

Spelregels Honkbal

2024

Spelregelcommissie KNBSB



Uitgave: KNBSB
Datum: februari 2024

De spelregelcommissie honkbal:

- Fred van Groningen Schinkel (Voorzitter)
- Jeffrey Bentsnijder
- Winfried Berkvens
- Sten Wessel

Inhoudsopgave

1.00 – DOELSTELLINGEN VAN HET SPEL	7
2.00 – HET SPEELVELD	8
2.01 – Indeling van het veld	8
2.02 – Thuisplaat	9
2.03 – De honken	9
2.04 – De werpplaat	9
2.05 – Spelersbanken	9
3.00 – UITRUSTING EN UNIFORMEN	10
3.01 – De bal	10
3.02 – De knuppel	10
3.03 – Uniformen	11
3.04 – Handschoen achtervanger	12
3.05 – Eerste honk handschoen	12
3.06 – Handschoen van veldspeler	12
3.07 – Werpers handschoen	13
3.08 – Helmen	13
3.09 – Buitensporige commercialisering	14
3.10 – Materiaal op het veld	14
4.00 – VOORAFGAAND AAN DE WEDSTRIJD	15
4.01 – Scheidsrechters plichten	15
4.02 – De manager	15
4.03 – Uitwisseling van line-ups	16
4.04 – Weer en veld condities	17
4.05 – Speciale grondregels	17
4.06 – Geen contact met toeschouwers	18
4.07 – Veiligheid	18
4.08 – Dubbelwedstrijden	18
5.00 – HET SPELEN VAN DE WEDSTRIJD	20
5.01 – Begin van de wedstrijd (“Play Ball!”)	20
5.02 – Veldposities	20
5.03 – Honk coaches	20
5.04 – Aan slag	21
(a) Slagvolgorde	21
(b) Het Slagperk	21
(c) Einde van de slagbeurt	23
5.05 – De slagman wordt honkloper	23
5.06 – De honken aflopen	26
(a) Het recht op een honk	26
(b) Honken opschuiven	26
(c) De bal is dood	30
5.07 – Werpen	32
(a) Reglementaire wijze van werpen	32
(1) De vrije stand	32

(2) De vaste stand	33
(b) Ingooiballen	33
(c) Werper vertraagt het spel	34
(d) Gooien naar een honk	34
(e) Gevolg van het afstappen met de steunvoet.....	34
(f) Tweehandige werpers	35
5.08 – Hoe een team punten scoort	35
5.09 – Het maken van een nul	37
(a) Het uitmaken van de slagman	37
(b) Het uitmaken van een looper	40
(c) Appèl situaties	43
(d) Voorafgaande looper verzuimt om honk aan te raken.....	45
(e) Slagpartij wordt veldpartij	45
5.10 – Vervangingen en werperswissels (inclusief bezoeken aan de werpheuvel)	45
5.11 – Aangewezen slagman.....	52
5.12 – Scheidsrechter roept “time” en de bal is dood	55
6.00 – VERKEERDE SPELACTIES, VERBODEN HANDELINGEN EN ONBEHOORLIJK GEDRAG.....	57
6.01 – Hinderen, Obstructie, en Botsing met de achtervanger	57
(a) Hinderen slagman of honkloper	57
(b) Veldspeler heeft voorrang	59
(c) Hinderen achtervanger	60
(d) Onopzettelijk hinderen	60
(e) Hinderen toeschouwer	61
(f) Hinderen coach en scheidsrechter	62
(g) Hinderen met ‘squeeze play’ of stelen thuisplaat	62
(h) Obstructie	62
(i) Botsing bij de thuisplaat	63
(j) Sliding naar een honk bij dubbelspel pogingen	64
6.02 – Onreglementaire handeling van de werper	65
(a) Schijn.....	65
(b) Onreglementaire worpen zonder honklopers	67
(c) Het is de werper verboden	67
6.03 – Onreglementaire handeling van de slagman	70
(a) Een slagman is uit wegens een onreglementaire handeling wanneer	70
(b) Verkeerde slagman	71
6.04 – Onsportief gedrag	73
7.00 – EINDE VAN DE WEDSTRIJD	75
7.01 – Reglementaire wedstrijden	75
7.02 – Opgeschorte wedstrijd, uitgestelde wedstrijd, en gelijk spel.....	76
7.03 – Gewonnen verklaarde wedstrijd	76
7.04 – Protesten.....	77
8.00 – DE SCHEIDSRECHTER.....	79
8.01 – Kwalificaties en bevoegdheden scheidsrechter	79
8.02 – Protesteren tegen scheidsrechterlijke beslissingen	79
8.03 – Positie van de scheidsrechter.....	81
ALGEMEEN ADVIES AAN SCHEIDSRECHTERS	83

VERKLARINGEN EN UITDRUKKINGEN.....	84
BIJLAGEN.....	94
Tekening Speelveld	94
Detail Binnenveld	95
Detail Werpheuvel	96
Afmetingen Handschoen van Veldspeler	97
Het Slaggebied	98
REGISTER.....	99

WIJZIGINGEN

Spelregelwijzigingen voor 2024 zijn onderstreept in deze editie van de officiële spelregels. Het betreft:

- 6.04(a)t/m(c) De strafbepaling m.b.t. het begaan van schijn in situaties waarbij er sprake is van onsportief gedrag is uitgebreid tot geheel 6.04(a) t/m (c)
- 7.01(b) Er wordt voor de KNBSB nu verwezen naar het Reglement van Wedstrijden voor de regels omtrent het wel of niet verlengen van de wedstrijd indien de stand na negen volledige innings gelijk is
- 7.01(d) De afwijking die gold voor de KNBSB is verwijderd, daar dit niks aan de regel toevoegde en dus overbodig was

1.00 – DOELSTELLINGEN VAN HET SPEL

1.01

Honkbal is een spel tussen twee teams van negen spelers elk, onder leiding van een manager, gespeeld op een omheind speelveld in overeenstemming met deze regels, waarvan de toepassing is toevertrouwd aan een of meer scheidsrechters.

Alleen voor de KNBSB Regel 1.01: Volgens Regel 1.01 is men verplicht steeds negen spelers in het veld te brengen. Indien in het Reglement van Wedstrijden wordt bepaald dat een wedstrijd gespeeld moet worden, zodra minstens zes spelers aanwezig zijn, wordt in dat geval voor de afwezige spelers plaatsen gereserveerd op de scorekaart in een volgorde, door de manager te bepalen. Indien het de beurt van een der afwezigen is om te slaan, wordt een nul ingevuld op de scorekaart (z.g. automatische nul) indien geen spelactie meer gaande is. De scheidsrechter moet dan "time" roepen en het aantal nullen aangeven.

Alleen voor de KNBSB Regel 1.01: Indien in deze spelregels wordt gesproken over (veld)speler, slagman, etc. wordt hiermee ook bedoeld een (veld)speler, slagvrouw, etc.

1.02

Het doel van de slagpartij is om de slagmensen op de honken te doen komen en de honklopers te doen opschuiven.

1.03

Het doel van de veldpartij is om de spelers van de slagpartij te beletten honklopers te worden, of via de honken op te schuiven.

1.04

Wanneer een slagman honkloper wordt en hij vervolgens alle honken reglementair aanraakt, heeft hij voor zijn team een punt gescoord.

1.05

Het doel van elk team is om te winnen door het scoren van meer punten dan de tegenpartij.

1.06

De winnaar van de wedstrijd zal dat team zijn, dat in overeenstemming met deze regels het grootste aantal punten heeft gescoord aan het einde van een reglementaire wedstrijd.

2.00 – HET SPEELVELD

2.01 – Indeling van het veld

Het veld moet worden uitgelegd volgens de hieronder volgende instructies, aangevuld met de tekeningen 1 (speelveld), 2 (binnenveld) en 3 (werpheuvel) bij deze spelregels (blz. 94-96). Voor het aanleggen van een veld, raadpleeg ook het 'Vademecum'.

Het binnenveld moet een vierkant zijn met zijden van 27,5 meter. Het buitenveld is het gebied tussen twee foutlijnen, gevormd door twee zijden van het vierkant te verlengen tot het buitenveldhek, als in de tekening van het speelveld aangegeven. Zie tekening speelveld (pagina 94). De afstand van de thuisplaat naar de dichtstbijzijnde afrastering, tribune of ander obstakel op goed gebied dient 98 meter of meer te zijn. Een afstand van 122 meter naar het midveld en 100 meter langs de foutlijn wordt als maximum aanbevolen. Het binnenveld moet dusdanig worden aangelegd dat de paden tussen de honken en de thuisplaat en het binnenveld zelf vlak zijn, met uitzondering van de werpheuvel. De werpplaat op de werpheuvel ligt 25,4 cm boven het niveau van de thuisplaat. De vorm van de werpheuvel is aangegeven op de tekening. Het binnenveld en het buitenveld, met inbegrip van de grenslijnen daarvan, zijn goed gebied en al het andere terrein is fout gebied.

Aanbevolen wordt dat de lijn van de thuisplaat door de werpplaat naar het tweede honk in oostnoordoostelijke richting loopt.

De afstand van de thuisplaat naar de afrastering daarachter dient tenminste 18,3 meter te bedragen. Aanbevolen wordt dat de afstand van de foutlijnen tussen de honken naar de dichtstbijzijnde afrastering, tribune of ander obstakel op fout gebied 18,3 meter is. Zie tekening (pagina 94).

Het vangersperk, de slagperken, de coachvakken, de werpheuvel, de thuisplaatcirkel, de 1-meter lijn en de inslagcirkels voor de volgende slagman moeten worden aangelegd zoals in de tekening staat aangegeven. Zie tekening speelveld (pagina 94) en binnenveld (pagina 95).

Voor de toepassing van de spelregels wordt op velden, waar zich geen werpheuvel bevindt, met de werpheuvel gelijkgesteld een cirkel, gemeten vanuit het punt 0,45 meter voor de werpplaat met een straal van 2,75 meter. Zie tekening werpheuvel (pagina 96).

Voor de toepassing van de spelregels wordt op velden, waar zich geen thuisplaatcirkel van gravel bevindt, met de thuisplaatcirkel gelijkgesteld een cirkel, gemeten vanuit het kruispunt van de foutlijnen met een straal van 3,95 meter. Zie tekening speelveld (pagina 94).

De foutlijnen en alle andere lijnen welke in de tekening vetgedrukt zijn moeten met kalk, krijt of ander materiaal worden aangegeven. De lijnen waarlangs het gras loopt en het met gras begroeide deel zoals deze op de tekening worden aangegeven, worden op verschillende velden aldus toegepast, maar dit is vrijblijvend en iedere vereniging kan zelf bepalen welk deel van het speelveld met gras begroeid moet zijn en welk deel niet.

Alleen voor de KNBSB Regel 2.01: Al naar gelang de spelsituatie, zullen de Regels 5.05(a)(7), 5.05(a)(8), 5.06(b)(4)(F) en 5.06(b)(4)(G) van toepassing zijn wanneer een goed geslagen of aangegooide bal op enigerlei wijze terecht komt in een z.g. 'sluis' in het hek dat het buitenveld begrenst, op goed gebied. Onder 'sluis' wordt verstaan twee overlappende gedeelten van het buitenveldhek, waartussen ruimte aanwezig is.

Eveneens zullen al naar gelang de spelsituatie, de Regels 5.05(a)(7), 5.05(a)(8), 5.06(b)(4)(F) en 5.06(b)(4)(G) van toepassing zijn wanneer een goed geslagen of aangegooide bal op enigerlei wijze terechtkomt tussen op goed gebied aan de binnenzijde van het hek dat het buitenveld begrenst bevestigde reclameborden of soortgelijke voorwerpen en het buitenhek zelf.

2.02 – Thuisplaat

De thuisplaat is een vijfhoek, gemaakt van wit rubber. De thuisplaat moet zodanig worden neergelegd dat de punten en twee der zijden samenvallen met de lijnen welke van de thuisplaat naar het eerste en derde honk lopen. De bovenkant van de thuisplaat moet glad zijn en de thuisplaat moet dusdanig in de grond bevestigd zijn dat deze er niet bovenuit steekt (voor vorm en afmetingen zie tekening binnenveld, pagina 95).

2.03 – De honken

Eerste, tweede en derde honk worden aangegeven door witte canvaskussens of met rubber overtrokken kussens (de bekende Hollywood honken), stevig in de grond bevestigd op de plaatsen in de tekening aangegeven. De eerste en derde honkkussens moeten geheel in het binnenveld liggen. Het tweede honkkussen moet bovenop de plaats van het tweede honk liggen. De kussens moeten 38 cm in het vierkant zijn, niet dunner dan 7,5 cm en niet dikker dan 12,5 cm en gevuld met zacht materiaal.

2.04 – De werpplaat

De werpplaat is een rechthoek van wit rubber, van 15 x 61 cm. De plaat moet in de grond bevestigd worden als op de tekening aangegeven, zodanig dat de afstand tussen de achterzijde (punt) van de thuisplaat en de voorzijde (de naar de thuisplaat gekeerde zijde) van de werpplaat 18,45 meter is. (Voor details zie tekening werpheuvel, pagina 96.)

2.05 – Spelersbanken

De ontvangende vereniging moet voor spelersbanken (dug-outs) zorgen, één voor het ontvangende en één voor het bezoekende team. Deze banken moeten tenminste 8 meter van de lijnen tussen de honken verwijderd zijn.

3.00 – UITRUSTING EN UNIFORMEN

3.01 – De bal

De bal is een voorwerp gevormd door garen gewonden rond een kleine kern van kurk, rubber of gelijksoortig materiaal, bedekt met twee stukken wit paardenleer of rundleer, het geheel geperst en vast gestikt. De bal mag niet minder dan 141 gram en niet meer dan 149 gram wegen en moet een omtrek hebben tussen 229 en 235 mm.

Het is iedere speler verboden de bal opzettelijk donker te maken of te beschadigen door de bal te wrijven met aarde, hars, paraffine, drop, schuurpapier, schuurlinnen of enige andere vreemde substantie.

Strafbepaling: De scheidsrechter moet de bal in beslag nemen en de overtreder uit het veld sturen. Voor regels betreffende een werper die de bal beschadigt, zie Regels 6.02(c)(2 t/m 6).

Toelichting Regel 3.01 (5.02): Wanneer een bal tijdens een wedstrijd stuk gaat, wordt de bal geacht in het spel te zijn totdat de betreffende spelsituatie is beëindigd.

3.02 – De knuppel

(a) De knuppel moet zuiver rond zijn, zonder oneffenheden, niet langer dan 1,07 meter (42 inches) en mag nergens een groter diameter hebben dan 6,63 cm (2.61 inches). Het moet geheel van massief hout vervaardigd zijn.

N.B.: In wedstrijden mogen geen knuppels bestaande uit twee of meer stukken of experimentele knuppels worden gebruikt, tenzij deze door of namens het bondsbestuur zijn goedgekeurd.

(b) Knuppels met uitholling. In het einde (het z.g. dikke gedeelte) van de knuppel mag aan de bovenzijde een uitholling voorkomen. Deze uitholling mag max. 3 cm (1.25 inches) diep zijn en moet een doorsnede hebben van minimaal 2,5 cm (1 inch) en maximaal 5 cm (2 inches). De uitholling mag geen rechte hoeken bevatten en mag geen vreemde substantie bevatten.

(c) De greep van de knuppel mag over een afstand van ten hoogste 46 cm (18 inches) gemeten vanaf de onderzijde, omwonden of bewerkt zijn met ieder materiaal of met iedere stof, teneinde het houvast te verbeteren. Indien deze bewerking heeft plaatsgevonden over een afstand van meer dan 46 cm (18 inches), dit ter beoordeling van de scheidsrechter, mag de knuppel niet in een wedstrijd worden gebruikt. De behandeling mag geen invloed hebben op het effect van de knuppel.

N.B.: Wanneer de scheidsrechter ontdekt dat de knuppel niet voldoet aan de bepalingen van Regel 3.02(c) op een moment dat de bal in spel is of in spel is geweest, is dit geen aanleiding om de slagman uit te geven of uit het veld te sturen.

Toelichting Regel 3.02(c): Indien de bewerking over een afstand van meer dan 46 cm (18 inches) heeft plaatsgevonden, dan zal de scheidsrechter, op eigen initiatief of indien er op geattendeerd door de tegenstander, de slagman opdragen een andere knuppel te gebruiken. De slagman mag de knuppel later in de wedstrijd alleen gebruiken indien het teveel aan bewerking is verwijderd. Indien er geen bezwaren zijn ingediend vóór het gebruik van de

knuppel, dan zal een ontstane spelsituatie door overtreding van Regel 3.02(c) niet ongeldig worden.

- (d) Geen gekleurde knuppels in de competitie.

Alleen voor de KNBSB Regel 3.02(d): Deze regel is niet van toepassing.

Alleen voor de KNBSB Regel 3.02: Bestuursbesluit: Ongeacht het bepaalde in Regel 3.02 is het gebruik van aluminium knuppels toegestaan, van een door of namens het bondsbestuur goedgekeurd type. De afmetingen van deze knuppels dienen gelijk te zijn aan de afmetingen van de knuppels, als bedoeld in Regel 3.02; de enig toegestane afwijking ligt in de soort van materiaal waarvan de knuppels vervaardigd zijn. Regel 3.02 blijft daarom onverminderd van kracht. Deze bepaling geldt tot nader order uitsluitend voor wedstrijden tussen verenigingen, aangesloten bij de KNBSB onderling, alsmede voor internationale wedstrijden welke niet op de een of andere wijze een officieel karakter dragen (z.g. 'vriendschappelijke' wedstrijden).

Voor internationale wedstrijden welke in enige vorm een officieel karakter dragen (officiële interlandwedstrijden, Europa Cupwedstrijden etc.) blijft Regel 3.02 in haar geheel van kracht, tenzij tussen de organiserende instanties anders is overeengekomen.

3.03 – Uniformen

- (a) Alle spelers van een team moeten honkbalpakken dragen die gelijk zijn van kleur, snit en model. Alle honkbalpakken dienen nummers van minimaal 15 cm (6 inches) hoog van een contrasterende kleur op de rug te hebben.

Alleen voor de KNBSB Regel 3.03(a): Leden van hetzelfde team mogen niet een zelfde nummer dragen (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.

- (b) Indien enig deel van een ondershirt onder het honkbalpak zichtbaar is, dient dit voor alle spelers van gelijke kleur te zijn; slechts één kleur is toegestaan (dus geen samenstelling van verschillende kleuren). De mouwen van het shirt mogen niet wit zijn. Alle spelers met uitzondering van de werper mogen nummers, letters of emblemen op de mouwen van het shirt dragen.
- (c) Een speler wiens honkbalpak afwijkt van dat van zijn medespelers, mag niet aan een wedstrijd deelnemen.
- (d) Het bestuur kan bepalen dat ieder team, te allen tijde een onderscheidend uniform zal dragen, of dat elk team twee sets van uniformen, wit voor thuiswedstrijden en een andere kleur voor uitwedstrijden, zal moeten hebben.

Alleen voor de KNBSB Regel 3.03(d): Deze regel is niet van toepassing.

- (e) Mouwlengten mogen bij de verschillende spelers variëren, maar de mouwen van elke speler afzonderlijk dienen van ongeveer dezelfde lengte te zijn. Een speler mag geen gespleten of ingeknipte mouwen hebben; evenmin mag aan de mouwen franje worden bevestigd. Een werper mag geen mouwen hebben die wit, grijs, noch, naar de mening van de scheidsrechter, op wat voor manier dan ook afleidend zijn.

-
- (f) Een speler mag aan zijn honkbalpak geen band of ander materiaal bevestigen van een kleur welke afwijkt van het honkbalpak.
 - (g) Op het honkbalpak mogen geen figuren voorkomen die de vorm van een honkbal imiteren of suggereren.
 - (h) Glazen knopen en gepolijst metaal mogen niet op een honkbalpak worden gebruikt.
 - (i) Aan de honkbalschoenen mag aan voor- of achterzijde niets anders worden bevestigd dan de normale schoen of teenijzers. Schoenen met scherpe punten gelijk aan bijvoorbeeld atletiek of golfschoenen mogen niet worden gedragen.

3.04 – Handschoen achtervanger

De achtervanger mag een leren want dragen met een omtrek van maximaal 96,5 cm (38 inches) en een lengte van bovenzijde tot onderzijde van maximaal 39,5 cm (15.5 inches). Deze maten zijn met inbegrip van alle veters en lederen band of bekleding die aan de buitenzijde van de want bevestigd zijn. De ruimte tussen het duimgedeelte en het vingergedeelte van de want mag ten hoogste 15 cm (6 inches) bedragen aan de bovenzijde en 10 cm (4 inches) bij de splitsing van duim en wijsvinger. Een web tussen duim en vingergedeelte mag ten hoogste 18 cm (7 inches) lang zijn, gemeten langs de bovenzijde, en ten hoogste 15 cm (6 inches) lang zijn gemeten van bovenzijde naar de splitsing van duim en wijsvinger. Het web mag bestaan uit veters of uit veters door lederen tunnels, of uit een stuk leer dat een verlenging mag zijn van de palm verbonden met de want door veters en zodanig vervaardigd dat het geen enkele van de hierboven genoemde maten overschrijdt.

3.05 – Eerste honk handschoen

De eerste honkman mag een lederen handschoen of want dragen met een lengte van bovenzijde tot onderzijde van ten hoogste 33 cm (13 inches) en een breedte van maximaal 20,5 cm (8 inches), gemeten over de handpalm vanaf de splitsing van duim en wijsvinger tot de buitenzijde van de want. De ruimte tussen het duimgedeelte en het vingergedeelte van de want mag ten hoogste 10 cm (4 inches) bedragen aan de bovenzijde van de want en 9 cm (3.5 inches) aan de splitsing van duim en wijsvinger. De want moet zodanig gemaakt zijn dat deze ruimte permanent is en niet kan worden vergroot, verlengd, verwijd of verdiept door het gebruik van enig materiaal of door enige wijze van bewerking. Het web van de want mag ten hoogste 12,5 cm (5 inches) lang zijn, gemeten van de bovenzijde tot de splitsing van duim en wijsvinger. Het web mag bestaan uit veters of uit veters door lederen tunnels, of uit een stuk leer dat een verlenging mag zijn van de palm, verbonden met de want door veters en zodanig vervaardigd dat het geen enkele van de hierboven genoemde maten overschrijdt. Het web mag niet bestaan uit gedraaide of gewonden veters, of worden uitgediept zodat een vangnet ontstaat. De handschoen mag ieder gewicht hebben.

3.06 – Handschoen van veldspeler

Elke veldspeler, anders dan de achtervanger, mag een lederen handschoen dragen of gebruiken. De maten betreffende de afmetingen van de handschoen moeten worden gemeten aan de voorzijde van de handschoen, dat is de kant daarin de bal wordt gevangen. Het meetlint moet in contact met de oppervlakte van de handschoen worden gebracht, en het moet alle oneffenheden etc. van de handschoen bij het meten volgen. De handschoen mag een lengte hebben van maximaal 33 cm (13 inches), gemeten van enige van de vier vingertoppen door het gedeelte waarin de bal wordt gevangen, naar de onderzijde van de handschoen. De handschoen mag een

breedte hebben van maximaal 19,5 cm (7.75 inches), gemeten vanaf de binnennaad aan de basis van de wijsvinger, over de basis van de andere vingers, naar de buitenkant van de pinkzijde van de handschoen. De ruimte of het gedeelte tussen duim en wijsvinger mag worden opgevuld met een lederen web. Dit web mag worden gemaakt van twee stukken leer die de ruimte tussen duim en wijsvinger geheel afsluiten, of van een aantal lederen tunnels, of een aantal lederen strips, of van lederen veters. Het web mag niet bestaan uit gedraaide of gewonden veters om er een vangnet van te maken. Wanneer het web is gemaakt om de gehele ruimte tussen duim en wijsvinger op te vullen, mag het web buigzaam zijn. Wanneer het web uit een aantal delen is samengesteld, moeten deze delen aan elkaar bevestigd worden. Deze delen mogen niet zodanig vervaardigd zijn dat zij uitdieping mogelijk maken als gevolg van krommingen of bochten in de delen onderling. Het web moet vervaardigd zijn om de ruimte tussen duim en wijsvinger af te dekken. Deze ruimte mag ten hoogste 11,5 cm (4.5 inches) bedragen aan de bovenzijde, maximaal 14,5 cm (5.75 inches) van bovenzijde tot de splitsing van duim en wijsvinger en maximaal 9 cm (3.5 inches) bij de splitsing tussen duim en wijsvinger. De ruimte tussen duim en wijsvinger mag aan de bovenzijde nergens meer bedragen van 11,5 cm (4.5 inches). Het web moet aan elke zijde worden vastgemaakt en ook aan onder- en bovenkant van de ruimte tussen duim en wijsvinger. Dit vastmaken moet geschieden met lederen veters, welke tegen losgaan beveiligd moeten zijn. Wanneer deze veters losgaan, of uitrekken, moeten zij opnieuw op de juiste wijze worden bevestigd of vastgemaakt, zodanig dat de voorgeschreven afmetingen niet worden overschreden.

3.07 – Werpers handschoen

- (a) De handschoen van de werper mag niet, met uitzondering van de veters, wit, grijs, noch, naar de mening van een scheidsrechter, op wat voor manier dan ook afleidend zijn. Geen veldspeler, ongeacht zijn positie, mag gebruik maken van een handschoen waarvan de kleur binnen een PANTONE-kleurstelling lichter dan de huidige 14-series valt.

Alleen voor de KNBSB Regel 3.07(a): Voor de Nederlandse competitie geldt voor alle veldspelers, dat de kleur van de handschoen niet wit of lichtgrijs mag zijn.

- (b) Een werper mag geen enkele vreemde stof of anderszins aan zijn handschoen bevestigen van een kleur, die niet overeenkomt met die van zijn handschoen.
- (c) De plaatscheidsrechter zal ervoor zorgen dat een handschoen die Regel 3.07(a) of 3.07(b) overtreedt uit de wedstrijd wordt verwijderd, of op zijn eigen initiatief, op aanbeveling van een andere scheidsrechter of na een klacht van de manager van de tegenpartij waar de plaatscheidsrechter het mee eens is.

3.08 – Helmen

De volgende regels gelden met betrekking tot het dragen van helmen:

- (a) Alle spelers moeten een beschermende slaghelm dragen met aan beide zijden oorbeschermers wanneer zij aan slag zijn en wanneer zij honkloper zijn.

Alleen voor de KNBSB Regel 3.08(a): De helm dient te zijn voorzien van een niet te verwijderen keurmerk, naam en logo van NOC/SAE.

- (b) Alle achtervangers moeten een beschermende helm en masker dragen wanneer zij een worp ontvangen.

-
- (c) Alle honk coaches moeten een beschermende helm dragen op het moment dat zij bij het eerste of derde honk hun taken vervullen.
 - (d) Alle bat-boys/girls moeten een beschermende helm met aan beide zijden oorbeschermers dragen wanneer zij hun taak uitoefenen.

Toelichting Regel 3.08: Indien de scheidsrechter enige overtreding van deze regels constateert, moet hij opdracht geven deze overtreding te corrigeren. Indien dat niet binnen redelijke tijd geschiedt, zulks naar het oordeel van de scheidsrechter, moet deze overtreder uit het veld worden gestuurd.

3.09 – Buitensporige commercialisering

Alleen voor de KNBSB Regel 3.09: Deze regel is niet van toepassing.

3.10 – Materiaal op het veld

- (a) Spelers van de slagpartij dienen alle handschoenen en andere uitrustingsstukken van het speelveld mee te nemen naar de spelersbank, wanneer hun team aan slag is. Uitrustingsstukken mogen niet op het veld blijven liggen, noch in goed noch in fout gebied.
- (b) Het gebruikmaken van markeringen die een tastbaar referentiesysteem creëren op het veld is verboden.

4.00 – VOORAFGAAND AAN DE WEDSTRIJD

4.01 – Scheidsrechters plichten

Voordat de wedstrijd aanvangt moet de scheidsrechter:

- (a) Erop toezien dat aan alle regels betreffende spelbenodigheden en uitrusting van de spelers is voldaan;
- (b) Erop toezien dat alle lijnen van het speelveld (de vetgedrukte lijnen in de tekening bij deze spelregels) met kalk, krijt of ander wit materiaal duidelijk zichtbaar op de grond of het gras zijn aangebracht;
- (c) Van het thuisspelende team een voldoende aantal ballen ontvangen, van het merk zoals bepaald door het bondsbestuur. De scheidsrechter zal de ballen inspecteren en zich verzekeren van het feit dat dit goede ballen zijn en dat deze correct gerubd zijn zodat de bescherm laag is verwijderd. De scheidsrechter bepaalt of de ballen bruikbaar zijn voor de wedstrijd;

Alleen voor de KNBSB Regel 4.01(c): Het bondsbestuur laat de keuze van het merk bal vrij aan de verenigingen.

- (d) Erop toezien dat het thuisspelende team voldoende ballen in reserve heeft die onmiddellijk beschikbaar zijn voor gebruik indien nodig;
- (e) Voldoende ballen in zijn bezit hebben, welke voorraad zo nodig 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;
 - (3) Wanneer de werper om een andere bal vraagt.

Toelichting Regel 4.01(e): De scheidsrechter mag pas een nieuwe bal in het spel brengen als iedere spelactie geëindigd en het spel dood is. Indien een aangegooide of geslagen bal uit het speelveld gaat, moet het spel eerst met een nieuwe bal worden hervat wanneer de lopers de honken hebben bereikt waarop zij recht hebben gekregen. Indien bij een homerun de bal uit het speelveld is geslagen moet de scheidsrechter geen nieuwe bal aan werper of achtervanger geven voordat de slagman die de homerun geslagen heeft, de thuisplaat is gepasseerd.

- (f) Bij gebruik van een zakje hars erop toezien dat het zakje hars op de grond achter de werpplaat wordt neergelegd.
- (g) Indien wedstrijden in de avonduren worden gespeeld moet de plaatscheidsrechter opdracht geven de verlichting te ontsteken wanneer dat naar zijn oordeel noodzakelijk is.

4.02 – De manager

-
- (a) Een manager dan wel aanvoerder (in deze spelregels verder genoemd manager) is een lid van een vereniging al dan niet met het team meespelend, die door zijn vereniging is aangewezen om de leiding van dat team op zich te nemen. Hij vertegenwoordigt het team tegenover de scheidsrechters en de tegenpartij.
 - (b) De manager is altijd verantwoordelijk voor het gedrag van zijn team, zal altijd de spelregels in acht nemen, en zal altijd respect hebben voor de scheidsrechter.
 - (c) Indien de manager het veld verlaat dient hij een opvolger aan te wijzen. Blijft hij in gebreke, dan moet de plaatscheidsrechter een teamgenoot als manager aanwijzen.

Alleen voor de KNBSB Regel 4.02: De rechten en plichten van de manager zijn omschreven in:

1. *De officiële spelregels;*
2. *Hoofdstuk 7 van het Reglement van Wedstrijden, betrekking hebbende op 'Protesten';*
3. *Het reglement tucht- en geschillenrechtspraak.*
(In de documenten genoemd in de laatste 2 punten wordt gesproken van aanvoerder welke je voor deze regel moet lezen als manager.)

Een coach mag eventueel als manager optreden. Indien hij dit doet, dan neemt hij alle rechten en plichten van de manager over welke hierboven zijn omschreven en wordt hij acterend manager.

4.03 – Uitwisseling van line-ups

Tien minuten voor het vastgestelde aanvangsuur van een wedstrijd moeten de scheidsrechters zich op het veld begeven, tenzij er vooraf is aangegeven dat de wedstrijd is uitgesteld of later zal aanvangen. Zij gaan dan naar de thuisplaat, waar de managers van beide teams zich bij hen moeten voegen:

- (a) Eerst moet de manager van het thuisspelende team de line-up aan de plaatscheidsrechter overhandigen.
- (b) Vervolgens moet de manager van de tegenpartij de line-up aan de plaatscheidsrechter overhandigen.
- (c) Daarna bespreken de plaatscheidsrechter en de beide managers zo nodig de voor die wedstrijd vast te stellen grondregels, zoals bepaald in Regel 4.05.
- (d) Zodra de line-up aan de plaatscheidsrechter is overhandigd, wordt de daarin opgegeven slagvolgorde definitief. Ook dienen op de line-up de veldposities van de spelers te zijn ingevuld. Wordt gebruik gemaakt van een aangewezen slagman dan dient te zijn aangegeven welke speler als aangewezen slagman fungeert. Zie Regel 5.11(a). Vervanging van spelers kan vanaf dat moment uitsluitend nog geschieden in overeenstemming met het in de spelregels ter zake invallers bepaalde.
- (e) Zodra de line-up aan de plaatscheidsrechter is overhandigd, hebben de scheidsrechters de leiding over alles wat op het speelveld plaatsvindt; vanaf dat moment kan alleen de plaatscheidsrechter beslissen of een wedstrijd wordt gestopt, gestaakt of hervat vanwege weersomstandigheden of de toestand van het speelveld. De plaatscheidsrechter mag een wedstrijd niet staken voordat tenminste dertig minuten is gestopt. De plaatscheidsrechter mag, indien hij van mening is dat er enige mogelijkheid is om het spel te hervatten, zolang

stoppen als hij nodig oordeelt. Niets in deze regel is bedoeld om het vermogen van een vereniging te beïnvloeden om enige wedstrijd te staken of te hervatten op basis van een beleid ten aanzien van weersomstandigheden, en veiligheidsvoorschriften bij bliksem die voorafgaand aan het seizoen door het bondsbestuur zijn vastgesteld.

Toelichting Regel 4.03: Kennelijke vergissingen in de slagvolgorde, welke door de plaatscheidsrechter worden opgemerkt voordat hij aan het begin van de wedstrijd "play" roept, moeten onder de aandacht van de manager of aanvoerder van het betreffende team worden gebracht, zodat voor de aanvang van de wedstrijd een verbetering kan worden aangebracht. B.v.: wanneer slechts acht man in de slagvolgorde zijn vermeld, of wanneer twee spelers met dezelfde achternaam zijn vermeld zonder voorletter en de scheidsrechter bemerkt deze fouten voordat hij "play" roept, moet hij dergelijke vergissingen laten herstellen voordat hij "play" roept om de wedstrijd te laten beginnen. Teams moeten later in een wedstrijd niet 'gevangen' kunnen worden op kennelijk onopzettelijke vergissingen die hersteld hadden kunnen worden voordat de wedstrijd begon.

De plaatscheidsrechter moet te allen tijde trachten een wedstrijd te doen beëindigen. Hij heeft het uitsluitende recht om te bepalen of een wedstrijd, nadat deze werd gestopt, weer zal worden hervat, en hij moet een wedstrijd slechts definitief staken of afgelasten indien het beslist onmogelijk is om een reeds begonnen wedstrijd af te maken.

4.04 – Weer en veld condities

- (a) De plaatscheidsrechter van een wedstrijd heeft uitsluitende bevoegdheid om te beslissen of een wedstrijd al dan niet wordt begonnen in verband met weersomstandigheden of het niet bespeelbaar of niet in orde zijn van het speelveld, behalve bij de tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd. Niets in deze regel is bedoeld om het vermogen van een vereniging te beïnvloeden om enige wedstrijd te staken of te hervatten op basis van een beleid ten aanzien van weersomstandigheden, en veiligheidsvoorschriften bij bliksem die voorafgaand aan het seizoen door het bondsbestuur zijn vastgesteld.

Alleen voor de KNBSB Regel 4.04(a): Door het bondsbestuur worden consuls benoemd, die in deze de verantwoordelijkheid van het thuis spelende team overnemen. Zij beslissen in eerste instantie of een speelveld al dan niet bespeelbaar is. Na een goedkeuring door de consul ligt echter de uiteindelijke beslissing omtrent het doorgang vinden van de wedstrijd bij de plaatscheidsrechter.

- (b) De plaatscheidsrechter van de eerste wedstrijd van een dubbelwedstrijd heeft uitsluitende bevoegdheid om te beslissen of de tweede wedstrijd van een conventionele of gesplitste dubbelwedstrijd al dan niet zal worden begonnen in verband met weersomstandigheden of het niet bespeelbaar of niet in orde zijn van het speelveld.
- (c) Een uitgestelde wedstrijd wordt niet gezien als een wedstrijd en zal op dezelfde manier worden behandeld als een wedstrijd die beëindigd wordt voordat het een reglementaire wedstrijd is in overeenstemming met Regel 7.01(e).

