Officiële Spelregels Softbal

2023 - 2025

KNBSB

2023 – 2025 Officiële Spelregels Softball KNBSB

Dit spelregelboek is de Nederlandse vertaling van de door de World Baseball Softball Confederation (WBSC) uitgegeven 'OFFICIAL RULES OF SOFTBALL 2022-2025'.

De appendices en gevolgen zijn deel van de regel(s) waarin zij genoemd worden en hebben dezelfde waarde als de regel zelf. De inhoudsopgave, waar regels worden opgezocht, en de index (een sleutelwoord- en onderwerpshulpmiddel) zijn alleen ter referentie en maken geen deel uit van de regels.

Vertaald naar het Nederlands door Dries Stuij, Martin Lemstra en Hans Hornstra.

Er is in deze vertaling gekozen voor het gebruik van mannelijke voornaamwoorden. Uiteraard is het om het even of er mannelijke of vrouwelijke voornaamwoorden staan. Deze tekst heeft betrekking op vrouwen en mannen en iedereen die daar tussen, buiten of omheen zit.

Bij de definities bij elk hoofdstuk is de volgorde van de Engelse definities aangehouden.
De Nederlandse vertaling is waar nodig tussen haakjes toegevoegd.

Aangepast en gecontroleerd: september 2022

Gewijzigd ten opzichte van versie 2018-2021: regels 5.1.9 c; 5.1.16 h; 5.1.29; 5.5.1 g
Tekstuele wijzigingen op 6-2-2023

Inhoudsopgave

1 Het spel ... 10

1.1 Definities ... 10

1.1.1 Appeal – Live ball or dead ball *(Appèl – bal in spel of spel is dood)* ... 10

1.1.2 Defensive team *(Veldpartij)* ... 10

1.1.3 Forfeit *(Verloren verklaard)* ... 10

1.1.4 Home and visiting team *(Thuisspelende en bezoekende team)* ... 10

1.1.5 Inning ... 10

1.1.6 Offensive team *(Slagpartij)* ... 10

1.1.7 "Play ball" *("Spelen")* ... 10

1.1.8 Pre-game meeting *(Bijeenkomst bij de thuisplaat)* ... 10

1.1.9 Protest ... 11

1.1.10 "Time" ... 11

1.2 Vereisten voor een reglementaire wedstrijd ... 11

1.2.1 Reglementaire wedstrijd ... 11

1.2.2 Verloren verklaarde wedstrijd ... 11

1.2.3 Voorsprongregel (Run ahead rule) ... 12

1.2.4 Tie-break regel; Tiebreak inning ... 12

1.2.5 Scoren van punten ... 12

1.2.6 Appèlsituaties ... 13

1.2.7 Winnaar van de wedstrijd ... 14

1.2.8 Redenen voor protest ... 14

1.2.9 Protesten ... 14

1.2.10 Ongeldige protesten ... 15

1.2.11 Indienen van een protest ... 15

1.2.12 Deadline voor het indienen van een officieel protest ... 15

1.2.13 Voorwaarden voor een formeel geschreven protest ... 16

1.2.14 Gevolg van een protest ... 16

2 Speelveld en materiaal ... 16

2.1 Definities ... 16

2.1.1 Altered bat *(Veranderde knuppel)* ... 16

2.1.2 Base line *(Lijn tussen de honken)* ... 16

2.1.3 Batter's box *(Slagperk)* ... 17

2.1.4 Catcher's box *(Catchersvak)* ... 17

2.1.5 Coach's box (coachvak) ... 17
2.1.6 Dugout ... 17
2.1.7 Fair territory *(Goed gebied)* ... 17
2.1.8 Foul territory *(Fout gebied)* ... 17
2.1.9 Helmet *(Helm)* ... 17
2.1.10 Illegal bat *(Onreglementaire knuppel)* ... 17
2.1.11 Illegal glove or mitt *(Onreglementaire handschoen)* ... 17
2.1.12 Infield *(Binnenveld)* ... 17
2.1.13 Mitt (Want) ... 18
2.1.14 Official equipment *(Officieel materiaal)* ... 18
2.1.15 On-deck circle (slagcirkel) ... 18
2.1.16 Outfield *(Buitenveld)* ... 18
2.1.17 Playing field *(Speelveld)* ... 18
2.2 Het speelveld ... 18
2.2.1 Vereisten van het speelveld ... 18
2.2.2 Het officiële binnenveld ... 18
2.2.3 Grondregels of speciale regels ... 19
2.3 Spelmateriaal ... 19
2.3.1 Officiële knuppel ... 19
2.3.2 Inzwaaiknuppel ... 19
2.3.3 Officiële softbal ... 19
2.4 Spelersmateriaal ... 19
2.4.1 Handschoenen en wanten ... 19
2.4.2 Schoenen ... 20
2.4.3 Beschermend materiaal ... 20
2.5 Uniformen ... 20
2.5.1 Spelersuniformen ... 20
2.6 Coachuniformen ... 21
2.7 Materiaal ... 21
3 Deelnemers ... 22
3.1 Definities ... 22
3.1.1 Base coach *(Honkcoach)* ... 22
3.1.2 Coach ... 22
3.1.3 Designated Player – DP *(Aangewezen speler)* ... 22

3.1.4 Ejection *(Verwijdering; uit het veld zenden)* ... 22
3.1.5 Fielder *(Velder)* ... 22
3.1.6 Flex player - *FLEX (Flex-speler)* ... 22
3.1.7 Head coach *(Hoofdcoach)* ... 23
3.1.8 Illegal re-entry *(Onreglementaire re-entry)* ... 23
3.1.9 Unreported substitution (Ongemelde vervanging) ... 23
3.1.10 Ineligible player *(Ongerechtigde speler)* ... 23
3.1.11 Ineligible replacement player *(Ongerechtigde plaatsvervangende speler)* ... 23
3.1.12 Infielder *(Binnenvelder)* ... 23
3.1.13 Line-up card *(Line-up formulier)* ... 24
3.1.14 Line-up *(Slagvolgorde)* ... 24
3.1.15 Offensive player only (OPO) ... 24
3.1.16 Re-entry ... 24
3.1.17 Removal from the game *(Ontzegging verder deel te nemen)* ... 24
3.1.18 Replacement player *(Plaatsvervangende speler)* ... 24
3.1.19 Roster (Spelerlijst) ... 24
3.1.20 Starting players *(Startende spelers)* ... 24
3.1.21 Substitute *(Vervanger)* ... 24
3.1.22 Team member *(Teamlid)* ... 24
3.1.23 Temporary runner *(Tijdelijke honkloper)* ... 24
3.1.24 Withdrawn player *(Teruggetrokken speler)* ... 24
3.2 Line-up en spelerslijst ... 25
3.2.1 Line-up formulier ... 25
3.2.2 Spelers ... 25
3.2.3 Startende spelers ... 25
3.2.4 Aangewezen speler (Designated Player, DP) ... 26
3.2.5 Flex-speler (FLEX) ... 26
3.2.6 Plaatsvervangende speler (Replacement player) ... 26
3.2.7 Tijdelijke honkloper (Temporary runner) ... 27
3.2.8 Vervangingen (wissels) ... 27
3.3 Appèls ... 28
3.4 Coaches ... 30
3.4.1 Algemeen ... 30
3.4.2 Hoofdcoach ... 30

3.4.3 Honkcoaches ... 31
3.5 Teamleden ... 31
3.5.1 Algemeen ... 31
3.6 Scheidsrechters ... 32
3.6.1 Rechten en plichten ... 32
3.6.2 De plaatscheidsrechter ... 32
3.6.3 De honkscheidsrechter ... 33
3.6.4 De verantwoordelijkheden van een enkele scheidsrechter ... 33
3.6.5 Vervangen van scheidsrechters ... 33
3.6.6 Feitelijke beslissingen ... 33
3.6.7 Onderbreking van de wedstrijd ... 34
3.7 Scorers ... 34
3.7.1 Verantwoordelijkheden van de officiële scorer ... 34
4 Werpen ... 35
4.1 Definities ... 35
4.1.1 Charged defensive conference *(Officieel verdedigend bezoek)* ... 35
4.1.2 Crow hop *(Tweede afzet)* ... 35
4.1.3 Illegal pitcher *(Onreglementaire werper)* ... 35
4.1.4 Leapen *(Springen bij de worp)* ... 35
4.1.5 Passed ball *(Doorgeschoten bal)* ... 35
4.1.6 Pitch *(Worp)* ... 35
4.1.7 Pivot foot *(Steunvoet)* ... 35
4.1.8 Quick return pitch (Snelle worp) ... 35
4.1.9 Slingshot pitch (Slingshot worp) ... 36
4.2 Verdedigend bezoek ... 36
4.2.1 Officieel verdedigend bezoek ... 36
4.2.2 Niet-officieel verdedigend bezoek ... 36
4.3 Vereisten voor een reglementaire worp ... 37
4.3.1 Acties voorafgaand aan een worp ... 37
4.3.2 Starten van de worp ... 37
4.3.3 Reglementaire worp ... 37
4.3.4 Veldopstelling ... 38
4.3.5 Vreemde substanties ... 38
4.3.6 De catcher ... 39

4.3.7 Gooien naar een honk ... 39
4.4 Ingooien door de werper ... 40
4.5 “No pitch” (“Geen worp”) ... 41
4.6 Gevallen bal ... 41
4.7 Terugkeer van een werper ... 42
4.8 Onreglementaire werper ... 42
5 Slaan en honklopen ... 42
5.1 Definities ... 42
5.1.1 Base on Balls or Walk *(Vier wijd)* ... 42
5.1.2 Base path *(Pad naar de honken)* ... 42
5.1.3 Batted ball *(Geslagen bal)* ... 42
5.1.4 Batter *(Slagman)* ... 43
5.1.5 Batting order *(Slagvolgorde)* ... 43
5.1.6 Blocked ball *(Blokbal)* ... 43
5.1.7 Bunt *(Stootslag)* ... 43
5.1.8 Batter-runner *(Slagman-honkloper)* ... 43
5.1.9 Catch *(Vang)* ... 43
5.1.10 Charged offensive conference *(Officieel aanvallend bezoek)* ... 44
5.1.11 Dead ball *(Spel is dood)* ... 44
5.1.12 Delayed dead ball *(Uitgestelde beslissing)* ... 44
5.1.13 Detached equipment or uniform *(Losgemaakt materiaal of uniform)* ... 44
5.1.14 Dislodged base *(Losgeraakt honk)* ... 44
5.1.15 Double play *(Dubbelspel)* ... 44
5.1.16 Fair ball *(Goed geslagen bal)* ... 44
5.1.17 Fake tag *(Tikken zonder bal)* ... 45
5.1.18 Fly ball *(Hoog geslagen bal)* ... 45
5.1.19 Force out *(Gedwongen uit)* ... 45
5.1.20 Foul ball *(Foutbal)* ... 45
5.1.21 Foul tip *(Fouttip)* ... 45
5.1.22 Hit by pitch *(Geraakt werper)* ... 46
5.1.23 Illegally batted ball *(Onreglementair geslagen bal)* ... 46
5.1.24 Illegally caught ball *(Onreglementair gevangen bal)* ... 46
5.1.25 In flight *(In vlucht)* ... 46
5.1.26 Infield Fly *(Binnenhoog)* ... 46

5.1.27 In jeopardy *(Risico lopen uitgemaakt te worden)* ... 46
5.1.28 Intentional Base on Balls *(Opzettelijk vier wijd)* ... 46
5.1.29 Intentionally dropped fly ball *(Opzettelijk laten vallen van een hoog geslagen bal)* ... 46
5.1.30 Interference *(Hinderen)* ... 47
5.1.31 Line drive ... 47
5.1.32 Obstruction *(Obstructie)* ... 47
5.1.33 On-deck batter *(Opvolgende slagman)* ... 47
5.1.34 Option play *(Keuzerecht)* ... 47
5.1.35 Over-slide *(Voorbijschieten van een honk)* ... 48
5.1.36 Overthrow *(Overthrow)* ... 48
5.1.37 Pick-off play ... 48
5.1.38 Play (*Spelactie*) ... 48
5.1.39 Runner *(Honkloper)* ... 48
5.1.40 Slap hit ... 48
5.1.41 Squeeze play ... 48
5.1.42 Stealing *(Stelen)* ... 48
5.1.43 Strike zone *(Slagzone)* ... 49
5.1.44 Tag *(Tikken)* ... 49
5.1.45 Tagging up ... 49
5.1.46 Third strike rule *(Drie-slag-regel)* ... 49
5.1.47 Throw *(Aangooi)* ... 49
5.1.48 Trapped ball *(Trapped ball)* ... 49
5.1.49 Triple play *(Driedubbelspel)* ... 49
5.1.50 Turn at bat *(Slagbeurt)* ... 50
5.1.51 Wild pitch *(Wilde worp)* ... 50
5.1.52 Wild throw *(Wilde aangooi)* ... 50
5.2 Officieel aanvallend bezoek ... 50
5.3 Opvolgende slagman ... 50
5.4 Slaan ... 51
5.4.1 Batting order (Slagvolgorde) ... 51
5.4.2 Slagpositie ... 53
5.4.3 Balls and Strikes (Slag- en wijdballen) ... 53
5.4.4 De slagman is uit: ... 54
5.5 Slagman-honkloper ... 55

5.5.1 De slagman wordt slagman-honkloper: ... 55
5.5.2 De slagman-honkloper is uit ... 57
5.6 Dubbelhonk ... 60
5.7 Het gebruik van een onreglementaire handschoen of want ... 60
5.8 Het verwijderen van de helm ... 61
5.9 Het aanraken van de honken in reglementaire volgorde ... 61
5.10 Honklopers ... 62
5.10.1 Een honkloper mag trachten verder te gaan, terwijl hij uitgemaakt kan worden, als de bal in spel is: ... 62
5.10.2 Aan honklopers toegekende honken als gevolg van obstructie ... 63
5.10.3 Honkloper is uit ... 64
5.10.4 De honkloper is niet uit: ... 67
5.11 Toekennen van honken (uitgezonderd gevallen van obstructie) ... 69
APPENDIX 1: HET SPEELVELD ... 72
A. OFFICIËLE AFMETINGEN SPEELVELD ... 72
B. OFFICIËLE AFMETINGEN VAN HET BINNENVELD ... 73
C. OFFICIËLE AFMETINGEN VAN DE HONKEN ... 73
D. OFFICIËLE AFMETINGEN VAN HET SLAGPERK EN HET CATCHER'S PERK ... 74
E. OFFICIËLE AFMETINGEN VAN DE THUISPLAAT EN DE WERPPLAAT ... 75
F. MATEN EN AFSTANDEN ... 75
G. UITMETEN VAN HET BINNENVELD ('DIAMOND') ... 77
APPENDIX 2: KNUPPEL SPECIFICATIES ... 79
i. DE OFFICIËLE KNUPPEL (OFFICIAL BAT) ... 79
ii. INZWAAIKNUPPEL (WARM-UP BAT) ... 81
APPENDIX 3: SPECIFICATIES WEDSTRIJDBAL ... 81
A. OFFICIËLE SOFTBAL (OFFICIAL SOFTBALL) ... 81
B. AFMETINGEN EN SPECIFICATIES ... 81
APPENDIX 4: SPECIFICATIES HANDSCHOEN ... 83
APPENDIX 5: SCHEIDSRECHTERS ... 84
A. ALGEMENE INFORMATIE VOOR SCHEIDSRECHTERS ... 84
B. TEKENS ... 86
INDEX VAN ZOEKWOORDEN ... 88

1 Het spel

1.1 Definities

1.1.1 Appeal – Live ball or dead ball *(Appèl – bal in spel of spel is dood)*

Een handeling of situatie waar de scheidsrechter geen beslissing maakt, behalve als een manager, coach of speler van het niet-overtredende team daartoe verzoekt. Er kan worden geappelleerd terwijl de bal in spel is of wanneer het spel dood is.

1.1.2 Defensive team *(Veldpartij)*

Het team dat in het veld staat opgesteld.

1.1.3 Forfeit *(Verloren verklaard)*

Wanneer de plaatscheidsrechter de wedstrijd beëindigt en het niet-overtredende team tot winnaar verklaart.

1.1.4 Home and visiting team *(Thuisspelende en bezoekende team)*

a) Het thuisspelende team kan vastgesteld worden op verschillende manieren, waaronder kop-of-munt, wederzijdse overeenkomst, toernooibepaling of competitiebepaling.
b) Het thuisspelende team begint als veldpartij, is slagpartij in de tweede halve inning van elke inning en zit in de dugout bij het derde honk (KNBSB: eerste honk).
Het bezoekende team begint als slagpartij, is slagpartij in de eerste halve inning van elke inning en zit in de dugout bij het eerste honk (KNBSB: derde honk).

1.1.5 Inning

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 nieuwe halve inning begint meteen na de laatste uit van de vorige halve inning.

1.1.6 Offensive team *(Slagpartij)*

Het team dat aan slag is.

1.1.7 "Play ball" *("Spelen")*

Wanneer de plaatscheidsrechter aangeeft dat de bal in spel is aan het begin van de wedstrijd of bij hervatting van de wedstrijd, mits:

a) de werper de bal bezit in de werpcirkel; en
b) de catcher zich in het catchersvak bevindt; en
c) alle andere velders zich in goed gebied bevinden.

1.1.8 Pre-game meeting *(Bijeenkomst bij de thuisplaat)*

De bijeenkomst bij de thuisplaat op een vooraf bepaalde tijd, waar de scheidsrechters, de hoofdcoaches, managers of teamvertegenwoordigers van beide teams aanwezig zijn. Bij deze bijeenkomst worden line-ups definitief gesteld, line-up formulieren uitgewisseld en de voor die wedstrijd vast te stellen grondregels besproken.

1.1.9 Protest

De actie van de slag- of veldpartij, anders dan een appèl, waarmee bezwaar wordt gemaakt tegen:

a) de onjuiste interpretatie of toepassing van een spelregel door een scheidsrechter; of
b) de rechtmatigheid van een teamlid.

1.1.10 “Time”

De term die door een scheidsrechter wordt gebruikt om de wedstrijd te onderbreken. Gedurende ‘time’ is het spel dood.

1.2 Vereisten voor een reglementaire wedstrijd

1.2.1 Reglementaire wedstrijd

Een reglementaire wedstrijd bestaat uit zeven complete innings, behalve in de volgende gevallen.

a) Een complete zeven innings hoeven niet gespeeld te worden wanneer het thuisspelende team meer punten scoort in zes innings of voor de derde uit in de tweede helft van de zevende inning.
b) Een wedstrijd die gelijk staat na zeven innings wordt verder gespeeld door extra innings te spelen tot een team meer punten heeft gescoord dan het andere team aan het eind van een inning of wanneer het thuisspelende team meer punten heeft gescoord voordat de derde uit in de tweede helft van de inning is gemaakt.
c) Een wedstrijd die beëindigd wordt door de scheidsrechter is een reglementaire wedstrijd wanneer vijf of meer volledige innings zijn gespeeld of wanneer het thuisspelende team meer punten heeft gescoord in vijf of meer innings of wanneer de voorsprongregel wordt toegepast. De scheidsrechter kan een wedstrijd op elk moment eindigen wegens duisternis, regen, brand, paniek of een andere reden die toeschouwers of teamleden in fysiek gevaar brengt.
d) Een reglementair gelijkspel ontstaat wanneer de wedstrijd wordt beëindigd terwijl de stand gelijk is aan het einde van vijf of meer volledige innings of wanneer het thuisspelende team het gelijkmakende punt heeft gemaakt voordat de derde uit in de tweede helft van de inning wordt gemaakt na vijf of meer innings.
e) Deze bepalingen zijn niet toepasbaar op enige acties van spelers of toeschouwers waardoor een wedstrijd gewonnen verklaard kan worden. De plaatscheidsrechter kan een wedstrijd verloren verklaren wanneer een teamlid of toeschouwer een scheidsrechter fysiek aanvalt.
f) Een wedstrijd die niet als reglementaire wedstrijd of reglementair gelijkspel wordt beschouwd wordt opnieuw gespeeld vanaf het begin van de wedstrijd. De oorspronkelijke line-up mag worden aangepast bij het opnieuw spelen.

1.2.2 Verloren verklaarde wedstrijd

Een wedstrijd wordt verloren verklaard voor het overtredende team wanneer:

a) een team niet komt opdagen;
b) een team op het veld weigert op het vastgestelde tijdstip, of binnen een door de bond vastgestelde tijdsduur na dit tijdstip, aan de geplande wedstrijd te beginnen;
c) na het begin van de wedstrijd een team weigert verder te spelen, tenzij de wedstrijd is onderbroken of beëindigd door de plaatscheidsrechter;
d) een team de wedstrijd niet hervat binnen twee minuten nadat de plaatscheidsrechter “Play ball” afroept, nadat de plaatscheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken;

e) een team gebruik maakt van tactieken om de wedstrijd te vertragen of te versnellen;
f) na een waarschuwing van de plaatscheidsrechter, enige van deze spelregels opzettelijk wordt overtreden, met uitzondering van de werper als deze herhaaldelijk de werpregels overtreedt. De werper zal worden verwijderd van de werppositie voor de rest van de wedstrijd en wordt een onreglementaire werper als dit gebeurt.
g) niet binnen een minuut gehoor wordt gegeven aan de opdracht van de scheidsrechter dat een speler of ander persoon die bevoegd is zich in de dugout te bevinden uit de wedstrijd verwijderd moet worden;
h) wanneer er door verwijdering van spelers uit de wedstrijd door de scheidsrechter of door een andere reden het team over minder dan negen (9) spelers beschikt, of tien (10) spelers bij gebruik van een DP en een FLEX in de line-up;
i) wanneer een ongerechtigd verklaarde speler terugkomt in de wedstrijd en er een bal is geworpen; of
j) wordt ontdekt dat een uit het veld gezonden speler, coach of manager weer deelneemt aan de wedstrijd.

1.2.3 Voorsprongregel (Run ahead rule)

a) Is toepasbaar op elke wedstrijd, op elk toernooi en in alle competities, wanneer een team met 15 punten voor staat na drie (3) innings, met 10 punten na vier (4) innings of 7 punten na vijf (5) innings.
b) Volledige innings worden gespeeld, tenzij het thuisspelende team het benodigde aantal punten scoort aan slag. Als het bezoekende team het benodigde aantal punten scoort in de eerste helft van de inning, komt het thuisspelende team aan slag in de tweede helft van de inning. Alle spelacties moeten zijn afgerond voordat een wedstrijd gewonnen wordt verklaard met de voorsprongregel. In de tweede helft van de inning tellen geen punten mee boven de vereisten van de voorsprongregel, tenzij de laatste actie een homerun is, dan tellen alle punten die door de homerun gescoord zijn mee.

1.2.4 Tie-break regel; Tiebreak inning

a) Vanaf de eerste helft van de achtste inning en voor elke daaropvolgende inning begint de slagpartij met de speler die als negende aan slag is in die inning als honkloper op het tweede honk.
b) De honkloper op het tweede honk mag volgens de vervangingsregels gewisseld worden.
c) Als een verkeerde honkloper uit de line-up op het tweede honk wordt gezet, wordt deze uitgegeven als er volgens de regels door de veldpartij wordt geappelleerd na een worp (reglementair of onreglementair) of na een spelactie. Er kan geappelleerd worden zolang de verkeerde honkloper op de honken is. Indien de slagpartij de juiste honkloper op het honk zet voordat er geappelleerd wordt, volgt er geen straf.

1.2.5 Scoren van punten

a) Elke keer dat een honkloper op volgorde de drie honken en de thuisplaat aanraakt voor de derde uit van die halve inning, wordt een punt gescoord.
b) Als de tiebreak regel wordt toegepast hoeft de honkloper die op het tweede honk begint het eerste honk niet aan te raken om een punt te scoren.
c) Een punt wordt niet gescoord wanneer de derde en/of laatste uit van de inning het gevolg is van:

i) het uitgaan van een slagman- honkloper voordat hij het eerste honk heeft aangeraakt;
ii) het gedwongen uit gaan van een honkloper, waaronder op appèl;
iii) het loslaten van het honk van een honkloper voordat de worp wordt losgelaten; of
iv) het uit gaan van een voorgaande honkloper.

d) Extra appèls mogen gemaakt worden na de derde uit om punten nietig te verklaren.

1.2.6 Appèlsituaties

Een honkloper is niet uit in een appèlsituatie, tenzij het appèl reglementair gemaakt is.

a) Een appèl mag gemaakt worden als de bal in spel is of als het spel dood is, maar de veldpartij verliest het recht op appèl als er niet geappelleerd is:
   i) voor de volgende reglementaire of onreglementaire worp, behalve voor een onreglementaire vervanging, een ongemelde speler, een onreglementaire re-entry, plaatsvervangende of teruggetrokken speler en voor honklopers die onderling van honk wisselen;
   ii) voor alle velders goed gebied hebben verlaten op hun weg naar de spelersbank of dugout. Als een velder reglementair wil appelleren, moet de velder in het binnenveld zijn tijdens het appèl; of
   iii) voor de scheidsrechters het veld hebben verlaten, na de laatste actie van de wedstrijd.
   iv) terwijl een verkeerde honkloper op de honken staat, of
   als de tijdelijke honkloper voor de catcher of werper (die als laatste deze positie hadden in de voorgaande halve inning) zich op het honk bevindt.

b) Honklopers mogen hun honk verlaten tijdens een appèlsituatie als de bal in spel is wanneer
   i) de bal de werpcirkel verlaat;
   ii) de werper de bal niet meer in bezit heeft; of
   iii) de werper een gooibeweging maakt, waarmee een spelactie of schijnaangooi wordt geïmpliceerd.

c) **‘Dead ball appeal’**
   Als de bal is teruggekeerd in het binnenveld en “Time” is afgeroepen of de bal is dood, mag elke velder in het binnenveld, al dan niet in het bezit van de bal, een verbaal appèl maken op het missen van een honk door een honkloper of het te vroeg loslaten van een honk na een vangbal. Een coach of manager mag alleen een ‘dead ball appeal’ maken nadat hij het speelveld heeft betreden. De betreffende scheidsrechter zal het appèl erkennen en een beslissing nemen. Honklopers mogen gedurende deze periode het honk niet verlaten en het spel blijft dood tot de volgende worp.
   Uitzondering: Een honkloper die het honk te vroeg heeft losgelaten na een vangbal of een honk gemist heeft mag proberen naar dat honk terug te keren terwijl het spel dood is.
   i) Als de bal het speelveld verlaat, kan het dead ball appeal niet gemaakt worden totdat de plaatscheidsrechter een nieuwe bal in het spel heeft gebracht.
   ii) Wanneer de werper, in het bezit van de bal en in contact met de werpplaat een verbaal appèl maakt, wordt er geen onreglementaire worp afgeroepen.
   iii) Als de scheidsrechter “Play ball” heeft afgeroepen en de werper daarna wil appelleren, roept de scheidsrechter opnieuw “Time” en staat de appèlprocedure toe.

d) Extra appèls mogen gemaakt worden na de derde uit zolang deze correct worden gemaakt en gemaakt worden om een punt nietig te verklaren of om de correcte slagvolgorde te herstellen.

e) De volgende appèls kunnen gemaakt worden:
   i) een honk missen;

ii) een honk verlaten op een vangbal voordat de bal voor het eerst is aangeraakt;
iii) niet volgens de slagvolgorde slaan;
iv) een poging maken naar het tweede honk na het bereiken van het eerste honk;
v) onreglementaire vervangingen;
vi) het gebruik van een ongemelde speler volgens de vervangende-speler regel;
vii) onreglementaire re-entry;
viii) het gebruik van een ongemelde speler volgens de DP-regel (aangewezen speler); of
ix) honklopers die van honk wisselen;
x) het gebruik van een verkeerde honkloper op het tweede honk in een tiebreak inning of als een tijdelijke honkloper voor de catcher of werper die zich op het honk bevindt en die als laatste deze positie hadden in de voorgaande halve inning.

