



Content - Inhoud - Contenu - Inhalt - Contenido - Contenuto:

Wooden bat, Houten knuppel, Batte en bois, Holzschläger, Bate de madera, Paletta di legno 59,5x3cm
Batting board, Slagbal plankje, Planche de Tee-ball, Schlagbrett, Tabla de bateo, Paletta di legno 48,5x5,2x1,3cm
4 wooden pins which serve as bases, 4 houten pennen die als honken dienen, 4 piquets en bois qui font office de bases 1 wooden
4 Holzstifte, die als Signale dienen, 4 postes de madera que sirven como bases, 4 penne di legno che fungono da base
Homeplate, 1 houten thuisplaat, 1 maison en bois, 1 hölzerne Homeplate, 1 placa de madera, 1 casa base di legno
1 tennis ball, 1 tennisbal, 1 balle de tennis, 1 Tennisball, 1 pelota de tenis, 1 palla da tennis

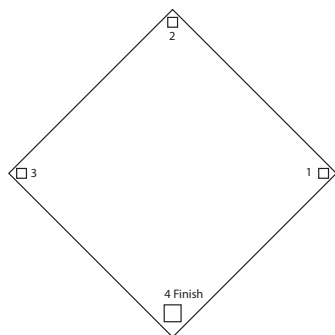
ROUNDERS INSTRUCTION MANUAL:

Brief explanation of the game:

There are 3 posts in the field (bases). A player has to first hit the ball with a bat or club and then run from base to base. Once all bases are passed, he earns a point but if a fielder catches the ball before the player reaches a base and touches him (marks) then he is out. When three players are out or two balls are caught, the teams have to swap over and the fielding team now bats. The team that ends up with the most points wins.

Preparation:

Set out the field as shown in the example and stick the 3 pins in the ground. These are your bases. Place the home plate at the 4th pin (this counts as 4th base).



Game rules:

Divide the players into two teams. This game is played in two 'halves'. In each half one team is the fielding team and the other team is the batting team. A team consists of a minimum of 6 people and you need to have a referee.

Agree a set time for play before the game begins. Draw lots to decide which team will field first. Appoint a referee to decide on foul hits, keep the score, etc.

Game play:

The batting team must stand in a row behind the home plate. The player at the front of the row is the batter; make sure there is enough space between the batter and player who comes after him. The batter throws the tennis ball up, hits the ball into the field and runs to the first pole (base). The idea is to hit the ball as far away as possible! This gives you the most time to run past all the bases. When you pass base no. 4 you are 'in' and you have earned a point!

The fielding team must in any case stand 1 player behind each base. Fielders who have to stand by bases 1, 2 or 3 must stand behind the base when waiting for a hit. The remaining fielders are spread tactically around the field. This team tries to catch the ball and throw it as quickly as possible to the defender (marker) of the base. The players in the batting team are safe as soon as they have touched the base. You are 'out' if the marker touches you with the ball before you were able to touch the pole. You must then leave the playing field and join the rest of your team at the back.

Batting:

Each player may hit a maximum of 3 times. Choose either the club or the rounder bat for this - it's best for beginners to use the bat. You cannot bat again after a valid hit even if you still have one or more turns to bat remaining. If a player misses 3 times he goes to base no. 1 and the next player takes their turn to bat.

Running:

During each batting session the players in the batting team who are already standing at a base try to run from one base to the other until eventually reaching 'home'. The fielding team can try to touch out the running players from the batting team if they have the ball in their hands. Only one player at a time from the batting team is allowed to stand at any one base. So if you see that your team-mate is coming towards you, you have to run!

**Points calculation:**

Batting team

1 point for player making home

6 points for a free round (with your own hit)

Fielding team

1 point for touching

1 point for catching a ball

(If applicable, 2 points for catching a ball with one hand)

Penalty points (for the opponent's team)

1 point if the batter throws away the club

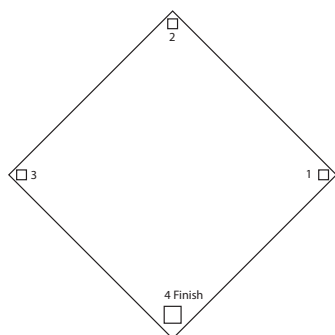
1 point if someone gets in the way of a player coming in

SLAGBAL HANDLEIDING:**Korte speluitleg:**

In het veld staan 3 palen (honken). Eén speler moet eerst de bal slaan met een slagplank of knuppel en dan van honk naar honk rennen. Als hij alle honken is gepasseerd, verdient hij een punt, maar als een veldspeler de bal vangt voordat de speler op een honk is en hem uittekt (brandt), is deze uit. Wanneer er drie spelers uit of twee vangballen zijn, moeten de teams wisselen en is de veldpartij aan slag. Het team dat eindigt met de meeste punten wint.

