

## 1. DEFINITIES

## GLOSSARIUM

## Nederlands - Engels

1.78	aangooi	.....	throw
1.12	achtervangersperk	.....	catcher's box
1.02	appèlsituatie	.....	appeal play
1.45	binnenhoog	.....	infield fly
1.44	binnenveld	.....	infield
1.09	blokbal	.....	blocked ball
1.57	buitenveld	.....	outfield
1.15	coach	.....	coach
1.60	doorgeschoten bal	.....	passed ball
1.81	driedubbelspel	.....	triple play
1.21	dubbelspel	.....	double play
1.29	foutslag	.....	foul ball
1.30	fouttip	.....	foul tip
1.28	gedwongen uit	.....	force out
1.05	geslagen bal	.....	batted ball
1.24	goed gebied	.....	fair territory
1.23	goed geslagen bal	.....	fair ball
1.31	helm	.....	helmet
1.47	hinderen	.....	interference
1.27	hoge bal	.....	fly ball
1.69	honkloper	.....	runner
1.42	in vlucht	.....	in flight
1.46	inning	.....	inning
1.77	lid van het team	.....	team member
1.51	line drive	.....	line drive
1.52	line-up card	.....	line-up card
1.20	losgeraakt honk	.....	dislodged base
1.53	obstructie	.....	obstruction
1.13	officieel bezoek	.....	charged conference
1.13	officieel bezoek voor slagpartij	.....	offensive conference
1.13	officieel bezoek voor veldpartij	.....	defensive conference
1.41	ongerechtigde speler	.....	ineligible player
1.39	onreglementair geslagen bal	.....	illegally batted ball
1.40	onreglementair gevangen bal	.....	illegally caught ball
1.33	onreglementaire knuppel	.....	illegal bat
1.37	onreglementaire re-entry	.....	illegal re-entry
1.36	onreglementaire speler	.....	illegal player
1.38	onreglementaire vervanger	.....	illegal substitute
1.35	onreglementaire werper	.....	illegal pitcher
1.67	ontzegging	.....	removal from the game
1.55	opvolgende slagman	.....	on-deck batter
1.59	overthrow	.....	overthrow
1.04	pad tussen de honken	.....	base path
1.68	plaatsvervangende speler	.....	replacement player
1.50	reglementair gevangen bal	.....	legally caught ball
1.49	reglementair tikken	.....	legal touch
1.43	risico lopen uitgemaakt te worden	.....	in jeopardy
1.82	slagbeurt	.....	turn at bat
1.07	slagman-honkloper	.....	batter-runner
1.54	slagpartij/aanvallende team	.....	offensive team
1.06	slagperk	.....	batter's box
1.08	slagvolgorde	.....	batting order
1.74	slagzone	.....	strike zone
1.70	slap hit	.....	slap hit
1.65	snelle worp	.....	quick return pitch
1.17	spel is dood	.....	dead ball
1.64	spelen	.....	play ball
1.56	spelsituatie met keuzerecht	.....	option play
1.48	springen bij de worp	.....	leaping
1.71	squeeze play	.....	squeeze play
1.72	startende spelers	.....	starting players
1.73	stelen	.....	stealing
1.63	steunvoet	.....	pivot foot
1.10	stootslag	.....	bunt
1.76	tagging up	.....	tagging up
1.66	terugkomen in de wedstrijd	.....	re-entry
1.32	thuis spelende team	.....	home team
1.75	tik	.....	tag
1.25	tikken zonder balbezit	.....	fake tag
1.79	time	.....	time
1.80	trapped ball	.....	trapped ball
1.16	tweede afzet	.....	crow hop
1.22	uit het veld sturen	.....	ejection from the game
1.19	uitgestelde beslissing	.....	delayed dead ball
1.11	vang	.....	catch
1.26	velder	.....	fielder
1.01	veranderde knuppel	.....	altered bat
1.18	verdedigende partij	.....	defensive team
1.03	vier wijd: eerste honk	.....	base on balls
1.58	voorbij schieten van een honk	.....	overslide
1.62	werpcirkel	.....	pitcher's circle
1.84	wilde aangooi	.....	wild throw
1.83	wilde worp	.....	wild pitch
1.61	worp	.....	pitch

## Engels - Nederlands

1.01	altered bat	.....	veranderde knuppel
1.02	appeal play	.....	appèlsituatie
1.03	base on balls	.....	vier wijd: eerste honk
1.04	base path	.....	pad tussen de honken
1.05	batted ball	.....	geslagen bal
1.06	batter's box	.....	slagperk
1.07	batter-runner	.....	slagman-honkloper
1.08	batting order	.....	slagvolgorde
1.09	blocked ball	.....	blokbal
1.10	bunt	.....	stootslag
1.11	catch	.....	vang
1.12	catcher's box	.....	achtervangersperk
1.13	charged conference	.....	officieel bezoek
1.15	coach	.....	coach
1.16	crow hop	.....	tweede afzet
1.17	dead ball	.....	spel is dood
1.13	defensive conference	.....	officieel bezoek voor veldpartij
1.18	defensive team	.....	verdedigende partij
1.19	delayed dead ball	.....	uitgestelde beslissing
1.20	dislodged base	.....	losgeraakt honk
1.21	double play	.....	dubbelspel
1.22	ejection from the game	.....	uit het veld sturen
1.23	fair ball	.....	goed geslagen bal
1.24	fair territory	.....	goed gebied
1.25	fake tag	.....	tikken zonder balbezit
1.26	fielder	.....	velder
1.27	fly ball	.....	hoge bal
1.28	force out	.....	gedwongen uit
1.29	foul ball	.....	foutslag
1.30	foul tip	.....	fouttip
1.31	helmet	.....	helm
1.32	home team	.....	thuis spelende team
1.33	illegal bat	.....	onreglementaire knuppel
1.35	illegal pitcher	.....	onreglementaire werper
1.36	illegal player	.....	onreglementaire speler
1.37	illegal re-entry	.....	onreglementaire re-entry
1.38	illegal substitute	.....	onreglementaire vervanger
1.39	illegally batted ball	.....	onreglementair geslagen bal
1.40	illegally caught ball	.....	onreglementair gevangen bal
1.41	ineligible player	.....	ongerechtigde speler
1.42	in flight	.....	in vlucht
1.43	in jeopardy	.....	risico lopen uitgemaakt te worden
1.44	infield	.....	binnenveld
1.45	infield fly	.....	binnenhoog
1.46	inning	.....	inning
1.47	interference	.....	hinderen
1.48	leaping	.....	springen bij de worp
1.49	legal touch	.....	reglementair tikken
1.50	legally caught ball	.....	reglementair gevangen bal
1.51	line drive	.....	line drive
1.52	line-up card	.....	line-up card
1.53	obstruction	.....	obstructie
1.13	offensive conference	.....	officieel bezoek voor slagpartij
1.54	offensive team	.....	slagpartij/aanvallende team
1.55	on-deck batter	.....	opvolgende slagman
1.56	option play	.....	spelsituatie met keuzerecht
1.57	outfield	.....	buitenveld
1.58	overslide	.....	voorbij schieten van een honk
1.59	overthrow	.....	overthrow
1.60	passed ball	.....	doorgeschoten bal
1.61	pitch	.....	worp
1.62	pitcher's circle	.....	werpcirkel
1.63	pivot foot	.....	steunvoet
1.64	play ball	.....	spelen
1.65	quick return pitch	.....	snelle worp
1.66	re-entry	.....	terugkomen in de wedstrijd
1.67	removal from the game	.....	ontzegging
1.68	replacement player	.....	plaatsvervangende speler
1.69	runner	.....	honkloper
1.70	slap hit	.....	slap hit
1.71	squeeze play	.....	squeeze play
1.72	starting players	.....	startende spelers
1.73	stealing	.....	stelen
1.74	strike zone	.....	slagzone
1.75	tag	.....	tik
1.76	tagging up	.....	tagging up
1.77	team member	.....	lid van het team
1.78	throw	.....	aangooi
1.79	time	.....	time
1.80	trapped ball	.....	trapped ball
1.81	triple play	.....	driedubbelspel
1.82	turn at bat	.....	slagbeurt

1.83 wild pitch ..... wilde worp | 1.84 wild throw ..... wilde aangooi

**1.01 Altered bat (Veranderde knuppel)**

Een knuppel is 'veranderd' wanneer de materiële structuur van een reglementaire knuppel werd gewijzigd. Een wijziging is bijvoorbeeld: de greep van een metalen knuppel vervangen door een greep van hout of van een ander materiaal; het (op)vullen van de binnenzijde van een knuppel; de greep voorzien van extra (meer dan twee) lagen tape; het aanbrengen van verf aan een of beide uiteinden van de knuppel met een ander doel dan het herkenbaar maken van de knuppel door middel van een met verf aangebracht merkteken. Vervanging van de veiligheidsgreep door een andere reglementaire veiligheidsgreep wordt niet beschouwd als een 'verandering' van de knuppel. Wanneer een wijd of puntig uitlopende veiligheidsgreep is aangebracht wordt dat beschouwd als een 'verandering'.

**1.02 Appeal play (Appèlsituatie)**

Dit is een situatie waarbij, terwijl het spel al of niet dood is, een scheidsrechter geen beslissing kan nemen voordat een coach of speler van het verdedigende team hem verzoekt een beslissing te nemen. Uitzondering: Een (hoofd)coach of speler van het aanvallende team mag appelleren op onreglementaire vervangingen door het verdedigende team.

Indien het verzoek wordt gedaan door een velder moet deze zich op dat moment in het binnenveld bevinden. Appèl is niet meer mogelijk nadat één van de volgende mogelijkheden zich heeft voorgedaan:

- a. de volgende bal is (reglementair of onreglementair) geworpen.
- b. de werper en alle verdedigende spelers hebben goed gebied verlaten.

Uitzondering

Tegen het gebruik van een onreglementaire vervanger of een onreglementaire re-entry mag op elk moment tijdens de wedstrijd worden geappelleerd zolang de onreglementaire speler nog aan de wedstrijd deelneemt.

- c. de scheidsrechters hebben, na de laatste actie van de wedstrijd, het speelveld verlaten.

Er kan worden geappelleerd tegen:

1. het missen van een honk.
2. het verlaten van een honk bij een vangbal voordat de bal is aangeraakt door een velder.
3. het niet in de juiste volgorde slaan.
4. een poging om naar het tweede honk door te gaan na het eerste honk voorbij te zijn gegaan.
5. een onreglementaire vervanging.
6. een onreglementaire re-entry.

**1.03 Base on balls (Vier wijd: eerste honk)**

De slagman krijgt recht op het eerste honk zonder uitgemaakt te kunnen worden nadat vier worpen als wijd zijn beoordeeld. Dit wordt ook wel een vrije loop genoemd.

**1.04 Base path (Pad tussen de honken)**

Het 'pad tussen de honken' is een rechte lijn tussen een honk en de plaats waar zich de honkloper bevindt op het moment dat een velder tracht hem met de bal te tikken.

**1.05 Batted ball (Geslagen bal)**

Een geslagen bal is iedere bal die de knuppel raakt of door de knuppel wordt geraakt en daarna in goed of in fout gebied terecht komt. De bedoeling om de bal te slaan is daarbij niet nodig.

**1.06 Batter's box (Slagperk)**

Het slagperk is de plek waar de slagman zich moet bevinden wanneer hij gereed staat met de bedoeling zijn team te helpen bij het verkrijgen van punten.

De lijnen horen bij het slagperk.

**1.07 Batter-runner (Slagman-honkloper)**

Een slagman-honkloper is een speler die zojuist zijn slagbeurt heeft beëindigd maar nog niet is uitgemaakt of nog niet het eerste honk heeft aangeraakt.

**1.08 Batting order (Slagvolgorde)**

De slagvolgorde is de officiële opsomming van aanvallende spelers in de volgorde waarin de leden van dat team aan slag moeten komen. Wanneer de spelerslijst (line-up-card) wordt overhandigd moet deze tevens de veldpositie van iedere speler aangeven.

**1.09 Blocked ball (Blokbal)**

Een blokbal is een geslagen of aangegooide bal die wordt aangeraakt, gestopt of opgepakt door iemand die niet aan het spel deelneemt of die een voorwerp raakt dat geen deel uitmaakt van het officiële spelmateriaal of van het officiële speelveld.

#### 1.10 **Bunt (Stootslag)**

Een stootslag is een met de knuppel geraakte bal waarnaar niet werd gezwaaid, maar die men bewust tegen de knuppel laat komen waarbij de bal zachtjes het binnenveld in wordt getikt/gestoten.

#### 1.11 **Catch (Vang)**

Een vang is een reglementair gevangen bal. Reglementair gevangen wil zeggen dat de velder een geslagen of aangegooide bal met zijn hand(en) of met zijn handschoen vangt. Wanneer de bal daarbij slechts tussen de arm(en) wordt gehouden of de bal daarbij, om niet op de grond te vallen, wordt tegengehouden door enig deel van het lichaam, van de uitrusting of van de kleding van de velder, dan is het geen vang totdat de bal onder volledige controle in de hand(en) of de handschoen van de velder is. Het is geen vang als een velder, onmiddellijk nadat hij contact met de bal heeft gemaakt, in botsing komt met een andere speler of met een omheining of komt te vallen en tengevolge van de botsing of ten gevolge van zijn val de bal loslaat. Om een geldige vang te maken moet de velder de bal lang genoeg vasthouden om te bewijzen dat hij volledige controle over de bal heeft en dat het loslaten ervan bewust en opzettelijk gebeurt. Indien een speler de bal laat vallen terwijl hij bezig is een aangooi te doen dan is de vang geldig.

N.B.

Een bal in vlucht die iets of iemand anders dan een verdedigende speler raakt wordt beschouwd als had hij de grond geraakt.

#### 1.12 **Catcher's box (Achtvangersperk)**

Het achtvangersperk is het vak waarin de achtervanger moet blijven tot de geworpen bal de hand van de werper heeft verlaten.

De lijnen van het vak horen bij het achtvangersperk.

#### 1.13 **Charged conference (Officieel bezoek)**

Een officieel bezoek vindt plaats wanneer:

- a. de **slagpartij** (offensive conference), het aanvallende team, om een onderbreking van het spel vraagt teneinde een coach of andere vertegenwoordiger in staat te stellen iets te bespreken met een lid van de slagpartij.
- b. de **veldpartij** (defensive conference), het verdedigende team, om enige reden om een onderbreking van het spel vraagt en een vertegenwoordiger van het verdedigende team (die zich niet in het veld bevindt) het speelveld betreedt en spreekt met een of meer spelers van de veldpartij. (zie ook 5.08 b N.B.1)

#### 1.14 **Slow Pitch**

#### 1.15 **Coach (Coach)**

- a. Een coach is iemand die verantwoordelijk is voor het handelen van een team op het veld. Hij vertegenwoordigt het team bij overleg met de scheidsrechters en de tegenstanders. Een speler mag als coach worden aangewezen in het geval een coach afwezig is of wanneer deze speler speler-coach is.
- b. In deze spelregels wordt een teammanager beschouwd als hoofdcoach.

#### 1.16 **Crow hop (Tweede afzet)**

Wanneer een werper, na zich bij een worp tegen de voorzijde van de werpplaat te hebben afgezet, de steunvoet, al of niet met een hupje, voorwaarts zet of voorwaarts sleept en deze steunvoet daarna op die nieuwe plek opnieuw gebruikt voor een voorwaartse afzet (of als een nieuw startpunt) en de worp vervolgens afmaakt, wordt dat beschouwd als een tweede afzet (dit is een onreglementaire handeling).

#### 1.17 **Dead ball (Spel is dood)**

Het spel is dood als

- a. de bal een voorwerp raakt dat geen deel uitmaakt van het officiële spelmateriaal of het officiële speelveld, of een speler/persoon raakt die niet aan de wedstrijd deelneemt.
- b. de bal is blijven steken in de uitrusting van de scheidsrechter of in de kleding van een speler van

de slagpartij.

c. een scheidsrechter het spel dood maakt.

De bal is vervolgens niet in spel totdat de werper:

a. de bal binnen de werpcirkel vastheeft

b. slow pitch

en de plaatscheidsrechter spelen ("play ball") heeft geroepen.

#### **1.18 Defensive team (Verdedigende partij)**

Dit is het team dat in het veld staat (de veldpartij).

#### **1.19 Delayed dead ball (Uitgestelde beslissing)**

Dit is een spelsituatie waarbij de bal in spel blijft tot alle spelacties zijn beëindigd. Daarna zal de scheidsrechter het spel dood maken en de juiste beslissingen nemen (zie 9.03).

#### **1.20 Dislodged base (Losgeraakt honk)**

Dit is een honk dat is losgeraakt en tengevolge daarvan kan zijn verschoven.

#### **1.21 Double play (Dubbelspel)**

Hierbij worden twee spelers van het aanvallende team (de slagpartij) reglementair uitgemaakt door ononderbroken en opeenvolgende spelacties van de veldpartij.

#### **1.22 Ejection from the game (Uit het veld sturen)**

Uit het veld sturen is een handeling van een scheidsrechter die een speler, coach of enig ander teamlid de opdracht geeft de wedstrijd en het speelveld te verlaten wegens (herhaalde) overtreding van de spelregels of onsportief gedrag.

#### **1.23 Fair ball (Goed geslagen bal)**

Dit is een reglementair geslagen bal die:

a. op goed gebied blijft liggen tussen de thuisplaat en het eerste honk of tussen de thuisplaat en het derde honk.

b. voorbij het eerste of derde honk springt en zich daarbij op of boven goed gebied bevindt.

c. het eerste honk (het deel dat in goed gebied ligt), tweede of derde honk raakt.

d. terwijl op of boven goed gebied, de persoon of de kleding van een scheidsrechter of speler raakt.

e. voorbij het eerste of derde honk voor de eerste maal op goed gebied de grond raakt.

f. boven goed gebied over de omheining het speelveld verlaat.

g. in vlucht de paal raakt die de foutlijn markeert.

N.B.(1)

Of een hoge slag goed is dient te worden beoordeeld naar de plaats waar de bal zich bevindt ten opzichte van de foutlijn (de paal die de foutlijn markeert daarbij inbegrepen) en niet of de velder zich op goed of fout gebied bevindt op het moment dat hij de bal raakt.

Het doet er in de gevallen a t/m d niet toe of de bal voor de eerste keer goed of fout gebied raakt, zolang op fout gebied maar niet iets anders dan de grond wordt geraakt en de bal verder alle kenmerken draagt van een goed geslagen bal.

N.B.(2)

Bij hinderen bepaalt de plaats van de bal op het moment van hinderen of de bal goed of fout geslagen is, ongeacht of de bal onaangeraakt naar fout of goed gebied rolt.

#### **1.24 Fair territory (Goed gebied)**

Dit is het deel van het speelveld tussen de foutlijnen, die vanaf de thuisplaat langs het eerste en derde honk lopen naar de onderkant van de omheining aan het einde van het speelveld en loodrecht omhoog. De foutlijnen horen bij goed gebied.

#### **1.25 Fake tag (Tikken zonder balbezit)**

Dit is een vorm van obstructie tegen een honkloper, die een honk nadert of er naar terugkeert, door een velder die de bal niet in bezit heeft, terwijl hij doet alsof hij de bal in bezit heeft, en zodoende het honklopen belemmert.

Het is daarbij niet nodig dat de honkloper stopt of een sliding maakt. Alleen al vaart verminderen bepaalt dat obstructie wordt gepleegd als een tikbeweging wordt gemaakt zonder daarbij de bal in bezit te

hebben.

**1.26 Fielder (Velder)**

Een velder is iedere speler van het verdedigende team, die een verdedigende positie in het veld heeft ingenomen.

**1.27 Fly ball (Hoog geslagen bal)**

Dit is iedere bal die omhoog in de lucht wordt geslagen.

**1.28 Force out (Gedwongen uit)**

Deze kan alleen worden gemaakt wanneer een honkloper het recht verliest op het honk dat hij bezet, omdat de slagman slagman-honkloper wordt en voordat een hem opvolgende honkloper of de slagman-honkloper is uitgemaakt.

**1.29 Foul ball (Foutslag)**

Een foutslag is een reglementair geslagen bal die:

- a. op fout gebied blijft liggen tussen de thuisplaat en het eerste honk of tussen de thuisplaat en het derde honk.
- b. voorbij het eerste of derde honk springt op of boven fout gebied.
- c. voor de eerste maal de grond raakt op fout gebied voorbij het eerste of derde honk.
- d. op of boven fout gebied de persoon of de kleding van een scheidsrechter of speler danwel enig voorwerp, anders dan de grond, raakt.
- e. de slagman raakt terwijl deze zich in het slagperk bevindt.
- f. meteen opstuit van de grond of van de thuisplaat en de knuppel een tweede maal raakt terwijl de slagman zich in het slagperk bevindt.

N.B.(1)

Een hoog geslagen bal, die een foutslag zou kunnen worden, moet worden beoordeeld naar de positie van de bal ten opzichte van de foullijn (met inbegrip van de paal aan het einde van de foullijn) en niet naar de positie van de velder, die zich op goed of fout gebied bevindt op het moment dat hij de bal aanraakt.

N.B.(2)

Bij hinderen bepaalt de plaats van de bal op het moment van hinderen of de bal goed of fout geslagen is, ongeacht of de bal onaangeraakt naar fout of goed gebied rolt.

**1.30 Foul tip (Fouttip)**

Een fouttip is een geslagen bal die:

- a. direct van de knuppel in de handen van de achtervanger terecht komt,
- b. daarbij niet hoger komt dan het hoofd van de slagman en
- c. door de achtervanger reglementair wordt gevangen.

N.B.

Het is geen fouttip als de bal niet wordt gevangen. Wordt hij gevangen dan is het een slag. Het is geen vang wanneer de bal, na de knuppel, tussentijds iets anders raakt, tenzij de bal wel eerst de hand(en) of de handschoen van de achtervanger heeft geraakt.

**1.31 Helmet (Helm)**

- a. Een helm moet twee oorbeschermers hebben (aan elke kant een) en moet van het type zijn met veiligheidsvoorzieningen die gelijkwaardig zijn aan of beter zijn dan de geheel van plastic gemaakte petvormige helmen die aan de binnenzijde zijn voorzien van een voering van zachte kussentjes.
- b. Een helm die door een achtervanger wordt gedragen mag zonder oorbeschermers zijn, van het type dat alleen de schedel bedekt.
- c. Een helm die gebarsten, gebroken, gescheurd of veranderd is, zal onreglementair worden verklaard en uit de wedstrijd worden verwijderd.

**1.32 Home team (Thuis spelende team)**

Dit is het team op het terrein waarvan de wedstrijd wordt gespeeld of, indien de wedstrijd op neutraal terrein wordt gespeeld, het team dat door middel van een toss danwel in onderling overleg wordt aangemerkt als het thuis spelende team (de thuisclub).

**1.33 Illegal bat (Onreglementaire knuppel)**

Dit is een knuppel die niet voldoet aan de voorwaarden die zijn genoemd in spelregel 3.01.

**1.34 Slow pitch****1.35 Illegal pitcher (Onreglementaire werper)**

Dit is een speler, die weliswaar reglementair aan de wedstrijd deelneemt, maar niet mag werpen

- a. omdat hij door de scheidsrechter of door zijn coach van de werperspositie werd verwijderd, omdat het reglementair maximale aantal toegestane officiële bezoeken als omschreven in 5.08 b overschreden is.
- b. slow pitch

**1.36 Illegal player (Onreglementaire speler)**

Dit is:

- a. een startende speler die reglementair in de wedstrijd mag terugkomen (re-entry) na gewisseld te zijn en dit doet zonder dat het aan de plaatscheidsrechter is gemeld.
- b. een wisselspeler die aan de wedstrijd is gaan deelnemen zonder dat dit aan de plaatscheidsrechter is gemeld.

N.B.

Wanneer dit door de benadeelde tegenpartij onder de aandacht wordt gebracht van de plaatscheidsrechter na de eerstvolgende reglementaire of onreglementaire worp en voordat het overtredende team het aan de plaatscheidsrechter meldt, resulteert het gebruik van de onreglementaire speler in diens ontzegging, waarbij deze speler 'ongerechtigd' wordt verklaard.

**1.37 Illegal re-entry (Onreglementaire re-entry)**

Dit vindt plaats als:

- a. een startende speler voor de tweede maal terugkomt in de wedstrijd na twee maal te zijn gewisseld.
- b. slow pitch.
- c. een startende speler, na te zijn gewisseld, terugkomt in de wedstrijd, maar niet op zijn oorspronkelijke plaats in de slagvolgorde.
- d. een wisselspeler, die al eerder reglementair aan de wedstrijd heeft deelgenomen, weer terugkomt in de wedstrijd na te zijn vervangen door hetzij de oorspronkelijke startende speler die hij verving, hetzij door een andere wisselspeler.
- e. de DEFO in de slagvolgorde een andere positie gaat innemen dan die van de startende DP.
- f. de startende DP in de slagvolgorde een andere positie gaat innemen dan zijn oorspronkelijke positie.

**1.38 Illegal substitute (Onreglementaire vervanger)**

Dit is een speler die aan de wedstrijd is gaan deelnemen zonder dat dit aan de plaatscheidsrechter is gemeld.

Deze speler kan:

- a. een speler zijn die nog niet eerder aan de wedstrijd heeft deelgenomen.
- b. een speler zijn die 'onreglementair' verklaard is.
- c. een speler zijn die 'ongerechtigd' verklaard is.
- d. een speler zijn die onreglementair in de wedstrijd terugkomt ('illegal re-entry').
- e. een onreglementaire DP zijn.