4.05 – Speciale grondregels

De manager van het thuis spelende team maakt voor de aanvang van de wedstrijd aan de plaatscheidsrechter en de manager van de tegenpartij de grondregels bekend die naar zijn mening vastgesteld moeten worden in verband met de afmetingen van het speelveld, eventuele obstakels etc. Indien de manager van de tegenpartij er niet mee akkoord gaat, beslist de plaatscheidsrechter

welke grondregels vastgesteld zullen worden. In beide gevallen mag men uiteraard niet in conflict komen met de officiële spelregels.

4.06 – Geen contact met toeschouwers

Spelers in uniform mogen zich gedurende een wedstrijd niet met toeschouwers bemoeien, noch plaatsnemen op een tribune. Spelers van beide partijen dienen tijdens de wedstrijd uitsluitend op de spelersbank plaats te nemen van hun eigen partij.

4.07 – Veiligheid

- (a) Gedurende een wedstrijd mag niemand op het veld worden toegelaten met uitzondering van spelers en coaches in uniform, managers, scheidsrechters, politiepersoneel in uniform en terreinpersoneel.

Alleen voor de KNBSB Regel 4.07: Tevens zijn uitgezonderd medewerkers/externen ingezet door de thuis spelende vereniging.

4.08 – Dubbelwedstrijden

- (a) Slechts twee competitiewedstrijden kunnen op dezelfde datum worden gespeeld.
- (b) Na het begin van de eerste wedstrijd van een conventionele of gesplitste dubbelwedstrijd moet deze eerste wedstrijd volledig worden uitgespeeld voor de tweede wedstrijd mag beginnen.
- (c) De tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd moet beginnen dertig minuten na het einde van de eerste wedstrijd, tenzij een langere pauze (max. vijfenveertig minuten) door de plaatscheidsrechter wordt toegestaan, die hiervan dan mededeling doet aan beide managers, na het einde van de eerste wedstrijd.

Uitzondering: Indien het bondsbestuur een verzoek van de thuis spelende vereniging om een langere pauze heeft goedgekeurd, moet de plaatscheidsrechter zich hieraan houden en beide managers van deze langere pauze in kennis stellen. De plaatscheidsrechter van de eerste wedstrijd is de tijd controleur ten aanzien van de pauze tussen de wedstrijden.

- (d) De scheidsrechter dient de tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd, indien enigszins 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 eerste 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.
- (g) Tussen de twee wedstrijden van een dubbelwedstrijd, of wanneer een wedstrijd is gestopt omdat het veld niet meer bespeelbaar is, zal de plaatscheidsrechter een beroep kunnen doen op terreinpersoneel met het doel om het speelveld weer geschikt te krijgen om te spelen.

Alleen voor de KNBSB Regel 4.08(g): Waar in deze regel wordt gesproken van terreinpersoneel moet voor deze regel ontvangende vereniging gelezen worden. Blijft de ontvangende vereniging in gebreke, dan zal de plaatscheidsrechter de wedstrijd staken. Van het staken wordt een schriftelijk rapport uitgebracht aan het bondsbestuur en tevens zal hiervan een aantekening op het wedstrijdformulier worden geplaatst.

5.00 – HET SPELEN VAN DE WEDSTRIJD

5.01 – Begin van de wedstrijd (“Play Ball!”)

- (a) De spelers van het thuisspelende team nemen vervolgens hun plaatsen in het veld in, de eerste slagman van het bezoekende team neemt plaats in het slagperk, de scheidsrechter roept “play” en de wedstrijd is begonnen. Op het voor de wedstrijd vastgestelde aanvangsuur moet de plaatscheidsrechter “play” roepen.
- (b) Nadat de scheidsrechter “play” heeft geroepen is de bal in spel en blijft dit totdat hij in overeenstemming met de spelregels, of doordat de scheidsrechter “time” roept, dood wordt.
- (c) De werper moet de bal naar de slagman werpen, die de bal mag slaan, maar dit naar eigen verkiezing ook mag nalaten.

5.02 – Veldposities

Op het moment dat de bal bij het begin van, of tijdens de wedstrijd in spel wordt gebracht, moeten alle veldspelers met uitzondering van de achtervanger zich op goed gebied bevinden.

- (a) De achtervanger moet plaatsnemen vlak achter de thuisplaat. Hij mag op ieder ogenblik zijn plaats verlaten om een worp te vangen of om een spelmoment te voltooien, behalve wanneer de slagman opzettelijk vier wijd wordt gegeven; dan moet de achtervanger met beide voeten in het vangersperk staan totdat de bal de hand van de werper verlaat.

Strafbepaling: Schijn.

- (b) De werper moet, terwijl hij de bal naar de slagman werpt, een reglementaire werpstand innemen;
- (c) Met uitzondering van de werper en de achtervanger mag iedere veldspeler zich overal op goed gebied opstellen;

5.03 – Honk coaches

- (a) De slagpartij mag gedurende haar slagbeurt gebruik maken van twee honk coaches, een bij het eerste honk en een bij het derde honk.
- (b) Het aantal honk coaches is beperkt tot twee in totaal en zij moeten gekleed zijn in het uniform van de vereniging waartoe zij behoren.
- (c) Honk coaches moeten binnen het coachvak blijven in overeenstemming met deze regel, dit met uitzondering van de situatie waarbij een coach, die een spelsituatie bij zijn honk krijgt, zijn coachvak verlaat om de speler duidelijk te maken dat hij een sliding moet maken, moet opschuiven of naar een honk moet terugkeren zolang de coach het spel niet op enige wijze hindert. Met uitzondering van het uitwisselen van uitrusting, dienen alle coaches zich te onthouden van enig fysiek contact met de honklopers, in het bijzonder wanneer er tekens worden gegeven.

Strafbepaling: Indien een coach zich dichterbij de thuisplaat heeft opgesteld dan het coachvak of dichterbij goed gebied dan het coachvak voordat de geslagen bal de coach

passeert, dan zal de scheidsrechter, na een klacht van de manager van de tegenpartij, de regel strikt gaan toepassen. De scheidsrechter zal de coach waarschuwen en hem instrueren naar het coachvak terug te keren. Indien de coach niet naar het coachvak terugkeert zal hij uit het veld worden gestuurd.

5.04 – Aan slag

(a) Slagvolgorde

- (1) Iedere speler van de slagpartij moet slaan in de volgorde waarin zijn naam voorkomt in de slagvolgorde van zijn team.
- (2) Iedere speler van de slagpartij komt aan slag in de volgorde waarin zijn naam voorkomt op de line-up, die voor de aanvang van de wedstrijd aan de plaatscheidsrechter is overhandigd. Deze slagvolgorde blijft gedurende de gehele wedstrijd gelijk, behalve indien een speler door een ander vervangen wordt. In dat geval moet de invaller in de slagvolgorde de plaats innemen van de speler die hij vervangt.
- (3) De eerste slagman in iedere inning volgend op de eerste inning, is de speler wiens naam volgt op die van de laatste speler die in de voorgaande inning reglementair zijn slagbeurt heeft voleindigd.

(b) Het Slagperk

- (1) De slagman moet onmiddellijk in het slagperk plaatsnemen wanneer het zijn slagbeurt is.
- (2) De slagman mag zijn plaats in het slagperk niet verlaten nadat de werper de vaste stand heeft aangenomen, of met zijn voorbeweging begonnen is.

Strafbepaling: Indien de werper een worp uitvoert, moet de scheidsrechter al naar gelang “wijd” of “slag” afroepen.

Toelichting Regel 5.04(b)(2): De slagman verlaat het slagperk met het risico dat een slagbal gegooid en afgeroepen wordt, tenzij hij de scheidsrechter verzoekt “time” te roepen. De slagman heeft niet de vrijheid naar verkiezing in en uit het slagperk te stappen.

Wanneer een slagman eenmaal zijn plaats in het slagperk heeft ingenomen, moet hem niet worden toegestaan om uit het slagperk te stappen om de knuppel met hars te behandelen, tenzij er vertraging in de wedstrijd is of, naar de mening van de scheidsrechters, de weersomstandigheden een uitzondering rechtvaardigen.

Scheidsrechters zullen geen “time” roepen, als de slagman of enig lid van de tegenpartij daarom vraagt, wanneer de werper met zijn voorbeweging is begonnen of de vaste stand heeft aangenomen, zelfs al beroept de slagman zich op ‘stofje in het oog’, ‘beslagen bril’, ‘teken gemist’ of welk excuus dan ook.

Scheidsrechters mogen een verzoek van de slagman om “time”, wanneer hij eenmaal in het slagperk heeft plaatsgenomen, inwilligen, maar de scheidsrechter moet niet toestaan dat de slagman zonder geldige reden uit het slagperk stapt. Wanneer scheidsrechters op dit punt niet toegevend zijn, zullen de slagmensen begrijpen dat, wanneer zij eenmaal in het slagperk zijn, zij daar moeten blijven totdat de bal is geworpen.

Wanneer een werper het spel vertraagt als de slagman in het slagperk heeft plaatsgenomen en de scheidsrechter is van mening dat de vertraging niet gerechtvaardigd is, mag hij de slagman toestaan een moment uit het slagperk te stappen.

Wanneer, nadat de werper met zijn voorbeweging is begonnen of de vaste stand heeft aangenomen met een loper op de honken, hij zijn werpbeweging niet voltooit omdat de slagman er onbedoeld voor zorgt dat de werper zijn worp onderbreekt, moet geen "schijn" worden afgeroepen. Zowel de werper als de slagman hebben de regels overtreden en de scheidsrechter moet "time" roepen en zowel de werper als de slagman 'opnieuw laten beginnen'.

Alleen voor de KNBSB Toelichting Regel 5.04(b)(2): In aanvulling op bovenstaande: wanneer, nadat de werper met zijn voorbeweging is begonnen of de vaste stand heeft aangenomen met een loper op de honken, hij zijn werpbeweging niet voltooit omdat de slagman uit het slagperk is gestapt, moet geen "schijn" worden afgeroepen. Zo'n actie door de slagman zal worden behandeld als een overtreding van de slagperk regel en zal de slagman onderwerpen aan de straffen die beschreven staan in Regel 5.04(b)(4)(A).

- (3) Indien de slagman weigert zijn plaats in het slagperk in te nemen gedurende zijn slagbeurt, moet de scheidsrechter een "slag" afroepen. De bal is dood, en de honklopers mogen niet opschuiven. Na de straf mag de slagman zijn plaats innemen en aldus zal normaal "slag" of "wijd" worden afgeroepen. Indien de slagman zijn plaats niet inneemt voordat drie slagballen zijn afgeroepen, moet de slagman worden uitgegeven.

Toelichting Regel 5.04(b)(3): De scheidsrechter zal nadat hij een "slag" heeft afgeroepen en voordat hij een volgende slag afroept op grond van Regel 5.04(b)(3) de slagman een redelijke kans geven om zijn positie in het slagperk in te nemen.

(4) De slagperk regel

- (A) De slagman moet minstens één voet in het slagperk houden als hij aan slag is, tenzij een van de volgende uitzonderingen van toepassing is, in welk geval de slagman het slagperk mag verlaten maar niet de thuisplaatcirkel van gravel:
- (i) De slagman slaat naar de geworpen bal;
 - (ii) Een oordeel wordt gevraagd aan een veldscheidsrechter over een mogelijke slagbeweging;
 - (iii) De slagman wordt uit het slagperk gedwongen door de worp;
 - (iv) Een lid van een van beide teams krijgt een time-out;
 - (v) Een speler van de veldpartij probeert een spelactie te voltooien op een loper bij enig honk;
 - (vi) De slagman een schijn-stootslag maakt;
 - (vii) Een wilde worp of doorgeschoten bal plaatsvindt;
 - (viii) De werper het gravel gebied van de werpheuvel (andere mogelijkheid: de werpcirkel) verlaat nadat hij de bal heeft ontvangen; of
 - (ix) De achtervanger het vangersperk verlaat om verdedigende tekens te geven.

Als de slagman opzettelijk zijn slagperk verlaat en daarmee het spel vertraagt, en geen van de uitzonderingen in Regel 5.04(b)(4)(A)(i) t/m (ix) is van toepassing, zal

de scheidsrechter een waarschuwing geven aan de slagman voor zijn eerste overtreding van deze Regel in een wedstrijd. Bij de tweede of opvolgende overtreding op deze Regel in een wedstrijd kan er een disciplinaire straf volgen.

Alleen voor de KNBSB Regel 5.04(b)(4)(A): Bij de slagman zijn tweede of opvolgende overtreding in een wedstrijd moet de scheidsrechter een “slag” afroepen zonder dat de werper de bal hoeft te werpen. De bal is dood en geen lopers mogen een honk opschuiven.

- (B) De slagman mag het slagperk en de thuisplaatcirkel van gravel verlaten wanneer “time” wordt geroepen met als doel
- (i) Een blessure of mogelijke blessure;
 - (ii) Het vervangen van een speler; of
 - (iii) Een overleg van een van de twee teams.

Toelichting Regel 5.04(4)(B): Scheidsrechters zullen de volgende slagman aanmoedigen om zijn positie in het slagperk snel in te nemen nadat de voorgaande slagman het honk heeft bereikt of is uitgemaakt.

- (5) De reglementaire plaats van de slagman is met beide voeten binnen het slagperk.

Officiële beslissing: De lijnen die het slagperk aangeven maken hiervan deel uit.

Verduidelijking KNBSB Regel 5.04(b)(5): De scheidsrechter moet erop toezien dat de slagman tijdens zijn slagbeurt in het slagperk blijft staan; speciaal mag een slagman nimmer zo dicht op de plaat gaan staan dat hij hierdoor buiten zijn slagperk komt. Tijdens het staan in het slagperk dienen de voeten op of binnen de lijnen van het slagperk te blijven, doch de lijnen mogen niet overschreden worden.

(c) Einde van de slagbeurt

Een slagman heeft zijn slagbeurt reglementair beëindigd wanneer hij is uitgemaakt of wanneer hij honkloper is geworden.

5.05 – De slagman wordt honkloper

- (a) De slagman wordt honkloper wanneer:

- (1) Hij een goede slag geeft;

Toelichting Regel 5.05(a): Indien de slagman naar een geworpen bal slaat die eerst de grond raakt, moet de verdere spelsituatie worden beoordeeld alsof hij een geworpen bal in vlucht had geslagen.

- (2) De derde slagbal door de scheidsrechter afgeroepen, niet wordt gevangen, mits (1) het eerste honk onbezet is, of (2) het eerste honk bezet is terwijl er twee spelers uit zijn;

Toelichting Regel 5.05(a)(2): Een slagman die zich zijn situatie na een derde slagbal die niet gevangen wordt, niet realiseert en die niet op weg is naar het eerste honk, zal worden uitgegeven zodra hij de thuisplaatcirkel rondom de thuisplaat verlaat.

-
- (3) Indien een geworpen bal de grond raakt en daarna door het slaggebied springt, is het een “wijd”. Indien deze worp de slagman raakt, moet hem het eerste honk worden toegekend. Indien de slagman op deze worp slaat terwijl hij reeds twee slag heeft, kan de bal voor de toepassing van Regels 5.05(b) en 5.09(a)(3) niet als gevangen worden beschouwd.
 - (4) Een goed geslagen bal, na een veldspeler met uitzondering van de werper te zijn gepasseerd, of na door een veldspeler met inbegrip van de werper aangeraakt te zijn, een scheidsrechter of een looper raakt op goed gebied;
 - (5) Een goed geslagen hoge bal het speelveld verlaat op een afstand van 75 meter of meer van de thuisplaat. Een dergelijke slag geeft de slagman recht op een homerun indien hij alle honken reglementair heeft aangeraakt. Een goed geslagen hoge bal die het speelveld verlaat op een punt dat minder dan 75 meter van de thuisplaat verwijderd is geeft de slagman slechts recht op het tweede honk;

Verduidelijking KNBSB Regel 5.05(a)(5): Het voorgaande geldt eveneens indien een goed geslagen hoge bal in vlucht het hek raakt en daarna over dit hek het speelveld verlaat.

- (6) Een goed geslagen bal, na de grond geraakt te hebben, in de tribune springt of door, over of onder een afrastering gaat, of door of onder een scorebord, of door of onder struikgewas, of draden boven de afrastering, in welk geval de slagman en de honklopers het recht hebben om twee honken op te schuiven;
 - (7) Enige goed geslagen bal, die hetzij voor of nadat deze de grond geraakt heeft, door of onder een afrastering gaat, of door of onder een scorebord, of door enige opening in de afrastering of scorebord, of door of onder struikgewas of draden boven de afrastering, of die blijft steken in een afrastering of scorebord, in welk geval de slagman en de honklopers recht hebben op twee honken;
 - (8) Enige goed geslagen bal die op de grond stuitert door een veldspeler in de tribune wordt gewerkt, of over of onder een afrastering gaat op goed of fout gebied, in welk geval de slagman en alle honklopers het recht hebben om twee honken op te schuiven;
 - (9) Enige goed geslagen hoge bal door een veldspeler in de tribune wordt gewerkt of over de afrastering op fout gebied, in welk geval de slagman recht heeft op het tweede honk; maar indien de bal in de tribune of over de afrastering wordt gewerkt op goed gebied, heeft de slagman recht op een homerun. Indien echter de afstand van tribune of afrastering tot de thuisplaat minder is dan 75 meter, heeft de slagman recht op twee honken.
- (b) De slagman wordt honkloper en heeft recht op het eerste honk zonder dat hij kan worden uitgemaakt (vooropgesteld dat hij naar het eerste honk gaat en dit aanraakt) wanneer:
- (1) De scheidsrechter “vier wijd” heeft afgeroepen;

Toelichting Regel 5.05(b)(1): Een slagman die recht heeft op het eerste honk vanwege een vrije loop (vier wijd), inclusief het toewijzen van het eerste honk aan een slagman door de scheidsrechter op basis van een signaal van de manager, moet naar het eerste honk gaan en

dat honk aanraken voordat de overige honklopers worden gedwongen om op te schuiven. Dit geldt met name wanneer alle honken bezet zijn en een invaller-honkloper het spel in komt. Wanneer bij het opschuiven de honkloper denkt dat er op hem wordt gespeeld en hij glijdt voorbij het honk, voor of nadat hij dit heeft aangeraakt, kan hij worden uitgemaakt doordat een veldspeler hem tikt. Wanneer hij verzuimt het honk aan te raken waarop hij recht heeft en hij tracht verder te gaan dan dat honk, dan kan hij worden uitgemaakt door hem te tikken, of het honk aan te raken dat hij miste.

- (2) Hij wordt geraakt door een geworpen bal welke hij niet tracht te slaan tenzij: (A) de bal in het slaggebied is wanneer hij de slagman raakt, of (B) de slagman geen poging doet om te voorkomen, dat hij door de bal geraakt wordt.

Indien de bal in het slaggebied is wanneer hij de slagman raakt, wordt een “slag” afgeroepen, onverschillig of de slagman tracht de bal te ontwijken of niet. Indien de bal buiten het slaggebied is wanneer hij de slagman raakt wordt een “wijd” afgeroepen wanneer de slagman geen poging doet om te voorkomen dat hij wordt geraakt.

Officiële beslissing: Wanneer de slagman wordt geraakt door een geworpen bal en hij krijgt geen recht op het eerste honk, is de bal dood en mogen honklopers niet opschuiven.

Toelichting Regel 5.05(b)(2): Een slagman moet niet worden geacht geraakt te zijn door een geworpen bal als de bal alleen sieraden raakt die gedragen worden door een speler (bijv. kettingen, armbanden, etc.).

- (3) De achtervanger of enige veldspeler hem hindert. Indien op het hinderen een spelsituatie volgt, mag de manager van de slagpartij de plaatscheidsrechter mededelen dat hij de straf op hinderen niet toegepast wil zien en de spelsituatie accepteert zoals deze geworden is. Deze mededeling moet worden gedaan onmiddellijk aan het einde van de spelsituatie. Indien echter de slagman het eerste honk bereikt op een geslagen bal, een fout, vier wijd, geraakt door geworpen bal of anderszins en alle andere lopers schuiven tenminste één honk op, gaat het spel gewoon door en vervalt het hinderen.

Toelichting Regel 5.05(b)(3): Wanneer tijdens een spelsituatie “hinderen achtervanger” wordt afgeroepen, moet de scheidsrechter het spel laten doorgaan, omdat de manager mag kiezen voor de spelsituatie. Wanneer de slagman-honkloper het eerste honk mist, of een loper mist het volgende honk, zal hij worden beschouwd als dat honk bereikt te hebben, zoals aangegeven in het N.B. bij Regel 5.06(b)(3)(D).

Voorbeelden van spelsituaties welke de manager zou kunnen kiezen:

- 1. Loper op drie, één uit, slagman slaat hoge bal in het buitenveld waarop de loper scoort. Hinderen achtervanger was afgeroepen. De manager van de slagpartij mag het gescoorde punt kiezen en de slagman uit (op de vang), of hij kan de loper op drie laten en de slagman recht laten krijgen op het eerste honk.*
- 2. Loper op tweede honk. Achtervanger hindert de slagman tijdens het ‘goed’ stoten van de bal, waardoor de honkloper opschuift naar het derde honk. De manager zou de voorkeur kunnen geven aan een loper op drie met één uit (spelsituatie) boven het hebben van lopers op tweede en eerste honk.*

Wanneer een loper tracht te scoren door het stelen van de thuisplaat of door ‘squeeze play’, zie de aanvullende straf als omschreven in Regel 6.01(g).

Wanneer de achtereenvolgende slagman hindert voordat de werper de bal heeft geworpen, moet dit niet worden beschouwd als het hinderen van de slagman krachtens Regel 5.05(b)(3). In een dergelijk geval moet de scheidsrechter "time" roepen en werper en slagman 'opnieuw laten beginnen'.

Verduidelijking KNBSB Regel 5.05(b)(3): Het doen van de keuze moet geschieden door de manager resp. coach bij de plaatscheidsrechter, onmiddellijk na de spelsituatie en een eenmaal gedane keuze kan niet worden gewijzigd.

- (4) Een goed geslagen bal een scheidsrechter of een loper raakt op goed gebied, voordat de bal een veldspeler heeft geraakt.

Indien een goed geslagen bal een scheidsrechter raakt na een veldspeler te zijn gepasseerd met uitzondering van de werper, of na een veldspeler met inbegrip van de werper te hebben geraakt, blijft de bal in spel.

5.06 – De honken aflopen

(a) Het recht op een honk

- (1) Een honkloper krijgt recht op een onbezet honk wanneer hij dit aanraakt voordat hij is uitgemaakt. Hij heeft dan recht op het honk totdat hij wordt uitgemaakt of wordt gedwongen het te ontruimen voor een andere loper die reglementair recht heeft op dat honk.

Toelichting Regel 5.06(a)/5.06(c): Indien een loper reglementair recht heeft verkregen op een honk en de werper neemt zijn werpstand in, mag de loper niet terugkeren naar een honk dat hij voorheen bezette.

- (2) Twee honklopers mogen niet hetzelfde honk bezetten. Indien, terwijl de bal in het spel is, twee lopers eenzelfde honk aanraken, is de volgende (achterste) loper uit wanneer hij wordt getikt. De voorgaande (eerste) loper heeft recht op het honk, tenzij Regel 5.06(b)(2) van toepassing is.

(b) Honken opschuiven

- (1) Bij het opschuiven moet een loper in volgorde eerste, tweede, derde en thuisplaat aanraken. Indien hij wordt gedwongen terug te keren, moet hij alle honken in omgekeerde volgorde aanraken, tenzij de bal dood is wegens enige bepaling van Regel 5.06(c). In deze gevallen mag de loper rechtstreeks naar zijn oorspronkelijke honk gaan.
- (2) Indien een honkloper wordt gedwongen op te schuiven omdat de slagman honkloper is geworden en twee honklopers hetzelfde honk aanraken waar de achterste loper naartoe gedwongen is, dan heeft de achterste loper recht op het honk. De voorste loper is uit indien hij wordt getikt of indien een veldspeler met de bal in zijn bezit het honk waar deze loper naartoe gedwongen is aanraakt.
- (3) Iedere loper, met uitzondering van de slagman, mag zonder dat hij kan worden uitgemaakt, één honk opschuiven wanneer:

-
- (A) Er schijn wordt gemaakt;
 - (B) Het opschuiven van de slagman zonder dat deze kan worden uitgemaakt de looper dwingt zijn honk te ontruimen, of wanneer de slagman een goede slag geeft en de bal een andere looper of de scheidsrechter raakt alvorens de bal is aangeraakt door een veldspeler, of een veldspeler is gepasseerd, indien de looper wordt gedwongen om op te schuiven;

Toelichting Regel 5.06(b)(3)(B): Een looper die wordt gedwongen op te schuiven zonder dat hij kan worden uitgemaakt mag op eigen risico verder gaan dan het honk waarop hij recht heeft. Indien deze looper die gedwongen wordt op te schuiven wordt uitgemaakt als derde nul voordat een voorafgaande looper, die eveneens gedwongen opschuift, de thuisplaat heeft aangeraakt, zal het punt niettemin tellen.

Situatie: twee nullen, alle honken bezet, slagman krijgt een vrije loop maar de looper van het tweede honk is te snel en gaat voorbij het derde honk op weg naar de thuisplaat, waardoor hij wordt uitgetikt op een aangooi van de achtervanger. Alhoewel er reeds twee nullen waren, mag de looper van het derde honk toch thuiskomen en een punt scoren, uitgaande van het feit dat dit punt 'gedwongen' thuiskomt vanwege de vrije loop en dat delopers slechts behoeven op te schuiven en het volgende honk aan te raken.

- (C) Een veldspeler, na een hoge bal gevangen te hebben, in onbespeelbaar gebied stapt of valt;

Toelichting Regel 5.06(b)(3)(C): Wanneer een veldspeler, na een geldige vang gemaakt te hebben, in onbespeelbaar gebied stapt of valt, is de bal dood en mag elke honkloper een honk opschuiven, zonder uitgemaakt te kunnen worden, vanaf het laatst door hem reglementair aangeraakte honk op het moment dat de veldspeler dergelijk onbespeelbaar gebied betreedt.

- (D) Terwijl hij tracht een honk te stelen, de slagman wordt gehinderd door de achtervanger of enige andere veldspeler.

N.B.: Wanneer een looper recht heeft gekregen op een honk zonder dat hij kan worden uitgemaakt terwijl de bal in spel is, of krachtens enige regel waarbij de bal in spel is nadat de looper het honk bereikt heeft waarop hij recht heeft gekregen en de looper verzuimt het honk aan te raken waarop hij recht heeft gekregen alvorens een poging te doen een honk verder te gaan, verspeelt de looper zijn recht om niet uitgemaakt te kunnen worden. Hij kan dan worden uitgemaakt doordat hij of het gemiste honk worden getikt voordat hij naar het gemiste honk terugkeert.

- (E) Een veldspeler opzettelijk een geworpen bal aanraakt met zijn pet, masker of enig deel van zijn uniform losgemaakt van de plaats waar dit aan het lichaam behoort. De bal is in spel, en de toekenning wordt gedaan vanaf de positie van de honkloper op het moment dat de bal werd aangeraakt.

- (4) Iedere looper met inbegrip van de slagman-honkloper mag, zonder te kunnen worden uitgemaakt, opschuiven:

- (A) Naar de thuisplaat, waardoor hij een punt scoort, indien een goed geslagen bal in vlucht het speelveld verlaat en hij alle honken reglementair aanraakt; of indien een goed geslagen bal die naar de mening van de scheidsrechter het speelveld in vlucht

zou hebben verlaten, van richting wordt veranderd doordat een veldspeler zijn handschoen, pet of enig onderdeel van zijn uitrusting tegen de bal gooit;

- (B) Drie honken, indien een veldspeler opzettelijk een goed geslagen bal raakt met zijn pet, masker of enig deel van zijn uniform losgemaakt van de plaats waar dit aan het lichaam behoort. De bal is in spel en de slagman mag op eigen risico naar de thuisplaat doorgaan;
- (C) Drie honken, indien een veldspeler opzettelijk zijn handschoen naar een goed geslagen bal gooit en deze raakt. De bal is in spel en de slagman mag op eigen risico naar de thuisplaat doorgaan;
- (D) Twee honken, indien een veldspeler opzettelijk een aangegooide bal raakt met zijn pet, masker of enig deel van zijn uniform losgemaakt van de plaats waar dit aan het lichaam behoort. De bal is in spel;
- (E) Twee honken, indien een veldspeler opzettelijk zijn handschoen naar een aangegooide bal gooit en deze raakt. De bal is in spel;

Toelichting Regel 5.06(b)(4)(B t/m E): Bij het toepassen van (B-C-D-E) zal de scheidsrechter beslissen of de gegooide handschoen of de van de oorspronkelijke plaats verwijderde pet of masker etc. de bal geraakt heeft. Indien de bal niet wordt geraakt, moet geen strafbepaling worden toegepast.

De straf onder (C-E) moet niet worden toegepast tegen een veldspeler, wiens handschoen van zijn hand gerukt wordt door de kracht van een geslagen of aangegooide bal, of wanneer de handschoen van zijn hand losraakt tijdens een kennelijke poging om een reglementaire vang te maken.

- (F) Twee honken, indien een goed geslagen bal in de tribunes buiten de foutlijnen stuitert of hierin terecht komt doordat een veldspeler de bal heeft aangeraakt; of indien de bal door of onder een afrastering van het veld gaat, of door of onder een scorebord, of door of onder struikgewas of draden boven de afrastering; of indien de bal blijft steken in een afrastering, scorebord, struikgewas of draden;
- (G) Twee honken wanneer, indien geen toeschouwers op het speelveld aanwezig zijn, een aangegooide bal in de tribunes terechtkomt of in een spelersbank (dug-out) (of de bal weer terugstuit in het veld of niet), of over, onder of door een afrastering gaat, of blijft liggen op het overhangende deel van de backstop, of blijft steken in een afrastering. De bal is dood.

Wanneer een dergelijke wilde aangooi de eerste spelactie was van een binnenvelder moet de scheidsrechter, bij het toekennen van honken, uitgaan van de positie van de lopers op het moment dat de bal werd geworpen; in alle andere gevallen moet de scheidsrechter uitgaan van de positie van de lopers op het moment dat de aangooi werd verricht.

Officiële beslissing: Indien alle lopers, met inbegrip van de slagman-honkloper, tenminste één honk zijn opgeschoven alvorens een binnenvelder een wilde aangooi doet (die doorschiet als hierboven genoemd) als eerste spelactie nadat de bal geworpen werd, moet

het toekennen van honken worden bepaald naar de positie van de lopers op het moment dat deze aangooi werd verricht.

Toelichting Regel 5.06(b)(4)(G): In bepaalde omstandigheden is het niet mogelijk om een loper twee honken toe te kennen.

Voorbeeld: Loper op eerste honk. Slagman slaat hoge bal in het nabije rechtsveld. Loper stopt tussen een en twee en de slagman passeert een en blijft achter de loper staan. Bal wordt niet gevangen. De buitenvelder gooit de bal over het eerste honk heen in de tribune.

Officiële beslissing: *Aangezien geen loper, wanneer de bal dood is, verder mag opschuiven dan het honk waarop hij recht krijgt, gaat de loper die oorspronkelijk op het eerste honk stond naar drie en moet de slagman op twee blijven.*

De zinsnede 'op het moment dat de aangooi werd verricht' betekent het moment waarop de bal de hand van de veldspeler verlaat en niet wanneer de aangegooide bal de grond raakt, enige veldspeler passeert of het speelveld verlaat.

De positie van de slagman-honkloper op het moment dat de wilde aangooi de hand van de veldspeler die de aangooi verricht verlaat, is beslissend bij het toekennen van honken. Wanneer de slagman-honkloper het eerste honk nog niet had bereikt, worden twee honken toegekend aan alle honklopers gerekend vanaf de plaats waar zij waren toen de werper de bal wierp. De beslissing of de slagman-honkloper al dan niet het eerste honk had bereikt voor de aangooi werd verricht berust op de waarneming van de scheidsrechter.

Wanneer zich de ongebruikelijke situatie voordoet dat de eerste aangooi van een binnenvelder het speelveld verlaat of in de dug-out terechtkomt zonder dat de slagman honkloper wordt (b.v. wanneer de achtervanger de bal in de tribune gooit in een poging om een loper van het derde honk uit te maken die tracht te scoren op een doorgeschoten bal of wilde worp) moet toekenning van de honken geschieden vanaf het moment van de aangooi. (Voor de toepassing van Regel 5.06(b)(4)(G) wordt de achtervanger als binnenvelder beschouwd).

Situatie: *Loper op eerste honk, slagman slaat de bal naar de korte stop die naar het tweede honk gooit, maar te laat is om de loper daar uit te maken. De tweede honkman gooit naar het eerste honk nadat de slagman-honkloper het eerste honk heeft bereikt. (De bal komt buiten het speelveld terecht).*

Beslissing: *loper van het tweede honk scoort. (In deze situatie, alleen indien de slagman-honkloper het eerste honk al heeft bereikt wanneer de aangooi wordt gemaakt krijgt deze recht op het derde honk).*

- (H) Eén honk, indien een naar de slagman geworpen bal, of een bal door de werper vanaf zijn plaat naar een honk gegooid om een loper uit te maken, doorschiet of in een tribune of spelersbank terechtkomt, of over of door een afrastering of backstop gaat. De bal is dood.

Officiële beslissing: Wanneer een wilde worp of doorgeschoten bal door de achtervanger wordt gemist, of via het lichaam van de achtervanger wegspringt en de bal rechtstreeks in de dug-out, de tribune, op het overhangende deel van de backstop of op enige andere plaats waar de bal dood is, terechtkomt, moet slechts één honk worden toegekend. Ook moet

slechts één honk worden toegekend wanneer de werper, in contact met de werpplaat naar een honk gooit en zijn aangooi gaat rechtstreeks in de tribune of komt op enige andere plaats terecht waar de bal dood is.

Indien echter de geworpen of door de werper aangegooide bal de achtervanger of een veldspeler passeert en op het speelveld blijft liggen en vervolgens de bal in de dug-out of in de tribune of enige andere plaats waar de bal dood is, wordt geschopt of op enige andere wijze daarin wordt gewerkt, moeten twee honken worden toegekend, gerekend vanaf de plaats van de honklopers op het moment van de worp of aangooi van de werper.

- (l) Eén honk, indien een geworpen bal niet door de achtervanger wordt gevangen, de bal blijft steken in masker of uitrusting van de scheidsrechter of achtervanger en onbespeelbaar blijft. Indien de slagman honkloper wordt op een wilde worp welke de lopers het recht geeft een honk op te schuiven, heeft de slagman-honkloper slechts recht op het eerste honk.

Toelichting Regel 5.06(b)(4)(l): Het feit dat een loper recht krijgt op een honk of honken zonder dat hij kan worden uitgemaakt ontheft hem niet van de verplichting het honk waarop hij recht heeft gekregen, aan te raken, alsmede alle tussenliggende honken. Bijvoorbeeld: de slagman slaat een grondbal die door een binnenvelder in de tribune wordt gegooid; de slagman-honkloper krijgt nu recht op het tweede honk, doch op weg daarheen mist hij het eerste honk. Hij kan nu worden uitgegeven op appèl wegens het missen van het eerste honk nadat de bal weer in het spel is gebracht, ondanks het feit dat hem het tweede honk was 'toegekend'.

Als een loper na een vangbal wordt gedwongen terug te keren naar een honk moet hij zijn oorspronkelijke honk opnieuw aanraken, zelfs indien hij wegens enige grondregel of andere regel recht heeft op een aantal honken verder. Hij kan het oorspronkelijk door hem bezette honk opnieuw aanraken terwijl de bal dood is, en het aantal honken wordt geteld vanaf dit oorspronkelijke honk.

(c) De bal is dood

De bal wordt dood en honklopers schuiven één honk op, of keren naar hun honken terug, zonder uitgemaakt te kunnen worden, indien:

- (1) Een geworpen bal een slagman of diens kleding raakt, terwijl deze in zijn slagperk staat; honklopers schuiven indien gedwongen op;
- (2) De plaatscheidsrechter de achtervanger belemmert bij het doen van een aangooi in een poging een gestolen honk te voorkomen of in een poging een loper uit te schakelen bij het stelen van een honk; honklopers mogen niet opschuiven;

N.B.: Het hinderen (resp. de toepassing van deze regel) vervalt indien de honkloper als gevolg van de aangooi van de achtervanger toch wordt uitgemaakt.

Terwijl de bal dood is kan een speler niet uitgemaakt worden, kunnen geen honken gelopen worden of punten gescoord. Dit met uitzondering van het geval dat lopers één of meer honken mogen opschuiven als gevolg van handelingen die plaatsvonden toen de bal nog in spel was (bijvoorbeeld schijn, een overthrow, hinderen of een homerun of een andere goed geslagen bal buiten het speelveld).

