

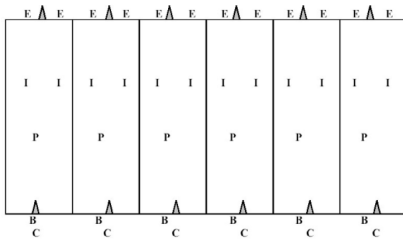
Bonkerbal werd bedacht om een actief spel aan te bieden waarbij een hele klas zonder risico mee kan doen. Dit spel kan binnen of buiten gespeeld worden.

## BASIS BEGRIJP



Voor bonkerbal gebruikt men speciale bats en ballen alsook een of twee kegels (naargelang het beschikbare materiaal). Voor een gemakkelijke uitleg, omschrijven wij twee varianten: "De Amerikaan 2- kegels" en "criquet 1 kegel". De afmetingen zijn hetzelfde, het enige verschil komt van de tweede kegel.

## HET MATERIAAL



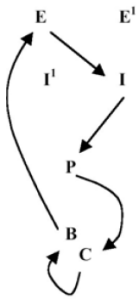
B = Slagman - P = Pitcher - C = Catcher  
E = buiten veldspeler - I = binnen veldspeler

Het bonkerbal set bestaat uit 6 Super Bats en 6 No Bounce Balls, een rode, een gele, een blauwe, een groene, een paarse en een oranje. De verschillende kleuren nemen het risico van verwarring weg tijdens het spel.

De Super Bat heeft een diameter van 7 cm op het niveau van de slagzone, dit veroorzaakt het vermeerderen van het succes percentage tijdens de slag oefeningen. De diameter van de bal (9 cm) doet de kansen op succes toenemen. Ondanks dat de No Bounce Balls geslagen kunnen worden om een maximale afstand te bereiken, hebben zij toch maar een beperkte terugstuiging.

6 wedstrijden gelijktijdig, 42 actieve personen tegelijkertijd.

## DE REGELS



**De twee enige basis regels zijn de volgende :**

- De slagman rent met het bat in de handen.
- Een maximum contact met de bal.

**De specifieke regels zijn :**

1. Na de bal geslagen te hebben, moet de slagman de voorziene afstand afleggen om een punt te scoren en dit, terwijl elke veldspeler de bal tenminste een keer geraakt heeft.
2. Het spel kan wel of niet het doel zijn van een wedstrijd. Indien dit het geval is, moet iedere speler zijn eigen score onthouden.

3. Iedere speler moet het aantal voorziene batronden uitvoeren, naargelang de tijd of de objectieven.
4. Het spel begint wanneer de slagman de bal die op de startkegel geplaatst is pakt.
5. De slagman werpt de bal in de lucht en slaat hem. Voor de jongste is het gebruik van een Tee aangeraden.
6. De slagman moet de voorziene afstand afleggen en terugkomen bij de startkegel om een punt te scoren. Het rennen moet gedaan worden met het bat in de handen.
7. Alle veldspelers moeten de bal minstens een keer raken. De speler die hem als laatste raakt wordt de "pitcher".
8. De "pitcher" moet de bal werpen naar de "catcher" opdat deze de bal terug plaatst op de startkegel. Indien de bal op de kegel geplaatst is voordat de slagman hem volledig voorbij is, wordt de speler beschouwd als buiten spel. Indien integendeel, de slagman de kegel voorbij gaat voordat de bal erop geplaatst is, scoort hij een punt. Indien de bal, na geslagen te zijn direct in de handen van de "catcher" valt, moet deze de bal werpen naar de veldspelers om zodoende het proces van de passes te beginnen. De slagman kan direct beginnen te rennen.
9. De rotatie wordt als volgt uitgevoerd, zonder zich zorgen te maken over het resultaat van de slagman.
  - De "catcher" wordt slagman.
  - De slagwerker wordt een buiten veldspeler.
  - De buiten veldspeler wordt een binnen veldspeler.
  - De binnen veldspeler wordt de "pitcher".
  - De "pitcher" wordt de "catcher".

[ZIE FOTO] De buiten veldspeler (E1) die niet vervangen werd tijdens de eerste rotatie, wordt vervangen tijdens de tweede. Het zelfde voor de binnen veldspeler (I1).

Voor "de Amerikaan 2 kegel" moet de slagman draaien rondom de tweede kegel voor "de criquet 1 kegel", moet de slagman de lijn raken die zich tegenover de slagzone bevindt.