**1.39 Illegally batted ball (Onreglementair geslagen bal)**

Dit vindt plaats wanneer:

- a. de slagman de bal goed of fout slaat terwijl hij op dat moment met een voet geheel buiten het slagperk op de grond staat.
- b. de slagman met zijn voet de thuisplaat raakt op het moment dat hij de bal slaat.
- c. de slagman de bal slaat met een onreglementaire of veranderde knuppel.
- d. de slagman met een voet geheel buiten het slagperk stapt, daarna weer terugstapt in het slagperk en met beide voeten binnen het slagperk is wanneer hij de bal met de knuppel raakt.

**1.40 Illegally caught ball (Onreglementair gevangen bal)**

Dit vindt plaats wanneer een velder een geslagen, aangegooide of geworpen bal vangt met zijn pet, masker, handschoen of met enig ander deel van zijn uitrusting of uniform, losgemaakt of losgeraakt van de plaats waar het thuishoort.

**1.41 Ineligible player (Ongerechtigde speler)**

Dit is een speler die niet meer reglementair aan de wedstrijd mag deelnemen omdat hem door de plaatscheidsrechter het recht ontzegd is verder aan de wedstrijd deel te nemen. Een ongerechtigde speler mag niet meer als speler deelnemen; wanneer toch van een ongerechtigde speler gebruik gemaakt wordt, resulteert dat in een verloren verklaarde wedstrijd voor het overtreedende team.

**1.42 In flight (In vlucht)**

'In vlucht' betreft elke geslagen, geworpen of aangegooide bal die nog niet de grond of iets anders dan een velder heeft geraakt.

**1.43 In jeopardy (Risico lopen uitgemaakt te worden)**

Dit geeft een situatie aan waarbij de bal in spel is en een speler van de slagpartij kan worden uitgemaakt.

**1.44 Infield (Binnenveld)**

Het binnenveld is dat deel van het veld, op goed gebied, dat gewoonlijk door de binnenvelders wordt bestreken.

**1.45 Infield fly (Binnenhoog)**

Een 'binnenhoog' is een goed geslagen hoge bal (met uitzondering van een line drive of een als stootslag bedoelde boogbal) die redelijkerwijs door een binnenvelder kan worden gevangen, terwijl het eerste en tweede honk of het eerste, tweede en derde honk bezet zijn voordat er twee uit zijn. Wanneer de werper, de achtervanger of een buitenvelder zich bij binnenhoog in het binnenveld opstelt, wordt hij bij de toepassing van deze regel beschouwd ook binnenvelder te zijn.

N.B.

Indien een geslagen bal kennelijk een binnenhoog zal worden, dient de scheidsrechter, ten behoeve van de honklopers, onmiddellijk te roepen: "Binnenhoog, mits goed, de slagman is uit". De bal is in spel en de honklopers mogen opschuiven met het risico dat de bal gevangen wordt of opnieuw hun honk aanraken en opschuiven zodra de bal is aangeraakt, zoals bij iedere hoge bal.

Indien de bal een foutslag wordt, dient te worden gehandeld zoals bij iedere foutslag.

Wanneer een afgeroepen binnenhoog onaangeraakt buiten de foullijn terecht komt en vóór het eerste of derde honk in goed gebied springt blijft het een binnenhoog.

**1.46 Inning (Inning)**

Dit is dat deel van een wedstrijd gedurende welke beide teams, om beurten, verdedigend en aanvallend spelen en waarin bij ieder team drie uit zijn gemaakt.

Een nieuwe inning begint onmiddellijk na de laatste uit in de voorgaande inning.

**1.47 Interference (Hinderen)**

Hinderen is een handeling van een speler of ander lid van de slagpartij die daardoor een speler van de veldpartij in verwarring brengt of belemmert bij zijn poging een spelactie uit te voeren.

**1.48 Leaping (Springen bij de worp)**

Dit is de handeling van een werper die hem, bij een worp, na zijn eerste afzet met de steunvoet tegen de werpplaat, geheel van de grond doet komen. De opgebouwde snelheid die wordt veroorzaakt door de voorwaartse beweging van de werper verplaatst zijn lichaam (met beide voeten tegelijkertijd van de grond zijnde) door de lucht in de richting van de thuisplaat bij het voltooiën van de worp.

Dit is een onreglementaire handeling.

**1.49 Legal touch (Reglementair tikken)**

Dit vindt plaats wanneer een honkloper of een slagman-honkloper, die niet in contact is met een honk, met de bal wordt aangeraakt terwijl een velder die bal stevig in een van zijn handen houdt.

De bal wordt niet beschouwd stevig in de hand gehouden te zijn wanneer de velder, na de (slagman-)honkloper te hebben getikt, de bal niet meer onder controle heeft of laat vallen, tenzij de (slagman-)honkloper de bal opzettelijk uit de hand(en) van de velder doet geraken. Het tikken van de (slagman-)

)honkloper met de hand of handschoen waarin de bal wordt vastgehouden volstaat.

**1.50 Legally caught ball (Reglementair gevangen bal)**

Dit betreft een geslagen, aangegooide of geworpen bal die door een velder wordt gevangen, op voorwaarde dat de bal niet met zijn pet, helm, masker, bodyprotector, broekzak of enig ander deel van zijn uniform wordt gevangen. De bal moet zich bij de vang stevig in de hand(en) of de handschoen bevinden.

**1.51 Line drive (Line drive)**

Dit is een bal, die hard en strak het veld in wordt geslagen en in zijn vlucht nagenoeg geen boog, maar meer een rechte lijn beschrijft.

De bal gaat in de richting van het buitenveld zonder daarbij in het binnenveld de grond te raken.

**1.52 Line-up card (Line-up card)**

Een line-up card is de officiële lijst met de teamleden die bij de wedstrijd betrokken zijn. Deze lijst bevat in ieder geval:

1. achternaam, voornaam, positie en rugnummer van de startende spelers in slagvolgorde;
2. achternaam, voornaam en rugnummer van aanwezige wisselers;
3. achternaam en voornaam van de hoofdcoach.

N.B.

Als er een onjuist rugnummer op de line-up card staat, mag dit worden verbeterd en zonder straf wordt de wedstrijd voortgezet.

**1.53 Obstruction (Obstructie)**

Dit is de handeling van:

- a. een speler of ander lid van de veldpartij, die het een slagman onmogelijk maakt of hem belemmert naar een geworpen bal te slaan of deze te raken.
- b. een velder, die een honkloper of de slagman-honkloper belemmert bij het reglementair honklopen, terwijl hij:
  1. niet in bezit van de bal is, en
  2. niet bezig is een geslagen bal te spelen.

**1.54 Offensive team (Slagpartij/aanvallende team)**

Dit is het team dat 'aan slag' is.

**1.55 On-deck batter (Opvolgende slagman)**

Dit is de speler van de slagpartij wiens naam, in de slagvolgorde, volgt op de naam van de speler die 'aan slag' is.

**1.56 Option play (Spelsituatie met keuzerecht)**

Dit is een spelsituatie waarbij de coach van het aanvallende team de keuze heeft tussen het opleggen van de straf voor de onreglementaire actie en het accepteren van het resultaat van de spelsituatie. Dit keuzerecht komt voor bij

- a. achtereenvolgende obstructie (zie 8.01d),
- b. onreglementaire handschoen (zie 8.03a en 8.10o),
- c. onreglementaire vervanging (zie Gevolg 4.08 g),
- d. onreglementaire worp (zie Strafbepaling 6.01-6.08),
- e. onreglementaire werper die weer gaat werpen (zie 4.08 i Uitzondering en Gevolg 6.12),
- f. slow pitch.

**1.57 Outfield (Buitenveld)**

Het buitenveld is dat deel van het speelveld dat zich uitstrekt buiten het vierkant (binnenveld) dat door de honken wordt gevormd ofwel het gebied voorbij het eerste en derde honk tussen de foullijnen en de uiterste grens van het speelveld dat gewoonlijk niet door een binnenvelder wordt bestreken.

**1.58 Over-slide (Voorbijschieten van een honk)**

Dit is de handeling van een speler van de slagpartij, wanneer hij, als honkloper, een honk dat hij probeert te bereiken voorbijschiet. Meestal wordt dit veroorzaakt door zijn hoge voorwaartse snelheid die

hem het contact met het honk doet verliezen, waarna hij het risico loopt uitgemaakt te worden. De slagman-honkloper mag het eerste honk voorbyschieten zonder daarbij het risico te lopen uitgemaakt te worden, mits hij onmiddellijk naar dat honk terugkeert.

**1.59 Overthrow (Overthrow)**

Een 'overthrow' is een spelmoment, waarbij de bal door een velder naar een andere velder wordt gegooid met als gevolg dat de bal in onbespeelbaar gebied terecht komt of een blokbal wordt.

**1.60 Passed ball (Doorgeschoten bal)**

Dit is een geworpen bal die redelijkerwijze door de achtereenvolgende verwerkers had moeten worden, maar die hem toch voorbij schiet.

**1.61 Pitch (Worp)**

Dit is de handeling van de werper, die de bal naar de slagman werpt.

N.B.

Als een geworpen bal een blokbal wordt of onbespeelbaar raakt, mogen alle honklopers één honk opschuiven zonder uitgemaakt te kunnen worden.

**1.62 Pitcher's circle (Werpceirkel)**

Dit is het cirkelvormige gebied rondom de werpplaat met een straal van 244 centimeter. De lijn hoort bij het gebied binnen de cirkel.

**1.63 Pivot foot (Steunvoet)**

Dit is de voet waarmee de werper zich (bij de worp) afzet tegen de werpplaat.

**1.64 "Play ball" ("Spelen")**

Dit roept de plaatscheidsrechter om aan te geven dat het spel moet worden begonnen of hervat, als de werper zich in bezit van de bal binnen de werpceirkel bevindt. Om de bal in spel te kunnen brengen dienen alle spelers van de veldpartij, met uitzondering van de achtereenvolgende, die zich in zijn vak moet bevinden, op goed gebied te zijn.

**1.65 Quick return pitch (Snelle worp)**

Dit vindt plaats wanneer de werper kennelijk de bedoeling heeft een slagman, die uit balans is, snel met een worp te verrassen. Bijvoorbeeld op het moment dat de slagman zijn positie in het slagperk kiest of terwijl hij nog uit balans is tengevolge van de vorige worp.

**1.66 Re-entry (Terugkomen in de wedstrijd)**

Dit betreft het terugkomen in de wedstrijd van een startende speler na eerder reglementair of onreglementair te zijn vervangen.

**1.67 Removal from the game (Ontzegging)**

Dit betreft een handeling van de scheidsrechter die een speler of coach het recht ontzegt om verder deel te nemen aan de wedstrijd wegens overtreding van de regels.

N.B.

Iemand die dat recht tot deelname werd ontzegt mag in de dug-out of op de spelersbank blijven zitten, maar mag niet meer aan het spel deelnemen, behalve een speler die nog als coach mag optreden.

**1.68 Replacement player (Plaatsvervangende speler)**

Dit is een speler, die gedurende een bepaalde tijdperiode in de wedstrijd mag komen om een speler te vervangen die de wedstrijd moet verlaten tengevolge van letsel waarbij een bloeding optreedt en waarvoor hij dient te worden behandeld.

De plaatsvervangende speler mag iemand zijn die reeds eerder aan de wedstrijd heeft deelgenomen, mits hij niet uit het veld werd gestuurd of hem de deelname werd ontzegt voor een overtreding van de regels.

Een plaatsvervangende speler wordt niet aangemerkt als een vervanger.

**1.69 Runner (Honkloper)**

Een honkloper is een speler van de slagpartij die zijn slagbeurt heeft beëindigd, het eerste honk heeft bereikt en nog niet is uitgemaakt.

**1.70 Slap hit (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 gebruikelijkste 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.

N.B. Een slap hit wordt niet aangemerkt als een stootslag.

**1.71 Squeeze play (Squeeze play)**

Een 'squeeze play' is een spelsituatie waarbij het aanvallende team, met een honkloper op het derde honk, probeert die honkloper een punt te laten scoren doordat de slagman de bal met de knuppel raakt. (zie 6.05 c)

**1.72 Starting players (Startende spelers)**

Dit zijn de spelers (niet de wisselers) die vermeld zijn op de line-up card die aan de plaatsrechter is overhandigd.

**1.73 Stealing (Stelen)**

Dit is de handeling van een honkloper die probeert een honk op te schuiven tijdens een worp naar de slagman.

**1.74 Strike zone (Slagzone)**

Dit is de ruimte boven enig deel van de thuisplaat tussen de oksels en de bovenkant van de knieën van de slagman wanneer deze zijn natuurlijke slaghouding aanneemt.

**1.75 Tag (Tik)**

Een tik is de handeling door een velder die

- a. een honk aantikt met enig deel van zijn lichaam terwijl hij de bal stevig vasthoudt in zijn hand(en) of handschoen, of
- b. een (slagman-)honkloper met de bal aanraakt, of
- c. een (slagman-)honkloper aanraakt met zijn handschoen waarin de bal zit, terwijl hij de bal tijdens en onmiddellijk na de tikactie onder controle heeft.

**1.76 Tagging up (Tagging up)**

Tagging up is de handeling van een honkloper die naar zijn honk terugkeert, of contact met zijn honk houdt, voordat hij reglementair opschuift op een hooggeslagen bal die voor het eerst door een velder wordt aangeraakt. Dit moet niet worden verward met de handeling van een velder die een honk of een (slagman-)honkloper tikt.

**1.77 Team member (Lid van het team)**

Dit betreft iedere persoon die zich op de spelersbank mag bevinden.

**1.78 Throw (Aangooi)**

Dit is de handeling van een velder wanneer hij de bal naar een andere velder gooit.

N.B.

Indien de aangegooide bal een blokbal wordt of in onbespeelbaar gebied terecht komt ('overthrow'), krijgen alle honklopers twee honken toegewezen, gerekend van het laatste honk dat was aangeraakt op het moment van de aangooi.

**1.79 "Time" ("Time")**

Dit is de term die een scheidsrechter gebruikt om een onderbreking van het spel af te roepen. Het spel is dan dood.

**1.80 Trapped ball (Trapped ball)**

Een trapped ball is een

- a. reglementair hoog geslagen bal of line drive, die nog juist de grond of het hekwerk raakt voordat hij in de hand(en) of de handschoen van een velder komt;
- b. reglementair hoog geslagen bal die tegen het hekwerk wordt gevangen met de handschoen of blote hand en daarbij tussen de hand(schoen) en het hekwerk is geklemd;
- c. aangegooide bal naar een honk in een gedwongen loopsituatie waarbij een poging wordt gedaan de bal te vangen en de handschoen zich bovenop de op de grond liggende bal bevindt, in plaats van onder de bal;
- d. geworpen bal die bij een slag de grond raakt voordat de achtervanger hem vangt.

**1.81 Triple play (Driedubbelspel)**

Een driedubbelspel is een ononderbroken spelactie van de veldpartij, waarbij drie spelers van de slagpartij worden uitgemaakt.

**1.82 Turn at bat (Slagbeurt)**

Een slagbeurt begint als een speler in het slagperk komt staan en duurt tot de slagman is uitgemaakt of slagman-honkloper is geworden.

**1.83 Wild pitch (Wilde worp)**

Dit is een geworpen bal die zo hoog, zo laag of zo ver buiten de thuisplaat gaat, dat de achtervanger deze geworpen bal niet kan verwerken.

**1.84 Wild throw (Wilde aangooi)**

Dit is een spelmoment, wanneer de bal door een velder naar een andere velder wordt gegooid, waarbij de bal niet kan worden gevangen of onder controle kan worden gebracht, doch wel in spel blijft en geen 'blokbal' wordt.

**2. SPEELVELD**

Er wordt verwezen naar de afbeeldingen die de officiële afmetingen weergeven van het softbalveld.

**2.01 Het speelveld**

- a. Het speelveld is het gebied waarbinnen de bal reglementair kan worden gespeeld.  
N.B. Een bal wordt beschouwd op onbespeelbaar gebied te zijn wanneer de bal de grond, een persoon of een voorwerp buiten bespeelbaar gebied raakt.
- b. Het speelveld moet bestaan uit een vlak terrein zonder obstakels binnen een straal, tussen de foutlijnen, van minstens:
  1. voor dames 67,06 meter, gerekend vanaf de thuisplaat.
  2. voor heren 76,20 meter, gerekend vanaf de thuisplaat.
- c. Buiten de foutlijnen en ook tussen de thuisplaat en de backstop moet een gebied zonder obstakels liggen van niet minder dan 7.62 meter en niet meer dan 9.14 meter breedte.
- d. Het speelveld mag een waarschuwingsstrook ('warning track') hebben:
  - 1) deze moet dan binnen het speelveld gelegen zijn, direct grenzend aan enige permanent aanwezige omheining langs de achterste rand van het veld; eventueel ook direct tegen de afrastering langs de beide zijranden van het veld.
  - 2) deze strook is minimaal 3.65 meter en maximaal 4.57 meter breed, gerekend vanaf het buitenveldhek en/of vanaf de hekken langs de zijkanten van het veld.
  - 3) de strook moet gemaakt zijn van materiaal (als aarde, gravel) dat afwijkt van de speelveldgrond, maar dat daarmee wel op gelijk niveau ligt.

Het materiaal waaruit de waarschuwingsstrook is samengesteld, moet duidelijk kunnen worden onderscheiden van het overige buitenveldterrein en het heeft een signalerende functie voor spelers als zij de omheining naderen.

N.B.

Het is niet de bedoeling van deze aanbeveling voor een warning track, dat op enig voor softbal bestemd terrein nu een waarschuwingsstrook moet worden gemaakt in het buitenveldgebied (dat uit gras of iets dergelijks bestaat) wanneer gebruik wordt gemaakt van een tijdelijke, veldbegrenzende omheining (dat wil zeggen wanneer op een specifiek slowpitchveld of honkbalveld een fastpitchwedstrijd wordt gespeeld).

**2.02** Over de grondregels, met betrekking tot de grenzen van het speelveld, kunnen afwijkende afspraken worden gemaakt, wanneer backstops, hekwerken, tribunes, voertuigen, publiek of andere obstakels zich binnen het speelveld bevinden.

Ieder obstakel op goed gebied, dat zich dichterbij dan 67.06 meter voor dames en dichterbij dan 76.20 meter voor heren bij de thuisplaat bevindt, dient duidelijk te zijn gemarkeerd ten behoeve van de scheidsrechter. Indien een honkbalveld wordt gebruikt, dient de heuvel te zijn verwijderd en de backstop op de vereiste afstand van de thuisplaat te zijn geplaatst.

**2.03** De afstand tussen de honken is 18.29 meter.

De afstand van thuisplaat tot werpplaat is:

Bij de dames 13.11 meter, bij de heren 14.02 meter.

N.B.

Indien tijdens de wedstrijd wordt geconstateerd dat de afstanden niet juist zijn, dan dient de fout te worden hersteld bij het begin van de volgende nieuwe inning, waarna het spel wordt voortgezet.

**2.04** Voor het uitleggen van een binnenveld wordt verwezen naar de afbeelding met de officiële afmetingen. Deze regel dient als voorbeeld hoe een binnenveld uit te zetten met de honken 18.29 meter uit elkaar en een afstand tussen thuisplaat en werpplaat van 14.02 meter.

Om de juiste plaats van de thuisplaat vast te stellen moet een lijn worden getrokken in de richting waarin de ligging van het binnenveld wordt verlangd.

Sla een pen in de grond bij de hoek van de thuisplaat die naar de achtervanger is gericht. Bevestig een touw of koord aan deze pen en leg er knopen in of maak andere merktekens op afstanden van 14.02; 18.29; 25.86 en 36.58 meter. Leg het touw (zonder het uit te rekken) langs de eerder getrokken lijn in de aangegeven richting en plaats een pen bij het merkteken op 14.02 meter. Deze geeft het midden aan van de voorzijde van de werpplaat. Zet ook een pen bij het merkteken op 25.86 meter. Deze pen geeft het midden aan van het tweede honk. Maak nu het merkpunt op 36.58 meter vast aan een pen op het

zojuist gevonden midden van het tweede honk, neem het touw vast op het merkteken dat 18.29 meter aangeeft en loop zover naar rechts ten opzichte van de lijn die de richting aangeeft, tot het touw gespannen is.

Plaats een pen bij het merkteken dat 18.29 meter aangeeft en dit punt geeft nu de buitenste hoek aan van het eerste honk. Het strakgespannen touw geeft daarbij de lijnen aan naar het eerste en van daar naar het tweede honk. Door het touw opnieuw vast te pakken op het 18.29 meter merkteken en nu, dwars over het veld, naar links te lopen kan, op dezelfde wijze, de juiste plaats van de buitenste hoek van het derde honk worden vastgesteld.

De thuisplaat, het deel van het eerste honk dat op goed gebied ligt en het derde honk bevinden zich geheel binnen de lijnen van het binnenveld. Om te controleren of het binnenveld correct is uitgezet wordt het begin van het touw nu aan de pen bij het eerste honk bevestigd en het merkteken van 36.58 meter aan de pen bij het derde honk. Het merkteken van 18.29 meter moet nu gelijk vallen met de pen bij de thuisplaat en met het midden van het tweede honk.

Indien mogelijk nogmaals alle afstanden controleren met een stalen meetband.

- a. **De één-meterlijn (the three foot line)** wordt evenwijdig aan en 91 centimeter vanaf de foutlijn tussen thuisplaat en eerste honk getrokken, te beginnen op het punt halverwege de lijn van thuisplaat naar eerste honk.
- b. **De slagcirkel (the batter's on-deck circle)** is een cirkel met een diameter van 1.52 meter (straal 76 centimeter), die getrokken is, op fout gebied, naast het einde van de dug-out of spelersbank aan de zijde die zich het dichtst bij de thuisplaat bevindt.
- c. **Het slagperk (the batter's box).** Eén aan beide kanten van de thuisplaat, ieder met een breedte van 91 centimeter en een lengte van 2.13 meter. De zijden langs de thuisplaat liggen daar 15.2 centimeter van af. De voorste zijden van de perken moeten 1.22 meter vóór de denkbeeldige lijn liggen die dwars door het hart van de thuisplaat is getrokken. De lijnen horen bij het slagperk.
- d. **Het achtervangersperk (the catcher's box)** dient 3.05 meter lang te zijn, gerekend van de achterste buitenhoeken van de slagperken en het vak moet 2.57 meter breed zijn.
- e. **De coachvakken (the coach's boxes).** Beide vakken bevinden zich buiten het binnenveld, achter een lijn van 4.57 meter lengte. Deze lijn loopt evenwijdig aan de foutlijnen bij eerste en derde honk, ligt daar 3.65 meter vanaf, begint bij het honk en loopt in de richting van de thuisplaat.
- f. **De thuisplaat (the home plate): deze moet vervaardigd zijn van rubber.**  
De thuisplaat heeft een vijfhoekige vorm, waarvan de naar de werper gekeerde zijde 43.2 centimeter breed is.  
De zijkanten zijn 21.6 centimeter lang en lopen evenwijdig aan de binnenlijnen van de slagperken. De zijden van de naar de achtervanger gerichte punt zijn elk 30.5 centimeter lang.
- g. **De werpplaat (the pitcher's plate): deze moet vervaardigd zijn van rubber.**  
De werpplaat is 61 centimeter breed en 15.2 centimeter lang. De bovenkant van de plaat mag niet boven het maaiveld uitsteken. De voorkant van de plaat tot de achterste punt van de thuisplaat moet de volgende afstand hebben:  
14.02 meter voor heren en 13.11 meter voor dames.  
Om de werpplaat ligt een cirkel, met een diameter van 4.88 meter en een straal van 2.44 meter, getrokken vanuit het midden van de werpplaat.  
N.B.  
De lijnen die een gebied aanduiden behoren tot dat gebied.
- h. **De honken (the bases other than home plate).**  
Het tweede en derde honk zijn vierkante kussens van 38.1 bij 38.1 centimeter grootte, niet meer dan 12.7 centimeter dik en vervaardigd van canvas of ander geschikt materiaal. De honkkussens moeten stevig op hun juiste plaats bevestigd zijn.  
Het dubbelhonk moet als eerste honk gebruikt worden. De afmetingen van dit honk zijn 38.1 bij 76.2 centimeter, niet dikker dan 12.7 centimeter en gemaakt van canvas of ander geschikt materiaal. De helft van het honk is stevig bevestigd op goed gebied en de andere helft, van een contrasterende effen kleur, is vastgemaakt op fout gebied.

**Voor het dubbelhonk gelden de volgende regels:**

- (a) Een geslagen bal die het deel raakt dat in goed gebied ligt is een goed geslagen bal; een geslagen bal die alleen het deel raakt dat in fout gebied ligt is een foutslag.
- (b) Wanneer, na een geslagen bal, een spelactie plaats vindt op het eerste honk, of

wanneer de slagman-honkloper het eerste honk probeert te bereiken nadat de derde slag niet werd gevangen en de slagman-honkloper raakt alleen het deel aan dat in goed gebied ligt en de veldpartij daarna appelleert voordat de slagman-honkloper op het eerste honk is teruggekeerd, is de slagman-honkloper uit.

N.B.

Dit wordt op dezelfde wijze behandeld als het missen van een honk.