Toelichting Regel 5.06(c)(2): Hinderen door de scheidsrechter kan ook plaatsvinden indien een scheidsrechter een achtervanger hindert bij het teruggooien van de bal naar de werper.

- (3) Schijn wordt gemaakt; honklopers schuiven één honk op; (zie strafbepaling Regel 6.02(a).)
- (4) Een bal onreglementair wordt geslagen; honklopers keren terug naar hun honk;
- (5) Een fout geslagen bal niet wordt gevangen; de honklopers keren terug naar hun honk. De plaatsrechter moet de bal niet eerder in het spel brengen dan nadat alle lopers hun honken opnieuw hebben aangeraakt;
- (6) Een goed geslagen bal een honkloper of een scheidsrechter raakt op goed gebied, voordat de bal een binnenvelder met inbegrip van de werper heeft geraakt, of een scheidsrechter raakt voordat de bal een binnenvelder, met uitzondering van de werper, is gepasseerd; lopers schuiven, indien gedwongen, op.

Indien een goed geslagen bal voorbij gaat aan een binnenvelder, geen andere binnenvelder nog een kans heeft om de bal te spelen en een honkloper wordt geraakt vlak achter de binnenvelder waaraan de bal voorbij is gegaan, is de bal in spel en moet de scheidsrechter die honkloper niet uit geven. Indien een goed geslagen bal een loper raakt nadat deze van richting is veranderd door een binnenvelder, is de bal in spel en moet de scheidsrechter die honkloper niet uitgeven;

Toelichting Regel 5.06(c)(6): Indien een goed geslagen bal een scheidsrechter raakt welke zich in het binnenveld heeft opgesteld, nadat de bal langs de werper of over diens hoofd is gesprongen, is de bal dood. Wanneer een geslagen bal van richting wordt veranderd door een veldspeler op goed gebied en de bal raakt een loper of een scheidsrechter terwijl de bal nog steeds in vlucht is en vervolgens wordt de bal door een veldspeler gevangen, geldt dit niet als een vangbal, maar de bal blijft in het spel.

- (7) Een geworpen bal blijft steken in masker of uitrusting van de achtervanger, of in of tegen het lichaam, masker of uitrusting van de scheidsrechter, en onbespeelbaar blijft, lopers schuiven één honk op;

Toelichting Regel 5.06(c)(7): Wanneer een fout tip een scheidsrechter raakt en de terugstuitende bal wordt door een veldspeler gevangen, is de bal "dood" en kan de slagman niet worden uitgegeven. Hetzelfde geldt wanneer een fout tip in het masker of andere uitrustingsstukken van de scheidsrechter blijft steken.

Wanneer de derde slag (geen fout tip) de achtervanger passeert en de scheidsrechter raakt, is de bal in spel. Als een dergelijk bal terugstuit en door een veldspeler wordt gevangen alvorens de grond geraakt te hebben, is de slagman niet uit na zo'n vang; de bal blijft in spel (alsof hij de grond had geraakt) en de slagman kan op het eerste honk worden uitgemaakt of met de bal worden uitgetikt.

Als na de derde slag of de vierde wijd de bal de achtervanger passeert en blijft steken in masker of uitrusting van de scheidsrechter of achtervanger, en onbespeelbaar blijft, heeft de slagman recht op het eerste honk en schuiven alle honklopers een honk op. Als de slagman minder dan drie wijd heeft schuiven honklopers een honk op.

Als een bal opzettelijk in het uniform van een speler wordt gestopt (bijv. een broekzak) met het doel om een honkloper te misleiden, zal de scheidsrechter “time” roepen. De scheidsrechter zal alle lopers tenminste één honk verder plaatsen (of meer indien gerechtvaardigd, om de gevolgen van het uit het spel halen van de bal op te heffen) vanaf het honk dat zij oorspronkelijk bezetten.

- (8) Enige reglementair geworpen bal een looper raakt die tracht een punt te scoren; honklopers schuiven één honk op.

5.07 – Werpen

(a) Reglementaire wijze van werpen

Er zijn twee reglementaire werpstanden, de Vrije Stand en de Vaste Stand (resp. Windup Position en Set Position) en elk van deze standen mag op ieder moment worden gebruikt.

Werpers moeten, terwijl zij het teken van de achtervanger afwachten, in contact zijn met de werpplaat.

Toelichting Regel 5.07(a): Werpers mogen de werpplaat loslaten nadat zij het teken hebben ontvangen, maar zij mogen niet snel op de werpplaat stappen en werpen. Dit moet door de scheidsrechter worden beoordeeld als een snelle worp. Wanneer de werper van de plaat stapt, moet hij zijn handen langs de zijden van zijn lichaam laten vallen.

Het moet werpers niet worden toegestaan van de werpplaat te stappen na ieder teken.

De werper mag met geen van zijn voeten een tweede stap zetten naar de thuisplaat of op enige andere wijze zijn steunvoet herplaatsen tijdens het uitvoeren van de worp. Als er een looper of meerdere lopers op het honk zijn dan is dit een schijn in overeenstemming met Regel 6.02(a); indien er geen lopers op de honken zijn dan moet dit worden beoordeeld als een onreglementaire worp in overeenstemming met Regel 6.02(b).

(1) De vrije stand

De werper moet gaan staan met het gezicht naar de slagman, met zijn steunvoet in contact met de werpplaat en met de andere voet naar verkiezing geplaatst. Vanuit deze stand verplicht elke beweging welke gewoonlijk verbonden is met zijn werpen van de bal naar de slagman hem de worp zonder onderbreking en onmiddellijk uit te voeren. Hij mag geen van beide voeten optillen, behalve dat hij tijdens het uitvoeren van de worp een stap achterwaarts en een stap voorwaarts mag doen met de voet, welke niet zijn steunvoet is.

Wanneer een werper de bal in beide handen voor zijn lichaam houdt met zijn steunvoet in contact met de werpplaat en met de andere voet naar verkiezing geplaatst, zal hij worden beschouwd als in de vrije stand te staan.

Toelichting Regel 5.07(a)(1): In de Vrije Stand mag de werper zijn ‘vrije’ voet op de werpplaat, vóór de werpplaat, achter de werpplaat of naast de werpplaat hebben. Vanuit de Vrije Stand mag de werper;

(A) de bal naar de slagman werpen, of

(B) stappen en aangooien naar een honk om een loper uit te maken, of

(C) van de plaat stappen (wanneer hij dit doet moet hij zijn handen langs de zijden van zijn lichaam laten vallen).

Wanneer de werper van de werpplaat stapt, moet hij eerst met zijn steunvoet afstappen en niet eerst met zijn 'vrije' voet. Hij mag niet overgaan in de vaste stand of een 'stretch' maken; wanneer hij dat doet is het schijn.

(2) De vaste stand

De vaste stand is door de werper aangenomen wanneer hij met zijn gezicht naar de slagman gericht staat met zijn steunvoet in contact met, en zijn andere voet vóór, de werpplaat, waarbij de bal met beide handen voor zijn lichaam wordt vastgehouden en hij tot een volledige stop komt. Vanuit deze vaste stand mag hij de bal naar de slagman werpen, naar een honk gooien of achterwaarts met zijn steunvoet van de werpplaat stappen. Voordat hij de vaste stand aanneemt mag de werper desgewenst een normale voorbeweging maken, zoals die welke de 'stretch' wordt genoemd. Maar indien hij dit doet, moet hij de vaste stand aannemen voordat hij de bal naar de slagman werpt. Na de vaste stand te hebben aangenomen, verplicht elke beweging welke gewoonlijk verbonden is met zijn werpen van de bal naar de slagman hem de worp zonder onderbreking en onmiddellijk uit te voeren.

Voordat de werper de vaste stand aanneemt, moet hij één hand langs zijn lichaam hebben; vanaf deze stand moet hij naar de vaste stand gaan zoals beschreven in Regel 5.07(a)(2) zonder onderbreking en in een continue beweging.

Volgende op zijn 'stretch', moet de werper (a) de bal met beide handen voor zijn lichaam vasthouden en (b) tot een volledige stop komen. Deze bepaling moet worden afgedwongen. Scheidsrechters moeten hier nauwkeurig op letten. Werpers zijn constant aan het proberen om deze regel te omzeilen in hun poging om lopers op hun honk te houden, daarom moet de scheidsrechter in situaties waar de werper niet tot een volledige stop komt zoals beschreven in deze regel direct "schijn" afroepen.

Toelichting Regel 5.07(a)(2): Indien er geen honklopers zijn is de werper niet verplicht om duidelijk stil te staan als hij de Vaste Stand gebruikt. Indien de werper echter, naar de mening van de scheidsrechter, de bal werpt in een opzettelijke poging de slagman te verrassen, dan zal dit als snelle worp worden aangemerkt, waarvoor de straf een wijd is. Zie toelichting Regel 6.02(a)(5).

Met een of meerdere lopers op de honken, wordt de werper verondersteld te werpen vanuit de vaste stand als hij met zijn steunvoet in contact met en parallel met de werpplaat staat, en zijn andere voet voor de werpplaat, tenzij hij de scheidsrechter informeert dat hij vanuit de vrije stand zal werpen onder dergelijke omstandigheden voorafgaand aan het begin van de slagbeurt. Het is de werper toegestaan om de scheidsrechter te informeren dat hij vanuit de vrije stand werpt binnen een slagbeurt alleen in het geval (i) van een vervanging door de slagpartij; of (ii) direct na het opschuiven van een of meerdere lopers (e.g. nadat een of meerdere honklopers opschuiven maar voorafgaand aan het uitvoeren van de volgende worp).

(b) Ingooiballen

Wanneer een werper zijn plaats inneemt bij het begin van iedere inning, of wanneer hij voor een andere werper invalt, moet hem worden toegestaan ingooiballen naar zijn achtervanger te werpen, gedurende welke tijd het spel dood is. Het bondsbestuur kan bepalen dat het aantal ingooiballen wordt gelimiteerd en/of mag de tijd van ingooien begrenzen. Indien een plotseling voorval dwingt tot het in het veld brengen van een werper die geen enkele gelegenheid heeft gehad om zich voor die tijd in te gooien, moet de plaatscheidsrechter hem zoveel ingooiballen toestaan als de scheidsrechter noodzakelijk voorkomt.

Alleen voor de KNBSB Regel 5.07(b): De werper mag maximaal 5 (vijf) ingooiballen werpen tussen de innings. Aan het begin van de wedstrijd en indien een nieuwe werper aan de wedstrijd gaat deelnemen, is het de werper toegestaan om 8 (acht) ingooiballen te gooien. De plaatscheidsrechter ziet er op toe dat dit gebeurt zonder oponthoud. De vastgestelde tijdslimiet van 1 (één) minuut mag niet overschreden worden. Teams dienen een achtervanger gereed te hebben die voor de warming-up van de werper kan zorgen zodra de inning is afgelopen. Teams die werken met de DH-regel (regel voor de aangewezen slagman) kunnen hun werper al laten ingooien als er twee nullen zijn. Weersomstandigheden zullen worden meegenomen bij het bepalen van het aantal te gooien ballen, evenals het feit of een werper niet daarvoor aan slag geweest is.

(c) Werper vertraagt het spel

Wanneer de honken niet bezet zijn, moet de werper de bal naar de slagman werpen binnen 12 (twaalf) seconden nadat hij deze bal in zijn bezit heeft gekregen. Iedere keer wanneer de werper het spel vertraagt door deze regel te overtreden, moet de scheidsrechter een “wijd” afroepen.

De 12-seconden telling start zodra de werper de bal in bezit heeft en de slagman in het slagperk klaar staat. De telling eindigt zodra de werper de bal loslaat.

De bedoeling van deze regel is om onnodige vertraging tegen te gaan. De scheidsrechter moet verlangen dat de achtervanger de bal onmiddellijk naar de werper teruggooit, en dat de werper onmiddellijk zijn positie op de plaat inneemt. Kennelijke vertraging door de werper moet onmiddellijk door de scheidsrechter worden bestraft.

(d) Gooien naar een honk

Op ieder moment gedurende zijn voorbereidende bewegingen en totdat zijn normale werpbeweging hem verplicht om de worp uit te voeren, mag de werper naar ieder honk gooien mits hij een stap rechtstreeks in de richting van dat honk doet voordat hij gooit.

Toelichting Regel 5.07(d): De werper moet ‘voor de aangooi uit’ stappen. Een snelle aangooi die wordt gevolgd door een stap in de richting van het honk is schijn.

(e) Gevolg van het afstappen met de steunvoet

Indien de werper met zijn steunvoet achterwaarts van de plaat stapt wordt hij hierdoor binnenvelder en indien hij uit die positie een wilde aangooi doet moet dit op dezelfde wijze worden beoordeeld als een wilde aangooi van enige andere binnenvelder.

Toelichting Regel 5.07(e): Wanneer de werper niet in contact is met zijn plaat, mag hij naar ieder honk gooien. Indien zijn aangooi doorschiet, is dit de aangooi van een binnenvelder en de verdere gevolgen worden bepaald door de regels die een wilde aangooi van een binnenvelder betreffen.

(f) **Tweehandige werpers**

Een werper moet visueel kenbaar maken aan de plaatscheidsrechter, de slagman en eventuele honklopers met welke hand hij voornemens is te werpen, wat gedaan kan worden door zijn handschoen aan zijn andere hand te dragen terwijl hij in contact is met de werpplaat. Het is de werper niet toegestaan met zijn andere hand te werpen totdat de slagman is uitgemaakt, de slagman honkloper wordt, een inning is afgelopen, de slagman wordt vervangen door een pinch-hitter of de werper een blessure oploopt. Indien de werper van werphand wisselt gedurende een slagbeurt omdat hij een blessure heeft opgelopen, mag de werper voor de rest van de wedstrijd niet meer met zijn oorspronkelijke werphand werpen. De werper mag niet ingooien wanneer hij van werphand wisselt. Wijziging van werphand moet duidelijk aan de plaatscheidsrechter kenbaar gemaakt worden.

5.08 – Hoe een team punten scoort

- (a) Een punt moet worden genoteerd, telkens wanneer een honkloper reglementair de thuisplaat bereikt, na achtereenvolgens het eerste, tweede en derde honk te hebben aangeraakt voordat er drie man uit zijn.

Uitzondering: Een punt telt niet wanneer een loper de thuisplaat bereikt gedurende een spelmoment waarin de derde nul wordt gemaakt (1) door de slagman-honkloper die het eerste honk niet bereikt; (2) door enige loper die uitgaat als gevolg van een gedwongen loop; of (3) door een voorafgaande loper die wordt uitgegeven wegens het niet aanraken van één der honken.

Toelichting Regel 5.08(a): Een reglementair gescoord punt kan niet ongedaan worden gemaakt door een daaropvolgende handeling van de loper, bijvoorbeeld een poging om naar het derde honk terug te keren wanneer de loper denkt dit honk te hebben verlaten vóór een hoge bal werd gevangen.

- (b) Wanneer het winnende punt wordt gescoord in de laatste halve inning van een reglementaire wedstrijd, of in de laatste helft van een extra inning en dit punt wordt gescoord als gevolg van vier wijd, geraakte slagman of enige andere spelsituatie met alle honken bezet waardoor de slagman en alle andere honklopers worden gedwongen om op te schuiven zonder uitgemaakt te kunnen worden, moet de scheidsrechter de wedstrijd eerst dan beëindigd verklaren wanneer de loper die gedwongen werd om van het derde honk op te schuiven de thuisplaat heeft aangeraakt en de slagman-honkloper het eerste honk heeft bereikt.

Toelichting Regel 5.08(b): Een uitzondering wordt gemaakt wanneer toeschouwers het veld opstormen en de loper daardoor beletten de thuisplaat aan te raken of de slagman beletten

om het eerste honk aan te raken. In zulke gevallen moet de scheidsrechter de looper het honk toekennen wegens obstructie van de toeschouwers.

Strafbepaling: Indien de looper op het derde honk weigert binnen redelijke tijd op te schuiven en de thuisplaat aan te raken, moet de scheidsrechter het punt niet toekennen, de overtreder uitgeven en het spel doen hervatten. Wanneer, met twee nullen, de slagman-honkloper weigert naar het eerste honk te gaan en dit aan te raken, moet de scheidsrechter het punt evenmin toekennen; de overtreder moet worden uitgegeven en het spel zal worden hervat. Indien dit laatste geval plaatsvindt met minder dan twee nullen zal het punt wel tellen, maar de overtredende speler moet worden uitgegeven.

Toelichting Regel 5.08:

Officiële beslissing: Een punt telt niet indien het wordt gescoord in een spelsituatie waarbij de slagman-honkloper als derde nul wordt uitgemaakt voordat hij het eerste honk aanraakt.

Voorbeeld: Eén nul, A op tweede, B op eerste honk. De slagman, C geeft een honkslag. A komt binnen, B wordt door een aangooi op de thuisplaat uitgetikt. Twee nullen. Maar C heeft het eerste honk niet aangeraakt. De bal wordt naar het eerste honk gegooid, er wordt geappelleerd en C wordt uitgegeven. Drie nullen. Aangezien A nu de thuisplaat passeerde gedurende een spelsituatie waarin de derde nul wordt veroorzaakt door de slagman-honkloper voordat hij het eerste honk heeft aangeraakt, telt het punt van A niet.

Officiële beslissing: De positie van volgende honklopers wordt niet beïnvloed door een handeling van een voorgaande honkloper, tenzij er twee nullen zijn.

Voorbeeld: Eén nul, A op tweede, B op eerste honk en de slagman, C, slaat een homerun waarbij de bal het speelveld niet verlaat. A verzuimt op weg naar de thuisplaat om het derde honk aan te raken. B en C scoren. De veldpartij speelt de bal naar het derde honk, appelleert bij de scheidsrechter en A wordt uitgegeven. De door B en C gescoorde punten tellen wel.

Voorbeeld: Twee nullen, A op tweede, B op eerste honk en de slagman, C slaat een homerun waarbij de bal het speelveld niet verlaat. Alle drie lopers komen binnen. Maar A heeft het derde honk gemist en wordt op appèl uitgegeven. Drie nullen. De door B en C gescoorde punten worden geannuleerd; tijdens deze spelsituatie zijn dus geen punten gescoord.

Voorbeeld: Eén nul, A op derde, B op tweede honk. Slagman C slaat hoge bal in het midveld en wordt uitgevangen. Twee nullen. A komt na de vangbal binnen en B kan dankzij een slechte aangooi naar de thuisplaat een punt scoren. Maar A wordt op appèl uitgegeven omdat hij het derde honk te vroeg heeft verlaten. Drie nullen, geen punten.

Voorbeeld: Twee nullen, alle honken bezet, slagman slaat een homerun buiten het speelveld. De slagman wordt op appèl uitgegeven omdat hij het eerste honk niet heeft geraakt. Drie nullen, geen punten (slagman is de derde nul, en heeft het eerste honk niet aangeraakt).

Als algemene regel kan het volgende gelden:

Wanneer een looper een honk mist en een veldspeler in het bezit van de bal raakt het gemiste honk aan, of het honk dat oorspronkelijk door de looper werd bezet (dit laatste na

een vangbal), en de veldspeler vraagt vervolgens de scheidsrechter om een beslissing, is de loper uit wanneer de scheidsrechter het appèl erkent; alle andere spelers mogen, indien mogelijk, punten scoren, behalve dat wanneer er twee nullen zijn een loper met betrekking tot op hem volgende lopers wordt geacht uit te zijn op het moment dat hij het honk miste, indien er althans wordt geappelleerd.

Voorbeeld: Eén nul, A op derde, B op eerste honk en C slaat een hoge bal in het midveld en wordt uitgevangen. Twee nullen. A houdt het honk vast en komt na de vang binnen. B tracht naar het eerste honk terug te keren maar de aangooi is eerder op het honk. Drie nullen. Maar A was binnengekomen voordat de aangooi om B uit te maken het eerste honk bereikte, dus het punt van A telt. Het was geen gedwongen loopsituatie.

5.09 – Het maken van een nul

(a) Het uitmaken van de slagman

Een slagman is uit wanneer:

- (1) Zijn goed of fout geslagen hoge bal (met uitzondering van een fout tip) reglementair wordt gevangen door een veldspeler;

Toelichting Regel 5.09(a)(1): Een veldspeler mag in de dug-out reiken om een vangbal te maken, maar hij mag niet in de dug-out stappen. Wanneer hij de bal vasthoudt is de vangbal geldig. Een veldspeler moet, om een vangbal te maken op foutgebied nabij de dug-out of ander onbespeelbaar gebied (zoals de tribune), één of beide voeten op of boven bespeelbaar gebied hebben (met inbegrip van de rand van de dug-out), en geen voet op de grond in de dug-out of op ander onbespeelbaar gebied. De bal is in spel, tenzij de veldspeler na de vangbal in de dug-out of ander onbespeelbaar gebied stapt of valt, in welk geval het spel dood is. De positie van de honklopers wordt geregeld in de toelichting van Regel 5.06(b)(3)(C).

Een vang is een handeling (actie) van een veldspeler die een bal die in vlucht is onder controle krijgt in zijn hand of handschoen en deze stevig vasthoudt; vooropgesteld dat hij hierbij niet zijn pet, bescherming, zak, of enig ander onderdeel van zijn uniform gebruikt. Het is echter geen vang wanneer tegelijkertijd of direct volgend op zijn contact met de bal, hij in botsing komt met een speler, de muur/hek, of dat hij valt en hierdoor de bal laat vallen. Het is geen vang als de veldspeler de bal aanraakt, de bal vervolgens door een speler van de tegenpartij of de scheidsrechter raakt en vervolgens gevangen wordt door een speler van de veldpartij. Om tot een vang te komen, moet de veldspeler de bal lang genoeg in zijn bezit hebben om aan te tonen dat hij de volledige controle over de bal heeft en dat het loslaten van de bal vrijwillig en opzettelijk is. Indien de veldspeler een vang maakt en de bal laat vallen terwijl hij een aangooi probeert te maken, direct volgend op de vang, zal de bal worden beoordeeld als een vang.

Toelichting Vang: Een vang is reglementair indien de bal uiteindelijk door enige veldspeler wordt vastgehouden, zelfs al heeft de veldspeler de bal niet onmiddellijk onder controle, of al is de bal eerst door een andere veldspeler aangeraakt, zonder de grond geraakt te hebben. Lopers mogen hun honken verlaten op het moment dat de bal voor het eerst door een veldspeler wordt aangeraakt. Een veldspeler mag over een omheining, hek, touw of andere grensafbakening leunen om een vang te maken. Hij mag bovenop een hek springen. Indien een veldspeler over een omheining, hek, touw of in de tribune reikt om een vang te maken, moet geen "hinderen" worden afgeroepen. Hij doet zulks op eigen risico.

Wanneer een veldspeler, bij een poging een bal te vangen op de rand van de dug-out, wordt gesteund en voorkomen wordt dat hij zal vallen door spelers van één van beide partijen, is dit toegestaan.

- (2) Een derde slag reglementair wordt gevangen door de achtervanger;

Toelichting Regel 5.09(a)(2): ‘Reglementair gevangen’ betekent in de handschoen van de achtervanger voordat de bal de grond raakt. Het is niet reglementair indien de bal in kleding of uitrusting van de achtervanger blijft steken; of indien de bal de scheidsrechter raakt en daarna bij het terugspringen door de achtervanger wordt gevangen.

Wanneer een fout tip eerst een deel van het lichaam of uitrusting van de achtervanger raakt en de bal dan met hand of handschoen tegen het lichaam of de bodyprotector van de achtervanger door hem wordt gevangen, voordat de bal de grond raakt, telt dit als slag en als het de derde slagbal is, is de slagman uit.

- (3) Een derde slag niet wordt gevangen door de achtervanger wanneer het eerste honk bezet is, voor er twee spelers uit zijn;
- (4) Hij op de derde slag de bal fout stoot;
- (5) Binnenhoog wordt afgeroepen;
- (6) Hij tracht een derde slag te slaan en de bal hem raakt;
- (7) Zijn goed geslagen bal hem raakt, alvorens door een veldspeler aangeraakt te zijn. Indien de slagman reglementair in het slagperk staat, zie Regel 5.04(b)(5), en er naar de mening van de scheidsrechter geen intentie was om de loop van de bal te beïnvloeden, dan zal een geslagen bal die de slagman of diens knuppel raakt als een foutslag beoordeeld worden;
- (8) Nadat hij de bal goed geslagen of gestoten heeft, zijn knuppel de bal een tweede keer raakt op goed gebied. De bal is dood en honklopers mogen niet opschuiven. Indien de slagman-honkloper zijn knuppel laat vallen en de bal rolt in goed gebied tegen de knuppel aan en naar de mening van de scheidsrechter was er geen opzet aanwezig om de loop van de bal te beïnvloeden, blijft de bal in spel. Indien de slagman reglementair in het slagperk staat, zie Regel 5.04(b)(5), en er naar de mening van de scheidsrechter geen intentie was om de loop van de bal te beïnvloeden, dan zal een geslagen bal die de slagman of diens knuppel raakt als een foutslag beoordeeld worden;

Toelichting Regel 5.09(a)(8): Indien een knuppel breekt en een deel daarvan komt in goed gebied terecht en wordt geraakt door een geslagen bal, of een deel ervan raakt een looper of veldspeler, dan gaat het spel normaal door en moet geen “hinderen” afgeroepen worden. Wanneer een geslagen bal een deel van een gebroken knuppel raakt op fout gebied, is het een foutslag.

Indien een ‘complete’ knuppel in goed of fout gebied wordt gegooid en daardoor wordt een veldspeler gehinderd bij het uitvoeren of voltooiën van een spelsituatie, moet “hinderen” worden afgeroepen, of het gooien van de knuppel opzettelijk was of niet.

In gevallen waarbij een slaghelm per ongeluk door een geslagen bal in of boven goed gebied of aangegooide bal wordt geraakt, blijft de bal in spel alsof deze niet door de helm was geraakt.

Indien een geslagen bal een slaghelm of enig niet tot het speelveld behorend voorwerp raakt op fout gebied, is het een foutslag en de bal is dood.

Indien, naar de mening van de scheidsrechter, er opzet aanwezig is van de zijde van een honkloper om te hinderen bij een geslagen of aangegooide bal door de helm te laten vallen of deze naar de bal te gooien is de looper uit, de bal is dood en honklopers moeten terugkeren naar het honk dat het laatst reglementair door hen werd aangeraakt.

- (9) Nadat hij de bal geslagen of gestoten heeft die op of boven fout gebied beweegt, hij opzettelijk op enigerlei wijze de loop van de bal beïnvloedt terwijl hij naar het eerste honk gaat. De bal is dood en honklopers mogen niet opschuiven;
- (10) Na een derde slag of na een goed geslagen bal, hij of het eerste honk wordt getikt voordat hij het eerste honk aanraakt;
- (11) Hij, tijdens het lopen van de laatste helft van de afstand tussen thuisplaat en eerste honk, terwijl de bal naar het eerste honk wordt aangegooid, buiten (rechts van) de 1 – meter lijn, of binnen (links van) de foutlijn loopt en hij naar de mening van de scheidsrechter hierdoor de veldspeler hindert die op het eerste honk de aangooi moet verwerken, in welk geval de bal dood is; hij mag wel buiten (rechts van) de 1-meter lijn of binnen (links van) de foutlijn lopen wanneer dit geschiedt om een veldspeler te ontwijken die tracht een geslagen bal te spelen;

Toelichting Regel 5.09(a)(11): De lijnen die het 1-meter pad aangeven zijn onderdeel van dat pad, en de slagman-honkloper moet beide voeten binnen het 1-meter pad of op de lijnen die het 1-meter pad aangeven hebben.

- (12) Een binnenvelder opzettelijk een goed geslagen hoge bal of line-drive laat vallen, terwijl het eerste, eerste en tweede, eerste en derde, of eerste, tweede en derde honk bezet zijn, voor er twee spelers uit zijn. De bal is dood en de honkloper(s) moet(en) terugkeren naar het honk dat zij oorspronkelijk bezet hielden;

Officiële beslissing: In deze situatie is de slagman niet uit indien de binnenvelder de bal op de grond laat vallen zonder deze aan te raken, behalve wanneer de binnenhoog regel van toepassing is.

- (13) Een voorgaande honkloper naar de mening van de scheidsrechter opzettelijk een veldspeler hindert, die tracht een aangegooide bal te vangen of de bal aan te gooien in een poging om enige spelsituatie te voltooien;

Toelichting Regel 5.09(a)(13): De bedoeling van deze regel is om de slagpartij te bestraffen wegens een opzettelijke, niet-noodzakelijke en onsportieve handeling doordat een looper de rechte lijn tussen de honken verlaat met de kennelijke bedoeling om met een speler die tracht een dubbelspel te voltooien in botsing te komen, in plaats van te trachten het volgende honk te bereiken. Dit is uiteraard een feitelijke beslissing van de scheidsrechter (zie regel 6.01(j)).

- (14) Terwijl er twee spelers uit zijn, een looper op het derde honk en twee slag voor de slagman, de looper tracht de thuisplaat te stelen op een reglementaire worp en de bal

raakt de looper in het slaggebied van de slagman. De scheidsrechter moet “drie slag” afroepen, de slagman is uit en het punt telt niet; indien er nog geen twee spelers uit zijn, moet de scheidsrechter “drie slag” afroepen, de bal is dood en het punt telt.

- (15) Een lid van zijn team (anders dan een honkloper) een veldspeler hindert bij het verwerken van een geslagen bal. Zie Regel 6.01(b). Voor hinderen door een honkloper, zie Regel 5.09(b)(3).

(b) Het uitmaken van een looper

Een looper is uit wanneer:

- (1) Hij meer dan één meter uitwijkt van zijn honkpad teneinde te voorkomen dat hij wordt getikt, tenzij hij dit doet om te vermijden dat hij een veldspeler hindert die een geslagen bal speelt. Het honkpad van een honkloper wordt vastgesteld zodra de tikactie plaatsvindt, en is een rechte lijn van de honkloper naar het honk dat hij veilig probeert te bereiken;
- (2) Nadat hij het eerste honk heeft aangeraakt, hij het honkpad verlaat, kennelijk zijn poging om het volgende honk aan te raken, opgevend;

Toelichting Regel 5.09(b)(1) en (2): Iedere looper die, na het eerste honk bereikt te hebben, het honkpad verlaat op weg naar zijn dug-out of naar zijn positie in het veld in de overtuiging dat geen verdere spelactie meer kan plaatsvinden, kan worden uitgegeven wanneer de scheidsrechter van mening is dat de handelwijze van de looper moet worden beschouwd als het opgeven van zijn poging om de honken af te lopen. Hoewel de looper uit wordt gegeven, blijft de bal met betrekking tot de andere lopers gewoon in spel.

Deze regel dekt ook de volgende (en soortgelijke) situaties: Minder dan 2 nullen, stand gelijk in de tweede helft van de negende inning, looper op eerste honk. Slagman slaat de bal uit het veld voor het winnende punt, de looper van een passeert het tweede honk en denkende dat de homerun automatisch de wedstrijd beslist, loopt hij dwars door het binnenveld naar de spelersbank terwijl de slagman-honkloper de honken afloopt. In dat geval moet de looper worden uitgegeven wegens ‘het opgeven van zijn poging om het volgende honk te bereiken’ en de slagman-honkloper mag de honken verder aflopen om zijn homerun geldig te maken. Zijn er al twee nullen, dan telt de homerun niet. Zie Regel 5.09(d). Dit is geen appèl situatie.

Situatie: looper denkt dat hij wordt uitgegeven na getikt te zijn op eerste of derde honk; hij gaat op weg naar de dug-out en is al een flink eind onderweg, terwijl uit zijn houding nog steeds blijkt dat hij denkt uit te zijn. Deze looper moet worden uitgegeven wegens het opgeven van zijn poging om de honken af te lopen.

- (3) Hij opzettelijk hindert bij een aangegooide bal, of een veldspeler hindert die tracht een geslagen bal te spelen (zie Regel 6.01(j));

Strafbepaling: Voor straffen die worden toegekend aan een looper die opzettelijk hindert bij een aangegooide bal of een veldspeler hindert die een poging doet een geslagen bal te spelen, zie toelichting Regel 6.01(a).

- (4) Hij wordt getikt wanneer de bal in spel is, terwijl hij niet in contact is met zijn honk;

Uitzondering: Een slagman-honkloper kan niet worden uitgetikt wegens het doorlopen of voorbischieten van het eerste honk, indien hij onmiddellijk naar dit honk terugkeert.

Officiële beslissing: (A) indien door het contact met een looper een honkkussen gedurende een spelsituatie losraakt van de plaats waar het behoort te liggen, kan die looper op dat honk niet worden uitgemaakt indien hij het honk veilig had bereikt;

Officiële beslissing: (B) indien een honkkussen gedurende een spelsituatie losraakt van de plaats waar het behoort te liggen, moet iedere volgende looper in diezelfde spelsituatie worden beschouwd dat honk aan te raken of te bezetten indien hij, naar de mening van de scheidsrechter, de plaats aanraakt of bezet waar het honkkussen behoort te liggen.

(5) Hij verzuimt zijn honk opnieuw aan te raken nadat een goed of fout geslagen bal reglementair is gevangen voordat hij, of het honk, door een veldspeler wordt getikt. Hij moet niet worden uitgegeven wegens het niet opnieuw aanraken van zijn honk na de eerstvolgende worp naar de slagman. Dit is een appèl situatie;

Toelichting Regel 5.09(b)(5): Na een fout tip behoeven honklopers niet opnieuw hun honk aan te raken. Op een fout tip mogen honken gestolen worden. Indien een fout tip niet wordt gevangen wordt het een gewone foutslag. Lopers keren dan naar hun honken terug.

(6) Hij of het volgende honk wordt getikt voordat hij het volgende honk bereikt, nadat hij wordt gedwongen op te schuiven omdat de slagman honkloper is geworden. Indien echter een op hem volgende looper wordt uitgemaakt tijdens deze gedwongen loop, is de dwang verdwenen en moet de looper worden getikt om hem uit te kunnen maken. De dwang verdwijnt zodra de looper het honk aanraakt waarheen hij wordt gedwongen op te schuiven en als hij over het honk heen glijdt of doorschiet moet de looper worden getikt om hem uit te maken. Indien echter de gedwongen looper, na het volgende honk te hebben aangeraakt, om welke reden dan ook teruggaat in de richting van het honk dat hij daarvoor bezette, is de gedwongen loopsituatie hersteld en kan hij wederom worden uitgemaakt doordat de veldpartij het honk tikt waarheen hij wordt gedwongen op te schuiven;

Toelichting Regel 5.09(b)(6):

Situatie: Loper op één en drie wijd voor de slagman. De looper steelt op de volgende worp, die de vierde wijd is, maar na het tweede honk geraakt te hebben schiet hij door of stapt hij over het honk heen. Loper wordt uitgemaakt door aangooi achtervanger. De looper is dan uit (maar het telt niet als een gedwongen uit).

Situaties waarbij lopers over hun honk heen glijden of hier voorbischieten kunnen ook bij andere honken dan het eerste honk ontstaan. Bijvoorbeeld: voor er twee nullen zijn, met lopers op eerste en tweede, of eerste, tweede en derde honk wordt de bal naar een binnenvelder geslagen die tracht een dubbelspel te maken. De looper van 1 is eerder op twee dan de bal maar glijdt over dit honk heen. Er wordt een aangooi gedaan naar het eerste honk en de slagman-honkloper is daar uit. De eerste honkman, die ziet dat de looper op twee niet in contact is met het honk, gooit de bal terug naar het tweede honk en de looper wordt getikt terwijl hij het honk niet aanraakt. Ondertussen zijn er lopers thuis gekomen. De vraag is: Was dit een gedwongen spelsituatie? Werd de dwang opgeheven toen de slagman-honkloper op het eerste honk uitging? Tellen de punten die in deze spelsituatie werden gescoord voor de derde nul viel, doordat de looper op het tweede honk

werd uitgetikt? Antwoord: De punten tellen. Het is geen gedwongen spelsituatie en de lopers moeten normaal worden getikt.

- (7) Hij in goed gebied wordt geraakt door een goed geslagen bal voordat de bal voorbij gaat aan een binnenvelder en geen andere binnenvelder nog een kans heeft om de bal te spelen. De bal is dood en lopers kunnen geen punten scoren of opschuiven, behalve lopers die worden gedwongen om op te schuiven;

Uitzondering: Indien een loper in contact is met zijn honk wanneer hij wordt geraakt door een binnenhoog bal, is hij niet uit, hoewel de slagman wel uit is.

Toelichting Regel 5.09(b)(7): Indien twee honklopers worden geraakt door dezelfde goed geslagen bal, is alleen de loper die het eerste werd geraakt uit, omdat de bal op dat moment onmiddellijk dood is.