1.2.7 Winnaar van de wedstrijd

De winnaar van de wedstrijd is het team dat meer punten scoort dan het andere team in een reglementaire wedstrijd.

a) De eindscore van een reglementaire wedstrijd is de score aan het einde van de laatste volledige inning, tenzij het thuisspelende team meer punten heeft gescoord dan het bezoekende team in de tweede helft van de niet-volledige inning. In dat geval is de eindscore de score aan het einde van die niet-volledige inning.
b) De score van een reglementair gelijkspel is de gelijke stand op het moment van beëindigen van de wedstrijd.
c) De eindscore van een gewonnen verklaarde wedstrijd is 7-0 in het voordeel van het niet-overtredende team.

1.2.8 Redenen voor protest

a) Een protest dat wordt ontvangen en in behandeling wordt genomen betreft een van de volgende zaken:
   i) De onjuist interpretatie van een regel;
   ii) Het verzuimen van een scheidsrechter om de juiste regel op een bepaalde situatie toe te passen; of
   iii) Het verzuimen om de juiste straf toe te passen op een bepaalde overtreding.
b) Na een worp (reglementair of onreglementair) kan geen beslissing van een scheidsrechter veranderd worden.
c) Op elk moment mag een protest ingediend worden aan een bevoegde autoriteit anders dan de plaatscheidsrechter betreffende de rechtmatigheid van een teamlid.

1.2.9 Protesten

Een protest kan zowel een feitelijke beslissing als een interpretatie van een regel omvatten.

Een voorbeeld van een situatie is:

> Met een uit en honklopers op het tweede en derde honk, slaat de slagman een bal op goed gebied die uitgevangen wordt. De honkloper van het derde honk vertrok van het derde honk na de vangbal, maar de honkloper van het tweede honk niet. De honkloper van het derde honk bereikte de thuisplaat voor de bal op het tweede honk werd gespeeld voor de derde uit. De scheidsrechter kende het punt niet toe. De kwesties of de honklopers hun honken voor het vangen van de bal hebben losgelaten en of de actie op het tweede honk werd gemaakt voordat

de honkloper van het derde honk de thuisplaat bereikte zijn pure feitelijke beslissingen. Op die gronden kan dus niet geprotesteerd worden. Het verzuimen van de scheidsrechter om het punt toe te kennen was echter een misinterpretatie van een regel en is wel een grond voor protest.

1.2.10 Ongeldige protesten

Geen protest kan worden ontvangen of beschouwd als het slechts gebaseerd is op nauwkeurigheid van een oordeel van een scheidsrechter of als het protesterende team de wedstrijd heeft gewonnen. Voorbeelden van protesten die niet worden behandeld zijn:

a) Of een geslagen bal goed of fout was;
b) Of een honkloper in of uit was;
c) Of een geworpen bal slag of wijd was;
d) Of een worp reglementair of onreglementair was;
e) Of een honkloper een honk wel of niet heeft aangeraakt;
f) Of een honkloper het honk te vroeg heeft losgelaten na een vangbal;
g) Of een bal gevangen is of niet;
h) Of een bal wel of niet binnenhoog was;
i) Of er wel of geen hinderen heeft plaatsgevonden;
j) Of er wel of geen obstructie heeft plaatsgevonden;
k) Of een speler of bal in spel wel of niet in onbespeelbaar gebied kwam of een voorwerp of persoon heeft aangeraakt in onbespeelbaar gebied;
l) Of een geslagen bal wel of niet in vlucht over het hek is gegaan;
m) Of het veld wel of niet bespeelbaar is;
n) Of er genoeg licht is om door te spelen; of
o) Elke andere aangelegenheid die alleen de nauwkeurigheid van het oordeel van de scheidsrechter betreft.

1.2.11 Indienen van een protest

a) Behalve betreffende de rechtmatigheid van een teamlid moet een protest duidelijk worden ingediend bij de plaatscheidsrechter:
   i) meteen voor de volgende worp, reglementair of onreglementair; of
   ii) indien aan het eind van een halve inning, voor alle velders goed gebied hebben verlaten op weg naar de spelersbank of dugout; of
   iii) indien aan het eind van de wedstrijd, voor alle scheidsrechters het speelveld hebben verlaten.
b) Elk indienen van een protest volgens deze regel betekent dat de rest van de wedstrijd onder protest wordt gespeeld.
c) De manager of waarnemend manager van het protesterende team mag een protest indienen. De plaatscheidsrechter moet de manager van het andere team en de officiële scorer verwittigen van het protest.
d) Alle betrokken partijen moeten verslag doen over de spelsituatie waarbij protest werd aangetekend, in zoverre dit kan bijdragen tot een juiste beslissing over het protest.

1.2.12 Deadline voor het indienen van een officieel protest

Een officieel geschreven protest moet binnen redelijke tijd worden ingediend.

a) Bij afwezigheid van een competitie- of toernooireglement waarin de tijdslimiet voor het indienen voor een protest wordt gesteld, zal een protest officieel in behandeling worden genomen als deze binnen een redelijke tijd wordt ingediend, daarmee rekening houdend met de aard van het geval en de moeilijkheid van het vergaren van de informatie waarop het protest gebaseerd is.
b) Over het algemeen wordt 48 uur na de wedstrijd beschouwd als een redelijke tijd.

1.2.13 Voorwaarden voor een formeel geschreven protest

Een formeel geschreven protest moet de volgende informatie bevatten om geldig te zijn:

a) De datum, tijd en plaats van de wedstrijd;
b) De namen van de scheidsrechters en scorers;
c) De regels waaronder geprotesteerd wordt;
d) De beslissing en de omstandigheden waaronder de beslissing werd genomen;
e) Alle essentiële feiten betreffende het protest.

1.2.14 Gevolg van een protest

De uitspraak over een wedstrijd onder protest moet een van de volgende gevolgen hebben:

a) Het protest wordt ongeldig verklaard en de eindscore blijft onveranderd.
b) Als het protest wordt toegekend over de onjuiste interpretatie van een regel wordt de wedstrijd opnieuw gespeeld vanaf het punt dat de incorrecte beslissing is gemaakt, met de verbeterde beslissing.
c) Als het protest wordt toegekend over de rechtmatigheid van een teamlid, wordt de wedstrijd verloren verklaard voor het overtredende team.

2 Speelveld en materiaal

2.1 Definities

2.1.1 Altered bat *(Veranderde knuppel)*

Een knuppel is aangepast als de fysieke structuur van een reglementaire knuppel is veranderd. Voorbeelden van een knuppel aanpassen zijn:

a) Het vervangen van de greep van een metalen knuppel met een houten of andere greep;
b) Materiaal aanbrengen binnen de knuppel;
c) Excessief (meer dan twee lagen) tape aanbrengen op de greep;
d) De knuppel aan de boven- of onderkant verven met een ander doel dan kenmerking;
e) Een “ID” graveren in het dikke gedeelte van de knuppel;
f) Het aanbrengen van een “flare” of “cone” grip aan de knuppel.

Het vervangen van de grip met een andere reglementaire grip wordt niet beschouwd als het veranderen van de knuppel. Een gegraveerde “ID” op de knop van de knuppel of een gelaserde “ID” waar dan ook op de knuppel worden niet gezien als aanpassing.

2.1.2 Base line *(Lijn tussen de honken)*

De directe lijn tussen twee opeenvolgende honken.

2.1.3 Batter's box *(Slagperk)*

Het gebied waarin de slagman staat terwijl hij in positie staat met de intentie om te slaan en de slagpartij aan punten te helpen. De lijnen worden tot het slagperk gerekend.

2.1.4 Catcher's box *(Catchersvak)*

Het gebied waar de catcher zich moet bevinden tot de worp is losgelaten. De lijnen worden tot het catchersvak gerekend. De catcher wordt beschouwd als zijnde in het catchersvak, tenzij hij de grond buiten het catchersvak aanraakt.

2.1.5 Coach's box (coachvak)

Het gebied in fout gebied naast het eerste en derde honk waar de coaches van het aanvallende team zich moeten bevinden. (zie Appendix 1B en 1F voor plaats en afmetingen).

2.1.6 Dugout

Het deel van het onbespeelbare gebied dat alleen voor teamleden bestemd is. Het is verboden om hier te roken, alcohol te nuttigen of pruimtabak te gebruiken. Roken omvat het inhaleren van tabaksproducten, e-sigaretten en vaping.

2.1.7 Fair territory *(Goed gebied)*

Het deel van het speelveld binnen en inclusief de foutlijnen, vanaf de thuisplaat tot de onderkant van het verreveldhek en loodrecht omhoog.

2.1.8 Foul territory *(Fout gebied)*

Het deel van het speelveld dat geen goed gebied is.

2.1.9 Helmet *(Helm)*

Een helm die gebarsten, gebroken, gedeukt of veranderd is wordt als onreglementaire helm verklaard en verwijderd uit de wedstrijd.

a) Een opvolgende slagman, slagman, slagman-honkloper en honkloper moeten een helm dragen met twee oorbeschermers (een aan elke zijde) waarvan de veiligheidseigenschappen minstens zo groot zijn als die van een volle plastic helm met vulling aan de binnenkant. Een voering die alleen de oren dekt voldoet niet aan de eisen van een reglementaire helm.
b) Een catcher of velder mag een helm dragen zonder oorbeschermers van het type dat alleen de schedel bedekt.

2.1.10 Illegal bat *(Onreglementaire knuppel)*

Een knuppel die niet voldoet aan de eisen van regel 2.3.1.

2.1.11 Illegal glove or mitt *(Onreglementaire handschoen)*

Een handschoen die niet aan de eisen van een reglementaire handschoen voldoet, of het gebruik van een want door een andere velder dan de catcher of de eerste honkman.

2.1.12 Infield *(Binnenveld)*

Het deel van het speelveld in goed gebied dat normaliter door binnenvelders wordt bestreken.

2.1.13 Mitt (Want)

Een want heeft een aaneengesloten deel voor de vingers, geen aparte ruimtes voor de vingers en een diepere handpalm dan een handschoen. Een handschoen heeft aparte ruimtes voor de vingers (zie Appendix 4, Specificaties handschoen)

2.1.14 Official equipment *(Officieel materiaal)*

Officieel materiaal is elk materiaal (knuppels, handschoenen, helmen, enzovoorts) dat wordt gebruikt door de slag- of veldpartij tijdens het spel. Verdedigend materiaal (handschoenen bijvoorbeeld) dat op het veld is achtergelaten door de slagpartij wordt niet beschouwd als officieel materiaal.

2.1.15 On-deck circle (slagcirkel)

Het gebied waarin de opvolgende slagman zich dient te bevinden, terwijl hij wacht op zijn slagbeurt (zie Appendix 1B en 1F voor plaats en afmetingen).

2.1.16 Outfield *(Buitenveld)*

Het deel van het speelveld in goed gebied dat achter het binnenveld ligt.

2.1.17 Playing field *(Speelveld)*

Het gebied waarin de bal bespeelbaar is, inclusief de lijn naar onbespeelbaar gebied.

2.2 Het speelveld

2.2.1 Vereisten van het speelveld

a) Het speelveld moet een duidelijk en vrij gebied beslaan binnen de minimale afmetingen zoals getekend in appendix 1 (layout van speelveld en binnenveld) en moet alle getekende kenmerken bevatten.
b) Het speelveld mag een waarschuwingsstrook ('warning track') hebben. Als er een waarschuwingsstrook is, moet dit een gebied in het speelveld zijn en moet de waarschuwingsstrook aan het buitenveldhek en beide zijranden van het veld grenzen.
c) Er hoeft geen waarschuwingsstrook te worden gemaakt in het buitenveld als er gebruik wordt gemaakt van een tijdelijk buitenveldhek, bijvoorbeeld wanneer een 'fast pitch' wedstrijd wordt gespeeld op een veld dat gemaakt is voor 'slow pitch'.
d) Een bal bevindt zich buiten het speelveld wanneer het de grond, een persoon op de grond of een voorwerp buiten het speelveld raakt.

2.2.2 Het officiële binnenveld

a) De layout van het officiële binnenveld moet voldoen aan de afmetingen en specificaties zoals getekend in appendix 1A en moet alle getekende kenmerken bevatten (fout-, 1-meter- en zijlijnen, slagperk, coach- en catchersvakken, slag- en werpcirkels en honken en thuisplaat).
b) Wanneer tijdens de wedstrijd wordt geconstateerd dat de honk- of werpafstand incorrect is, moet de fout aan het begin van volgende volledige inning worden hersteld, waarna de wedstrijd hervat wordt.

2.2.3 Grondregels of speciale regels

Grond- of speciale regels stellen de beperkingen van het speelveld vast en worden voor aanvang van de wedstrijd vastgesteld. Ze worden gebruikt met betrekking tot backstops, hekken, tribunes, voertuigen, toeschouwers of andere obstakels die zich binnen het speelveld bevinden.

a) Elk obstakel op goed gebied op minder dan de voorgeschreven minimum afstand tot de hekken volgens Appendix 1F moet duidelijk gemarkeerd worden ten behoeve van de scheidsrechter.
b) Wanneer een honkbalveld gebruikt wordt, moet de werpheuvel verwijderd worden en de backstop op de juiste afstand van de thuisplaat gezet worden.

2.3 Spelmateriaal

2.3.1 Officiële knuppel

In een WBSC-competitie mogen alleen officiële knuppels gebruikt worden die voldoen aan de eisen van de WBSC Equipment Standards Commission en voorzien zijn van het logo van de WBSC of van het voormalige ISF2005 logo. De WBSC Approved Bat List en het logo kunnen worden gevonden op de website van het WBSC www.wbsc.org. In appendix 2A staan de kenmerken van een goedgekeurde knuppel.

2.3.2 Inzwaaiknuppel

Een knuppel mag alleen als inzwaaiknuppel gebruikt worden als het voldoet aan de kenmerken van een goedgekeurde inzwaaiknuppel zoals beschreven in appendix 2B.

2.3.3 Officiële softbal

In een WBSC-competitie mogen alleen officiële softballen gebruikt worden die voldoen aan de eisen van de WBSC Equipment Standards Commission en het logo van de WBSC of het ISF hebben.
In appendix 3 staan de kenmerken van een goedgekeurde softbal.

2.4 Spelersmateriaal

2.4.1 Handschoenen en wanten

a) Een handschoen mag door iedere speler worden gebruikt, maar alleen de catcher en de eerste honkman mogen een want gebruiken.
b) De bovenkant van het web tussen de duim en het deel met de overige vingers van een (catcher/eerste honkman)handschoen of want die door een catcher of een eerste honkman wordt gebruikt of van een handschoen die door een velder wordt gebruikt, mag niet groter zijn dan 12,7 centimeter.
c) De handschoen van de werper mag elke kleur of kleurencombinatie hebben, zolang geen kleur (inclusief de veters) de kleur van de bal heeft. De handschoenen van andere velders mogen alle kleuren en kleurencombinaties hebben.
d) Handschoenen of wanten met aan de buitenkant witte, grijze of gele cirkels die de illusie van een bal kunnen wekken zijn geen officieel materiaal en mogen niet gebruikt worden. (Appendix 4: specificaties handschoen).

2.4.2 Schoenen

a) Alle teamleden moeten schoenen dragen. Een schoen moet een bovenkant van canvas, leer of vergelijkbaar materiaal hebben en volledig dicht zijn.
b) De schoenzool mag glad zijn of zachte of harde noppen hebben.
c) Normale metalen spikes mogen gebruikt worden zolang de spikes niet afgerond zijn en niet verder dan 1,9 cm uitsteken.
d) Hard plastic, nylon of polyurethaan spikes mogen niet gebruikt worden.
e) Schoenen met afneembare noppen zijn alleen toegestaan als de noppen in de schoen worden geschroefd; schoenen met afneembare noppen die op de schoen worden geschroefd zijn niet toegestaan.
f) In de jeugd en bij 'modified fast pitch' zijn metalen noppen op geen enkel speelniveau toegestaan.

2.4.3 Beschermend materiaal

a) **Maskers**. Alle catchers moeten een masker, keelbeschermer en helm dragen. Spelers moeten een masker, keelbeschermer en helm dragen als er naar hen ingegooid wordt vanaf de werpplaat of in het opwarmgebied. Als een speler geen masker, keelbeschermer en helm draagt, moet een andere speler die dit wel draagt zijn plek innemen. Een draadmasker met fabrieksmatig verlengde bescherming mag ook gebruikt worden in plaats van een keelbeschermer. Een ijshockeygezichtsmasker mag gebruikt worden door catchers. Als er geen keelbeschermer aan het masker zit, moet er een aan het masker bevestigd worden alvorens deze in gebruik mag worden genomen.
b) **Gezichtsbeschermers.** Elk speler in de slag- of veldpartij mag een goedgekeurde plastic gezichtsbeschermer dragen. Gezichtsbeschermers die gebarsten of vervormd zijn of waarvan vulling is versleten of verdwenen mogen niet gebruikt worden en moeten uit de wedstrijd verwijderd worden. Catchers mogen niet een plastic gezichtsbeschermer dragen in plaats van een normaal masker met keelbeschermer zoals beschreven in regel 2.4.3 a)
c) **Body protectors.** Alle catchers moeten een body protector dragen.
d) **Scheenbeschermers.** Catchers moeten scheenbeschermers dragen die ook de knie beschermen.
e) **Arm- en beenbeschermers.** Een slagman en slagman-honkloper mag arm- en beenbeschermers dragen.

2.5 Uniformen

2.5.1 Spelersuniformen

Alle spelers van een team moeten uniformen dragen in dezelfde kleur, snit en stijl. Een teamlid in uniform mag zonder straf, op religieuze grond, een hoofdbedekking dragen die niet aan deze regels voldoet.

a) **Petten**
   i) Alle petten moeten hetzelfde zijn, zijn verplicht voor mannelijke spelers en moeten op de juiste wijze gedragen worden.
   ii) Petten, kleppen en hoofdbanden zijn optioneel voor vrouwelijke spelers en spelers zijn vrij in de keuze. Elk moet van dezelfde kleur en stijl als de kleuren van het teamuniform zijn. Zonnekleppen van plastic of ander hard materiaal zijn niet toegestaan.

iii) Als een velder een goedgekeurde helm in de kleur van de pet van het team draagt, hoeft hij geen pet te dragen.

b) **Ondershirts**

i) Een speler mag een uniform gekleurd ondershirt dragen (het mag wit zijn). Het is niet verplicht dat alle spelers een ondershirt dragen, maar als een speler er een draagt, moeten alle ondershirts hetzelfde zijn. De mouwen van ondershirts mogen niet rafelig, gehavend of gescheurd zijn.

ii) Een speler mag één of twee losse mouwen (compressie sleeves), onder de voorwaarde dat beiden van dezelfde egale kleur zijn, dat de kleur gelijk is aan een kleur van het uniform van het team en dat de kleur gelijk is aan de kleur van de ondershirts van dat team.

c) **Broek/slidingbroek.** De broeken van spelers moeten of allemaal in lange stijl of allemaal in korte stijl zijn. Spelers mogen een uniform gekleurde slidingbroek dragen. Het is niet verplicht dat alle spelers een slidingbroek dragen, maar als meer dan een speler een slidingbroek draagt, moeten ze allen in dezelfde kleur en stijl zijn, behalve tijdelijke, snap-on en klittenband sliding pads. Spelers mogen geen rafelige, gehavende of gescheurde slidingbroeken dragen.

d) **Rugnummers.** Alle uniformshirts moeten op de rug een Arabisch nummer van minstens 15,2 centimeter met een contrasterende kleur dragen. Geen manager, coach of speler in hetzelfde team mogen identieke nummers dragen (nummers 1 en 01 zijn bijvoorbeeld identieke nummers). Alleen gehele nummers van 01 tot en met 99 zijn toegestaan. Spelers zonder rugnummer mogen niet meespelen.

e) **Namen.** Individuele namen mogen boven het rugnummer gedragen worden op uniformshirts.

f) **Gipsverbanden.** Gipsverbanden (van gips, metaal of andere harde materialen) mogen niet gedragen worden in een wedstrijd. Elk ander zichtbaar metaal moet goed afgedekt zijn met een zacht materiaal, afgetaped zijn en goedgekeurd worden door de scheidsrechter.

g) **Afleidende versierselen.** Geen zichtbare voorwerpen, waaronder sieraden, die door de scheidsrechter als afleidend kunnen worden ervaren voor het andere team, mogen gedragen of getoond worden. De scheidsrechter zal eisen dat het voorwerp weggehaald of bedekt wordt. Medische armbanden en/of kettingen moeten, indien afleidend geacht, aan het lichaam vast getapet worden zó dat de medische informatie leesbaar is.

2.6 Coachuniformen

Een coach moet geschikt schoeisel dragen en correct gekleed zijn of gekleed zijn in een uniform dat qua kleur en stijl overeen komt met de kleur en stijl van het team. Als een coach ervoor kiest een pet te dragen, moet dat conform regel 2.5.1 a).

2.7 Materiaal

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

GEVOLGEN

Regel 2.4.2	Het dragen van ongeschikte schoenen.
Regel 2.4.3 (a)	Het niet dragen van een helm door de catcher.
Regel 2.4.3 (c-d)	Het niet dragen van verplicht materiaal.
Regel 2.5.1	Het dragen van een ongeschikt uniform of het ongepast dragen van het tenue door een speler.
Regel 2.6	Het dragen van ongeschikte kleding door een coach.
Gevolg	*Na een waarschuwing van de scheidsrechter en na een weigering tot aanpassen, of na een herhaalde waarschuwing, wordt de overtreder uit het veld gezonden.*

3 Deelnemers

3.1 Definities

3.1.1 Base coach *(Honkcoach)*

Een persoon uit het aanvallende team die in het coachvak staat terwijl zijn team aan slag is.

3.1.2 Coach

De persoon die verantwoordelijk is voor de acties van zijn team op het veld en voor de communicatie met de scheidsrechter en het andere team. Een speler mag coach zijn, hetzij ter vervanging voor een afwezige coach, hetzij als spelende coach.

3.1.3 Designated Player – DP *(Aangewezen speler)*

Een startende aanvallende speler die voor de Flex-speler slaat.

3.1.4 Ejection *(Verwijdering; uit het veld zenden)*

Wanneer een scheidsrechter een speler, official of teamlid beveelt de wedstrijd en het terrein te verlaten voor de rest van de wedstrijd ten gevolge van een regelovertreding.

3.1.5 Fielder *(Velder)*

Een speler van het team dat in het veld staat.

3.1.6 Flex player - *FLEX (Flex-speler)*

De startende speler die op de tiende plaats op het line-up formulier staat voor wie de aangewezen speler slaat. De FLEX mag op elke veldpositie spelen en mag aanvallend alleen op de plaats van de DP in de slagvolgorde aan de wedstrijd deelnemen.

3.1.7 Head coach *(Hoofdcoach)*

De manager van een team of de coach die de primaire verantwoordelijkheden van een coach op zich neemt wordt beschouwd als hoofdcoach.

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

Een onreglementaire re-entry vindt plaats wanneer

a) een startende speler terugkeert in de wedstrijd op een andere positie in de line-up;
b) een vervanger terugkeert in de wedstrijd, anders dan als een plaatsvervangende speler;
c) een startende speler voor een tweede keer terugkeert in de wedstrijd, anders dan als een plaatsvervangende speler;
d) een ongerechtigde speler in de wedstrijd komt;
e) de FLEX aanvallend in de wedstrijd komt voor een speler anders dan de DP.

3.1.9 Unreported substitution (Ongemelde vervanging)

Een ongemelde vervanging ontstaat wanneer een speler aan de wedstrijd gaat deelnemen zonder dat dit aan de verantwoordelijke scheidsrechter is medegedeeld, als:

a) een vervanger (wissel);
b) een speler die aan de wedstrijd mag deelnemen, die mag terugkeren of in de wedstrijd mag blijven onder de voorwaarden van de regels voor de plaatsvervangende speler;
c) een ongerechtigde speler;
d) een onreglementaire re-entry.

3.1.10 Ineligible player *(Ongerechtigde speler)*

Een speler die niet meer aan de wedstrijd deel mag nemen als speler, omdat hem door de scheidsrechter het recht is ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen. Een ongerechtigde speler mag als coach nog wel deelnemen aan de wedstrijd.

3.1.11 Ineligible replacement player *(Ongerechtigde plaatsvervangende speler)*

Een ongerechtigde plaatsvervangende speler is een speler die niet aan de wedstrijd deel mag nemen ter vervanging van een teruggetrokken speler. Een ongerechtigde plaatsvervangende speler die aan de wedstrijd gaat deelnemen wordt beschouwd als een onreglementaire re-entry.
Een ongerechtigde plaatsvervangende speler is een speler die:

a) door de scheidsrechter het recht is ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen wegens het overtreden van een spelregel; of
b) momenteel in de line-up staat; of
c) momenteel niet in de line-up staat, maar wel gerechtigd is voor een re-entry.

3.1.12 Infielder *(Binnenvelder)*

Een verdedigende speler, inclusief de werper en de catcher, die over het algemeen tussen de honklijnen op goed gebied staat opgesteld. Een speler die normaliter in het buitenveld staat opgesteld kan als binnenvelder beschouwd worden als hij zich in het gebied bevindt dat normaliter door binnenvelders wordt gedekt.

3.1.13 Line-up card *(Line-up formulier)*

De lijst met startende spelers, wisselspelers en coaches die aan het begin van de wedstrijd aan de plaatscheidsrechter en officiële scorer wordt gegeven. De plaatscheidsrechter bewaart het line-up formulier gedurende de wedstrijd.

3.1.14 Line-up *(Slagvolgorde)*

Bestaat uit de spelers die momenteel aanvallend en verdedigend spelen, inclusief de DP en de FLEX.

3.1.15 Offensive player only (OPO)

Een speler in de slagvolgorde, anders dan de FLEX, voor wie de DP in het veld staat.

3.1.16 Re-entry

Wanneer een startende speler terugkeert in de wedstrijd na te zijn vervangen.

3.1.17 Removal from the game *(Ontzegging verder deel te nemen)*

Wanneer een scheidsrechter een speler ongerechtigd verklaart voor verdere deelname aan de wedstrijd als gevolg van een regelovertreding. Een persoon die het recht is ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen mag op de spelersbank blijven zitten, maar mag, behalve als coach, niet meer deelnemen aan de wedstrijd.