Vorbereiding:

Zet een veld uit, zoals bij het aangegeven voorbeeld, en steek 3 pinnen in de grond. Dit zijn je honken. Leg de thuisplaat neer bij de 4e pin (dit telt als 4e honk).

**Spelregels:**

Verdeel de spelers in twee teams. Dit spel wordt in twee 'helften' gespeeld. In elke helft is het ene team het veldteam en het andere team het slagteam. Een team bestaat uit minimaal 6 personen en er moet een scheidsrechter aanwezig zijn.

Spreek, voordat het spel begint, een speeltijd af. Loot, om te bepalen welk team als eerste het veldteam zal zijn. Wijs een scheidsrechter aan, die de foute slagen beoordeelt, de punten opschrijft etc.

Spelverloop:

Het slagteam moet in een rij achter de thuisplaat staan. De speler vooraan in de rij is de slagman; let erop dat er genoeg ruimte moet zijn tussen de slagman, en de speler die na hem komt. De slagman gooit de tennisbal op, slaat de bal in het veld en rent naar het eerste paaltje (honk). Het doel is, om de bal zo ver mogelijk weg te slaan! Dan heb je namelijk de meeste tijd om langs alle honken te rennen. Wanneer je honk nr. 4 passeert ben je "binnen" en heb je een punt verdiend!

Bij het veldteam moet in ieder geval 1 speler achter elk honk staan. Veldspelers die bij honk 1, 2 of 3 staan moeten achter het honk staan wanneer ze op een slag wachten. De overige spelers verdelen zich tactisch over het veld. Dit team probeert de bal te vangen en zo snel mogelijk naar de verdediger (brander) van het honk te gooien. De spelers van het slagteam zijn veilig als je de paal van je honk hebt aangetikt. Je bent "uit", als de brander je met de bal heeft aangetikt, voordat je de paal aan hebt kunnen raken. Je moet dan het speelveld verlaten en achteraan aansluiten bij de rest van je team.

Slaan:

Elke speler mag maximaal 3 keer slaan. Kies hiervoor de knuppel of het slagbalplankje; beginners kunnen het beste het plankje gebruiken. Bij een goedgekeurde slag mag je niet vaker slaan, ook al heb je slagbeurt(en) over. Als een speler 3 slagen mist mag hij naar honk nr. 1 en mag de volgende speler slaan.



Lopen:

Tijdens elke slagbeurt mogen spelers van het slagteam die al op een honk staan, proberen van het ene naar het andere honk te lopen, om zo uiteindelijk "thuis" te komen. Het veldteam mag proberen om de lopende spelers van het slagteam uit te tikken, als zij de bal in handen hebben. Het is niet toegestaan om met meerdere spelers van het slagteam op één honk te staan. Als je ziet dat jouw teamgenoot eraan komt, ben je dus verplicht om te lopen!

Puntenberekening:

Slagteam

1 punt voor een binnengekomen speler

6 punten vrije ronde (bij eigen slag)

Veldpartij

1 punt voor branden

1 punt voor een vangbal

(evt. 2 punten voor een vangbal met één hand)

Strafpunten (voor het team van de tegenstander)

1 punt als de slagman de knuppel weggooit

1 punt als iemand een binnenspeler in de weg staat

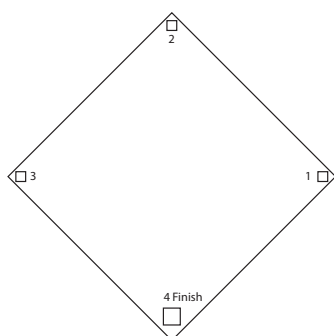
MANUEL DU TEE-BALL :

Explication rapide du jeu :

Sur le terrain se trouvent 3 piquets (bases). Un joueur doit d'abord frapper la balle avec une batte ronde ou plate avant de courir de base en base. Il gagne un point s'il parvient à passer toutes les bases. Cependant, il est éliminé si un joueur adverse attrape la balle et le touche (brûle) avant qu'il n'atteigne une base. Si trois joueurs ont été éliminés ou que deux balles ont été attrapées, les équipes doivent échanger les rôles. L'équipe qui obtient le plus de points remporte la partie.