Indien een loper wordt geraakt door een binnenhoog bal wanneer hij niet in contact is met zijn honk, en voordat de bal voorbij gaat aan een binnenvelder en geen andere binnenvelder nog een kans heeft om de bal te spelen, dan is zowel de loper als de slagman uit. Ongeacht of een loper zijn honk aanraakt of niet wanneer hij door een binnenhoog bal wordt geraakt voordat de bal voorbijgaat aan een binnenvelder en geen andere binnenvelder nog een kans heeft om de bal te spelen, de bal is dood en lopers kunnen geen punten scoren of opschuiven, behalve lopers die worden gedwongen om op te schuiven.

- (8) Hij tracht een punt te scoren tijdens een spelsituatie waarin de slagman hindert in het spel bij de thuisplaat, voor er twee spelers uit zijn. Met twee nullen is de slagman uit wegens hinderen en het punt telt niet;
- (9) Hij een voorgaande loper passeert voordat deze loper uit is;

Toelichting 5.09(b)(9): Een loper mag worden beschouwd een voorgaande (voerste) loper te hebben gepasseerd op basis van zijn acties of de acties van een voorgaande loper.

Situatie: Lopers op het tweede en derde honk met een uit. De loper van het derde honk (d.w.z. de voorste loper) doet een poging om de thuisplaat te bereiken en komt in een insluiting tussen het derde honk en de thuisplaat. Gelovend dat de voorste loper uitgetikt gaat worden, schuift de loper van het tweede honk (d.w.z. de achterste loper) op naar het derde honk. Voordat de voorste loper getikt is, loopt deze terug naar en voorbij het derde honk in de richting van het linksveld. Op dit moment, heeft de achterste loper de voorste loper gepasseerd als een gevolg van de actie van de voorste loper. Daardoor is de achterste loper uit en het derde honk is niet bezet. De voorste loper heeft recht op het derde honk als hij er naar terugkeert en het aanraakt voordat hij uit is, zie Regel 5.06(a)(1), tenzij hij wordt uitgegeven vanwege het opgeven van zijn poging om de honken af te lopen.

- (10) Nadat hij reglementair recht heeft verkregen op een honk, hij de honken in omgekeerde volgorde gaat lopen met het doel de veldpartij in de war te brengen of het spel belachelijk te maken. De scheidsrechter moet onmiddellijk "time" roepen en de loper uitgeven;

Toelichting Regel 5.09(b)(10): Indien een loper een onbezet honk aanraakt en daarna bijv. denkt dat de bal was gevangen, of wordt misleid en als gevolg daarvan terugkeert naar het

honk dat hij daarvoor het laatste had aangeraakt, kan hij worden uitgemaakt terwijl hij naar dat honk terugkeert, maar indien hij het voorheen bezette honk veilig bereikt kan hij niet worden uitgemaakt terwijl hij in contact is met dat honk.

- (11) Hij niet onmiddellijk naar het eerste honk terugkeert nadat hij over dit honk heen is gelopen of gegleden. Indien hij probeert naar het tweede honk te lopen is hij uit wanneer hij wordt getikt. Indien hij, nadat hij over het eerste honk heen is gelopen of gegleden naar zijn bank gaat of naar zijn plaats in het veld en niet onmiddellijk naar het eerste honk terugkeert, is hij uit, op appèl, wanneer hij of het honk wordt getikt;

Toelichting Regel 5.09(b)(11): Een loper die na het aanraken van het eerste honk dit honk voorbijschiet en "in" wordt gegeven door de scheidsrechter heeft in de zin van Regel 5.08(a) 'het eerste honk bereikt' en een punt dat tijdens een dergelijke situatie wordt gescoord, telt, zelfs als de loper daarna de derde nul wordt wegens het niet 'onmiddellijk' terugkeren naar het honk als bedoeld in Regel 5.09(b)(11).

- (12) Bij het lopen of glijden naar de thuisplaat, hij de thuisplaat niet aanraakt en geen poging doet om naar de thuisplaat terug te keren, indien een veldspeler met de bal in zijn bezit de thuisplaat aanraakt en bij de scheidsrechter appelleert om een beslissing.

Toelichting Regel 5.09(b)(12): Loper scoort, passeert de achtervanger maar raakt de thuisplaat niet. Op appèl van de veldspeler zal de loper in zo'n geval worden uitgegeven wanneer de veldspeler de thuisplaat met de bal raakt. Dit geldt alleen in het geval dat de loper op weg is naar de bank en de achtervanger hem zou moeten achtervolgen. Het geldt niet voor een normale spelsituatie waarbij de loper de plaat mist en dan onmiddellijk een poging doet de plaat aan te raken voordat hij wordt getikt. In dat geval moet de loper worden getikt.

- (13) Een spelsituatie tegen hem wordt gemaakt en een lid van zijn team (anders dan een honkloper) een veldspeler hindert bij het verwerken van een aangegooide bal. Zie Regel 5.09(b)(3). Voor hinderen door een honkloper, zie Regel 5.09(b)(3).

(c) Appèl situaties

Een honkloper moet op appèl worden uitgegeven wanneer:

- (1) Nadat een hoge bal gevangen is, hij verzuimt het bij het begin van de spelsituatie door hem bezette honk opnieuw aan te raken voordat hij of dat honk worden getikt;

Toelichting Regel 5.09(c)(1): 'Opnieuw aanraken' in deze regel betekent het opnieuw aanraken en verder gaan vanuit contact met het honk, nadat de bal is gevangen. Een loper mag geen positie achter zijn honk innemen en aldus een 'vliegende start' maken. Een dergelijke loper moet op appèl worden uitgegeven.

- (2) Hij, wanneer de bal in spel is, terwijl hij opschuift of terugkeert naar een honk, niet ieder honk in de juiste volgorde aanraakt, voordat hij of het gemiste honk worden getikt;

Officiële beslissingen:

- (A) Een loper mag niet terugkeren om een gemist honk aan te raken nadat een op hem volgende loper een punt heeft gescoord.

(B) Wanneer de bal dood is, mag een looper niet terugkeren om een gemist honk of een honk dat hij te vroeg heeft verlaten aan te raken nadat hij een honk verder is gegaan dan het gemiste honk en dit honk heeft aangeraakt.

Toelichting Regel 5.09(c)(2):

Situatie: (A) Slagman slaat de bal buiten het veld voor een homerun of automatische tweehonkslag en mist het eerste honk (bal is dood). Hij mag naar het eerste honk terugkeren om zijn fout te herstellen voordat hij het tweede honk heeft aangeraakt, doch indien hij het tweede honk wel heeft aangeraakt mag hij niet terugkeren naar het eerste honk; als de veldpartij appelleert wordt hij op het eerste honk uitgegeven.

Situatie: (B) Slagman slaat de bal naar de korte stop die de bal in de tribune gooit (bal is dood), de slagman-honkloper mist het eerste honk maar krijgt het tweede honk toch toegewezen wegens de overthrow. Ondanks het feit dat hij recht heeft op het tweede honk vanwege de overthrow, moet de slagman-honkloper toch terugkeren om het eerste honk aan te raken voordat hij naar het tweede honk opschuift.

Dit zijn appèl situaties.

- (3) Hij over het eerste honk heenloopt of -glijdt en niet onmiddellijk naar dat honk terugkeert en hij of het honk wordt getikt voordat de honkloper is teruggekeerd naar het honk;
- (4) Hij de thuisplaat niet aanraakt en geen poging doet om naar de thuisplaat terug te keren en de thuisplaat wordt getikt;

Ieder appèl onder deze regel moet worden gemaakt voor de volgende worp naar de slagman, of voor enige nieuwe spelsituatie of het begin daarvan. Indien de overtreding plaatsvindt gedurende een spelsituatie die het einde van een halve inning betekent, moet het appèl worden gemaakt voordat de veldpartij het veld heeft verlaten.

De appèl handeling als zodanig dient niet te worden aangemerkt als een nieuwe spelsituatie of het begin daarvan.

Op één looper kunnen geen achtereenvolgende appèls worden gemaakt op hetzelfde honk. Indien de veldpartij bij het eerste appèl een vergissing begaat zal de scheidsrechter een tweede appèl tegen dezelfde looper op hetzelfde honk niet toestaan. (De betekenis van het woord 'vergissing' is dat de veldpartij terwijl zij appèlleert, de bal buiten spel gooit. Bijvoorbeeld: indien de werper gooit naar het eerste honk om te appèleren en de bal gaat de tribune in, dan zal geen tweede appèl worden toegestaan).

Appèl situaties kunnen ertoe leiden dat een scheidsrechter een schijnbare 'vierde nul' moet erkennen. Indien de derde nul wordt gemaakt gedurende een spelsituatie waarin tegen een andere looper een appèl wordt erkend, heeft de appèl situatie voorrang bij het bepalen van de uit. Indien er meer dan één appèl situatie plaatsvindt tijdens een spelsituatie die het einde betekent van een halve inning, mag de veldpartij kiezen welke nul men wil doen gelden. Voor de toepassing van deze regel heeft de veldpartij 'het veld verlaten' wanneer de werper en alle binnenvelders goed gebied hebben verlaten op weg naar de spelersbank of de kleedkamers.

Toelichting Regel 5.09(c): Indien twee lopers op hetzelfde moment bij de thuisplaat aankomen, en de eerste loper mist de thuisplaat maar de tweede loper raakt de plaat reglementair aan, is de eerste loper uit op appèl. Indien er reeds twee nullen zijn en de eerste loper wordt hetzij getikt bij zijn poging om alsnog de thuisplaat aan te raken of wordt op appèl uitgegeven, dan zal hij worden beschouwd als te zijn uitgemaakt voordat de tweede loper binnenkwam en hij is dan de derde nul. Het door de tweede loper gescoorde punt telt niet, als bepaald in Regel 5.09(d).

Wanneer een werper schijn maakt terwijl wordt geappelleerd, moet deze handeling worden gezien als een spelsituatie. Een appèl moet duidelijk als zodanig bedoeld zijn, hetzij door een mondeling verzoek van de speler of door een handeling die duidelijk aangeeft dat bij de scheidsrechter wordt geappelleerd. Een speler die toevallig op het honk stapt met de bal in zijn bezit, moet niet worden beschouwd als te appelleren. Het spel is tijdens het appelleren niet dood.

(d) Voorafgaande loper verzuimt om honk aan te raken

Tenzij er twee nullen zijn, wordt de positie van een volgende loper niet aangetast door het verzuim van een voorgaande honkloper om een honk aan te raken of opnieuw te raken. Indien, na appèl, de voorgaande loper de derde nul is, kunnen lopers die op hem volgen geen punten scoren. Indien deze derde nul is ontstaan uit een gedwongen loop, kunnen noch voorgaande noch volgende lopers punten scoren.

(e) Slagpartij wordt veldpartij

Wanneer drie spelers van de slagpartij reglementair zijn uitgemaakt, gaat dat team in het veld, en wordt de tegenpartij de slagpartij.

5.10 – Vervangingen en werperswissels (inclusief bezoeken aan de werpheuvel)

- (a) Te allen tijde, wanneer het spel dood is, mag (mogen) gedurende een wedstrijd een speler (of spelers) worden vervangen. De invallende speler moet slaan op de plaats van de speler die hij vervangt in de slagvolgorde van zijn team.
- (b) De manager van een team moet de plaatscheidsrechter onmiddellijk in kennis stellen van iedere vervanging en moet aan de plaatscheidsrechter bekend maken wie de invaller in de slagvolgorde vervangt.

Toelichting 5.10(b): Om verwarring te voorkomen, dient de manager de naam van de invaller, zijn positie in de slagvolgorde en zijn veldpositie door te geven. Op het moment dat twee of meer invallers van de veldpartij op het zelfde moment deel gaan nemen aan de wedstrijd, zal de manager, direct voordat zij hun veldpositie innemen, de plaatscheidsrechter informeren over de positie van deze spelers in de slagvolgorde. De plaatscheidsrechter zal deze wijzigingen vervolgens mededelen aan de officiële scorer. Als deze informatie niet onmiddellijk aan de plaatscheidsrechter wordt gegeven, dan heeft de plaatscheidsrechter de bevoegdheid om de positie van deze invallers in de slagvolgorde te bepalen.

Indien een dubbele vervanging wordt gemaakt, zal de manager of coach eerst de plaatscheidsrechter hierover informeren. De plaatscheidsrechter moet worden geïnformeerd over de meervoudige vervanging en de wijziging in de slagvolgorde voordat de manager een nieuwe werper roept (ongeacht of de manager of coach de meervoudige vervanging

aankondigt voordat hij de foutlijn oversteekt). Een signaal geven of wenken naar de bullpen dient te worden beschouwd als een officiële vervanging voor de nieuwe werper. Het is niet toegestaan voor de manager om naar de werpheuvel te gaan, een nieuwe werper te roepen, en vervolgens de plaatscheidsrechter te informeren over de meervoudige vervanging met het doel om de slagvolgorde te veranderen.

Spelers die zijn vervangen mogen bij hun team op de spelersbank blijven, of mogen als achtervanger fungeren bij het ingooien van een werper. Indien een manager zichzelf vervangt, mag hij zijn team leiding blijven geven vanaf de spelersbank of vanuit het coachvak. Spelers die vervangen zijn en op de bank mogen blijven, dienen zich te onthouden van opmerkingen tegen enige speler of manager van de tegenpartij of de scheidsrechters.

- (c) De plaatscheidsrechter zal, na in kennis te zijn gesteld van een vervanging, dit onmiddellijk aan de scorer mededelen of laten mededelen.
- (d) Een speler die is vervangen, kan in die wedstrijd niet opnieuw aan het spel deelnemen. Indien een vervangen speler probeert opnieuw aan het spel deel te nemen, of aan het spel deelneemt, dan zal de plaatscheidsrechter, na de aanwezigheid van de speler opgemerkt te hebben of na erop opmerkzaam gemaakt te zijn door een andere scheidsrechter of één van beide managers, de manager van deze speler opdragen de speler onmiddellijk uit de wedstrijd te halen. Indien de opdracht, om de speler die reeds vervangen was uit de wedstrijd te halen, plaatsheeft voordat het spel is voortgezet, dan mag de invaller aan de wedstrijd deelnemen. Indien de opdracht, om de speler die reeds vervangen was uit de wedstrijd te halen, plaatsheeft nadat het spel is voortgezet, met de invaller in de wedstrijd, dan zal de invaller worden geacht te zijn vervangen (naast de speler die al vervangen was) en hij kan in die wedstrijd niet opnieuw aan het spel deelnemen. Indien een invaller aan de wedstrijd gaat deelnemen in de plaats van een speler-manager, dan mag laatstgenoemde als manager blijven optreden. Wanneer twee of meer invallers van de veldpartij gelijktijdig aan het spel gaan deelnemen, dient de manager, onmiddellijk voordat zij hun plaats in het veld innemen, aan de plaatscheidsrechter op te geven op welke plaats deze spelers in de slagvolgorde zullen worden geplaatst en de plaatscheidsrechter moet dit aan de scorer mededelen of laten mededelen. Indien deze inlichtingen niet onmiddellijk aan de plaatscheidsrechter worden verstrekt zal deze het recht hebben de plaats van de invallers in de slagvolgorde te bepalen.

Toelichting Regel 5.10(d): Een werper mag slechts 1 keer per inning van positie wisselen, m.a.w. het moet de werper niet worden toegestaan om meer dan 1 keer per inning een andere positie dan die van werper in te nemen.

Iedere speler (behalve een werper) die invalt voor een geblesseerde speler mag vijf ballen ingooien om zich op te warmen (voor de werper geldt Regel 5.07(b).)

Elke spelsituatie terwijl een speler aan het spel deelneemt na te zijn vervangen is geldig. Indien, naar de mening van een scheidsrechter, de speler opnieuw deelneemt aan het spel in de wedstrijd terwijl hij weet dat hij vervangen is, kan de scheidsrechter de manager uit het veld sturen.

Alleen voor de KNBSB Regel 5.10(d): Voorbeeld: Werper ruilt tijdens een inning met de middenvelder. Zolang de werper in het veld staat wordt hij als veldspeler beschouwd en mag hij dus onbeperkt van veldpositie wisselen. Komt hij echter diezelfde inning weer als werper op de plaat, dan mag hij daarna in diezelfde inning niet opnieuw met een

veldspeler van plaats ruilen. Uiteraard mag deze werper dan wel vervangen worden volgens Regel 5.10 (d.w.z. dat hij dus die wedstrijd niet meer meespeelt).

- (e) Een speler, wiens naam in de slagvolgorde van zijn team voorkomt, mag niet als andere loper fungeren in plaats van een andere speler van zijn team.

Toelichting Regel 5.10(e): Deze regel heeft het doel om te voorkomen dat een speler als andere loper fungeert voor de eigenlijke loper. Geen speler in de wedstrijd mag lopen in plaats van de eigenlijke loper. Een speler die aan het spel heeft meegedaan maar die is gewisseld mag niet als andere loper fungeren. Iedere speler niet in de line-up, die als een loper wordt gebruikt, zal worden verondersteld een vervanging te zijn.

Alleen voor de KNBSB Regel 5.10(e): Deze regel is uitsluitend van kracht voor de Hoofdklasse – Overgangsklasse – Instructional League. Voor de overige klassen geldt het volgende:

Slechts met toestemming van de manager van de tegenpartij mag voor een honkloper een andere speler lopen, wiens naam voorkomt op de line-up; dit mag slechts gebeuren, indien de te vervangen honkloper het eerste honk heeft bereikt en de bal buiten spel is. Deze plaatsvervanger moet degene zijn, die vóór de te vervangen honkloper het laatst aan slag is geweest en zelf geen honkloper is. Bereikt de slagman op de eigen slag het tweede of derde honk, dan moet de manager van de tegenpartij opnieuw toestemming tot vervanging geven.

- (f) De werper, genoemd in de slagvolgorde overhandigd aan de plaatscheidsrechter, als bepaald in Regel 4.02(a) en 4.02(b), moet naar de eerste slagman of enige invaller voor deze werpen, totdat deze slagman is uitgemaakt of het eerste honk heeft bereikt, tenzij deze werper een blessure oploopt of onwel raakt waardoor hij, naar de mening van de plaatscheidsrechter, niet langer in staat is om te werpen.
- (g) De startende werper of enige invaller-werper is verplicht om te werpen naar een minimum van drie opeenvolgende slagmensen, inclusief de persoon dan aan slag (of enige invaller voor deze), totdat deze slagmensen zijn uitgemaakt of het eerste honk hebben bereikt, of totdat er van de slagpartij drie man uit zijn. Dit geldt niet indien de startende werper of deze invaller-werper een blessure oploopt of onwel raakt waardoor hij, naar de mening van de plaatscheidsrechter, niet langer in staat is om te werpen.

Toelichting 5.10(g): Om als een van de drie opeenvolgende slagmensen in aanmerking te komen, moet de slagman zijn slagbeurt voleindigen, welke alleen eindigt wanneer de slagman is uitgemaakt of honkloper is geworden. Als er van de slagpartij drie man uit zijn voordat enige invaller-werper zijn eerste drie opvolgende slagmensen heeft voltooid, dan mag de werper vervangen worden tussen de innings; maar, indien hij terugkomt voor de volgende inning, moet hij blijven werpen naar zoveel slagmensen als nodig is om te voldoen aan de eis van drie opvolgende slagmensen, waarbij alle slagmensen meetellen die een slagbeurt voleindigen bij deze werper in de vorige inning (oftewel als er nul slagmensen een slagbeurt voleindigen bij deze werper in inning 1, dan moet hij drie slagmensen een slagbeurt laten voleindigen in inning 2; als er één slagman een slagbeurt voleindigt bij deze werper in inning 1, dan moet hij twee slagmensen een slagbeurt laten voleindigen in inning 2; als er twee slagmensen een slagbeurt voleindigen bij deze werper in inning 1, dan moet hij één slagman een slagbeurt laten voleindigen in inning 2). Een opzettelijk vier wijdt mee voor het behalen van het benodigde aantal slagmensen. Het uitmaken van een loper op de honken middels een pick-off voldoet niet

aan de eis voor het minimum aantal slagmensen, maar zou het mogelijk maken om de werper vroegtijdig te vervangen als de inning eindigt als gevolg van de nul gemaakt door de pick-off.

Alleen voor de KNBSB Toelichting Regel 5.10(g) (afkomstig uit Toelichting Regel 7.02(c)): Als direct voorafgaand aan het opschorten van een wedstrijd, een werper niet heeft voldaan aan de eis te werpen naar drie opeenvolgende slagmensen zoals beschreven in Regel 5.10(g), dan mag deze werper, op het moment dat de opgeschorte wedstrijd later wordt hervat, doorgaan als werper, maar is dit niet verplicht. Echter, als hij het opgeschorte deel van de wedstrijd als werper start, dan zal hij moeten blijven werpen totdat hij heeft voldaan aan de eis te werpen naar drie opeenvolgende slagmensen zoals beschreven in Regel 5.10(g); en, als hij het opgeschorte deel van de wedstrijd niet start, dan zal hij worden beschouwd te zijn vervangen en mag niet meer opnieuw deelnemen aan deze wedstrijd.

- (h) Indien een werper ten onrechte wordt vervangen, dient de plaatscheidsrechter ervoor te zorgen dat de juiste werper opnieuw zijn taak opvat totdat aan de bepalingen van deze regel is voldaan. Indien de onjuiste werper een worp uitvoert, is iedere spelsituatie die hieruit ontstaat reglementair. De onjuiste werper wordt de juiste werper zodra hij de eerste worp naar de slagman uitvoert, of zodra enige looper is uitgemaakt.

Toelichting 5.10(h): Indien wordt getracht een werper te vervangen in strijd met Regel 5.10(h) moet de scheidsrechter het overtredende team erop wijzen dat dit niet mogelijk is. Indien de plaatscheidsrechter per ongeluk de onjuiste werper aan de scorer heeft doorgegeven, moet hij de situatie alsnog herstellen voordat de onjuiste werper een worp uitvoert. Indien de verkeerde werper eenmaal een worp heeft uitgevoerd is hij de juiste werper geworden.

- (i) Indien een werper die al aan de wedstrijd deelneemt over de foutlijn gaat om zijn plaats op de werpplaat in te nemen, moet hij naar de eerste slagman werpen, totdat deze slagman is uitgemaakt of het eerste honk heeft bereikt, tenzij deze slagman wordt vervangen, of deze werper een blessure oploopt of onwel raakt waardoor hij, naar de mening van de plaatscheidsrechter, niet langer in staat is om te werpen. Indien de werper aan het einde van de inning op de honken staat of aan slag staat en niet terugkeert naar de dug-out nadat de inning is afgelopen, de werper is dan niet verplicht om naar de eerste slagman van de inning te werpen totdat hij contact maakt met de werpplaat om met zijn ingooiballen te beginnen.

N.B.: Indien de eerste slagman van de volgende inning wordt vervangen, dan kan de invaller-werper niet worden vervangen op basis van Regel 5.10(i), als hij nog niet heeft voldaan aan de eis te werpen naar drie opeenvolgende slagmensen zoals beschreven in Regel 5.10(g). Dus, een werper die aan het einde van de inning waarin hij is ingebracht niet heeft voldaan aan de eis te werpen naar drie opeenvolgende slagmensen, moet nog steeds voldoen aan deze verplichting, ongeacht de keuze van de tegenpartij om een nieuwe slagman in te brengen in plaats van eerste slagman van de eerstvolgende inning.

- (j) Indien verzuimd wordt een vervanging van een speler op te geven, zal de invaller worden geacht deel te zijn gaan nemen aan het spel:
- (1) In geval van een werper, wanneer hij zijn plaats op de werpplaat inneemt;
 - (2) In geval van een slagman, wanneer hij plaatsneemt in het slagperk;

-
- (3) In geval van een veldspeler, wanneer hij de plaats in het veld bereikt die gewoonlijk wordt ingenomen door de veldspeler die hij heeft vervangen;
 - (4) In geval van een loper, wanneer hij plaatsneemt op het honk waarop de loper stond die door hem is vervangen.

Iedere spelactie door, of tegen een der bovengenoemde onaangekondigde invallers is reglementair.

- (k) Spelers en reserves van beide teams moeten op de bank (dug-out) plaatsnemen die voor hun team is gereserveerd, tenzij zij werkelijk aan het spel deelnemen, zich daarop voorbereiden of als coach fungeren bij het eerste of derde honk. Niemand, uitgezonderd spelers, invallers, managers, coaches, trainers en 'bat-boys/girls' mogen gedurende een wedstrijd op de spelersbank plaatsnemen.

Strafbepaling: Bij overtreding kan de scheidsrechter, na hem gewaarschuwd te hebben, de overtreder uit het veld sturen.

Alleen voor de KNBSB Regel 5.10(k): In tegenstelling tot deze regel heeft het bondsbestuur bepaald dat maximaal 3 burgers (scorer, teamleider, materiaalcommissaris) op de spelersbank (in de dug-out) mogen plaatsnemen.

(l) **Bezoek van de manager of coach aan de werper waarbij de werper moet worden vervangen**

Met betrekking tot het gaan van de manager of coach van de veldpartij naar zijn werper gedurende het spel wordt het volgende bepaald:

- (1) Het aantal malen dat een manager of coach per inning naar dezelfde werper mag gaan, wordt beperkt tot één;
- (2) Indien een manager of coach in dezelfde inning een tweede maal naar dezelfde werper gaat, dan moet deze werper automatisch door een andere werper worden vervangen;
- (3) Het is de manager of coach niet toegestaan een tweede maal naar de werpheuvel te gaan terwijl dezelfde slagman aan slag is, maar
- (4) Wanneer een slagman tijdens zijn slagbeurt wordt vervangen mag de manager of coach wel een tweede keer naar de werpheuvel gaan, maar als hij dit doet moet hij de werper vervangen.

Een manager of coach wordt geacht zijn bezoek aan de werper te hebben beëindigd wanneer hij de werpheuvel geheel heeft verlaten.

Toelichting Regel 5.10(l): Wanneer een manager of coach naar de achtervanger of een binnenvelder gaat en deze speler gaat dan naar de werper, of de werper komt naar hem toe voordat een tussenliggende spelsituatie heeft plaatsgevonden (een worp of anderszins), dan moet dit worden gelijkgesteld met een bezoek van de manager of coach aan de werper.

Iedere poging om deze regel te omzeilen, bijvoorbeeld doordat manager of coach naar de achtervanger of een binnenvelder gaat en deze speler vervolgens naar de werper gaat om met hem te overleggen, moet worden gelijkgesteld met een bezoek van manager of coach aan de werper.

Wanneer de coach naar de werpheuvel gaat en een werper vervangt en dan gaat de manager naar de werpheuvel om met de nieuwe werper te praten, dan betekent dat een bezoek aan die nieuwe werper in die inning.

Een manager of coach moet niet worden geacht zijn bezoek aan de werper te hebben beëindigd wanneer hij tijdelijk de werpheuvel verlaat met het doel om de scheidsrechter te informeren over een dubbele wijziging of vervanging.

In het geval dat een manager zijn eerste bezoek aan de werpheuvel heeft gebracht en dan voor de tweede keer naar de werpheuvel gaat in dezelfde inning met dezelfde werper op de plaat en dezelfde slagman aan slag en hij wordt door de scheidsrechter gewaarschuwd dat dit niet mogelijk is maar hij zet zijn bezoek toch door, dan moet de manager uit het veld worden gestuurd en de werper moet verder gaan met werpen naar de slagman totdat deze is uitgemaakt of op het honk is gekomen. Nadat de slagman is uitgemaakt of op het honk is gekomen moet deze werper vervangen worden. De manager (of diens plaatsvervanger) moet worden gewaarschuwd dat de werper na het afwerken van de slagman vervangen moet worden, zodat hij een nieuwe werper kan laten ingooien. In een dergelijk geval, zal de nieuwe werper zoveel tijd krijgen om ingooiballen te gooien als naar de mening van de scheidsrechter in een dergelijk geval gerechtvaardigd is.

Voor de toepassing van deze Regel 5.10(l), wordt het vervangen van de werper aangemerkt als één bezoek aan die werper in die inning, ongeacht of de manager of coach ervoor kiest om naar de werpheuvel te gaan, of dat de werper blijft deelnemen aan de wedstrijd op een andere veldpositie.

Verduidelijking KNBSB Toelichting Regel 5.10(l): Bij twee bezoeken aan dezelfde werper in één inning, waarbij deze werper bij het tweede bezoek wordt vervangen of veldspeler wordt, zal slechts één bezoek worden meegeteld voor het aantal bezoeken aan de werpheuvel zoals beschreven in Regel 5.10(m)(1).

Alleen voor de KNBSB Regel 5.10(l): Voor alle klassen honkbal geldt dat, in tegenstelling tot hetgeen in Regel 5.10(l) wordt bepaald, de werper bij een tweede bezoek van manager of coach in dezelfde inning in die wedstrijd niet meer als werper mag fungeren. Hij mag echter wel een veldpositie gaan innemen en op die manier de wedstrijd uitspelen.

Neemt de werper de veldpositie in dan dient uiteraard of een andere speler als werper te gaan optreden of moet een veldspeler worden vervangen (volgens Regel 5.10) om plaats te maken in de opstelling voor een eventuele nieuwe werper.

Alleen voor de KNBSB Regel 5.10(l): Als een werper vervangen moet worden dient de veldscheidsrechter zich alvast naar de bullpen te begeven om de invaller-werper te roepen.

(m) Limitatie van het aantal bezoeken aan de werpheuvel per wedstrijd

De volgende regel geldt voor alle klassen honkbal.

-
- (1) Bezoeken aan de werpheuvel waarbij de werper niet wordt vervangen, zijn gelimiteerd tot vijf per team, per negen innings. Voor iedere extra inning die wordt gespeeld, heeft ieder team recht op één extra bezoek aan de werpheuvel per inning waarbij de werper niet hoeft te worden vervangen.
 - (2) Voor het doel van deze Regel 5.10(m), moet het gaan van de manager of coach naar de werpheuvel om met zijn werper te praten worden gelijkgesteld aan een bezoek. Een veldspeler die zijn positie verlaat om met de werper te overleggen, evenals een werper die de werpheuvel verlaat om met een andere veldspeler te overleggen, moet worden gelijkgesteld aan een bezoek, onafhankelijk van waar het bezoek plaatsvindt of de lengte van het bezoek. Bezoeken door een manager, coach of veldspeler om een bezoek aan de werpheuvel bij te wonen die al bezig is, worden niet aangemerkt als een onafhankelijk bezoek. Daarnaast worden de volgende situaties niet als een bezoek aangemerkt:
 - (A) Discussies tussen werpers en veldspeler(s) die plaatsvinden tussen twee opeenvolgende slagmensen tijdens het normale verloop van het spel en waarbij zowel de veldspeler(s) als de werper zich niet hoeven te verplaatsen;
 - (B) Bezoeken van veldspelers aan de werpheuvel alleen om hun spikes schoon te maken, vooropgesteld dat de speler niet overlegt met de werper;
 - (C) Bezoeken aan de werpheuvel als gevolg van een blessure of potentiële blessure van de werper;
 - (D) Bezoeken van veldspelers aan de werpheuvel na het aankondigen van een vervanging aan de zijde van de slagpartij maar voorafgaand aan een volgende worp of spelactie;
 - (E) Bezoeken aan de werpheuvel van veldspelers die plaatsvinden gedurende een onderbreking van het spel ingevolge van het roepen van “time” door de scheidsrechter (bijvoorbeeld na een blessure aan een scheidsrechter of speler; de aanwezigheid van een toeschouwer, voorwerp, of een lid van het terreinpersoneel op het veld; een aanvraag van een manager voor een replay review, etc.), vooropgesteld dat het bezoek aan de werpheuvel de wedstrijd niet verder vertraagt;
 - (F) Bezoeken aan de werpheuvel van veldspelers na een homerun, vooropgesteld dat de veldspeler terugkeert naar zijn positie voordat de honkloper de thuisplaat passeert; en
 - (G) Bezoeken aan de werpheuvel van veldspelers gedurende een inningwissel of werperswissel, vooropgesteld dat het bezoek aan de werpheuvel niet verhindert dat de werper voldoet aan enige tijdslimieten die van toepassing zijn op de inningswissel of werperswissel.

Alleen voor de KNBSB Regel 5.10(m)(2): De scheidsrechter moet aan beide managers duidelijk aangeven indien een handeling van een manager of coach als een ‘bezoek’ in de zin van deze regel wordt aanmerkt. Of het wel of geen bezoek is, is een feitelijke beslissing. Een discussie daarover is niet mogelijk.

-
- (3) Onenigheid in de tekens. In het geval dat een team het aan hen toebedeelde aantal werpheuvelbezoeken in een wedstrijd (of extra inning) heeft opgebruikt en de plaatscheidsrechter is van mening dat de achtervanger en werper een verschil van mening hadden over de locatie of type worp welke door de achtervanger was gevraagd (anders aangeduid als een 'onenigheid in de tekens'), dan mag de plaatscheidsrechter, op aanvraag van de achtervanger, de achtervanger toestaan om een kort bezoek aan de werper te brengen. Echter, elk bezoek aan de werpheuvel dat het resultaat is van een 'onenigheid in de tekens' voordat het team het aan hen toebedeelde aantal werpheuvelbezoeken heeft opgebruikt moeten meetellen als een van de werpheuvelbezoeken van het aan het team totaal toebedeelde aantal.
 - (4) Handhaving van de limitatie in het aantal werpheuvelbezoeken. Een manager of coach die de foutlijn over gaat op weg naar de werpheuvel nadat zijn team alle bezoeken aan de werpheuvel heeft opgebruikt moet de werper vervangen, tenzij de werper nog niet heeft geworpen naar een minimum van drie opeenvolgende slagmensen in overeenstemming met Regel 5.10(g), in welk geval de werper zal blijven werpen tot hij het werpen naar zijn eerste drie opeenvolgende slagmensen heeft voltooid (of tot het einde van de inning), in overeenstemming met Regel 5.10(g). Indien een manager of coach van mening is dat een uitzondering op de werpheuvelbezoek regel van toepassing is, dan moet hij met de scheidsrechter overleggen voordat hij de foutlijn over gaat. In situaties waarin een team gedwongen wordt om een onbedoelde werperswissel te maken volgens deze regel, en er is geen nieuwe werper aan het ingooien, dan zal de manager of coach die de regel overtrad door het aantal toebedeelde werpers bezoeken te overschrijden uit het veld worden gestuurd. De scheidsrechter kan de invaller-werper extra tijd geven om zich voor te bereiden op de wedstrijd.

Indien een veldspeler een bezoek brengt aan de werpheuvel nadat zijn team alle bezoeken heeft opgebruikt kan hij uit het veld worden gestuurd vanwege het niet terug gaan naar zijn positie na opdracht van de scheidsrechter; echter, een ontoelaatbaar bezoek door een veldspeler zal niet vereisen dat de werper wordt vervangen.

5.11 – Aangewezen slagman

- (a) De regel voor de aangewezen slagman luidt als volgt:
 - (1) Een slagman kan worden aangewezen om te slaan in plaats van de werper die als beginnende werper op de line-up staat vermeld en alle daaropvolgende invaller-werpers (in de zin van Regel 3.03) in een wedstrijd, zonder dat dit de positie van deze werper(s) in die wedstrijd verder beïnvloedt. Indien een aangewezen slagman wordt gebruikt, dan moet deze worden geselecteerd voorafgaande aan de wedstrijd en moet deze aanwezig zijn op de line-up die aan de scheidsrechter wordt overhandigd. Als de manager 10 spelers op de line-up heeft geplaatst, maar hij vergeet om er een als de aangewezen slagman te benoemen, en de scheidsrechter of de andere manager bemerkt dit voordat de scheidsrechter "play" heeft geroepen bij aanvang van de wedstrijd, dan zal de scheidsrechter de manager die het verzuim heeft gemaakt opdragen een van de negen spelers, anders dan de werper, aan te wijzen als aangewezen slagman.

Toelichting Regel 5.11(a)(1): Een verbetering van een fout om een aangewezen slagman te benoemen wanneer 10 spelers op de slagvolgorde staan aangegeven is een kennelijke vergissing die voor het begin van de wedstrijd mag worden gecorrigeerd (zie toelichting Regel 4.03).

-
- (2) Een aangewezen slagman die in de slagvolgorde aan het begin van de wedstrijd als zodanig wordt opgegeven, moet tenminste een volledige slagbeurt voltooien (zie Regel 5.04(c)), tenzij de tegenpartij van werper wisselt.

Alleen voor de KNBSB Regel 5.11(a)(2): Deze regel vervalt indien de slagman een blessure oploopt of onwel raakt, waardoor hij naar de mening van de scheidsrechter niet langer in staat is om aan het spel deel te nemen.