3.1.18 Replacement player *(Plaatsvervangende speler)*

Een speler die aan de wedstrijd mag deelnemen ter vervanging van een teruggetrokken speler.

3.1.19 Roster (Spelerlijst)

De lijst van alle spelers die aan de line-up van het team mogen worden toegevoegd.

3.1.20 Starting players *(Startende spelers)*

De spelers op het line-up formulier die de wedstrijd aan slag of in het veld beginnen.

3.1.21 Substitute *(Vervanger)*

a) Een niet-startende speler die niet heeft deelgenomen aan de wedstrijd, behalve als vervangende speler.
b) Een startende speler die de wedstrijd eenmaal verlaten heeft en die gerechtigd is om terug te keren in de line-up.

3.1.22 Team member *(Teamlid)*

Een persoon die geautoriseerd is om op de spelersbank of in de dugout te zitten.

3.1.23 Temporary runner *(Tijdelijke honkloper)*

Een speler die mag honklopen voor de laatste reglementaire catcher of werper uit de vorige halve inning die zich bij twee nullen op het honk bevindt.

3.1.24 Withdrawn player *(Teruggetrokken speler)*

Een speler die de wedstrijd moet verlaten wegens een bloedende blessure waarvan het bloeden niet binnen afzienbare tijd gestopt kan worden of een speler waarvan het uniform bedekt is met bloed.

3.2 Line-up en spelerslijst

3.2.1 Line-up formulier

a) Het line-up formulier bevat:
   i) De achternaam, de voornaam, positie en rugnummer van de startende spelers;
   ii) De achternaam, de voornaam en het rugnummer van beschikbare vervangers; en
   iii) De achternaam en de voornaam van de hoofdcoach.

b) De naam van een startende speler mag niet op het line-up formulier staan als deze speler niet in uniform aanwezig is op het veld.

c) Op elk moment in de wedstrijd mogen namen van gekwalificeerde teamleden worden toegevoegd aan de lijst met vervangers.

d) In de opstelling van mannenteams mogen uitsluitend spelers worden opgenomen en in de opstelling van vrouwenteams uitsluitend speelsters.

e) Als een fout rugnummer is genoteerd op het line-up formulier, dan mag de fout verbeterd worden zonder straf. Als een speler met een fout rugnummer een regel overtreedt, wordt de regelovertreding eerst afgehandeld. Als de speler aan de wedstrijd blijft deelnemen na de overtreding, moet het rugnummer verbeterd worden voordat hij verder mag (door)spelen.

3.2.2 Spelers

a) Elk team moet te allen tijde minimaal negen (9) spelers in de line-up hebben. Als de Aangewezen Speler (DP) gebruikt wordt, moet de line-up tien (10) spelers hebben. De DP moet in de startende line-up vermeld zijn.
   i) De posities van de veldpartij zijn werper (F1), catcher (F2), eerste honkman (F3), tweede honkman (F4), derde honkman (F5), korte stop (F6), linksvelder (F7), midvelder (F8) en rechtsvelder (F9).
   ii) De posities van een veldpartij met tien (10) spelers zijn hetzelfde als die van een team met negen (9) spelers plus de DP.

b) Velders mogen zich aan het begin van een worp overal binnen goed gebied opstellen, afgezien van de catcher, die zich in het catchersvak moet bevinden, en de werper, die in de werpcirkel moet zijn wanneer de scheidsrechter de bal in het spel brengt.

c) Een team moet op elk moment in de wedstrijd het vereiste aantal rechtmatige spelers in de line-up hebben om door te kunnen gaan met de wedstrijd.

3.2.3 Startende spelers

a) Een startende speler is officieel vanaf het moment dat het line-up formulier bevestigd is door de teamvertegenwoordiger en de plaatscheidsrechter tijdens de pre-game meeting bij de thuisplaat.

b) De namen, rugnummers en posities mogen op het line-up formulier geschreven worden voorafgaand aan de pre-game meeting.

c) In het geval van blessure of ziekte mag de teamvertegenwoordiger wijzigingen aanbrengen op het line-up formulier tijdens de pre-game meeting voordat de line-ups officieel worden verklaard. Een vermelde vervanger mag de plaats innemen van een zieke of geblesseerde startende speler wiens naam in de startende line-up van zijn team staat. Hij zal als startende speler beschouwd worden en de andere speler mag vervanger worden.

d) De startende speler die op deze manier vervangen is bij de pre-game meeting mag, als vervanger, op elk later moment deel nemen aan de wedstrijd.

e) Alle startende spelers, inclusief de DP en de FLEX, mogen gewisseld worden en mogen eenmaal terugkomen in de line-up en moeten op dezelfde positie in de slagvolgorde blijven wanneer ze in de line-up staan. Een overtreding van deze regel wordt beschouwd als een onreglementaire re-entry.

3.2.4 Aangewezen speler (Designated Player, DP)

a) Een DP mag voor iedere verdedigende speler slaan die als FLEX is aangewezen.
b) De DP mag verdedigend spelen voor iedere speler, inclusief de FLEX:
   i) als de DP verdedigend speelt voor een speler anders dan de FLEX, blijft die speler slaan en wordt die speler OPO genoemd. De OPO wordt niet beschouwd als de wedstrijd te hebben verlaten, blijft slaan, maar speelt niet verdedigend.
   ii) wanneer de DP verdedigend speelt voor de FLEX, wordt dit behandeld als een wissel voor de FLEX of de vervanger van de FLEX en moet dit aan de scheidsrechter gemeld worden. De DP mag een onbeperkt aantal keer in de verdediging spelen voor de FLEX.
   iii) wanneer de DP verdedigend speelt voor de FLEX, keert de line-up terug naar negen spelers en mag de wedstrijd reglementair eindigen met negen spelers.
   iv) De line-up kan teruggaan naar tien (10) spelers als een speler;
      a. als vervanger op de FLEX-positie gaat spelen; of
      b. als de oorspronkelijke FLEX eenmalig terugkeert (re-entry).
c) De DP en de FLEX kunnen niet tegelijk aanvallend spelen.

3.2.5 Flex-speler (FLEX)

a) Als een team verklaart een DP te gebruiken, moet het team een Flex-speler invullen op het line-up formulier.
b) De FLEX staat, volgend op de eerste negen slagposities, op de tiende (10^{e}), niet-slaande positie in de startende line-up, direct volgend op de eerste negen (9) slagmensen, en mag op elke verdedigende positie spelen.
c) De FLEX mag aanvallend alleen de plek van de DP innemen:
   i) De line-up keert terug naar negen (9) spelers wanneer de FLEX ook aanvallend gaat spelen. Het team kan de wedstrijd eindigen met negen (9) spelers in de line-up.
   ii) De FLEX mag onbeperkt aan slag de plek van de DP innemen. Dit wordt behandeld als een vervanging voor de DP of voor zijn vervangers en moet gemeld worden aan de plaatscheidsrechter.
   iii) De line-up kan teruggaan naar tien (10) spelers als een speler;
      a. als vervanger op de DP-positie gaat spelen, of
      b. als de oorspronkelijke DP eenmalig terugkeert (re-entry).
d) Een FLEX die aanvallend in de wedstrijd komt voor een speler anders dan de DP wordt beschouwd als een onreglementaire re-entry.

3.2.6 Plaatsvervangende speler (Replacement player)

a) Een plaatsvervangende speler mag in de wedstrijd komen voor een teruggetrokken speler.
b) Een teruggetrokken speler mag niet terugkeren in de wedstrijd tot al het bloeden is gestopt, de blessure is schoongemaakt en bedekt en, zo nodig, het uniform is vervangen, al dan niet met een ander rugnummer. Er is geen straf voor het gebruiken van een ander rugnummer, zolang de scheidsrechter geïnformeerd wordt over de wijziging in rugnummers.

c) Een plaatsvervangende speler mag voor een teruggetrokken speler spelen gedurende de lopende inning en de volgende volledige inning. De teruggetrokken speler mag terugkeren in de wedstrijd op elk moment in deze periode zonder als wissel behandeld te worden. Een plaatsvervangende speler wordt niet gezien als vervanger. Als de teruggetrokken speler niet kan terugkeren moet na deze periode een reglementaire vervanging plaatsvinden.
d) Een teamvertegenwoordiger moet de plaatscheidsrechter op de hoogte brengen van alle wijzigingen in de line-up. Na een toegekend reglementair appèl wordt de betreffende speler als ongemelde vervanging beschouwd.
e) Een plaatsvervangende speler mag zijn:
   i) Een geregistreerde vervanger die nog niet heeft deelgenomen aan de wedstrijd;
   ii) Een geregistreerde vervanger die heeft deelgenomen aan de wedstrijd, maar daarna zelf weer werd vervangen; of
   iii) Een startende speler die niet meer in de line-up staat en die ook niet meer gerechtigd is om in de wedstrijd terug te komen volgens de re-entry regel.

3.2.7 Tijdelijke honkloper (Temporary runner)

Een tijdelijke honkloper mag bij twee (2) nullen reglementair de catcher of werper vervangen die aan het begin van de eerste (1e) inning in de startende line-up staat of die de laatste catcher of werper was in de voorgaande halve inning en als honkloper op de honken staat.
De volgende regels gelden:
a) Het gebruik van een tijdelijke honkloper is optioneel voor het aanvallende team;
b) De tijdelijke honkloper mag op elk moment na het vallen van de tweede nul ingezet worden;
c) De tijdelijke honkloper is de speler die het laatst aan slag zal komen en die op het moment dat de tijdelijke honkloper wordt ingezet geen honkloper is.

Als de verkeerde speler wordt ingezet als tijdelijke honkloper, zal de honkloper uitgegeven worden indien er reglementair is geappelleerd en het appèl wordt toegekend. Er mag op elk moment reglementair worden geappelleerd zolang de verkeerde honkloper op de honken is. Als de juiste honkloper op de honken wordt gezet voordat er reglementair wordt geappelleerd, volgt er geen straf.

3.2.8 Vervangingen (wissels)

a) Een vervanger mag de plaats van elke speler in de line-up van een team innemen. Er mogen meerdere vervangingen gemaakt worden voor een speler die in de startende line-up staat, maar vervangers mogen niet terugkeren in de wedstrijd, nadat ze zelf zijn vervangen (uit de wedstrijd zijn), behalve als plaatsvervangende speler. Een vervanger die opnieuw terugkeert in de wedstrijd is een onreglementaire re-entry.
b) Een startende speler en zijn vervanger(s) mogen niet tegelijkertijd aan de wedstrijd deelnemen.
c) Een vervanging mag alleen gemaakt worden wanneer het spel dood is. De coach of teamvertegenwoordiger moet de plaatscheidsrechter onmiddellijk op de hoogte brengen van de vervanging voordat de vervanging gemaakt is. De vervanger neemt niet reglementair deel aan de wedstrijd tot een worp of een actie gemaakt is. De plaatscheidsrechter zal de scorer op de hoogte brengen van de verandering.
d) Iedere vervanger die reglementair deelneemt aan de wedstrijd, maar niet aan de plaatscheidsrechter gemeld is, wordt een ongemelde vervanger.

e) Er is geen sprake van een regelovertreding als de manager, coach, teamvertegenwoordiger of de overtredende speler de scheidsrechter op de hoogte brengt voor het appèl van het andere team.
f) Wanneer een blessure een slagman of slagman-honkloper ervan weerhoudt een toegekend honk te bereiken en de bal dood is, mag de slagman-honkloper of honkloper vervangen worden. De vervanger wordt toegestaan zich naar het toegekende honk te begeven. De vervanger moet elk toegekend of gemist honk dat nog niet is aangeraakt aanraken.
g) Een ongerechtigde speler mag niet in de wedstrijd terugkeren als speler.

3.3 Appèls

a) Een appèl moet gemaakt worden door een manager, coach of speler voordat een scheidsrechter een beslissing mag maken over:
i) een ongemelde vervanging;
ii) een onreglementaire re-rentry; of
iii) een ongerechtigde speler.
b) In bovenstaande situaties kan een appèl gemaakt worden op elk moment dat de speler aan de wedstrijd deelneemt.

GEVOLGEN

Regel 3.2.2 (a), 3.2.3 (c) en 3.2.6 (c)	**Verzuimen de wedstrijd met het verplichte aantal spelers af te maken.**
Gevolg	*De wedstrijd wordt gewonnen verklaard in het voordeel van het niet-overtredende team.*
Regel 3.1.10 (a-b), 3.2.4 (b) ii, 3.2.5 (c) ii, 3.2.6 (d) en 3.2.8 (a-e)	**Ongemelde vervanging van:** a) een vervanger; b) een speler volgens de regel voor de plaatsvervangende speler
Gevolg	*a) Tegen een ongemelde vervanging kan geappelleerd worden* *b) Het appèl moet onder de aandacht van de verantwoordelijke scheidsrechter worden gebracht terwijl de ongemelde vervanger aan de wedstrijd deelneemt.* *c) Wanneer een worp of actie gemaakt is en de ongemelde vervanger is ontdekt, wordt de speler ongerechtigd verklaard.* *d) Een reglementaire vervanger moet de plaats innemen van de ongerechtigde speler. Als het overtredende team geen reglementaire vervanger heeft, wordt de wedstrijd verloren verklaard.* *e) Als tegen de ongemelde speler reglementair wordt geappelleerd wanneer deze aan slag is, zal de reglementaire vervanger het aantal slag en wijd overnemen.* *i) Alle acties voorafgaand aan de ontdekking en een succesvol appèl zijn reglementair, behalve wanneer de ongemelde vervanger slaat en het honk bereikt of scoort en daarna ontdekt en reglementair geappelleerd wordt, voor een worp naar de*

	volgende slagman, of voordat de scheidsrechters aan het eind van de wedstrijd het veld hebben verlaten. Alle honklopers, inclusief de slagman-honkloper, keren terug naar het honk dat ze bezetten op het moment van de worp en de ongemelde vervanger wordt uit gegeven. *ii) Alle spelers die uit worden gemaakt, terwijl de ongemelde vervanger in de wedstrijd is, blijven uit.* *f) Als de ongemelde vervanger in de verdediging wordt ontdekt en nadat hij een actie heeft gemaakt of als de speler een werper is en er een worp is gemaakt, en nadat er een reglementair is geappelleerd, heeft het aanvallende team de optie om óf* *(1) het resultaat van de actie te aanvaarden óf* *(2) de slagman terug te laten keren aan slag met het aantal slag en wijd dat hij had voor de ontdekking en een succesvolle appèl op de ongemelde vervanging. Alle honklopers keren dan terug naar het honk dat ze bezetten voordat de actie of de worp was gemaakt.* *g) Nadat een appèl op een ongemelde vervanger of een onreglementaire re-entry wordt gehonoreerd, wordt de oorspronkelijke speler of zijn vervanger beschouwd als de wedstrijd te hebben verlaten.* *h) Een vervanger die als onreglementaire re-entry in de wedstrijd komt, krijgt de straf op de overtreding.* *i) Een vervanger die ongerechtigd is verklaard krijgt de straf op de overtreding.*
Regel 3.1.9, 3.1.12, 3.2.3 (e), 3.2.5 (d) en 3.2.8	**Onreglementaire re-entry**
Gevolg	*Dit is een appèlsituatie. Het appèl kan elk moment dat de onreglementair teruggekeerde speler aan de wedstrijd deelneemt gemaakt worden. Het appèl hoeft niet voor de volgende worp gemaakt te worden.* *a) De hoofdcoach die op het line-up formulier vermeld staat en de onreglementair teruggekeerde speler worden uit de wedstrijd gezonden.* *b) Een reglementaire vervanger moet de uit de wedstrijd gezonden onreglementair teruggekeerde speler vervangen voordat de wedstrijd verder kan gaan.* *c) Een nieuwe hoofdcoach moet aangewezen worden.* *d) Als de onreglementaire re-entry tevens een ongemelde vervanging is moeten de gevolgen voor beiden worden toegepast.* *e) Als er niet wordt geappelleerd op de onreglementaire re-entry en dit resulteert in het feit dat zowel onreglementaire re-entry en de oorspronkelijke speler beiden in de wedstrijd zijn, met als gevolg dat een reeks van opeenvolgende spelers in de slagvolgorde onreglementaire re-entries worden:* *i. kan alleen op de meest recente onreglementaire re-entry geappelleerd worden. Deze speler en de hoofdcoach worden uit het veld gezonden;*

	ii. zijn de gevolgen voor een onreglementaire vervanging zijn eveneens van toepassing; *iii. moet een reglementaire vervanger in de wedstrijd komen voor de uit het veld gestuurde speler en moet er een nieuwe hoofdcoach aangewezen worden;* *iv. moeten alle andere onreglementaire re-entries, die niet het directe gevolg zijn van het appèl, op hun oorspronkelijke plaats in de slagvolgorde teruggezet worden zonder dat zij als onreglementaire re-entry worden beschouwd en alle spelsituaties blijven geldig, behalve zoals is aangegeven.* *Als de FLEX aanvallend aan de wedstrijd deelneemt voor een speler anders dan de DP en als hij één van twee of meer onreglementaire re-entries en bovendien op het moment van appelleren op de honken staat, zelfs als de FLEX geen onderwerp van het appèl is, dan wordt de FLEX van de honken verwijderd en keert terug op positie 10 in de line-up. Dit is geen extra nul. De FLEX die van de honken is verwijderd wordt niet vervangen door een andere honkloper.*
Regel 3.1.10 (c) en 3.1.11	***Een ongerechtigde speler keert terug in de wedstrijd***
Gevolg	*Als een ongerechtigde speler terugkeert in de wedstrijd, wordt de wedstrijd gewonnen verklaard voor het niet-overtredende team.*

3.4 Coaches

3.4.1 Algemeen

a) Een coach of teamvertegenwoordiger is verantwoordelijk voor het inlichten van de plaatscheidsrechter wanneer een verandering in de line-up plaatsvindt.
b) Coaches mogen zich niet negatief uitlaten over spelers, scheidsrechters of toeschouwers.
c) Er mogen geen communicatiemiddelen gebruikt worden tussen:
   i) coaches op het veld;
   ii) een coach en de dugout;
   iii) een coach en een speler;
   iv) het toeschouwersgebied en het veld, inclusief de dugout, een coach en een speler.
d) Een verdedigende coach of manager mag een niet-spelende coach zijn die in de dugout blijft of een spelende coach die deelneemt aan de wedstrijd als speler.
e) Een spelende coach mag leiding en assistentie geven aan zijn team tijdens de wedstrijd.

3.4.2 Hoofdcoach

a) De hoofdcoach is verantwoordelijk voor het ondertekenen van het line-up formulier
b) In het geval dat de hoofdcoach uit de wedstrijd verwijderd wordt, zal hij aan de plaatscheidsrechter de naam doorgeven van de persoon die voor de rest van de wedstrijd de taken van de hoofdcoach over zal nemen.

3.4.3 Honkcoaches

a) Maximaal twee honkcoaches mogen aanwijzingen geven aan hun teamleden terwijl ze aanvallend spelen.
   i) Iedere honkcoach moet met beide voeten binnen de grenzen van het coachvak blijven. Eén moet bij het eerste honk staan, één moet bij het derde honk staan.
   ii) Een honkcoach mag het coachvak verlaten om een velder te ontwijken of om een honkloper te gebaren om te sliden, door te lopen of terug te keren naar een honk, zolang hij het spel niet beïnvloedt.
b) Een honkcoach mag een niet-elektronisch, niet reflecterend scoreboek, pen of potlood en een teller bij zich hebben in het coachvak, slechts als hulpmiddel bij het scoren of administreren.
c) Minderjarige spelers die in het coachvak coachen en minderjarige batboys, op het veld of in de dugout, moeten een goedgekeurde helm dragen.

GEVOLGEN

Regel 3.4	**Overtreding van de verantwoordelijkheden van de coach.**
Gevolg	*Bij de eerste overtreding moet een waarschuwing gegeven worden. Bij elke volgende schending door een coach/manager van hetzelfde team wordt de hoofdcoach uit de wedstrijd gezonden.*
Regel 3.4.3 c	**Verzuim van een minderjarige speler, die in het coachvak coacht, om een helm te dragen.**
Gevolg	*Bij de eerste overtreding moet een waarschuwing gegeven worden. Na een volgende overtreding wordt de minderjarige speler uit de wedstrijd gezonden.*

3.5 Teamleden

3.5.1 Algemeen

a) Teamleden mogen tegen geen enkele feitelijke beslissing van een scheidsrechter ingaan.
b) Personen die op het line-up formulier staan of anderszins toegestaan zijn om zich in de dugout te begeven, moeten gedurende de wedstrijd in het aangewezen dugoutgebied blijven, behalve wanneer de regels het toestaan of wanneer er volgens een scheidsrechter een gegronde reden is. Hiertoe behoren ook de spelers, behalve de opvolgende slagman (‘on deck hitter’) die in de slagcirkel moet blijven, aan het begin van de wedstrijd, tussen de innings door of wanneer een werper aan het warmgooien is. Er mag niet gerookt worden, alcohol geconsumeerd of pruimtabak gebruikt worden in het aangewezen gebied.
c) Een teamlid mag geen:
   i) Kleinerende of beledigende opmerkingen naar of over tegenstanders, officials of toeschouwer maken, veroorzaken of toestaan dat een andere persoon die maakt.
   ii) Dingen doen die onsportief worden geacht.

GEVOLGEN

Regel 3.5.1 a-b	**Tegen een feitelijke beslissing van een scheidsrechter ingaan en gedrag in dugout.**
Gevolg	*a) De eerste overtreding resulteert in een waarschuwing voor het team.* *b) Elke opvolgende overtreding resulteert in het uit de wedstrijd zenden van het betreffende teamlid.*
Regel 3.5.1 c	**Onsportief gedrag.**
Gevolg	*a) Voor de eerste overtreding kan de overtreder een waarschuwing krijgen.* *i) Als de scheidsrechter de eerste overtreding serieus genoeg acht, zal de scheidsrechter de overtreder uit de wedstrijd zenden.* *ii) Bij een tweede overtreding wordt de overtreder uit de wedstrijd gezonden.* *b) Een uit de wedstrijd gezonden teamlid zal onmiddellijk naar de kleedkamer gaan of het terrein verlaten voor de rest van de wedstrijd.* *c) Het nalaten van het onmiddellijk verlaten van de wedstrijd door een uit de wedstrijd gezonden persoon zal leiden tot het verloren verklaard worden van de wedstrijd.* *d) Een scheidsrechter kan een teamlid rapporteren voor aanstootgevend gedrag of taal of fysiek misbruik op elk moment na het einde van de wedstrijd. Het gerapporteerde teamlid zal dan moeten verschijnen voor de organisatie waaronder de wedstrijd of het toernooi gespeeld is.*

3.6 Scheidsrechters

3.6.1 Rechten en plichten

De scheidsrechters zijn vertegenwoordigers van de bond of organisatie door welke ze een bepaalde wedstrijd toegewezen zijn en zijn dientengevolge gerechtigd en verplicht om deze regels te handhaven. Ze hebben het gezag om een speler, coach, aanvoerder of manager een actie te laten doen of laten wanneer dat in hun oordeel nodig is om deze regels te bekrachtigen en om de gevolgen op te leggen zoals ze hier beschreven staan. De plaatscheidsrechter heeft de autoriteit om beslissingen te nemen in situaties die niet specifiek beschreven staan in de regels.

3.6.2 De plaatscheidsrechter

De plaatscheidsrechter heeft de volgende verantwoordelijkheden:

a) Zelf de beslissing nemen met betrekking tot de geschiktheid van het speelveld voor een wedstrijd;
b) Positie innemen achter de thuisplaat en achter de catcher;
c) Volledige leiding hebben over het goede verloop van de wedstrijd;
d) Alle wijd- en slagballen afroepen;
e) In samenwerking met de honkscheidsrechter(s) afroepen van: acties, geraakte ballen**,** goed of fout geslagen ballen en reglementair of onreglementair gevangen ballen. Bij acties waar de honkscheidsrechter genoodzaakt is het binnenveld te verlaten, zal de plaatscheidsrechter de taken van deze overnemen;

f) Vaststellen en aangeven of
   i) de slagman een bal stoot; of
   ii) een geslagen bal de slagman of de kleding van de slagman raakt.
g) Maken van beslissingen op de honken als dat nodig is;
h) Vaststellen wanneer een wedstrijd verloren wordt verklaard;
i) Opnemen van alle plichten wanneer hij als enige scheidsrechter bij een wedstrijd is aangesteld.

3.6.3 De honkscheidsrechter

a) Een honkscheidsrechter zal op het veld de nodige posities innemen in overeenstemming met de afgesproken scheidsrechtersmethodiek.
b) Een honkscheidsrechter zal de plaatscheidsrechter op elke manier mogelijk assisteren bij het toepassen van deze regels.

3.6.4 De verantwoordelijkheden van een enkele scheidsrechter

Als er slechts één scheidsrechter aangesteld is, zullen zijn verantwoordelijkheden en rechtsgebied zich uitbreiden tot alle zaken die onder deze regels vallen. De beginpositie van de scheidsrechter voor elke worp zal achter de thuisplaat of achter de catcher zijn. Op elke geslagen bal of ontstane actie zal de scheidsrechter achter de plaat vandaan komen en de best mogelijke positie in het binnenveld innemen voor elke ontstane situatie.

3.6.5 Vervangen van scheidsrechters

Een scheidsrechter kan tijdens de wedstrijd niet door goedvinden van beide teams vervangen worden, tenzij hij uitgeschakeld is door blessure of ziekte.

3.6.6 Feitelijke beslissingen

a) Er mag niet worden geappelleerd tegen enige beslissing van enige scheidsrechter omdat hij verkeerd zou hebben beslist bij het beoordelen of een geslagen bal goed of fout was, een honkloper in of uit, een geworpen bal slag of wijd, of enige andere spelsituatie die op waarneming berust; een dergelijke door een scheidsrechter genomen beslissing kan niet worden gewijzigd, behalve wanneer de scheidsrechter ervan overtuigd is dat daarbij een spelregel is overtreden. Een gemaakte beslissing van een scheidsrechter zal nooit teruggedraaid worden, tenzij de scheidsrechter overtuigd is dat deze in overtreding is met deze spelregels. Wanneer een manager, aanvoerder of een team tracht een beslissing terug te draaien puur op basis van deze regels, zal de scheidsrechter van wie de beslissing in kwestie is, wanneer hij twijfelt, met zijn collega('s) overleggen alvorens tot actie over te gaan. Alleen de manager of de aanvoerder van een team zijn gemachtigd tegen een beslissing te protesteren en te trachten en herziening te krijgen omdat de spelregels verkeerd zouden zijn toegepast.
b) Onder geen beding zal een scheidsrechter trachten een beslissing van zijn collega('s) terug te draaien, zijn collega('s) bekritiseren of zijn collega('s) belemmeren bij hun taakuitvoering, behalve als hij daartoe door hen verzocht wordt.
c) De scheidsrechters mogen in overleg elke situatie herroepen waarbij door hun beslissing, of door een uitgestelde beslissing van een scheidsrechter, een (slagman)honkloper kan worden uitgemaakt, of waarbij de veldpartij nadeel ondervindt. Deze herroeping is niet meer mogelijk na een volgende reglementaire of onreglementaire worp, of als alle velders goed gebied hebben verlaten.