Préparation :

Dessinez un terrain comme indiqué dans l'exemple ci-dessous et plantez 3 piquets dans le sol. Ce sont les bases. Placez la maison près du 4ème piquet (elle compte comme la 4ème base).



Règles du jeu :

Divisez les joueurs en deux équipes. Ce jeu se joue en deux parties. Au cours de chaque partie, une équipe est l'équipe de terrain tandis que l'autre équipe est l'équipe de batte. Une équipe se compose d'au moins 6 personnes et un arbitre doit être présent.

Convenez de la durée du jeu avant de commencer. Jouez à pile ou face pour déterminer quelle équipe sera l'équipe de terrain en premier. Désignez un arbitre, qui évalue les mauvais coups, note les points, etc.

Déroulement du jeu :

L'équipe de batte doit se tenir en ligne derrière la maison. Le premier joueur en ligne est le batteur ; assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace entre le batteur et le joueur suivant. Le batteur jette la balle de tennis, la frappe dans le terrain et court au premier piquet (base). Le but est de frapper la balle aussi loin que possible de façon à avoir le plus de temps possible pour passer toutes les bases. Vous gagnez un point si vous passez la base numéro quatre !



L'équipe de terrain doit avoir au moins un joueur derrière chaque base. Les joueurs de terrain se tenant au niveau des bases 1, 2 ou 3 doivent se tenir derrière les bases lorsqu'ils attendent un lancer. Les autres joueurs sont répartis tactiquement sur le terrain. Cette équipe essaie d'attraper la balle et de la lancer au défenseur (brûleur) de la base le plus rapidement possible. Les joueurs de l'équipe de batte sont en sécurité s'ils ont touché le piquet de la base. Vous êtes éliminé si le brûleur vous touche avec la balle avant que vous ayez pu toucher le piquet. Vous devez alors quitter le terrain de jeu et rejoindre l'arrière de la queue de votre équipe.

Frapper :

Chaque joueur peut frapper (lancer) 3 fois maximum. Vous avez le choix entre la batte plate ou ronde ; il est conseillé aux débutants d'utiliser la batte plate. Si vous avez déjà réussi votre lancer, vous ne pouvez pas lancer une autre fois, même s'il vous reste un ou plusieurs lancers. Si un joueur rate ses 3 lancers, il se déplace à la base numéro 1 et c'est alors au tour du joueur suivant.

Courir :

Au cours de chaque lancer, les joueurs de l'équipe de batte qui sont déjà sur des bases peuvent essayer de courir d'une base à l'autre dans le but de rentrer à la maison. L'équipe de terrain peut essayer d'éliminer les joueurs de l'équipe de batte qui courent s'ils ont la balle en main. Il n'est pas permis d'être sur une base avec plus d'un joueur de l'équipe de terrain. Si vous voyez que votre coéquipier arrive, vous êtes obligé de courir !

Calcul des points :

Équipe de batte

1 point par joueur rentrant à la maison

6 points par tour complet en une fois (avec son propre lancer)

Équipe de terrain

1 point par joueur adverse éliminé

1 point par balle attrapée

(Éventuellement 2 points pour une balle attrapée à une main)

Points de pénalité (pour l'équipe adverse)

1 point si le frappeur jette la batte

1 point si quelqu'un se met en travers du chemin d'un joueur

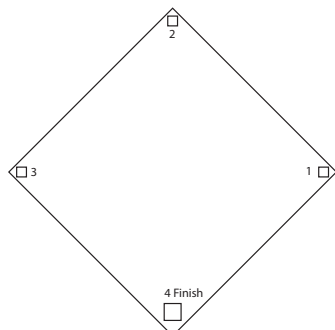
ROUNDERS HANDBUCH:

Kurze Erklärung des Spiels:

Es gibt drei Positionen auf dem Feld (Bases). Ein Spieler muss den Ball zuerst mit einem Schlagholz oder Schläger schlagen und dann von Base zu Base laufen. Sobald alle Bases passiert sind, verdient er einen Punkt. Wenn ein Feldspieler den Ball jedoch fängt und den Spieler berührt, bevor dieser eine Base berührt (besetzt), ist der Spieler raus. Wenn drei Spieler raus sind oder zwei Bälle gefangen wurden, müssen die Teams tauschen und das Feldteam schlägt jetzt. Das Team, das am Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung:

Ordnen Sie das Feld wie im Beispiel gezeigt an und stecken Sie die drei Pfosten in den Boden. Diese sind Ihre Bases. Platzieren Sie „Home“ beim vierten Pfosten (er zählt als vierte Base).