- (3) Een team is niet verplicht om gebruik te maken van een aangewezen slagman, maar wanneer dit niet voor de aanvang van de wedstrijd wordt vastgesteld, kan in die wedstrijd door dat team geen aangewezen slagman meer worden gebruikt.
- (4) Een aangewezen slagman mag worden vervangen door een pinch-hitter. Iedere invaller voor een aangewezen slagman wordt op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman die is vervangen, mag op geen enkele wijze meer als speler aan de wedstrijd deelnemen.
- (5) Een aangewezen slagman mag als veldspeler worden gebruikt, waarbij hij in de slagvolgorde dan dezelfde plaats blijft innemen, maar de werper moet dan slaan op de plaats van de vervangen veldspeler, tenzij meer dan een vervanging plaatsvindt; in dat geval bepaalt de manager op welke plaats de werper en invallers gaan slaan.
- (6) Een honkloper mag de plaats van de aangewezen slagman innemen, wanneer deze op de honken is, en deze looper wordt dan op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman mag niet als invaller voor een honkloper optreden.
- (7) De plaats van de aangewezen slagman in de slagvolgorde is 'vast'. Het is niet toegestaan meer vervangingen tegelijk te doen, waardoor de plaats in de slagvolgorde van de aangewezen slagman zou veranderen.
- (8) Wanneer de werper van plaats wisselt met een veldspeler en dan een veldpositie gaat innemen, mag voor de rest van de wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.
- (9) Wanneer een invaller slaat in de plaats van enige speler in de slagvolgorde en dan als werper aan de wedstrijd gaat deelnemen, mag voor de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.
- (10) Wanneer de werper slaat of loopt in de plaats van de aangewezen slagman, betekent dit dat in de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman mag worden gespeeld. De werper mag alleen als invaller voor de aangewezen slagman slaan of lopen.
- (11) Als een manager 10 spelers op de line-up heeft staan, maar nalaat om er een als aangewezen slagman te benoemen, en de manager van de tegenpartij brengt de fout onder de aandacht van de scheidsrechter nadat de wedstrijd gestart is, dan
- (A) zal de werper verplicht worden te slaan in de slagvolgorde op de plaats van de speler die geen positie in het veld heeft ingenomen, indien de spelers hun veldposities hebben ingenomen, of

-
- (B) als de spelers nog niet hun veldpositie hebben ingenomen, zal de werper in de slagvolgorde worden geplaatst op de plaats van een van de spelers gekozen door de manager van het team.

In beide gevallen zal de speler welke door de werper wordt vervangen in de slagvolgorde worden beschouwd te zijn vervangen en mag niet meer deelnemen aan deze wedstrijd. Verder zal dit team voor de rest van deze wedstrijd geen gebruik meer kunnen maken van een aangewezen slagman. Iedere spelactie gemaakt voordat de overtreding onder de aandacht van de scheidsrechter is gebracht zal geldig zijn, en is onderhevig aan Regel 6.03(b) (Verkeerde slagman).

- (12) Wanneer de aangewezen slagman een veldpositie inneemt, mag in de rest van die wedstrijd geen gebruik meer worden gemaakt van een aangewezen slagman.
- (13) Een invaller voor de aangewezen slagman behoeft pas te worden opgegeven wanneer de slagman aan slag zou zijn gekomen.
- (14) Indien een speler van de veldpartij naar de werpheuvel gaat (d.w.z. de werper vervangt), dan mag de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.
- (15) De aangewezen slagman mag niet in de bullpen zitten, tenzij hij daar is als bullpen achtervanger.

Alleen voor de KNBSB Regel 5.11(a)(15): Deze regel is niet van toepassing.

Alleen voor de KNBSB Toelichting Regel 5.11: Indien de aangewezen slagman in strijd met Regel 5.11 wordt vervangen is een reglementair protest mogelijk gedurende de gehele wedstrijd en na afloop daarvan, met inachtneming van het bepaalde in hoofdstuk 7, art. 7.1 e.v. van het Reglement van Wedstrijden.

(b) Startende werper als aangewezen slagman

Een team is niet verplicht om een aangewezen slagman te gebruiken voor de werper. Echter, als de startende werper voor zichzelf slaat, wordt de speler gezien als twee verschillende personen voor de toepassing van Regel 5.11(a). In deze gevallen moet de manager 10 spelers op de line-up vermelden, en deze speler moet twee keer worden genoemd – eenmaal als de startende werper en eenmaal als de aangewezen slagman. Dus, als de startende werper wordt vervangen, kan hij doorspelen als de aangewezen slagman (maar kan hij niet meer werpen in de wedstrijd), en als de aangewezen slagman wordt vervangen, kan hij doorspelen als de werper (maar hij kan niet meer voor zichzelf slaan). Als de speler tegelijkertijd wordt vervangen als startende werper en aangewezen slagman, kan hij niet vervangen worden door een andere dubbel-inzetbare speler die beide rollen vervult als verschillende personen (dit kan slechts eenmaal worden gedaan op de oorspronkelijke line-up door aan te geven dat de startende werper voor zichzelf slaat).

In tegenstelling tot wat in Regel 5.11(a) is vermeld, kan een team een aangewezen slagman blijven gebruiken als een dergelijke werper slaat of loopt als aangewezen slagman, of als een dergelijke aangewezen slagman de rol van werper inneemt. Echter, als een dergelijke speler wordt gewisseld als werper of als aangewezen slagman naar een positie in het veld gaat

anders dan die van werper, dan kan in de wedstrijd door dat team geen aangewezen slagman meer worden gebruikt.

5.12 – Scheidsrechter roept “time” en de bal is dood

- (a) Indien de plaatscheidsrechter het spel wenst te onderbreken, roept hij “time”. Wanneer hij daarna “play” roept, wordt de onderbreking opgeheven en het spel hervat. Tussen het afroepen van “time” en “play” is de bal dood.
- (b) De bal wordt dood wanneer een scheidsrechter “time” roept. De plaatscheidsrechter moet “time” roepen:
 - (1) Wanneer naar zijn mening het weer, duisternis of soortgelijke omstandigheden het verder spelen op dat ogenblik onmogelijk maken;
 - (2) Wanneer een storing in de verlichting het moeilijk of onmogelijk maakt voor de scheidsrechters om het spel te volgen.

Alleen voor de KNBSB Regel 5.12(b)(2): Indien een spelsituatie gaande is wanneer een storing in de verlichting optreedt en in die spelsituatie was nog verdere actie mogelijk, dan wordt de gehele spelsituatie geannuleerd. Wanneer de storing is opgeheven moet het spel worden hervat in de toestand die bestond bij de aanvang van de spelsituatie die door de storing in de verlichting werd onderbroken.

- (3) Wanneer een ongeluk het aan een speler of een scheidsrechter niet mogelijk maakt om verder te spelen:
 - (A) Indien een loper een ongeluk krijgt waardoor hij niet kan opschuiven naar een honk waarop hij recht heeft, zoals in het geval van een homerun waarbij de bal buiten het speelveld is geslagen, of wegens het toekennen van één of meer honken, moet aan een invaller worden toegestaan deze spelsituatie af te maken.
- (4) Wanneer een manager “time” vraagt om van spelers te wisselen, of voor overleg met een van zijn spelers.
- (5) Wanneer de scheidsrechter de bal wil onderzoeken, overleg wil plegen met een der managers, of om soortgelijke redenen.
- (6) Wanneer een veldspeler, na een hoge bal gevangen te hebben, stapt of valt in onbespeelbaar gebied. Alle andere honklopers mogen één honk opschuiven zonder te kunnen worden uitgemaakt, vanaf het laatst reglementair aangeraakte honk op het moment dat de veldspeler het onbespeelbaar gebied betreedt.
- (7) Wanneer de scheidsrechter een speler of een ander persoon uit het veld stuurt.
- (8) Behalve in het geval genoemd onder (2) en (3)(A) van deze regel, mag geen enkele scheidsrechter “time” roepen terwijl er een spelsituatie gaande is.

Nadat de bal dood is, moet het spel worden hervat wanneer de werper zijn plaats op de werpplaat inneemt met een nieuwe bal of dezelfde bal in zijn bezit en de plaatscheidsrechter

“play” roept. De plaatscheidsrechter moet “play” roepen zodra de werper zijn plaats op de werpplaat inneemt met de bal in zijn bezit.

6.00 – VERKEERDE SPELACTIES, VERBODEN HANDELINGEN EN ONBEHOORLIJK GEDRAG

6.01 – Hinderen, Obstructie, en Botsing met de achtervanger

(a) Hinderen slagman of honkloper

Het is hinderen door een slagman of een honkloper wanneer:

- (1) Na de derde slag die niet gevangen wordt door de achtervanger, de slagman-honkloper duidelijk de achtervanger hindert bij diens poging om de bal te spelen. De slagman-honkloper is uit, de bal is dood, en alle andere lopers keren terug naar het honk dat het laatst door hen reglementair was aangeraakt op het moment van de worp. Als een worp die niet wordt gevangen in de buurt van de thuisplaat blijft en deze per ongeluk van richting wordt veranderd door de slagman of scheidsrechter, is de bal dood, en alle lopers keren terug naar het honk dat het laatst door hen reglementair was aangeraakt op het moment van de worp (maar als dit de derde slag was, dan is de slagman uit);

Toelichting Regel 6.01(a)(1): Indien de geworpen bal afketst van de achtervanger of scheidsrechter en vervolgens de slagman-honkloper raakt, wordt dit niet gezien als hinderen, tenzij, naar het oordeel van de scheidsrechter, de slagman-honkloper duidelijk de achtervanger hindert in diens poging om de bal te spelen.

- (2) Hij opzettelijk de loop van een fout geslagen bal op enigerlei wijze beïnvloedt;
- (3) Voor er twee uit zijn en een loper op het derde honk, de slagman een veldspeler hindert bij een spelsituatie op de thuisplaat; de loper is uit;
- (4) Enig lid of leden van de slagpartij staan bij, of zich verzamelen rond enig honk waarheen een loper onderweg is, teneinde de veldspelers in de war te brengen, hen te hinderen of het hen moeilijker te maken. De loper moet worden uitgegeven wegens het hinderen van zijn teamgenoot of teamgenoten;
- (5) Enige slagman of honkloper die zojuist is uitgemaakt, of enige loper die zojuist een punt heeft gescoord, hindert bij enige volgende spelsituatie tegen een loper, of hierbij belemmerend optreedt. Deze loper moet dan worden uitgegeven wegens het hinderen door zijn teamgenoot (zie Regel 6.01(j));

Toelichting Regel 6.01(a)(5): Indien een slagman of honkloper door blijft lopen of terugkeert of probeert terug te keren naar zijn laatst reglementair aangeraakte honk nadat hij is uitgemaakt, moet deze handeling op zichzelf niet worden beschouwd als het hinderen, in de war brengen of belemmeren van de veldspelers.

- (6) Indien naar het oordeel van de scheidsrechter een honkloper opzettelijk in aanraking komt met een geslagen bal of een veldspeler hindert bij het spelen van een geslagen bal met de kennelijke bedoeling om een dubbelspel te verhinderen, is de bal dood. De scheidsrechter moet de loper uitgeven wegens hinderen en moet tevens de slagman-honkloper uitgeven wegens de door zijn teamgenoot begane overtreding. In geen geval mogen honken worden gelopen of punten worden gescoord als gevolg van de handeling van de overtredende loper (zie Regel 6.01(j));

-
- (7) Indien de slagman-honkloper naar het oordeel van de scheidsrechter opzettelijk in aanraking komt met een geslagen bal of een veldspeler hindert bij het spelen van een geslagen bal met de kennelijke bedoeling om een dubbelspel te verhinderen, is de bal dood; de scheidsrechter moet de slagman-honkloper uitgeven wegens hinderen en moet tevens die looper uitgeven die zich het dichtst bij de thuisplaat bevond, ongeacht op welke honken een dubbelspel mogelijk geweest zou zijn. In geen geval mogen honken worden gelopen als gevolg van het hinderen (zie Regel 6.01(j));
 - (8) Naar de mening van de scheidsrechter de honk coach bij het derde of het eerste honk, door de looper aan te raken of vast te houden deze lichamelijk hulp verleent bij het terugkeren naar of het verlaten van het derde of eerste honk;
 - (9) Met een looper op het derde honk, de honk coach het coachvak verlaat en zich zodanig gedraagt dat hij een aangooi van een veldspeler uitlokt;
 - (10) Hij verzuimt een veldspeler te ontwijken die tracht een geslagen bal te spelen, of opzettelijk hindert bij een aangegooide bal, vooropgesteld dat indien twee of meer veldspelers trachten een geslagen bal te spelen en de looper met één of meer van hen in aanraking komt, de scheidsrechter moet beslissen welke veldspeler recht heeft op bescherming onder deze regel. Hij moet de looper niet uitgeven wegens het in contact komen met een andere veldspeler dan die welke naar de mening van de scheidsrechter de geslagen bal moest spelen. De scheidsrechter zal de looper uitgeven in overeenstemming met Regel 5.09(b)(3). Als de derde nul gemaakt wordt omdat een looper wordt uitgegeven voor hinderen bij een foutslag, wordt de slagman-honkloper geacht zijn slagbeurt te hebben voltooid en de eerste slagman in de volgende inning is de speler die hem opvolgt in de slagvolgorde (als er minder dan twee nullen zijn, zal de slagman zijn slagbeurt voltooien). Als de slagman-honkloper niet wordt geacht een veldspeler gehinderd te hebben die tracht een geslagen bal te spelen, en als het hinderen door een honkloper niet geacht wordt opzettelijk te zijn, dan zal de slagman-honkloper recht krijgen op het eerste honk;

Toelichting Regel 6.01(a)(10): Wanneer een achtervanger en een slagman-honkloper op weg naar het eerste honk met elkaar in contact komen terwijl de achtervanger tracht de geslagen bal te spelen, vindt als regel geen overtreding plaats en moet niets worden afgeroepen. "Obstructie" door de veldspeler die tracht een geslagen bal te spelen moet alleen in zeer duidelijke en onsportieve gevallen worden afgeroepen, omdat de regels die veldspeler in dat geval voorrang geven; deze voorrang is echter geen vrijbrief om bijvoorbeeld opzettelijk een looper te laten struikelen, al gebeurt dit tijdens het spelen van de geslagen bal. Wanneer de achtervanger de geslagen bal speelt en enige veldspeler, inclusief de werper, begaat obstructie tegen de looper op weg naar het eerste honk moet "obstructie" worden afgeroepen en krijgt de honkloper recht op het eerste honk.

- (11) Een goed geslagen bal hem op goed gebied raakt alvorens een veldspeler te raken. Indien een goed geslagen bal door een binnenvelder wordt gemist en vlak achter hem een looper raakt, of de looper raakt nadat de bal door een veldspeler van richting is veranderd, moet de scheidsrechter de looper niet uitgeven wegens het geraakt worden door een geslagen bal. Bij het nemen van deze beslissing moet de scheidsrechter er van overtuigd zijn dat de bal door de binnenvelder werd gemist en dat geen andere binnenvelder nog de kans had om de bal te spelen. Indien, naar de mening van de

scheidsrechter, de looper opzettelijk tegen een geslagen bal schopt welke door een binnenvelder is gemist, moet de looper wegens hinderen worden uitgegeven.

Strafbepaling voor hinderen: De looper is uit en de bal is dood.

Indien de scheidsrechter de slagman, de slagman-honkloper of een looper uit geeft wegens hinderen, dan dienen alle andere lopers, naar het oordeel van de scheidsrechter, terug te keren naar het laatste reglementair bezette honk, tenzij anders bepaald door deze regels.

In het geval dat de slagman-honkloper niet het eerste honk bereikt heeft, zullen alle lopers terugkeren naar het laatst bezette honk ten tijde van de worp; echter, als tijdens een tussenliggende actie op de plaat met minder dan twee nullen een looper scoort, waarna de slagman-honkloper uit wordt gegeven voor het lopen buiten de 1-meter lijn, de looper is “in” en het punt telt.

Toelichting Regel 6.01(a) Strafbepaling voor hinderen: Een looper die een veldspeler hindert bij een poging om een geslagen bal te spelen is uit, of het hinderen opzettelijk geschiedde of niet.

Indien echter een looper, terwijl hij in contact is met een reglementair bezet honk, een veldspeler hindert moet hij niet worden uitgegeven, tenzij naar de mening van de scheidsrechter het hinderen, het op goed gebied, hetzij op fout gebied, opzettelijk geschiedt.

Indien de scheidsrechter van mening is dat het hinderen opzettelijk geschiedt, moet de volgende straf worden toegepast: Zijn er minder dan twee nullen, dan moet de scheidsrechter zowel de looper als de slagman-honkloper uitgeven. Zijn er twee nullen, dan moet de scheidsrechter de slagman-honkloper uitgeven.

Wanneer een honkloper ingesloten wordt tussen derde honk en thuisplaat, de opvolgende looper is opgeschoven en staat op het derde honk en de looper die ingesloten is wordt uitgegeven wegens hinderen (hinderen slagpartij), moet de scheidsrechter de looper die inmiddels op het derde honk staat, terugsturen naar het tweede honk. Hetzelfde principe geldt wanneer het insluiten tussen tweede en derde honk plaatsvindt en de volgende looper heeft het tweede honk bereikt. (De reden is dat geen enkele looper mag opschuiven in een spelsituatie waarin hinderen slagpartij plaatsvindt en een looper wordt geacht een honk te bezetten totdat hij reglementair het volgende honk heeft bereikt. De looper die wordt uitgegeven wegens hinderen bezet dus nog het honk vanwaar hij vertrokken is en de opvolgende looper moet daarom terug).

(b) Veldspeler heeft voorrang

De spelers, coaches of enig lid van een slagpartij moeten iedere ruimte (met inbegrip van de spelersbanken en bullpens) vrijmaken die een veldspeler nodig heeft die tracht een geslagen of aangegooide bal te spelen. Indien een lid van de slagpartij (anders dan een honkloper) een veldspeler hindert bij het vangen of verwerken van een geslagen bal, dan is het spel dood, de slagman wordt uitgegeven en alle honklopers keren terug naar het honk dat ze bezetten ten tijde van de worp. Indien een lid van de slagpartij (anders dan een honkloper) een veldspeler hindert bij het verwerken van een aangegooide bal, dan is het spel dood, de honkloper op wie de actie werd gemaakt wordt uitgegeven en alle honklopers keren terug naar het laatst reglementair bezette honk op het moment van hinderen.

Toelichting Regel 6.01(b): Hinderen door de veldpartij is een handeling van een veldspeler, waarbij de slagman gehinderd wordt bij het slaan van de bal of hem belet wordt dit te doen.

(c) **Hinderen achtervanger**

De slagman wordt honkloper en heeft recht op het eerste honk zonder dat hij kan worden uitgemaakt (vooropgesteld dat hij naar het eerste honk gaat en dit aanraakt) wanneer de achtervanger of enige veldspeler hem hindert. Indien op het hinderen een spelsituatie volgt, mag de manager van de slagpartij de plaatscheidsrechter mededelen dat hij de straf op hinderen niet toegepast wil zien en de spelsituatie accepteert zoals deze geworden is. Deze mededeling moet worden gedaan onmiddellijk aan het einde van de spelsituatie. Indien echter de slagman het eerste honk bereikt op een geslagen bal, een fout, vier wijd, geraakt door geworpen bal of anderszins en alle andere lopers schuiven tenminste één honk op, gaat het spel gewoon door en vervalt het hinderen.

Toelichting Regel 6.01(c): Wanneer tijdens een spelsituatie “hinderen achtervanger” wordt afgeroepen, moet de scheidsrechter het spel laten doorgaan, omdat de manager mag kiezen voor de spelsituatie. Wanneer de slagman-honkloper het eerste honk mist, of een loper mist het volgende honk, zal hij worden beschouwd als dat honk bereikt te hebben, zoals aangegeven in het ‘N.B.’ bij Regel 5.06(b)(3)(D).

Voorbeelden van spelsituaties welke de manager zou kunnen kiezen:

- 1. Loper op drie, één uit, slagman slaat hoge bal in het buitenveld waarop de loper scoort. Hinderen achtervanger was afgeroepen. De manager van de slagpartij mag het gescoorde punt kiezen en de slagman uit (op de vang), of hij kan de loper op drie laten en de slagman recht laten krijgen op het eerste honk.*
- 2. Loper op tweede honk. Achtervanger hindert de slagman tijdens het ‘goed’ stoten van de bal, waardoor de honkloper opschuift naar het derde honk. De manager zou de voorkeur kunnen geven aan een loper op drie met één uit (spelsituatie) boven het hebben van lopers op tweede en eerste honk*

Wanneer een loper tracht te scoren door het stelen van de thuisplaat of door ‘squeeze play’, zie de aanvullende straf als omschreven in Regel 6.01(g).

Wanneer de achtervanger de slagman hindert voordat de werper de bal heeft geworpen, moet dit niet worden beschouwd als het hinderen van de slagman krachtens Regel 5.05(b)(3). In een dergelijk geval moet de scheidsrechter “time” roepen en werper en slagman ‘opnieuw laten beginnen’.

Het doen van de keuze moet geschieden door de manager/coach bij de plaatscheidsrechter, onmiddellijk na de spelsituatie en een eenmaal gedane keuze kan niet worden gewijzigd.

(d) **Onopzettelijk hinderen**

Indien onopzettelijk hinderen plaats vindt door personen die geautoriseerd zijn om zich op het speelveld te bevinden (met uitzondering van leden van de slagpartij die aan het spel deelnemen, of een honk coach die zich in het coachvak bevindt, en die een veldspeler hindert die probeert een geslagen of gegooide bal te verwerken, of een scheidsrechter) blijft de bal in spel. Indien het hinderen opzettelijk geschiedt, is de bal dood op het moment van hinderen

en moet de scheidsrechter dusdanige maatregelen treffen als naar zijn mening noodzakelijk zijn om de gevolgen van het hinderen op te heffen.

Toelichting Regel 6.01(d): Voor de personen die hierboven worden uitgezonderd, wordt verwezen naar de Regels 6.01(b). Zie ook Regels 5.06(c)(2), 5.06(c)(6) en 5.05(b)(4), waarin hinderen door een scheidsrechter wordt behandeld, en Regel 5.09(b)(3), waarin hinderen door een honkloper wordt behandeld.

De vraag van opzettelijk of onopzettelijk dient te worden afgemeten naar de handelwijze van de personen in kwestie. Bijvoorbeeld: Een ballenjongen, terreinknecht, politieagent etc., die tracht een aangegooide of geslagen bal te ontwijken maar niettemin hierdoor wordt geraakt, hindert onopzettelijk. Indien hij echter de bal oppakt, vangt of aanraakt door het opzettelijk duwen of schoppen van de bal, moet deze handeling beschouwd worden als opzettelijk hinderen.

Voorbeeld: Slagman slaat de bal naar de korte stop die de bal speelt maar ongecontroleerd langs de eerste honkman gooit. De coach bij het eerste honk tracht de bal te ontwijken, valt op de grond en de eerste honkman, op weg om de doorgeschoten bal op te halen, struikelt over de coach; de slagman-honkloper bereikt als gevolg van deze situatie het derde honk. De vraag is nu of de scheidsrechter "hinderen" moet afroepen, begaan door de coach. Dit ligt geheel aan de waarneming van de scheidsrechter; als deze van mening is dat de coach alles heeft gedaan om te voorkomen dat hij bij de spelsituatie zou hinderen, moet geen "hinderen" worden gegeven. Als de scheidsrechter echter van mening is dat de coach het alleen maar deed voorkomen alsof hij trachtte niet te hinderen maar in feite het spel wel wilde beïnvloeden, dan moet krachtens deze regel hinderen worden gegeven.

(e) Hinderen toeschouwer

Indien bij een aangegooide of een geslagen bal een toeschouwer hindert, wordt de bal dood op het moment van hinderen en moet de scheidsrechter die maatregelen treffen die naar zijn mening noodzakelijk zijn om de gevolgen van het hinderen op te heffen.

Officiële beslissing: Indien door hinderen van een toeschouwer een veldspeler kennelijk niet in staat is een hoog geslagen bal te vangen, moet de scheidsrechter de slagman uit verklaren.

Toelichting Regel 6.01(e): Er is verschil tussen een bal die in de tribune wordt gegooid of geslagen en dan een toeschouwer raakt (aangezien deze bal buiten spel is, ook al zou hij weer in het veld terugstuiten) en het geval dat een toeschouwer het veld op gaat, of over, onder of door een afrastering heen reikt en de bal in spel aanraakt of op andere wijze een veldspeler hindert. In het laatste geval is kennelijk opzet aanwezig en dit geval dient dan als opzettelijk hinderen te worden aangemerkt als omschreven in Regel 6.01(d). Slagman en honklopers moeten die honken krijgen die zij naar de mening van de scheidsrechter zouden hebben bereikt indien het hinderen niet had plaatsgevonden.

Hinderen moet niet worden afgeroepen wanneer een veldspeler over een afscheiding heen reikt om een bal te vangen. Hij doet dit op eigen risico. Zou een toeschouwer echter over de afrastering, muur of touw heen in het speelveld reiken en kennelijk een veldspeler beletten de bal te vangen, dan moet de slagman worden uitgegeven wegens hinderen van de toeschouwer.

Voorbeeld: Loper op derde honk, één uit en de slagman slaat een hoge bal ver in het buitenveld (goed of fout). Een toeschouwer hindert kennelijk de buitenvelder die tracht de bal te vangen.

De scheidsrechter geeft nu de slagman uit wegens hinderen. De bal is op dat moment dood. De scheidsrechter besluit met het oog op de afstand waarheen de bal geslagen werd, dat de loper op het derde honk na de vangbal binnengekomen zou zijn als de veldspeler, die gehinderd werd, de bal gevangen had; daarom mag deze honkloper binnenkomen. Dit zou niet het geval kunnen zijn wanneer het hinderen bij de hoog geslagen bal plaatsvond dicht bij de thuisplaat.

(f) Hinderen coach en scheidsrechter

Indien een honk coach buiten zijn schuld wordt geraakt door een aangegooide bal, of indien een scheidsrechter wordt geraakt door een geworpen of aangegooide bal, blijft de bal in spel. Indien echter een coach hindert bij een aangegooide bal, is de loper uit.

Toelichting Regel 6.01(f): Hinderen door de scheidsrechter vindt plaats: (1) als hij de achtervanger belemmert bij het doen van een aangooi om het stelen van een honk te voorkomen; of (2) wanneer een goed geslagen bal een scheidsrechter raakt op goed gebied voordat de bal een veldspeler passeert. Hinderen door de scheidsrechter kan ook plaatsvinden indien een scheidsrechter een achtervanger hindert bij het teruggooien van de bal naar de werper.

(g) Hinderen met 'squeeze play' of stelen thuisplaat

Indien, met een loper op het derde honk die tracht een punt te scoren door 'squeeze play' of door te stelen, de achtervanger of enige andere veldspeler op of voor de thuisplaat stapt zonder de bal in zijn bezit, of de slagman of diens knuppel aanraakt, moet voor de werper schijn worden genoteerd, de slagman krijgt het eerste honk toegewezen wegens hinderen en de bal is dood.

(h) Obstructie

Wanneer obstructie plaatsvindt, moet de scheidsrechter dit afroepen of aangeven.

- (1) Indien wordt getracht de loper tegen wie obstructie werd begaan, uit te maken, of indien obstructie wordt begaan tegen de slagman-honkloper voordat deze het eerste honk aanraakt, is de bal dood en mogen alle lopers, zonder uitgemaakt te kunnen worden, opschuiven naar de honken die zij naar de mening van de scheidsrechter zouden hebben bereikt indien geen obstructie had plaats gevonden. De loper tegen wie obstructie werd begaan krijgt tenminste één honk verder toegewezen dan het honk dat hij vóór de obstructie het laatst reglementair had aangeraakt. Iedere voorgaande loper die wordt gedwongen op te schuiven door de toekenning van honken als gevolg van obstructie, mag opschuiven zonder dat hij kan worden uitgemaakt.

Toelichting Regel 6.01(h)(1): Wanneer wordt getracht een loper tegen wie obstructie wordt begaan uit te maken, moet de scheidsrechter obstructie aangeven op dezelfde manier als hij "time" roept, met beide handen boven het hoofd. De bal is onmiddellijk dood na dit teken; indien echter een aangegooide bal al in vlucht was voordat obstructie door de scheidsrechter werd afgeroepen en deze aangooi zou in een overthrow resulteren, dan krijgen de lopers die honken toegewezen die zij normaal wegens de overthrow zouden hebben gekregen indien geen obstructie had plaatsgevonden. Tijdens een spelsituatie waarin een loper tussen tweede en derde honk wordt ingesloten en obstructie tegen hem wordt begaan door de derde honkman, terwijl hij tracht het derde honk te bereiken en terwijl de bal in vlucht is wegens een aangooi van de korte stop, krijgt de loper de thuisplaat toegewezen indien de aangooi een overthrow

wordt. Alle andere lopers die tijdens deze situatie op de honken waren krijgen eveneens twee honken, gerekend vanaf het honk dat door hen het laatste reglementair werd aangeraakt voordat obstructie werd afgeroepen.

- (2) Indien niet wordt getracht de loper tegen wie obstructie werd begaan uit te maken, moet het spel doorgaan totdat geen verdere actie meer mogelijk is. Dan moet de scheidsrechter “time” roepen en zo nodig die maatregelen treffen welke naar zijn mening de gevolgen van de obstructie ongedaan zullen maken.

Toelichting Regel 6.01(h): Indien krachtens deze regel de bal niet dood is wegens obstructie en de loper tegen wie obstructie werd begaan gaat verder dan het honk dat hij, naar de mening van de scheidsrechter, zou moeten krijgen wegens de obstructie, doet hij dit op eigen risico en kan hij worden uitgetikt. Dit is een feitelijke beslissing van de scheidsrechter.

N.B.: *De achtervanger, zonder de bal in zijn bezit, heeft niet het recht het pad van een loper te blokkeren die tracht een punt te scoren. De weg tussen de honken behoort toe aan de loper en de achtervanger mag zich daar alleen bevinden wanneer hij de bal speelt of wanneer hij de bal al in zijn hand heeft.*

Toelichting Regel 6.01(h): Wanneer een veldspeler op het punt staat een aangegooide bal te vangen en wanneer de bal in vlucht onderweg is naar de veldspeler en zo dicht bij hem dat hij de plaats moet innemen die hij inneemt, om de bal in zijn bezit te krijgen, mag hij worden beschouwd als te ‘proberen de bal te spelen’. Het is geheel aan het inzicht van de scheidsrechter om te bepalen of een veldspeler tracht de bal te spelen of niet. Nadat een veldspeler een poging heeft gedaan om een bal te spelen en hij mist, dan kan hij niet langer worden beschouwd als bezig te zijn om de bal te spelen.

Bijvoorbeeld: Een binnenvelder duikt naar een grondbal, de bal passeert hem en hij blijft op de grond liggen, waardoor hij een honkloper hindert, de kans is groot dat hij obstructie tegen deze loper begaat.

(i) **Botsing bij de thuisplaat**

- (1) Een loper die tracht te scoren mag niet afwijken van zijn directe pad naar de thuisplaat om contact te zoeken met de achtervanger, of anderszins een vermijdbare botsing veroorzaken. Als, in de beoordeling van de scheidsrechter, een loper die probeert te scoren op zo’n manier contact zoekt met de achtervanger, moet de scheidsrechter de loper uitgeven (ongeacht of de achtervanger de bal in zijn bezit houdt). In dergelijke omstandigheden, zal de scheidsrechter het spel dood maken, en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het laatst aangeraakte honk op het moment van de botsing. Als de loper op passende wijze een sliding maakt naar de thuisplaat, wordt hij niet geacht Regel 6.01(i) te hebben overtreden.

Toelichting Regel 6.01(i)(1): Het ontbreken van een poging door de loper om de thuisplaat aan te raken, het omlaag brengen van de schouder door de loper, of de loper die doordruwt met zijn handen, ellebogen of armen, zal mede bepalen of de loper afweek van het pad met het doel om contact te zoeken met de achtervanger in overtreding van Regel 6.01(i), of anderszins een botsing veroorzaakte die vermeden had kunnen worden. Een sliding zal geacht worden correct te zijn, in het geval van een sliding met de voeten vooruit, als zitvlak en benen van de loper de grond aanraken voordat er contact met de achtervanger wordt gemaakt. In het geval van een sliding met het hoofd vooruit, zal de loper geacht worden een correcte sliding te hebben

gemaakt als zijn bovenlichaam de grond aanraakt voordat er contact met de achtervanger wordt gemaakt. Als de achtervanger het pad van de loper blokkeert, zal de scheidsrechter niet beslissen dat de loper een vermijdbare botsing veroorzaakt in overtreding met deze Regel 6.01(i)(1).

- (2) Tenzij de achtervanger in het bezit is van de bal, mag de achtervanger het pad van de loper die probeert te scoren niet blokkeren. Als, naar het oordeel van de scheidsrechter, de achtervanger zonder dat hij de bal in zijn bezit heeft het pad van de loper blokkeert, dan zal de scheidsrechter de loper in geven door te roepen of het signaal te geven. In afwijking van het bovenstaande, zal het niet worden geacht een overtreding van deze Regel 6.01(i)(2) te zijn als de achtervanger het pad van de loper blokkeert in een legitieme poging om de bal te verwerken (bijv. als reactie op de richting, de baan of de stuit van de binnenkomende aangooi, of als een reactie op een aangooi die afkomstig is van een werper of ingekomen binnenvelder). Daarnaast, zal een achtervanger zonder dat hij de bal in zijn bezit heeft niet worden geacht deze Regel 6.01(i)(2) te hebben overtreden als de loper de botsing met de achtervanger (of andere veldspeler die de thuisplaat overneemt) had kunnen vermijden door het maken van een sliding.

Toelichting Regel 6.01(i)(2): Een achtervanger zal niet worden geacht Regel 6.01(i)(2) te hebben overtreden tenzij hij zowel de thuisplaat heeft geblokkeerd zonder in het bezit te zijn van de bal (of wanneer hij niet een legitieme poging doet om de aangooi te verwerken), als ook de voortgang van de loper die probeert te scoren bemoeilijkt of belemmerd heeft. Een achtervanger zal niet worden geacht de voortgang van de loper bemoeilijkt of belemmerd te hebben als, naar het oordeel van de scheidsrechter, de loper uitgegeven zou zijn ondanks dat de achtervanger de thuisplaat geblokkeerd heeft. Daarnaast, zal een achtervanger zijn uiterste best moeten doen om onnodig en krachtig contact te vermijden bij het tikken van een loper die probeert een sliding te maken. Een achtervanger die onnodig en krachtig contact met de loper maakt die probeert een sliding te maken (bijv. door contact te maken gebruikmakend van een knie, beenbeschermer, elleboog of onderarm) zal uit het veld worden gestuurd.

Alle verwijzingen naar ‘de achtervanger’ in deze Regel 6.01(i) zijn van overeenkomstige toepassing op andere veldspelers die de thuisplaat overnemen. Daarnaast, is Regel 6.01(i)(2) niet van toepassing bij een gedwongen loop situatie op de thuisplaat.

(j) Sliding naar een honk bij dubbelspel pogingen

Als een loper geen geoorloofde sliding maakt, en hij zoekt contact (of doet een poging om contact te maken) met een veldspeler met als doel het opbreken van een dubbelspel, dan zal hij worden uitgegeven vanwege het hinderen op basis van Regel 6.01. Een ‘geoorloofde sliding’ voor het doel van Regel 6.01 vindt plaats wanneer de loper:

- (1) start met zijn sliding (e.g. maakt contact met de grond) voordat hij het honk bereikt;
- (2) in staat is en probeert om het honk te bereiken met zijn hand of voet;
- (3) in staat is en probeert om op het honk te blijven na voltooiing van de sliding; en
- (4) een sliding maakt binnen bereik van het honk zonder af te wijken van zijn directe pad met als doel om contact te zoeken met een veldspeler.

Een looper die een 'geoorloofde sliding' maakt zal niet worden uitgegeven vanwege hinderen op basis van Regel 6.01, zelfs in die situaties waarbij de looper contact maakt met de veldspeler als gevolg van het maken van een geoorloofde sliding. Daarnaast zal er geen hinderen worden afgeroepen wanneer het contact van de looper met de veldspeler het gevolg was van het feit dat de veldspeler zich bevindt in (of begeeft in) het directe pad van de looper naar het honk.

Ondanks het bovenstaande, zal een sliding niet worden aangemerkt als een 'geoorloofde sliding' als de looper een zijwaartse rollende sliding maakt, of doelbewust contact met de veldspeler zoekt (of probeert te maken) door het optillen en het maken van een trappende beweging met zijn been boven kniehoogte van de veldspeler of doordat hij zijn arm of bovenlichaam naar de veldspeler beweegt.