3.6.7 Onderbreking van de wedstrijd

a) Een scheidsrechter zal de wedstrijd onderbreken wanneer de omstandigheden dat, in zijn zienswijze, vereisen.
b) De wedstrijd zal worden onderbroken wanneer de plaatscheidsrechter zijn positie verlaat om de thuisplaat te vegen of voor het uitvoeren van andere taken die geen rechtstreeks verband houden met het nemen van beslissingen inzake spelsituaties.
c) De scheidsrechter zal de wedstrijd onderbreken wanneer een slagman of werper zijn positie met een gerechtvaardigde reden verlaat.
d) Een scheidsrechter zal geen “TIME” afroepen nadat de werper aan zijn voorbeweging is begonnen.
e) Een scheidsrechter zal geen “TIME” afroepen als er een spelactie gaande is.
f) In het geval van een blessure, tenzij het in de ogen van de scheidsrechter om een ernstige blessure gaat (die gevaarlijk is voor de speler), zal er geen “TIME” worden afgeroepen totdat alle acties zijn afgerond of alle honklopers een honk hebben bereikt.
g) Scheidsrechter zullen de wedstrijd niet onderbreken op het verzoek van spelers, coaches of managers zolang verdere spelactie nog mogelijk is.

GEVOLGEN

Regel 3.6.7	**Onderbreking van de wedstrijd. Het afroepen van “TIME” wegens een ernstige blessure die gevaarlijk is voor de speler.**
Gevolg	*Wanneer er “TIME” wordt afgeroepen wegens een blessure is het spel dood en worden de honklopers het honk toegekend dat zij, in de ogen van de scheidsrechter, bereikt zouden hebben als de blessure niet had plaatsgevonden.*

3.7 Scorers

3.7.1 Verantwoordelijkheden van de officiële scorer

De officiële scorer zal:

a) De registratie van de wedstrijd (laten) voorbereiden en de wedstrijd registreren zoals beschreven in deze regels;
b) Het laatste woord hebben over alle scoringsbeslissingen met een waardeoordeel;
c) Vaststellen of een slagman met een honkslag of ten gevolge van een fout het eerste honk bereikt; en
d) geen scoringsbeslissingen maken die inconsistent of tegenstrijdig zijn met deze regels of een beslissing van een scheidsrechter.

4 Werpen

4.1 Definities

4.1.1 Charged defensive conference *(Officieel verdedigend bezoek)*

Wanneer een scheidsrechter “time” afroept om het verdedigende team het recht te geven om

a) een vertegenwoordiger van het verdedigende team het speelveld te laten betreden en met een velder te spreken; of
b) een velder naar de dugout te laten gaan en de scheidsrechter de indruk heeft dat er instructies zijn gegeven.

4.1.2 Crow hop *(Tweede afzet)*

Wanneer de werper

a) zich van een andere plek dan de werpplaat afzet om de bal te werpen; of
b) de werper van de plaat af stapt, daarbij een tweede afzetpunt creëert, van die plaats afzet en de worp uitvoert.

4.1.3 Illegal pitcher *(Onreglementaire werper)*

Een speler die reglementair aan de wedstrijd deelneemt, maar niet mag werpen, omdat deze door de scheidsrechter van de werppositie is verwijderd.

4.1.4 Leapen *(Springen bij de worp)*

Van ‘leaping’ is sprake wanneer

a) de werper bij zijn beginbeweging loskomt van de grond na een afzet van de werpplaat en er geen sprake is van een tweede afzet (‘crow hop’);
b) de steunvoet in de doorgaande beweging loskomt van de werpplaat, waarbij het gehele lichaam van de werper (waaronder beide voeten) volledig loskomt van de grond in de richting van de thuisplaat; en
c) de worp wordt voltooid wanneer de werper op de grond landt en in een ononderbroken, vloeiende beweging de bal naar de thuisplaat werpt.

4.1.5 Passed ball *(Doorgeschoten bal)*

Een worp die redelijkerwijs door de catcher verwerkt had moeten worden.

4.1.6 Pitch *(Worp)*

Handeling waarbij de werper de bal naar de slagman werpt.

4.1.7 Pivot foot *(Steunvoet)*

De voet waarmee de werper zich van de werpplaat afzet.

4.1.8 Quick return pitch (Snelle worp)

Een worp met het duidelijke doel om de slagman onvoorbereid te verrassen voordat de slagman zijn gewenste positie in het slagperk heeft aangenomen of nog uit balans is als gevolg van de voorafgaande worp.

4.1.9 Slingshot pitch (Slingshot worp)

Een worp waarbij de werper zijn werparm naar de zij- en achterkant laat zakken voordat hij een snelle werpactie start, daarbij versnellend in voorwaartse beweging. Om reglementair te werpen moet de werper de bal loslaten in de eerste voorwaartse beweging langs de heup. Daarbij mag hij geen volledige cirkel met zijn werparm maken. Een 'slingshot' worp is reglementair bij fastpitch softbal maar niet bij modified pitch softbal.

4.2 Verdedigend bezoek

4.2.1 Officieel verdedigend bezoek

a) Een verdedigend team heeft recht op maximaal drie (3) officiële verdedigende bezoeken per wedstrijd van zeven innings.
b) De drie officiële verdedigende bezoeken tellen door. Er wordt niet opnieuw begonnen met tellen wanneer een nieuwe werper in de wedstrijd komt.
c) Indien niet alle drie mogelijkheden voor een officieel bezoek zijn gebruikt in de eerste zeven innings dan zijn ze vervallen.
d) Er is slechts één officieel verdedigende bezoek mogelijk per extra inning. Een niet gebruikt officieel verdedigend bezoek in een extra inning, komt te vervallen.
e) Een officieel verdedigend bezoek eindigt wanneer een lid van het verdedigende team over de foutlijn stapt terwijl hij terugloopt naar de dugout of als een velder terugkeert in het veld.
f) Er is ook sprake van een officieel verdedigend bezoek wanneer een velder zijn positie verlaat en naar de dugout gaat voor instructies, ongeacht of er om "time" is gevraagd.

GEVOLGEN

Regel 4.2.1 a)	**Teveel officiële verdedigende bezoeken**
Gevolg	Bij de vierde en elk volgend officieel verdedigend bezoek in een wedstrijd van zeven innings en bij elk officieel verdedigend bezoek na de eerste van elke extra inning, wordt de werper die tijdens het bezoek aan de wedstrijd deelneemt tot onreglementaire werper verklaard en mag hij voor de rest van de wedstrijd niet meer werpen, maar hij nog wel op een andere veldpositie spelen.

4.2.2 Niet-officieel verdedigend bezoek

Een bezoek telt niet mee als officieel verdedigend bezoek wanneer
a) een manager, coach of lid van het verdedigende team een vervanging van de werper doorgeeft aan de plaatscheidsrechter voor of na het spreken met de werper;
b) een manager of coach vanuit de dugout een wissel doorgeeft aan de verantwoordelijke scheidsrechter en na het maken van de wissel over de foutlijn stapt om met de werper of een velder te praten;
c) een of meer leden van het verdedigende team met tenminste een velder praten tijdens een officieel aanvallend bezoek zolang alle velders in positie staan en klaar zijn om de wedstrijd te hervatten zodra het aanvallende team klaar staat;
d) instructies vanuit de dugout gegeven worden;

e) een spelend manager of coach met een velder praat. De scheidsrechter mag de besprekingen tussen de spelende manager of coach en de werper bekorten door een waarschuwing te geven en door de spelend manager of coach uit de wedstrijd te verwijderen als de bespreking door blijft gaan.
f) een scheidsrechter de wedstrijd heeft onderbroken.

4.3 Vereisten voor een reglementaire worp

4.3.1 Acties voorafgaand aan een worp

Voor het begin van de worp moeten de volgende handelingen in volgorde uitgevoerd worden:

a) Alle velders moeten in goed gebied opgesteld staan en de catcher moet zich in het catchersvak bevinden om de worp te ontvangen.
b) De werper moet in het bezit van de bal zijn en op of bij de werpplaat staan.
c) De werper moet zijn steunvoet in contact met de werpplaat hebben en beide voeten moeten binnen de breedte van 61 cm van de werpplaat staan. De heupen moeten evenwijdig zijn met de lijn eerste-derde honk.
d) De werper mag alleen een teken van de catcher (lijken te) ontvangen wanneer hij met gescheiden handen op de plaat staat met de bal hetzij in de handschoen, hetzij in de werphand.
e) De werper moet, na het krijgen van het teken, zijn hele lichaam tot een complete stop brengen met de bal in beide handen voor het lichaam. De stappende voet moet stilstaan aan het begin en tijdens deze stop. De stappende voet mag alleen naar voren stappen aan het begin van de worp. Elke beweging naar achteren van de stappende voet tijdens of na de stop wordt als illegale actie beschouwd. Deze stop moet tussen de twee (2) en vijf (5) seconden aangehouden worden voordat de bal losgelaten wordt. Het in beide handen vasthouden van de bal aan de zijkant van het lichaam wordt beschouwd als het voor het lichaam houden van de bal.

4.3.2 Starten van de worp

a) De worp start wanneer een hand van de bal wordt gehaald of wanneer de werper een beweging maakt die onderdeel is van de ‘wind up’ van de werper. De werper mag, na in de werppositie te hebben gestaan met de bal in beide handen, geen werpbeweging maken waarin hij een achterwaartse en voorwaartse draai maakt en de bal in beide handen terugbrengt voor het lichaam.
b) De steunvoet moet in contact blijven met de werpplaat voor de start van de worp. Het optillen en terugzetten van de steunvoet op de werpplaat en het daarmee creëren van een schommelende beweging (‘rocking motion’) is een illegale actie.

4.3.3 Reglementaire worp

Alle volgende handelingen moeten plaatsvinden om een worp reglementair te maken:

a) De werper moet de bal onmiddellijk naar de slagman werpen zodra de werpbeweging is gestart.
b) De werper mag slechts één rondzwaai maken bij de ‘windmill’ worp. De werper mag echter de werparm naar de zijkant en naar achteren laten vallen voordat hij aan de ‘windmill‘ of de ‘slingshot’ worp begint. Daarbij mag de arm reglementair tweemaal langs de heup gaan bij de ‘windmill’ worp, maar slechts eenmaal bij de ‘slingshot’ worp.

c) Het loslaten van de bal moet met een onderhandse beweging plaatsvinden, waarbij de hand beneden de heup moet zijn, met de pols niet verder van het lichaam dan de elleboog en zonder stop of omkering van de voorwaartse beweging.
d) Het loslaten van de bal en het navolgen van hand en pols moet voorwaarts zijn en voorbij het lichaam.
e) Tijdens het werpen van de bal mag de werper gelijktijdig met het loslaten van de bal een stap met de stappende voet zetten. De stap moet voorwaarts naar de slagman zijn en binnen de breedte van 61 cm van de werpplaat zijn. Het is geen stap als de werper met een voet over de werpplaat glijdt, zolang contact met de plaat behouden blijft en er geen beweging achterwaarts van de plaat is.
f) De steunvoet moet in contact zijn met werpplaat, of zich afzetten en wegslepen van de werpplaat, of in de lucht zijn, voordat de stappende voet de grond aanraakt. De werper mag van de werpplaat springen, landen en in een vloeiende beweging de bal naar de slagman werpen. De steunvoet mag meegaan in de doorgaande beweging van de werper.
g) De worp moet een ononderbroken, vloeiende beweging zijn wanneer de werper van de werpplaat stapt, afzet of springt.
h) De afzet van de werper om te slepen, springen of huppen moet op de werpplaat beginnen. De werper mag op geen andere plek dan op de werpplaat afzetten.
i) De werparm mag na het loslaten van de bal door bewegen, op voorwaarde dat de ‘wind up’ niet doorgaat.
j) De werper mag niet opzettelijk de bal laten vallen, rollen of stuiten om zo te verhinderen dat de slagman de bal kan slaan.
k) De werper heeft twintig (20) seconden de tijd om de volgende worp te maken na het ontvangen van de bal of nadat de scheidsrechter “Play” heeft geroepen of aangegeven.

4.3.4 Veldopstelling

a) Een velder mag zich niet op enige manier met onsportieve bedoelingen gedragen of een positie innemen met als doel de slagman af te leiden;
b) Met een honkloper op het derde honk die door stelen of een ‘squeeze play’ een punt wil scoren, mag geen enkele velder de slagman of de knuppel aanraken, of op of voor de thuisplaat staan zonder de bal.

4.3.5 Vreemde substanties

a) Tijdens de wedstrijd mogen leden van de veldpartij geen vreemde substanties op de bal aanbrengen. Een werper die aan de vingers van zijn werphand likt moet deze droog maken voordat hij de bal aanraakt.
b) Onder toezicht en controle van de scheidsrechter een harszakje gebruikt worden om de handen te drogen. Het zakje moet, wanneer het niet gebruikt wordt, op de grond achter de werpplaat binnen de werpcirkel gelegd worden.
Bij guur weer of een natte veldomstandigheden en met toestemming van de scheidsrechter, mag het harszakje in de achterzak van de werper gestoken worden.
c) Alleen goedgekeurde doekjes met hars zijn toegestaan om de handen te drogen en moeten in de achterzak of achter de riem gestoken worden.
d) Geen velder mag hars op de bal aanbrengen of in de handschoen aanbrengen en daarna de bal in aanraking brengen met de hars.
e) De werper mag geen tape om de vingers of een zweetband, een armband of vergelijkbaar voorwerp aan de pols of onderarm van de werparm dragen. Als een werper een zweetband of

tape aan zijn werparm moet dragen als gevolg van een blessure, dan moeten beide armen geheel met een ondershirt bedekt worden.

4.3.6 De catcher

a) De catcher moet in het catchersvak blijven tot de bal is losgelaten.
b) De catcher moet de bal direct naar de werper teruggooien na elke pitch, inclusief na een fout geslagen bal, behalve
   i) na drie slag;
   ii) wanneer de slagman een slagman-honkloper wordt;
   iii) wanneer er een honkloper op een honk staat;
   iv) wanneer een foutslag dicht bij de foutlijn verwerkt wordt en de catcher de bal naar een honk gooit om een mogelijke uit te maken; of
   v) wanneer op een 'checked-swing' of een drieslag-doorgeschoten-bal-situatie, waarbij hij de mogelijke derde slag laat vallen, de catcher de bal naar het eerste honk gooit om de slagman-honkloper uit te maken.

4.3.7 Gooien naar een honk

Na het aannemen van de werphouding mag de werper niet naar een honk gooien of veinzen naar een honk te gooien zolang de bal in het spel is en zijn voet in contact is met de werpplaat. Als dit gebeurt tijdens een appèlsituatie, terwijl de bal in het spel is en een appèl gemaakt wordt, dan vervalt de mogelijkheid tot appelleren. De werper kan weer velder worden door achterwaarts van de werpplaat af te stappen, alvorens zijn handen van elkaar te halen. Voorwaarts of zijwaarts afstappen veroorzaakt een onreglementaire worp.

GEVOLGEN (4.3.1 tot 4.3.7)

Regel 4.3.3 k	**Een werper werpt de bal niet binnen twintig seconden.**
Gevolg	*De slagman krijgt een wijd erbij. Het spel is dood.*
Regel 4.3.4 a	**Een velder mag zich niet op enige manier met onsportieve intenties gedragen of zo opstellen met als doel de slagman af te leiden. Er hoeft niet geworpen te worden.**
Gevolg	*De speler wordt uit de wedstrijd gestuurd.*
Regel 4.3.4 b	**Een velder staat voor de thuisplaat zonder de bal of raakt de slagman of knuppel aan tijdens een mogelijke squeeze play situatie.**
Gevolg	*De bal is dood. De slagman krijgt het eerste honk toegekend door de obstructie en alle honklopers schuiven een honk op door de onreglementaire worp.*
Regel 4.3.5	**Een lid van het verdedigende team blijft een vreemde substantie op de bal aanbrengen of blijft enige bepaling van regel 4.3.5 overtreden.**
Gevolg	*Een onreglementaire worp wordt afgeroepen. Als de onreglementaire handeling door blijft gaan, wordt de werper het recht ontzegd aan de wedstrijd deel te nemen en wordt hij een onreglementaire werper.*

Regel 4.3.6 b	**De catcher gooit de bal niet direct naar de werper wanneer er geen honklopers zijn.**
Gevolg	*De slagman krijgt een wijd erbij.*
Regel 4.3.1 tot 4.3.7	**Een overtreding van regels 4.3.1 tot 4.3.7 (onreglementaire werpershandelingen), resulteren in een onreglementaire worp.** *Uitzondering:* *De hierboven genoemde gevolgen voor regels 4.3.3 k, 4.3.5 en 4.3.6 b.*
Gevolg	*Dit is een uitgestelde beslissing en de volgende bepalingen en gevolgen zijn van toepassing.* *a) Als een illegale worp niet geraakt wordt, krijgt de slagman een extra wijdbal toegekend en schuiven alle honklopers een honk op. Als een loper reglementair opschuift op de illegale worp, (een doorgeschoten bal of een wilde aangooi van de catcher), blijven extra bereikte honken geldig. Als de loper uitgemaakt wordt na een honk te zijn opgeschoven, dan wordt de loper uit gegeven.* *b) Als de slagman de onreglementaire worp slaat, heeft het aanvallende team de keuze tussen het resultaat van de spelactie of het aanvaarden van de straf op de onreglementaire worp. Als de slagman de onreglementaire worp raakt en het eerste honk bereikt en als alle andere lopers minimaal een honk zijn opgeschoven op de actie, dan vervalt de onreglementaire worp en blijft het resultaat van de spelactie gehandhaafd en vervalt het keuzerecht.* *c) Als, in een drie slag situatie, de slagman naar de bal slaat, maar de onreglementaire worp niet raakt, de bal valt daarbij op de grond en de catcher de slagman op het eerste honk uitgooit en alle honklopers zijn minimaal een honk opgeschoven, dan heeft het aanvallende team de keuze tussen het resultaat van de actie of het aanvaarden van de straf op de onreglementaire worp. Als in dit geval de slagman-honkloper het eerste honk bereikt en als alle andere lopers minimaal een honk zijn opgeschoven op de actie, dan vervalt de onreglementaire worp en blijft het resultaat van de spelactie gehandhaafd en vervalt het keuzerecht.* *d) Als de coach van het aanvallende team het resultaat van de spelactie niet aanvaardt, dan is het spel dood. De slagman krijgt een extra wijd erbij en alle honklopers mogen één honk opschuiven.* *e) Als een onreglementaire worp de slagman raakt, is het spel dood; de slagman krijgt recht op het eerste honk en alle honklopers schuiven één honk op. Er is geen keuzerecht.*

4.4 Ingooien door de werper

a) Aan het begin van beide helften van de eerst inning of wanneer een werper een andere werper vervangt, heeft de werper één (1) minuut om niet meer dan vijf (5) ballen naar de catcher of een ander teamlid te werpen. Aan het begin van elke volgende halve inning heeft de werper van de vorige inning één (1) minuut om drie (3) ballen te werpen. Als één (1) minuut (bijna) voorbij is, dan beperkt de scheidsrechter de werper tot één (1) ingooiworp;

i) Behalve als er geen ander teamlid als ‘ingooi-catcher’ wordt gebruikt wanneer de catcher honkloper was, aan slag stond of aan het inslaan was. In dat geval mag de werper niet meer dan één (1) ingooibal werpen, tenzij hij een nieuwe werper is.
ii) Dit is niet van toepassing wanneer de scheidsrechter de start of de hervatting van het spel uitstelt wegens een vervanging, officieel bezoek, blessure of een andere door de scheidsrechter genoemde reden.

b) Het spel is dood tijdens het ingooien van de werper.
c) Een werper die in dezelfde halve inning terugkeert op de werppositie heeft geen recht op ingooiworpen.

GEVOLG

Regel 4.4	**Teveel ingooiworpen**
Gevolg	*De slagman krijgt een wijd toegekend voor elke teveel geworpen ingooibal.*

4.5 “No pitch” (“Geen worp”)

“No pitch” wordt afgeroepen wanneer het spel dood wordt gemaakt.
Alle op die worp volgende acties worden door een scheidsrechter geannuleerd wanneer

a) de werper werpt tijdens een onderbreking van het spel;
b) de werper een snelle worp (‘quick pitch’) uitvoert,
   i) voordat de slagman zijn positie heeft ingenomen in het slagperk, of
   ii) wanneer de slagman uit balans is als gevolg van de vorige worp;
c) de honkloper uit wordt gegeven voor het loslaten van het honk voordat de werper de bal tijdens de worp uit zijn hand heeft losgelaten;
d) de werper zijn worp begint voordat een honkloper zijn honk weer heeft aangeraakt na een foutbal; of
e) de manager, een coach of een speler “time” vraagt of roept of een ander woord of zin gebruikt of een andere actie maakt terwijl de bal en in spel is met als duidelijke doel om de werper een onreglementaire worp te laten maken. In dit geval wordt een waarschuwing aan het overtredende team gegeven en elke herhaling van dit soort actie door welk lid van dat team dan ook resulteert in het uit het veld zenden van die persoon.

4.6 ‘Dropped ball’ (*Gevallen bal*)

Als de bal uit de werphand van de werper losschiet of valt tijdens de voorbeweging

a) krijgt de slagman een wijdbal toegekend;
b) blijft de bal in spel; en
c) mogen honklopers op eigen risico opschuiven.

4.7 Terugkeer van een werper

Er zit geen limiet aan het aantal keer dat een speler terug mag keren op de werppositie, zolang de speler de slagvolgorde niet heeft verlaten of door de scheidsrechter tot onreglementaire werper is verklaard.

4.8 Onreglementaire werper

Een speler die tot onreglementaire werper is verklaard ten gevolge van het overschrijden van het toegestane aantal officiële verdedigende bezoeken door zijn team, mag voor de rest van de wedstrijd niet terugkeren op de werppositie. De onreglementaire werper mag op een andere verdedigende positie spelen en aan slag komen voor de rest van de wedstrijd.

GEVOLG

Regel 4.8	**Onreglementaire werper – Een tot onreglementair verklaarde werper keert terug op de werppositie en heeft een worp gemaakt, reglementair of onreglementair.**
Gevolg	*a) De onreglementaire werper wordt uit het veld gezonden.* *b) Als de onreglementaire werper ontdekt wordt voor de volgende worp, dan heeft de coach van de slagpartij de keuze uit:* *i) het aanvaarden van het resultaat van de spelsituatie; of* *ii) het terug laten draaien van de gehele spelsituatie, waarbij de slagman terugkeert aan slag met het aantal slag en wijd die hij had voordat de onreglementaire werper werd ontdekt; en* *iii) het terugkeren van iedere honkloper naar het honk waar zij stonden op het moment van de worp.* *Een worp is geen spelactie.*

5 Slaan en honklopen

5.1 Definities

5.1.1 Base on Balls or Walk *(Vier wijd)*

Wanneer de plaatscheidsrechter vier worpen als wijd beoordeeld, inclusief onreglementaire worpen. De slagman krijgt het eerste honk toegekend. De bal is in spel.

5.1.2 Base path *(Pad naar de honken)*

De (denkbeeldige) rechte lijn tussen het honk en de plaats waar de honkloper zich bevindt op het moment dat een velder hem met de bal tracht te tikken.

5.1.3 Batted ball *(Geslagen bal)*

Een bal die de knuppel raakt of wordt geraakt door de knuppel en in goed of fout gebied terecht komt. Het is niet noodzakelijk dat er intentie is om de bal te slaan.

5.1.4 Batter *(Slagman)*

Een aanvallende speler die het slagperk betreedt met de bedoeling om zijn team te helpen met het scoren van punten. Hij blijft slagman totdat hij uit wordt gegeven door de scheidsrechter of totdat hij slagman-honkloper wordt.

5.1.5 Batter-runner *(Slagman-honkloper)*

Een speler van het team dat aan slag is die een slagbeurt heeft afgemaakt, maar het eerste honk nog niet heeft bereikt en nog niet uit is gemaakt.

5.1.6 Batting order *(Slagvolgorde)*

De officiële lijst van aanvallende spelers op volgorde waarin de leden van dat team aan slag moeten komen.

5.1.7 Blocked ball *(Blokbal)*

Een blokbal is een geslagen, gegooide of geworpen bal die

a) vast komt te zitten in de omheining of in de kleding of uitrusting van de scheidsrechter;
b) wordt aangeraakt of tegengehouden door een persoon die niet betrokken is bij de wedstrijd.
c) een voorwerp aanraakt dat geen deel uitmaakt van het officiële spelmateriaal of van het speelveld; of
d) wordt aangeraakt door een velder die in contact is met onbespeelbaar gebied (de lijnen maken deel uit van het bespeelbare gebied);
e) Een aangegooide bal die per ongeluk een honkcoach, binnen of buiten het coachvak, raakt is geen blokbal en blijft in het spel.

5.1.8 Bunt *(Stootslag)*

Een geslagen bal waar niet naar geslagen wordt, maar die de slagman opzettelijk tegen de knuppel laat komen, waarbij de bal langzaam in het veld getikt/gestoten wordt.

5.1.9 Catch *(Vang)*

Wanneer een velder een geslagen of gegooide bal met zijn hand(en) of handschoen vangt.

a) Om een reglementaire vang te maken moet de velder de bal lang genoeg vast houden om aan te kunnen tonen dat de bal onder controle is en/of dat het loslaten van de bal bewust en opzettelijk is. Het is een geldige vangbal als de speler de bal laat vallen nadat hij in zijn handschoen reikt om de bal eruit te halen of wanneer hij bezig is met het gooien van de bal.
b) Als de bal slechts in de arm(en) van de velder wordt vastgehouden of daarbij niet op de grond valt doordat de bal door een deel van het lichaam, materiaal of kleding van de velder wordt tegengehouden, dan is de vang niet reglementair totdat de bal volledig onder controle in de hand(en) of handschoen van de velder is.
c) Om een reglementaire vang te maken moeten beide voeten van de velder binnen het speelveld zijn, de lijn die de begrenzing van het speelveld aangeeft aanraken of in de lucht zijn na het verlaten van het bespeelbare gebied. Als de speler de bal onder controle heeft na landing in het onbespeelbare gebied, is het een reglementaire vang. Een speler die in het onbespeelbare gebied is en terugkeert naar het bespeelbare gebied, moet met beide voeten het bespeelbare gebied aanraken voordat de bal wordt aangeraakt om de vang reglementair te maken.

d) Het is geen vang wanneer een speler (terwijl hij de bal onder controle probeert te krijgen) tegen een andere speler, een scheidsrechter of hek botst of op de grond valt en de bal laat vallen ten gevolge van de botsing of het vallen.
e) Een geslagen bal die iets anders dan een velder raakt terwijl hij in vlucht is, wordt beschouwd als de grond geraakt hebbend.

5.1.10 Charged offensive conference *(Officieel aanvallend bezoek)*

Wanneer het aanvallende team een onderbreking van het spel aanvraagt of het spel ophoudt om de manager of andere teamvertegenwoordiger te laten overleggen met een ander lid van het team. Hiertoe behoren de slagman, honkloper, opvolgende slagman en de coaches onderling.