- (c) Een speler van de veldpartij moet te allen tijde dat deel van het honk gebruiken dat op goed gebied ligt.  
 Uitzondering  
 Bij iedere spelactie welke plaats vindt, terwijl de bal in spel is, vanaf fout gebied aan de kant van het eerste honk, mogen zowel de slagman-honkloper als de speler van de veldpartij ieder deel van het honk gebruiken.
- (d) Na het honk te hebben bereikt, over en voorbij het honk doorgelopen te zijn en er daarna naar terugkerend, moet de slagman-honkloper terugkomen op het deel dat in goed gebied ligt.
- (e) Bij in het buitenveld geslagen ballen waarop geen aangooi volgt naar het eerste honk mag de slagman-honkloper elk deel van het dubbelhonk gebruiken.
- (f) Bij het opnieuw aanraken van en/of gereed staan op het honk om te vertrekken na een hoog geslagen (vang)bal, moet het deel dat in goed gebied ligt worden gebruikt.
- (g) Bij een poging een honkloper, die niet in contact met zijn honk is, verrassenderwijs uit te maken ('pick off'), moet deze honkloper terugkeren naar het deel dat in goed gebied ligt.
- (h) Wanneer een honkloper terugkeert naar het deel dat in goed gebied ligt en vervolgens nog slechts in contact is met het deel in fout gebied, wordt hij beschouwd niet in contact met het honk te zijn en de honkloper moet worden uitgegeven als hij:
1. met de bal wordt getikt.
  2. na een worp vanaf dit deel vertrekt.

N.B.

Het dubbelhonk moet (ook) worden gebruikt bij ISF Wereldkampioenschappen.

**HIER KOMEN DRIE AFBEELDINGEN, ZIE UITGAVE 2000**

- VELD2000.BMP
- INFIELD.BMP
- THUISPLAAT.BMP

<b>BACK STOP</b>	
Schuine kap	1.00
Hoek	45 graden
Lengte	16.00
Hoogte	5.00 tot 6.00

<b>VARIABELE MATEN (in meters)</b>					
	<b>heren</b>	<b>dames</b>	<b>junioren</b>	<b>adspiranten</b>	<b>pupillen</b>
werpafstand	14.02	13.11	12.19	11.50	10.00
honkafstand	18.29	18.29	18.29	17.50	16.50

### 3. MATERIAAL

#### 3.01 Officiële knuppel (Official bat)

- a. De knuppel moet vervaardigd zijn van massief hardhout of van een uit twee of meerdere stukken hout opgebouwd geheel, zodanig gelijkmd dat de draadrichting van de stukken evenwijdig loopt aan de lengterichting van de knuppel.
- b. Ander materiaal waarvan de knuppel vervaardigd mag zijn is metaal, bamboe, plastic, grafiet, koolstof, magnesium, glasvezel, keramiek of elke andere materiaalsamenstelling die door de 'ISF Equipment Standards Commission' is goedgekeurd.  
N.B.  
Tijdelijk mag, tot nader onderzoek is afgerond, geen gebruik worden gemaakt van knuppels, gemaakt van een timetal 15-3 of van een teledyne 15-333 titaniumlegering of van knuppels die dit materiaal bevatten.
- c. De knuppel mag opgebouwd zijn uit lagen die uitsluitend zijn samengesteld uit hout en lijm die, eenmaal afgewerkt, met een transparante vernislaag moet zijn afgedekt.
- d. De knuppel moet rond zijn en moet glad zijn afgewerkt.
- e. De knuppel mag niet langer zijn dan 86.4 centimeter (34 inches) en niet zwaarder zijn dan 1077 gram (38 ounces).
- f. De diameter mag op het dikste gedeelte niet groter zijn dan 5.7 centimeter (2 1/4 inches). Rekening houdend met uitzetting is voor de knuppel een tolerantie toegestaan van 0.8 millimeter (1/32 inch).
- g. Een metalen knuppel mag, nabij de greep, gebogen ('angular') zijn.
- h. Een knuppel mag nergens zichtbare klink- of popnagels, pennen, ruwe of scherpe kanten of bevestigingsmateriaal van welke aard dan ook hebben, dat enig gevaar kan vormen. Een metalen knuppel moet zonder bramen en zonder scheuren zijn.
- i. Een metalen knuppel mag geen houten greep hebben.
- j. Een knuppel moet voorzien zijn van een veiligheidsgreep van kurk, band (tape maar geen glad plastic tape) of van een omwikkeling die uit ander materiaal is samengesteld. De veiligheidsgreep mag niet korter zijn dan 25.4 centimeter (10 inches) en mag niet langer zijn dan 38.1 centimeter (15 inches) gemeten vanaf de knop aan het dunne uiteinde van de knuppel. Harsen of andere substanties uit spuitbussen, aangebracht op de veiligheidsgreep om het houvast te vergroten, zijn toegestaan mits zij uitsluitend op de greep worden toegepast.  
N.B.  
Wanneer tape op een knuppel is gebruikt moet deze omwikkeling spiraalsgewijze en zonder onderbreking zijn bevestigd. Meer dan twee lagen is niet toegestaan.
- k. Indien een metalen knuppel niet uit één stuk is vervaardigd en derhalve ook geen gesloten uiteinde aan het dikke deel heeft, moet daar een uit rubber, vinyl, plastic of uit ander, door de 'ISF Equipment Standards Commission' goedgekeurd materiaal gemaakte dop stevig in worden verankerd.
- l. Een knuppel moet een veiligheidsknop hebben die, rondom, onder een hoek van 90 graden minstens 6 millimeter (1/4 inch) uit het handvat steekt. De knop mag aan de knuppel worden geperst, gegoten, gedraaid, gelast of op andere mechanische wijze permanent zijn bevestigd.  
N.B.  
Wanneer een wijd- of puntig uitlopende knop is aangebracht wordt de knuppel beschouwd te zijn 'veranderd'.
- m. Elke knuppel moet door de fabrikant op opvallende wijze, goed zichtbaar, voorzien zijn van het opschrift 'Official ISF approved softball' of een andere aanduiding, die kan worden vastgesteld en goedgekeurd door de 'ISF Equipment Standards Commission'. Als het opschrift door slijtage niet meer leesbaar is, dient de knuppel als reglementair te worden beschouwd indien hij in alle andere opzichten wel reglementair is gebleven.
- n. Het gewicht, de gewichtsverdeling en lengte van een knuppel moet definitief zijn vastgelegd ten tijde van het productieproces en mag naderhand op geen enkele wijze worden veranderd, tenzij voldaan wordt aan de specifieke voorschriften van regel 3.1

#### 3.02 Inzwaaiknuppels (Warm-up bats)

- a. De opvolgende slagman, dit is de speler van de slagpartij volgende op degene die aan slag is, mag inzwaaien met twee officiële softbalknuppels of één goedgekeurde inzwaaiknuppel of in combinatie met niet meer dan twee knuppels.

- b. De inzwaai knuppel moet geheel uit één stuk vervaardigd zijn en moet voorzien zijn van een veiligheidsgreep.  
De tekst 'warm-up' moet op het dikke deel staan met letters die 3.2 centimeter (1 1/4 inches) groot zijn. Het dikke deel van de knuppel moet bovendien een diameter hebben van meer dan 5.7 centimeter (2 1/4 inches).
- c. Bij het inzwaaien mag niets aan een knuppel zijn bevestigd, zoals verzwarende ringen en dergelijke.

**Uitzondering**

Een door de ISF goedgekeurde knuppelverzwaring mag wel worden gebruikt bij het inzwaaien (in 1997 is de zgn. 'Power Wrap' goedgekeurd).

**Strafbepaling 3.02**

Als een andere (inzwaai)knuppel dan een reglementaire inzwaai knuppel wordt gebruikt, moet het onreglementaire materiaal uit de wedstrijd worden verwijderd. Bij een herhaalde overtreding kan de betrokken speler uit het veld worden gestuurd.

**3.03 Officiële softbal (Official softball)**

- a. De wedstrijdbal moet een regelmatig oppervlak hebben met gladde naden waarvan het stiksel niet boven het oppervlak van de bal mag uitsteken of de bal mag geheel glad, zonder gestikte naden, zijn.
- b. De kern van de bal moet bestaan uit hetzij eerste kwaliteit langvezelige kapok, een mengsel van kurk en rubber of een mengsel van polyurethaan, danwel uit andere materialen die zijn goedgekeurd door de 'ISF Equipment Standards Commission'.
- c. De bal mag, machinaal of handmatig, omwikkeld zijn met getwijnd garen van een hoge kwaliteit en afgedekt zijn met een latex of rubber bindmiddel.
- d. Met behulp van lijm moet de onderzijde van de afdekkende huid aan de bal zijn geplakt en daarna zijn genaaid met een katoenen of linnen draad die vooraf met was is behandeld, of de kern moet zijn voorzien van een voorgevormde afdekking die op de kern is geplakt of die geheel is samengesmolten met het binnenwerk (dat de kern vormt). Iedere voorgevormde afdekkende huidlaag moet voorzien zijn van een natuurgetrouw nagebootst stiksel dat is goedgekeurd door de 'ISF Equipment Standards Commission'.
- e. De buitenkant van de bal moet vervaardigd zijn van de fijnste, eerste kwaliteit, met chroomzuur gelooid paarden- of koeienleder of van synthetisch materiaal of van andere materialen goedgekeurd door de 'ISF Equipment Standards Commission'.
- f. Ballen die in wedstrijden bij ISF kampioenschappen worden gebruikt moeten voldoen aan de normen die zijn gesteld door de 'ISF Equipment Standards Commission' en dienen voorzien te zijn van een stempel met het goedkeuringsteken, aangenomen en goedgekeurd door de 'ISF Equipment Standards Commission'.
1. De complete '12-inch' (30.5 centimeter) bal moet een omtrek hebben van minimaal 30.2 centimeter (11 7/8 inch) en maximaal 30.8 centimeter (12 1/8 inch), mag niet minder wegen dan 178 gram (6 1/4 ounces) en niet meer dan 198.4 gram (7 ounces). De huid om de bal van het type met vlakke naad moet genaaid zijn met de dubbele naaldmethode en de naad moet minstens 88 steken tellen.
  2. Slow pitch.
  3. De 12-inch bal moet een 'coefficient of resitution' (een 'veerkrachtsfactor', afgekort COR) en een 'compression standard' (een 'indrukbaarheidsfactor') hebben. Die zullen worden bepaald en vastgesteld door de 'ISF Equipment Standards Commission'.
- g. De met een witte huid en met witte draad genaaide of de met een optisch gele huid en met rode draad genaaide 12 inch bal met een COR van 0.47 of lager moet worden gebruikt in wedstrijden bij de volgende ISF kampioenschappen: fast pitch voor mannen, vrouwen, jongens en meisjes.
- Alleen KNBSB:**  
Er mag alleen gespeeld worden met ballen die genoemd worden in de officiële lijst die gepubliceerd wordt door de bond.
- h. Slow Pitch.
- i. Slow Pitch.
- j. Met ingang van 1 januari 2002 moet voor alle ballen die worden gebruikt, de kracht om de bal 1/4 inch in te drukken maximaal 525 pounds zijn wanneer de ballen worden gemeten overeenkomstig de ASTM testmethode, die bepaalt in hoeverre softballen onder druk mogen of moeten indeuken. Een en ander dient door de 'ISF Equipment Standards Commission' geaccordeerd te zijn.

Hieronder worden de voor de softballen vastgestelde normen opgenoemd:

Softbal	Stikselkleur	Maten		Gewicht		Gemerkt
		Minimum omtrek	Maximum omtrek	Minimum	Maximum	
30.5 cm	wit	30.2 cm	30.8 cm	178 gram	198.4 gram	ISF-logo
12 inch FP		11 7/8 inch	12 1/8 inch	6 1/4 oz.	7 oz.	

- 3.04** Een handschoen mag door iedere speler worden gebruikt, maar alleen de achtervanger en de eerste honkman mogen een want gebruiken.  
 De bovenkant van het web tussen de duim en het deel met de overige vingers van een handschoen of want die door een achtervanger of een eerste honkman wordt gebruikt of van een handschoen die door een velder wordt gebruikt, mag niet groter zijn dan 12.7 centimeter (5 inches).  
 De handschoen van de werper moet van één egale kleur zijn, maar mag niet wit of grijs zijn. Alle andere spelers mogen meerkleurige handschoenen gebruiken. Voor iedereen geldt dat handschoenen die aan de buitenkant een wit of grijsgekleurde ronde of cirkelvormige afbeelding, die de vorm van een bal suggereren, dragen, onreglementair zijn (zie de afbeeldingen en de specificaties).

**HIER KOMT DE AFBEELDING HANDSCHOEN.BMP**

Specificaties		cm	inches
a.	Breedte van de handpalm (aan de bovenkant)	20.3	8
b.	Breedte van de handpalm (aan de onderkant)	21.6	8 1/2
c.	Breedte van de webopening aan de bovenkant	12.7	5
d.	Breedte van de webopening aan de onderkant	11.5	4 1/2
e.	Afmeting van het web van boven- tot onderkant	18.4	7 1/4
f.	Lengte van de naad langs de wijsvinger, van de basis tot de top	19.0	7 1/2
g.	Lengte van de naad langs de duim, van de basis tot de top	19.0	7 1/2
h.	Lengte van de naad van duimtop via de basis tot de wijsvingertop	44.5	17 1/2
i.	Afmeting van de duimtop tot de onderkant van de handschoen	23.5	9 1/4
j.	Afmeting van de wijsvinger top tot de onderkant van de handschoen	35.6	14
k.	Afmeting van de middelvingertop tot de onderkant van de handschoen	33.7	13 1/4
l.	Afmeting van de ringvingertop tot de onderkant van de handschoen	31.1	12 1/4
m.	Afmeting van de pinktop tot de onderkant van de handschoen	27.9	11

- 3.05** Het dragen van schoenen is voor alle spelers verplicht. Een schoen is reglementair als het bovenwerk gemaakt is van canvas, leer of andere gelijksoortige materialen.
- De zolen mogen glad zijn of voorzien zijn van zachte of harde rubber noppen.
  - De normale c.q. gebruikelijke zool- en hakijzers zijn toegestaan mits de punten van de ijzers niet meer dan 1.9 centimeter (3/4 inch) onder de zool of de hak van de schoen uitsteken.
  - Op zool- en hakijzers gelijkende exemplaren van hard plastic, nylon of polyurethaan of schoenen met afneembare ijzers c.q. noppen waarbij onafgeschermd bevestigingspunten bloot kunnen komen, zijn in geen enkele klasse en op geen enkel spelniveau toegestaan.
  - Schoenen met afneembare noppen die in de zool van de schoen worden geschroefd zijn wel toegestaan.
- Jeugd: metalen zool- en hakijzers c.q. noppen zijn in geen enkele jeugdklasse, op geen enkel spelniveau toegestaan.

**3.06 Maskers, bodyprotectors, beenbeschermers en helmen**

- Maskers**  
 Alle achtervangers moeten een helm dragen en een masker met keelbeschermer.  
 N.B.1  
 Achtervangers (of andere leden van het verdedigende team) moeten een masker,

keelbeschermer en een helm dragen als er naar hen ingegooid wordt vanaf de werpplaat of vanaf een andere plaats. Indien degene die de ingooiworpen vangt geen masker wil dragen, moet hij worden vervangen door iemand die wel een masker draagt.. Een draadmasker met fabrieksmatig verlengde bescherming voor de keel mag worden gebruikt als vervanging van een masker met afzonderlijke keelbeschermer.

N.B. 2

Het gebruik door achtervangers van een masker dat gewoonlijk bij ijshockey door een doelverdediger wordt gebruikt, is reglementair.

Indien het masker niet is voorzien van een fabrieksmatig verlengde bescherming voor de keel, moet een losse keelbeschermer aan het masker worden bevestigd alvorens het masker mag worden gebruikt.

b. Slow Pitch.

c. **Gezichtsbeschermer**

Iedere verdedigende of aanvallende speler mag een goedgekeurd gezichtsbeschermend kunststof masker dragen. Het is verboden zo'n masker te gebruiken indien het gescheurd of vervormd is of wanneer de zachte beschermende bekleding is vergaan of ontbreekt.

Ondeugdelijke gezichtsbeschermers dienen te worden verwijderd.

N.B.

Achtervangers mogen zo'n masker niet dragen in plaats van een regulier masker met keelbescherming.

d. **Bodyprotectors** moeten door vrouwelijke achtervangers en alle jeugdachtervangers worden gedragen.

e. **Beenbeschermers**

Jeugdachtervangers moeten beenbescherming dragen die zowel de schenen als de knieschijven beschermt.

f. **Helmen**

Helmen met twee oorbeschermers zijn verplicht voor slagman, opvolgende slagman, slagman-honkloper, honklopers, achtervangers, jeugdspelers die als honkcoach fungeren in het coachvak bij het eerste en derde honk en jeugd die zich als bat boy of als bat girl op het veld of in de dug-out bevindt. Iedere veldspeler moet een pet of een goedgekeurde helm van dezelfde kleur als van de petten in de clubkleur dragen.

N.B.

Gebroken, gescheurde, ingedeukte of veranderde helmen zijn verboden en dienen uit de wedstrijd te worden verwijderd.

1. Het in gebreke blijven wanneer de scheidsrechter opdracht heeft gegeven de helm te dragen leidt ertoe dat de betrokken speler wordt uitgegeven.

Uitzondering

De opvolgende slagman, jeugdspelers in de coachvakken of achtervangers worden, na een waarschuwing, uit de wedstrijd gestuurd.

2. Het met opzet op onjuiste wijze dragen van de helm of het met opzet afzetten van de helm terwijl de bal in spel is, waarbij de scheidsrechter dit als een opzettelijke daad aanmerkt, heeft tot gevolg dat de overtreder onmiddellijk wordt uitgegeven.

Uitzondering

Een over het hek geslagen homerun.

Gevolg 3.06 f 2

De bal blijft in spel.

Het uitgeven van een looper wegens het opzettelijk afzetten van een helm heft een gedwongen-loopsituatie niet op.

3. Indien een aangegooide of geslagen bal de helm raakt die niet meer op het hoofd wordt gedragen en daardoor hinderen ontstaat of wanneer een veldspeler met de op de grond liggende helm in contact komt en tengevolge daarvan een actie niet kan voltooien, zal de speler van de slagpartij die de helm droeg, worden uitgegeven.

Gevolg 3.06 f 3

Het spel is dood.

Zie regel 3.07 voor een blokbal die ontstaat door materiaal van de slagpartij.

**3.07** Noch op goed gebied, noch op fout gebied mag materiaal op het veld blijven liggen.  
Gevolg 3.07

Voor materiaal van de slagpartij dat een blokbal (en daarmee hinderen) veroorzaakt wordt de speler

tegen wie de actie was gericht uitgegeven. Het spel is dood. Als het niet duidelijk is of een poging wordt gedaan iemand uit te maken, wordt geen van de honklopers uitgegeven, maar alle honklopers keren terug naar het laatste honk dat zij aanraakten op het moment dat het spel werd doodgemaakt.

### 3.08 Uniform

In een team dienen alle spelers uniformen te dragen die qua kleur, snit en stijl gelijk zijn. Zie voor het uniform van de coaches regel 4.01b.

N.B.

Als een speler door de scheidsrechter wordt gevraagd sieraden, onreglementair schoeisel of onreglementaire delen van het uniform af of uit te doen en de betrokkene dat weigert, wordt de speler het recht ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen.

- a.
  1. Petten moeten gelijk zijn en alle manlijke spelers zijn verplicht ze te dragen. Petten moeten op de juiste wijze worden gedragen.
  2. Petten, zonnekleppen en haarbanden zijn niet verplicht voor vrouwelijke spelers, maar mogen door elkaar worden gedragen. Indien meerdere soorten door elkaar worden gedragen, dienen deze alle van dezelfde kleur te zijn en van ieder soort moet de kleur en de stijl gelijk zijn.

Uitzondering

Als een veldspeler er voor kiest een goedgekeurde helm te dragen van dezelfde kleur als de teampet, is hij niet verplicht een pet te dragen.

- b. Spelers mogen een effen gekleurd ondershirt dragen. Het mag wit zijn, maar moet wel uniform zijn. Het is niet verplicht dat alle spelers een ondershirt dragen. Indien meerdere spelers een ondershirt dragen moeten die gelijk zijn. Geen der spelers mag een ondershirt dragen met zichtbaar gerafelde, ingeknipte of ingescheurde mouweinden.
- c. Broeken/slidingpants. De uniformbroeken van de spelers moeten of allemaal lang of allemaal kort zijn. Effen gekleurde uniforme slidingpants mogen worden gedragen. Het is niet verplicht dat alle spelers slidingpants dragen, maar als meerdere spelers ze zichtbaar dragen moeten ze van gelijke kleur en gelijk model zijn, behalve de tijdelijk met drukkers of kleefband aan te brengen 'sliding pads'. De spelers mogen geen zichtbare slidingpants dragen met gerafelde, ingeknipte of ingescheurde broekspijpen.
- d. Cijfers. Arabische cijfers van een contrasterende kleur en elk van tenminste 15.24 centimeter (6 inches) hoogte moeten zijn aangebracht op de rugzijde van alle uniformshirts. Leden van hetzelfde team mogen niet een zelfde nummer dragen (nummer 1 en 01 zijn voorbeelden van een zelfde nummer). Slechts de nummers 01 tot en met 99 mogen worden gebruikt. Spelers zonder rugnummer mogen niet aan het spel deelnemen.
- e. Op de rugzijde van het uniformshirt mag, boven het nummer, de naam van de speler zijn aangebracht.
- f. Gipsverbanden (samengesteld uit of met gips, metaal of andere harde substantie) mogen tijdens een wedstrijd niet worden gedragen.

N.B.

Zichtbaar metaal (geen onderdeel van een 'gipsverband' zijnde) kan als reglementair worden beschouwd indien het afdoende met zacht materiaal is bedekt, daarna met tape is afgeplakt en door de scheidsrechter is goedgekeurd.

- g. Sieraden. Een zichtbaar sieraad zoals polshorloge, armband, alle soorten oorbellen, halsketting of enig ander voorwerp dat door de scheidsrechter wordt geacht gevaarlijk te (kunnen) zijn, mag tijdens de wedstrijd niet worden gedragen. (S.O.S.-) armbanden en halskettingen die een medische boodschap met zich dragen worden niet als sieraden beschouwd, maar als zij worden gedragen moeten zij aan het lichaam zijn vastgetaped.

### 3.09 Alle materiaal

In tegenstelling tot het voorafgaande, behoudt de ISF zich het recht voor om toestemming tot het gebruik te weigeren, danwel in te trekken, van enig materiaal dat, zulks slechts door de ISF te bepalen, het karakter van het spel beduidend verandert, de veiligheid aantast van deelnemers of toeschouwers of de prestatie van een speler meer een gevolg doet zijn van diens gebruikte materiaal dan van zijn persoonlijke vaardigheid.

## 4. COACHES, SPELERS EN WISSELSPELERS

### 4.01 Coaches

- a. De hoofdcoach is verantwoordelijk voor het tekenen van de line-up card.
- b. Coaches moeten correct gekleed zijn, inclusief het dragen van geschikt schoeisel, of gekleed zijn in het teamuniform, overeenkomstig de teamkleuren.  
De coach mag alleen een goedgekeurde pet dragen.
- c. Een honkcoach is een gekwalificeerd teamlid van de slagpartij dat plaatsneemt in het coachvak op het veld.
  1. Aanvallend zijn twee honkcoaches toegestaan om verbaal hulp en instructies te geven aan hun teamgenoten.
  2. Eén coach neemt plaats in het coachvak bij het eerste honk en één bij het derde honk. Ze zijn verplicht binnen de grenzen van hun coachvak te blijven.  
Uitzondering  
Een coach mag zijn coachvak verlaten om een honkloper het teken te geven een sliding te maken, door of terug te gaan naar een honk, of uit de weg te gaan voor een velder zolang hij niet hindert bij de spelsituatie.
  3. Een honkcoach mag zich alleen richten tot zijn eigen teamleden.
  4. Een van de coaches mag in het coachvak een score-boek, een pen of potlood en een teller bij zich hebben; hij mag deze voorwerpen alleen gebruiken om de score en de prestaties bij te houden.
- d. Een (hoofd)coach van het verdedigende team is een gekwalificeerd lid van de veldpartij, die of een niet-spelende coach mag zijn die op de spelersbank blijft of een spelercoach die het veld in gaat. Deze coach mag aanwijzingen en hulp geven aan zijn team, wanneer dit in het veld staat.
- e. Coaches mogen zich niet negatief uitlaten over spelers, scheidsrechters of toeschouwers.
- f. Niet toegestaan is apparatuur voor communicatie tussen
  1. de coaches op het veld,
  2. de coaches en de dug-out,
  3. de coaches en een speler,
  4. het gebied waar de toeschouwers zich bevinden en het veld (dug-out, coaches en spelers daarbij inbegrepen).

Gevolg 4 e-f: Overtreding van deze regels resulteert in het uit het veld zenden van de hoofdcoach.

### 4.02 Line-up cards (Line-up cards)

- a. De compleet ingevulde officiële line-up cards moeten bij het begin van de wedstrijd worden overhandigd aan de plaatscheidsrechter en de official scorer. De plaatscheidsrechter bewaart de cards voor de duur van de wedstrijd.
  1. Op de line-up cards waarmee wordt begonnen mag de naam van een speler niet voorkomen als hij (op dat moment) niet in uniform aanwezig is op of bij het speelveld.
  2. Alle aanwezige wisselers dienen, met achternaam, voornaam en rugnummer, op de daartoe bestemde plek op de line-up card te worden vermeld.
  3. Op ieder moment in de wedstrijd mogen namen van gekwalificeerde teamleden worden toegevoegd aan de lijst met wisselers.
  4. De naam van de hoofdcoach moet op de line-up card staan.
- b. In de opstelling van mannenteams mogen uitsluitend spelers worden opgenomen en in de opstelling van vrouwenteams uitsluitend speelsters.

### 4.03 Spelers

- a. Een team moet zijn samengesteld uit spelers die op de volgende posities spelen:
  1. Negen spelers: werper (1), achternvanger (2), eerste honkman (3), tweede honkman (4), derde honkman (5), korte stop (6), linksvelder (7), midvelder (8) en rechtsvelder (9).
  2. Tien spelers met Aangewezen Speler (DP).
  3. Slow Pitch.
  4. Slow Pitch.