Indien de scheidsrechter beoordeelt dat de looper Regel 6.01(j) overtreedt, dan zal de scheidsrechter zowel de looper als de slagman-honkloper uitgeven. Indien echter de looper al uitgemaakt is dan zal de looper welke de veldpartij probeerde uit te maken uitgegeven worden.

6.02 – Onreglementaire handeling van de werper

(a) Schijn

Indien er (een) honkloper(s) is (zijn), is het schijn wanneer:

- (1) De werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, enige beweging maakt welke van nature behoort bij zijn worp en dan de worp niet uitvoert;

Toelichting Regel 6.02(a)(1): Wanneer een linkshandige of rechtshandige werper zijn vrije voet voorbij (achter) de achterzijde van de werpplaat zwaait, is hij verplicht naar de slagman te werpen met uitzondering van een aangooi naar het tweede honk om te trachten een honkloper op het tweede honk uit te maken.

- (2) De werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, doet alsof hij naar het eerste of derde honk zal gooien en deze aangooi dan niet uitvoert;
- (3) De werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, geen stap rechtstreeks in de richting van een honk doet voordat hij naar dat honk gooit;

Toelichting Regel 6.02(a)(3): Deze regel schrijft voor dat de werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, een stap moet doen rechtstreeks in de richting van een honk voordat hij naar dat honk gooit. Wanneer een werper met zijn vrije voet draait of zwaait zonder daadwerkelijk een stap te doen, of wanneer hij zijn lichaam draait en gooit voordat hij een stap doet, moet "schijn" worden afgeroepen.

Een werper moet rechtstreeks naar een honk stappen voordat hij naar dat honk gooit, en is verplicht om te gooien (behalve naar het tweede honk) omdat hij een stap doet. Het is schijn indien, met lopers op eerste en derde honk, de werper naar het derde honk stapt en niet gooit, alleen maar om de looper te dwingen terug te gaan naar het derde honk; dan te zien dat de looper op het eerste honk op weg gaat naar het tweede honk, zich om te draaien en te stappen in de richting van en te gooien naar het eerste honk. Het is toegestaan voor een werper om te doen alsof hij naar het tweede honk gooit.

-
- (4) De werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, gooit, of doet alsof, naar een onbezett honk, tenzij met het doel om een spelactie te voltooien;

Toelichting Regel 6.02(a)(4): Bij het bepalen of de werper gooit of doet alsof hij gooit naar een onbezett honk met het doel om een spelactie te voltooien, dient de scheidsrechter in overweging te nemen of een loper op het voorgaande honk een poging doet of op enige andere wijze de indruk wekt de intentie te hebben om naar het volgende onbezette honk te gaan.

- (5) De werper een onreglementaire worp uitvoert;

Toelichting Regel 6.02(a)(5): Een snelle worp is een onreglementaire worp. Scheidsrechters moeten als snelle worp aanmerken een worp uitgevoerd voordat de slagman een redelijke kans heeft gehad zich in het slagperk gereed te maken. Met lopers op de honken is de straf schijn; zonder lopers op de honken wordt wijd gegeven. De snelle worp is gevaarlijk en moet niet worden toegestaan.

- (6) De werper de bal naar de slagman werpt terwijl zijn gezicht van de slagman afgewend is;

- (7) De werper enige beweging maakt welke gewoonlijk samengaat met zijn worp, terwijl hij niet in contact is met de werpplaat;

- (8) De werper het spel onnodig vertraagt;

Toelichting Regel 6.02(a)(8): Regel 6.02(a)(8) is alleen van toepassing indien een waarschuwing is gegeven in overeenstemming met Regel 6.02(c)(8) (welke het opzettelijk vertragen van een wedstrijd verbiedt door naar veldspelers te gooien zonder poging om een loper uit te maken). Indien een werper in overeenstemming met Regel 6.02(c)(8) uit het veld wordt gestuurd vanwege het herhalen van een dergelijke vertragende handelswijze, dan is de straf van Regel 6.02(a)(8) ook van toepassing. Regel 5.07(c) (welke een tijdlimiet bepaalt voor een werper om de bal te werpen indien er geen honken bezet zijn) is alleen van toepassing indien er geen honklopers zijn.

- (9) De werper, zonder de bal in zijn bezit te hebben, op of over de werpplaat staat, of terwijl hij niet in contact is met zijn plaat, doet alsof hij werpt;

- (10) De werper, nadat hij een reglementaire werpstand heeft aangenomen, de bal met één van beide handen loslaat, behalve tijdens het werpen of tijdens een aangooi naar een honk;

- (11) De werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, de bal opzettelijk of per ongeluk uit zijn hand of handschoen laat glijden of vallen;

- (12) De werper, terwijl hij de slagman opzettelijk vier wijd geeft, werpt terwijl de achtervanger zich niet in het vangersperk bevindt;

- (13) De werper de bal vanuit de vaste stand werpt zonder volledig te hebben stilgestaan.

Strafbepaling: De bal is dood en iedere honkloper moet één honk opschuiven zonder te kunnen worden uitgemaakt, tenzij de slagman het eerste honk bereikt op een honkslag, een

fout, vier wijd, slagman geraakt door geworpen bal of anderszins en alle andere honklopers tenminste één honk opschuiven, in welk geval het spel gewoon doorgaat.

Officiële beslissing: Wanneer een werper schijn begaat en vervolgens een wilde worp uitvoert, hetzij naar de thuisplaat hetzij naar een honk, mogen de looper of lopers op eigen risico verdergaan dan het honk waarop zij uit hoofde van schijn recht zouden hebben.

Officiële beslissing: Een looper die het eerstvolgende honk mist waarheen hij opschuift en die op appèl wordt uitgegeven moet voor de toepassing van deze regel worden beschouwd als een honk te zijn opgeschoven.

Toelichting Regel 6.02(a): Scheidsrechters moeten in gedachten houden dat het doel van de schijnregel is om te voorkomen dat de werper opzettelijk de honkloper misleidt. Wanneer de scheidsrechter in twijfel verkeert, moet de 'bedoeling' van de werper zoals de scheidsrechter deze ziet, de doorslag geven. Bepaalde specifieke zaken moeten evenwel in het oog worden gehouden:

- (A) *Wijdbeens over de werpplaat staan zonder de bal in het bezit te hebben moet als een poging tot misleiding worden beschouwd en hiervoor moet "schijn" worden afgeroepen.*
- (B) *Met een looper op het eerste honk mag de werper een volledige draai, zonder stoppen maken via het eerste honk en naar het tweede honk gooien. Dit moet niet worden beschouwd als het gooien naar een onbezet honk.*

(b) Onreglementaire worpen zonder honklopers

Indien de werper een onreglementaire worp uitvoert terwijl de honken niet bezet zijn, moet deze worp als wijd worden beoordeeld tenzij de slagman het eerste honk bereikt op een honkslag, een fout, vier wijd, geraakt door geworpen bal of anderszins.

Toelichting Regel 6.02(b): Een bal die uit de hand van de werper slipt en over de foutlijn gaat, moet als wijd worden beoordeeld; gaat de bal niet over de foutlijn dan moet de worp niet worden geteld. Met lopers op de honken is dit uiteraard schijn.

(c) Het is de werper verboden

De werper zal niet:

- (1) De bal aan raken na zijn mond of lippen te hebben aangeraakt, terwijl hij zich op de werpheuvel bevindt, of zijn mond of lippen aan te raken terwijl hij de werpplaat aanraakt. Voordat hij de werpplaat of de bal aanraakt is hij verplicht duidelijk de vingers van zijn werphand droog te wrijven.

Uitzondering: Wanneer dat door de beide managers wordt goedgevonden, kan de scheidsrechter voor de aanvang van een wedstrijd die bij koud weer wordt gespeeld, toestaan dat de werpers in hun hand(en) blazen.

Strafbepaling: Bij overtreding van dit deel van de regel moet de scheidsrechter onmiddellijk de bal uit het spel nemen en moet de werper gewaarschuwd worden. Bij iedere volgende overtreding moet een wijd worden afgeroepen. Wanneer echter de worp toch wordt uitgevoerd en de slagman bereikt het eerste honk door een honkslag, een fout, geraakt door

de werper of anderszins en geen andere looper wordt uitgemaakt, voordat hij tenminste één honk verder is gegaan, gaat het spel gewoon door en vervalt de overtreding.

Alleen voor de KNBSB Regel 6.02(c)(1): Volhardt de werper in de overtreding, dan kan de scheidsrechter hem uit het veld sturen.

- (2) Op de bal, in de hand waarmee hij werpt of in zijn handschoen spuwen;
- (3) De bal in zijn handschoen of tegen zijn lichaam of kleding wrijven;
- (4) Enige vreemde stof, van welke aard dan ook, aan de bal bevestigen;
- (5) De bal op enigerlei wijze beschadigen of vervormen;
- (6) Een bal werpen die op enige manier zoals beschreven in Regel 6.02(c)(2) t/m (5) is beschadigd, of datgene werpen wat bekend staat als de 'shine ball', 'spit ball', 'mud ball' of 'emery ball'. Het is de werper wel toegestaan de bal tussen zijn blote handen te wrijven;
- (7) Op enigerlei wijze enige vreemde stof, van welke aard dan ook, bij zich of in zijn bezit hebben;

Toelichting: Regel 6.02(c)(7): De werper mag niets dragen of bevestigen aan een van zijn handen, een van zijn vingers of een van zijn polsen (bijvoorbeeld: pleister, tape, lijm, armband, etc.). De scheidsrechter zal bepalen of een dergelijke bevestiging daadwerkelijk gezien moet worden als een vreemde stof voor de toepassing van Regel 6.02(c)(7), maar in geen geval zal de werper worden toegestaan te werpen waarbij iets gedragen wordt of is bevestigd aan hand, vinger of pols.

- (8) Opzettelijk het spel vertragen door de bal naar andere spelers dan de achtervanger te gooien terwijl de slagman klaar staat om te slaan, behalve in een poging om een looper uit te maken;

Strafbepaling: Indien, nadat de scheidsrechter heeft gewaarschuwd, een dergelijke vertragende handelwijze wordt herhaald moet de werper uit het veld worden gestuurd.

- (9) Opzettelijk naar het lichaam van de slagman werpen.

Indien naar de mening van de scheidsrechter een dergelijke overtreding plaatsvindt, kan de scheidsrechter, te zijner beoordeling:

- (A) Hetzij de werper, of de manager en de werper, uit het veld sturen, of
- (B) de werper en de manager van beide teams waarschuwen dat herhaling van een dergelijke worp betekent dat de werper (of diens vervanger) en de manager onmiddellijk uit het veld zullen worden gestuurd.

Wanneer naar de mening van de scheidsrechter de omstandigheden daartoe aanleiding geven, kan hij beide teams waarschuwen voor het begin van de wedstrijd of op enig moment gedurende de wedstrijd.

(Verdere disciplinaire maatregelen door de bond blijven mogelijk, ingevolge de bepalingen van het reglement tucht- en geschillenrechtspraak).

Toelichting Regel 6.02(c)(9): Spelers, coaches en de manager van een team mogen niet op het speelveld komen om over een waarschuwing volgens Regel 6.02(c)(9) te discussiëren. Indien een manager, coach of speler de dug-out of zijn positie verlaat om een waarschuwing te bediscussiëren, dan moet hij worden gewaarschuwd hiermee te stoppen. Indien hij hiermee doorgaat kan hij uit het veld worden gestuurd.

Het opzettelijk werpen naar het hoofd van een slagman is onsportief en zeer gevaarlijk. Het moet door iedereen worden veroordeeld en dit wordt het ook. Scheidsrechters dienen in voorkomende gevallen zonder aarzeling de bepalingen van deze regel toe te passen.

(d) **Strafbepaling:** Voor overtreding van enig deel van (c)(2) t/m (7):

- (1) De werper zal onmiddellijk uit het veld worden gestuurd;
- (2) Indien een spelsituatie volgt op het constateren c.q. afroepen door de scheidsrechter van de overtreding, kan de manager van de slagpartij aan de plaatscheidsrechter mededelen, dat hij er de voorkeur aan geeft deze spelsituatie te accepteren. Een dergelijke mededeling moet worden gedaan onmiddellijk aan het einde van de spelsituatie. Indien de slagman echter het eerste honk bereikt als gevolg van de honkslag, een fout, vier wijd, geraakt werper of anderszins en er wordt geen andere honkloper uitgemaakt voordat deze tenminste één honk is opgeschoven, gaat het spel gewoon door alsof de overtreding niet had plaatsgevonden;
- (3) Ook wanneer de slagpartij de spelsituatie kiest, blijft de overtreding bestaan en moeten de maatregelen van punt (1) nog steeds worden toegepast;
- (4) Als de manager van de slagpartij er niet voor kiest om de spelsituatie te accepteren, dan moet de plaatscheidsrechter een automatische “wijd” afroepen of, indien er honklopers zijn, “schijn”;
- (5) Of een overtreding van enig deel van deze regels heeft plaatsgevonden berust uitsluitend op de waarneming van de scheidsrechter. Hij is de enige die hierover een beslissing neemt.

Toelichting Regel 6.02(d)(1) t/m 6.02(d)(5): Indien een werper Regel 6.02(c)(2) of Regel 6.02(c)(3) overtreedt en indien, naar de mening van de scheidsrechter, de werper door zijn handeling niet de bedoeling had de eigenschappen van een geworpen bal te wijzigen, dan mag de scheidsrechter, naar zijn oordeel, de werper waarschuwen in plaats van het toepassen van de straf zoals bepaald voor de overtreding van de Regels 6.02 (c)(2) t/m (7). Echter, indien de werper volhardt in het overtreden van deze regels, dan moet de scheidsrechter de straf toepassen.

Toelichting Regel 6.02(d): Indien de bal op enig moment het zakje hars raakt, blijft de bal in spel. Ingeval van regen of een nat veld mag de scheidsrechter de werper opdragen het zakje hars in zijn achterzak te houden. Een werper mag het zakje hars gebruiken om hars op zijn blote hand of handen aan te brengen. Noch de werper noch enige andere speler mag de bal met het zakje hars behandelen; evenmin mogen de werper of de andere spelers hars uit het zakje op de handschoen aanbrengen, of enig deel van hun uniform met het zakje hars aanraken.

6.03 – Onreglementaire handeling van de slagman

(a) Een slagman is uit wegens een onreglementaire handeling wanneer

- (1) Hij de bal slaat terwijl hij met een of met beide voeten op de grond geheel buiten het slagperk staat;

Toelichting Regel 6.03(a)(1) (6.06(a)): Deze regel moet zodanig worden geïnterpreteerd dat wanneer een slagman de bal goed of fout slaat terwijl hij met een of beide voeten geheel buiten het slagperk op de grond staat, hij moet worden uitgegeven. Scheidsrechters moeten speciale aandacht schenken aan de stand van de voeten van de slagman wanneer hij tracht de bal te slaan terwijl hij opzettelijk wijd krijgt. Een slagman mag niet uit het slagperk springen of stappen en de bal slaan.

- (2) Hij van het ene slagperk in het andere stapt, terwijl de werper gereed staat om een worp uit te voeren;
- (3) Hij de achtervanger hindert bij het spelen of aangooien door uit zijn slagperk te stappen of enige andere beweging maakt waardoor deze speler wordt gehinderd tijdens enige spelactie bij de thuisplaat;
- (4) Hij zijn knuppel in goed of fout gebied gooit en een achtervanger raakt (inclusief de handschoenen van de achtervanger) en de achtervanger was bezig met een poging de geworpen bal te vangen met een loper(s) op de honken en/of de worp was de derde slagbal.

Uitzondering voor regel 6.03(a)(3) en (4): De slagman is niet uit indien enige loper die tracht op te schuiven wordt uitgemaakt, of indien een loper die tracht een punt te scoren wordt uitgegeven wegens het hinderen van de slagman;

Toelichting Regel 6.03(a)(3) en 6.03(a)(4): Wanneer de slagman de achtervanger hindert moet de plaatscheidsrechter "hinderen" afroepen. De slagman is uit en de bal is dood. Lopers mogen in dit geval van hinderen (door de slagpartij) niet opschuiven; alle lopers moeten terugkeren naar het laatste honk dat, naar het oordeel van de scheidsrechter, reglementair door hen was aangeraakt voordat het hinderen plaatsvond.

Wanneer echter de achtervanger er toch in slaagt de loper die steelt uit te maken, dient te worden gesteld dat geen daadwerkelijk hinderen heeft plaatsgevonden en dan is de loper uit, niet de slagman. Alle andere lopers die zich op dat moment op de honken bevinden mogen normaal opschuiven omdat ervan wordt uitgegaan dat geen daadwerkelijk hinderen heeft plaatsgevonden wanneer een loper toch wordt uitgemaakt. In dat geval gaat het spel dus door alsof geen overtreding was afgeroepen.

Als een slagman naar de bal slaat en deze mist en zijn beweging is zo hevig dat hij volledig rondraait en naar de mening van de scheidsrechter onopzettelijk de achtervanger of de bal achter hem raakt bij het doorzwaaien, moet alleen een "slag" worden afgeroepen (geen "hinderen"). De bal is echter dood, en lopers mogen niet opschuiven. Bij de derde slag is de slagman uiteraard uit.

- (5) Hij een knuppel gebruikt of tracht te gebruiken waaraan, naar de mening van de scheidsrechter, op enigerlei wijze veranderingen zijn aangebracht die tot doel hebben

het effect van de knuppel te verbeteren of een onnatuurlijke reactie van de bal tot gevolg kunnen hebben. Hieronder wordt o.m. verstaan knuppels welke met metaal of enig ander materiaal zijn opgevuld, knuppels met een platte kant, knuppels met nagels, uitgeholde knuppels, gegroefde knuppels of knuppels bedekt met een substantie als paraffine, was, etc.

Elk opschuiven van honklopers als gevolg van een actie met een dergelijke knuppel moet ongedaan worden gemaakt (met uitzondering van opschuiven van een looper die niet veroorzaakt zijn door het gebruik van een illegale knuppel, bijv. gestolen honk, schijn, wilde worp, doorgeschooten bal), maar een nul of nullen gemaakt in een dergelijke situatie blijven gehandhaafd. Behalve dat de slagman wordt uitgegeven, moet hij tevens uit het veld worden gestuurd.

Alleen voor de KNBSB Regel 6.03(a)(5): Een slagman is ook uit wegens een onreglementaire handeling wanneer hij een knuppel gebruikt of tracht te gebruiken die niet op de lijst (CEB) van goedgekeurde knuppels (Approved bats list) staat.

Elk opschuiven van honklopers als gevolg van een actie met een dergelijke, niet op de lijst staande, knuppel moet ongedaan worden gemaakt (met uitzondering van opschuiven van een looper die niet veroorzaakt zijn door het gebruik van een illegale knuppel, bijv. gestolen honk, schijn, wilde worp, doorgeschooten bal), maar een nul of nullen gemaakt in een dergelijke situatie blijven gehandhaafd. Behalve dat de slagman wordt uitgegeven, moet hij uit het veld worden gestuurd.

Toelichting Regel 6.03(a)(5): Een slagman zal geacht worden een onreglementaire knuppel te hebben gebruikt, of getracht hebben die te gebruiken, wanneer hij met een dergelijke knuppel het slagperk betreedt.

(b) Verkeerde slagman

- (1) Een slagman moet op appèl worden uitgegeven, wanneer hij niet slaat terwijl het zijn beurt is en een andere slagman in zijn plaats een slagbeurt voleindigt.
- (2) De juiste slagman mag op ieder moment zijn plaats in het slagperk innemen voordat de verkeerde slagman honkloper is geworden of is uitgemaakt en het reeds afgeroepen “slag” en “wijd” geldt nu voor de juiste slagman.
- (3) Wanneer een verkeerde slagman honkloper is geworden of is uitgemaakt en de veldpartij appelleert voor de eerste worp naar de volgende slagman van een van beide teams, of voordat enige nieuwe spelsituatie is voltooid of aangevangen, moet de scheidsrechter (1) de juiste slagman uitgeven; en (2) elk opschuiven van spelers of gescoorde punten als gevolg van een door de verkeerde slagman geslagen bal of wegens het gaan van de verkeerde slagman naar het eerste honk op een geslagen bal, een fout, vier wijd, geraakte slagman of anderszins, ongedaan maken.
- (4) Indien een looper opschuift terwijl de verkeerde slagman aan slag is, wegens een gestolen honk, schijn, wilde worp of doorgeschooten bal, is dit opschuiven reglementair.
- (5) Wanneer een verkeerde slagman honkloper wordt of wordt uitgemaakt en een worp wordt gedaan naar de volgende slagman van een van beide teams voordat wordt

geappelleerd, wordt de verkeerde slagman op dat moment de juiste slagman en de gevolgen van zijn slagbeurt worden reglementair.

- (6) Wanneer de juiste slagman wordt uitgegeven omdat hij niet op zijn beurt geslagen heeft, is de volgende slagman hij, wiens naam volgt op die van de zojuist uitgegeven juiste slagman.
- (7) Wanneer een verkeerde slagman de juiste slagman wordt omdat niet voor de volgende worp werd geappelleerd, is de volgende slagman die slagman wiens naam volgt op die van de juist geworden verkeerde slagman. Het moment dat de handelingen van een verkeerde slagman geldig worden, gaat de slagvolgorde door met de naam die volgt op die van de geldig geworden verkeerde slagman.

Toelichting Regel 6.03(b): De scheidsrechter moet niet de aandacht vestigen op het feit dat een verkeerde slagman aan slag gaat of is. Deze regel is bedoeld om constante aandacht te verkrijgen van zowel spelers als managers resp. coaches van beide teams.

Er zijn twee hoofdzaken om in gedachten te houden: Wanneer een slagman buiten zijn beurt slaat wordt de eigenlijke slagman uitgegeven. Wanneer een verkeerde slagman slaat en het honk bereikt of wordt uitgemaakt en er wordt niet geappelleerd voor de eerste worp naar de volgende slagman, of voor een nieuwe spelsituatie of een poging daartoe, dan wordt de verkeerde slagman geacht op zijn beurt geslagen te hebben, en gaat de slagvolgorde bij hem verder.

Officiële beslissingen: *Ter verduidelijking enige voorbeelden m.b.t. de verkeerde slagman. Stel de slagvolgorde als volgt: A – B – C – D – E – F – G – H – I.*

Situatie (1): *B slaat. Bij de stand 2 wijd en 1 slag, (a) ontdekt de slagpartij de vergissing of (b) appelleert de veldpartij.*

Beslissing: *In beide gevallen komt A in de plaats van B met de stand 2 wijd en 1 slag.*

Situatie (2): *B slaat en geeft een tweehonkslag. De veldpartij appelleert (a) onmiddellijk of (b) na een worp naar C.*

Beslissing: *(a) A wordt uitgegeven en B komt opnieuw aan slag; (b) B blijft op het tweede honk en C is de volgende slagman.*

Situatie (3): *A krijgt vier wijd. B krijgt vier wijd. C slaat, als gevolg waarvan B op een gedwongen loop uitgaat. E slaat in plaats van D. Terwijl E aan slag is, scoort A en gaat C naar het tweede honk op een wilde worp. E slaat waardoor C naar het derde honk kan gaan. De veldpartij appelleert (a) meteen of (b) na een worp naar D.*

Beslissing: *(a) het punt van A telt, en C krijgt het tweede honk aangezien het opschuiven van beide spelers niet het gevolg was van een handeling van de verkeerde slagman. C moet van drie naar twee terug, omdat zijn opschuiven naar het derde honk voortkwam uit een slag door de verkeerde slagman. D wordt uitgegeven en E komt opnieuw aan slag; (b) het door A gescoorde punt telt en C blijft op het derde honk. De volgende slagman is F.*

Situatie (4): *Met alle honken bezet en twee nullen slaat H in plaats van F, en geeft een driehonkslag, waardoor drie punten binnenkomen. De veldpartij appelleert (a) onmiddellijk, of (b) na een worp naar G.*

Beslissing: (a) F wordt uitgegeven en de gescoorde punten tellen niet. G is de eerste slagman in de volgende inning; (b) H blijft op drie en de gescoorde punten tellen. I is de volgende slagman.

Situatie (5): Na situatie (4) (b) hierboven, gaat G door aan slag. (a) H wordt als derde nul op drie uitgemaakt, of (b) G slaat en wordt uitgevangen en er wordt niet geappelleerd. Wie is de juiste eerste slagman in de volgende inning?

Beslissing: (a) Dit is I. Hij werd de juiste slagman zodra de eerste worp naar G de driehonkslag van H reglementair maakte; (b) Dit is H. Toen niet werd geappelleerd, maakte de eerste worp naar de beginnende slagman van de tegenpartij G's slagbeurt reglementair.

Situatie (6): D krijgt vier wijd en A komt aan slag. D was een verkeerde slagman en als wordt geappelleerd voor de eerste worp naar A, is A uit. D gaat van het eerste honk af en B is de juiste slagman. Er wordt niet geappelleerd en er wordt een bal naar A geworpen. De vrije loop van D is nu reglementair geworden en E wordt daardoor de juiste slagman. E mag A op ieder moment vervangen voor A is uitgemaakt of honkloper is geworden. Dit gebeurt echter niet, A slaat en wordt uitgevangen en B komt aan slag. A was een verkeerde slagman en als er wordt geappelleerd voor de eerste worp naar B, is E uit en de juiste slagman is dan F. Er wordt niet geappelleerd en er wordt een bal naar B geworpen. De nul van A is nu reglementair en de juiste slagman is thans B. B krijgt een vrije loop. C is nu de volgende slagman. C slaat en wordt uitgevangen. Nu is D de volgende slagman, maar hij staat op het tweede honk. Wie is nu de volgende reglementaire slagman?

Beslissing: De volgende slagman is E. De slagman die op de honken is, als gevolg van onverschilligheid of niet attent zijn van de veldpartij toen hij verkeerd sloeg, wordt overgeslagen en de volgende slagman komt aan slag.

6.04 – Onsportief gedrag

- (a) Geen manager, speler, invaller, coach, trainer of 'bat-boy/girl' mag op enig moment, hetzij vanaf de spelersbank, hetzij vanuit het coachvak of het speelveld, of waar dan ook:
 - (1) Door woorden of gebaren de toeschouwers tot een demonstratie aanzetten, of trachten aan te zetten;
 - (2) Taal gebruiken waarmee op enigerlei wijze wordt gezinspeeld op tegenstanders, een scheidsrechter of toeschouwer;
 - (3) "Time" roepen of enig ander woord of enige andere uitdrukking bezigen, of enige handeling verrichten terwijl de bal in spel is, met het kennelijk doel om de werper schijn te doen maken;
 - (4) Opzettelijk op enigerlei wijze met de scheidsrechter in aanraking komen.
- (b) Spelers in uniform mogen zich gedurende een wedstrijd niet met toeschouwers bemoeien, noch plaatsnemen op een tribune. Spelers van beide partijen dienen tijdens de wedstrijd uitsluitend op de spelersbank plaats te nemen van hun eigen partij. De manager, coach of speler zal geen contact maken met enige toeschouwer voor of tijdens een wedstrijd.

-
- (c) Geen veldspeler mag zich in de gezichtslijn van de slagman opstellen, en met opzettelijk onsportieve bedoelingen, zich dusdanig gedragen dat de slagman hierdoor wordt afgeleid.

Strafbepaling Regel 6.04(a) t/m (c): De overtreder moet uit het veld worden gestuurd, en indien schijn wordt begaan, dan moet dit worden geannuleerd.

- (d) Wanneer een manager, speler, coach of trainer uit het veld wordt gestuurd moet hij hieraan onmiddellijk gevolg geven en mag hij aan die wedstrijd niet verder deelnemen. Hij moet in de kleedkamer blijven of het terrein verlaten. Ook kan hij zich verkleden, echter niet in honkbalkleding, en op de tribune plaatsnemen maar niet in de buurt van de spelersbank of bullpen van het eigen team.

Toelichting Regel 6.04(d): Wanneer een manager, coach of speler is geschorst mag hij in uniform gekleed zijn en deelnemen aan de gebruikelijke wedstrijdvoorbereidingen van de vereniging. Echter, tijdens de wedstrijd zullen geschorste personen niet in uniform gekleed zijn, zich niet in de dug-out bevinden, en moeten zij uit de buurt blijven van gebieden waar spelers verwacht worden te zijn tijdens een wedstrijd. Geschorste personen mogen tijdens de wedstrijd op de tribune plaatsnemen.

- (e) Wanneer een of meer, volgens de regels tot de spelersbank gerechtigde perso(o)n(en), duidelijk zijn (hun) afkeuring laat (laten) blijken over een beslissing van een scheidsrechter, moet deze hem (hen) eerst waarschuwen hiermee op te houden.

Strafbepaling: Indien dit niet helpt, moet de scheidsrechter de overtreder(s) uit het veld sturen. Indien hij niet in staat is om de overtreder(s) te ontdekken kan hij alle reserves van de bank verwijderen. De manager van het overtredende team zal slechts die spelers naar het speelveld terug kunnen roepen die nodig zijn voor een vervanging tijdens de wedstrijd.

*Alleen voor de KNBSB Regel 6.04(e) **Strafbepaling:** De scheidsrechter stelt de manager verantwoordelijk voor het herstellen van de orde in de dug-out. Wordt de orde niet hersteld dan wordt de manager uit het veld gestuurd.*

7.00 – EINDE VAN DE WEDSTRIJD

7.01 – Reglementaire wedstrijden

- (a) Een reglementaire wedstrijd bestaat uit negen innings, tenzij deze wordt verlengd wegens een gelijk spel, of wordt verkort (1) omdat het thuisspelende team de laatste helft van de 9e inning slechts voor een gedeelte of helemaal niet nodig heeft of, (2) omdat de plaatscheidsrechter de wedstrijd staakt.

Uitzondering: Het bondsbestuur kan bepalen dat een of beide wedstrijden van een dubbelwedstrijd slechts 7 innings zal duren. In een dergelijk geval is op deze zevende inning van toepassing al hetgeen in deze regels voor de negende inning wordt bepaald.

- (b) Indien de stand na negen volledige innings gelijk is, moet de wedstrijd worden verlengd totdat (1) het bezoekende team in totaal meer punten heeft gescoord dan het thuisspelende team, aan het einde van een volledige inning of (2) het thuisspelende team het winnende punt scoort in een onvolledige inning.

Alleen voor de KNBSB Regel 7.01(b): Deze regel is alleen van toepassing als dit in het Reglement van Wedstrijden bepaald is.

- (c) Indien een wedstrijd wordt gestaakt, is het een reglementaire wedstrijd:

(1) Indien vijf volledige innings zijn gespeeld;

(2) Indien het thuisspelende team meer punten heeft gescoord in vier of vier en een gedeelte van een halve inning, dan het bezoekende team heeft gemaakt in vijf complete halve innings;

(3) Indien het thuisspelende team in haar helft van de vijfde inning een of meer punten scoort waardoor de stand gelijk wordt.

- (d) Indien ieder team een gelijk aantal punten heeft gescoord wanneer de wedstrijd reglementair wordt beëindigd, is het een gelijk spel.

- (e)

Alleen voor de KNBSB Regel 7.01(e): De regel is niet van toepassing. Zie Reglement van Wedstrijden.

- (f)

Alleen voor de KNBSB Regel 7.01(f): Deze regel is niet van toepassing.

- (g) De uitslag van een reglementaire wedstrijd is het totale aantal punten gescoord door ieder team op het moment dat de wedstrijd eindigt.

(1) De wedstrijd eindigt wanneer het bezoekende team haar helft van de negende inning heeft afgemaakt en het thuisspelende team staat voor.

-
- (2) De wedstrijd eindigt wanneer de gehele negende inning is afgemaakt en het bezoekende team staat voor.
 - (3) Indien het thuisspelende team het winnende punt scoort in haar laatste helft van de negende inning (of, na een gelijk spel, in haar helft van een extra inning), eindigt de wedstrijd onmiddellijk nadat het winnende punt de thuisplaat is gepasseerd.

Uitzondering: Indien de laatste slagman in een wedstrijd een homerun slaat waarbij de bal buiten het speelveld wordt geslagen, mogen de slagman-honkloper en alle andere lopers binnenkomen, in overeenstemming met de regels betreffende de honkloper en eindigt de wedstrijd wanneer de slagman-honkloper de thuisplaat passeert.

Officiële beslissing: De slagman slaat een homerun buiten het speelveld waardoor de wedstrijd wordt gewonnen in de laatste helft van de negende inning of van een extra inning, maar hij wordt uitgegeven wegens het passeren van een voorafgaande loper. Nu eindigt de wedstrijd onmiddellijk nadat het winnende punt de thuisplaat passeert.

- (4) Een gestaakte wedstrijd eindigt op het moment dat de scheidsrechter het spel staakt.

Alleen voor de KNBSB Regel 7.01(g)(4): Indien het spel wordt gestaakt tijdens een niet-afgemaakte inning, eindigt de wedstrijd aan het einde van de laatste volledige inning in de beide volgende gevallen:

1. *Het bezoekende team scoort een of meer punten waardoor de stand gelijk wordt en het thuisspelende team scoort geen punten meer.*
2. *Het bezoekende team een of meer punten scoort waardoor dit team de leiding neemt in een niet complete inning en het thuisspelende team maakt de stand niet gelijk of neemt niet opnieuw de leiding.*

7.02 – Opgeschorte wedstrijd, uitgestelde wedstrijd, en gelijk spel

Alleen voor de KNBSB Regel 7.02: Deze regel is niet van toepassing. Zie Reglement van Wedstrijden.

Dit met uitzondering van de toelichting op Regel 7.02(c) over een opgeschorte wedstrijd en een werper die nog niet heeft voldaan aan de eis te werpen naar drie opeenvolgende slagmensen (zie Regel 5.10(g)).

7.03 – Gewonnen verklaarde wedstrijd

- (a) Een wedstrijd wordt gewonnen verklaard voor het andere team als een team:
 - (1) Niet op het veld verschijnt, of aanwezig op het veld, weigert om te spelen binnen vijf minuten nadat de plaatscheidsrechter “play” heeft geroepen op het aanvangstijdstip van de wedstrijd, tenzij zulke late verschijning onvermijdelijk is naar het oordeel van de scheidsrechter;
 - (2) Gebruik maakt van tactieken met het doel om de wedstrijd te vertragen of te verkorten;
 - (3) Weigert om verder te spelen tijdens een wedstrijd, tenzij de wedstrijd is opgeschort of beëindigd door de plaatscheidsrechter;

-
- (4) De wedstrijd niet hervat, na een onderbreking, binnen een minuut nadat de plaatscheidsrechter “play” heeft geroepen;
 - (5) Na waarschuwing van de scheidsrechter, opzettelijk en voortdurend spelregels blijft overtreden;
 - (6) Niet binnen een redelijke termijn gehoor geeft aan de opdracht van de scheidsrechter om een speler te verwijderen uit de wedstrijd;
 - (7) Niet verschijnt voor de tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd binnen dertig minuten na het beëindigen van de eerste wedstrijd, tenzij de plaatscheidsrechter van de eerste wedstrijd de pauze heeft verlengd.

Alleen voor de KNBSB Regel 7.03(a): Deze regel is niet van toepassing. Zie Reglement van Wedstrijden.

- (b) Een wedstrijd wordt gewonnen verklaard aan de tegenpartij op het moment dat een team niet in staat is of weigert negen spelers in het veld te brengen.

Alleen voor de KNBSB Regel 7.03(b): Deze regel is niet van toepassing. Zie Reglement van Wedstrijden.

- (c) Een wedstrijd wordt gewonnen verklaard aan het bezoekende team als, nadat de wedstrijd is opgeschort, de opdracht van de scheidsrechter aan het terreinpersoneel met betrekking tot het in orde maken van het veld, om de wedstrijd te kunnen hervatten, opzettelijk of moedwillig niet wordt nageleefd.

Alleen voor de KNBSB Regel 7.03(c): Deze regel is niet van toepassing. Zie Reglement van Wedstrijden.

- (d) Als de plaatscheidsrechter een wedstrijd gewonnen verklaard zal hij hiervan schriftelijk rapport uitbrengen aan het bondsbestuur en tevens zal hiervan een aantekening op het wedstrijdformulier worden geplaatst, maar het nalaten van zo'n rapport zal geen invloed hebben op het feit dat de wedstrijd gewonnen is verklaard.

Alleen voor de KNBSB Regel 7.03(d): Deze regel is niet van toepassing. Zie Reglement van Wedstrijden.

7.04 – Protesten

Het protesteren van de wedstrijd zal nimmer worden toegestaan, ongeacht of het beklag berust op feitelijke beslissingen van de scheidsrechter of een bewering dat een scheidsrechter deze spelregels verkeerd heeft toegepast of anderszins een beslissing heeft gemaakt in strijd met deze spelregels.