5.1.11 Dead ball *(Spel is dood)*

Is een bal die niet in het spel is en wanneer er geen verdere acties kunnen plaatsvinden.

5.1.12 Delayed dead ball *(Uitgestelde beslissing)*

Een spelsituatie waarin de bal in spel blijft totdat alle spelacties zijn beëindigd. Wanneer alle spelacties zijn beëindig, zal de scheidsrechter zo nodig het spel dood maken en de passende beslissingen nemen.

5.1.13 Detached equipment or uniform *(Losgemaakt materiaal of uniform)*

Wanneer een velder met opzet een goed geslagen, gegooide of geworpen bal aanraakt of vangt met zijn pet, helm, masker, beschermer, zak, losse handschoen of een ander onderdeel van zijn uniform dat los gemaakt of geraakt is van de plaats waar het thuis hoort.

5.1.14 Dislodged base *(Losgeraakt honk)*

Een honk dat niet op de goede plek zit.

5.1.15 Double play *(Dubbelspel)*

Een aaneengesloten actie door de veldpartij waarmee twee spelers van de slagpartij worden uitgemaakt.

5.1.16 Fair ball *(Goed geslagen bal)*

Een reglementair geslagen bal in spel, die

a) blijft liggen of wordt aangeraakt op of boven goed gebied tussen de thuisplaat en het eerste honk of tussen de thuisplaat en het derde honk;
b) in goed gebied langs het eerste of derde honk stuit, ongeacht waar de bal de grond raakt nadat hij over het honk is gegaan;
c) het eerste, tweede of derde honk raakt;
d) (de kleding van) een speler of scheidsrechter raakt, terwijl de bal in goed gebied is;
e) het eerste de grond raakt op goed gebied voorbij het eerste of derde honk;
f) het speelveld verlaat over de omheining, terwijl de bal boven goed gebied is;
g) de foutpaal in vlucht raakt;
h) of een geslagen bal in vlucht goed is wordt beoordeeld naar de plaats waar de bal zich bevindt ten opzichte van de foutlijn (foutpaal daarbij inbegrepen) op het moment dat deze door een velder wordt geraakt en niet of de velder zich in goed of fout gebied bevindt op het moment dat hij de bal raakt. Het doet er niet toe of de bal daarna voor de eerste keer goed of fout gebied

raakt, zolang in fout gebied maar niet iets anders dan de grond wordt geraakt en de bal verder alle kenmerken draagt van een goed geslagen bal. Bij hinderen bepaalt de plaats van de bal op het moment van hinderen of de bal goed of fout geslagen is, ongeacht of de bal onaangeraakt naar fout of goed gebied rolt.

5.1.17 Fake tag *(Tikken zonder bal)*

Een vorm van obstructie waarbij een velder die niet in het bezit van de bal is, de voortgang van een honkloper, die door- of teruggaat naar een honk, belemmert. De honkloper hoeft niet te stoppen of te sliden, slechts vaart minderen wanneer getikt wordt zonder balbezit telt al als obstructie.

5.1.18 Fly ball *(Hoog geslagen bal)*

Een bal die omhoog de lucht in wordt geslagen.

5.1.19 Force out *(Gedwongen uit)*

Wanneer een honkloper het recht verliest op het honk dat hij bezet, omdat de slagman slagman-honkloper wordt en voordat de slagman-honkloper of volgende honkloper is uitgemaakt. Bij een appèl is het moment van appelleren bepalend voor de gedwongen uit, niet het moment van de overtreding. Als de dwang wordt opgeheven door het uit gaan van een volgende honkloper, voordat het appèl wordt gemaakt, dan is dit geen gedwongen uit meer. Als een honkloper, die gedwongen wordt op te schuiven, na het aanraken van het volgende honk, om welke reden dan ook terugkeert naar het honk dat hij het laatst bezette, wordt de gedwongen-loopsituatie weer hersteld.

5.1.20 Foul ball *(Foutbal)*

Een reglementair geslagen bal die:

a) in fout gebied tussen de thuisplaat en het eerste honk of tussen de thuisplaat en het derde honk stil blijft liggen.
b) langs het eerste of derde honk stuit in fout gebied.
c) de eerste keer de grond raakt op fout gebied voorbij het eerste of derde honk.
d) een persoon, (losgeraakt) materiaal of uniform van een scheidsrechter of speler of enig voorwerp anders dan de grond raakt, terwijl de bal in of boven fout gebied is.
e) de slagman raakt of de knuppel in de hand(en) van de slagman voor de tweede keer raakt terwijl de slagman zich in het slagperk bevindt.
f) direct van de knuppel, niet hoger komend dan het hoofd van de slagman, het lichaam of uitrusting van de catcher raakt en door een andere velder gevangen wordt.
g) de werpplaat raakt en onaangeraakt naar fout gebied gaat voor het eerste of het derde honk.
h) als foutslag wordt beoordeeld. Beoordeeld naar de positie van de bal ten opzicht van de foutlijn, inclusief de foutpaal, en niet naar de positie van de velder, die in goed of fout gebied stond op het moment van het aanraken van de bal. De plaats van de bal op het moment van hinderen bepaalt of de bal goed of fout is, ongeacht of de bal onaangeraakt naar goed of fout gebied rolt.

5.1.21 Foul tip *(Fouttip)*

a) Een geslagen bal die
   i) direct vanaf de knuppel in de handen of handschoen van de catcher komt;
   ii) niet hoger komt dan het hoofd van de slagman; en
   iii) reglementair wordt gevangen door de catcher.

Het is geen vangbal wanneer de bal, na de knuppel, tussentijds iets anders raakt, tenzij de bal daarbij eerst de hand(en) of de handschoen of want van de catcher heeft geraakt.

5.1.22 Hit by pitch *(Geraakt werper)*

Wanneer een geworpen bal, waarnaar niet wordt geslagen, en die niet als slag wordt beoordeeld, enig deel van het lichaam van de slagman raakt, inclusief zijn handen of kleding, terwijl hij in het slagperk staat. Het maakt niet uit of de bal de grond raakt voordat hij de slagman raakt.

5.1.23 Illegally batted ball *(Onreglementair geslagen bal)*

Wanneer de slagman de bal goed of fout slaat

a) terwijl hij met een voet geheel buiten het slagperk op de grond staat op het moment dat hij contact maakt met de bal.
b) terwijl een deel van de voet van de slagman de thuisplaat aanraakt op het moment dat hij contact maakt met de bal.
c) terwijl hij contact maakt met de bal met een onreglementaire, niet-goedgekeurde of aangepaste knuppel.
d) nadat hij met een voet geheel uit het slagperk stapt en daarna terug stapt en contact maakt met de bal, terwijl hij in het slagperk staat.

5.1.24 Illegally caught ball *(Onreglementair gevangen bal)*

Wanneer een velder een geslagen, gegooide of geworpen bal vangt met zijn pet, masker, handschoen of ander deel van zijn uniform, losgemaakt van de plaats waar het thuishoort.

5.1.25 In flight *(In vlucht)*

Een geslagen, gegooide of geworpen bal die de grond of een ander object, afgezien van een speler, nog niet heeft aangeraakt.

5.1.26 Infield Fly *(Binnenhoog)*

Een goed geslagen hoge bal (geen line drive of stootslag) die met normale inspanning door een binnenvelder gevangen kan worden, wanneer het eerste en tweede, of eerste, tweede en derde honk bezet zijn en er minder dan twee uit zijn. De werper, catcher en iedere buitenvelder die in het binnenveld staan opgesteld tijdens de actie worden voor deze regel als binnenvelder beschouwd.

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

Als de bal in het spel is en een aanvallende speler uitgemaakt kan worden.

5.1.28 Intentional Base on Balls *(Opzettelijk vier wijd)*

Wanneer het verdedigende team verzoekt om de slagman op het eerste honk te plaatsen zonder-te moeten werpen. Het spel is dood.

5.1.29 Intentionally dropped fly ball *(Opzettelijk laten vallen van een geslagen vangbal)*

Een goed geslagen bal in vlucht, inclusief line drive of stootslag, die met normale inspanning door een binnenvelder gevangen kan worden, wanneer het eerste honk bezet is en er minder dan twee uit zijn en die de binnenvelder opzettelijk laat vallen, nadat de bal onder controle is gebracht met de hand(en) of de handschoen. Een ‘trapped ball’ of hoge bal zonder aanraken laten stuiten wordt niet

beschouwd als opzettelijk laten vallen. Als er “binnenhoog” wordt afgeroepen, dan heeft dit voorrang over de bal die men opzettelijk heeft laten vallen.

5.1.30 Interference *(Hinderen)*

Hinderen is een situatie die ontstaat als:

a) een speler of ander lid van de slagpartij een speler van de veldpartij in verwarring brengt of belemmert bij diens poging een spelactie uit te voeren.
b) de plaatscheidsrechter een achtervanger belemmert bij diens poging een honkloper, die niet in contact is met een honk, uit te gooien;
c) een scheidsrechter of honkloper geraakt wordt door een goed geslagen bal,
   i) voordat de bal door een velder, inclusief de werper, is aangeraakt;
   ii) voordat de bal langs een binnenvelder, exclusief de werper, gaat zonder aangeraakt te zijn;
   iii) nadat de bal langs een binnenvelder, exclusief de werper, gaat, en, ter oordeel van de scheidsrechter, een andere velder een kans had om een uit te maken; of
d) een toeschouwer, door in het speelveld te reiken of het speelveld te betreden, een velder belemmert de bal te spelen of hindert door een bal aan te raken die een velder probeert te spelen.

5.1.31 Line drive

Een bal in vlucht die strak en direct het speelveld in wordt geslagen.

5.1.32 Obstruction *(Obstructie)*

De daad van het

a) hinderen of beletten van een slagman in het slaan naar of raken van een geworpen bal door een velder of lid van het verdedigende team.
b) belemmeren van de voortgang van een slagman-honkloper of honkloper die reglementair tussen de honken rent, door een velder terwijl hij:
   i) niet in het bezit is van de bal;
   ii) niet bezig is met het fielden van een geslagen bal;
   iii) tikt zonder in bezit te zijn van de bal;
   iv) in het bezit is van de bal en een honkloper van een honk duwt; of
   v) in het bezit is van de bal maar niet bezig is met het maken van een spelactie op de slagman-honkloper of honkloper.

5.1.33 On-deck batter *(Opvolgende slagman)*

De aanvallende speler wiens naam in de slagvolgorde volgt op de naam van de slagman.

5.1.34 Option play *(Keuzerecht)*

Een situatie waarin de aanvallende manager of coach de keuze wordt gegeven om de onreglementaire actie te handhaven of het resultaat van de actie te aanvaarden.
Zulke keuzesituaties zijn:

i) Obstructie door de catcher;
ii) Het gebruik van een onreglementaire handschoen;
iii) Een onreglementaire vervanging;
iv) Een onreglementaire worp;

v) Een onreglementaire werper die terugkeert in de wedstrijd en werpt.

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

Wanneer de slagman-honkloper of een honkloper een honk dat hij probeert te bereiken voorbijschiet en het contact met dat honk verliest, waardoor hij het risico loopt uitgemaakt te worden. De slagman-honkloper mag het eerste honk voorschieten zonder daarbij het risico te lopen uitgemaakt te worden, op voorwaarde dat hij onmiddellijk terugkeert naar het eerste honk.

5.1.36 Overthrow *(Overthrow)*

Wanneer een bal van de ene velder naar de andere wordt gegooid en de bal in onbespeelbaar gebied terecht komt of een blokbal wordt.

5.1.37 Pick-off play

Een poging van het verdedigende team om een honkloper uit te maken die van het honk af is als gevolg van een geworpen bal.

5.1.38 Play (*Spelactie*)

De situatie die ontstaat na een worp als de bal spel is, en:

a) de slagman in het slagperk slaat niet naar de bal, slaat naar de bal of slaat en raakt de geworpen bal, en rent naar het eerste honk;
b) nadat de bal de hand van werper verlaat, een honkloper tracht een honk te stelen of tracht op te schuiven op een geslagen bal;
c) het verdedigende team tracht de slagman-honkloper of een honkloper uit te maken.

5.1.39 Runner *(Honkloper)*

Een speler van het team dat aan slag is die zijn slagbeurt heeft afgemaakt, het eerste honk heeft bereikt en nog niet uit is gemaakt.

5.1.40 Slap hit

Een geslagen bal, anders dan een stootslag, die is geraakt met een gecontroleerde, korte, hakkende beweging in plaats van met een volle zwaai. De twee meeste gebruikelijke vormen van een ‘slap hit’ zijn die waarin de slagman:

a) zijn houding aanneemt alsof hij gaat stoten, maar dan of de bal de grond in slaat met een snelle, korte swing of de bal over het binnenveld heen tikt; of
b) een paar snelle stappen zet (in het slagperk) richting de werper voordat hij contact maakt met de geworpen bal met een snelle, korte swing of de bal over het binnenveld heen tikt.

5.1.41 Squeeze play

Een actie waarin het aanvallende team, met een honkloper op het derde honk, probeert die honkloper te laten scoren door de slagman de bal te laten raken.

5.1.42 Stealing *(Stelen)*

Wanneer een honkloper probeert het volgende honk of de thuisplaat te bereiken tijdens of na een worp naar de slagman.

5.1.43 Strike zone *(Slagzone)*

De ruimte boven enig deel van de thuisplaat tussen de onderkant van het sternum (borstbeen) van de slagman en de onderkant van de knieschijf van de slagman, wanneer deze in zijn natuurlijke slaghouding staat. De natuurlijke slaghouding is de houding die de slagman aanneemt na het loslaten van de worp als hij beslist wel of niet op de geworpen bal te slaan.

5.1.44 Tag *(Tikken)*

Een reglementaire tik is de spelactie van een velder die:

a) een slagman-honkloper of honkloper die niet in contact met een honk is tikt met de bal onder controle in zijn hand(en) of handschoen. De bal wordt niet beschouwd als zijnde onder controle als met de bal wordt gegoocheld of de velder de bal laat vallen na het tikken van de slagman-honkloper of honkloper, tenzij die loper met opzet de bal uit de hand(en) of handschoen van de velder duwt. De honkloper moet getikt worden met de hand(en) of handschoen waarmee de bal wordt vastgehouden; of
b) een honk aantikt met de bal onder controle in zijn hand(en) of handschoen. Het honk mag aangeraakt worden met welk deel van het lichaam dan ook om een reglementaire tik te maken. De velder mag bijvoorbeeld het honk aanraken met een voet, een hand of op het honk gaan zitten, etc. Dit is van toepassing op elke gedwongen uit of appèlsituatie.

5.1.45 Tagging up

Het terugkeren van een honkloper naar zijn honk, of het contact houden met zijn honk, voordat hij reglementair opschuift op een hoog geslagen bal die voor het eerst door een velder is aangeraakt.

5.1.46 Third strike rule *(Drie-slag-regel)*

Wanneer de catcher de derde slagbal niet vangt voor de bal de grond raakt en

a) er minder dan twee uit zijn en het eerste honk niet bezet is; of
b) als er twee uit zijn.

5.1.47 Throw *(Aangooi)*

Wanneer de ene velder de bal naar een andere velder gooit.

5.1.48 Trapped ball *(Trapped ball)*

a) Een reglementair hoog geslagen bal of line drive die de grond of een hek raakt vlak voordat hij gevangen wordt;
b) Een reglementair hoog geslagen bal die tegen een hek wordt gevangen met handschoen of hand;
c) Een naar een honk gegooide bal voor een gedwongen uit, waarbij de handschoen zich bovenop de op de grond liggende bal bevindt, in plaats van onder de bal;
d) Een geworpen bal die slag is die de grond raakt voordat de catcher hem vangt.

5.1.49 Triple play *(Driedubbelspel)*

Een aaneengesloten actie door de veldpartij waarmee drie spelers van de slagpartij worden uitgemaakt.

5.1.50 Turn at bat *(Slagbeurt)*

De slagbeurt begint wanneer een speler het slagperk betreedt en duurt tot de slagman uit gaat of slagman-honkloper is geworden.

5.1.51 Wild pitch *(Wilde worp)*

Een worp die zo hoog, laag of naast de plaat is, dat dat catcher hem met normale inspanning niet kan tegenhouden of onder controle kan krijgen.

5.1.52 Wild throw *(Wilde aangooi)*

Een bal die van een velder naar een andere wordt gegooid en die niet gevangen of onder controle gebracht kan worden en in het spel blijft.

5.2 Officieel aanvallend bezoek

a) Het is geen officieel aanvallend bezoek wanneer de werper een jas aantrekt terwijl hij op het honk staat of wanneer het aanvallende team overlegt terwijl het verdedigende team in overleg is of wanneer de wedstrijd is onderbroken, onder voorwaarde dat het aanvallende team klaar is om de wedstrijd te hervatten wanneer het verdedigende team klaar is of de scheidsrechter de wedstrijd hervat.
b) Slechts één officieel aanvallend bezoek is toegestaan per halve inning.

GEVOLG

Regel 5.2 b	**Tweede officiële aanvallende bezoek.**
Gevolg	*Verwijdering van het veld van de coach of manager die aandringt op het houden van de tweede officiële aanvallende bezoek.*

5.3 Opvolgende slagman

a) Aan het begin van een inning is dit de startende slagman die in de slagcirkel moet blijven tot hij naar het slagperk geroepen wordt.
b) Wanneer een inning is begonnen is dit de aanvallende speler die in de slagvolgorde de volgende speler is die in het slagperk komt;
c) De opvolgende slagman
   i) mag in beide slagcirkels inzwaaien, zodat hij achter de slagman staat en niet aan de open voorkant van de slagman. De eerste slagman aan het begin van elke halve inning moet de slagcirkel gebruiken die het dichtst bij de dugout van zijn team ligt;
   ii) moet een helm dragen;
   iii) mag inzwaaien met niet meer dan twee reglementaire softbalknuppels, een goedgekeurde inzwaaiknuppel of een combinatie, zolang het er niet meer dan twee zijn. Aan een knuppel waar de opvolgende slagman mee inzwaait mag niets bevestigd zijn, behalve een WBSC goedgekeurde knuppelverzwaring;
   iv) mag de slagcirkel verlaten;
      (1) wanneer hij slagman wordt;
      (2) om aanwijzingen te geven aan honklopers die van het derde honk naar de thuisplaat rennen; of

(3) om mogelijk hinderen te vermijden bij een hoog geslagen of een verkeerd aangegooide bal; en

v) mag niet hinderen bij een mogelijke spelactie van een velder.

GEVOLG

Regel 5.3 c ii)	**Verzuimen om een helm te dragen, wanneer daartoe opgedragen te zijn.**
Gevolg	*Na een waarschuwing wordt de speler uit het veld gestuurd.*
Regel 5.3 c iii)	**Onreglementaire inzwaaiknuppel.**
Gevolg	*De onreglementaire inzwaaiknuppel wordt uit de wedstrijd verwijderd. Herhaald gebruik van dit materiaal na verwijdering, resulteert in het uit het veld zenden van de speler die dit materiaal blijft gebruiken.*
Regel 5.3 c) v	**De opvolgende slagman hindert een velder bij een kans om een spelactie te maken.**
Gevolg	*De bal is dood en als het hinderen plaatsvindt bij een poging van een velder om:* *1) een honkloper uit te maken;* *a) de honkloper die het dichtst bij de thuisplaat is op het moment van hinderen wordt uitgegeven, en* *b) overige honklopers keren terug naar het honk dat zij het laatst hadden aangeraakt op het moment van het hinderen, behalve wanneer ze gedwongen op moeten schuiven omdat de slagman-honkloper honkloper is geworden.* *2) een hoog geslagen bal te vangen of bij een hoge bal die een velder tracht te vangen;* *a) De slagman-honkloper wordt uitgegeven, en* *b) Honklopers keren terug naar het honk dat zij bezetten op het moment van de worp.*

5.4 Slaan

5.4.1 Batting order (Slagvolgorde)

a) De slagvolgorde moet aangehouden worden tijdens de hele wedstrijd, behalve wanneer een speler vervangen wordt door een vervanger die zijn positie in de slagvolgorde neemt.

b) De eerste slagman in elke inning moet de slagman zijn die volgt op de naam van degene die als laatste een slagbeurt heeft afgemaakt in de voorgaande inning.

c) Wanneer de derde uit in een inning wordt gemaakt voor de slagman zijn slagbeurt heeft afgemaakt, dan is die slagman de eerste slagman in de volgende inning. De slag-en-wijdstand wordt geannuleerd.

d) Een speler slaat niet in de juiste volgorde wanneer hij verzuimt in de volgorde te slaan, zoals is genoteerd op het line-up formulier.

GEVOLG

Regel 5.4.1	**Niet in de juiste slagvolgorde slaan.**
Gevolg	*Dit is een appèlsituatie waar het appèl alleen door een manager, coach of speler van het verdedigende team gemaakt mag worden. Het verdedigende team verliest het recht op appèl wegens het niet in de juiste volgorde slaan, op het moment dat alle verdedigende spelers goed gebied verlaten hebben op weg naar de spelersbank of dugout.* *a) Als de fout ontdekt wordt terwijl de verkeerde slagman aan slag is,* *i) mag de juiste slagman reglementair de plaats innemen van de verkeerde slagman innemen en zijn slag-en-wijd stand overnemen; en* *ii) elk punt dat gescoord wordt en elk honk dat opgeschoven wordt terwijl de onjuiste slagman aan slag is, is reglementair.* *b) Als de fout ontdekt wordt nadat de verkeerde slagman zijn slagbeurt heeft afgemaakt en voordat een reglementaire of onreglementaire worp naar een andere slagman is gemaakt:* *i) De slagman die had moeten slaan is uit, en* *ii) elk opgeschoven honk of gescoord punt ten gevolge van het slagman-honkloper worden van de onjuiste slagman wordt teniet gedaan. Elke uit die gemaakt is voordat de overtreding ontdekt wordt blijft uit.* *iii) De volgende slagman is de speler wiens naam volgt op de naam van de speler die uit is gegeven voor het niet in de juiste volgorde aan slag komen. Als die volgende speler de verkeerde slagman was die reglementair werd uitgegeven, dan wordt de daaropvolgende speler in de line-up de juiste slagman.* *iv) Als de speler die de verkeerde slagman was uit is gegeven, dan komt hij in dezelfde inning niet meer aan slag, totdat alle andere slagmensen in de slagvolgorde hun slagbeurt hebben gehad. Als zijn slagbeurt voor die tijd komt, ga dan naar de volgende speler in de slagvolgorde.* *v) Als de slagman, die uit is gegeven, onder deze omstandigheden de derde uit is, dan is de juiste slagman in de volgende inning de speler die aan slag zou zijn gekomen als de speler door een normale actie uit zou zijn gemaakt.* *vi) Als de derde uit gemaakt wordt op een slagman-honkloper of honkloper voor de overtreding ontdekt wordt, dan mag er nog steeds geappelleerd worden om de juiste slagvolgorde te herstellen.* *c) Als de fout ontdekt wordt na de eerste reglementaire of onreglementaire worp naar de volgende slagman, dan:* *i) is de slagbeurt van de verkeerde slagman reglementair,* *ii) zijn alle gescoorde punten en opgeschoven honken reglementair,* *iii) is de volgende slagman in de slagvolgorde degene van wie de naam volgt op die van de onjuiste slagman,* *iv) wordt er niemand uit gegeven voor het niet aan slag komen.* *v) verliezen spelers die niet geslagen hebben en niet uit zijn gegeven hun slagbeurt en komen niet meer aan slag tot zij opnieuw aan de beurt zijn in de normale volgorde.* *d) Geen honkloper zal van het honk gehaald worden om op zijn plek in de slagvolgorde te moeten slaan. Hij mist slechts zijn slagbeurt zonder gevolg.*

	De op hem volgende slagman in de slagvolgorde wordt dan de reglementaire slagman. Dit geldt niet wanneer een slagman-honkloper door de scheidsrechter van het honk wordt gehaald zoals in gevolg 5.4.1 b) ii) hierboven.

5.4.2 Slagpositie

a) Een slagman moet een goedgekeurde helm dragen.
b) Een slagman moet zijn plaats in het slagperk innemen binnen tien seconden nadat de scheidsrechter "Play ball" heeft afgeroepen.
c) Geen manager, coach of speler mag de lijnen van het slagperk uitwissen.
d) De slagman moet beide voeten geheel binnen het slagperk hebben staan voor de start van de worp. De voeten van de slagman mogen de lijnen raken, maar geen deel van de voet mag buiten de lijnen staan voor de start van de worp.
e) Nadat de slagman voor het eerst het slagperk heeft betreden, moet hij minstens een voet binnen het slagperk houden tussen de worpen, behalve:
   i) na het goed of fout slaan van een bal;
   ii) na een zwaai met de knuppel ('swing') of een poging daartoe, inclusief een 'slap' of een ingehouden zwaai ('checked swing'), en de kracht van de zwaai (of poging daartoe) brengt de slagman daarbij uit het slagperk;
   iii) wanneer hij door een worp uit het slagperk gedwongen wordt;
   iv) wanneer er een wilde worp of doorgeschoten bal is;
   v) als er een actie wordt gemaakt;
   vi) wanneer "TIME" wordt afgeroepen;
   vii) als de werper de werpcirkel of de catcher het catchersvak verlaat; of
   viii) als de slagman drie wijd heeft, de scheidsrechter een slag aangeeft of afroept en de slagman denkt dat de bal wijd was.