Spielregeln:

Teilen Sie die Spieler in zwei Teams ein. Dieses Spiel wird in zwei „Hälften“ gespielt. In jeder Hälfte ist ein Team das Feldteam und das andere das Schlagteam. Ein Team besteht aus mindestens sechs Personen und Sie brauchen einen Schiedsrichter.

Vereinbaren Sie vor Spielbeginn eine festgelegte Spielzeit. Lösen Sie aus, welches Team zuerst am Feld spielt. Ernennen Sie einen Schiedsrichter, um über Fehlschläge zu entscheiden, den Punktestand mitzuzählen etc.



Spielablauf:

Das Schlagteam muss hinter dem Schlagmal in einer Reihe stehen. Der vorderste Spieler in der Reihe ist der Schläger. Achten Sie darauf, dass zwischen dem Schläger und dem Spieler hinter ihm genug Platz ist. Der Schläger wirft den Tennisball nach oben, schlägt den Ball in das Feld und rennt zum ersten Pfosten (Base). Das Ziel ist, den Ball so weit weg wie möglich zu schlagen! Das gibt ihnen die die größtmögliche Zeit, um an allen Bases vorbeizulaufen. Wenn Sie an Base Nummer 4 vorbeilaufen sind Sie „drin“ und haben einen Punkt errungen!

Das Feldteam muss auf jeden Fall hinter jede Base einen Spieler stellen. Feldspieler, die bei den Bases 1, 2 oder 3 stehen, müssen hinter der Base stehen, wenn sie auf einen Schlag warten. Die verbleibenden Feldspieler werden taktisch rund um das Feld verteilt. Dieses Team versucht den Ball zu fangen und ihn so schnell wie möglich zum Verteidiger (Bewacher) der Base zu werfen. Die Spieler im Schlagteam sind in Sicherheit, sobald sie die Base berührt haben. Sie sind „raus“, wenn Sie der Bewacher mit dem Ball berührt, bevor Sie den Pfosten berühren konnten. Sie müssen das Spielfeld dann verlassen und sich hinten zu Ihrem restlichen Team stellen.

Schlagen:

Jeder Spieler kann höchstes dreimal schlagen. Wählen Sie entweder das Schlagholz oder den Rounder-Schläger dafür aus – Anfänger nehmen lieber den Schläger. Sie können nach einem gültigen Schlag nicht noch einmal schlagen, selbst wenn Sie noch ein oder mehrmals dran wären. Wenn ein Schläger dreimal verfehlt, geht er zur Base Nummer 1 und der nächste Spieler ist mit dem Schlagen dran.

Laufen:

Während jeder Schlagrunde versuchen die Spieler des Schlagteams, die bereits an einer Base stehen, von einer Base zur nächsten zu laufen, bis sie endlich „Home“ erreichen. Das Feldteam kann versuchen, wenn es den Ball in der Hand hat, die laufenden Spieler des Schlagteams zu berühren, damit sie „raus“ sind. An jeder Base darf immer nur ein Spieler des Schlagteams stehen. Wenn Sie also sehen, dass Ihr Teamkollege auf Sie zukommt, müssen Sie laufen!

Punkteberechnung:

Schlagteam

1 Punkt, wenn es der Spieler bis „Home“ schafft.

6 Punkte für eine freie Runde (mit Ihrem eigenen Schlag).

Feldteam

1 Punkt für eine Berührung.

1 Punkt für das Fangen eines Balls.

(Falls zutreffend, 2 Punkte für das Fangen eines Balls mit einer Hand.)

Strafpunkte (für das gegnerische Team)

1 Punkt, wenn der Schlagmann den Schläger wegwirft.

1 Punkt, wenn jemand einem ankommenden Spieler im Weg steht.

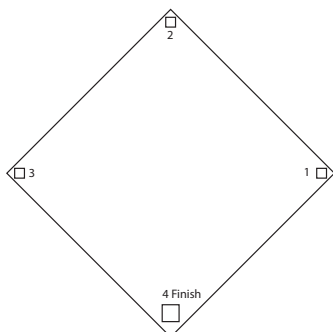
MANUAL DE BATTING:

Breve explicación del juego:

Hay 3 postes en el campo (o bases). Un jugador tiene que golpear primero la pelota con un bate o un palo y luego correr de base a base. Una vez que se pasan todas las bases, gana un punto, pero si un jugador de campo atrapa la pelota antes de que el corredor llegue a la última base y la toque (marca), entonces está fuera. Cuando tres jugadores están fuera o dos bolas son atrapadas, los equipos tienen que cambiar y el equipo de campo ahora debe batear. El equipo que termina con más puntos gana.