N.B.  
Spelers van de veldpartij mogen zich overal in goed gebied opstellen, behalve de achternvanger die zich in het achternvangersperk moet bevinden en de werper die zich voor aanvang van iedere worp in de reglementaire werpstand of binnen de werpcirkel moet bevinden wanneer hij de bal in spel brengt.
- b. Om een wedstrijd te kunnen beginnen of te kunnen voortzetten moet van een team het vereiste aantal spelers aanwezig zijn binnen het gebied waar dat team zich behoort te bevinden.

**Alleen KNBSB**

Regel b. is uitsluitend van toepassing voor die klassen waarin gebruik gemaakt wordt van de regels met betrekking tot de DP- en de re-entry (4.05, 4.07, 4.08 h en i).

Voor de overige klassen geldt het volgende.

Volgens regel 4.03 is men verplicht steeds negen spelers in het veld te brengen. In het Reglement van Wedstrijden wordt evenwel bepaald dat een wedstrijd gespeeld moet worden, zodra minstens zes spelers aanwezig zijn. In dat geval worden voor de afwezige spelers plaatsen gereserveerd op de scorekaart in een volgorde, door de aanvoerder te bepalen. Indien het de beurt van één der afwezigen is om te slaan, wordt terstond een uit ingevuld op de scorekaart (zgn. 'automatische nul'). Deze uitzondering geldt alleen in die klassen, waarin niet wordt gespeeld met de regels voor de Aangewezen Speler (DP-) en de re-entryregel. Gevolg 4.03 b

De wedstrijd wordt gestaakt en verloren verklaard voor het team dat in gebreke blijft.

**4.04 Startende spelers**

Een speler is officieel een startende speler nadat de line-up card is bekeken en goedgekeurd door de plaatsrechter en een afgevaardigde van het team tijdens de bijeenkomst voor het begin van de wedstrijd.

- a. Voor de bijeenkomst mogen nog namen worden ingevuld op de line-up card.
- b. In het geval van ziekte of een blessure mogen tijdens de bijeenkomst nog wijzigingen worden aangebracht. Dan mag een wisselspeler, die op de line-up card staat, op de plaats komen van een speler die in de slagvolgorde van het team was opgenomen en die wisselspeler wordt dan beschouwd de startende speler te zijn.
- c. De speler, wiens naam tijdens de bijeenkomst wordt vervangen, kan op ieder moment als wisselspeler in de wedstrijd komen.

**4.05 Aangewezen Speler (Designated Player)**

- a. Een Aangewezen Speler (DP) mag als slagman worden gebruikt voor ieder van de verdedigende spelers op voorwaarde dat dit vóór aanvang van de wedstrijd wordt gemeld en dat de naam van de speler in de slagvolgorde als één van de negen slagmannen is opgenomen.
- b. De startende DP mag worden vervangen en mag éénmaal terugkomen (re-entry), op voorwaarde dat hij terugkomt op de plaats in de slagvolgorde die hij bezette toen hij de wedstrijd verliet.
- c. De naam van de speler voor wie de DP slaat, de DEFO ('Defense Only') genoemd, moet op de tiende plaats van de line-up card zijn vermeld.
- d. De startende speler die als DP staat vermeld (of zijn vervanger) moet, als hij in de wedstrijd is, de gehele wedstrijd op dezelfde plaats in de slagvolgorde blijven.
- e. De DP of diens vervanger en de DEFO of diens vervanger mogen nooit tegelijkertijd samen aanvallend spelen.
- f. De DP mag op ieder moment worden vervangen door een invallende slagman, een invallende honkloper of hij mag worden vervangen door de verdedigende speler (DEFO) voor wie hij slaat. N.B. Wanneer de DEFO de plaats inneemt van de DP, geldt dit niet als vervanging voor de DEFO.

Wanneer de startende DP door de DEFO of een wisselspeler wordt vervangen terwijl hun team aan slag is, dan verlaat de DP de wedstrijd.

1. Indien vervangen door de persoon die slechts verdedigend speelt (de DEFO), wordt het aantal spelers teruggebracht van tien naar negen. Wanneer de DP niet meer terugkomt eindigt de wedstrijd reglementair met negen spelers.
2. Wanneer de DP terugkomt mag hij zowel aanvallend als verdedigend gaan spelen (de DEFO verlaat dan de wedstrijd en het team gaat met 9 spelers verder), of de DP gaat alleen aanvallend spelen (de DEFO speelt dan alleen verdedigend en neemt weer positie 10 op de line-up card in).

Gevolg 4.05 a-f

Regel 4.08 is ook hier van toepassing. Wanneer de DP terugkomt op een andere plaats in de slagvolgorde dan de plaats die hij als startende speler bij het begin van de wedstrijd innam, wordt dat beschouwd als een onreglementaire re-entry.

- g. De DP mag op iedere veldpositie verdedigend gaan spelen. Wanneer de DP dat doet voor een andere speler dan voor de DEFO zal die andere speler blijven slaan, maar niet langer verdedigend spelen. Hij wordt niet beschouwd de wedstrijd te hebben verlaten.
- h. De DP mag verdedigend spelen voor de DEFO, waarbij de DEFO wordt beschouwd de wedstrijd

- te hebben verlaten, daarmee het aantal spelers terugbrengend van tien naar negen.
- i. De persoon waarvoor wordt geslagen (de DEFO) mag op ieder moment worden vervangen, hetzij door een reglementaire wisselspeler, hetzij door de DP voor wie hij verdedigend speelt. Eénmaal mag de DEFO terugkomen, hetzij op de tiende plaats, hetzij op de plaats van de DP in de slagvolgorde.
1. Wanneer hij terugkomt op de tiende plaats mag de DEFO op iedere veldpositie weer alleen verdedigend spelen.
  2. Wanneer de DEFO terugkomt op de plaats van de DP, speelt de DEFO zowel aanvallend als verdedigend. Er zijn dan slechts negen spelers in de slagvolgorde.
- Gevolg 4.05 g-i  
Indien de DEFO op één van de eerste negen plaatsen van de slagvolgorde voor iemand anders dan de oorspronkelijke DP wordt gezet, dan wordt dat beschouwd als een onreglementaire re-entry.

#### 4.06 Slow Pitch

#### 4.07 Re-entry

- a. Ieder van de startende spelers mag worden vervangen en éénmaal terugkomen, mits de betrokken speler terugkomt op dezelfde plaats in de slagvolgorde.  
N.B.  
De oorspronkelijke speler en de vervanger(s) kunnen niet tegelijkertijd in de slagvolgorde voorkomen.
- b. Indien een coach een wisselspeler vervangt en dezelfde wisselspeler later opnieuw aan de wedstrijd laat deelnemen, wordt dit als een onreglementaire re-entry beschouwd.  
Gevolg 4.07 a-b
1. Overtreding van de re-entryregel wordt gezien als een appelsituatie. Op ieder moment dat en zolang de onreglementaire vervanger zich (actief) in de wedstrijd bevindt, mag worden geappelleerd.
  2. Het appèl behoeft niet voor de volgende worp te worden gemaakt, maar wel blijven alle acties gehandhaafd die plaatsvonden terwijl de onreglementaire vervanger aan het spel deelnam.
  3. De straf op een onreglementaire re-entry is het uit het veld zenden van zowel de hoofdcoach (wiens naam op de line-up card is vermeld) als de in overtreding zijnde speler.
- N.B.  
Indien bij het overtreden van de re-entryregel tevens een ongemelde vervanging plaats vindt (zie 4.08 g) wordt ook de straf voor deze ongemelde vervanging gegeven.
4. De naam van de nieuwe hoofdcoach, die nu de verantwoordelijkheid voor het team op zich neemt, moet aan de plaatscheidsrechter gemeld worden.

#### 4.08 Wisselerspelers

Een wisselspeler mag de plaats innemen van een speler wiens naam is opgenomen in de slagvolgorde van zijn team.

De vervanging van spelers is onderworpen aan de volgende regels:

- a. Iedere speler mag op ieder moment van de wedstrijd worden vervangen.
  - b. De hoofdcoach of een vertegenwoordiger van het team dat een speler wil vervangen dient dit onmiddellijk aan de plaatscheidsrechter te melden op het moment dat een vervanger in de wedstrijd komt.
  - c. Wisselerspelers worden beschouwd in de wedstrijd te zijn wanneer zij aan de plaatscheidsrechter zijn gemeld.
  - d. Daarop zal de plaatscheidsrechter de vervanging aan de scorer melden vóór de volgende worp.
  - e. Een speler kan de regels betreffende vervanging niet overtreden vóór de volgende worp. Wanneer de coach van het team dat in overtreding is of de in overtreding zijnde speler de vervanging meldt aan de plaatscheidsrechter vóórdat de tegenpartij dit doet, is er geen sprake van overtreding, ongeacht hoe lang de speler(s) onreglementair in de wedstrijd was (waren).
- N.B.  
Het gebruik van een onreglementaire vervanger moet door het benadeelde team onder de aandacht van de plaatscheidsrechter worden gebracht op het moment dat de onreglementaire vervanger aan de wedstrijd deelneemt. Dit is een appelsituatie.

- f. Wanneer de overtreding (het niet melden van de vervanging) wordt ontdekt vóórdat een bal (reglementair of onreglementair) is geworpen volgt er geen straf en de onreglementaire vervanger moet dan als reglementair vervanger worden beschouwd.
- g. De onreglementaire vervanger wordt beschouwd aan het spel te zijn gaan deelnemen en de onreglementair vervangen speler wordt beschouwd de wedstrijd te hebben verlaten na één worp (reglementair of onreglementair).

Gevolg 4.08g

#### **Aanval**

1. Wanneer de onreglementaire speler wordt ontdekt terwijl hij aan slag is, wordt hem het recht ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen. Hij is dan een ongerechtigde speler geworden. Een reglementaire vervanger neemt zijn plaats in met dezelfde slag- en wijdstand. Ieder opschuiven van honklopers gedurende de slagbeurt van de onreglementaire slagman is reglementair en blijft gehandhaafd.
2. Wanneer de onreglementaire speler wordt ontdekt nadat hij zijn slagbeurt heeft beëindigd en vóór de eerstvolgende worp, wordt de onreglementaire speler uitgegeven en wordt hem het recht ontzegd verder aan het spel deel te nemen. Hij is dan een ongerechtigde speler geworden. Ieder opschuiven van honklopers als gevolg van obstructie, een veldfout, een 'geraakt werper', vier wijd, een honkslag of een goed geslagen bal, niet zijnde een honkslag, moet ongedaan worden gemaakt.
3. Wanneer de onreglementaire speler wordt ontdekt nadat hij zijn slagbeurt heeft beëindigd en na de eerstvolgende worp wordt hem het recht ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen. Hij is dan een ongerechtigde speler geworden. Ieder opschuiven van honklopers gedurende de slagbeurt van de onreglementaire slagman is reglementair en blijft gehandhaafd. Niemand is uit.
4. Wanneer de speler zich onreglementair als honkloper in de wedstrijd bevindt, wordt hem het recht ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen. Hij is dan een ongerechtigde speler geworden en alle opgeschoven honken door de onreglementaire honkloper blijven geldig. Op het honk wordt zijn plaats ingenomen door een wisselspeler of door de startende speler (via re-entry).

#### **Verdediging**

1. Wanneer de onreglementaire speler wordt ontdekt nadat hij een spelactie heeft uitgevoerd en vóór de eerstvolgende worp, heeft het aanvallende team de keuze tussen het accepteren van het resultaat van de spelactie en het terugdraaien van de spelsituatie, waarbij in het laatste geval de slagman opnieuw aan slag gaat met de slag- en wijdstand die hij had voordat de onreglementaire speler werd ontdekt. Alle honklopers gaan terug naar de honken die zij vóór de spelactie bezetten. De onreglementaire speler wordt het recht ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen. Hij is dan een ongerechtigde speler geworden.
2. Wanneer de onreglementaire speler wordt ontdekt nadat een bal naar de volgende slagman is geworpen, blijven alle spelacties gehandhaafd, maar de onreglementaire speler wordt het recht ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen. Hij is dan een ongerechtigde speler geworden.

N.B.

Als een ongerechtigde speler in de wedstrijd terugkomt, wordt de wedstrijd verloren verklaard voor het overtredende team.

- h. Een vervangen speler mag niet opnieuw aan de wedstrijd deelnemen, behalve als coach.  
Uitzondering  
Iedere speler van de startende slagvolgorde mag éénmaal terugkomen (zie 4.07).
- i. De speler die vermeld staat in de startende slagvolgorde kan meerdere malen worden vervangen, maar een wisselspeler kan niet in de wedstrijd terugkomen na te zijn vervangen.
  1. De startende speler die terugkomt en een tweede keer wordt vervangen mag niet langer als speler aan de wedstrijd deelnemen.
  2. De startende speler die terugkomt, mag op iedere veldpositie gaan spelen en moet op dezelfde plaats in de slagvolgorde blijven waarin hij als startende speler stond vermeld.
 Uitzondering  
Wanneer een startende werper werd verwijderd van de werppositie doordat het reglementair maximale aantal officiële bezoeken is overschreden, mag deze werper wel terugkomen, maar niet als werper (zie 5.08 b en 6.12).

N.B.

De inhoud van regel 4.08 is niet van toepassing ingeval het gebruik van een 'plaatsvervangende speler'

wordt vereist (zie 4.11)

#### 4.09 Commentaar op scheidsrechterlijke beslissingen.

Als enig teamlid een scheidsrechterlijke beoordeling en/of beslissing ter discussie stelt, zal dit tot gevolg hebben dat het gehele team een waarschuwing krijgt. Elke herhaling zal resulteren in het uit het veld zenden van het teamlid dat deze overtreding begaat.

#### 4.10 Gedrag in de dug-out.

Coaches, spelers, wisselers en anderen die gerechtigd zijn op de spelersbank plaats te nemen mogen niet buiten hun teamgebied komen, behalve wanneer de regels dit toestaan of wanneer dit door de scheidsrechter wordt toegestaan.

N.B.

Dit betreft spelers anders dan de opvolgende slagman (die in de slagcirkel moet blijven) zowel aan het begin van de wedstrijd, als tussen de innings, of wanneer een nieuwe werper zijn ingooiwerpen uitvoert.

Gevolg 4.10

De eerste overtreding wordt bestraft met een waarschuwing voor het hele team. Elke herhaling zal tot gevolg hebben dat het overtredende teamlid uit het veld wordt gezonden.

#### 4.11 Bloedregel (Blood in sport rule)

In het geval dat een speler bloedt tijdens de wedstrijd, dient deze speler uit de wedstrijd te worden teruggetrokken als de bloeding niet binnen een redelijke tijd kan worden gestelpt of als zijn uniform bebloed raakt. Deze, uit de wedstrijd teruggetrokken, speler mag niet in de wedstrijd terugkomen vóór het bloeden volledig stopt, de wond is schoongemaakt en verbonden en het uniform zonodig is vervangen.

N.B.

Indien hierdoor het rugnummer wijzigt, wordt dat niet bestraft.

- a. De teruggetrokken speler moet worden vervangen door een plaatsvervangende speler (die eerder aan de wedstrijd mag hebben deelgenomen en reeds vervangen werd), die nu de plaats mag innemen van de teruggetrokken speler tijdens de rest van de lopende inning (dat wil zeggen tot het einde van de halve inning waarin het thuis spelende team aan slag is) en de volgende volledige inning.
- b. De plaatsvervangende speler moet aan de plaatsscheidsrechter worden gemeld.
- c. De plaatsvervangende speler mag slaan op de plaats van de teruggetrokken speler en hij mag voor de teruggetrokken speler ook verdedigend spelen onder alle omstandigheden die op de teruggetrokken speler van toepassing zouden kunnen zijn.
- d. In overeenstemming met de officiële softbalspelregels mag de teruggetrokken speler op ieder moment terugkomen in de wedstrijd of onmiddellijk na afloop van de tijd die is toegestaan om de wond te behandelen, zoals hiervoor vermeld onder a.
- e. De plaatsscheidsrechter moet worden medegedeeld dat de teruggetrokken speler terugkomt in de wedstrijd.
- f. Het gebruik van een plaatsvervangende speler is niet onderworpen aan de regels betreffende vervanging van spelers (zie 4.08), en evenmin aan de regels betreffende het terugkomen van spelers (zie 4.07) mits de teruggetrokken speler binnen de toegestane tijd in de wedstrijd terugkomt.

Gevolg 4.11

1. Wanneer de teruggetrokken speler niet in staat is in de wedstrijd terug te komen na gedurende de hiervoor bij a. beschreven tijd buiten de wedstrijd te zijn geweest, moet de plaatsvervangende speler worden beschouwd als een vervanger overeenkomstig de regels genoemd in regel 4.08.
2. Wanneer de plaatsvervangende speler iemand is die reeds eerder aan de wedstrijd heeft deelgenomen, dan moet hij vervangen worden door een reglementaire vervanger die nog niet aan de wedstrijd heeft deelgenomen.
3. De teruggetrokken speler mag later terugkomen overeenkomstig regel 4.07.
4. Wanneer het team geen reglementaire vervanger meer beschikbaar heeft, wordt de wedstrijd gestaakt en verloren verklaard voor het team dat in gebreke blijft.

#### Alleen KNBSB

Uitzondering

In klassen waarin niet met de DP- en re-entry regel wordt gespeeld, kan in plaats van een (plaats-)vervanger een 'automatische nul' worden genoteerd, zolang het aantal spelers hiermee niet onder de zes komt.



## 5. DE WEDSTRIJD

**5.01** De keuze welk team eerst en welk team laatst slaat in de innings zal worden beslist door het tossen met een munt, tenzij anders bepaald wordt in de regels van de organisatie waaronder gespeeld wordt.

**5.02** Alleen de plaatscheidsrechter heeft de bevoegdheid om te beslissen of een wedstrijd al dan niet zal worden begonnen of voortgezet in verband met het niet bespeelbaar of niet in orde zijn van het speelveld.

**5.03** Een reguliere wedstrijd bestaat uit zeven innings.

a. De volledige zeven innings behoeven niet te worden gespeeld wanneer de thuisclub meer punten heeft gemaakt in zes slagbeurten dan het uitspelende team in zeven slagbeurten, of wanneer het thuisspelende team het winnende punt maakt voordat de derde uit wordt gemaakt in de tweede helft van de zevende inning.

Op het moment dat het winnende punt wordt gescoord eindigt de wedstrijd.

b. Een wedstrijd waarbij de stand gelijk is aan het einde van de zevende inning wordt voortgezet door het spelen van volgende innings, totdat één van beide teams meer punten heeft gescoord dan het andere team aan het einde van een volledige inning of totdat de thuisclub in haar gelijkmakende inning het winnende punt scoort voordat de derde uit in die halve inning wordt gemaakt.

Vanaf de achtste inning wordt een 'tie-breaker' gehanteerd (zie 5.06).

### **Alleen KNBSB:**

In klassen waarin niet gespeeld wordt met de DP-regel, de re-entry regel en de tie-breaker geldt dat de wedstrijd is geëindigd na zeven innings of na een speeltijd van anderhalf uur, eventuele onderbreking niet meegerekend. De inning waaraan men bij het verstrijken van de tijd bezig is wordt, voorzover dat voor het verkrijgen van een beslissing nodig is, uitgespeeld.

c. Een wedstrijd die door de plaatscheidsrechter wordt gestaakt is een reguliere wedstrijd indien vijf of meer volledige innings zijn gespeeld of wanneer de thuisclub meer punten heeft gescoord dan de bezoekende vereniging in vijf of meer slagbeurten. De scheidsrechter is bevoegd een wedstrijd op ieder moment te staken wegens duisternis, regen, brand, paniek of enige andere oorzaak die gevaar oplevert voor spelers of toeschouwers.

d. Van een regulier gelijk spel is sprake wanneer de wedstrijd na vijf of meer volledige innings wordt gestaakt en de stand op dat moment gelijk is of wanneer de thuisclub in haar helft van een niet-afgemaakte inning waarin zij aan slag is (te rekenen vanaf de vijfde inning), de stand gelijk heeft gemaakt.

e. Deze bepalingen zijn niet van toepassing op handelingen of gedragingen van spelers of toeschouwers die staken van de wedstrijd tot gevolg hebben. De plaatscheidsrechter kan de wedstrijd eveneens staken als een scheidsrechter fysiek wordt aangevallen door een teamlid of toeschouwer.

f. Een wedstrijd kan worden gestaakt en eventueel verloren worden verklaard voor het overtredende team om de volgende redenen:

1. indien een team afwezig is of, indien wel op het veld aanwezig, weigert aan te vangen met de wedstrijd op het vastgestelde tijdstip of althans binnen de tijdslimiet die door de organisatie waaronder gespeeld wordt, is bepaald.
2. weigering het spel voort te zetten, tenzij de wedstrijd door de plaatscheidsrechter is opgeschort, tijdelijk is onderbroken of is beëindigd.
3. weigering het spel te hervatten binnen twee minuten, nadat het door de scheidsrechter is onderbroken en deze het teken tot hervatting heeft gegeven.
4. het duidelijk beogen van vertragen of verkorten van de wedstrijd, hetzij door spelers, aanvoerder, coach, trainer, bestuurslid(leden) of andere functionarissen van de betreffende vereniging.
5. het na een gegeven waarschuwing door de plaatscheidsrechter opzettelijk volharden in handelingen tegen de spelregels.
6. indien een opdracht aan een speler of iedere persoon, die gerechtigd is op de spelersbank plaats te nemen, om de wedstrijd of het veld te verlaten niet binnen één minuut wordt opgevolgd.
7. indien één der teams door ontzegging of verwijdering van de spelers door de scheidsrechter of door andere oorzaken gedurende de wedstrijd niet meer kan beschikken over het vereiste aantal spelers.

8. wanneer een ongerechtigd verklaarde speler terugkomt in de wedstrijd en daarna een bal naar de slagman is geworpen.
9. **Alleen KNBSB**  
Het niet tijdig voldoen door de ontvangende vereniging aan het verzoek van de scheidsrechter om voorzieningen aan het veld, die naar het oordeel van de scheidsrechter noodzakelijk zijn, te treffen.

Gevolg 5.03 e - f

**Alleen KNBSB**

Het bondsbestuur, c.q. het bevoegde districtsbestuur zal, indien er sprake is (geweest) van opzet of schuld, de wedstrijd verloren verklaren voor de vereniging die het staken van de wedstrijd heeft veroorzaakt.

- g. Wedstrijden die niet als reglementaire wedstrijden of reglementair gelijk geëindigde wedstrijden kunnen worden aangemerkt, moeten geheel worden overgespeeld.  
Wanneer de wedstrijd opnieuw wordt gespeeld mogen veranderingen in de slagvolgorde en de opstellingen worden aangebracht.

**Alleen ISF/ESF**

Wanneer een wedstrijd om het wereldkampioenschap (ISF) of een wedstrijd van een ESF-toernooi door de plaatscheidsrechter wordt gestaakt, moet deze wedstrijd worden hervat vanaf het precieze punt waar deze werd gestaakt.

- 5.04** De winnaar van een wedstrijd is het team dat in een reguliere wedstrijd de meeste punten scoort.
- a. De uitslag van een gestaakte reguliere wedstrijd is de stand aan het einde van de laatste volledige inning, tenzij de thuisclub voorstaat in een incomplete inning. In dat geval is de uitslag de stand op het moment van staken tijdens de incomplete inning.
  - b. De uitslag van een gestaakte reguliere wedstrijd die gelijk eindigt, is de stand op het moment van staken (zie 5.03 d).
  - c. **Alleen ISF/ESF**  
Een reguliere wedstrijd die gelijk eindigt, moet vanaf het begin opnieuw worden gespeeld.  
De uitslag van een verloren verklaarde wedstrijd is 7-0 in het voordeel van de vereniging die geen schuld heeft aan het staken.

**5.05 Mercy rule**

- a. Een wedstrijd is ook geëindigd indien een van de teams een voorsprong heeft van
  1. 20 punten na drie innings, 15 punten na vier innings of 10 punten na 5 innings.
  2. Slow pitch
- b. De inning moet helemaal worden afgemaakt, tenzij het thuisspelende team de voorsprong bereikt als het aan slag is. Als het bezoekende team de voorsprong bereikt in de eerste helft van een inning, heeft het thuisspelende team nog de gelegenheid te slaan in de tweede helft van de inning.

**5.06 Tie-breaker**

Vanaf de eerste helft van de achtste inning - en iedere halve inning daarna - begint het team dat aan slag is met de laatste speler van de slagvolgorde in die betreffende inning op het tweede honk (de laatste speler is de slagman die in de voorgaande inning het laatst een volledige slagbeurt heeft gehad). Deze honkloper mag vervangen worden in overeenstemming met de regels voor vervanging.

**Alleen KNBSB**

Is de stand na negen volledige innings nog gelijk, dan is de wedstrijd in een gelijkspel geëindigd.

**5.07 Het scoren van punten**

- a. Een punt wordt gescoord telkens wanneer een honkloper het eerste, tweede en derde honk en de thuisplaat reglementair heeft aangeraakt voordat er drie uit zijn.
- b. Een punt kan niet worden gescoord als de derde uit het gevolg is van:
  1. het uitmaken van de slagman-honkloper vóór hij het eerste honk reglementair heeft aangeraakt.
  2. het uitmaken van een honkloper in een gedwongen loopsituatie, ook na een appèl.
  3. het honk verlaten door een honkloper, voordat de geworpen bal de hand van de werper verlaat.
  4. slow pitch.
  5. het uitgeven van een voorafgaande honkloper.

**5.08****a. Officieel bezoek slagpartij**

Gedurende een inning is slechts één officieel bezoek toegestaan.