5.4.3 Balls and Strikes (Slag- en wijdballen)

Elke reglementair geworpen bal die niet geraakt wordt door de slagman, wordt slag of wijd gegeven door de plaatscheidsrechter.

a) Een bal wordt wijd gegeven en de bal is in spel, tenzij de bal dood is om een andere reden:
   i) wanneer de bal niet door de slagzone gaat en waarnaar niet wordt geslagen door de slagman of wanneer de bal de thuisplaat of de grond voor de thuisplaat raakt;
   ii) wanneer de catcher verzuimt de bal direct naar de werper terug te gooien zoals vereist; of
b) Een bal wordt wijd gegeven en de bal is dood:
   i) bij elke onreglementair geworpen bal die niet door de slagman geslagen wordt;
   ii) wanneer de manager ervoor kiest om het resultaat van een actie niet te aanvaarden nadat de bal geslagen is; of
   iii) voor elke teveel geworpen ingooibal.
   iv) wanneer de werper verzuimt de bal binnen twintig (20) seconden te werpen.
   v) wanneer een lid van het verdedigende team de lijnen van het slagperk uitwist, krijgt volgende slagman van het team aan slag of de slagman die op dat moment aan slag is er een wijd bij. De bal hoeft niet geworpen te worden. Wanneer een lid van het team aan slag

de lijnen van het slagperk uitwist, krijgt volgende slagman of de slagman die op dat moment aan slag is er een slag bij. De bal hoeft niet geworpen te worden.

c) Een bal wordt slag gegeven en de bal is in spel en honklopers mogen opschuiven met het risico uit gemaakt te worden:
   i) wanneer een deel van de geworpen bal door de slagzone gaat voordat hij de grond raakt en de slagman niet naar de bal slaat. De bovenkant van de bal is ter hoogte van het borstbeen of net daaronder, of de onderkant van de bal is ter hoogte van de onderkant van de knieschijf of net erboven.
   ii) voor elke reglementair geworpen bal waar de slagman naar slaat en mist; of
   iii) voor elke fouttip.

d) Een bal wordt slag gegeven, de bal is dood en alle honklopers moeten terug naar hun honk zonder risico uit gemaakt te worden en hoeven de tussenliggende honken niet aan te raken:
   i) wanneer een geworpen bal de slagman raakt terwijl hij in de slagzone is;
   ii) bij elke geworpen bal die een deel van de slagman raakt, terwijl deze er naar slaat en mist;
   iii) voor elke foutbal, wanneer de slagman minder dan twee slag heeft;
   iv) wanneer een deel van het lichaam of kleding van de slagman geraakt wordt door een geslagen bal terwijl hij in het slagperk staat en hij minder dan twee slag heeft;
   v) wanneer de slagman verzuimt om binnen tien seconden in het slagperk te staan nadat de scheidsrechter “Play ball” heeft afgeroepen. Er hoeft geen worp gemaakt te worden;
   vi) wanneer een lid van het aanvallende team met opzet de lijnen van het slagperk uitwist.
      (1) Als een slagman de lijnen uitwist, geeft de scheidsrechter een slag. Er hoeft geen worp gemaakt te worden.
      (2) Wanneer een coach of niet-spelend teamlid de lijnen uitwist, krijgt de eerstvolgende slagman in de line-up (of zijn wissel) een slagbal.
      (3) Als een persoon doorgaat met het opzettelijk uitwissen van de lijnen, dan zal die persoon uit het veld verwijderd worden.
   vii) wanneer een slagman met beide voeten uit het slagperk stapt en de wedstrijd vertraagt en geen van de uitzonderingen van toepassing is. Er hoeft geen worp gemaakt te worden.

5.4.4 De slagman is uit:

a) en de bal is in spel en honklopers mogen opschuiven, met het risico uitgemaakt te kunnen worden, wanneer:
   i) de catcher een derde slagbal vangt, die door de scheidsrechter wordt afgeroepen, ook bij een fouttip; of
   ii) de derde slagbal wordt afgeroepen of aangegeven en het eerste honk is bezet met minder dan twee uit.

b) en de bal is dood en alle honklopers moeten terug naar het honk dat zij bezetten ten tijde van de worp en hoeven de tussenliggende honken niet aan te raken wanneer de slagman
   i) slaat naar een derde slagbal en de bal mist en de bal een deel van het lichaam van de slagman raakt of niet naar een derde slagbal slaat en de geworpen bal de slagman raakt terwijl de bal in de slagzone is;
   ii) verzuimt een helm te dragen wanneer hij daartoe opgedragen wordt door de scheidsrechter;
   iii) het slagperk betreedt met een veranderde of onreglementaire knuppel of er wordt ontdekt dat de knuppel wordt gebruikt. In dat geval wordt de knuppel uit de wedstrijd verwijderd. Als de knuppel is veranderd, wordt de slagman tevens uit het veld gezonden;

iv) een voet volledig buiten de lijnen van het slagperk heeft en de grond raakt of een deel van een voet de thuisplaat aanraakt, wanneer hij de bal goed of fout slaat.
v) het slagperk verlaat om een aanloop te nemen, maar is teruggekeerd in het slagperk wanneer hij contact maakt met de bal. Als er geen contact wordt gemaakt met de geworpen bal, is er geen gevolg.
vi) direct voor de catcher naar het andere slagperk stapt terwijl de werper een teken ontvangt of lijkt te ontvangen vanaf de werpplaat of op een ander moment voor het loslaten van de worp.
vii) een goed geslagen bal voor de tweede keer boven goed gebied raakt, tenzij:
(1) hij in het slagperk staat en het contact wordt gemaakt met de knuppel in de handen. Dit telt als een foutslag; of
(2) hij laat de knuppel vallen en de bal rolt tegen de knuppel op goed gebied en er, naar mening van de scheidsrechter, geen opzet was om de loop van de bal te beïnvloeden, is de slagman niet uit en blijft de bal in spel. De plaats waar de bal vervolgens blijft liggen of voor het eerst wordt aangeraakt bepaalt of het een goed of fout geslagen bal is.

c) en de bal is dood en honklopers moeten terugkeren naar het laatste honk dat zij, naar oordeel van de scheidsrechter, hadden aangeraakt ten tijde van het hinderen, wanneer de slagman:
i) de catcher hindert bij het vangen of gooien van de bal door uit het slagperk te stappen;
ii) met opzet de catcher hindert terwijl hij in het slagperk staat;
iii) hindert bij een actie op de thuisplaat. Als naar de mening van de scheidsrechter het hinderen van de slagman opzettelijk is, dan wordt ook de honkloper die tracht te scoren uitgegeven;
iv) met opzet bij een aangegooide bal hindert terwijl hij binnen of buiten het slagperk staat.

5.5 Slagman-honkloper

5.5.1 De slagman wordt slagman-honkloper:

a) wanneer hij reglementair een bal goed of fout slaat. De bal is in spel bij een goed geslagen bal of bij een in vlucht gevangen foutbal. Het spel is dood bij een foutslag over de grond.
b) bij de drie-slag-regel. De bal is in spel.
c) als hij moet opschuiven naar het eerste honk en dat honk aanraken:
i) wanneer er vier wijdballen zijn afgeroepen door de plaatscheidsrechter en de bal is in spel; of
ii) wanneer het verdedigende team ervoor kiest om de slagman opzettelijk vier wijd te geven doordat de werper, catcher of hoofdcoach dit aan de scheidsrechter meldt. Het spel is dood.
(1) De melding aan de scheidsrechter telt als een worp. De melding kan op elk moment worden aangeven voordat de slagman zijn slagbeurt begint en totdat hij zijn slagbeurt heeft beëindigd, ongeacht het aantal slag en wijd.
(2) Als er twee slagmensen opzettelijk vier wijd moeten krijgen, mag de tweede opzettelijk vier wijd niet gegeven worden, voordat de eerste slagman-honkloper het eerste honk heeft bereikt. Als de scheidsrechter abusievelijk twee keer opzettelijk vier wijd op hetzelfde moment toekent en de eerste slagman verzuimt het eerste honk aan te

raken, dan zal er geen appèl toegewezen worden op het missen van het eerste honk door de eerste slagman.

(3) De bal is dood en honklopers kunnen niet opschuiven, tenzij daartoe gedwongen.

d) wanneer de catcher of een andere velder de slagman het slaan naar of raken van een geworpen bal hindert, belemmert of belet.

e) wanneer een goed geslagen bal het lichaam, de uitrusting of de kleding raakt van een scheidsrechter of honkloper.

f) bij geraakt werper. De handen van de slagman worden niet als deel van de knuppel beschouwd. De bal is dood en de slagman krijgt het eerste honk toegekend zonder risico uitgemaakt te kunnen worden. Als er geen poging wordt gedaan om niet geraakt te worden, is de bal dood, geeft de scheidsrechter een wijdbal en wordt het eerste honk niet toegekend.

g) Een homerun wordt toegekend in de volgende gevallen wanneer een goed geslagen bal in vlucht:

i) in goed gebied over het buitenveldhek gaat;

ii) direct van het lichaam of handschoen van een velder over het buitenveldhek gaat in goed gebied of contact met de bovenkant van het hek maakt en in goed gebied over het buitenveldhek gaat;

iii) de foutpaal boven het buitenveldhek raakt; of

iv) door een velder, die zich in onbespeelbaar gebied bevindt, wordt aangeraakt en de bal, naar oordeel van de scheidsrechter, in goed gebied over het buitenveldhek zou zijn gegaan. Het is geen homerun als:

(1) de goed geslagen bal het veld verlaat en het buitenveldhek staat dichterbij dan zoals beschreven in Regel 2.2 en appendix 1A en 1F (dit moet duidelijk zijn aangegeven ten behoeve van de scheidsrechter);

(2) een goed geslagen hoge bal van het lichaam of handschoen van een velder over het hek in fout gebied gaat;

(3) een goed geslagen bal eerst het buitenveldhek raakt, van een velder stuit en daarna over het buitenveldhek gaat; of

(4) een goed geslagen bal door een velder wordt aangeraakt die zich in onbespeelbaar gebied bevindt en, naar oordeel van de scheidsrechter, de bal niet in goed gebied over het buitenveldhek zou zijn gegaan.

h) wanneer een persoon die geen lid is van een team het speelveld betreedt en

i) hindert bij een goed geslagen grondbal; of

ii) een velder hindert die op het punt staat om een aangegooide bal te verwerken of te vangen; of

iii) een velder hindert die op het punt staat om een bal aan te gooien; of

iv) hindert bij een aangooi door een velder.

GEVOLGEN

Regel 5.5.1d	**Een velder belemmert de slagman bij het slaan naar of raken van een geworpen bal.**
Gevolg	*1) De scheidsrechter geeft het teken voor 'uitgestelde beslissing' en de bal blijft in spel tot het eind van de actie.*

	2) De coach van het aanvallende team heeft de keuze tussen het toepassen van de straf op obstructie of het resultaat van de spelactie te accepteren. *3) Als de slagman de bal raakt en het eerste honk bereikt en als alle overige honklopers tenminste een honk zijn opgeschoven op de geslagen bal, vervalt de straf op obstructie. Op het moment dat een honkloper een honk gepasseerd is, zelfs als hij het honk mist, wordt dat honk als bereikt beschouwd. Alle actie ten gevolge van de geslagen bal blijft in stand. Er wordt geen keuze geboden.* *4) Als de coach het resultaat van de actie niet aanvaardt wordt de straf op 'obstructie catcher' toegepast door de slagman het eerste honk toe te kennen en de overige honklopers, daartoe gedwongen, te laten opschuiven.*
Regel 5.5.1e	**Een niet aangeraakte, goed geslagen bal raakt het lichaam, uitrusting of kleding van een scheidsrechter of honkloper.**
Gevolg	*1) Na het aanraken van een velder (inclusief de werper), dan is de bal in spel.* *2) Na het passeren van een velder (uitgezonderd de werper) en als daarbij geen andere velder een kans heeft om een uit te maken, dan is de bal in spel.* *3) Voor de bal een velder passeert (uitgezonderd de werper) en zonder daarbij door een velder te zijn aangeraakt, dan is de bal dood.*

5.5.2 De slagman-honkloper is uit

a) en de bal blijft in spel en honklopers mogen opschuiven met het risico uitgemaakt te worden, wanneer:
   i) de catcher de derde slagbal laat vallen en de slagman-honkloper reglementair wordt getikt, terwijl hij niet in contact is met het honk, of wordt uitgegooid voordat hij het eerste honk heeft bereikt;
   ii) een velder reglementair een geslagen bal vangt voordat de bal de grond of een ander object of persoon, anders dan een velder, raakt;
   iii) bij een goed geslagen bal de slagman-honkloper wordt uitgetikt of de slagman-honkloper wordt uitgegooid op het eerste honk;
   iv) hij verzuimt naar het eerste honk te gaan en in plaats daarvan het de dugout ingaat of de spelersbank bereikt,
      (1) nadat een bal goed geslagen is;
      (2) nadat er vier wijd gegeven is;
      (3) op elk moment dat hij reglementair naar het eerste honk moet gaan;
   v) er binnenhoog wordt afgeroepen;
   vi) na een door hem goed geslagen bal, hij alleen het deel van het dubbelhonk dat in goed gebied ligt raakt bij zijn eerste poging dat honk te raken en er een actie op dat honk wordt gemaakt. Dit is een appèlsituatie voor het missen van het honk. De veldpartij verliest het recht op het uit kunnen maken van de slagman-honkloper als, nadat hij over het honk is gerend, het appèl niet gemaakt is voordat de slagman-honkloper is teruggekeerd naar het deel van het eerste honk dat in goed gebied ligt;
   vii) hij meer dan een meter uitwijkt van het pad naar de honken om de bal in de hand(en) van een velder te ontwijken; of

viii) wanneer iemand, anders dan een andere honkloper, een honkloper lichamelijk hulp verleent bij een geslagen bal in vlucht is de slagman-honkloper uit als de bal wordt gevangen.

b) de bal is dood en alle honklopers moeten terug naar het honk dat zij bezetten ten tijde van de worp, en hoeven de tussenliggende honken niet aan te raken, wanneer:
   i) de slagman-honkloper verzuimt een goedgekeurde helm te dragen wanneer hij daartoe gemaand wordt door de scheidsrechter;
   ii) de slagman-honkloper buiten de éénmeterbaan loopt en, naar het oordeel van de scheidsrechter,
      (1) een velder hindert die de aangooi op het eerste honk verwerkt; of
      (2) een aangegooide bal raakt, waardoor een velder geen spelactie op het eerste honk kan maken. Een aangegooide bal die de slagman-honkloper raakt hoeft niet noodzakelijkerwijs hinderen te zijn;
   iii) een velder hindert bij het verwerken van een geslagen bal. Een slagman-honkloper mag buiten de éénmeterbaan lopen om een velder te ontwijken die probeert een geslagen bal te verwerken;
   iv) een velder hindert die probeert een bal aan te gooien;
   v) de slagman-honkloper met opzet in contact komt met een aangegooide bal;
   vi) de slagman-honkloper in contact komt met een goed geslagen bal (buiten het slagperk) voordat hij het eerste honk bereikt;
   vii) de slagman-honkloper hindert bij het verwerken van een niet gevangen derde slagbal;
   viii) de slagman-honkloper zijn knuppel, na het slaan van de bal, zódanig weggooit dat hij een velder hindert bij een mogelijkheid een uit te maken;
   ix) de opvolgende slagman een velder hindert die probeert een hoog geslagen bal te vangen of een hoog geslagen bal aanraakt die velder tracht te vangen.
   x) een lid van de slagpartij, die niet een slagman, slagman-honkloper, honkloper of opvolgende slagman is, een velder hindert die probeert een geslagen bal boven fout gebied te vangen of een hoog geslagen bal aanraakt boven fout gebied die een velder probeert te vangen. Als het hinderen, naar oordeel van de scheidsrechter, een duidelijke poging is om een dubbelspel te voorkomen, dan wordt de honkloper die op het moment van hinderen het dichtst bij de thuisplaat was ook uit gegeven;
   xi) de slagman-honkloper opzettelijk hindert bij een actie bij de thuisplaat om een duidelijke uit bij de thuisplaat te voorkomen. De honkloper die op weg naar thuis is wordt ook uit gegeven.
   xii) de slagman-honkloper terug stapt naar de thuisplaat om het (uit)tikken door een velder te voorkomen of te vertragen;
   xiii) de slagman-honkloper in een gedwongen loop situatie alleen het deel van het dubbelhonk dat in goed gebied ligt aanraakt en tegen een velder botst die op het punt staat om een aangegooide bal te vangen en die hetzelfde deel van het dubbelhonk gebruikt;
   xiv) wanneer een velder opzettelijk een goed geslagen bal in vlucht, die normaal gesproken door een binnenvelder gevangen kan worden (met inbegrip van een line-drive of stootslag), nadat de bal met de hand of handschoen onder controle is gebracht, laat vallen met het eerste honk bezet en minder dan twee uit;
   xv) de slagman een bal fout stoot met twee slag, behalve wanneer een honkloper een velder hindert die een gestoten bal boven fout gebied probeert te vangen of een gestoten bal

boven foutgebied aanraakt die een velder probeert te vangen.
Als de slagman minder dan twee slag heeft op het moment dat hij de bal stoot, keert hij terug aan slag met een extra slag door de foutslag. Als de gestoten bal gevangen is, blijft de bal in spel;

c) En de bal is dood en honklopers moeten terug naar het laatste honk dat zij, naar het oordeel van de scheidsrechter, hadden aangeraakt ten tijde van het hinderen wanneer:
   i) de direct aan hem voorafgaande honkloper die nog niet uit is, naar oordeel van de scheidsrechter, met opzet een velder hindert bij
      (1) het vangen van een aangegooide bal; of
      (2) het gooien van een bal met de bedoeling een actie te maken;
   ii) een persoon anders dan een teamlid het speelveld betreedt en
      (1) een velder hindert bij het vangen van een hoog geslagen bal; of
      (2) een hoog geslagen bal aanraakt die, naar oordeel van de scheidsrechter, gevangen zou kunnen worden door een velder.

GEVOLGEN

Regel 5.5.2 a) v	**Er wordt binnenhoog afgeroepen.**
Gevolg	*De bal is in spel en honklopers mogen opschuiven met het risico dat de bal gevangen wordt, of het honk opnieuw aanraken en opschuiven nadat de bal is aangeraakt, hetzelfde als bij elke hoog geslagen bal. Als een afgeroepen binnenhoog een foutslag wordt, wordt hij hetzelfde beschouwd als elke andere foutslag.* *Als een afgeroepen binnenhoog onaangeraakt op de grond valt en naar fout gebied stuit voordat hij langs het eerste of derde honk is gegaan, is het een foutslag.* *Als een afgeroepen binnenhoog buiten de foutlijn op fout gebied valt en naar goed gebied stuit voordat hij langs het eerste of derde honk is gegaan, is het een binnenhoog.*
Regel 5.5.2 b) ii tot xi	**Slagman-honkloper hindert.**
Gevolg	*UITZONDERING: Als een actie op een honkloper wordt gemaakt voordat het hinderen plaatsvindt en* *1) De honkloper uit wordt gemaakt, dan blijft het resultaat van de actie geldig.* *2) De honkloper niet uit wordt gemaakt, dan blijft het resultaat van de actie geldig, tenzij het hinderen van de slagman-honkloper resulteert in de derde uit. Andere honklopers waar geen actie op is gemaakt moeten terugkeren naar het honk dat zij reglementair bezetten op het moment van de worp.*
Regel 5.5.2 c) i	**De direct voorgaande honkloper hindert.**
Gevolg	*De honkloper is ook uit.*

5.6 Dubbelhonk

Het volgende is van toepassing wanneer het dubbelhonk wordt gebruikt.

a) De slagman-honkloper is aan het volgende gebonden:
   i) Een geslagen bal die het deel in goed gebied raakt wordt goed gegeven en een geslagen bal die alleen het deel in foutgebied raakt wordt fout gegeven.
   ii) Een velder mag alleen het goede deel van het honk gebruiken, tenzij de bal in spel is en een spelactie wordt gemaakt vanuit fout gebied aan de kant van het eerste honk. De slagman-honkloper en de velder mogen beide delen van het honk gebruiken. Als de velder het deel in foutgebied gebruikt, mag de slagman-honkloper in goed gebied lopen en als hij geraakt wordt door een aangooi vanuit fout gebied aan de kant van het eerste honk, dan telt dat niet als hinderen. Als opzettelijk hinderen wordt geconstateerd, is de slagman-honkloper uit. De éénmeterbaan is daardoor bij een aangooi vanaf foutgebied tweemaal zo breed (fout én goed gebied).
   iii) Als een spelactie wordt gemaakt op het eerste honk na een geslagen bal of wanneer de slagman naar het eerste honk rent na een derde slagbal die de catcher laat vallen en de slagman-honkloper alleen het deel van het eerste honk dat in goed gebied ligt aanraakt en als het verdedigende team appelleert voordat de slagman-honkloper terugkeert naar deel van het eerste honk dat in goed gebied ligt, dan is de slagman-honkloper uit. Dit wordt beschouwd als het missen van het honk en is een appèlsituatie.
   iv) Na over het honk doorgelopen te zijn, moet de slagman-honkloper terugkeren naar het deel van het eerste honk dat in goed gebied ligt.
   v) Wanneer een bal naar het buitenveld geslagen wordt en er geen actie op het dubbelhonk wordt gemaakt, mag een slagman-honkloper beide delen van het honk gebruiken.

b) Het volgende is geldig voor een honkloper.
   i) Na over het honk doorgelopen te zijn, moet de honkloper terugkeren naar het deel van het eerste honk dat in goed gebied ligt.
   ii) Bij het maken van een ‘tag up’, moet het deel van het eerste honk dat in goed gebied ligt gebruikt worden.
   iii) Bij een (poging tot een) ‘pick off’, moet de honkloper terugkeren naar het deel van het eerste honk dat in goed gebied ligt.
   iv) Wanneer een honkloper terugkeert naar het deel van het eerste honk dat in fout gebied ligt, dan wordt hij beschouwd als niet in contact met het honk te zijn wanneer hij slechts het deel van het eerste honk dat in fout gebied ligt aanraakt. De honkloper wordt dan uitgegeven als:
      (1) Hij getikt wordt met de bal; of
      (2) Hij op het deel van het eerste honk dat in fout gebied ligt van het honk staat, wanneer de werper de bal in bezit heeft binnen de werpcirkel.

5.7 Het gebruik van een onreglementaire handschoen of want

Wanneer een velder een spelactie maakt op een slagman-honkloper of honkloper terwijl hij een onreglementaire handschoen of want gebruikt, dan heeft de manager van het aanvallende team de keuze uit:

a) het aanvaarden van het resultaat van de actie;

b) In het geval van een spelactie op de slagman-honkloper: die speler opnieuw terug laten keren aan slag en met de slag-en-wijd stand van voor de worp, en het laten terugkeren van de overige honklopers naar het honk dat zijn bezetten op het moment van de worp; of

c) In het geval van een spelactie op een honkloper: de actie te annuleren en alle honklopers te laten terugkeren naar het laatste honk dat zij hadden aangeraakt ten tijde van de actie. Als de actie het resultaat was van het beëindigen van de slagbeurt van de slagman, dan keert de slagman terug aan slag met de slag-en-wijd stand die hij had voordat zijn slagbeurt beëindigd werd en keren de honklopers terug naar het honk dat zij bezetten op het moment van de worp. Een worp door de werper wordt niet gezien als het uitvoeren van een spelactie.

5.8 Het verwijderen van de helm

a) Een slagman, slagman-honkloper of honkloper wordt uitgegeven wanneer hij opzettelijk zijn helm verkeerd draagt of af doet wanneer de bal in spel is, behalve wanneer een homerun over het buitenveldhek is geslagen. Een gedwongen loop situatie wordt niet opgeheven door het uitgeven van een slagman-honkloper of honkloper voor het opzettelijk verwijderen van zijn helm. Als een helm onopzettelijk losraakt van een slagman, slagman-honkloper of honkloper, dan volgt er geen straf.

b) Het spel is dood is en honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij het laatst hadden aangeraakt op het moment van contact:
   i) als een aangegooide of geslagen bal in contact komt met de opzettelijk verwijderde helm of als een velder in contact maakt met de opzettelijk verwijderde helm terwijl hij een spelactie probeert te maken;
   ii) Indien een aangegooide of geslagen bal de per ongeluk van het hoofd geraakte helm raakt en daardoor hinderen ontstaat bij een spelactie of wanneer een veldspeler met de op de grond liggende helm in contact komt en ten gevolge daarvan een actie niet kan voltooien, zal de speler van de slagpartij die de helm droeg, worden uitgegeven, zelfs al heeft hij inmiddels gescoord. Het door hem gemaakte punt wordt geannuleerd.

5.9 Het aanraken van de honken in reglementaire volgorde

a) De slagman-honkloper en alle andere honklopers moeten de honken in de reglementaire volgorde aanraken (dat wil zeggen: het eerste, het tweede, het derde honk en de thuisplaat), tenzij hij door obstructie bij een honk dat honk niet kan aanraken of als hij op het tweede honk wordt geplaatst volgens de tiebreak-regel.

b) Een honkloper die terugkeert naar een honk terwijl de bal in spel is, terwijl hij het risico loopt uitgemaakt te kunnen worden, moet terug naar
   i) het honk dat hij verlaten had voordat een vangbal voor het eerst werd aangeraakt; of
   ii) het gemiste honk. Hij moet de honken in omgekeerde volgorde aanraken.

c) Als een honkloper terugkeert naar een honk terwijl het spel dood is, hoeft hij de tussenliggende honken niet aan te raken, tenzij hij een honk gemist heeft. In dat geval kan er een reglementair appèl gemaakt wordt wegens het missen van het honk.

d) Als een honkloper of slagman-honkloper het recht op een honk verkrijgt door het aan te raken voordat hij uit gemaakt wordt, mag hij het honk bezetten tot het moment dat hij het volgende honk reglementair heeft aangeraakt of gedwongen wordt het honk te ontruimen voor een opvolgende honkloper. De bal is in spel en honklopers mogen opschuiven met het risico uitgemaakt te kunnen worden.

e) Als een honkloper een honk van zijn juiste positie wegschuift, dan zijn hij en opvolgende honklopers niet verplicht het verschoven honk aan te raken. De bal is in spel en honklopers mogen opschuiven of terugkeren met het risico uitgemaakt te kunnen worden.
f) Twee honklopers mogen niet tegelijkertijd op een honk staan. De honkloper die het eerst reglementair het honk bezette heeft er recht op, tenzij hij gedwongen moet opschuiven. De andere honkloper kan uitgetikt worden met de bal.
g) Het na een vangbal niet in goede volgorde aanraken van een honk of het niet reglementair verlaten van een honk door een voorgaande honkloper, heeft geen invloed op de status van een opvolgende honkloper die de honken in de goede volgorde aanraakt. Als het niet in goede volgorde aanraken van een honk of het niet reglementair verlaten van een honk na een gevangen hoog geslagen bal de derde uit in een inning is, dan kan er geen punt gescoord worden door een opvolgende honkloper.
h) Geen honkloper mag terug naar een gemist honk of naar een onreglementair verlaten honk als een opvolgende honkloper heeft gescoord of als hij zelf het speelveld heeft verlaten.
i) Honken die te vroeg zijn losgelaten na een vangbal moeten eerst opnieuw aangeraakt worden, voordat een honkloper naar een toegekend honk kan gaan.
j) Toegekende honken moeten in reglementaire volgorde aangeraakt worden.