Alleen voor de KNBSB Regel 7.04: In tegenstelling tot hetgeen in Regel 7.04 wordt bepaald geldt, dat bepalingen over het protesteren tegen scheidsrechterlijke beslissingen welke in strijd zijn met de spelregels, in het Reglement van Wedstrijden zijn vastgelegd. Een protest kan nimmer worden ingediend tegen een feitelijke beslissing van de scheidsrechter.

Alleen voor de KNBSB Toelichting Regel 7.04: Wanneer een team wil protesteren wegens een vermeende verkeerde toepassing van de spelregels zal dit protest niet worden geaccepteerd tenzij de scheidsrechters op het moment dat de spelsituatie waartegen wordt geprotesteerd plaatsvindt, en voor de eerstvolgende geworpen bal, spelactie of poging daartoe, over het voornemen tot protesteren worden ingelicht.

Het bepaalde in deze toelichting op Regel 7.04 geldt niet, indien de aangewezen slagman in strijd met Regel 5.11 wordt vervangen. In dat geval is een reglementair protest mogelijk gedurende de gehele wedstrijd en na afloop daarvan, met inachtneming van het bepaalde in hoofdstuk 7, art. 7.1 e.v. van het Reglement van Wedstrijden.

8.00 – DE SCHEIDSRECHTER

N.B.: Regel 8.00 behelst gedragsregels en aanwijzingen voor scheidsrechters. Het is dus geen spelregel. Dit betekent dat tegen vermeende afwijkingen van deze regels geen protest mogelijk is.

8.01 – Kwalificaties en bevoegdheden scheidsrechter

- (a) Bij iedere competitiewedstrijd worden door de KNBSB scheidsrechters aangesteld. De scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het verloop van het spel in overeenstemming met de officiële spelregels en voor de handhaving van rust en orde op het speelveld gedurende een wedstrijd.
- (b) Iedere scheidsrechter is een vertegenwoordiger van de bond en als zodanig bevoegd en verplicht om alle officiële spelregels toe te passen. Iedere scheidsrechter is gerechtigd om een speler, coach, manager of verenigingsofficial te gelasten enige handeling te verrichten of na te laten in verband met de toepassing van deze regels en de voorgeschreven strafbepalingen toe te passen.
- (c) Iedere scheidsrechter is bevoegd beslissingen te nemen over gevallen, welke niet uitdrukkelijk in de spelregels zijn genoemd.
- (d) Iedere scheidsrechter is bevoegd een speler, coach, manager of reservespeler uit het veld te sturen wegens het protesteren tegen beslissingen van de scheidsrechter, of wegens onsportief gedrag of het bezigen van onbehoorlijke taal. Indien een scheidsrechter een speler uit het veld stuurt tijdens een spelsituatie, zal deze straf eerst van kracht worden nadat in deze situatie geen verdere actie meer mogelijk is.
- (e) Iedere scheidsrechter is bevoegd om, indien dit hem noodzakelijk voorkomt, van het speelveld te verwijderen; (1) personen die uit hoofde van hun beroep hierop aanwezig zijn als terreinpersoneel, suppoosten, fotografen, journalisten etc. en (2) toeschouwers of andere personen die niet gerechtigd zijn om zich op het speelveld te bevinden.
- (f) De beschermende uitrusting van de plaatscheidsrechter dient tenminste te bestaan uit masker, keelbeschermer en bodyprotector.

8.02 – Protesteren tegen scheidsrechterlijke beslissingen

- (a) Iedere scheidsrechterlijke beslissing die op waarneming berust, zoals (maar niet uitsluitend) of een geslagen bal goed of fout is, of een geworpen bal slag of wijd is, en een looper in of uit is, is beslissend. Spelers, de manager, coaches of reserves mogen tegen deze feitelijke beslissingen nimmer protesteren.

Toelichting Regel 8.02(a): Het verlaten door spelers van hun plaats in het veld of op de honken, of het verlaten van managers of coaches van de dug-out of het coachvak om te gaan argumenteren over SLAG EN WIJD moet niet worden toegestaan. Zij moeten worden gewaarschuwd wanneer zij zich op weg begeven naar de thuisplaat om over de slag- en wijd beslissingen te protesteren. Wanneer zij toch doorgaan, moeten zij uit het veld worden gestuurd.

-
- (b) Indien er een redelijke twijfel bestaat of een scheidsrechterlijke beslissing in overeenstemming is met de spelregels, mogen uitsluitend de manager of de coach tegen deze beslissing bezwaar maken en verzoeken om een beslissing in overeenstemming met de regels. Dit bezwaar mag uitsluitend geschieden bij de scheidsrechter die de beslissing in kwestie heeft genomen.
- (c) Als er in beroep wordt gegaan tegen een beslissing, dan mag de scheidsrechter die de beslissing nam een andere scheidsrechter om informatie vragen alvorens een definitieve beslissing te nemen. Geen scheidsrechter zal een beslissing van een andere scheidsrechter bekritisieren, proberen te veranderen, of verhinderen tenzij hij hierom gevraagd wordt door de scheidsrechter die de beslissing had genomen. Indien de scheidsrechters overleggen na een spelactie en een beslissing herzien, dan hebben zij de bevoegdheid om alle stappen te nemen die zij nodig achten om alle gevolgen van de eerdere beslissing terug te draaien. Dit omvat onder meer het plaatsen van honklopers daar, waar zij naar de mening van de scheidsrechters recht op hadden. Hierbij wordt hinderen en obstructie niet in beschouwing genomen, evenals het niet opnieuw aanraken van een honk gebaseerd op de oorspronkelijke beslissing, honklopers die andere honklopers passeren of honken missen, enz., dit alles voor zover het de scheidsrechters noodzakelijk voorkomt. Geen enkele speler, manager of coach zal worden toegestaan de stappen die de scheidsrechters nemen ter correctie van een spelactie bij hen ter discussie te stellen, en elke persoon die dit doet kan uit het veld worden gestuurd. Ondanks het bovenstaande, moet correctie van een incorrecte wijd-slag stand niet worden toegestaan nadat een worp naar de volgende slagman is gegooid, of in het geval van de laatste slagman van de inning of wedstrijd, nadat alle binnenvelders van de veldpartij goed gebied hebben verlaten.

Toelichting Regel 8.02(c): Een manager mag de scheidsrechters vragen om een uitleg van de spelactie en van de noodzaak die de scheidsrechters zagen om de gevolgen van de eerdere beslissing die de scheidsrechters herzien te elimineren. Nadat echter de scheidsrechters de gevolgen van de spelactie hebben uitgelegd, is het niemand toegestaan om met de scheidsrechters in discussie te gaan over het anders nemen van stappen om de gevolgen van de eerdere beslissing die zij herzien terug te draaien.

De manager of de achtereenvolgende mag de plaatselijke scheidsrechter verzoeken zijn veldscheidsrechter(s) om advies te vragen bij een slagbeweging wanneer de plaatselijke scheidsrechter de geworpen bal als wijd beoordeelt, maar niet wanneer de geworpen bal als slag beoordeeld wordt. De manager mag niet klagen dat de scheidsrechter een onjuiste beslissing heeft genomen, maar alleen over het feit dat de scheidsrechter zijn collega niet om advies heeft gevraagd. Veldscheidsrechters moeten bedacht zijn op het verzoek van de plaatselijke scheidsrechter en hierop prompt reageren. Managers mogen niet protesteren over slag en wijd onder het mom dat zij inlichtingen omtrent een slagbeweging vragen.

Het appelleren tegen een slagbeweging mag alleen geschieden wanneer een wijd wordt afgeroepen en wanneer dit gebeurt moet de plaatselijke scheidsrechter een veldscheidsrechter raadplegen over diens oordeel over de slagbeweging. Zou de veldscheidsrechter deze als slag beoordelen, dan is diens oordeel bindend. Het appelleren tegen een slagbeweging moet worden gedaan voor de volgende worp, of spelactie dan wel poging daartoe. Indien de slagbeweging wordt gemaakt tijdens een spelsituatie die het einde van de halve inning betekent, dan moet het appèl worden gemaakt voordat alle binnenvelders van de veldpartij goed gebied hebben verlaten.

Honklopers moeten attent zijn op de mogelijkheid dat de veldscheidsrechter, op verzoek van de plaatselijke scheidsrechter, een afgeroepen wijd in slag kan wijzigen in welk geval de loper door een

aangooi van de achtervanger kan worden uitgemaakt. Ook moet de achtervanger attent zijn op een situatie waarbij honken worden gestolen wanneer een wijd wordt veranderd in slag door de veldscheidsrechter, op verzoek van de plaatscheidsrechter.

Tijdens het appelleren tegen een slagbeweging blijft de bal in spel.

Wanneer bij een slagbeweging de manager zich naar de veldscheidsrechter begeeft om over diens beslissing te argumenteren en hij gaat daarmee door na gewaarschuwd te zijn, kan hij uit het veld worden gestuurd aangezien hij nu argumenteert over de slag of wijd.

- (d) Een scheidsrechter mag gedurende een wedstrijd niet worden vervangen, tenzij hij wegens ziekte of een blessure niet langer in staat is om zijn taak uit te oefenen.

Indien er slechts één scheidsrechter is, heeft deze volledige bevoegdheid tot het toepassen van de regels. Hij mag zich daar opstellen waar hij naar zijn mening zijn taak het best kan vervullen (meestal achter de achtervanger, maar soms achter de werper indien er lopers op de honken zijn). Hij is in die wedstrijd de plaatscheidsrechter.

- (e) Indien er twee of meer scheidsrechters zijn wordt één van hen aangesteld als plaatscheidsrechter en de andere(n) als veldscheidsrechter(s).

8.03 – Positie van de scheidsrechter

- (a) De plaatscheidsrechter neemt plaats achter de achtervanger. Zijn taak is:

- (1) De volledige verantwoordelijkheid dragen voor de goede gang van het spel;
- (2) Beoordelen of een worp slag of wijd is;
- (3) Beoordelen of een bal goed of fout geslagen wordt, behalve bij die ballen die gewoonlijk door de veldscheidsrechter worden beoordeeld;
- (4) Alle beslissingen nemen welke betrekking hebben op de slagman;
- (5) Alle overige beslissingen nemen behalve die welke gewoonlijk door de veldscheidsrechter worden genomen;
- (6) Beslissen of een wedstrijd zal worden gestaakt;
- (7) Indien een tijdslimiet is vastgesteld, als officiële tijdopnemer fungeren. Op zijn beslissingen ter zake is geen beroep mogelijk;
- (8) De plaatscheidsrechter zal de scorer informeren over de officiële slagvolgorde. Na in kennis te zijn gesteld van een vervanging, zal hij dit onmiddellijk aan de scorer mededelen of laten mededelen;
- (9) Te zijner beoordeling, zo nodig speciale grondregels vaststellen.

- (b) Een veldscheidsrechter mag zich op iedere plaats in het veld opstellen waar hij naar zijn mening het spel op de honken het best kan beoordelen. Zijn taak is:

-
- (1) Alle beslissingen op de honken nemen behalve die welke zijn voorbehouden aan de plaatscheidsrechter;
 - (2) Evenals de plaatscheidsrechter, “time”, “schijn”, onreglementaire worpen, of beschadigingen, vervormingen of het opzettelijk donker maken van de bal door een speler constateren en afroepen.
 - (3) De plaatscheidsrechter op iedere wijze terzijde staan bij het toepassen van de regels. Met uitzondering van het recht om een wedstrijd te staken, heeft hij gelijke bevoegdheid als de plaatscheidsrechter bij het toepassen van de regels en handhaving van orde en rust.
- (c) Indien twee of meer scheidsrechters verschillende beslissingen zouden nemen bij eenzelfde spelsituatie, zal de plaatscheidsrechter de veldscheidsrechters in beraadslaging bijeenroepen, waarbij niemand anders aanwezig mag zijn. Na de beraadslaging zal de plaatscheidsrechter beslissen welke beslissing van kracht is, gebaseerd op de omstandigheid welke scheidsrechter in de beste positie verkeerde om het spel te zien en wiens beslissing het meest waarschijnlijk juist zal zijn. Het spel zal doorgaan alsof alleen de uiteindelijke beslissing was genomen.

ALGEMEEN ADVIES AAN SCHEIDSRECHTERS

Scheidsrechters dienen op het veld niet te praten met spelers. Blijf uit het coachvak vandaan en spreek niet met de honk coach.

Houd uw uniform in goede staat. Wees actief en alert op het veld.

Wees altijd beleefd tegen verenigingsofficials; vermijd bezoeken aan kantines en gedachteloze familiariteit met personen behorende bij tegen elkaar uitkomende verenigingen.

Indien u het veld betreedt is uw enige taak het leiden van de wedstrijd, als vertegenwoordiger van de bond.

Laat kritiek u niet afhouden van het bestuderen van moeilijke situaties die tot protesten aanleiding kunnen geven. Draag uw spelregelboekje bij u. Het is beter de regels te raadplegen en het spel tien minuten te stoppen om een moeilijk probleem uit te knobbelen dan dat de wedstrijd wegens een protest ongeldig wordt verklaard en opnieuw gespeeld moet worden.

Houd het spel aan de gang. Een wedstrijd wordt vaak bevorderd door energiek en serieus optreden van de scheidsrechters.

U bent de enige officiële vertegenwoordiger van de bond op het veld. Het is vaak een moeilijke positie die veel geduld en beoordelingsvermogen vergt, maar vergeet nimmer dat een eerste vereiste bij het beslissen in een moeilijke situatie het bewaren van kalmte en een goed humeur is.

U zult zonder twijfel vergissingen begaan, maar tracht deze nooit 'goed te maken'. Neem alle beslissingen zoals u ze ziet en vergeet wie het thuis spelende team en wie het bezoekende team is.

Houd uw oog doorlopend op de bal gericht zolang deze in spel is. Het is belangrijker te weten waar een hoge bal viel, of een aangegooide bal terecht kwam, dan of een honkloper al dan niet een honk heeft gemist. Neem uw beslissingen niet te snel, of keer u niet te snel om wanneer een veldspeler tracht een dubbelspel te maken. Let op het vallen van de bal nadat u iemand uit hebt gegeven.

Neem niet lopend een beslissing. Geef uw teken van "in" of "uit" nimmer te vroeg. Wacht tot een spelsituatie geëindigd is alvorens u een teken geeft.

Het verdient aanbeveling dat de scheidsrechters voor de wedstrijd een aantal tekens afspreken, zodat een scheidsrechter een beslissing waarvan hij niet zeker is, altijd kan herroepen zonder dat een ander de correctie bemerkt. Indien u ervan overtuigd bent dat u de juiste beslissing hebt genomen, laat u dan nimmer beïnvloeden door verzoeken van spelers om 'de andere scheidsrechter' te raadplegen. Indien u niet zeker bent, raadpleeg dan uw collega's. Doe dit echter niet te dikwijls, wees oplettend en neem uw eigen beslissingen. Maar denk eraan! Het belangrijkste is dat alle beslissingen uiteindelijk juist zijn. Indien u twijfelt, aarzel dan niet om uw collega te raadplegen. Scheidsrechters prestige is belangrijk, maar nooit zo belangrijk als 'juist zijn'.

De belangrijkste regel voor scheidsrechters is altijd: 'STA IN EEN POSITIE OM IEDER SPELMOMENT TE ZIEN.' Zelfs al zal uw beslissing 100% juist zijn, dan zullen spelers deze toch in twijfel trekken als zij merken dat u niet in de juiste positie stond om het spel duidelijk te kunnen volgen.

Ten slotte, wees beleefd, onpartijdig en beslist, aldus dwingt u van ieder respect af.

VERKLARINGEN EN UITDRUKKINGEN

(Alle uitdrukkingen zijn in alfabetische volgorde)

Een **Aangooi** is de handeling van een speler, die de bal naar een bepaald doel gooit. Een aangooi dient altijd duidelijk te worden onderscheiden van een geworpen bal.

De **Achternvanger** (ook genoemd vanger of catcher) is de speler van de veldpartij die plaats neemt achter de thuisplaat.

Appelleren is de handeling van een speler van de veldpartij, die beweert dat de slagpartij de regels overtreden heeft.

Bank. Zie spelersbank.

Binnenhoog is een goed geslagen hoge bal (geen line-drive of stootslag) die redelijkerwijs kan worden gevangen door een binnenvelder, terwijl eerste en tweede, of eerste, tweede en derde honk bezet zijn, voordat er twee uit zijn. De werper, achternvanger en enige buitenvelder die zichzelf in het binnenveld opstelt in deze situatie zullen voor de toepassing van deze regel als binnenvelders worden beschouwd.

Indien een geslagen bal kennelijk een binnenhoog zal worden, dient de scheidsrechter ten behoeve van de honklopers onmiddellijk “binnenhoog” te roepen. Indien de bal zich in de nabijheid van de foutlijnen bevindt dient de scheidsrechter “binnenhoog, mits goed” te roepen.

De bal is in spel en lopers mogen opschuiven met het risico dat de bal gevangen wordt, of het honk opnieuw aanraken en dan opschuiven, nadat de bal gevangen is, zoals bij elke hoge bal. Indien de bal fout gaat, wordt gehandeld als bij elke foutslag.

Indien een afgeroepen binnenhoog bal niet gevangen wordt en voordat hij door een veldspeler is aangeraakt in fout gebied terecht komt vóór eerste of derde honk, is het een foutslag. Indien een afgeroepen binnenhoog bal in fout gebied valt en voordat hij door een veldspeler is aangeraakt in goed gebied terecht komt vóór eerste of derde honk, is het een binnenhoog.

Toelichting Binnenhoog: Bij een binnenhoog-situatie moet de scheidsrechter beslissen of de bal redelijkerwijs door een binnenvelder kan worden verwerkt; binnenhoog wordt niet bepaald op grond van enige arbitraire grenslijn, bijvoorbeeld de grasrand van het buitenveld of de lijnen tussen de honken. De scheidsrechter moet eveneens “binnenhoog” afroepen als de bal door een buitenvelder wordt gespeeld doch dit, naar zijn mening, evengoed door een binnenvelder had kunnen gebeuren. De binnenhoog regel is in geen enkel opzicht een appèl situatie. Het oordeel van de scheidsrechter is doorslaggevend en de beslissing moet onmiddellijk worden genomen.

Wanneer “binnenhoog” wordt afgeroepen, mogen honklopers op eigen risico opschuiven. Wanneer, nadat “binnenhoog” is afgeroepen, een binnenvelder de goed geslagen bal opzettelijk laat vallen, blijft de bal in het spel ondanks het bepaalde in Regel 5.09(a)(12) (6.05(I)). De binnenhoog regel heeft voorrang.

Wanneer hinderen wordt afgeroepen bij een binnenhoog-situatie, blijft de bal in het spel totdat bekend is of de bal goed of fout gaat. Indien de bal goed gaat, dan is zowel de looper uit die de

veldspeler hinderde alsmede de slagman. Indien de bal fout gaat, zelfs als de bal toch nog gevangen wordt, dan is de loper uit en de slagman blijft aan slag.

Een **Binnenvelder** is een speler van de veldpartij, die een plaats in het binnenveld inneemt.

De **Bond** is een organisatie van verenigingen, welke het honkbalspel beoefenen volgens deze regels.

Het **Bondsbestuur** is belast met de dagelijkse leiding van de bond. Voor taken en bevoegdheden zie het Huishoudelijk Reglement.

Een **Buitenvelder** is een speler van de veldpartij, die een plaats inneemt in het buitenveld, dat is het gedeelte van het speelveld dat het verst van de thuisplaat is verwijderd.

Een **Coach** is een persoon, die door een vereniging bij een team wordt aangesteld om door die vereniging te bepalen werkzaamheden te verrichten. Hij behoeft geen lid van die vereniging te zijn, maar moet tijdens de wedstrijd gekleed zijn in het uniform van de vereniging waarvoor hij optreedt. Ingeval hij optreedt voor een vereniging waarvan hij geen lid is moet hij hiervoor toestemming hebben van het bondsbestuur. Een coach mag als honk coach optreden.

Een **Dode bal** is een bal die niet in het spel is, ten gevolge van een reglementaire tijdelijke onderbreking van het spel.

Een **Dubbelspel** is een situatie waarin de veldpartij twee spelers van de slagpartij uitmaakt ten gevolge van een ononderbroken handeling, mits tussen het uitmaken geen fouten worden gemaakt.

- (a) Een gedwongen dubbelspel is een situatie waarin twee spelers worden uitgemaakt op een gedwongen loop;
- (b) Een 'omgekeerd gedwongen dubbelspel' is een situatie waarbij de eerste nul wordt gemaakt door een gedwongen loop en de tweede nul wordt gemaakt tegen een honkloper die niet meer wordt gedwongen om op te schuiven omdat de 'dwang' door de eerste nul is vervallen. Voorbeelden van 'omgekeerd gedwongen dubbelspelen':
 - (1) Loper op eerste honk, slagman slaat grondbal naar eerste honkman, die op het eerste honk stapt (één nul) en dan naar de tweede honkman of korte stop gooit voor de tweede nul (honkloper moet getikt worden).
 - (2) Alle honken bezet, geen nullen; slagman slaat grondbal naar de eerste honkman die op het eerste honk stapt (één nul) en dan naar de achtervanger gooit voor de tweede nul (honkloper moet getikt worden).

Een **Dubbelwedstrijd** bestaat uit twee reglementair vastgestelde wedstrijden, welke onmiddellijk achter elkaar worden gespeeld.

Dug-out. Zie spelersbank.

Een **Feitelijke beslissing** is een beslissing, genomen door een scheidsrechter op grond van een door hem waargenomen feit, zoals: "in", "uit", "wijd", enz.

Fout gebied is het gedeelte van het speelveld dat gelegen is buiten de foutlijnen tot aan de afrastering en loodrecht daarboven.

Foutlijnen zijn de lijnen (genoemd in Regel 2.01) die lopen van de thuisplaat langs eerste en derde honk tot het einde van het speelveld. De lijnen behoren tot goed gebied.

Een **Foutslag** is een geslagen bal welke blijft liggen op fout gebied tussen thuisplaat en eerste honk, of tussen thuisplaat en derde honk, of die in fout gebied is of daarboven als hij voorbij eerste of derde honk in het buitenveld springt, of die voorbij eerste of derde honk voor het eerst in fout gebied de grond raakt, of die in of boven fout gebied de scheidsrechter of een speler raakt, of enig ander voorwerp dat niet tot het speelveld behoort.

Een fout geslagen bal moet worden beoordeeld naar de plaats van de bal ten opzichte van de foutlijn en niet naar het al of niet in goed gebied staan van de veldspeler op het ogenblik dat hij de bal aanraakt.

Toelichting Foutslag: Een geslagen bal raakt de werpplaat en springt, zonder een veldspeler aan te raken of door deze aangeraakt te zijn, in fout gebied tussen thuisplaat en eerste honk, of tussen thuisplaat en derde honk, en blijft daar liggen. Dit is een foutslag.

Indien een hoge bal in het binnenveld terechtkomt tussen thuisplaat en eerste honk, of tussen thuisplaat en derde honk en vervolgens op fout gebied terechtkomt zonder een speler of scheidsrechter te hebben aangeraakt en alvorens het eerste of derde honk voorbijgegaan te zijn, is het een foutslag; of indien de bal op fout gebied blijft liggen of wordt aangeraakt door een speler op fout gebied, is het eveneens een foutslag. Indien een hoge bal op het eerste of derde honk terechtkomt, of voorbij deze honken op goed gebied en vervolgens in fout gebied terechtkomt, is het een goede slag. (Toelichting Goede slag)

Een **Fout tip** is een geslagen bal die rechtstreeks en zonder van richting te veranderen van de knuppel naar de achtervanger gaat en reglementair wordt gevangen. Het is alleen een fout tip indien de bal wordt gevangen. Elke fout tip die gevangen wordt, geldt als een slag en de bal is in spel.

Een **Gedwongen loop** is een spelsituatie waarbij een honkloper reglementair het recht op een honk verliest, omdat de slagman honkloper is geworden.

Toelichting Gedwongen loop: Misverstanden over deze spelsituatie kunnen worden voorkomen indien in gedachten wordt gehouden dat vaak de 'dwang' gedurende de spelsituatie wordt opgeheven.

Voorbeeld: Loper op eerste honk. Een nul. De bal wordt rechtstreeks naar de eerste honkman geslagen die zijn honk aanraakt, waardoor de slagman-honkloper uit is. De dwang wordt op dat moment opgeheven en de honkloper die op weg is naar het tweede honk, moet worden getikt. Indien er lopers op tweede of derde honk geweest zouden zijn en deze hadden een punt gescoord voordat de honkloper bij het tweede honk werd uitgetikt, tellen de punten. Indien de eerste honkman eerst naar het tweede honk had gegooid en de bal was dan naar het eerste honk teruggespeeld, zou het uitmaken op het tweede honk wel een gedwongen loopsituatie zijn geweest, waardoor er twee nullen kwamen en zou de aangooi naar het eerste honk (voordat de slagman-honkloper dit honk aanraakte) de derde nul zijn geweest. In deze situatie zouden gescoorde punten niet hebben geteld.

Voorbeeld: Geen gedwongen uit. Een nul. Lopers op het eerste en derde honk. De slagman slaat een hoge bal en wordt uitgevangen. Twee nullen. Loper op het derde honk raakt opnieuw zijn honk aan en komt vervolgens binnen. Loper op het eerste honk tracht zijn honk opnieuw aan te raken voordat de bal naar dit honk wordt aangegooid, maar hij is niet tijdig terug, en gaat

uit. Drie nullen. Indien naar de mening van de scheidsrechter de looper van drie de thuisplaat had aangeraakt voordat de bal op het eerste honk kwam, is het gescoorde punt geldig.

Van een **Gelijk spel** is sprake, wanneer een wedstrijd reglementair wordt beëindigd met een gelijk aantal punten voor beide partijen.

Een **Gestaakte wedstrijd** is een wedstrijd die wegens weersomstandigheden, duisternis etc. door de plaatscheidsrechter wordt gestaakt.

Onder een **Geworpen bal** (of een worp) wordt verstaan een door de werper naar de slagman geworpen bal.

Toelichting Geworpen bal: Alle andere aangooien van de bal van de ene speler naar de andere zijn aangegooide ballen.

Goed gebied is het gedeelte van het speelveld, dat gelegen is tussen de foutlijnen tot aan het einde van het speelveld en loodrecht daarboven. De foutlijnen behoren tot goed gebied.

Een **Goede slag** is een geslagen bal, welke blijft liggen op goed gebied tussen thuisplaat en eerste honk, of tussen thuisplaat en derde honk, of die in of boven goed gebied is als hij voorbij het eerste of derde honk in het buitenveld springt, of die het eerste, tweede of derde honk raakt, of die voor het eerst in goed gebied de grond raakt op of voorbij het eerste of derde honk, of die in of boven goed gebied de scheidsrechter of een speler raakt, of die, terwijl hij nog boven goed gebied is, in vlucht het speelveld verlaat.

Een hoog geslagen bal moet worden beoordeeld naar de plaats van de bal ten opzichte van de foutlijn en niet naar het al dan niet in goed of fout gebied staan van de veldspeler op het ogenblik dat hij de bal aanraakt.

Toelichting Goede slag: Indien een hoge bal in het binnenveld terechtkomt tussen thuisplaat en eerste honk, of tussen thuisplaat en derde honk en vervolgens op fout gebied terechtkomt zonder een speler of scheidsrechter te hebben aangeraakt en alvorens het eerste of derde honk voorbijgegaan te zijn, is het een foutslag; of indien de bal op fout gebied blijft liggen of wordt aangeraakt door een speler op fout gebied, is het eveneens een foutslag. Indien een hoge bal op het eerste of derde honk terechtkomt, of voorbij deze honken op goed gebied en vervolgens in fout gebied terechtkomt, is het een goede slag.

Een geslagen bal raakt de werpplaat en springt, zonder een veldspeler aan te raken of door deze aangeraakt te zijn, in fout gebied tussen thuisplaat en eerste honk, of tussen thuisplaat en derde honk, en blijft daar liggen. Dit is een foutslag. (Toelichting Foutslag)

Verenigingen wordt aangeraden om aan het einde van beide foutlijnen duidelijk deze lijnen te markeren door middel van witte stokken, hetgeen een betere beoordeling in de hand werkt.

Een **Grondbal** is een geslagen bal die over de grond rolt of stuitert.

Hinderen.

- (a) Hinderen door de **slagpartij** is een handeling, waarbij enige speler van de veldpartij die de bal tracht te spelen, met woord of daad gehinderd of belet wordt dit te doen.

-
- (b) Hinderen door de **veldpartij** is een onreglementaire handeling, waarbij de slagman gehinderd wordt bij het slaan van de bal of hem belet wordt dit te doen.
 - (c) Hinderen door de **scheidsrechter** vindt plaats: (1) als hij de achtereenvolgende belemmert bij het doen van een aangooi om het stelen van een honk te voorkomen, of (2) wanneer een goed geslagen bal een scheidsrechter raakt op goed gebied voordat de bal een veldspeler passeert.
 - (d) Hinderen door een **toeschouwer** vindt plaats als een toeschouwer (of een object gegooid door een toeschouwer) hindert bij een poging van een speler om een bal die in spel is te spelen, door het speelveld te betreden, of door over de afrestering en boven het speelveld te reiken.

Een **Hoge bal** is een geslagen bal die in vlucht hoog in de lucht gaat.

Een **Honk** is een van de vier punten die door een honkloper moeten worden aangeraakt om een punt te kunnen scoren; als regel wordt dit woord gebruikt voor de canvaskussens en de rubber plaat die de honkpunten markeren.

De **Honk coach** is een lid van de slagpartij (in uniform) die plaats neemt in het coachvak bij het eerste of derde honk om de honkloper(s) of slagman aanwijzingen te geven.

Een **Honkloper** (loper) is een speler van de slagpartij die op weg is naar een honk, het aanraakt, of er naar terugkeert.

“**In**” is de aankondiging van de scheidsrechter dat de honkloper recht heeft op het honk, dat hij trachtte te bereiken.

Toelichting “In”: Een speler is o.a. in wanneer hij een honk bereikt eerder dan of gelijk met een naar dat honk aangegooide bal.

In vlucht heeft betrekking op een geslagen, aangegooide of geworpen bal, zolang deze nog niet de grond of enig ander voorwerp (met uitzondering van een veldspeler) heeft geraakt.

Insluiten is de actie van de veldpartij die tracht een loper tussen de honken uit te maken.

Een **Inning** is het deel van de wedstrijd waarin beide teams een slagbeurt krijgen en waarin van elk team drie spelers door de veldpartij zijn uitgemaakt. Iedere slagbeurt van een team is een halve inning.

Een **Line-drive** is een geslagen bal die rechtstreeks en zonder van richting te veranderen van de knuppel in de richting van een veldspeler gaat zonder de grond te raken.

De **Line-up** is de namenlijst van de spelers van een team die een wedstrijd spelen, met inbegrip van de aangewezen slagman indien hiervan gebruik wordt gemaakt, op volgorde waarin ze aan slag komen. De line-up moet de voor- en achternamen, shirtnummers en veldposities van de spelers van een team bevatten. Het wordt aanbevolen ook reservespelers op de line-up te vermelden, met shirtnummer. Reservespelers kunnen te allen tijde tijdens de wedstrijd aan de line-up worden toegevoegd.

Een **Manager** dan wel **aanvoerder** (in deze spelregels verder genoemd manager) is een lid van een vereniging al dan niet met het team meespelend, die door zijn vereniging is aangewezen om de leiding van dat team op zich te nemen. Hij vertegenwoordigt het team tegenover de scheidsrechters en de tegenpartij.

Een **Nul** is een speler van de slagpartij, die door de veldpartij op reglementaire wijze is uitgemaakt.

Obstructie is de handeling van een veldspeler wanneer hij, terwijl hij de bal niet in zijn bezit heeft en niet probeert een bal te spelen, een honkloper hindert bij het aflopen van de honken.

Onreglementair betekent in strijd met de spelregels.

Een **Onreglementaire worp** is (1) een door de werper naar de slagman geworpen bal, waarbij de werper met zijn steunvoet niet in contact is met de werpplaat; (2) een snelle worp. Een onreglementaire worp met een looper of lopers op de honken wordt bestraft met schijn.

Opnieuw aanraken is de handeling van een honkloper die naar een honk terugkeert als reglementair vereist.

De **Persoon** van een speler of een scheidsrechter is enig deel van zijn lichaam, zijn kleding of zijn uitrusting.

“Play” is de opdracht van de scheidsrechter om de wedstrijd te beginnen of om het spel te hervatten als de bal dood is geweest.

Een **Punt** wordt gescoord door een speler van de slagpartij, die van slagman honkloper wordt en het eerste, tweede, derde en thuisplaat in die volgorde aanraakt.

Raken. Een speler of scheidsrechter (aan)raken houdt in het raken van enig deel van diens lichaam, kleding of uitrusting (maar niet sieraden (bijv. kettingen, armbanden, etc.) die worden gedragen door een speler).

Toelichting Raken: Uitrusting wordt geacht gedragen te worden door een speler of scheidsrechter indien het in contact is met de daarvoor bestemde plaats op de persoon.

Reglementair betekent in overeenstemming met de spelregels.

Een **Reglementaire wedstrijd.** Zie Regel 7.01.

Schijn is een onreglementaire handeling van de werper terwijl er een looper of lopers op de honken is (zijn), waardoor alle lopers het recht krijgen een honk verder te gaan.

Een **Slag** is een reglementair geworpen bal die als zodanig wordt afgeroepen door de scheidsrechter indien:

- (a) De slagman naar de bal slaat en deze mist;
- (b) Er niet naar geslagen wordt, terwijl enig deel van de bal door enig deel van het slaggebied gaat;
- (c) De bal door de slagman buiten de foutlijnen wordt geslagen, wanneer hij nog geen twee slag heeft;
- (d) Een stootslag buiten de foutlijnen terechtkomt;

-
- (e) De bal de slagman raakt, terwijl deze er naar slaat;
 - (f) De bal de slagman in vlucht in het slaggebied raakt;
 - (g) De handeling van de slagman resulteert in een fout tip.

Het **Slaggebied** is dat deel boven de thuisplaat dat zich bevindt tussen de bovenzijde, een horizontale lijn die loopt midden tussen de bovenzijde van de schouders van de slagman en de bovenzijde van de broek van zijn uniform, en de onderzijde, de onderkant van de knieschijf van de slagman. Het slaggebied moet worden bepaald aan de hand van de houding van de slagman wanneer hij gereed staat om naar een geworpen bal te slaan. Zie tekening het slaggebied (pagina 95)

Een **Slagman** is een speler van de slagpartij, die zijn plaats inneemt in het slagperk.

Slagman-honkloper is een term die wordt gebruikt met betrekking tot de speler van de slagpartij die zojuist zijn slagbeurt heeft beëindigd, totdat hij is uitgemaakt of totdat de spelsituatie waarin hij honkloper werd, eindigt.

De **Slagpartij** is de partij die aan slag is, of een speler van die partij.

Het **Slagperk** is de plaats, waarin de slagman tijdens zijn slagbeurt moet staan.

Een **Snelle worp** is een worp die wordt uitgevoerd met de kennelijke bedoeling de slagman te verrassen, terwijl deze nog niet gereed is om te slaan. Dit is een onreglementaire worp.

Onder **Spelactie** wordt verstaan een handeling van een veldspeler waarbij deze een honkloper uitmaakt, of een handeling die door een veldspeler wordt verricht met de kennelijke bedoeling om een honkloper uit te maken, dit ter beoordeling van de scheidsrechter.

De **Spelersbank** (dug-out) is een overdekte, door een hekwerk (met twee open uitgangen) afgeschermd zitgelegenheid, aangelegd volgens door de KNBSB op te stellen voorschriften, die gereserveerd is voor spelers, reserves en andere teamgenoten in uniform, wanneer zij niet actief aan het spel deelnemen (zie toelichting Regel 5.10(k)).

'**Squeeze play**' is een term die een situatie aangeeft, waarbij een team met een looper op het derde honk tracht deze looper binnen te brengen door middel van een stootslag.

De **Steunvoet** van een werper is die voet, die in contact moet zijn met de werpplaat als hij werpt.

Een **Stootslag** is een geslagen bal waarnaar niet wordt gezwaaid, maar welke met de knuppel tegengehouden en zachtjes het veld ingeduwd wordt.

Een **Strafbepaling** is de toepassing van deze regels na een onreglementaire handeling.

Terugkeren. Zie 'opnieuw aanraken'.