Preparación:

Definir el campo de juego como se muestra en el ejemplo y colocar los 3 postes en el suelo. Estas son las bases. Colocar la placa de “casa” (o home) en el 4to poste (esto cuenta como





Reglas del juego:

Dividir a los jugadores en dos equipos. Este juego se lleva a cabo en dos "mitades". En cada mitad, un equipo es el equipo de campo y el otro equipo es el equipo de bateo. Un equipo está formado por un mínimo de 6 personas y debe haber un árbitro.

Acordar un tiempo establecido para jugar antes de que comience el juego. Se decide qué equipo comenzará primero con un sorteo. Designar a un árbitro para decidir sobre los golpes de falta, mantener el marcador, etc.

Progreso del juego:

El equipo de bateo debe pararse en una fila detrás de la placa de casa (o home). El jugador al frente de la fila es el bateador; debe haber suficiente espacio entre el bateador y el jugador que viene después de él. El bateador lanza la pelota de tenis hacia arriba, golpea la pelota en el campo y corre hacia el primer poste (base). ¡La idea es golpear la pelota lo más lejos posible! Esto te da más tiempo para pasar todas las bases. Cuando se pasa la base no. 4 estás "dentro" y has ganado un punto!

El equipo de campo debe, en cualquier caso, colocar a 1 jugador detrás de cada base. Los jugadores de campo que tienen que pararse en las bases 1, 2 o 3 deben pararse detrás de la base cuando esperan un golpe. Los jugadores de campo restantes se extienden tácticamente alrededor del campo. Este equipo intenta atrapar la pelota y lanzarla lo más rápido posible al defensor (marcador) de la base. Los jugadores en el equipo de bateo están a salvo tan pronto como hayan tocado la base. Estás "fuera" si el marcador te toca con la pelota antes de que pudieras tocar el poste. Luego debes abandonar el campo de juego y unirte al resto de tu equipo en la parte posterior.

Bateo:

Cada jugador puede golpear un máximo de 3 veces. Elegir el palo o el bate redondo para esto: es mejor que los principiantes usen el bate. No puedes volver a batear después de un golpe válido incluso si todavía te quedan uno o más turnos para batear. Si un jugador falla 3 veces, va a la base no. 1 y el siguiente jugador toma su turno para batear.

Corriendo:

Durante cada sesión de bateo, los jugadores del equipo de bateo que ya están parados en una base intentan correr de una base a la otra hasta llegar a "casa". El equipo de campo puede tratar de tocar a los jugadores del equipo de bateo si tienen la pelota en sus manos. Solo un jugador del equipo de bateo puede pararse en cualquier base a la vez. Entonces, si ves que tu compañero de equipo viene hacia ti, ¡tienes que correr!

Cálculo de puntos:

Equipo de bateo

1 punto para el jugador que llega a casa

6 puntos para una ronda gratis (con tu propio golpe)

Equipo de campo

1 punto por tocar

1 punto por atrapar una pelota

(Si corresponde, 2 puntos por atrapar una pelota con una mano)

Puntos de penalización (para el equipo del oponente)

1 punto si el bateador tira el bate

1 punto si alguien se interpone en el camino de un jugador que entra

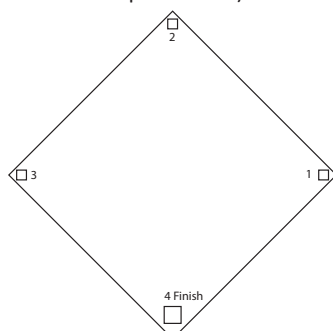
MANUALE STICKBALL:

Breve spiegazione del gioco:

In campo ci sono 3 pali (basi). Un giocatore deve prima colpire la palla con una mazza o paletta e quindi correre da una base all'altra. Una volta che avrà toccato tutte le basi, il giocatore guadagnerà un punto. Tuttavia, se uno dei difensori in campo recupera la palla prima che il battitore abbia raggiunto una base, quest'ultimo viene eliminato (bruciato). Una volta che in campo ci sono tre giocatori per due palle, le squadre si invertono i ruoli e la squadra che giocava in difesa ora passerà all'attacco. La squadra che totalizza il maggior numero di punti vince la partita.