GEVOLGEN

Regel 5.9 b, g-j	**Het aanraken van honken.**
Gevolg	*De honkloper wordt uit gegeven als de veldpartij reglementair appelleert wegens het missen van een honk of het niet reglementair verlaten van een honk nadat de bal voor de eerste keer werd aangeraakt bij een vangbal.*

5.10 Honklopers

5.10.1 Een honkloper mag trachten verder te gaan, terwijl hij uitgemaakt kan worden, als de bal in spel is:

a) wanneer de bal de hand van de werper verlaat bij zijn worp;
b) bij een aangegooide of goed geslagen bal die geen blokbal wordt;
c) bij een aangegooide bal die een scheidsrechter of aanvallende speler raakt;
d) nadat een reglementair gevangen bal voor het eerst is aangeraakt;
e) wanneer een goed geslagen bal:
   i) een scheidsrechter of honkloper raakt nadat hij een velder, anders dan de werper, is gepasseerd en geen andere velder een kans heeft om een uit te maken; of
   ii) is aangeraakt door een velder, inclusief de werper; of
   iii) iemand raakt die is toegelaten tot het speelveld, bijvoorbeeld een fotograaf, terreinknecht, agent, etc.; de bal blijft in spel;
f) wanneer een bal, die in spel is, vast komt te zitten in het uniform of uitrusting van een velder;
g) wanneer hij op enig moment verzuimt een honk aan te raken waar hij recht op heeft voordat hij een poging doet om op te schuiven naar het volgende honk;
h) wanneer hij, nadat hij het eerste honk aangeraakt heeft, dit voorbij gaat en probeert door te gaan naar het tweede honk;

i) wanneer hij, na het wegschuiven van een honk, probeert door te gaan naar het volgende honk;
j) wanneer hij bij een onreglementaire worp, die niet wordt geslagen en die resulteert in een wilde worp of doorgeschoten bal, verder probeert te gaan dan het honk waar hij reglementair recht op heeft;
k) wanneer hij verder probeert te gaan dan het honk waar hij reglementair recht op heeft in het geval van:
   i) het door een velder opzettelijk aanraken van een aangegooide bal met enig deel van zijn kleding of uitrusting losgemaakt van de plaats waar dit aan zijn lichaam behoort te zitten;
   ii) het door een velder opzettelijk aanraken van een goed geslagen bal met enig deel van zijn kleding of uitrusting losgemaakt van de plaats waar dit aan zijn lichaam behoort te zitten;
l) wanneer hij na obstructie probeert verder te gaan dan het honk waar hij recht op heeft;
m) wanneer hij probeert verder te gaan dan het honk waar hij gedwongen recht op heeft, omdat de slagman vier wijd heeft gekregen.

GEVOLGEN

Regel 5.10.1 g-h	**Verzuimen een honk aan te raken of door te gaan naar het tweede honk.**
Gevolg	*De honkloper wordt uit gegeven als het verdedigende team reglementair appelleert.*

5.10.2 Aan honklopers toegekende honken als gevolg van obstructie

Wanneer obstructie plaatsvindt, tevens bij een insluiting,

a) wordt een ‘uitgestelde beslissing’ aangegeven waarbij de bal in spel blijft tot het einde van de spelactie;
b) De honkloper tegen wie obstructie werd begaan en iedere andere honkloper wiens opschuiven werd beïnvloed door de obstructie, krijgen het honk of de honken toegekend die zij, naar oordeel van de scheidsrechter, zouden hebben bereikt als er geen obstructie was gepleegd. Wanneer het naar de mening van de scheidsrechter gerechtvaardigd is, kan de speler die doet alsof hij de honkloper wil tikken zonder de bal in zijn bezit te hebben, uit het veld gestuurd worden.
c) Als de honkloper tegen wie obstructie werd begaan, uit wordt gemaakt voordat hij het honk heeft bereikt dat hij bereikt zou hebben als er geen obstructie was gepleegd, dan wordt het spel dood gemaakt. De honkloper tegen wie obstructie werd begaan en iedere andere honkloper wiens opschuiven werd beïnvloed door de obstructie krijgen het honk of de honken toegekend die zij, naar oordeel van de scheidsrechter, zouden hebben bereikt als er geen obstructie zou zijn gepleegd.
d) Een honkloper tegen wie obstructie werd begaan kan nooit uit gegeven worden tussen de twee honken waar de obstructie heeft plaatsgevonden, behalve:
   i) als de honkloper tegen wie obstructie werd begaan hindert, nadat er obstructie is gepleegd of als er reglementair wordt geappelleerd tegen de honkloper wegens:
      (1) het missen van een honk, tenzij de honkloper als gevolg van de obstructie het honk niet kon aanraken; of
      (2) het loslaten van een honk voordat een hoog geslagen bal voor het eerst werd aangeraakt; of

(3) nadat hij het honk heeft gepasseerd dat hij bereikt zou hebben als er geen obstructie zou zijn gepleegd, kan de honkloper tegen wie obstructie werd gepleegd uit gegeven worden en blijft de bal in spel;

ii) Als de honkloper tegen wie obstructie werd begaan veilig het honk bereikt dat hij, naar oordeel van de scheidsrechter, toegekend zou hebben gekregen en er een volgende spelactie op een andere honkloper wordt gemaakt, dan is de honkloper tegen wie obstructie werd begaan niet meer beschermd tussen de honken waar de obstructie werd gepleegd en kan de honkloper tegen wie obstructie werd begaan uit gemaakt worden. De bal blijft in spel. Honklopers tegen wie obstructie werd begaan zijn nog steeds verplicht om alle honken in de goede volgorde aan te raken. Zij kunnen uitgegeven worden als de veldpartij reglementair appelleert tegen het missen van een honk, tenzij de honkloper als gevolg van de obstructie dat honk niet kon aanraken.

5.10.3 Honkloper is uit

a) Een honkloper is uit en de bal blijft in spel, wanneer

i) hij tijdens het opschuiven naar een honk, heen of terug, meer dan één (1) meter uitwijkt van het pad naar de honken om te voorkomen dat hij getikt wordt;

ii) de bal in spel is en hij getikt wordt terwijl hij niet in contact is met een honk;

iii) in een gedwongen situatie, en voordat de honkloper het honk aanraakt waarnaar hij gedwongen moet opschuiven, een velder met de bal onder controle in zijn hand(en) het honk aanraakt (met de bal) of de honkloper tikt. Als een honkloper die gedwongen moet opschuiven, na het aanraken van het volgende honk, om wat voor reden dan ook terugkeert naar het honk dat hij het laatst bezette, dan wordt de gedwongen situatie weer van kracht.

iv) hij verzuimt het laatst bezette of gemiste honk aan te raken en er een reglementair appèl gemaakt wordt;

v) iemand, anders dan een andere honkloper, een honkloper lichamelijk hulp verleent terwijl de bal in spel is. Als de bal dood wordt na een homerun, een niet gevangen foutbal of na het toekennen van honken, blijft het spel dood;

vi) hij een voorgaande honkloper passeert voordat die honkloper uit is gegeven. De bal blijft in spel. De honkloper is niet uit als de geslagen bal een foutslag wordt, of als een honkloper een voorgaande honkloper passeert in een situatie waarbij het spel dood is. Het spel blijft dood;

vii) hij het honk verlaat om naar een ander honk op te schuiven voordat een vangbal aangeraakt is door een velder;

viii) hij, terwijl hij opschuift of terugkeert, niet elk honk in de juiste volgorde aanraakt, behalve wanneer er bij een honk obstructie wordt gepleegd en de honkloper daardoor het honk mist;

ix) de slagman-honkloper een honkloper wordt door het eerste honk aan te raken, doorloopt, en dan probeert naar het tweede honk te rennen en getikt wordt terwijl hij niet in contact is met het honk;

x) bij het rennen of sliden naar de thuisplaat verzuimt de thuisplaat aan te raken, geen poging doen om naar de thuisplaat terug te keren en een velder de bal onder controle heeft terwijl hij de thuisplaat aanraakt en appelleert bij de scheidsrechter;

xi) een honk verlaat en naar de dugout of spelersbank gaat of het speelveld verlaat terwijl de bal in spel is;

xii) hij achter en niet in contact met een honk gepositioneerd staat om een aanloop te nemen op een hoog geslagen bal; of
xiii) honklopers onderling van positie wisselen op de honken.

b) Een honkloper is uit en de bal is dood, wanneer
i) hij verzuimt een goedgekeurde helm te dragen wanneer hij daartoe opgedragen wordt door de scheidsrechter;
ii) hij verzuimt om contact te houden met het honk waartoe hij recht heeft tot het moment dat een reglementair geworpen bal de hand van de werper verlaat. Er wordt “No pitch” afgeroepen en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij het laatst reglementair bezetten op het moment van de worp;
iii) nadat de slagman zijn slagbeurt heeft voltooid of na een worp het hem is toegestaan van zijn honk te zijn en hij, niet (meer) in contact is met zijn honk, niet onmiddellijk teruggaat naar zijn honk of verder gaat naar het volgende honk, als de werper de bal in zijn bezit heeft binnen de werpcirkel.
iv) Wanneer de honkloper om wat voor reden dan ook terugkeert naar zijn honk, wordt hij uit gegeven als hij dat honk weer verlaat. Een honkloper wordt niet uit gegeven als:
(1) een actie op hem of een andere honkloper wordt gemaakt (met inbegrip van een situatie waarbij de werper doet alsof hij aangooit);
(2) de werper niet meer in bezit is van de bal in de werpcirkel; of
(3) de werper de bal bij een worp naar de slagman loslaat.
v) Een vier wijd, of een niet-gevangen derde slag slagbal, waarbij de honkloper het recht heeft om op eigen risico verder te gaan, moet op dezelfde wijze behandeld worden als een geslagen bal. De slagman-honkloper mag het eerste honk voorbijschieten en mag doorrennen naar het tweede honk, zolang hij maar niet stopt op het eerste honk. Als hij stopt na het ronden van het eerste honk, moet hij meteen terug naar het eerste honk of meteen doorgaan naar het tweede honk;
vi) De slagman of de slagman-honkloper wordt uit gegeven voor het opzettelijk hinderen bij een actie op de thuisplaat in een poging om een duidelijke uit van de honkloper die richting thuisplaat loopt te voorkomen. De honkloper wordt uit gegeven en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij het laatst bezetten op het moment van de worp.

c) Een honkloper is uit, het spel is dood en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij het laatst reglementair bezetten op het moment van hinderen, een blokbal of de gemaakte uit, behalve wanneer zij gedwongen worden op te schuiven doordat de slagman slagman-honkloper wordt, wanneer
i) hij terwijl hij niet in contact is met een honk, geraakt wordt door een niet aangeraakte, goed geslagen bal in goed gebied en, naar oordeel van de scheidsrechter, een velder een kans had om een uit te maken;
ii) hij opzettelijk een bal schopt die is door een velder werd gemist;
iii) hij een velder hindert die probeert een goed geslagen bal te verwerken, ongeacht of de bal eerst is aangeraakt door die velder of een andere velder, inclusief de werper, of als hij een velder hindert die een bal probeert aan te gooien of opzettelijk een aangegooide bal aanraakt.
iv) hij een velder hindert die probeert een hoog geslagen foutbal te vangen of een foutbal aanraakt die een velder tracht te vangen. Als dit hinderen, naar oordeel van de scheidsrechter, een duidelijke poging is om een dubbelspel te verhinderen, dan wordt de direct opvolgende honkloper ook uitgegeven. De slagman-honkloper keert terug aan slag

met een extra slag voor de foutbal. Als de slagman al twee slag had, blijft het twee slag na de foutslag. Als dit hinderen de derde uit is, dan keert de slagman-honkloper in de volgende inning terug aan slag met 0 slag en 0 wijd;

v) de honkloper die het dichtst bij de thuisplaat is op het moment van het hinderen wordt uit gegeven, als een honkloper, slagman of slagman-honkloper hindert nadat hij uit is gegeven of, nadat een honkloper heeft gescoord, de honkloper, slagman of slagman-honkloper hindert bij een poging van een velder om een spelactie te maken op een andere honkloper. Het is ook hinderen als een honkloper, na te zijn uitgegeven, doorgaat met rennen om een aangooi uit te lokken.

vi) een of meer leden van het aanvallende team bij een honk staan of zich om een honk verzamelen waar een honkloper naartoe rent en daarmee velders in verwarring brengen of de spelactie bemoeilijken. De batboy en iedere andere persoon die toestemming heeft op om de bank van het team te zitten behoren tot de leden van het team.

vii) de derde honkcoach in de richting van de thuisplaat loopt op of bij de foutlijn, terwijl een velder een poging doet om een actie te maken op een geslagen of aangegooide bal, en daarmee een aangooi naar de thuisplaat uitlokt. De honkloper die het dichtst bij de thuisplaat is (de verste loper) wordt uit gegeven;

viii) een coach of een ander lid van het aanvallende team, niet de slagman, slagman-honkloper, opvolgende slagman of honkloper, opzettelijk hindert bij een aangegooide bal terwijl hij in het coachvak staat of hindert bij een mogelijkheid van het verdedigende team om een spelactie te maken op een honkloper of de slagman-honkloper. De honkloper die het dichtst bij de thuisplaat is wordt uit gegeven;

ix) een velder de bal heeft en de honkloper opwacht en de honkloper rechtop blijft lopen en opzettelijk en met grote kracht tegen de speler van de veldpartij opbotst. Als de actie als zware overtreding wordt beschouwd, dan wordt de overtreder uit het veld gezonden;

x) hij de honken in omgekeerde volgorde aanraakt of van het honkpad wegloopt zonder een poging te doen om verder te gaan met de bedoeling de veldpartij in verwarring te brengen of het spel belachelijk te maken;

xi) de opvolgende slagman hindert bij een poging van een velder om een honkloper uit te maken. De honkloper die het dichtst bij de thuisplaat is (de verste loper) wordt uitgegeven;

xii) niet-officieel materiaal van de slagpartij een blokbal (en hinderen) veroorzaakt en er een spelactie op de honkloper wordt gemaakt. Als deze speler een punt heeft reeds gescoord voordat een blokbal wordt veroorzaakt, dan wordt de honkloper die het dichtst bij de thuisplaat is uitgegeven.

d) de plaatscheidsrechter, of zijn kleding, de catcher hindert bij een poging om een honkloper uit te maken bij stelen of bij een poging tot een pick-off. Als, bij een doorgeschoten bal of een wilde worp, een door de catcher aangegooide bal de scheidsrechter raakt, dan is het geen hinderen van de scheidsrechter en blijft de bal in spel.

GEVOLGEN

Regel 5.10.3 a) vii-x	**Te vroeg loslaten na een hoog geslagen bal, het missen van een honk, een poging doen naar het tweede honk of het missen van de thuisplaat.**
Gevolg	*De honkloper wordt niet uit gegeven tenzij de veldpartij reglementair appelleert.*

	UITZONDERING: Een honkloper die een honk te vroeg heeft losgelaten bij een vangbal of een honk gemist heeft mag proberen terug te keren naar dat honk terwijl het spel dood is.
Regel 5.10.3 a) xiii	**Onderling wisselen van honk.**
Gevolg	*Dit is een appèlsituatie. Als het appèl wordt toegekend, dan wordt iedere honkloper die betrapt is op het wisselen van een honk uitgegeven en wordt de hoofdcoach uit het veld gezonden wegens onsportief gedrag. De volgorde van het uitgeven wordt bepaald door de positie van de honklopers op het moment direct na het wisselen. De honkloper die van honk gewisseld is en na de wissel het dichtst bij de thuisplaat staat wordt het eerst uit gegeven. De volgende honkloper die gewisseld heeft en het op een na dichtst bij de thuisplaat staat wordt als tweede uitgegeven, enzovoorts. Het appèl mag op elk moment gemaakt worden tot alle honklopers die van honk gewisseld zijn in de dugout zijn of de inning voorbij is. Als een van de honklopers die van honk gewisseld is op een honk staat, dan worden zowel hij als alle andere honklopers die van honk gewisseld waren uit gegeven, zelfs als ze al gescoord hadden en worden alle punten die door de overtredende honklopers gescoord zijn ongedaan gemaakt*
Regel 5.10.3 c i-iii	**Opzettelijk hinderen om een dubbelspel te voorkomen.**
Gevolg	*Als dit hinderen, naar oordeel van de scheidsrechter, een opzettelijk poging is om een dubbelspel te voorkomen, dan wordt de direct opvolgende honkloper ook uit gegeven.*
Regel 5.10.3 d)	**Hinderen door de scheidsrechter.**
Gevolg	*Er moet een uitgestelde beslissing aangegeven worden, waardoor de bal in spel blijft tot het einde van de actie.* *i) Als de honkloper waar een actie op wordt gemaakt uit wordt gegeven, blijft de uit geldig en is de bal in spel.* *ii) Als de honkloper in wordt gegeven, is het spel dood en keren alle honklopers terug naar het honk dat zij het laatst bezetten op het moment van de worp.*

5.10.4 De honkloper is niet uit:

a) als hij voor of achter een velder langs buiten het pad naar de honken loopt met de bedoeling om hinderen van de velder, die probeert een geslagen bal in het pad naar de honken te verwerken, te voorkomen;

b) wanneer hij niet in een directe lijn naar het honk rent, terwijl de velder die zich op zijn weg bevindt de bal niet in zijn bezit heeft;

c) wanneer meer dan een velder een geslagen bal probeert te verwerken en de honkloper in contact komt met degene die, naar oordeel van de scheidsrechter, geen kans had om de bal te verwerken;
d) wanneer hij, terwijl hij niet in contact is met een honk, wordt geraakt door een niet door een velder aangeraakte, goed geslagen bal en geen enkele velder, naar oordeel van de scheidsrechter, een kans had om een uit te maken;
e) wanneer hij geraakt wordt door een onaangeraakte goed geslagen bal boven fout gebied en geen enkele velder, naar oordeel van de scheidsrechter, een kans had om een uit te maken;
f) wanneer hij geraakt wordt door een goed geslagen bal nadat de bal is aangeraakt door een velder, met inbegrip van de werper, en hij contact met de bal niet kon vermijden;
g) wanneer hij geraakt wordt door een onaangeraakte goed geslagen bal terwijl hij op zijn honk staat, behalve als hij opzettelijk de bal aanraakt of een velder hindert die tracht een spelactie uit te voeren. De bal wordt dood of blijft in spel, afhankelijk van de positie van de velder die het dichtst bij het honk staat op het moment dat de bal de honkloper raakt.
   i) De bal is in spel als de velder die het dichtst bij het honk is zich voor het honk bevindt;
   ii) De bal is dood als de velder die het dichtst bij het honk is zich achter het honk bevindt.
h) wanneer hij, terwijl hij niet in contact is met een honk, wordt getikt:
   i) met een bal die niet onder controle is van de velder; of
   ii) met een hand of handschoen van de velder en de bal in de andere hand zit;
i) wanneer het verdedigende team niet appelleert bij de scheidsrechter voor de volgende reglementaire of onreglementaire worp, of appelleert nadat alle velders goed gebied hebben verlaten op hun weg naar de spelersbank of de dugout, of in het geval dat het de laatste spelactie van de wedstrijd betreft, voordat de scheidsrechters het speelveld hebben verlaten;
j) wanneer een slagman-honkloper honkloper wordt door het eerste honk aan te raken, dat honk voorbij loopt en onmiddellijk naar dat honk terugkeert;
k) wanneer hij niet voldoende tijd krijgt om terug te keren naar zijn honk. Hij kan niet worden tegengehouden doordat de werper de bal in zijn bezit krijgt terwijl hij op de werpplaat staat of op de werpplaat stapt met de bal in zijn bezit;
l) wanneer hij reglementair is begonnen met opschuiven. Hij kan niet tegengehouden worden doordat de werper de bal in bezit op de werpplaat, noch door het met de bal in bezit op de werpplaat stappen van de werper;
m) wanneer hij in contact blijft met zijn honk totdat een hoog geslagen bal door een velder wordt aanraakt en hij daarna tracht op te schuiven;
n) wanneer hij een sliding maakt naar een honk en het honk van de juiste positie losraakt. Het honk wordt beschouwd als ‘de honkloper gevolgd te hebben’. Een honkloper die een honk veilig bereikt wordt niet uit gegeven, omdat hij niet in contact is met het honk, als dat honk is losgeraakt. Hij mag terugkeren naar dat honk zonder uitgemaakt te kunnen worden, nadat het honk weer op de juiste plaats is bevestigd. Een honkloper verspeelt dit recht wanneer hij tracht verder te gaan dan het losgeraakte honk, voordat dat honk weer op de juiste positie is bevestigd;
o) wanneer een coach bij een aangooi of bij een goed geslagen bal onopzettelijk hindert terwijl hij zich in het coachvak bevindt; of
p) wanneer de bal niet-officieel materiaal van de slagpartij raakt zonder spelactie.

GEVOLGEN

Regel 5.10.4 p	**Contact met niet-officieel materiaal zonder spelactie**
Gevolg	*Het spel is dood en elke honkloper moeten terugkeren naar het honk dat zij als laatste hadden aangeraakt op het moment dat het spel dood werd, maar zij hoeven daarbij de tussenliggende honken niet aan te raken.*

5.11 Toekennen van honken (uitgezonderd gevallen van obstructie)

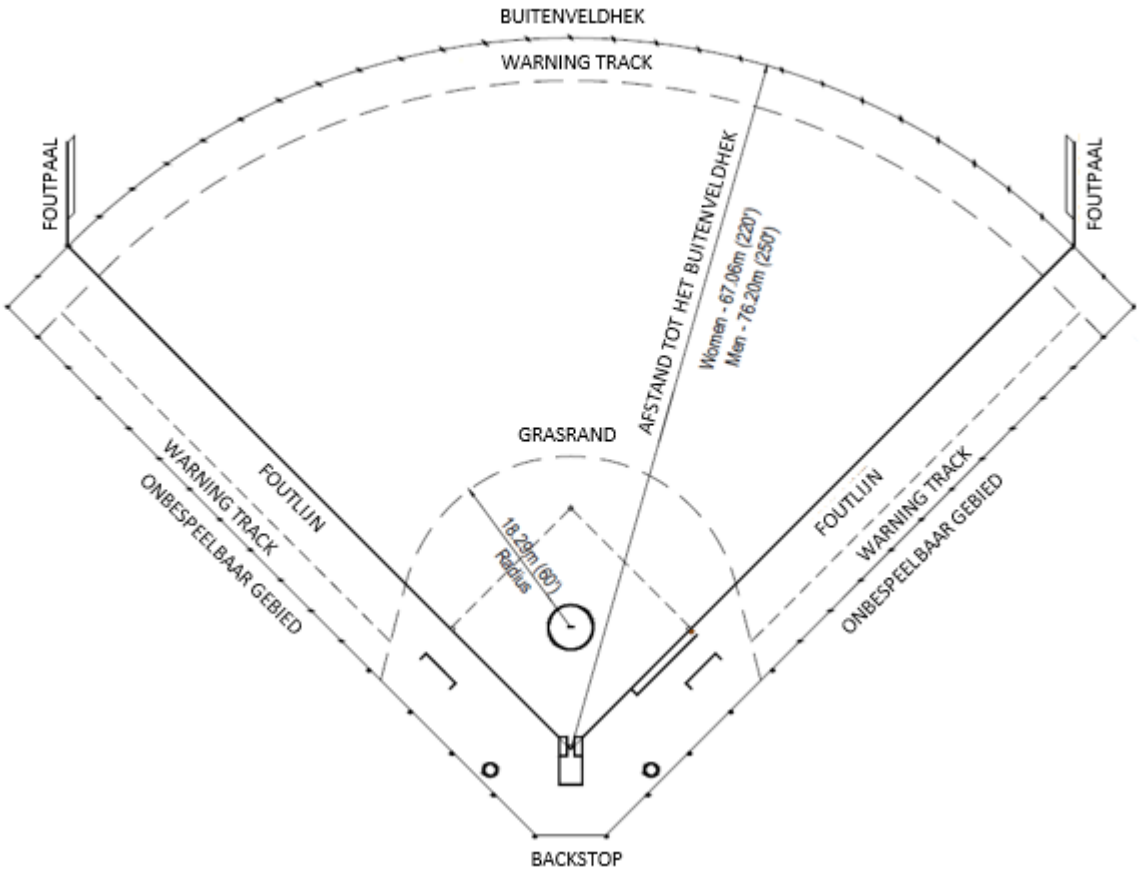
Gevolg	**Regel of situatie**
a) Eén honk	i) De slagman-honkloper krijgt het eerste honk toegekend, mits hij naar het eerste honk gaat en dat aanraakt, en alle overige honklopers schuiven een honk op als ze daartoe gedwongen worden, vanaf het moment van de worp, in de volgende gevallen: (1) Wanneer de scheidsrechter vier wijd heeft aangegeven; de bal is in spel. (2) Wanneer opzettelijk vier wijd wordt aangegeven; de bal is dood. (3) Wanneer de slagman gehinderd wordt en het aanvallende team ervoor kiest om de slagman het eerste honk toe te kennen; de bal is dood. (4) Wanneer een geslagen bal een scheidsrechter of honkloper raakt voordat hij een velder, exclusief de werper, is gepasseerd; de bal is dood. (5) Wanneer aan de slagman het eerste honk toegekend wordt als hij geraakt is door een worp. Het spel is dood. ii) Een honkloper krijgt een honk toegekend in de volgende gevallen; de bal is dood, behalve bij onderstaand punt 6; (1) Wanneer na een onreglementaire worp, die niet geslagen is door de slagman, of die wel is geslagen door de slagman en de manager van het aanvallende team ervoor kiest om het gevolg van de onreglementaire worp te accepteren in plaats van het resultaat van de spelactie; (2) Wanneer de bal geworpen is en vervolgens het speelveld verlaat of vast komt te zitten in de backstop. Het toegekende honk telt vanaf het moment van de worp; (3) Wanneer een velder onopzettelijk de bal in onbespeelbaar gebied brengt. Het toegekende honk telt vanaf het moment dat de velder het bespeelbare gebied verliet. Een velder die een bal, die in spel is, meeneemt de dugout in om een speler te tikken wordt beschouwd als de bal onopzettelijk mee te hebben genomen; (4) Wanneer een speler de controle over de bal verliest tijdens een spelactie en de bal in onbespeelbaar gebied komt. Het honk wordt toegekend vanaf het laatst aangeraakte honk op het moment dat de bal in onbespeelbaar gebied terecht kwam;

	(5) Wanneer de bal door materiaal van de veldpartij een blokbal wordt op een geworpen bal. Het toegekende honk telt vanaf het laatst aangeraakte honk op het moment van de worp; (6) Wanneer losgemaakte uitrusting een geworpen bal raakt. Als de catcher de geworpen bal niet onder controle heeft en de bal wordt weer wordt gepakt met losgeraakte uitrusting, terwijl de honklopers niet proberen op te schuiven, er geen duidelijke spelactie gemaakt kan worden of er geen voordeel kan worden verkregen, krijgen honklopers geen honk toegekend. De bal blijft in spel, en de slagman krijgt alleen recht op het eerste honk wanneer het de vierde wijdbal is of volgens de drie-slag-regel. Honklopers mogen op eigen risico trachten op te schuiven.
b) Twee honken	i) De slagman-honkloper en honklopers krijgen twee (2) honken toegekend vanaf het moment van de worp in de volgende gevallen, en het spel is dood; (1) wanneer een goed geslagen bal het speelveld verlaat terwijl het buitenveldhek dichterbij staat dan de afmetingen van een officieel speelveld (zie appendix 1); (2) wanneer een goed geslagen bal de handschoen of het lichaam van een velder raakt en over het hek in fout gebied gaat; (3) wanneer een goed geslagen hoge bal het hek raakt, via een velder van richting verandert en over het buitenveldhek gaat; (4) wanneer een velder in onbespeelbaar gebied een goed geslagen bal aanraakt en als de bal, naar oordeel van de scheidsrechter, op goed gebied over het buitenveldhek zou zijn gegaan.; (5) wanneer een goed geslagen bal over een hek stuit, onder een hek door rolt, door een hek of een andere aangegeven begrenzing van het speelveld gaat; (6) wanneer een goed geslagen bal; a) van een verdedigende speler of een scheidsrechter afketst; b) van een honkloper afketst na langs een velder, exclusief de werper, gegaan te zijn en geen andere speler een kans had om een uit te maken, en de bal het speelveld verlaat in fout gebied. ii) Wanneer een aangegooide bal het speelveld verlaat of een blokbal wordt. De toegekende honken tellen vanaf het moment dat de bal de hand van de velder verliet. Als twee honklopers tussen dezelfde twee honken staan, dan wordt de toekenning gebaseerd op de positie van de voorste loper. Als een honkloper het volgende honk heeft aangeraakt en terugkeert naar zijn oorspronkelijke honk, dan wordt het oorspronkelijke honk beschouwd als het 'laatst aangeraakte honk' om de toekenning van honken in het geval van een 'overthrow' te bepalen. iii) Wanneer materiaal van de veldpartij een blokbal veroorzaakt, dan telt de toekenning van honken: (1) vanaf het laatst aangeraakte honk op het moment van de aangooi; (2) vanaf het laatst aangeraakte honk op het moment van de worp bij een goed geslagen bal. iv) Wanneer een aangegooide bal in contact komt met losgemaakte uitrusting. Dit is een uitgestelde beslissing. v) Een honkloper krijgt slechts twee honken toegekend en de bal is dood, wanneer, naar de mening van de scheidsrechter, een velder opzettelijk

