het eerste honk loopt) niet in contact is met een honk, dan mag de veldpartij hem *uittikken met de bal*.
- Als de loper, om het tikken te ontwijken, duidelijk afwijkt van de rechte lijn tussen twee honken, dan is de loper uit.
- Wordt een loper *gehinderd* door een veldspeler die de bal niet in bezit heeft, dan krijgt de loper het honk waar hij heen wil vrij. Eventueel kunnen er zo dus meer lopers opschuiven.