N.B.

1. Dit geldt voor de slagman, een honkloper, de opvolgende slagman en voor de coaches onderling.
2. Er is geen sprake van een officieel bezoek van de slagpartij wanneer een werper, wanneer hij op een honk komt, zijn jack aantrekt of wanneer, tijdens een officieel bezoek van de veldpartij, de slagpartij overlegt, mits men gereed is het spel te hervatten zodra de veldpartij klaar is.
3. Scheidsrechters mogen niet meer dan één dergelijk officieel bezoek toestaan in één inning.

Strafbepaling 5.08 a:

De hoofdcoach of andere vertegenwoordiger van de slagpartij die nog een officieel bezoek wil afleggen wordt uit het veld gezonden.

**b. Officieel bezoek veldpartij**

Gedurende een wedstrijd van 7 innings zijn slechts drie officiële bezoeken aan een of meer veldspelers toegestaan. Voor de innings die na de zevende inning worden gespeeld is één officieel bezoek per inning toegestaan.

N.B.

1. Het geldt ook als een officieel bezoek wanneer een of meer spelers hun posities verlaten en naar de spelersbank gaan voor overleg, ongeacht of er 'time' is afgeroepen.
2. Indien een coach vanaf de spelersbank aan de plaatscheidsrechter een wissel doorgeeft wordt dit niet beschouwd als een officieel bezoek tenzij de coach hierna over de foutlijn het veld ingaat om met een velder te overleggen na het doorgeven van de wissel.  
Uitzondering  
Indien deze wissel de vervanging van een werper betreft en deze werper zijn positie heeft verlaten alvorens de coach zich over de foutlijn begeeft, mag de coach goed gebied reglementair betreden om met een verdedigende speler te spreken terwijl de nieuwe werper ingooit zonder dat dit telt als een officieel bezoek.
3. Het officiële bezoek is voorbij wanneer de coach over de foutlijn gaat terwijl hij terugloopt naar de dug-out c.q. spelersbank.
4. De (eerste) drie officiële bezoeken tellen door. Er wordt niet opnieuw begonnen met tellen als een nieuwe speler in de wedstrijd komt of terugkomt.
5. Indien niet alle drie mogelijkheden voor een officieel bezoek zijn gebruikt in de eerste zeven innings dan zijn ze vervallen. In de achtste inning en eventueel in de volgende inning(s) is er steeds één mogelijkheid tot het brengen van een officieel bezoek.
6. Er is geen sprake van een officieel bezoek van de veldpartij wanneer een teamvertegenwoordiger met zijn werper en/of velder(s) overlegt tijdens een officieel bezoek van de slagpartij, mits zij gereed zijn het spel te hervatten zodra de slagpartij klaar is.

Gevolg 5.08 b.

In een wedstrijd van 7 innings zal ieder vierde en daaropvolgend officieel bezoek, of in extra innings ieder tweede of daaropvolgend officieel bezoek tot gevolg hebben dat de op dat moment geregistreerde werper moet worden vervangen voor de rest van de wedstrijd.

N.B.

De verwijderde werper (dan 'onreglementaire werper') mag een andere verdedigende positie innemen, maar mag niet meer werpen.

- c. Er is geen sprake van een 'officieel bezoek' wanneer een bezoek wordt gebracht terwijl de scheidsrechter het spel tijdelijk heeft stilgelegd.

**De navolgende regels 5.09-5.11 zijn van kracht bij KNBSB-wedstrijden**

**5.09 Regels betreffende dubbelwedstrijden**

- a. Door één team kunnen maximaal twee competitiewedstrijden op dezelfde datum worden gespeeld.
- b. Na het begin van de eerste wedstrijd van een dubbelwedstrijd moet deze eerste wedstrijd volledig worden uitgespeeld voor de tweede wedstrijd mag beginnen.
- c. De tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd moet beginnen vijftien minuten na het einde van de eerste wedstrijd.
- d. De scheidsrechter dient de tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd, indien enigzins mogelijk, te laten beginnen en het spel zal doorgaan zolang de toestand van het veld, wettelijke bepalingen en het weer dit toelaten.
- e. Wanneer een reglementair vastgestelde dubbelwedstrijd om welke reden dan ook later begint, geldt de wedstrijd waarmee wordt begonnen als de eerste wedstrijd van een dubbelwedstrijd.
- f. Wanneer een opnieuw vastgestelde wedstrijd deel uitmaakt van een dubbelwedstrijd, is deze wedstrijd de tweede wedstrijd en geldt de eerste wedstrijd als de wedstrijd welke reglementair op die datum was vastgesteld.

**5.10** Voordat de wedstrijd aanvangt moet de plaatscheidsrechter:

- a. erop toezien dat aan alle regels betreffende spelbenodigdheden en uitrusting van de spelers is voldaan.
- b. erop toezien dat alle lijnen van het speelveld met kalk, krijt of ander wit materiaal duidelijk zichtbaar op de grond of het gras zijn aangebracht.
- c. van de thuisclub tenminste drie ballen ontvangen, die in uitstekende staat verkeren, dit ter beoordeling van de scheidsrechter.  
Er is dus een minimum aantal ballen vastgesteld, dat per wedstrijd beschikbaar moet zijn. Ballen mogen slechts door de plaatscheidsrechter in het spel worden gebracht. De scheidsrechter mag pas een nieuwe bal in het spel brengen als iedere spelactie is geëindigd en het spel dood is. Indien een aangegooide of geslagen bal het speelveld verlaat, moet het spel eerst met een nieuwe bal worden hervat wanneer de lopers de honken hebben bereikt waarop zij recht hebben gekregen.
- d. erop toezien dat de thuisclub tenminste twee ballen in reserve heeft, die zonodig onmiddellijk beschikbaar zijn. Ook deze ballen moeten in uitstekende staat verkeren, dit ter beoordeling van de scheidsrechter.
- e. tenminste twee ballen in zijn bezit hebben, welke voorraad zonodig gedurende de wedstrijd moet worden aangevuld indien de scheidsrechter dit verlangt. Deze ballen moeten in het spel worden gebracht:
  - 1. wanneer een bal uit het veld is geslagen of tussen de toeschouwers terecht is gekomen.
  - 2. wanneer een bal niet langer gebruikt kan worden, dit ter beoordeling van de scheidsrechter.

**5.11** Vijf minuten voor het vastgesteld aanvangsuur van de wedstrijd moeten de scheidsrechters zich op het veld begeven. Zij gaan dan naar de thuisplaat, waar de hoofdcoaches van beide teams zich bij hen moeten voegen. De plaatscheidsrechter en de beide hoofdcoaches bespreken zonodig de voor die wedstrijd vast te stellen grondregels, zoals bepaald in regel 2.02.

## 6. WERPEN

**N.B. De strafbepalingen voor 6.01 – 6.08 volgen na regel 6.08.**

### 6.01 Voor de worp

Voor het begin van de worp geldt voor de werper:

- a. Hij mag niet de werpstand innemen op of nabij de werpplaat als hij de bal niet in zijn bezit heeft.
- b. Hij wordt niet geacht de werpstand te hebben ingenomen als de achtereenvolgende zich niet in zijn achtereenvolgersperk bevindt, klaar om de bal te ontvangen.
- c. Hij moet beide voeten op de grond hebben binnen de 61 centimeter breedte van de werpplaat. Zijn schouders moeten evenwijdig aan de lijn eerste-derde honk zijn. Beide voeten moeten in contact met de werpplaat zijn.
- d. Hij moet de tekens van de achtereenvolgende (kunnen) ontvangen terwijl hij op de werpplaat staat, met zijn handen gescheiden, met de bal in zijn werphand of in zijn handschoen.
- e. Hij moet na de tekens ontvangen te hebben, zijn gehele lichaam volledig tot stilstand brengen met de bal in beide handen voor het lichaam. Deze volledige stop moet tenminste twee seconden en mag niet langer dan tien seconden duren alvorens hij aan de worp begint.

### 6.02 Het begin van de worp

De worp begint op het moment dat één hand van de bal wordt genomen.

### 6.03 Reglementaire worp

- a. De werper mag geen enkele werpbeweging maken zonder onmiddellijk de worp naar de slagman uit te voeren.
- b. De werper mag geen werpbeweging maken waarbij hij, als hij de bal in de werpstand met beide handen vast houdt, één hand van de bal wegneemt, een achterwaartse en voorwaartse beweging maakt en daarna de bal weer in beide handen voor het lichaam brengt.
- c. De werper mag geen voorbeweging maken waarin een stop of een omkering van de voorwaartse beweging voorkomt.
- d. De werper mag niet meer dan één rondzwaai maken in de voorbeweging van de wind-mill-worp. Hij mag wel zijn werparm langs zijn zij naar achteren brengen voordat hij aan de windmolenbeweging begint. Het is op die manier toegestaan dat de werparm tweemaal de heup passeert.
- e. Het loslaten van de bal moet met een onderhandse beweging plaatsvinden, waarbij de hand beneden de heup moet zijn en de pols niet verder van het lichaam dan de elleboog.
- f. Het loslaten van de bal en het navolgen van de hand en de pols moet een voorwaartse beweging zijn, voorbij het lichaam.
- g. Beide voeten moeten steeds in contact met de werpplaat blijven, totdat de stap voorwaarts wordt gemaakt.
- h. Bij het uitvoeren van de worp moet de werper een stap doen tijdens het loslaten van de bal. Deze stap moet naar voren zijn, binnen de 61 centimeter breedte van de werpplaat.  
N.B.  
Het is geen stap als de werper met zijn voet over de werpplaat glijdt, zo lang deze maar in contact met de plaat blijft. Het optillen en weer neerzetten van de steunvoet, waardoor een schommelende beweging ontstaat, is onreglementair.
- i. De steunvoet mag of in contact blijven met, of tijdens de stap voorwaarts afglijden van de werpplaat, tot de voet waarmee de werper in de richting van de thuisplaat stapt de grond heeft geraakt, zo lang de steunvoet maar in contact blijft met de grond.
- j. Een afzet met de steunvoet vanaf een andere plaats dan de werpplaat voordat de stapvoet (niet de steunvoet) de plaat heeft losgelaten, wordt als 'crow hop' beschouwd en is onreglementair.
- k. De werper mag niet doorgaan met het maken van een voorbeweging nadat hij de bal heeft losgelaten.
- l. De werper mag niet opzettelijk de bal laten vallen, rollen of stuiten om zo te verhinderen dat de slagman de bal kan slaan.
- m. De werper heeft, nadat hij de bal heeft gekregen, of nadat de plaatscheidsrechter "spelen" heeft geroepen, twintig seconden de tijd om de volgende worp uit te voeren.  
Gevolg 6.03 m  
Als de werper niet binnen twintig seconden werpt, krijgt de slagman er een wijd bij.

**6.04 Opzettelijk vier wijd**

Als de werper een slagman opzettelijk vier wijd wil geven, moet hij alle worpen naar de slagman reglementair uitvoeren.

N.B.

Een 'pitch out' als opzettelijke wijd wordt niet beschouwd als onreglementaire worp.

**6.05 Veldopstelling**

- a. De werper mag geen worp uitvoeren als niet alle veldspelers, met uitzondering van de achtervanger die in het achtervangersperk moet zijn, zich op goed gebied bevinden.
- b. Een velder mag zich niet in de gezichtslijn van de slagman opstellen of, met kennelijk onsportieve bedoelingen, zich dusdanig gedragen dat de slagman hierdoor wordt afgeleid.

N.B.

Er hoeft niet te zijn geworpen.

Strafbepaling 6.05 b

De overtreder wordt uit het veld gezonden en er wordt een onreglementaire worp afgeroepen.

- c. Als een honkloper op het derde honk probeert te scoren door een 'squeeze play' of door stelen mag geen enkele speler van de veldpartij:
  1. zonder de bal op of voor de thuisplaat stappen, en/of
  2. de slagman of de knuppel aanraken.

Strafbepaling 6.05 c

Het spel is dood. De slagman krijgt het eerste honk toegewezen wegens obstructie en alle honklopers mogen één honk opschuiven wegens de onreglementaire worp.

**6.06 Vreemde stoffen**

- a. Het is een lid van het verdedigende team op geen enkel moment tijdens de wedstrijd toegestaan een vreemde stof op de bal aan te brengen.

N.B.

Als een lid van het verdedigende team doorgaat met het aanbrengen van een vreemde stof op de bal, zal de werper uit het veld worden gezonden.

- b. Het aanbrengen van hars op de bal, of in de handschoen en vervolgens de bal in de handschoen doen, is een onreglementaire handeling. Harspoeder moet, wanneer het niet wordt gebruikt, achter de werper op de grond liggen.
- c. Het gebruik van harspoeder om de handen droog te maken is, onder toezicht van de scheidsrechter, wel toegestaan.
- d. De werper mag geen tape op zijn vingers, of een zweetband, armband, of gelijksoortig voorwerp aan de pols of de onderarm van de werparm gebruiken.

N.B.

Indien het nodig is dat de werper, vanwege een blessure, een zweetband om de werparm moet dragen, dienen beide armen geheel bedekt te zijn met een ondershirt.

**6.07 Voor de achtervanger geldt:**

- a. Hij moet binnen de lijnen van het achtervangersperk blijven totdat bij de worp de bal is losgelaten.
- b. Hij moet de bal na elke worp, inclusief na een fout geslagen bal, direct teruggooien naar de werper.

Strafbepaling 6.07 b

De slagman krijgt er een wijd bij.

Uitzondering

Deze regel geldt niet:

1. na drie slag.
2. als de slagman slagman-honkloper wordt.
3. als er honklopers zijn.
4. wanneer een foutslag dicht bij de foullijn wordt verwerkt door de achtervanger, die dan naar een honk gooit om een uit te maken.
5. wanneer op een checked-swing waarbij hij de mogelijk derde slag laat vallen, de achtervanger naar het eerste honk gooit om de slagman-honkloper uit te maken.

**6.08 Aangooi naar een honk**

Als de bal in spel is en de werper de werpstand heeft ingenomen, mag hij de bal niet naar een honk

gooien terwijl zijn voet in contact is met de werpplaat. Als de aangooi van de werper plaatsvindt tijdens een appelsituatie, vervalt de mogelijkheid tot appelleren.

N.B.

De werper kan weer velder worden door achterwaarts van de werpplaat te stappen alvorens zijn handen van elkaar te halen. Voorwaarts of zijwaarts afstappen veroorzaakt een onreglementaire worp.

### **Strafbepaling 6.01 - 6.08**

Elke overtreding van regel 6.01 - 6.08 is een onreglementaire worp (met uitzondering van regel 6.03 m en 6.07 b, waarvoor een aparte strafbepaling geldt).

1. De scheidsrechter geeft, als de werper een bal (naar de slagman) werpt, het teken voor uitgestelde beslissing.
2. Als de onreglementaire worp niet wordt geslagen:
  - a. de slagman krijgt een wijd erbij (vrije loop als het de vierde wijd is),
  - b. alle honklopers schuiven een honk op.

Uitzondering  
Als een honkloper reglementair opschuift op een onreglementaire worp (doorgeschoten bal of wilde aangooi van de achtereenvolgende) blijven extra opgeschoven honken geldig.
3. Als de onreglementaire worp wordt geslagen, heeft de hoofdcoach van het aanvallende team de keuze tussen:
  - a. de straf op de onreglementaire worp, of
  - b. het resultaat van de spelactie.

Uitzondering  
Als de slagman de bal slaat en veilig het eerste honk bereikt en alle andere honklopers minstens één honk zijn opgeschoven, vervalt de onreglementaire worp. Het resultaat van de spelactie blijft gehandhaafd; er is geen keuzerecht voor de coach.
4. Als de hoofdcoach niet kiest voor het resultaat van de spelactie wordt de straf op de onreglementaire worp gegeven: de slagman krijgt er een wijd bij (het eerste honk als het de vierde wijd is) en alle honklopers mogen één honk verder gaan zonder te kunnen worden uitgemaakt. Het spel is dood.
5. Wanneer een onreglementaire worp resulteert in 'geraakt werper', is het spel dood en krijgt de slagman recht op het eerste honk en mogen alle honklopers één honk opschuiven. Er is geen keuzerecht voor de coach.

### **6.09 Ingooien door de werper**

- a. Bij het begin van elke halve inning of als de werper een andere vervangt, mag hij maximaal één minuut gebruiken om ten hoogste vijf ballen te werpen naar de achtereenvolgende of een andere teamgenoot.
 

Uitzondering  
Deze regel geldt niet als de scheidsrechter het begin of de voortzetting van het spel uitstelt als gevolg van een wissel, overleg, een blessure en dergelijke.

Strafbepaling 6.09 a  
Voor elke extra geworpen ingooibal krijgt de slagman er een wijd bij.
- b. Het spel is dood tijdens het ingooien.
- c. Aan een werper die in dezelfde halve inning terugkeert op de werppositie zullen geen ingooiballen worden toegestaan.
 

Strafbepaling 6.09 c  
Voor elke ingooibal krijgt de slagman er een wijd bij.
- d. Er is geen limiet aan het aantal keren dat een speler kan terugkeren op de werppositie, vooropgesteld dat hij:
  1. niet de slagvolgorde heeft verlaten en
  2. niet door de scheidsrechter tot onreglementaire werper is verklaard.

### **6.10 Geen worp**

"Geen worp" zal worden afgeroepen wanneer:

- a. de werper de bal werpt tijdens een onderbreking van het spel.
- b. de werper de bal heeft terug gekregen en de bal snel werpt:
  1. voordat de slagman zijn plaats in het slagperk heeft ingenomen.
  2. als de slagman uit zijn evenwicht is geraakt door een vorige worp.
- c. een honkloper wordt uitgegeven omdat hij zijn honk verlaat voor het loslaten van de bal door de

- werper.
- d. de werper een worp uitvoert voordat een honkloper zijn honk opnieuw heeft aangeraakt nadat een foutslag is afgeroepen.
  - e. een speler of coach iets roept (bijvoorbeeld "time") of iets doet terwijl de bal in spel is met het kennelijke doel de werper een onreglementaire worp te laten uitvoeren.

N.B.

Het overtredende team moet worden gewaarschuwd en een herhaling van een dergelijke overtreding door enig lid van dat team heeft tot gevolg dat de overtreder uit het veld wordt gezonden.

Gevolg 6.10 a - e

Het spel is dood; alle acties als gevolg van de worp worden ongeldig verklaard.

#### **6.11 Bal valt tijdens de voorbeweging**

Als de bal tijdens de voorbeweging uit de werphand van de werper losschiet:

1. krijgt de slagman er een wijd bij,
2. blijft de bal in spel, en
3. mogen honklopers op eigen risico opschuiven.

#### **6.12 Onreglementaire werper.**

Een werper die tot onreglementaire werper is verklaard als gevolg van het overschrijden van het maximaal toegestane aantal officiële bezoeken (zie regel 5.08 b), mag gedurende de rest van de wedstrijd niet meer terugkeren op de werperspositie.

Gevolg 6.12

Als de onreglementaire werper terugkeert op de werperspositie en een worp, reglementair of onreglementair, heeft gegooid, wordt hem het recht ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen.

Als de overtreding wordt ontdekt voor de volgende worp heeft de hoofdcoach van het aanvallende team de keus tussen:

1. het resultaat van de spelsituatie accepteren, en
2. het terugdraaien van de gehele spelsituatie waarbij de honklopers terugkeren naar het honk dat zij bezetten op het moment van de worp.

Uitzondering

Als de spelsituatie ontstond toen de slagman slagman-honkloper werd, zal de slagman opnieuw aan slag komen met de slag- en wijdstand die hij had voor de ontdekking van de onreglementaire werper; de honklopers keren terug naar het honk dat zij bezetten op het moment van de worp.

## 7. SLAAN

### 7.01 Opvolgende slagman (On-deck batter)

- a. Dit is de speler die in de slagvolgorde de slagman opvolgt.
- b. Hij moet plaatsnemen binnen de lijnen van de slagcirkel aan de kant van zijn spelersbank.
- c. Hij mag inzwaaien met één of twee reglementaire knuppels, met een speciaal goedgekeurde inzwaai-knuppel, of in combinatie in totaal met niet meer dan twee knuppels.  
N.B.  
Bij het inzwaaien mag niets aan de knuppel zijn bevestigd behalve een door de ISF goedgekeurde knuppelverzwaring (1997: Power Wrap).  
Gevolg 7.01 c  
Wanneer een onreglementaire inzwaai-knuppel wordt gebruikt, zal het onreglementaire materiaal uit de wedstrijd worden verwijderd. Herhaald gebruik van dit materiaal, nadat het uit de wedstrijd is verwijderd, zal tot gevolg hebben dat de speler die dit gebruikt, uit het veld wordt gezonden.
- d. Hij mag de slagcirkel verlaten:
  1. wanneer hij slagman wordt.
  2. om honklopers die trachten te scoren, aanwijzingen te geven.
  3. om te voorkomen dat hij hindert bij het verwerken van een hoog geslagen of verkeerd aangegooide bal.
- e. Hij mag een speler van de verdedigende partij niet hinderen bij een mogelijke spelactie.  
Gevolg 7.01 e  
Het spel is dood en wanneer het hinderen gebeurt
  1. bij een poging van een velder een honkloper uit te maken
    - a. wordt de honkloper die het dichtst bij de thuisplaat is (de verste loper) uitgegeven, en
    - b. andere lopers keren terug naar het honk dat zij bezetten op het moment van hinderen, tenzij ze worden gedwongen op te schuiven doordat de slagman slagman-honkloper wordt.
  2. ten opzichte van een velder die tracht een hooggeslagen bal te vangen of ten opzichte van een hoge bal, die een velder probeert te vangen
    - a. wordt de slagman-honkloper uitgegeven, en
    - b. keren de honklopers terug naar het honk dat zij bezetten op het moment van de worp.

### 7.02 Slagvolgorde (Batting order)

- a. Iedere speler van de slagpartij moet aan slag komen in de volgorde waarin zijn naam voorkomt op de spelerslijst (de line-up card/de scorekaart). Voor de wedstrijd begint moeten beide aanvoerders/coaches de spelerslijst (de line-up card) aan de plaatsscheidsrechter overhandigen. Deze zal de aanvoerder/coach van de tegenstander toestaan deze slagvolgorde te controleren.
- b. Slow Pitch.
- c. De aan de scheidsrechter opgegeven slagvolgorde blijft gedurende de gehele wedstrijd gehandhaafd, tenzij een speler vervangen wordt. In dat geval moet de vervangende speler in de slagvolgorde de plaats innemen van de vervangende speler.
- d. De eerste slagman in iedere inning is de speler wiens naam volgt op die van de laatste speler die in de voorgaande inning zijn slagbeurt heeft beëindigd.

Strafbepaling 7.02 c - d

Niet in de juiste slagvolgorde slaan is een appelsituatie.

Dit appèl kan uitsluitend door een coach of een speler van de veldpartij worden gemaakt. De veldpartij verliest het recht te appelleren op een verkeerde slagvolgorde als alle spelers hun normale veldposities en goed gebied hebben verlaten op weg naar de spelersbank.

1. Indien de fout wordt ontdekt terwijl de verkeerde speler nog aan slag is:
  - (a) De juiste slagman mag zijn plaats innemen met de slag- en wijdstand van de verkeerde slagman.
  - (b) Eventueel gescoorde punten, gestolen honken of opgeschoven honken blijven geldig.
2. Indien de fout wordt ontdekt, nadat de verkeerde speler een volledige slagbeurt heeft gehad en voordat er een bal, reglementair of onreglementair, naar de volgende slagman is geworpen:
  - (a) De speler die had moeten slaan is uit.
  - (b) Er kunnen geen honken worden opgeschoven of punten worden gescoord door

enigerlei actie van de verkeerde slagman. Indien een honkloper opschuift, terwijl de verkeerde slagman aan slag is, wegens een gestolen honk, onreglementaire worp, wilde worp of doorgeschoten bal, is dit opschuiven reglementair. Elke uit die is gemaakt voorafgaande aan de ontdekking van de fout (verkeerde slagvolgorde) blijft uit.

- (c) De volgende slagman is de speler wiens naam volgt op die van de speler, die uitgegeven werd omdat hij zijn slagbeurt heeft laten voorbijgaan. Indien 'die volgende speler' de uitgegeven verkeerde slagman was, dan wordt de daaropvolgende slagman in de slagvolgorde de (juiste) nieuwe slagman.
- (d) Indien dit de derde uit betekent geldt dit (zie c) ook voor de volgende inning.
- 3. Indien de fout wordt ontdekt na de volgende worp, reglementair of onreglementair:
  - (a) De slagbeurt van de verkeerde slagman is geldig.
  - (b) Alle gescoorde punten en opgeschoven honken zijn geldig.
  - (c) De slagman die de verkeerde slagman opvolgt in de slagvolgorde wordt de juiste slagman.
  - (d) Niemand wordt uitgegeven omdat hij zijn slagbeurt heeft laten voorbijgaan.
  - (e) Spelers die niet aan slag komen en daarvoor niet uit gegeven werden, komen pas aan slag wanneer het volgens de reguliere slagvolgorde weer hun beurt is.
- 4. Geen honkloper zal het honk dat hij bezet hield moeten verlaten om zijn reglementaire plaats in de slagvolgorde in te nemen. Hij mist slechts zijn slagbeurt, zonder dat daar enige straf aan verbonden is. De slagman die hem opvolgt in de slagvolgorde wordt de juiste slagman.
- d. Indien de derde uit in een inning gemaakt wordt, voordat de slagman een volledige slagbeurt heeft gehad, komt hij in de volgende inning als eerste aan slag. De slag- en wijdstand wordt geannuleerd.