Preparazione:

Tracciare un campo come mostrato in figura e piantare 3 pali a terra. Questi saranno le basi. Collocare la "casa base" accanto al 4° palo (che varrà come quarta base).





Regole del gioco:

Dividere i giocatori in due squadre. La partita è composta da due "frazioni". In ciascuna frazione di gioco, una squadra giocherà in difesa e l'altra in attacco. Una squadra deve essere composta da almeno 6 persone e deve esserci un arbitro.

Concordate la durata della partita prima di iniziare il gioco. Tirate a sorte per stabilire quale delle due squadre inizierà giocando in difesa. Nominate un arbitro che giudichi i colpi non validi, tenga il punteggio ecc.

Svolgimento del gioco:

La squadra che gioca in attacco (battitori) deve sistemarsi in fila indiana dietro la casa base. Il primo giocatore della fila è il battitore; assicurarsi che ci sia spazio sufficiente tra il battitore e il giocatore immediatamente successivo. Il battitore lancia la palla in aria, colpisce la palla in direzione del campo e corre verso la prima base. L'obiettivo è scagliare la palla il più lontano possibile! In questo modo, il battitore avrà più tempo per toccare tutte le basi. Una volta raggiunta e attraversata la base n° 4, si passa "dentro" e si conquista un punto!

In ogni caso, dietro ogni base deve esserci un solo componente della squadra che difende. I difensori ubicati alle basi 1, 2 o 3 devono stare dietro la base mentre aspettano un tiro. Gli altri giocatori si posizionano tatticamente sul campo. Questa squadra deve provare a raccogliere la palla e a lanciarla il più rapidamente possibile al difensore della base. I componenti della squadra dei battitori saranno al sicuro nel momento in cui si tocca il paletto della propria base. Si è "fuori" se il difensore tocca il battitore con la palla prima che il battitore riesca a toccare il paletto. In tal caso, il battitore dovrà lasciare il campo e mettersi in fila dietro al resto dei componenti della propria squadra.

Tiro:

Ciascun giocatore può effettuare un massimo di 3 tiri. Per farlo, dovrà scegliere la mazza o la tavoletta; ai principianti si consiglia di usare la tavoletta. Un tiro efficace non dà diritto ad effettuare altri tiri, anche quando il proprio turno è terminato. Se un giocatore fallisce 3 tiri, può andare alla base 1 e lasciare il posto al giocatore successivo.

Corsa:

Durante ciascun turno di battuta, i giocatori della squadra dei battitori che sono già su una base provano a correre da una base all'altra per raggiungere la "casa". Se hanno raccolto la pallina, i difensori devono provare a toccare i giocatori della squadra dei battitori mentre corrono. Non è consentita la presenza di più giocatori della squadra dei battitori su una stessa base. Se si vede arrivare un proprio compagno di squadra, si è obbligati a correre verso la prossima base!

Conteggio dei punti:

Squadra dei battitori

1 punto per un giocatore che ha percorso tutte le basi

6 punti giro libero (per ogni tiro)

Squadra dei difensori

1 punto per ogni battitore eliminato

1 punto ogni volta che si prende la palla

(ev. 2 punti se si prende la palla al volo con una sola mano)

Punti di penalità (per la squadra avversaria)

1 punto se il battitore lancia via la mazza

1 punto se qualcuno intralcia la strada al giocatore in campo



Dit is een sportartikel. Uitsluitend voor bedoeld gebruik. This is a sports item. Only for intended use. Ce produit c'est un article de sport. Seulement pour l'usage prévu. Dies ist ein Sportartikel. Nur für Bestimmung verwenden. Este es un artículo deportivo. Solo para uso previsto. Questo è un oggetto sportivo. Utilizzare solo per l'uso previsto. Bewaar deze verpakking/instructies om ze later nog eens te kunnen lezen. Keep packaging/instructions for future reference. Conservez ces indications pour référence ultérieure. Verpackung/Anweisungen aufbewahren um sie später nochmals nachzulesen. Garde este paquete / instrucciones para futuras lecturas. Conservare l'imballaggio con le istruzioni onde poterle sempre consultare in un secondo momento.