Het **Thuis spelende team** is het team op wiens terrein de wedstrijd wordt gespeeld. Indien de wedstrijd op neutraal terrein wordt gespeeld, wordt onderling overeengekomen welke van de twee het thuis spelende team is.

Tikken is de handeling van een veldspeler, die een honk aanraakt met zijn lichaam terwijl hij de bal stevig in zijn hand of zijn handschoen houdt; of het (aan)raken van een looper met de bal of met de

hand of handschoen waarin zich de bal bevindt (niet inbegrepen alleen de loshangende veters), terwijl hij de bal stevig in zijn hand of handschoen houdt. Het is echter geen tikactie, indien gelijktijdig met of onmiddellijk na zijn contact met een honk of contact met een looper de veldspeler de bal laat vallen. Voor het vaststellen van de geldigheid van de tikactie moet de veldspeler de bal lang genoeg vasthouden om te bewijzen dat hij volledige controle over de bal had. Als de veldspeler de tikactie gemaakt heeft en de bal laat vallen terwijl hij hem wil aangooien zal de tikactie worden beschouwd als te zijn gemaakt. Voor het doel van deze uitdrukking maken door de speler gedragen sieraden (bijv. kettingen, armbanden, etc.) geen deel uit van het lichaam van de speler.

“Time” is de aankondiging door een scheidsrechter van een reglementaire onderbreking van het spel. De bal is dan dood.

Onder **Top sportcompetitie** wordt verstaan de reeks wedstrijden die wordt gespeeld door teams die door het bondsbestuur in deze competitie zijn ingedeeld. Voor jeugdwedstrijden gelden de bepalingen als omschreven in het jeugdreglement.

Bij een **Triple spel** worden door de veldpartij drie spelers van de slagpartij uitgemaakt ten gevolge van een ononderbroken handeling, waarbij tussen het uitmaken geen fouten worden begaan.

Uit het veld sturen. De scheidsrechter kan een speler, coach, manager of verenigingsofficial of andere bij het spel betrokken personen wegens onreglementaire handelingen, onbehoorlijk gedrag, wangedrag etc. (ter beoordeling van de scheidsrechter) uit het veld sturen. De betrokken persoon mag dan niet langer aan de wedstrijd deelnemen en dient zich verder te houden aan hetgeen ter zake in Regel 6.04(d) is bepaald. Van het uit het veld sturen wordt rapport uitgebracht door de betreffende scheidsrechter aan de commissie strafzaken c.q. het bondsbestuur (zie ook het Reglement van Wedstrijden en het reglement tucht- en geschillenrechtspraak).

Een **Vang** is een handeling van een speler van de veldpartij waarbij hij de bal in vlucht in zijn hand of handschoen in bezit krijgt en deze stevig vasthoudt; vooropgesteld dat hij, om de bal in zijn bezit te krijgen, geen gebruik maakt van zijn pet, beschermer, zak of enig ander deel van zijn uniform. Het is echter geen vang indien hij gelijktijdig met of onmiddellijk na zijn contact met de bal in botsing komt met een speler of met een hek, of indien hij valt en als gevolg van een en ander de bal laat vallen. Het is geen vang wanneer een veldspeler een hoge bal aanraakt, de bal vervolgens een speler van de slagpartij of een scheidsrechter raakt en daarna door een veldspeler wordt gevangen. Voor het vaststellen van de geldigheid van de vang moet de veldspeler de bal lang genoeg vasthouden om te bewijzen dat hij volledige controle over de bal heeft en dat het loslaten daarvan uit eigen vrije wil en met opzet gebeurt. Als de veldspeler de vang gemaakt heeft en de bal laat vallen terwijl hij hem wil aangooien zal de bal worden beschouwd als te zijn gevangen.

Toelichting Vang: Een vang is reglementair indien de bal uiteindelijk door enige veldspeler wordt vastgehouden, zelfs al heeft de veldspeler de bal niet onmiddellijk onder controle, of al is de bal eerst door een andere veldspeler aangeraakt, zonder de grond geraakt te hebben. Lopers mogen hun honken verlaten op het moment dat de bal voor het eerst door een veldspeler wordt aangeraakt. Een veldspeler mag over een omheining, hek, touw of andere grensafbakening leunen om een vang te maken. Hij mag bovenop een hek springen. Indien een veldspeler over een omheining, hek, touw of in de tribune reikt om een vang te maken, moet geen “hinderen” worden afgeroepen. Hij doet zulks op eigen risico.

Wanneer een veldspeler, bij een poging een bal te vangen op de rand van de dug-out, wordt gesteund en voorkomen wordt dat hij zal vallen door spelers van één van beide partijen, is dit toegestaan.

Het **Vangersperk** is de plaats waar de achtervanger zich moet bevinden totdat de werper de bal werpt.

De **Vaste stand** is een van de twee reglementaire werpstanden.

Een **Veldspeler** is een speler van de veldpartij.

Velderskeus is de handeling van een veldspeler die een goed geslagen grondbal verwerkt en deze niet aangooit naar het eerste honk om de slagman-honkloper uit te maken, maar naar een ander honk, teneinde te trachten een voorafgaande looper uit te maken. Deze uitdrukking wordt ook gebruikt door scorers in de volgende gevallen:

- (a) om op de scorekaart de honken te verantwoorden die een slagman-honkloper verder komt dan het eerste honk, na het geven van een honkslag, wanneer de veldspeler die de honkslag verwerkt tracht een voorafgaande looper uit te maken;
- (b) om op de scorekaart aan te tekenen wanneer een honkloper een of meer honken verder is gegaan (behalve door een gestolen honk of een fout), terwijl een veldspeler tracht een andere looper uit te maken;
- (c) om op de scorekaart aan te tekenen wanneer een honkloper een honk verder is gegaan zonder dat de veldpartij een poging heeft gedaan om het uit te maken (ongehinderd gestolen).

De **Veldpartij** is het team, dat in het veld staat opgesteld of een speler van die partij.

De **Vereniging** is een persoon of een groep van personen, verantwoordelijk voor het in het veld brengen van de spelers van een team, zorgdragend voor het speelveld en de vereiste benodigdheden en het team vertegenwoordigend bij contact met de bond.

Het **Voorbijschieten** van een honk gebeurt door een speler van de slagpartij wanneer hij een poging doet een honk te bereiken en dit doet met zo'n vaart dat hij het contact met het honk verliest. Dit geldt niet voor de slagman die zich naar het eerste honk begeeft.

De **Vrije stand** is één van de twee reglementaire werpstanden.

Waarschuwen is de mededeling van de scheidsrechter die een speler, coach of manager erop wijst dat een door deze persoon begane handeling onreglementair is.

Een **Werper** (ook genoemd pitcher) is de speler van de veldpartij, die de bal naar de slagman moet werpen.

Wijd is een geworpen bal die niet in vlucht door het slaggebied gaat en waarnaar door de slagman niet wordt geslagen. Indien een geworpen bal de grond raakt en daarna door het slaggebied springt, is het een "wijd". (Regel 3.00 wijd)

Vier wijd is het recht op het eerste honk van een slagman naar wie tijdens zijn slagbeurt vier ballen buiten het slaggebied zijn geworpen of volgend op een signaal van de manager van de veldpartij naar de scheidsrechter waarin hij aangeeft dat hij de slagman opzettelijk vier wijd wil geven. Indien de manager de scheidsrechter informeert over deze intentie, dan zal de slagman van de scheidsrechter het eerste honk toegewezen krijgen alsof naar de slagman vier ballen buiten de slagzone waren geworpen.

Een **Wilde worp** is een geworpen bal die zo hoog, zo laag of zo ver naast de thuisplaat gaat, dat de bal bij een normale poging niet door de achtervanger gestopt kan worden.

Worp. Zie 'geworpen bal'.

Bijlagen

Diagram 1

Tekening Speelveld

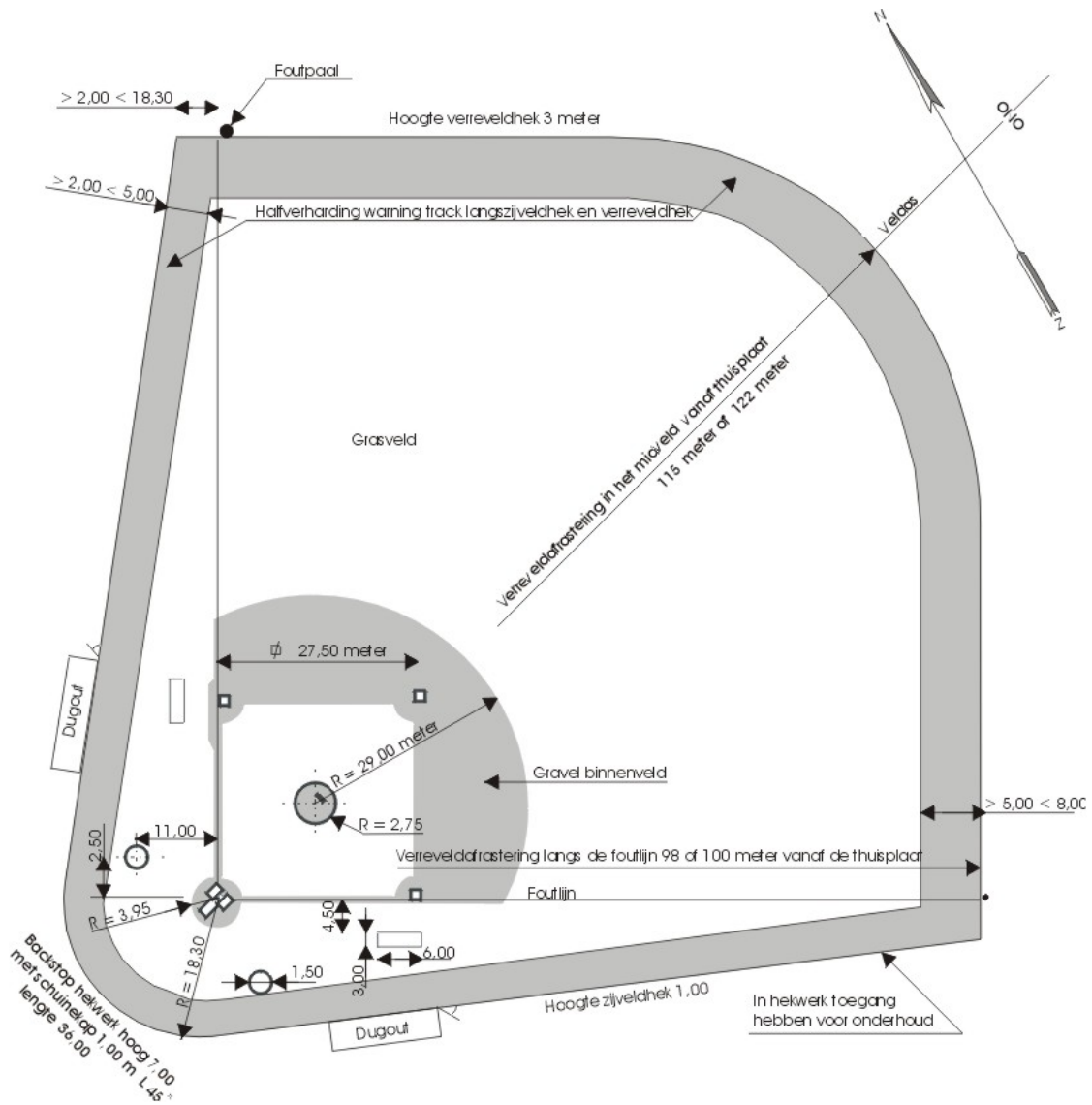


Diagram 2

Detail Binnenveld

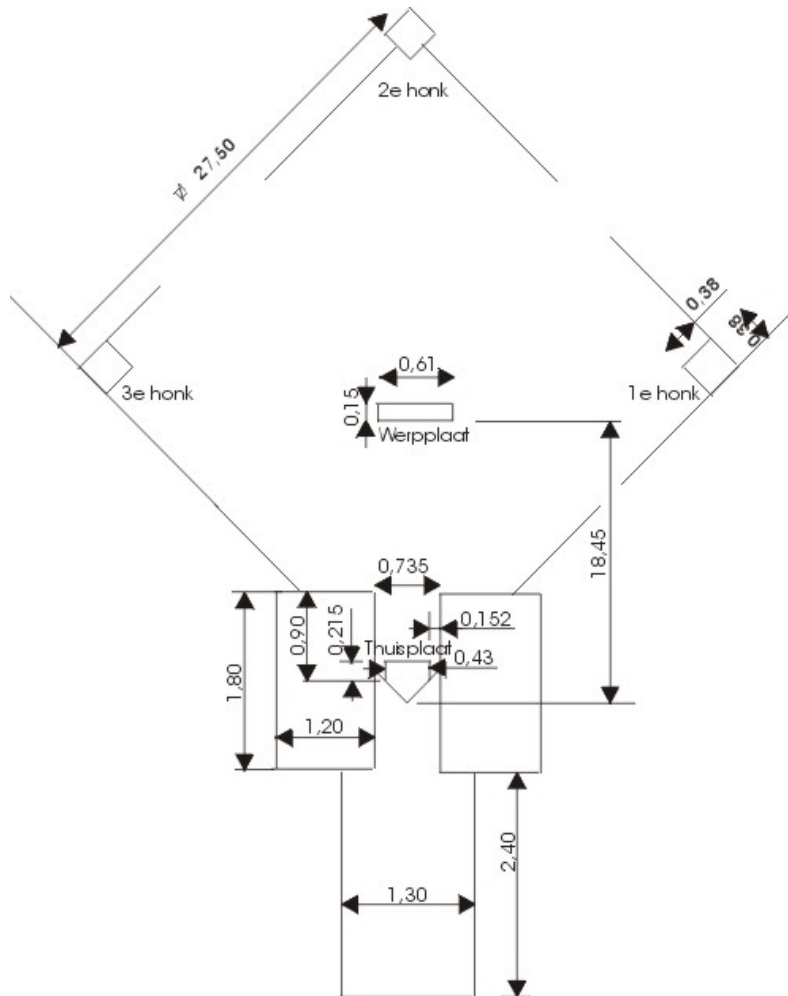


Diagram 3

Detail Werpheuvel

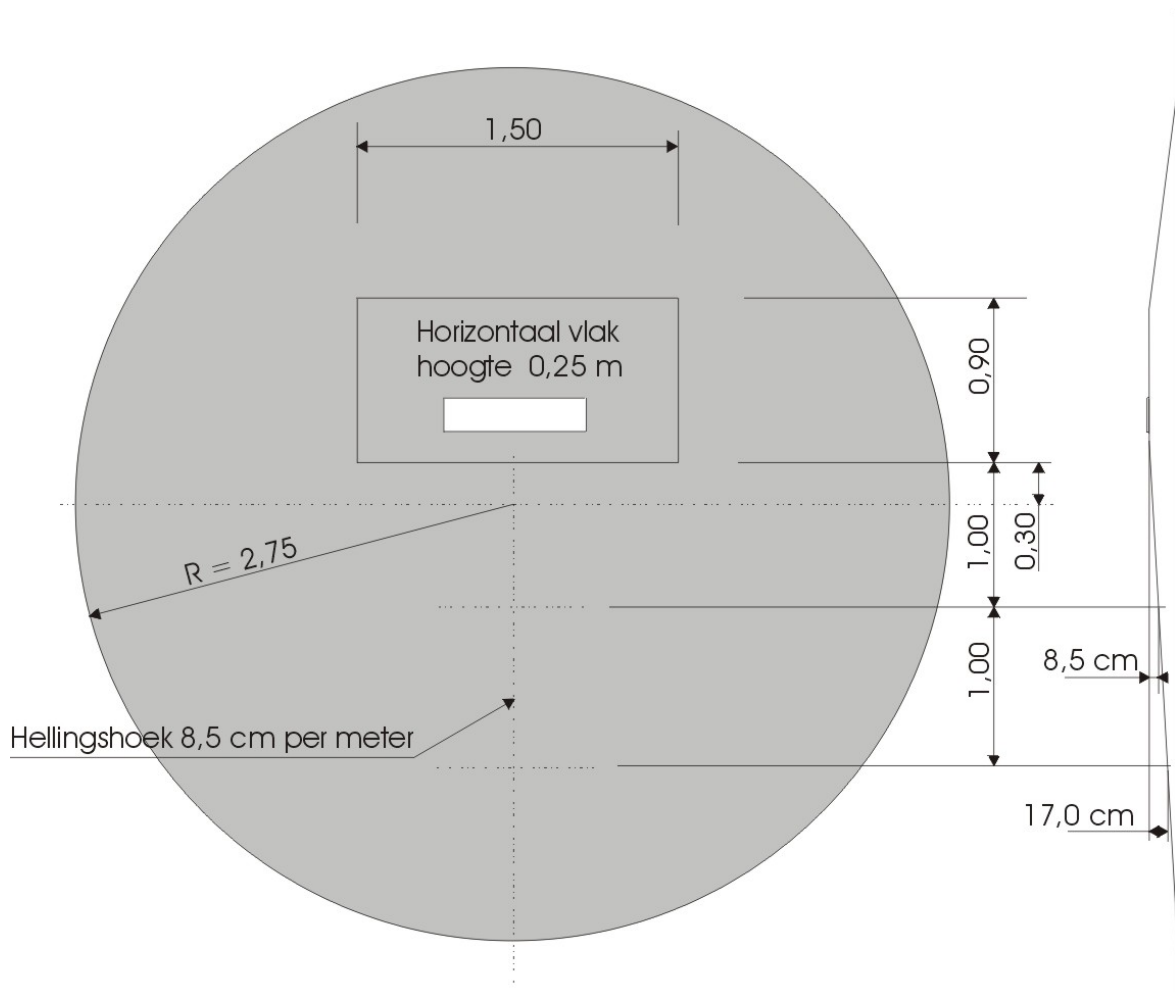
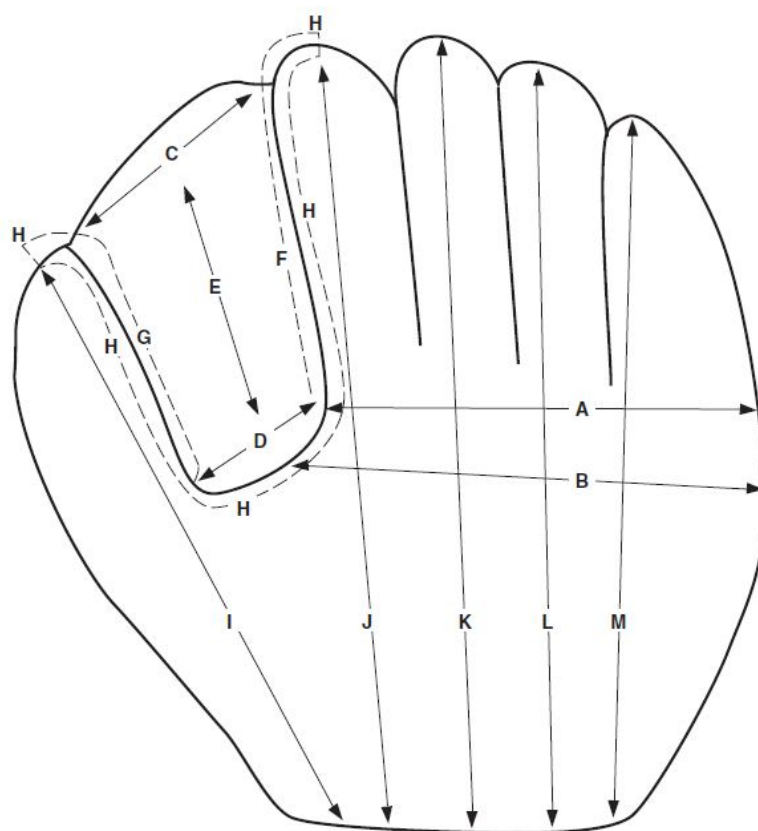


Diagram 4

Afmetingen Handschoen van Veldspeler

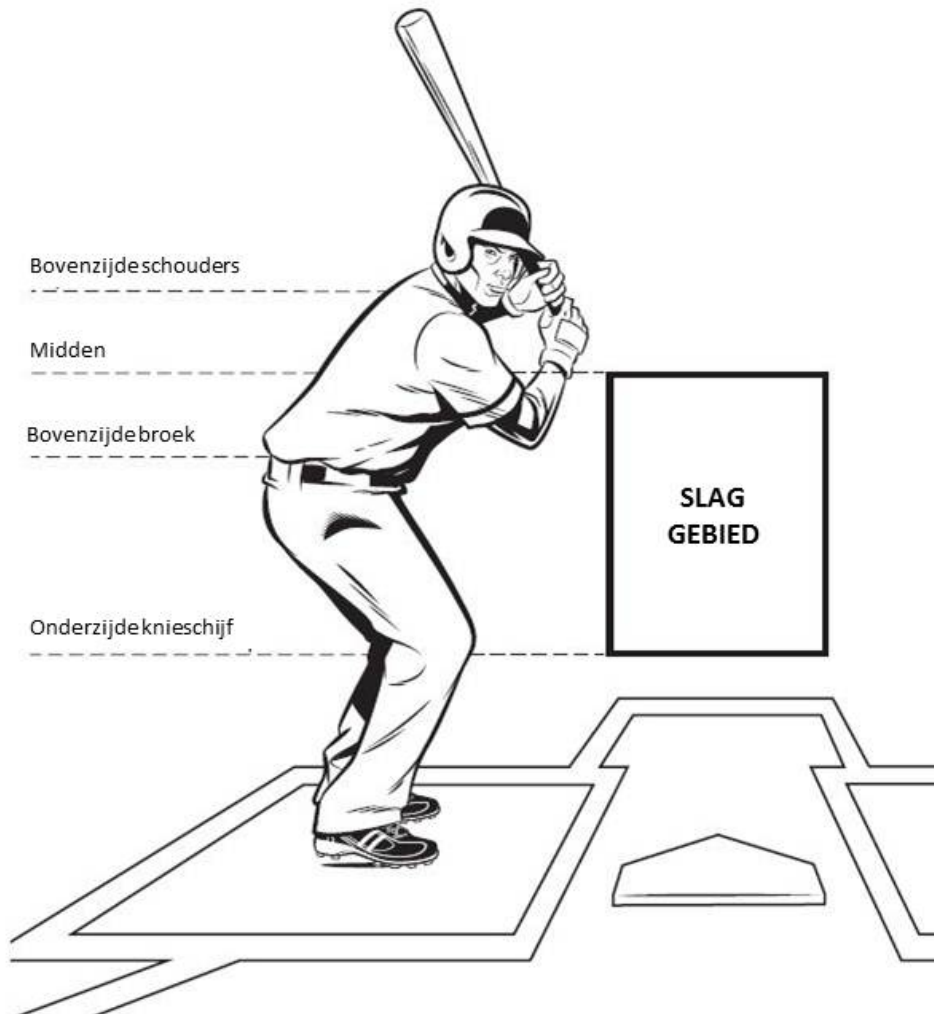


De handschoen mag ieder gewicht hebben.

- A. Breedte palm – 19,5 cm (7.75 inches)
- B. Breedte palm – 20,5 cm (8 inches)
- C. Opening van web aan bovenzijde – 11,5 cm (4.5 inches) (het web mag nergens breder zijn dan 11,5 cm (4.5 inches))
- D. Opening van web aan onderzijde – 9 cm (3.5 inches)
- E. Afmeting web van bovenzijde tot onderzijde – 14,5 cm (5.75 inches)
- F. Naad, lopend vanaf basis wijsvinger – 14 cm (5.5 inches)
- G. Naad, lopend vanaf basis duim – 14 cm (5.5 inches)
- H. Naad, lopend vanaf bovenkant duim via basis duim en wijsvinger naar bovenkant wijsvinger 35 cm (13.75 inches)
- I. Bovenkant duim tot onderzijde handschoen – 19,5 cm (7.75 inches)
- J. Bovenkant wijsvinger tot onderzijde handschoen – 33 cm (13 inches)
- K. Bovenkant middenvinger tot onderzijde handschoen – 30 cm (11.75 inches)
- L. Bovenkant ringvinger tot onderzijde handschoen – 27,5 cm (10.75 inches)
- M. Bovenzijde pink tot onderzijde handschoen – 23 cm (9 inches)

Diagram 5

Het Slaggebied



REGISTER

De nummers achter de trefwoorden verwijzen naar de betreffende regels.
(‘v&u’ = Verklaringen en Uitdrukkingen)

Aangooi	v&u
- komt buiten het speelveld terecht	5.06(b)(4)(G)
Aangewezen Slagman	5.11
Appelleren	v&u, 5.09(c)(d), 6.03(b)
Bal	3.01, 5.12(b5)
- aantal per wedstrijd	4.01(c - d)
- aangeraakt door toeschouwer	6.01(e)
- beschadigen van	3.01, 6.02(c)(5), 6.02(c)(6)
- dood en buiten spel	6.01(d)(e)
- blijft in spel	5.01(b), 6.01(f)
- onreglementair gestopt of gevangen	5.06(b)(3)(E), 5.06(b)(4)(A - E)
Bank	v&u
Begin wedstrijd	4.03, 5.01
Beginnen van wedstrijd	4.04(a)(b)
Bezoeken aan de werper	
- limitatie van het aantal per wedstrijd	5.10(m)
- door de manager of coach	5.10(l), 5.10(m)
Binnenhoog	v&u, 5.09(a)(4)
Binnenvelder	v&u
Blessure van speler(s)	5.12(b)(3)
Botsing bij de thuisplaat / met achtervanger	6.01(i)
Buitenvelder	v&u
Coach	v&u, 5.03
Dode bal	v&u, 4.01(e), 5.01(b), 5.04(b)(3), 5.05(b)(2), 5.05(b)(4), 5.06(b)(3)(C), 5.06(b)(4)(G - H), 5.06(c)
Dubbelspel	v&u
Dubbelwedstrijden	v&u, 4.08
Dug-out	v&u
Einde wedstrijd	7.01
Feitelijke beslissingen	v&u, 8.02(a)
Foutgebied	v&u
Foutlijnen	v&u
Foutslag	v&u, 5.06(c)(5), 5.09(a)(1)
Fout tip	v&u, 5.09(a)(1)
Gedwongen loop	v&u, 5.09(b)(6)
Gelijk spel	v&u, 7.01(b)
Gestaakte wedstrijd	v&u, 4.04(c), 7.01(c), 7.01(g)(4)
Geworpen bal	v&u, 5.06(c)(8), 5.09(a)(14)
- komt buiten speelveld terecht	5.06(b)(4)(H)
- raakt de slagman	5.05(b)(2), 5.06(c)(1), 5.09(a)(6), v&u

- raakt looper die probeert een punt te scoren	5.06(c)(8), 5.09(a)(14)
- opzettelijk gegooid naar de slagman	6.02(c)(9)
- blijft steken in achtervangers of scheidsrechters	
uitrusting	5.06(b)(4)(l), 5.06(c)(7)
Goed gebied	v&u
Goed geslagen bal	v&u
Grondbal	v&u
Grondregels	4.05, 8.03(a)(9)
Ground Rule Double	5.05(a)(5 - 9)
Hinderen	v&u, 5.06(c)(2), 5.06(c)(6), 6.01(a - g)
Hoge bal	v&u
Homerun (automatisch)	5.05(a)(5), 5.05(a)(9), 5.06(b)(4)(A)
Honk coach	v&u, 5.03, 5.10(l)
- raakt aangegooide bal	6.01(f)
Honken	v&u, 2.03
- aflopen	5.06
- opschuiven	5.06(b)
- honk laat los, verschuift	5.09(b)(4)
Honkpad	5.09(b)(1)
Honkloper	v&u, 5.06(a - b)
- andere (vervanging)	5.10(e)
- geraakt door geslagen bal	5.05(a)(4), 5.05(b)(4), 5.06(c)(6), 5.09(b)(7), 6.01(a)(11)
- geraakt door geworpen bal	5.06(c)(8), 5.09(a)(14)
- is uit	5.09(b)
- is uit na appelleren	5.09(c)
- loopt terug	5.09(b)(10)
- mag één honk verder gaan	5.06(a)(1), 5.06(a)(3), 5.06(a)(6), 5.06(b)(3)
- mag verder gaan	5.06(b)(4)
- mist thuisplaat	5.09(b)(12)
- moet honken in volgorde aanraken	5.06(b)(1)
- passeert voorgaande looper	5.09(b)(9)
- recht op honk	5.06(a)(1)
- twee lopers op hetzelfde honk	5.06(a)(2)
- verzuimt veldspeler te ontwijken	5.01(a)(10)
- voorafgaande, hindert veldspeler	6.01(a)(5 - 7)
- geen geoorloofde sliding (opbreken dubbelspel)	6.01(j)
In (safe)	v&u
In vlucht	v&u
Ingesloten	v&u
Ingooien	
- veldspelers anders dan werper	5.10(d)
- werper	5.07(b), 5.10(l)
Inning	v&u
Invallers	5.10
Knuppel	3.02
Lichtwedstrijden	4.01(g)
- storingen, staken	5.12(b)(2)

Limitatie van het aantal bezoeken aan de werpheuvel per wedstrijd	5.10(m)
Lijnen	2.02, Diagram 1 & 2
Line-up	4.03, v&u
Manager	v&u, 5.10(l)
Meter, 1– meter baan	5.09(a)(11)
Nul (outs)	v&u, 5.09
Obstructie	v&u, 6.01(h)
Onreglementair	v&u
Onreglementair geslagen bal	5.06(c)(4), 6.03(a)
Onreglementaire worp	v&u, 6.02(a)(5), 6.02(b)
Opzettelijk laten vallen van een geslagen bal	5.09(a)(12)
Opzettelijke vier wijd	5.02(a), 6.02(a)(12)
Personen, gerechtigd tot verblijf op speelveld	4.07(a)
Plaatscheidsrechter	8.03
Play	v&u, 5.01(a - b), 5.12(a)
Proefballen (ingooien)	5.07(b)
Protesteren	7.04, 8.02(a)(b)
Punt(en) (runs)	v&u, 1.04, 5.08, 5.09(d)
Raken	v&u
Reglementair	v&u
Reglementaire wedstrijd	v&u, 4.04(c), 7.01
Rugnummers	3.03(a)
Scheidsrechter	4.01, 4.04, 5.01, 5.12(a), 8.00
- beslissingen	8.01(c), 8.03
- geraakt door een aangegooide of geworpen bal	6.01(f)
- geraakt door geslagen bal	5.05(b)(4), 5.06(c)(6)
- hindert achtervanger	5.06(c)(2)
- krijgt bal in masker	5.06(b)(4)(l), 5.07(c)(7)
- verplichtingen en bevoegdheden	8.01
- vervangingen	8.02(d)
Schijn	v&u, 5.06(c)(3), 6.02(a)
Sieraden	5.05(b)(2), v&u
Slag (strike)	v&u
Slagbeurt, volledige	6.04
Slaggebied	v&u, Diagram 1
- onreglementair	v&u, 6.03(a)(5)
Slagman	v&u, 5.04
- eerste in elke inning	5.04(a)(3)
- geraakt door (eigen) geslagen bal	5.09(a)(7)
- geraakt door geworpen bal	5.05(b)(2), 5.06(c)(1), 5.09(a)(6)
- hindert achtervanger	6.03(a)(3), 6.03(a)(4)
- hindert veldpartij	5.09(a)(11), 5.09(b)(8), 6.01(a)(2)
- houdt spel op	5.04(b)
- in verkeerde volgorde aan slag	6.03(b)
- is uit	5.09(a)

- is uit wegens onreglementaire handeling	6.03(a)
- raakt bal voor tweede keer	5.09(a)(8)
- raakt opzettelijk fout geslagen bal	5.09(a)(9), 6.01(a)(2)
- wisselt van slagperk	6.03(a)(2)
- wordt gehinderd door veldpartij	5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D), 6.01(g)
- wordt honkloper	5.05
Slagpartij	v&u
- hindert veldpartij	6.01(a)(4), 6.01(b)
Slagperk	v&u, 5.04(b), Diagram 2
Slagvolgorde	5.04(a), 6.03(b)
Snelle worp (quick pitch)	v&u
Speelveld	2.01, Diagram 1
Speler, gewond	5.12(b)(3)
Speler, stopt bal opzettelijk in uniform	5.06(c)(7)
Spelersbank	v&u, 2.05, 5.10(k), 6.04(a), 6.04(e)
Spelvertraging	5.04(b)(3), 5.07(c), 5.10(l), 6.02(a)(8)
Squeeze play	v&u
Staken, van de wedstrijd	5.12(a), 8.03(a)(6)
Steunvoet	v&u, 5.07(a)(1 - 2), 5.07(e)
Stootslag	v&u, 5.09(a)(4)
Stop (werper)	5.07(a)(2)
Stoppen / staken van de wedstrijd	4.03(d)
Terugkeren	v&u, 5.09(b)(5), 5.09(c)
Thuis spelende team	v&u
Thuisplaat	2.02
Tikken	v&u, 5.09(b)(4)
Time (Time-out)	v&u, 5.12
Toeschouwer hindert veldspeler	v&u, 6.01(e)
- raakt bal aan	6.01(e)
Triple-play	v&u
Tweehonkslag (automatisch)	5.05(a)(5 - 9), 5.06(b)(3)(F)
Uit het veld sturen van spelers e.a.	v&u, 6.04(d), 8.01(d)
- wegens beschadigen van de bal	3.01
- wegens onreglementair uniform of handschoen	3.03 - 3.07
- wegens verboden handeling werper	6.02(c)(1), 6.02(c)(1) Alleen voor KNBSB, 6.02(c)(8)
- wegens gebruik knuppel niet op lijst CEB	6.03(a)(5) Alleen voor KNBSB
- wegens brengen tweede bezoek aan werpheuvel bij zelfde slagman	5.10(l)
- wegens het niet op bank (dug-out) plaatsnemen	5.10(k)
- wegens niet naar coachvak terugkeren na instructie van scheidsrechter	5.03(c)
- wegens onsportief gedrag	6.04 (a t/m c), 6.04(e), 6.04(e) Alleen voor KNBSB
- wegens het opnieuw deelnemen aan wedstrijd door vervangen speler	5.10(d)
- wegens gebruik illegale knuppel	6.03(a)(5)
- wegens overtreding limiet werpheuvel bezoeken	5.10(m)(4)
- wegens contact tijdens botsing bij thuisplaat	6.01(i)(2)
- wegens opzettelijk werpen naar lichaam slagman	6.02(c)(9)
- wegens werper die het spel onnodig vertraagt	6.02(a)(8)
- wegens overtreding door werper	6.02(d)(1)

- wegens protesteren tegen beslissing	8.01(d), 8.02(a), 8.02(c)
- wegens onsportief gedrag of bezigen onbehoorlijke taal	8.01(d)
Uitrusting spelers	3.03 – 3.07, 3.10, 4.01(a)
Uitwijken	5.09(b)(1)
Vang	v&u, 5.06(b)(3)(C), 5.09(a)(1), 5.12(b)(6)
Vanger (Achtervanger)	v&u, 5.02(a)
- botsing met	6.01(i)
Vangersperk	v&u, 5.02(a)
Vaste stand	v&u, 5.07(a)(2)
Veld, bespeelbaarheid van	4.04(a - b), 4.08(g), 5.12(b)(1 - 2)
Veldspeler	v&u
Velderskeus	v&u
Veldpositie	v&u
Veldpartij	v&u
- gehinderd door slagpartij	6.01(a)(4), 6.01(b)
- hindert slagman	5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D), 6.01(g)
- opstellen van	5.02
Veldscheidsrechter	8.03(b)
Vervangen van spelers	5.10, 5.12(b)(4)
Voorbijschieten van een honk	v&u, 5.09(b)(4), 5.09(b)(6)
Vrije stand	v&u, 5.07(a)(1)
Waarschuwen	v&u, 6.02(c)(9)(B), 6.04(e)
Wedstrijd, begin en einde van	4.01, 4.03, 7.01
Werper	v&u, 5.07
- bezoeken door manager of coach	5.10(l)
- ingooiballen	5.07(b), 5.10(l)
- mag naar honk gooien	5.07(a)(2)
- mag niet (onreglementaire handelingen)	6.02
- reglementaire wijze van werpen	5.07(a)
- tweehandig	5.07(f)
- vertraagt spel	5.07(c), 6.02(a)(8)
- vervangen van	5.10(f - i)
- wordt binnenvelder	5.07(e)
Werpplaat	2.04, Diagram 3
Wijd	v&u
- Vier wijd	v&u, 5.02(a), 5.05(b)(1), 5.08(b), 6.02(a)(12)
- Opzettelijke vier -wijd	5.02(a), 6.02(a)(12)
Wilde worp	v&u, 5.06(b)(4)(H)
Wisselen	
- slagpartij wordt veldpartij	5.09(e)
- van spelers	5.10, 5.12(b)(4)