### 7.03 Slagpositie

- a. De slagman moet zijn plaats in het slagperk innemen binnen 10 seconden nadat de scheidsrechter "spelen" heeft geroepen.  
Gevolg:  
De plaatscheidsrechter roept een 'slag' af, er hoeft geen worp plaats te vinden en het spel is dood.
- b. De slagman moet zijn plaats innemen binnen het slagperk voor het begin van de worp. Hij mag de lijnen van het slagperk raken, maar geen enkel deel van zijn voet mag zich voor het begin van de worp buiten de lijnen bevinden.

### 7.04 De scheidsrechter roept een slag af:

- a. als enig deel van een reglementair geworpen bal waarnaar de slagman niet slaat door enig deel van de slagzone gaat voordat de bal de grond raakt.
- b. als de slagman naar een reglementair geworpen bal slaat en deze mist.  
Gevolg 7.04 a - b  
De bal is in spel en honklopers mogen op eigen risico opschuiven.
- c. als de handeling van de slagman resulteert in een fouttip.  
Gevolg 7.04 c  
De bal is in spel en honklopers mogen op eigen risico opschuiven. De slagman is uit wanneer het de derde slag is.
- d. als de slagman een foutslag slaat die niet reglementair wordt gevangen, zolang de slagman nog geen twee slag heeft gehad.
- e. als de geworpen bal de slagman raakt, terwijl deze er naar slaat en mist.
- f. als enig deel van de slagman of diens kleding wordt geraakt door zijn eigen geslagen bal terwijl hij in het slagperk staat en minder dan twee slag heeft.
- g. als een geworpen bal de slagman raakt terwijl de bal zich in de slagzone bevindt.  
Gevolg 7.04 d - g  
Het spel is dood en honklopers moeten naar hun honken terugkeren zonder uitgemaakt te kunnen worden.
- h. als de slagman niet binnen tien seconden plaatsneemt in het slagperk nadat de scheidsrechter "spelen" heeft geroepen.  
Gevolg 7.04 h  
De plaatscheidsrechter roept een slag af hoewel er geen worp plaats vindt en het spel is dood.

**7.05 De scheidsrechter roept een wijd af:**

- a. voor iedere reglementair geworpen bal die:
1. niet door de slagzone gaat en waarnaar niet wordt geslagen door de slagman.
  2. de grond raakt voor de thuisplaat en waarnaar niet wordt geslagen door de slagman.
  3. de thuisplaat raakt en waarnaar niet wordt geslagen door de slagman.
- Gevolg 7.05 a  
De bal is in spel en honklopers mogen op eigen risico opschuiven.
- b. Slow Pitch.
- c. voor elke onreglementair geworpen bal
1. die de slagman niet slaat, of
  2. waarbij de hoofdcoach niet kiest voor het resultaat van de spelsituatie als de bal wel werd geslagen.
- Gevolg 7.05c  
Het spel is dood en de honklopers mogen een honk opschuiven zonder uitgemaakt te kunnen worden.
- d. Slow pitch
- e. Slow pitch
- f. voor iedere ingooibal die de werper werpt boven het toegestane aantal.  
Gevolg 7.05f  
Het spel is dood en de honklopers mogen niet opschuiven.
- g. als de achtervanger de bal niet direct teruggooit naar de werper als voorgeschreven in regel 6.07 b.
- h. als de werper de bal niet binnen twintig seconden werpt.  
Gevolg 7.05 g-h  
Het spel is niet dood, behalve wanneer het spel reeds om een andere reden dood is.

**7.06 De slagman is uit:**

- a. als hij op de derde slag slaat, de bal mist en deze zijn lichaam of kleding raakt.
- b. als hij het slagperk betreedt met een veranderde knuppel, of wanneer later ontdekt wordt dat hij een veranderde knuppel gebruikte.  
N.B.  
De slagman wordt tevens uit het veld gezonden.
- c. als hij het slagperk betreedt met een onreglementaire knuppel, of wanneer later ontdekt wordt dat hij een onreglementaire knuppel gebruikte.  
Gevolg 7.06 b - c  
De knuppel wordt uit de wedstrijd verwijderd.
- d. als een voet van de slagman geheel buiten de lijnen van het slagperk de grond raakt, of enig deel van een voet de thuisplaat raakt, terwijl hij de bal goed of fout slaat.
- e. wanneer hij buiten het slagperk is gestapt om een 'vliegende start' te maken en teruggekeerd in het slagperk de geworpen bal raakt.  
Uitzondering  
Indien er geen contact met de geworpen bal is gemaakt volgt geen straf.  
Als de slagman naar de bal slaat maar mist, blijft de bal in spel
- f. als hij na de tweede slag de bal fout stoot.  
Als een honkloper hindert:
1. wanneer een velder probeert een hoog gestoten bal te vangen op fout gebied, of
  2. door een hoog geslagen bal te raken die een velder probeert te vangen op fout gebied.
- In deze gevallen is de honkloper uit. De slagman blijft aan slag (foutslag).  
N.B. 1  
Als het hinderen naar het oordeel van de scheidsrechter een duidelijke poging is een dubbelspel te verhinderen, wordt de honkloper die op het moment van hinderen het dichtst bij de thuisplaat was (de voorste honkloper) ook uitgegeven.  
N.B.2  
Wanneer de omhoog gestoten bal wordt gevangen, blijft de bal in spel.
- g. Slow Pitch.
- h. Slow Pitch.
- i. als hij een goed geslagen bal voor de tweede keer met de knuppel raakt boven goed gebied.  
Uitzondering  
Wanneer de slagman de bal voor een tweede maal met zijn knuppel raakt terwijl hij in het

slagperk staat, is het een foutslag, ook wanneer de bal op het moment van de tweede keer raken op of boven goed gebied is.

N.B.

Wanneer de slagman de knuppel laat vallen en de bal rolt tegen de knuppel in goed gebied terwijl er, naar de mening van de scheidsrechter, geen opzet aanwezig was om de loop van de bal te beïnvloeden, is de slagman niet uit en blijft de bal in spel.

- j. als hij voor de achternvanger langs van het ene slagperk in het andere stapt op het moment dat de werper, staande op de werpplaat, de tekens van de achternvanger ontvangt of zou kunnen ontvangen.

Gevolg 7.06 a-j

Het spel is dood en elke honkloper moet terugkeren naar het honk waar hij zich bevond op het moment van de worp.

- k. als hij:

1. de achternvanger hindert bij het vangen of aangooien van de bal door uit het slagperk te stappen.
2. opzettelijk de achternvanger hindert terwijl hij in zijn slagperk staat.
3. hindert bij een actie op de thuisplaat.

Gevolg 7.06 k

Het spel is dood en elke honkloper moet terugkeren naar het honk dat hij het laatst reglementair had aangeraakt op het moment van hinderen.

- l. als een derde slagbal door de achternvanger wordt gevangen.

- m. als hij drie slag heeft terwijl er minder dan twee uit zijn en het eerste honk bezet is.

Gevolg 7.06 l-m

De bal is in spel en honklopers mogen op eigen risico trachten op te schuiven.

**8. SLAGMAN-HONKLOPER EN HONKLOPER****8.01 De slagman wordt slagman-honkloper:**

- a. na een reglementair goed geslagen bal.
- b. wanneer bij de derde slag de bal de grond raakt voordat de achtervanger hem vangt, en:
  1. er minder dan twee uit zijn en het eerste honk niet bezet is, of
  2. er twee uit zijn.

Gevolg 8.01 a - b

De bal is in spel, de slagman wordt slagman-honkloper en kan uitgemaakt worden.

- c. wanneer de scheidsrechter "vier wijd" heeft afgeroepen.  
Gevolg 8.01 c  
De slagman wordt slagman-honkloper en krijgt recht op het eerste honk zonder uitgemaakt te kunnen worden mits hij naar het eerste honk gaat en dit aanraakt.
- d. wanneer de achtervanger of enige andere velder hem hindert bij het slaan naar of raken van een geworpen bal;  
Gevolg 8.01 d
  1. De scheidsrechter moet het teken van 'uitgestelde beslissing' geven waarbij de bal in spel blijft tot aan het eind van de spelactie.
  2. De coach van het aanvallend team heeft de keus tussen:
    - a. het accepteren van het resultaat van de spelactie, en
    - b. het toepassen van de straf op 'obstructie achtervanger'.
  3. Wanneer de slagman de bal slaat en veilig het eerste honk bereikt en alle andere honklopers tenminste één honk opgeschoven zijn op de geslagen bal, vervalt de 'obstructie achtervanger'.  
Alle resultaten van de spelsituatie blijven gehandhaafd. Er is geen keuzemogelijkheid.  
N.B.  
Als een honkloper een honk heeft gepasseerd, ook al heeft hij het honk gemist, wordt hij geacht dat honk te hebben bereikt.
  4. Als de coach het resultaat van de spelactie niet accepteert, wordt de straf op 'obstructie achtervanger' toegepast: de slagman krijgt recht op het eerste honk en alle honklopers keren terug naar het honk, dat zij bezetten op het moment van de worp, tenzij zij gedwongen worden op te schuiven.
- e. wanneer een goed geslagen bal het lichaam, de uitrusting of de kleding raakt van een scheidsrechter of van een honkloper. Als de honkloper geraakt wordt door een goed geslagen bal terwijl hij in contact is met het honk is hij niet uit.  
Gevolg 8.01 e  
Wanneer de bal de scheidsrechter of honkloper raakt:
  1. na door een velder, met inbegrip van de werper, te zijn aangeraakt is de bal in spel.
  2. na een velder, met uitzondering van de werper, te zijn gepasseerd en geen andere velder een kans had een uit te maken, is de bal in spel.
  3. alvorens een velder, met uitzondering van de werper, te zijn gepasseerd, zonder te zijn aangeraakt, is het spel dood.
    - (a) Wanneer een honkloper wordt geraakt door de bal terwijl hij niet in contact met een honk is, is hij uit en krijgt de slagman-honkloper recht op het eerste honk zonder uitgemaakt te kunnen worden.  
Uitzondering  
Als naar het oordeel van de scheidsrechter geen velder de kans had een nul te maken, is de honkloper niet uit, maar blijft het spel dood.  
Honklopers die niet door de slagman-honkloper worden gedwongen op te schuiven, keren naar het honk terug dat zij bezetten op het moment van hinderen.
    - (b) Wanneer een honkloper wordt geraakt door een goed geslagen bal terwijl hij in contact is met een honk, dan is hij niet uit. Het spel is al of niet dood, afhankelijk van de positie van de velder die zich het dichtst bij het betreffende honk bevindt.
- f. wanneer een geworpen bal waarnaar niet wordt geslagen, en die niet als slag wordt beoordeeld, enig deel van het lichaam of de kleding van de slagman raakt terwijl hij in het slagperk staat. Het doet er niet toe of de bal voordien de grond heeft geraakt.  
N.B.

De handen van de slagman worden niet beschouwd deel uit te maken van de knuppel.

Gevolg 8.01 f

Het spel is dood en de slagman krijgt recht op het eerste honk zonder uitgemaakt te kunnen worden.

Uitzondering

Indien geen poging gedaan wordt om de bal te ontwijken, zal de scheidsrechter de bal als wijd beoordelen.

- g. wanneer een goed geslagen hoge bal in vlucht:
1. over het buitenveldhek heengaat.
  2. direct via de handschoen of het lichaam van een velder in goed gebied over het buitenveldhek heen gaat en/of de bovenkant van dit hek raakt en op goed gebied over het buitenveldhek gaat.
  3. tegen de foutpaal aankomt boven het buitenveldhek.

Gevolg 8.01 g

De slagman-honkloper krijgt een homerun toegewezen en moet alle honken in de juiste volgorde aanraken.

Uitzondering

1. Wanneer de bal het veld verlaat en het buitenveldhek staat dichterbij dan voorgeschreven in regel 2.01.  
N.B.  
Het punt waar het buitenveldhek dichterbij staat dan voorgeschreven, zal duidelijk gemarkeerd worden voor de scheidsrechter.
2. Wanneer een goedgeslagen bal via de handschoen of het lichaam van een velder over het hek, dat in fout gebied staat, gaat.
3. Wanneer een goed geslagen hoge bal eerst het buitenveldhek raakt, terugstuit en daarna via een velder over het buitenveldhek gaat.

N.B.

In Uitzondering 1, 2 en 3 krijgt de slagman-honkloper twee honken toegewezen gerekend vanaf het moment van de worp

- h. wanneer een persoon, anders dan een lid van een team, het speelveld betreedt en:
1. hindert bij een goedgeslagen grondbal.
  2. een velder hindert die op het punt staat een aangegooide bal te verwerken of te vangen.
  3. een velder hindert, die op het punt staat een bal aan te gooien.
  4. hindert bij een bal, aangegooid door een velder.

Gevolg 8.01 h

Het spel is dood en de slagman-honkloper krijgt het aantal honken toegewezen dat hij naar mening van de scheidsrechter zou hebben behaald als het hinderen niet had plaatsgevonden.

## 8.02 De slagman-honkloper is uit:

- a. wanneer de achtervanger de derde slagbal niet vangt en de slagman-honkloper reglementair door een velder wordt uitgetikt of uitgegooid, voordat hij het eerste honk aanraakt.
- b. wanneer een hooggeslagen bal wordt gevangen door een velder voordat de bal iets anders dan een velder raakt.
- c. wanneer hij na een goed geslagen bal wordt getikt met de bal voordat hij het eerste honk aanraakt of uitgegooid wordt op het eerste honk.
- d. wanneer:
  1. na een goed geslagen bal, of
  2. na vier wijd, of
  3. de slagman reglementair naar het eerste honk kan gaan, en het spel daarbij niet dood is,
 hij niet naar het eerste honk gaat en in plaats daarvan de dug-out ingaat of de spelersbank bereikt.
- e. wanneer een binnenhoog wordt afgeroepen.

Gevolg 8.02 a - e

De bal is in spel en de honklopers mogen op eigen risico opschuiven.

Uitzondering

Als het spel dood is bij geraakt werper, is de slagman-honkloper niet uit en kunnen honklopers niet opschuiven, tenzij gedwongen.

- f. wanneer na een goed geslagen bal hij alleen het deel van het dubbelhonk gebruikt dat op goed

gebied ligt bij zijn eerste poging dat honk te bereiken, terwijl er een spelactie op dat honk gemaakt wordt.

Gevolg 8.02 f

Dit is een appelsituatie en de veldpartij verliest het recht de slagman-honkloper uit te maken indien het appèl niet is gemaakt voordat hij terug is gekeerd op het eerste honk.

g. wanneer hij:

1. buiten de één-meterbaan loopt en, naar het oordeel van de scheidsrechter
  - a. de velder hindert die de aangooi op het eerste honk verwerkt, of
  - b. de aangegooide bal raakt en hierdoor een velder verhindert een spelactie op het eerste honk te voltooien.

N.B.

Een aangegooide bal die een slagman-honkloper raakt hoeft niet altijd tot hinderen te leiden.

2. een velder hindert die tracht een geslagen bal te spelen.

N.B.

Hij mag wel buiten de één-meterbaan lopen wanneer dit gebeurt om een velder te ontwijken die tracht een geslagen bal te spelen.

3. opzettelijk een velder hindert die tracht een bal aan te gooien.
4. opzettelijk hindert bij een aangegooide bal.
5. terwijl hij zich buiten het slagperk bevindt, hindert door een goedgeslagen bal aan te raken voordat hij het eerste honk heeft bereikt.
6. hindert bij het verwerken van een niet gevangen derde slag.

N.B. 8.02 g1-6

Als dit hinderen, naar het oordeel van de scheidsrechter, een duidelijke poging is een dubbelspel te verhinderen, zal ook de honkloper die op het moment van hinderen het dichtst bij de thuisplaat is (de voorste loper) worden uitgegeven.

h. wanneer hij hindert bij een spelsituatie op de thuisplaat in een poging een duidelijke uit te verhinderen.

N.B.

De honkloper is eveneens uit.

- i. wanneer hij terugstapt naar de thuisplaat om het uittikken door een velder te voorkomen of te vertragen.
- j. indien hij , terwijl er met een aangooi een spelactie op het eerste honk wordt gemaakt, alleen het deel van het dubbelhonk gebruikt dat op goed gebied ligt bij zijn eerste poging dat honk te bereiken en daarbij in botsing komt met de velder die gebruik maakt van het deel dat op goed gebied ligt en op het punt staat de aangooi te verwerken.
- k. wanneer een lid van de slagpartij een velder hindert die tracht een hoog geslagen bal boven fout gebied te vangen.

Uitzondering

Als een honkloper hindert, dan is deze uit en de slagman komt terug aan slag met een slag erbij vanwege de foutslag. (Als de slagman al twee slag had, blijft het twee slag na de foutslag)

1. Wanneer dit hinderen de derde uit is, komt de slagman terug als eerste slagman in de volgende inning (met 0 slag en 0 wijd).
2. Slow pitch

Gevolg 8.02 g - k

Het spel is dood en de andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij het laatst reglementair hadden aangeraakt op het moment van de worp.

Uitzondering

Als er een spelactie is uitgevoerd op een honkloper voordat het hinderen heeft plaatsgevonden

1. en de honkloper is uitgemaakt, zal dit resultaat geldig blijven,
2. als de honkloper ondanks een poging, niet is uitgemaakt, zal het resultaat van deze actie door de honkloper geldig blijven, tenzij het hinderen door de slagman-honkloper de derde uit is. Andere honklopers waarop geen actie is uitgevoerd moeten terugkeren naar het honk dat zij het laatst reglementair hadden aangeraakt op het moment van de worp.

- i. wanneer een velder opzettelijk een goed geslagen bal in vlucht, die normaal gesproken door een binnenvelder gevangen kan worden (met inbegrip van een line drive of stootslag), nadat de bal met hand of handschoen onder controle is gebracht, laat vallen met het eerste honk bezet en minder dan twee uit.

N.B.(1)

Een 'trapped ball' of een bal zonder aan te raken laten stuiten moet niet gezien worden als het opzettelijk laten vallen van de bal.

Gevolg 8.02 l

Het spel is dood en de honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij bezetten op het moment van de worp.

N.B.(2)

Als een binnenhoog wordt afgeroepen, heeft dit voorrang boven de situatie waarbij men de bal opzettelijk laat vallen.

- m. wanneer de voorafgaande honkloper die nog niet is uitgemaakt, naar mening van de scheidsrechter, opzettelijk een velder hindert die tracht

1. een aangegooide bal te vangen, of
2. de bal aan te gooien om een spelactie te voltooien.

Gevolg 8.02 m

Het spel is dood en de honkloper is ook uit. Alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij het laatst reglementair hadden aangeraakt op het moment van hinderen.

- n. wanneer een persoon, anders dan een lid van een team, het speelveld betreedt en:

1. een velder hindert die op het punt staat een hoog geslagen bal te vangen.
2. hindert bij een hoog geslagen bal die een velder, naar oordeel van de scheidsrechter, had kunnen vangen.

Gevolg 8.02 n

Het spel is dood en de honklopers mogen het aantal honken (één of meer) opschuiven dat zij, naar het oordeel van de scheidsrechter, bereikt zouden hebben als het hinderen niet had plaatsgevonden.

### 8.03 De slagman-honkloper is niet uit:

als een velder een onreglementaire handschoen gebruikt bij een spelactie op een geslagen bal.

Gevolg 8.03

De coach van het benadeelde team heeft de keuze tussen de slagman weer te laten slaan met de slag- en wijdstand voor de laatste worp en het accepteren van het resultaat van de spelactie (zie 8.10 voor een soortgelijke regel voor de honkloper).

### 8.04 De honklopers moeten de honken in reglementaire volgorde aanraken, te weten het eerste, tweede en derde honk en de thuisplaat.

- a. Indien een honkloper terugkeert:

1. naar het honk dat hij had verlaten voordat een vangbal voor het eerst werd aangeraakt, of
2. naar een gemist honk,

terwijl de bal in spel is, moet hij de honken in omgekeerde volgorde aanraken.

Gevolg 8.04 a

De bal is in spel en honklopers moeten terugkeren terwijl zij uitgemaakt kunnen worden.

- b. Indien een honkloper of de slagman-honkloper recht krijgt op een honk doordat hij dat honk heeft aangeraakt voordat hij is uitgemaakt, is hij gerechtigd dat honk te bezetten totdat hij reglementair het volgende honk heeft aangeraakt of wordt gedwongen het te ontruimen voor een op hem volgende honkloper.
- c. Indien een honkloper een honk wegschuift van de juiste plaats, kunnen noch hij, noch de op hem volgende honkloper(s) in dezelfde spelsituatie worden verplicht een honk aan te raken dat zover verschoven is dat dit werkelijk verschil maakt.

Gevolg 8.04 b - c

De bal is in spel en honklopers mogen op eigen risico opschuiven of terugkeren.

- d. Twee honklopers mogen niet tegelijkertijd hetzelfde honk bezetten.

Gevolg 8.04 d

De honkloper die het eerst het honk reglementair heeft aangeraakt heeft recht op dat honk, tenzij hij wordt gedwongen op te schuiven. De andere honkloper kan worden uitgemaakt door hem met de bal te tikken.

- e. Indien een voorafgaande honkloper een honk mist of verlaat vóór een vangbal voor het eerst is aangeraakt en daardoor na een appèl wordt uitgegeven, is dit niet van invloed op de positie van een op hem volgende honkloper die de honken in de juiste volgorde aanraakt.

Uitzondering

Wanneer het gemiste honk of het bij een vangbal te vroeg verlaten honk de derde uit in een

- f. inning tot gevolg heeft kan geen enkele opvolgende honkloper een punt scoren. Een honkloper mag niet naar een gemist of onreglementair verlaten honk terugkeren nadat een op hem volgende honkloper heeft gescoord of nadat hij zelf op onbespeelbaar gebied is aangekomen.
- g. Bij een vangbal te vroeg verlaten honken moeten eerst opnieuw worden aangeraakt, ook wanneer op andere gronden verdere honken worden toegekend.
- h. Toegekende honken moeten in de juiste volgorde worden aangeraakt.

Gevolg 8.04 e - h

De honkloper zal worden uitgegeven als de veldpartij correct appelleert voor de volgende reglementaire of onreglementaire worp.

**8.05 Honklopers mogen trachten verder te gaan, terwijl zij kunnen worden uitgemaakt:**

- a. wanneer de bal de hand van de werper verlaat bij een worp.
- b. slow pitch.
- c. bij een aangegooide of goed geslagen bal die geen blokbal wordt.
- d. bij een aangegooide bal die een scheidsrechter raakt.
- e. zodra een reglementair gevangen bal voor het eerst wordt aangeraakt.
- f. wanneer een goed geslagen bal een scheidsrechter of een honkloper raakt:
  - 1. na een velder, uitgezonderd de werper, te zijn gepasseerd en geen andere velder een kans had een uit te maken, of
  - 2. na door een velder, de werper inbegrepen, aangeraakt te zijn.

Gevolg 8.05 a - f

De bal is in spel.

**8.06 Een honkloper verspeelt het recht niet uitgemaakt te kunnen worden:**

- a. wanneer hij verzuimt het honk aan te raken waar hij recht op heeft, voordat hij tracht het volgende honk te bereiken.
- b. wanneer hij, na het eerste honk reglementair te hebben aangeraakt en te zijn doorgelopen, tracht het tweede honk te bereiken.
- c. wanneer hij, na een honk van zijn plaats te hebben verschoven, tracht naar het volgende honk door te gaan.

**8.07 Een honkloper krijgt het recht op te schuiven zonder te kunnen worden uitgemaakt:**

- a. wanneer hij gedwongen wordt op te schuiven omdat de slagman vier wijd heeft gekregen.

Gevolg 8.07 a

De bal blijft in spel tenzij het een blokbal wordt. Elke betrokken honkloper mag één honk opschuiven en op eigen risico verder gaan als de bal in spel is.

- b. bij obstructie door een velder, die hem het reglementair honklopen of het aanraken van een honk verhindert of belemmert, waarbij die velder:
  - 1. niet in het bezit is van de bal, en
  - 2. niet bezig is een geslagen bal te verwerken, of
  - 3. doet alsof hij de honkloper wil tikken terwijl hij de bal niet in zijn bezit heeft.

Gevolg 8.07 b

Wanneer obstructie plaatsvindt (ook bij een insluiting):

- (1). De scheidsrechter moet het teken van 'uitgestelde beslissing' geven. De bal blijft in spel tot aan het eind van de spelactie.
- (2). De honkloper tegen wie obstructie werd begaan - en elke andere honkloper wiens opschuiven werd beïnvloed door de obstructie - heeft recht op het honk dat hij, naar het oordeel van de scheidsrechter, zou hebben bereikt indien geen obstructie had plaatsgevonden.

Wanneer het naar de mening van de scheidsrechter gerechtvaardigd is, kan de speler die doet alsof hij de honkloper wil tikken zonder de bal in zijn bezit te hebben, uit het veld gestuurd worden.

- (3). Indien de honkloper, tegen wie obstructie werd begaan, wordt uitgemaakt voordat hij het honk bereikt dat hij zou hebben bereikt als er geen obstructie had plaatsgevonden, wordt het spel dood gemaakt. Hem en elke andere honkloper wiens opschuiven werd beïnvloed door de obstructie, worden die honken toegekend, die zij naar de mening van de scheidsrechter zouden hebben bereikt indien geen obstructie had plaatsgevonden. Een honkloper tegen wie obstructie werd begaan kan nooit worden uitgegeven tussen

de twee honken waar de obstructie plaatsvond, tenzij een geval van obstructie gevolgd wordt door een geval van hinderen, of wanneer er tegen deze honkloper een correct appèl wordt uitgevoerd

- a. vanwege het missen van een honk, of
- b. voor het verlaten van een honk voordat een vangbal voor het eerst is aangeraakt.

(4). Indien de honkloper, tegen wie obstructie werd begaan, wordt uitgemaakt nadat hij het honk heeft gepasseerd dat hij zou hebben bereikt indien geen obstructie had plaatsgevonden, dient deze honkloper te worden uitgegeven.

De bal blijft in spel.

(5). Obstructie achtervanger is geregeld in regel 8.01 d.

N.B.

Honklopers, tegen wie obstructie werd begaan, dienen de honken in de goede volgorde aan te raken, daar zij anders, na een correct appèl door de veldpartij, kunnen worden uitgegeven.

c. wanneer een wilde worp of een doorgeschoten bal onder of over de backstop gaat of daarin blijft steken.

Gevolg 8.07 c

Het spel is dood. Alle honklopers mogen één honk opschuiven. De slagman krijgt alleen recht op het eerste honk wanneer het de vierde wijd betreft.

d. wanneer hij gedwongen wordt een honk te verlaten omdat de slagman recht krijgt op het eerste honk.

e. wanneer de werper een onreglementaire worp uitvoert.

f. wanneer een velder opzettelijk een goed geslagen bal, een aangegooide of geworpen bal vangt of aanraakt met zijn pet, helm, masker, protector, losse handschoen of enig deel van zijn kleding, losgemaakt van de plaats waar dit aan zijn lichaam behoort.

Gevolg 8.07 f

Alle honklopers, met inbegrip van de slagman-honkloper, mogen:

1. op een goed geslagen bal drie honken opschuiven, gerekend vanaf het moment van de worp,
2. op een aangegooide bal twee honken opschuiven vanaf het moment van de aangooi,
3. op een geworpen bal één honk opschuiven vanaf het moment van de worp.

In alle gevallen mogen honklopers op eigen risico proberen verder te gaan, daar de bal in spel blijft.

N.B.

Indien de onreglementair gevangen of aangeraakte goed geslagen bal, naar de mening van de scheidsrechter, in vlucht over het buitenveldhek het speelveld zou hebben verlaten wordt aan de slagman-honkloper een homerun toegekend.

Uitzondering Gevolg 8.07 f3:

De slagman krijgt alleen dan het eerste honk op een derde slag, wanneer hij reglementair mag proberen het eerste honk te bereiken. Na een geworpen bal die aan de achtervanger ontsnapt en die met losgemaakte uitrusting weer door de achtervanger wordt gepakt, volgt er geen straf als:

- a. er geen honkloper opschuift,
- b. er niet duidelijk een actie mogelijk is, of
- c. er geen voordeel wordt verkregen.

g. wanneer een aangegooide bal die in spel is buiten het speelveld terecht komt ('overthrow') of wanneer deze bal een blokbal wordt.

Gevolg 8.07 g

Alle honklopers, met inbegrip van de slagman-honkloper, mogen twee honken opschuiven. De honken worden bepaald aan de hand van de positie van de honklopers op het moment dat de bal de hand van de velder verlaat. Honklopers mogen terugkeren naar een honk als zij dit te vroeg hebben verlaten bij een vangbal of als zij het honk hebben gemist. Als twee honklopers zich tussen dezelfde honken bevinden, zal het toekennen van de honken gebeuren op basis van de voorste honkloper.

Uitzondering

1. Als een velder bij een tikpoging de controle over de bal verliest en de bal op onbespeelbaar gebied komt of de bal een blokbal wordt, mag elke honkloper één honk verder gaan dan het honk dat hij bezette toen de bal op onbespeelbaar gebied terecht kwam of een blokbal werd.

2. Als een honkloper het volgende honk heeft aangeraakt en terugkeert naar een eerder bezet honk, wordt dat honk beschouwd als zijnde het laatst aangeraakt voor het toekennen van het aantal honken bij een 'overthrow'.
  3. Als de bal een blokbal wordt door materiaal van het aanvallende team, is het spel dood en de honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij het laatst hadden aangeraakt op het moment van de blokbal. Als de blokbal een velder hinderde bij het uitvoeren van een spelactie, is de honkloper tegen wie de actie werd ondernomen uit.  
(Als die speler gescoord heeft voor een blokbal wordt afgeroepen, is de honkloper het dichtst bij de thuisplaat uit).
- h. wanneer een goed geslagen hoge bal in vlucht:
1. over het buitenveldhek heen gaat.
  2. direct via de handschoen of het lichaam van een velder in goed gebied over het buitenveldhek heen gaat of de bovenkant van dit hek raakt en op goed gebied over het hek gaat..
  3. boven het buitenveldhek tegen de foutpaal aankomt.
- Gevolg 8.07 h  
Het spel is dood en alle honklopers mogen opschuiven naar de thuisplaat.  
Uitzondering
1. als de bal het veld verlaat terwijl het hek dichterbij staat dan in regel 2.01 staat voorgeschreven, of
  2. als een goed geslagen hoge bal via de handschoen van een velder over het hek gaat en zich daarbij boven foutgebied bevindt.
  3. als een goed geslagen hoge bal tegen het hek gaat, door een velder van richting wordt veranderd, en dan over het buitenveldhek gaat.
- Gevolg Uitzondering 1-3  
De honklopers mogen twee honken opschuiven, gerekend vanaf de worp.
- i. wanneer een goed geslagen bal over, onder of door een hek, of een andere aangegeven begrenzing van het speelveld stuit of rolt, of daar via een velder of scheidsrechter terecht komt. Ook als de bal:
1. afketst van een velder of scheidsrechter, en vervolgens het speelveld verlaat, of
  2. een honkloper raakt na een velder, met uitzondering van de werper, te zijn gepasseerd en geen andere velder een kans had een uit te maken, en de bal vervolgens het speelveld verlaat.
- Gevolg 8.07 i  
Het spel is dood en alle honklopers mogen twee honken opschuiven gerekend vanaf de worp.
- j. wanneer een bal die in spel is door een velder onopzettelijk van bespeelbaar gebied op onbespeelbaar gebied wordt gebracht.  
N.B.  
Een velder die, terwijl de bal in spel is, met de bal in de dug-out of bij de spelersbank komt om een speler te tikken, wordt beschouwd de bal daar onopzettelijk te hebben gebracht.  
Gevolg 8.07 j  
Het spel is dood en alle honklopers mogen één honk verder gaan dan het honk dat zij bezetten toen de bal in onbespeelbaar gebied werd gebracht.
- k. wanneer, naar de mening van de scheidsrechter, een velder opzettelijk een in spel zijnde bal door de bal te dragen, te schoppen, te duwen of te gooien in onbespeelbaar gebied brengt.  
Gevolg 8.07 k  
Het spel is dood en alle honklopers mogen twee honken verder gaan dan het honk dat zij het laatst hadden aangeraakt toen de bal in onbespeelbaar gebied terechtkwam.  
N.B.  
Een lijn die de grens tussen bespeelbaar en onbespeelbaar gebied aangeeft, behoort tot bespeelbaar gebied.
- l. wanneer een persoon, anders dan een teamlid, het speelveld betreedt en:
1. een velder hindert die op het punt staat een hooggeslagen bal te vangen.
  2. hindert bij een hoog geslagen bal die een velder had kunnen vangen.
  3. hindert bij een goed geslagen grondbal.
  4. een velder hindert die op het punt staat een aangegooide bal te spelen of te vangen.
  5. een velder hindert die op het punt staat een bal aan te gooien.
  6. hindert bij een aangegooide bal.
- Gevolg 8.07 l

Het spel is dood en de honklopers mogen één of meerdere honken opschuiven die zij, naar het oordeel van de scheidsrechter, bereikt zouden hebben als het hinderen niet had plaatsgevonden.

### 8.08 Een honkloper moet naar zijn honk terugkeren

Een honkloper moet naar zijn honk terugkeren, maar hoeft tussenliggende honken niet aan te raken:

- a. wanneer een geslagen bal een foutslag is.
- b. wanneer de plaatscheidsrechter een onreglementair geslagen bal afroept.
- c. wanneer de slagman-honkloper wordt uitgegeven wegens hinderen.
- d. wanneer de opvolgende slagman of een ander teamlid dat niet actief aan het spel deelneemt hinderen veroorzaakt.
- e. wanneer enig deel van de persoon van de slagman wordt geraakt door een geworpen bal waarnaar hij sloeg en miste.
- f. wanneer de slagman wordt geraakt door een geworpen bal.
- g. wanneer, met minder dan twee uit en een honkloper op het eerste honk, een velder opzettelijk een goed geslagen bal (met inbegrip van een line drive of stootslag) laat vallen die normaal gesproken door een binnenvelder gevangen zou kunnen worden, nadat de bal onder controle is geweest in een hand of handschoen.

N.B.

Het afroepen van binnenhoog heeft voorrang boven het opzettelijk laten vallen.

Gevolg 8.08 a - g

Het spel is dood en hij moet terugkeren zonder uitgemaakt te kunnen worden naar het honk dat hij reglementair bezet had op het moment van de worp, tenzij hij wordt gedwongen op te schuiven naar een volgend honk omdat de slagman slagman-honkloper wordt.

- h. wanneer een slagman of honkloper wordt uitgegeven wegens hinderen.

Gevolg 8.08 h

Het spel is dood en hij moet terugkeren, zonder uitgemaakt te kunnen worden, naar het honk dat hij reglementair bezet had op het moment van het hinderen, tenzij hij wordt gedwongen op te schuiven naar een volgend honk omdat de slagman slagman-honkloper wordt.

- i. wanneer de plaatscheidsrechter of diens kleding de achtervanger hindert die probeert een steelpoging te verhinderen of een pick-off uit te voeren.

N.B.

Indien na een doorgeschoten bal of na een wilde worp, de scheidsrechter geraakt wordt door een door de achtervanger aangegooide bal, is dit geen 'obstructie scheidsrechter' en blijft de bal in spel.

Gevolg 808 i

Het teken van 'uitgestelde beslissing' moet gegeven worden waarbij de bal in spel blijft tot aan het eind van de spelactie. Als de honkloper op wie de actie wordt uitgevoerd:

1. uit gaat, dan blijft de uit geldig en blijft de bal in spel.
2. "in" is, dan is het spel dood en moeten alle honklopers terugkeren naar het honk dat zij het laatst bezet hadden op het moment van de aangooi.

- j. Slow pitch.

### 8.09 De honkloper is uit:

- a. wanneer hij bij het lopen naar een honk, heen of terug, meer dan één meter afwijkt van het pad tussen de honken, om te voorkomen dat hij door een velder met de bal, wordt uitgetikt.
- b. wanneer hij, terwijl de bal in spel is en hij niet in contact met een honk is, reglementair wordt getikt met de bal in de hand(en) van een velder.
- c. wanneer, bij een gedwongen loop, een velder die in bezit is van de bal:
  1. het honk aanraakt waarnaar de honkloper gedwongen op weg is.
  2. dat honk aanraakt met de bal voordat de honkloper het honk bereikt.
  3. de honkloper tikt voordat deze dat honk bereikt heeft.

N.B.

Indien een honkloper, die gedwongen wordt op te schuiven, na het volgende honk aangeraakt te hebben, om ongeacht welke reden terugkeert naar het honk waar hij vandaan kwam, wordt de gedwongen-loopsituatie weer van kracht.

- d. wanneer hij, met de bal in spel, verzuimt terug te keren om het honk aan te raken dat hij eerder bezette of heeft gemist en een correct appèl wordt gemaakt.

Gevolg 8.09 a - d

De bal blijft in spel.

- e. wanneer iemand, anders dan een andere honkloper, de honkloper lichamelijk hulp verleent terwijl de bal in spel is.

N.B.

Wanneer een hooggeslagen bal tijdens deze actie wordt gevangen, is tevens de slagman-honkloper uit.

Gevolg 8.09 a-e: De bal blijft in spel.

- f. wanneer hij een voorafgaande honkloper passeert voordat deze uit is.

Gevolg 8.09 f

De bal blijft in spel.

Uitzondering

Wanneer de honkloper een voorafgaande honkloper passeert wanneer het spel dood is, blijft het spel dood.

- g. wanneer hij het honk verlaat om het volgende honk te bereiken voordat een vangbal aangeraakt is door een velder.
- h. wanneer hij, terwijl hij opschuift of terugkeert, niet ieder honk in de juiste volgorde aanraakt.
- i. wanneer de slagman-honkloper honkloper wordt door het aanraken van het eerste honk, dit honk voorbij gaat, poogt naar het tweede honk te rennen, en wanneer hij, terwijl hij niet op het honk staat, wordt getikt door een velder met de bal.
- j. wanneer hij bij het passeren van de thuisplaat deze niet aanraakt en geen poging doet om naar de thuisplaat terug te keren om deze alsnog aan te raken, een velder met de bal de thuisplaat aanraakt en bij de scheidsrechter appelleert.

Gevolg 8.09 g - j

Dit zijn appèlsituaties en de honkloper is niet uit tenzij een correct appèl is uitgevoerd.

1. Er kan geappelleerd worden terwijl de bal in spel is of wanneer het spel dood is, maar de verdedigende partij verliest het recht van appelleren indien:
  - (a) dit appèl niet wordt gemaakt voor de volgende reglementaire of onreglementaire worp.
  - (b) dit appèl wordt gemaakt nadat alle velders hun normale positie en goed gebied hebben verlaten op weg naar de spelersbank of dug-out. Als het appèl wordt gemaakt door een velder, moet deze velder zich op dat moment in het binnenveld bevinden.
  - (c) in geval van een laatste spelactie van de wedstrijd, wanneer dit appèl wordt gemaakt terwijl de scheidsrechters het speelveld hebben verlaten.
2. Honklopers mogen op appèlsituaties, terwijl de bal in spel is, hun honk verlaten:
  - (a) zodra de bal de werpcirkel heeft verlaten.
  - (b) wanneer de werper de bal niet meer in zijn bezit heeft.
  - (c) wanneer de werper een gooibeweging maakt die wijst op een spelsituatie of een schijnbeweging.
3. Appèl wanneer het spel dood is ('dead ball appeal').  
 Wanneer de bal terug is in het binnenveld en "time" is geroepen door de scheidsrechter (of de bal is niet meer in spel), kan elk lid van het verdedigende team in het binnenveld al of niet in het bezit van de bal, verbaal appelleren dat een honkloper een honk heeft gemist of een honk te vroeg heeft verlaten bij een vangbal. De betreffende scheidsrechter dient nota te nemen van het appèl en te beslissen inzake de betreffende actie. Honklopers mogen hun honk niet verlaten, daar het spel dood is tot de volgende worp.  
 Uitzondering  
 Een honkloper die het honk bij een vangbal te vroeg heeft verlaten of die een honk heeft gemist, mag trachten naar dat honk terug te keren wanneer de bal niet in spel is.  
 N.B.
  - (a) Indien de bal het speelveld heeft verlaten, kan er geen 'dead ball appeal' worden gemaakt voordat de plaatscheidsrechter een nieuwe bal in spel gebracht heeft.
  - (b) Wanneer de werper, in het bezit van de bal en in contact met de werpplaat, een verbaal appèl maakt, wordt er geen onreglementaire worp afgeroepen.
  - (c) Wanneer de scheidsrechter "play ball" heeft geroepen en de werper wil dan appelleren, moet de scheidsrechter opnieuw het spel dood maken en gelegenheid geven tot appelleren.
4. Meerdere appèls mogen worden gemaakt na de derde uit zolang deze correct gemaakt worden en deze uitgevoerd worden om een gescoorde run te annuleren.
- k. wanneer hij terwijl hij niet in contact is met een honk, geraakt wordt door een goed geslagen bal in goed gebied, voordat deze een velder, uitgezonderd de werper, is gepasseerd, tenzij de

- l. scheidsrechter van mening is, dat geen velder een kans had een uit te maken.  
 wanneer hij opzettelijk een bal schopt die door een velder werd gemist.
- m. wanneer hij een velder hindert die probeert een goed geslagen bal te verwerken of indien hij opzettelijk hindert bij een aangegooide bal.  
 N.B.  
 Indien dit hinderen naar de mening van de scheidsrechter geschiedt met de kennelijke bedoeling een dubbelspel te voorkomen, dan is ook de onmiddellijk op hem volgende honkloper uit.
- n. wanneer een honkloper of slagman of slagman-honkloper, na te zijn uitgegeven of na te hebben gescoord, hindert met de bedoeling om te voorkomen dat een spelactie tegen een andere (slagman-)honkloper kan of zal worden uitgevoerd. Een honkloper die, na te zijn uitgegeven, door blijft rennen met de bedoeling een aangooi uit te lokken, maakt zich schuldig aan een vorm van hinderen.  
 N.B.  
 Het spel is dood en de honkloper die op het moment van hinderen het dichtst bij de thuisplaat is (de voorste honkloper) moet worden uitgegeven.
- o. wanneer een of meer leden van de slagpartij op of rond een honk, waarnaar een honkloper op weg is, gaan staan en daarbij de velder in verwarring brengen of de spelactie bemoeilijken..  
 N.B.  
 Onder 'leden van de slagpartij' vallen de bat boy en iedereen die gerechtigd is op de spelersbank plaats te nemen.
- p. wanneer de coach bij het derde honk, op het moment dat een velder probeert een geslagen of aangegooide bal te spelen, op of bij de foullijn in de richting van de thuisplaat gaat lopen en zo probeert een aangooi naar de thuisplaat uit te lokken.  
 N.B.  
 De honkloper, die het verst richting de thuisplaat is gevorderd (de voorste honkloper) moet worden uitgegeven.
- q. wanneer een coach:
  1. opzettelijk hindert bij een aangegooide bal terwijl hij in het coachvak staat.
  2. hindert bij de mogelijkheid die de veldpartij heeft om een actie op de honkloper of op de slagman-honkloper uit te voeren.
 N.B.  
 De honkloper, die op het moment van hinderen het dichtst bij de thuisplaat is (de voorste honkloper) moet worden uitgegeven.
- r. wanneer een speler van de veldpartij de bal in zijn bezit heeft, en een honkloper opwacht en vervolgens de honkloper rechtop blijft lopen en opzettelijk en met grote kracht tegen de speler van de veldpartij opbotst.  
 N.B.  
 Wanneer er sprake is van een zware overtreding met kwade bedoelingen, moet de overtreder uit het veld worden gezonden.
- Gevolg 8.09 k - r  
 Het spel is dood en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij hadden op het moment van hinderen, tenzij zij gedwongen worden op te schuiven omdat de slagman slagman-honkloper werd.
- s. wanneer hij de honken in omgekeerde volgorde aanraakt met de bedoeling de veldpartij in verwarring te brengen of het spel belachelijk te maken.  
 Gevolg 8.09 s  
 Het spel is dood en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij bezetten op het moment dat de honkloper uitgegeven werd, tenzij zij gedwongen worden op te schuiven omdat de slagman slagman-honkloper werd.
- t. slow pitch.
- u. wanneer hij verzuimt in contact te blijven met het honk waarop hij recht heeft tot de bal bij een reglementaire worp de hand van de werper heeft verlaten.  
 Gevolg 8.09 u  
 Het spel is dood, "geen worp" wordt afgeroepen en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij bezetten op het moment van de worp.
- v. wanneer hij gerechtigd is niet in contact te zijn met zijn honk, te weten wanneer hij het honk loslaat na een worp, of nadat de slagman zijn slagbeurt voltooid heeft en hij verzuimt te proberen het volgende honk te bereiken of onmiddellijk naar zijn honk terug te keren wanneer

de werper de bal in zijn bezit heeft binnen de werpcirkel.

Gevolg 8.09 v

1. Het spel is dood en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij bezetten op het moment dat de honkloper uitgegeven werd.
2. Verzuim om onmiddellijk het volgende honk proberen te bereiken of naar zijn honk terug te keren zodra de werper de bal in zijn bezit heeft binnen de werpcirkel, resulteert in het uitgeven van de honkloper.
3. Wanneer de honkloper om welke reden dan ook is teruggekeerd naar een honk en hij verlaat dat honk weer dan moet hij worden uitgegeven, tenzij:
  - (a) een poging wordt gedaan hem of een andere honkloper uit te maken (met inbegrip van een situatie waarbij de werper doet alsof hij de bal aangooit), of
  - (b) de werper in de werpcirkel de bal niet langer in zijn bezit heeft, of
  - (c) bij de volgende worp de bal de hand van de werper heeft verlaten.

N.B.

Bij vier wijd of na een niet-gevangen derde slagbal waardoor een honkloper het recht krijgt om op eigen risico verder te gaan moet op dezelfde wijze worden gehandeld als bij een geslagen bal.

De slagman-honkloper mag het eerste honk voorbijschieten en mag ook trachten het tweede honk te bereiken zolang hij niet stopt op het eerste honk. Wanneer hij stopt na het eerste honk gerond te hebben zijn de bepalingen van regel 8.09 v 2 van toepassing.

- w. wanneer hij een honk verlaat, terwijl de bal in spel is, en naar de dug-out of spelersbank gaat of het speelveld verlaat.
- x. wanneer hij een positie inneemt achter, en niet in contact met het honk om een vliegende start te maken bij een hoog geslagen bal.

Gevolg 8.09 w - x

De bal blijft in spel.

- y. wanneer de slagman-honkloper hindert bij een spelsituatie op de thuisplaat in een poging een duidelijke uit van de honkloper die richting thuisplaat loopt te voorkomen.

Gevolg 8.09 y

Het spel is dood, de slagman-honkloper is eveneens uit, en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij bezetten op het moment van de worp.

#### **8.10 Een honkloper is niet uit:**

- a. wanneer hij achter of voor een velder omloopt, buiten het pad tussen de honken om te voorkomen dat hij een velder hindert die tracht op die plaats een bal te verwerken.
- b. wanneer hij niet in een rechte lijn naar een honk loopt, terwijl de velder die zich op zijn weg bevindt de bal niet in zijn bezit heeft.
- c. wanneer meerdere velders trachten een geslagen bal te spelen en de honkloper komt met één van hen in contact die, naar de mening van de scheidsrechter, geen kans had om de bal te verwerken.
- d. wanneer hij wordt geraakt door een goed geslagen bal die een binnenvelder, met uitzondering van de werper, is gepasseerd terwijl, naar de mening van de scheidsrechter, geen andere velder nog kans had iemand uit te maken.
- e. wanneer hij wordt geraakt door een goed geslagen bal boven fout gebied, die nog niet aangeraakt is door een velder en, naar de mening van de scheidsrechter, geen andere velder nog kans had iemand uit te maken.
- f. wanneer hij wordt geraakt door een goed geslagen bal nadat deze is aangeraakt door een velder met inbegrip van de werper, en hij contact met de bal niet kon vermijden.
- g. wanneer hij niet in contact met een honk is, en:
  1. wordt getikt door een velder die de bal niet stevig in zijn bezit heeft.
  2. wordt getikt door een velder met de hand of handschoen, terwijl de bal zich in de andere hand bevindt.
- h. wanneer de veldpartij niet appelleert voor de volgende reglementaire of onreglementaire worp, of appelleert nadat alle velders hun normale veldpositie en goed gebied hebben verlaten richting dug-out of spelersbank.
- i. wanneer de slagman-honkloper honkloper wordt door het eerste honk aan te raken, dat honk voorbij loopt en onmiddellijk naar dat honk terugkeert.
- j. wanneer hij niet voldoende tijd krijgt om naar een honk terug te keren.  
Hij moet niet worden uitgegeven omdat hij niet in contact is met het honk voordat de bal de hand

- k. van de werper verlaat. De honkloper mag doorgaan als had hij het honk reglementair verlaten. wanneer hij reglementair is begonnen met het opschuiven naar het volgende honk. Hij kan niet worden tegengehouden doordat de werper de bal in zijn bezit krijgt terwijl hij op de werpplaat staat of op de werpplaat stapt met de bal in zijn bezit.
- l. wanneer hij in contact blijft met zijn honk totdat een hoog geslagen bal in vlucht door een velder is aangeraakt en daarna probeert op te schuiven.
- m. wanneer hij wordt geraakt door een geslagen bal terwijl hij in contact is met een honk, tenzij hij opzettelijk in deze situatie hetzij de bal aanraakt dan wel een velder hindert die tracht een spelactie uit te voeren.
- n. wanneer hij een sliding maakt naar een honk en het honk daardoor los raakt van de juiste plaats waar het behoort te liggen. Het honk wordt beschouwd 'de honkloper gevolgd te hebben'.  
 N.B.  
 Een honkloper die in deze situatie een honk veilig heeft bereikt wordt niet uitgegeven omdat hij daarna het honk niet meer aanraakt. Hij mag naar het honk terugkeren zonder te kunnen worden uitgemaakt nadat het honk weer op de juiste plaats is bevestigd.  
 Een honkloper verspeelt dit recht wanneer hij tracht verder te gaan dan het losgeraakte honk voordat dit honk weer op de juiste plaats is bevestigd.
- o. wanneer een velder een spelactie uitvoert tegen een honkloper met een onreglementaire handschoen.  
 N.B.  
 Een worp door de werper wordt niet beschouwd als het uitvoeren van een spelactie.  
 Gevolg 8.10 o  
 De hoofdcoach van de benadeelde partij heeft de keus tussen:  
 1. het accepteren van het resultaat van de spelsituatie ,en  
 2. het annuleren van de gehele spelsituatie, waarbij de honklopers teruggaan naar de honken die zij bezetten op het moment van de spelactie.
- Uitzondering**  
 Wanneer de spelactie het gevolg was van het voltooiën van de slagbeurt van de slagman, gaat deze weer aan slag met de slag- en wijdstand die hij had voordat hij zijn slagbeurt beëindigde en de honklopers moeten terugkeren naar de honken die zij bezetten op het moment van de worp.

**9. SPEL DOOD OF BAL IN SPEL****9.01 Het spel is dood en de bal is niet in spel:**

- a. wanneer de bal onreglementair wordt geslagen.
- b. wanneer de slagman van het ene slagperk in het andere overstapt, terwijl de werper staande op de werpplaat, het teken ontvangt of zou kunnen ontvangen.
- c. wanneer "geen worp" wordt afgeroepen.
- d. wanneer een geworpen bal enig deel van lichaam of kleding van de slagman raakt; het maakt niet uit of er wel dan niet naar de bal wordt geslagen.
- e. wanneer een foutslag niet wordt gevangen.
- f. wanneer de slagpartij hinderen veroorzaakt.
- g. wanneer een goed geslagen bal een scheidsrechter of een honkloper raakt
  - 1. alvorens een velder, inclusief de werper, te hebben geraakt.
  - 2. alvorens een velder, m.u.v. de werper, te zijn gepasseerd zonder te zijn aangeraakt.
- h. wanneer de bal op onbespeelbaar gebied is.
- i. wanneer een ongeval de slagman-honkloper of een honkloper verhindert naar het honk te gaan waarop hij recht heeft. Hij mag worden vervangen. De vervanger wordt toegestaan op te schuiven naar elk toegewezen honk. Hierbij moet hij alle toegewezen en eventueel eerder gemiste honken reglementair aanraken.
- j. slow pitch.
- k. wanneer een wilde worp of doorgeschoten bal onder, over of door de backstop gaat, of daarin blijft steken.
- l. wanneer de scheidsrechter "time" afroept.
- m. wanneer enig deel van de slagman wordt geraakt door zijn eigen geslagen bal terwijl hij zich in het slagperk bevindt.
- n. wanneer een honkloper de honken in de verkeerde volgorde afloopt met de bedoeling de veldpartij in verwarring te brengen of het spel belachelijk te maken.
- o. wanneer de coach bij het derde honk, op het moment dat een velder probeert een geslagen of aangegooid bal te spelen, op of bij de foullijn in de richting van de thuisplaat gaat lopen en zo probeert een aangooi naar de thuisplaat uit te lokken.
- p. wanneer een of meer leden van de slagpartij zich op of rond een honk, waarnaar een honkloper op weg is, verzamelen ten einde de velders in verwarring te brengen of het hen moeilijker te maken bij een spelactie.
- q. wanneer een honkloper verzuimt in contact te blijven met het honk waarop hij recht heeft, tot de bal bij een reglementaire worp de hand van de werper heeft verlaten.
- r. slow pitch.
- s. slow pitch.
- t. wanneer een blokbal wordt afgeroepen.
- u. wanneer de slagman het slagperk betreedt met een veranderde knuppel of wanneer wordt ontdekt dat hij een veranderde knuppel gebruikt.
- v. wanneer de slagman het slagperk betreedt met een onreglementaire knuppel of wanneer wordt ontdekt dat hij een onreglementaire knuppel gebruikt.
- w. wanneer een velder, met minder dan twee uit en een honkloper op het eerste honk, opzettelijk een goed geslagen bal in vlucht (een line drive inbegrepen) of een stootslag, die eenvoudig door een binnenvelder gevangen kan worden, laat vallen, nadat de bal met handschoenen of hand onder controle is gebracht.  
N.B.  
Wanneer binnenhoog is afgeroepen, heeft dit voorrang boven het opzettelijk laten vallen van de bal.
- x. wanneer een velder een bal die in spel is in onbespeelbaar gebied brengt.
- y. wanneer "time" is afgeroepen en er wordt geappelleerd door een speler van de veldpartij.
- z. wanneer de slagman niet plaatsneemt in het slagperk binnen tien seconden nadat de scheidsrechter "play ball" heeft geroepen.
- aa. wanneer iemand anders dan een teamlid het speelveld betreedt en hinderen veroorzaakt.
- ab. wanneer de slagman-honkloper naar de thuisplaat terugstapt teneinde een tikpoging door een velder te voorkomen of te vertragen.

Gevolg 9.01 a - ab

Honklopers kunnen als het spel dood is niet opschuiven, tenzij ze worden gedwongen op te schuiven doordat de slagman recht krijgt op het eerste honk of wanneer hun een of meer honken worden

toegewezen.

## 9.02 De bal is in spel:

- a. wanneer bij het begin van de wedstrijd en iedere halve inning de werper de bal in zijn bezit heeft, hij de werpstand heeft ingenomen en de scheidsrechter "play ball" heeft geroepen.
- b. wanneer "binnenhoog" wordt afgeroepen.
- c. wanneer een aangegooide bal een velder passeert en op bespeelbaar gebied blijft.
- d. wanneer een goed geslagen bal een scheidsrechter of honkloper op goed gebied raakt na
  1. een velder, uitgezonderd de werper, te zijn gepasseerd en geen andere velder de kans had een nul te maken, of
  2. een velder, de werper inbegrepen, te hebben geraakt.
- e. wanneer een goed geslagen bal een scheidsrechter raakt op fout gebied.
- f. wanneer de honklopers de honken bereikt hebben waarop zij recht hebben, omdat een velder een geslagen, aangegooide, of geworpen bal onreglementair gespeeld heeft.
- g. wanneer een honkloper uitgegeven wordt omdat hij een hem voorafgaande honkloper passeert.  
Uitzondering  
Wanneer een honkloper wordt uitgegeven voor het passeren terwijl het spel dood is, dan blijft het spel dood.
- h. wanneer niet wordt getracht een honkloper tegen wie obstructie werd begaan uit te maken; het spel gaat door tot geen actie meer mogelijk is.
- i. wanneer de bal reglementair goed geslagen wordt.
- j. wanneer een honkloper de honken moet aflopen in omgekeerde volgorde terwijl de bal in spel is.
- k. wanneer een honkloper recht krijgt op een honk, door het aan te raken voordat hij is uitgemaakt.
- l. wanneer een honk is verschoven terwijl de honklopers de honken aflopen.
- m. wanneer een honkloper bij het lopen naar een honk meer dan één meter afwijkt van het pad tussen de honken, om te voorkomen dat hij door de bal in de hand van een velder wordt getikt; dit geldt bij het honklopen in de juiste en in de omgekeerde volgorde.
- n. wanneer een honkloper wordt uitgetikt of uitgemaakt in een gedwongen-loopsituatie.
- o. wanneer een scheidsrechter een honkloper uitgeeft omdat deze verzuimt terug te keren naar zijn honk en dit opnieuw aan te raken wanneer het spel wordt hervat na een onderbreking.
- p. wanneer op reglementaire wijze wordt geappelleerd terwijl de bal in spel is.
- q. wanneer de slagman de bal slaat.
- r. wanneer de bal, terwijl deze in spel is iemand raakt die is toegelaten tot het speelveld.  
Bijvoorbeeld een fotograaf, terreinknecht, politieagent.
- s. wanneer een bal in vlucht reglementair is gevangen.
- t. wanneer een aangegooide bal een speler van de slagpartij raakt.
- u. wanneer de slagman zijn knuppel laat vallen, de bal op goed gebied tegen de knuppel rolt en er, naar het oordeel van de scheidsrechter, geen opzet aanwezig was om de loop van de bal te beïnvloeden. De slagman is niet uit en de bal blijft in spel.
- v. wanneer een aangegooide bal een scheidsrechter raakt.
- w. wanneer het spel niet dood is volgens regel 9.01.
- x. wanneer een coach per ongeluk met een aangegooide bal in aanraking komt.
- y. wanneer voor de slagman een wijd is afgeroepen en wanneer vier wijd is afgeroepen; de slagman-honkloper kan niet worden uitgemaakt voordat hij het eerste honk heeft bereikt.
- z. wanneer voor de slagman een slag is afgeroepen en wanneer drie slag is afgeroepen.
- aa. wanneer een fouttip reglementair is gevangen.
- ab. slow pitch.
- ac. wanneer de bal uit de hand van de werper losschiet gedurende de voorbeweging (wind-up of back swing).
- ad. wanneer een honkloper wordt uitgegeven voor het maken van een vliegende start vanaf een honk bij een vangbal.
- ae. wanneer een honkloper een honk verlaat, niet probeert een volgend honk te bereiken, bespeelbaar gebied verlaat en wordt uitgegeven.
- af. wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens het lichamenlijk hulp verlenen door iemand anders dan een andere honkloper.  
Uitzondering  
Bij een foutslag blijft het spel dood.

**9.03 Uitgestelde beslissing**

Het betreft vijf situaties waarin de spelregels worden overtreden. Dit overtreden wordt opgemerkt door een scheidsrechter en de bal blijft in spel tot het eind van de spelsituatie. De situaties zijn:

- a. een onreglementaire worp (zie 6.01 - 6.08);
- b. obstructie door de achtervanger (zie 8.01 d);
- c. hinderen door de plaatscheidsrechter (zie 8.08 h);
- d. obstructie (zie 8.07 b);
- e. losgemaakte uitrusting raakt een aangegooide, een geworpen of een goed geslagen bal (zie 8.07 f);

**9.04 Slow Pitch**

## 10. DE SCHEIDSRECHTER

**10.01** De scheidsrechters zijn de vertegenwoordigers van de KNBSB. Als zodanig zijn zij bevoegd en verplicht erop toe te zien dat nauwkeurig volgens vorenstaande regels gespeeld wordt. Zij zijn bevoegd een speler, aanvoerder of coach te gelasten alles te doen of na te laten wat naar hun oordeel noodzakelijk is voor het naleven van elk van deze regels en de straffen op te leggen, welke in deze regels zijn vermeld. De plaatscheidsrechter is bevoegd om beslissingen te nemen omtrent alle situaties die niet specifiek in de spelregels worden genoemd.

- a. Een scheidsrechter mag geen lid zijn van één van beide verenigingen (speler, coach, bestuurslid, scorer of donateur).  
N.B.  
Deze regel is tot nader order niet van toepassing bij KNBSB-wedstrijden.
- b. De scheidsrechter moet zeker zijn van de datum, tijd en plaats van de wedstrijd en moet dertig minuten voor de aanvang van de wedstrijd op het terrein aanwezig zijn. Hij moet de wedstrijd op tijd beginnen.
- c. Uitrusting van scheidsrechters wordt afzonderlijk door de betreffende organen voorgeschreven.
- d. Scheidsrechters mogen geen zichtbare sieraden dragen die gevaar kunnen opleveren.  
Uitzondering:  
(SOS-)halskettingen en armbanden die een medische boodschap met zich dragen.
- e. Voor plaatscheidsrechters geldt:
  1. Ze moeten een zwart draadmasker dragen met zwarte of bruine zachte beschermende bekleding en voorzien van een zwarte keelbeschermer (een draadmasker met fabrieksmatig verlengde bescherming voor de keel mag worden gedragen in plaats van een masker plus keelbeschermer).
  2. Een bodyprotector en beenbeschermers worden aanbevolen.
- f. De scheidsrechters stellen zich voor aan aanvoerders, coaches en scorers.
- g. De scheidsrechter moet het speelveld inspecteren en de uitrusting controleren; hij moet de grondregels duidelijk maken aan beide teams en coaches.
- h. Iedere scheidsrechter is bevoegd om beslissingen te nemen inzake onregelmatigheden begaan gedurende het spel of terwijl het spel dood is, tot aan het einde van de wedstrijd.
- i. Een scheidsrechter is niet bevoegd beslissingen van een andere scheidsrechter, door deze reglementair genomen, te veranderen of ongedaan te maken.
- j. Een scheidsrechter mag zijn mede-scheidsrechter(s) te allen tijde raadplegen. De uiteindelijke beslissing blijft echter berusten bij de scheidsrechter die de beslissing moest nemen en die de mening van zijn collega('s) heeft gevraagd.
- k. Teneinde de taken duidelijk vast te leggen wordt de scheidsrechter die slag en wijd beoordeelt 'plaatscheidsrechter' genoemd en de scheidsrechter die de beslissingen op de honken neemt 'veldscheidsrechter'.
- l. De plaatscheidsrechter en de veldscheidsrechter hebben dezelfde bevoegdheden om:
  1. een honkloper uit te geven wegens het te vroeg verlaten van een honk.
  2. "time" te roepen teneinde het spel te onderbreken.
  3. een speler of coach uit het veld te zenden wegens wangedrag.
  4. een onreglementaire worp af te roepen.
- m. De scheidsrechter moet de slagman of honkloper(s) uitgeven zonder een appèl af te wachten in alle gevallen waarin deze spelers in overeenstemming met de regels zijn uitgemaakt.  
N.B.  
Tenzij op appèl, moet een scheidsrechter een speler niet uitgeven voor het missen van een honk, het te vroeg verlaten van een honk bij een vangbal, slaan in de verkeerde volgorde, in het geval van een ongemelde vervanging, in het geval van een onreglementaire re-entry, of een poging om naar het tweede honk te gaan na het eerste honk te hebben bereikt, zoals in deze spelregels bepaald.
- n. Scheidsrechters moeten een 'strafbepaling' bij een spelregel die werd overtreden niet toepassen, wanneer deze toepassing in het voordeel van de overtredende partij zou zijn.
- o. Het niet nakomen door scheidsrechters van de bepalingen in hoofdstuk 10 zijn geen grond tot protest.

Dit zijn richtlijnen voor scheidsrechters.

### 10.02 De plaatscheidsrechter

- a. Hij neemt een positie in achter de achtervanger. Hij draagt de volle verantwoordelijkheid voor de

- goede gang van zaken bij het spel.
- b. Hij beoordeelt of een geworpen bal slag of wijd is.
  - c. In overeenstemming met gemaakte afspraken en in samenwerking met de veldscheidsrechter(s) beslist hij over spelsituaties, geslagen ballen, goed of fout geslagen ballen, reglementair of onreglementair gevangen ballen. In spelsituaties waarbij het noodzakelijk is dat de veldscheidsrechter het binnenveld verlaat, neemt de plaatscheidsrechter zijn taak over.
  - d. Hij beslist en maakt kenbaar dat:
    - 1. een slagman een stootslag geeft.
    - 2. een geslagen bal lichaam of kleding van de slagman heeft geraakt.
    - 3. een hoog geslagen bal al dan niet binnenhoog is.
  - e. Hij neemt de beslissingen op de honken als aangegeven in de daarvoor door de bevoegde organen gegeven richtlijnen.
  - f. Hij beslist of een wedstrijd wordt gestaakt.
  - g. Hij neemt alle beslissingen wanneer slechts één scheidsrechter aanwezig is.

### 10.03 De veldscheidsrechter

- a. Hij neemt een positie in het veld in als aangegeven in de daarvoor door de bevoegde organen gegeven richtlijnen en neemt de beslissingen op de honken als eveneens in deze richtlijnen vermeld.
- b. Hij staat de plaatscheidsrechter in ieder opzicht terzijde bij het toepassen van de spelregels.

### 10.04 Taken van één scheidsrechter

Indien er slechts één scheidsrechter is, heeft deze de volledige bevoegdheid tot het toepassen van de regels. Hij neemt een positie in achter de achtervanger. Bij een spelactie mag hij zich daar opstellen waar hij naar zijn mening zijn taak het beste kan vervullen.

- 10.05** Een scheidsrechter mag gedurende een wedstrijd niet worden vervangen tenzij hij door ziekte of blessure niet langer in staat is zijn taak uit te oefenen.

### 10.06 Feitelijke beslissingen

Er mag niet worden geappelleerd tegen enige beslissing van enige scheidsrechter met als basis dat hij verkeerd zou hebben beslist bij het beoordelen of een geslagen bal goed of fout was, een honkloper in of uit, een geworpen bal slag of wijd, of enige andere spelsituatie die op waarneming berust; een dergelijke door een scheidsrechter genomen beslissing kan niet worden gewijzigd behalve wanneer de scheidsrechter ervan overtuigd is dat daarbij een spelregel is overtreden. Wanneer een coach of aanvoerder van een team herziening van een beslissing vraagt op grond van een verkeerd toegepaste spelregel moet de scheidsrechter tegen wiens beslissing bezwaar wordt gemaakt, wanneer hij twijfelt, met zijn collega(s) overleggen alvorens een beslissing te nemen. Maar onder geen enkele omstandigheid mag een speler of een ander dan de coach of aanvoerder van een team tegen een beslissing bezwaar maken en trachten herziening te krijgen omdat de spelregels verkeerd zouden zijn toegepast.

Onder geen enkele omstandigheid mag een scheidsrechter trachten een beslissing van een collega te herroepen; evenmin mag een scheidsrechter kritiek leveren op of zich bemoeien met de taakuitvoering van een andere scheidsrechter, tenzij deze laatste daarom vraagt.

### 10.07 Tekens

Scheidsrechters moeten in wedstrijden die tekens gebruiken, zoals die door de bevoegde organen zijn voorgeschreven.

### 10.08 Onderbreking van het spel

- a. Een scheidsrechter mag het spel onderbreken wanneer naar zijn oordeel de toestand dit rechtvaardigt.
- b. Het spel is dood wanneer de plaatscheidsrechter zijn normale positie verlaat om de plaat schoon te maken of voor het uitvoeren van andere taken die geen rechtstreeks verband houden met het nemen van beslissingen inzake spelsituaties.
- c. De scheidsrechter moet het spel onderbreken wanneer een slagman of werper, om een gerechtvaardigde reden, uit het slagperk respectievelijk van de werpplaat stapt.
- d. Een scheidsrechter mag geen "time" roepen, als de werper aan zijn voorbeweging is begonnen.
- e. Een scheidsrechter mag geen "time" roepen, als een spelactie gaande is.

- f. In geval van een blessure mag niet "time" worden geroepen, voor de spelsituatie is geëindigd, tenzij er naar het oordeel van de scheidsrechter sprake is van een ernstig ongeval (met gevaar voor de betrokken speler). In dit geval keren alle honklopers terug naar het honk dat zij het laatst reglementair hebben aangeraakt.
- g. Scheidsrechters mogen het spel niet op verzoek van spelers, aanvoerders of coaches onderbreken, zolang verdere spelactie nog mogelijk is.
- h. Slow Pitch.

#### **10.09 Overtredingen en strafbepalingen**

- a. Geen der tot het plaatsnemen op de spelersbank gerechtigde personen mag:
  - 1. taal gebruiken waarmee op kleinerende of beledigende wijze wordt gezinspeeld op tegenstanders, officials of toeschouwers.
  - 2. zich zodanig gedragen dat dit kan worden opgevat als onsportief gedrag.
- b. De straf voor overtredingen door een speler is het onmiddellijk ontzeggen van verdere deelname of het uit het veld zenden.
- c. De straf voor overtredingen door een (hoofd)coach of een andere 'team official' is:
  - 1. een waarschuwing bij de eerste overtreding.
  - 2. uit het veld sturen bij de tweede overtreding, of bij een ernstige eerste overtreding.

N.B.  
In het geval dat de hoofdcoach uit het veld wordt gestuurd, dient deze de plaatscheidsrechter mede te delen wie voor de rest van de wedstrijd de taak van hoofdcoach op zich zal nemen.
- d. Een speler die het recht ontzegd werd verder aan de wedstrijd deel te nemen, mag plaatsnemen op de spelersbank, en mag (behalve als coach) niet meer aan de wedstrijd deelnemen.
- e. Een speler, coach of andere teamvertegenwoordiger die uit het veld is gezonden, moet het speelveld verlaten en zich vervolgens naar de kleedkamer begeven, of het terrein verlaten.
- f. Wanneer een uit het veld gestuurde persoon of iemand die het recht ontzegd werd verder aan de wedstrijd deel te nemen niet onmiddellijk de wedstrijd verlaat, zal de wedstrijd (voor diens team) verloren worden verklaard.

**11. PROTESTEN (zie ook Reglement van Wedstrijden, hoofdstuk 6)**

**11.01** Protesten zullen niet in ontvangst of in behandeling worden genomen wanneer zij uitsluitend zijn gebaseerd op een feitelijke beslissing van een scheidsrechter, of wanneer het protesterende team de wedstrijd heeft gewonnen..

Voorbeelden van feitelijke beslissingen zijn:

- a. of een geslagen bal goed of fout was.
- b. of een honkloper in of uit was.
- c. of een geworpen bal slag of wijd was.
- d. of een worp wel of niet reglementair was.
- e. of een honkloper al dan niet een honk heeft aangeraakt.
- f. of een honkloper al dan niet zijn honk te vroeg heeft verlaten bij een vangbal.
- g. of een hoge bal al dan niet reglementair werd gevangen.
- h. of een geslagen bal binnenhoog was.
- i. of hinderen plaatsvond.
- j. of obstructie plaatsvond.
- k. of een speler of een bal wel of niet op onbespeelbaar gebied kwam of enig voorwerp of enige persoon op onbespeelbaar gebied heeft aangeraakt.
- l. of een geslagen bal wel of niet in vlucht over het hek ging.
- m. of het veld geschikt is om het spel voort te zetten.
- n. of er voldoende licht is om het spel voort te zetten.
- o. enige andere kwestie waarin uitsluitend de waarneming van de scheidsrechter een rol speelt.

**11.02** Protesten die wel in ontvangst worden genomen en worden behandeld betreffen de volgende aangelegenheden:

- a. verkeerde toepassing van een spelregel.
- b. verzuim van een scheidsrechter om de juiste regel in een bepaalde spelsituatie toe te passen.
- c. verzuim om bij een overtreding de juiste strafbepaling toe te passen.

N.B.1

Het protest moet worden ingediend voor de volgende worp, of voordat alle binnenvelders goed gebied hebben verlaten, of wanneer het de laatste spelsituatie van de wedstrijd betreft, voordat de scheidsrechters het speelveld hebben verlaten.

N.B.2

Na een worp, reglementair of onreglementair, kan geen scheidsrechterlijke beslissing meer worden veranderd.

- d. het al of niet gerechtigd (gekwalificeerd) zijn van een teamlid.

N.B.

Protesten die betrekking hebben op het gerechtigd (gekwalificeerd) zijn moeten niet bij de scheidsrechters worden ingediend, maar bij de geëigende instantie of organisatie (federatie, bond, toernooileiding enz.).

Deze protesten moeten worden ingediend volgens de richtlijnen die hiervoor in regel 11.05 worden gegeven.

**11.03** Protesten kunnen zowel een kwestie van waarneming als van spelregeltoepassing inhouden.

Voorbeeld

Met één uit en honklopers op het tweede en derde honk, gaat de slagman uit op een vangbal. De honkloper op drie raakt het honk opnieuw aan na de vangbal, de honkloper op twee verzuimt dit. De honkloper van drie passeert de thuisplaat voordat de bal op het tweede honk wordt gespeeld voor de derde uit. De scheidsrechter kent het gescoorde niet punt toe.

De vraag of de honklopers hun honken bij de vangbalsituatie te vroeg hebben verlaten (c.q. niet opnieuw hebben aangeraakt) en de vraag of de uit op het tweede honk werd gemaakt voordat de honkloper van drie de thuisplaat passeerde zijn feitelijke beslissingen, waartegen geen protest mogelijk is. Het niet toekennen van het punt door de scheidsrechter was een verkeerde toepassing van een spelregel en hiertegen is wel protest mogelijk.

**11.04** Het voornemen om te protesteren moet onmiddellijk kenbaar worden gemaakt, voor de volgende worp.

Uitzondering

Protesten tegen het al of niet gerechtigd (gekwalificeerd) zijn van een speler.

- a. De hoofdcoach of aanvoerder van het protesterende team moet onmiddellijk aan de

plaatscheidsrechter mededelen dat de wedstrijd verder onder protest wordt gespeeld. De plaatscheidsrechter moet dit aan de hoofdcoach of aanvoerder van de tegenpartij en aan de officiële scorer mededelen.

- b. Alle betrokken partijen moeten verslag doen over de spelsituatie waarbij protest werd aangetekend, in zoverre dit kan bijdragen tot een juiste beslissing over het protest.

N.B.

Bij appelsituaties moet het appèl worden gemaakt voor de volgende worp, reglementair of onreglementair, voordat de veldpartij goed gebied heeft verlaten en voordat de scheidsrechters na de laatste wedstrijdactie het speelveld hebben verlaten. Voor de toepassing van deze regel heeft de veldpartij het veld verlaten wanneer alle spelers goed gebied hebben verlaten op weg naar de dug-out of spelersbank.

- 11.05** Het officiële schriftelijke protest moet binnen een redelijke termijn worden ingediend.
- a. Wanneer geen specifieke regels bij een organisatie of een toernooi gelden inzake de tijdlimiet waarbinnen een protest moet worden ingediend, moet een protest in behandeling worden genomen wanneer dit binnen een redelijke termijn is ingediend, afhankelijk van de aard van het geval en de problemen om informatie te krijgen omtrent zaken die betrekking hebben op het protest.
  - b. Als redelijke termijn wordt in het algemeen 48 uur na de aanvangstijd van de betreffende wedstrijd beschouwd.
- 11.06** Een formeel schriftelijk protest moet de volgende informatie bevatten:
- a. datum, tijd en plaats van de wedstrijd,
  - b. namen van scheidsrechters en scorers,
  - c. nummer van de regel op grond waarvan wordt geprotesteerd,
  - d. de beslissing en de omstandigheden waaronder de beslissing werd genomen en
  - e. alle verdere zaken die op het protest betrekking hebben.
- 11.07** De beslissing op een protest kan als volgt luiden.
- a. Het protest wordt afgewezen en de uitslag van de wedstrijd blijft gehandhaafd.
  - b. Het protest wordt toegewezen op grond van verkeerde toepassing van een spelregel. De wedstrijd moet worden overgespeeld vanaf het moment waarop de onjuiste beslissing werd genomen en dan op basis van de juiste beslissing.
  - c. Het protest wordt toegewezen op grond van niet-gerechtigd zijn van een deelnemer aan de wedstrijd. De wedstrijd wordt verloren verklaard voor het overtredende team.