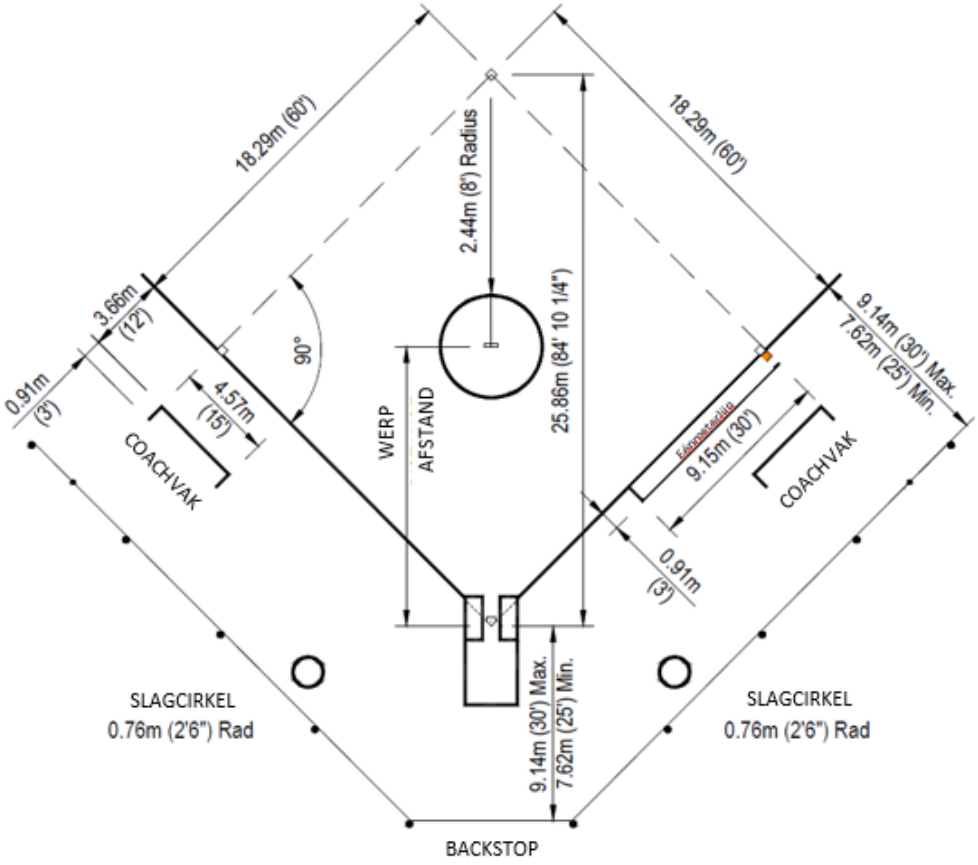
	een in spel zijnde bal, door de bal te dragen, te schoppen, te duwen of te gooien, in onbespeelbaar gebied brengt. De toekenning geldt vanaf het moment van de schop, duw of gooi of vanaf het moment dat de bal in onbespeelbaar gebied wordt gebracht.
c) Drie honken	De slagman-honkloper en honklopers krijgen drie (3) honken toegekend en het is een uitgestelde beslissing wanneer losgemaakte uitrusting in contact komt met een goed geslagen bal. Honken worden toegekend vanaf het moment van de worp. Honklopers kunnen niet uitgegeven worden tot het toegekend honk. Trachten zij verder te gaan, dan kunnen zij uitgemaakt worden.
d) Vier honken	De slagman-honkloper en honklopers krijgen de thuisplaat toegekend en de bal is dood in de volgende gevallen: i) Als de scheidsrechter een homerun afroept; ii) Wanneer een goed geslagen bal in contact komt met enig losgemaakt deel van de uitrusting of kleding van een velder en de bal, naar oordeel van de scheidsrechter, in vlucht over het hek in het buitenveld zou zijn gegaan.
e) Toekenning naar oordeel van de scheidrechter	De slagman-honkloper en honklopers krijgen de honken toegekend die zij, naar oordeel van de scheidsrechter, gehaald zouden hebben als hinderen niet had plaatsgevonden, en het spel is dood: i) wanneer een persoon, anders dan een teamlid, een bal in spel aanraakt of een velder hindert die op het punt staat een grondbal, een aangooi of een hoog geslagen bal tracht te verwerken. Als naar de mening van de scheidsrechter de velder de bal had kunnen verwerken als er geen hinderen had plaatsgevonden, dan wordt slagman-honkloper uitgegeven en honklopers moeten terug naar het honk dat zij als laatste hadden aangeraakt op het moment van hinderen; of ii) wanneer de bal vast komt te zitten in materiaal of kleding van de scheidsrechter of in kleding van een aanvallende speler.

APPENDIX 1: HET SPEELVELD

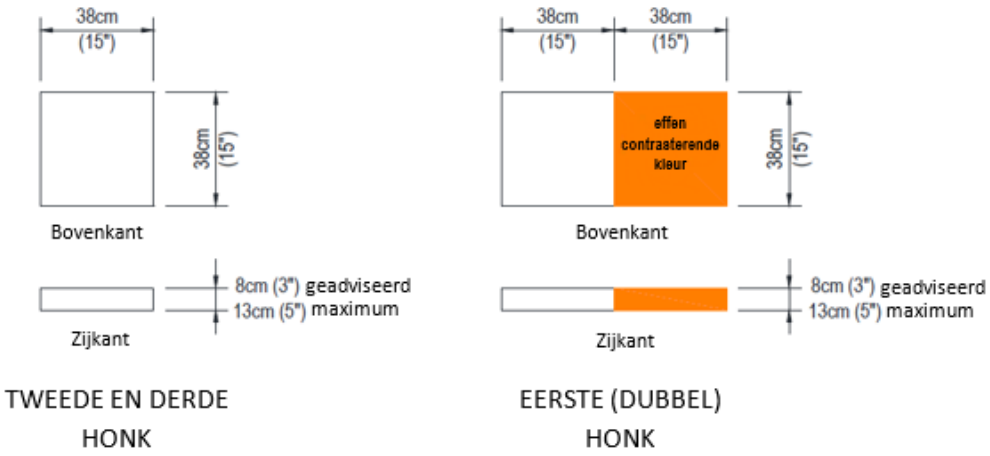
A. OFFICIËLE AFMETINGEN SPEELVELD



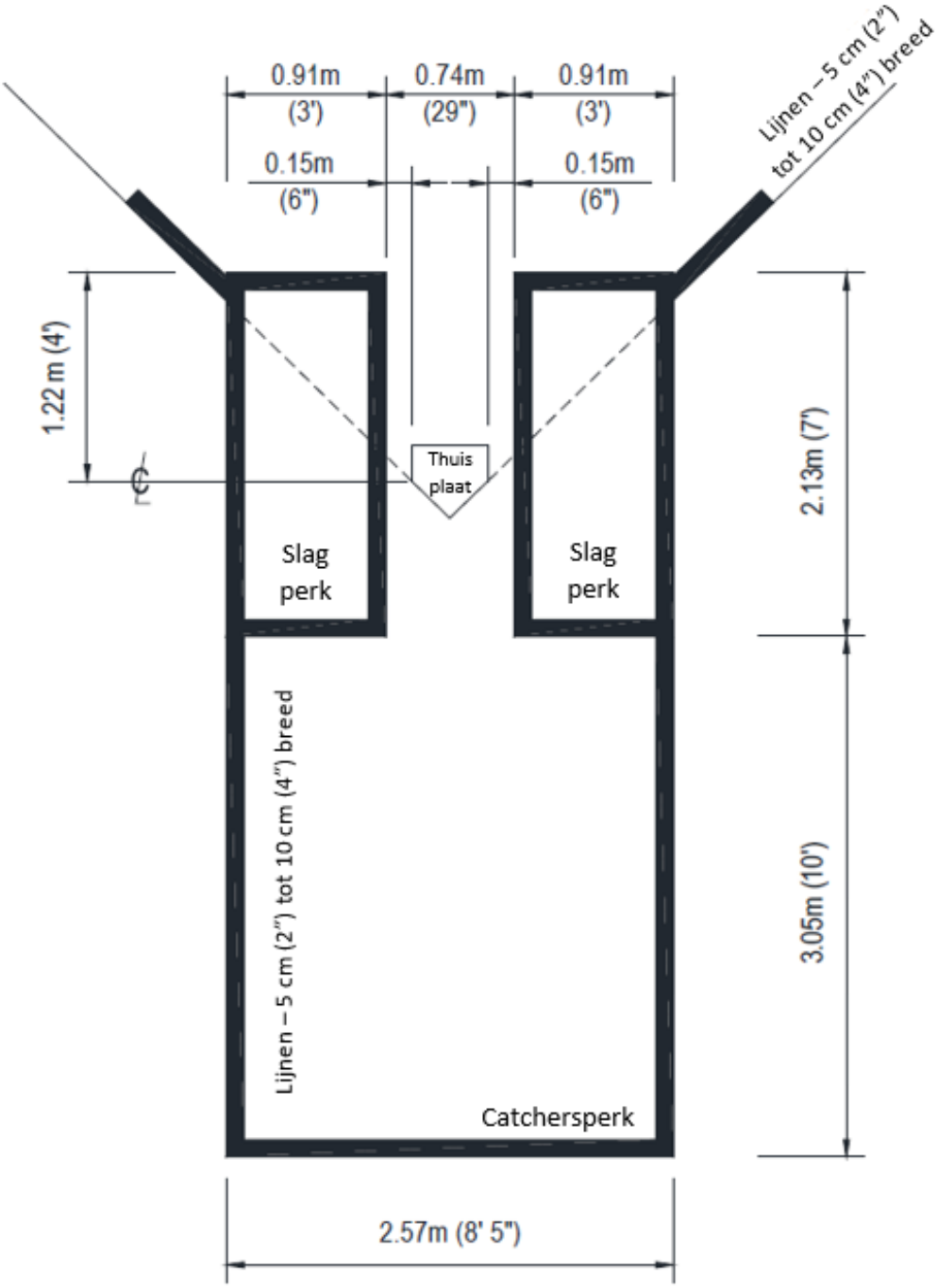
B. OFFICIËLE AFMETINGEN VAN HET BINNENVELD



C. OFFICIËLE AFMETINGEN VAN DE HONKEN

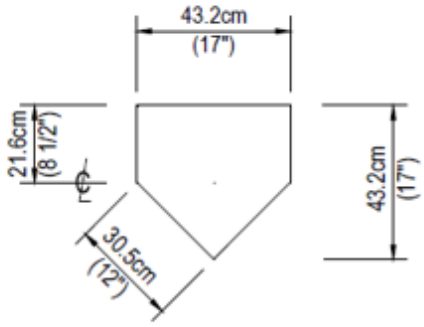


D. OFFICIËLE AFMETINGEN VAN HET SLAGPERK EN HET CATCHER'S PERK

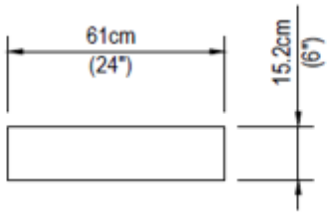


SLAGPERK EN
CATCHER'S PERK

E. OFFICIËLE AFMETINGEN VAN DE THUISPLAAT EN DE WERPPLAAT



THUISPLAAT



WERPPLAAT

F. MATEN EN AFSTANDEN

BACKSTOP EN HEKWERK VAN ONBESPEELBAAR GEBIED

Buiten de foutlijnen en ook tussen de thuisplaat en de backstop moet een gebied zonder obstakels liggen van niet minder dan 7.62 meter (25 ft.) en niet meer dan 9.14 meter (30 ft.) breedte.

HONKEN

De helft van het eerste (dubbel)honk is stevig bevestigd in goed gebied en de andere helft, van een contrasterende effen kleur, is vastgemaakt in fout gebied. De afstand van de thuisplaat tot het eerste/derde honk bedraagt 18.29 meter (60 ft.), gemeten van de achterste punt van de thuisplaat tot de achterzijde van het honk. De afstand van thuisplaat tot het tweede honk bedraagt 25.86 meter (84 ft. 10 ¼ in), gemeten van de achterste punt van de thuisplaat tot het midden van het honk. De honken moeten vervaardigd zijn van canvas of een ander geschikt materiaal. en moeten stevig op hun juiste plaats bevestigd zijn. Van het eerste honk (dubbelhonk) is de helft van het honk stevig bevestigd in en is deel van goed gebied en de andere helft, van een contrasterende effen kleur, is vastgemaakt in en is deel van foutgebied.

SLAGPERKEN

Eén aan beide kanten van de thuisplaat, elk met een breedte van 0.91 meter (3 ft.) en een lengte van 2.13 meter (7 ft.). De zijden langs de thuisplaat liggen daar 15.2 centimeter (6 in.) van af. De voorste zijden van de perken moeten 1.22 meter (4 ft.) vóór de denkbeeldige lijn liggen die dwars door het hart van de thuisplaat is getrokken. De lijnen horen bij het slagperk.

CATCHER'S PERK

Het catcher's perk dient 3.05 meter (10 ft.) lang te zijn, gerekend van de achterste buitenhoeken van elk van de slagperken en het perk moet 2.57 meter (8 ft. 5 in.) breed zijn. De lijnen horen bij het catcher's perk.

COACHVAKKEN

Beide vakken bevinden zich buiten het binnenveld, achter een lijn van 4.57 meter (15 ft.) lengte. Deze lijn loopt evenwijdig aan de foutlijnen bij eerste en derde honk, op een afstand van 3.66 meter (12 ft.), begint bij het honk en loopt in de richting van de thuisplaat.

AFSTANDEN TABEL

CATEGORIE	**WERPAFSTAND**	**AFSTAND TOT HET BUITENVELDHEK** (minimum)
Dames Jeugd t/m 16 jaar	12.19 m (40 ft.)	67.06 m (220 ft.)
Dames Jeugd t/m 19 jaar	13.11 m (43 ft.)	67.06 m (220 ft.)
Dames Senioren	13.11 m (43 ft.)	67.06 m (220 ft.)
Heren Jeugd t/m 16 jaar	14.02 m (46 ft.)	76.20 m (250 ft.)
Heren Jeugd t/m 19 jaar	14.02 m (46 ft.)	76.20 m (250 ft.)
Heren Senioren	14.02 m (46 ft.)	76.20 m (250 ft.)

THUISPLAAT

De thuisplaat heeft een vijfhoekige vorm, waarvan de naar de werper gekeerde zijde 43.2 centimeter (17 in.) breed is. De zijkanten zijn 21.6 centimeter (8½ in.) lang en lopen evenwijdig aan de binnenlijnen van de slagperken. De zijden van de naar de achtervanger gerichte punt zijn elk 30.5 centimeter (12 in.) lang.

BINNENVELD

Boogsegment tussen beide foutlijnen, met een straal van 18.29 meter (60ft.), gemeten vanaf het midden van de voorkant van de werpplaat.

LIJNEN

50 tot 100 millimeter (2 tot 4 in.) breed.

SLAGCIRKEL ('ON-DECK CIRCLE')

Een cirkel met een diameter van 1.52 meter (straal 76 centimeter), die getrokken is, in fout gebied, naast het einde van de dugout of spelersbank aan de zijde die zich het dichtst bij de thuisplaat bevindt.

EÉNMETERLIJN

Evenwijdig getrokken aan en 1 meter (3 ft.) vanaf de foutlijn tussen thuisplaat en eerste honk getrokken, te beginnen op een punt halverwege de lijn van thuisplaat naar eerste honk.

WERPCIRKEL

Een cirkel, met een diameter van 4.88 meter (16 ft.) en een
straal van 2.44 meter (8 ft.), getrokken vanuit het midden van de voorkant van de werpplaat. De lijnen horen bij de werpcirkel.

WERPPLAAT

De werpplaat is gemaakt van rubber, is 61 centimeter (24 in.) breed en 15.2 centimeter (6 in.) lang en de bovenkant van de plaat mag niet boven het maaiveld uitsteken.

WAARSCHUWINGSSTROOK ('WARNING TRACK')

De waarschuwingsstrook is minimaal 3.66 meter (12 ft.) en maximaal 4.57 meter (15 ft.) breed, gerekend vanaf het buitenveldhek en/of vanaf de hekken langs de zijkanten van het veld. De strook moet gemaakt zijn van materiaal (als aarde, gravel) dat afwijkt van het speeloppervlak, maar dat daarmee wel op gelijk niveau ligt. Het materiaal waaruit de waarschuwingsstrook is samengesteld, moet duidelijk kunnen worden onderscheiden van het overige buitenveldgebied en het moet een duidelijke en signalerende functie hebben voor spelers als zij de omheining naderen.

G. UITMETEN VAN HET BINNENVELD ('DIAMOND')

Deze sectie dient als voorbeeld hoe een binnenveld uit te zetten met de honken 18.29 meter (60 ft.) uit elkaar en een afstand tussen thuisplaat en werpplaat van 14.02 meter (46 ft.).

1. Om de juiste plaats van de thuisplaat vast te stellen moet een lijn (de richtingslijn) worden getrokken in de richting waarin de ligging van het binnenveld wordt verlangd. Sla een pen in de grond bij de hoek van de thuisplaat die naar de catcher is gericht. Bevestig een touw aan deze pen en leg er knopen in of maak andere merktekens op afstanden van 14.02 meter (46 ft.); 18.29 meter (60 ft.); 25.86 meter (84 ft. 10¼ in.) en op 36.58 meter (120 ft.).

2. Leg het touw (zonder het uit te rekken) langs de richtingslijn en plaats een pen bij het merkteken op 14.02 meter (46 ft.). Deze geeft het midden aan van de voorzijde van de werpplaat. Zet ook een pen bij het merkteken op 25.86 meter (84 ft. 10¼ in.). Deze pen geeft het midden aan van het tweede honk.
3. Maak nu het merkpunt op 36.58 meter vast aan een pen op het zojuist gevonden midden van het tweede honk, neem het touw vast op het merkteken dat 18.29 meter (60 ft.) aangeeft en loop zover naar rechts ten opzichte van de lijn die de richting aangeeft, tot het touw gespannen is. Plaats een pen bij het merkteken dat 18.29 meter (60 ft.) aangeeft en dit punt geeft nu de buitenste hoek aan van het eerste honk. Het strakgespannen touw vormt daarbij de lijn tussen het eerste en tweede honk.
4. Door het touw opnieuw vast te pakken op het 18.29 meter (60 ft.) merkteken en nu, dwars over het veld, naar links te lopen kan, op dezelfde wijze, de juiste plaats van de buitenste hoek van het derde honk worden vastgesteld. De thuisplaat, het deel van het eerste honk dat in goed gebied ligt en het derde honk bevinden zich geheel binnen de lijnen van het binnenveld.
5. Om te controleren of het binnenveld correct is uitgezet wordt het begin van het touw nu aan de pen bij het eerste honk bevestigd en het merkteken van 36.58 meter (120 ft.) aan de pen bij het derde honk. Het merkteken van 18.29 meter (60 ft.) moet nu gelijk vallen met de pen bij de thuisplaat en met het midden van het tweede honk.
6. Controleer indien mogelijk nogmaals alle afstanden met een stalen meetlint.

APPENDIX 2: KNUPPEL SPECIFICATIES

i. DE OFFICIËLE KNUPPEL (OFFICIAL BAT)

1. De knuppel moet uit één geheel samengesteld zijn, of uit meerdere delen bestaan die permanent met elkaar zijn verbonden, of uit twee losse, uitwisselbare delen bestaan.
2. Als een knuppel is ontworpen met verwisselbare onderdelen dan moet de knuppel aan de volgende eisen voldoen:
   i. de gekoppelde onderdelen moeten voorzien zijn van een unieke borging, die moet voorkomen dat niet-gecertificeerde combinaties op het speelveld worden samengevoegd; en
   ii. alle combinaties van onderdelen moeten aan dezelfde normen voldoen alsof zij deel uitmaken van een knuppel uit één stuk, ook als zij gescheiden delen zijn van knuppel uit één stuk.
3. De knuppel mag vervaardigd zijn van massief hardhout of van een uit twee of meerdere stukken hout opgebouwd geheel, zodanig gelijmd dat de nerven van de stukken evenwijdig lopen aan de lengterichting van de knuppel.
4. Het materiaal waarvan de knuppel vervaardigd is mag zijn metaal, bamboe, plastic, grafiet, koolstof, magnesium, glasvezel, keramiek of elke andere materiaalsamenstelling die is goedgekeurd door de WBSC Equipment Standards Commission.
5. De knuppel mag opgebouwd zijn uit lagen die uitsluitend zijn samengesteld uit hout en lijm die, eenmaal afgewerkt, met een transparante vernislaag moeten zijn afgedekt.
6. Het verbrede deel van de knuppel, vanaf het punt waar de verbreding begint tot aan de dop, moet rond en glad zijn. Een lichte weefselstructuur is toegestaan.
7. De knuppel mag niet langer zijn dan 86.4 centimeter (34 inches) en niet zwaarder zijn dan 1077 gram (38 ounces).
8. De diameter van de knuppel mag op het dikste gedeelte niet groter zijn dan 5.7 centimeter (2¼ in.). Rekening houdend met uitzetting is een tolerantie van 0.80 mm ($^{1}/_{32}$ in.) toegestaan.
9. Een knuppel die blootliggende klinknagels, pennen, ruwe of scherpe randen heeft of bevestigingsmateriaal van welke aard dan ook , dat enige gevaar kan vormen, is een onreglementaire knuppel. Een knuppel die niet van hout is moet zonder bramen en zonder scheuren zijn.
10. Een knuppel die niet van hout is mag geen houten greep hebben.

11. Een knuppel moet voorzien zijn van een veiligheidsgreep van kurk, tape (geen glad, plastic tape) of van een samengesteld materiaal. De veiligheidsgreep mag niet korter zijn dan 25.4 centimeter (10 in.) en mag niet langer zijn dan 38.1 centimeter (15 in.) gemeten vanaf de knop aan het dunne uiteinde van de knuppel. Harsen, of andere substanties uit spuitbussen, aangebracht op de veiligheidsgreep om het houvast te vergroten, zijn toegestaan mits zij uitsluitend op de greep worden toegepast. Wanneer tape op een knuppel is gebruikt moet deze omwikkeling spiraalsgewijs en zonder onderbreking zijn aangebracht. Het hoeft geen vaste laag te zijn. Meer dan twee lagen is niet toegestaan.

12. Indien de knuppel niet van hout gemaakt is en niet uit één stuk is met een gesloten eind aan het dikke deel, dan dient dat dikke knuppeleinde voorzien te zijn van een stevig bevestigde inwendige kap, gemaakt van rubber, vinyl, plastic of ander gelijksoortig materiaal en goedgekeurd te zijn door de WBSC Equipment Standards Commission.

    i. De op het dikke uiteinde van de knuppel inwendig bevestigde kap dient stevig en permanent te zijn verankerd zodat de kap door niemand anders dan de fabrikant kan worden verwijderd zonder de kap of het dikke deel van de knuppel te beschadigen of te vernietigen.

    ii. De knuppel mag geen rammelende geluiden voortbrengen als ermee wordt geschud. Een rammelende knuppel wordt beschouwd als een onreglementaire knuppel.

    iii. De knuppel mag geen tekenen vertonen die erop wijzen dat ermee geknoeid is. Een knuppel waar mee geknoeid is, wordt beschouwd als een veranderde knuppel.

13. Een knuppel moet een veiligheidsknop hebben die, rondom, onder een hoek van 90 graden minstens 0.6 centimeter (¼in.) uit het handvat steekt. De knop mag geen scherpe randen hebben. De knop mag aan de knuppel worden geperst, gegoten, gedraaid, gelast of op andere mechanische wijze permanent zijn bevestigd. De knop mag bedekt zijn met een houvast verbeterende tape of een gripverbeteraar.

14. Als het goedkeuringsopschrift door slijtage niet meer leesbaar is, dient de knuppel als reglementair te worden beschouwd en mag gebruikt worden indien hij overeenkomstig de spelregels in alle andere opzichten met een redelijke mate van zekerheid wel reglementair is bevonden door een scheidsrechter.

15. Het gewicht, de gewichtsverdeling en lengte van een knuppel moet definitief zijn vastgelegd ten tijde van het productieproces en mag naderhand op geen enkele wijze worden veranderd, tenzij voldaan wordt aan de specifieke voorschriften van deze spelregels, of aan een door de WBSC Equipment Standards Commission goedgekeurde specificatie.

ii. INZWAAIKNUPPEL (WARM-UP BAT)

Een knuppel anders dan een officiële knuppel moet geheel uit één stuk vervaardigd zijn en moet voldoen aan de eisen die bij de officiële knuppel worden gesteld aan veiligheidsgreep en veiligheidsknop. De tekst ' warm-up' moet op het dikke deel staan met letters die 3.2 centimeter (1¼ in.) groot zijn. Het dikke deel van de knuppel moet een diameter hebben van meer dan 5.7 centimeter (2¼ in.).

APPENDIX 3: SPECIFICATIES WEDSTRIJDBAL

A. OFFICIËLE SOFTBAL (OFFICIAL SOFTBALL)

De officiële wedstrijdbal:

1. moet een regelmatig oppervlak hebben met gladde naden waarvan het stiksel niet boven het oppervlak van de bal mag uitsteken of de bal mag geheel glad zijn;
2. moet een kern hebben van hetzij eerste kwaliteit langvezelige kapok, een mengsel van kurk en rubber, een mengsel van polyurethaan, of andere materialen die zijn goedgekeurd door de WBSC Equipment Standards Commission;
3. mag, machinaal of handmatig omwikkeld zijn met getwijnd garen van een hoge kwaliteit en afgedekt zijn met latex of rubber bindmiddel;
4. moet een huid hebben waarvan de onderzijde aan de bal is geplakt en die is genaaid met een katoenen of linnen draad die vooraf met was is behandeld, of moet zijn voorzien van een voorgevormde huid die op de kern is geplakt of die geheel is samengesmolten met de kern en afdekking moet voorzien zijn van een natuurgetrouw nagebootst stiksel dat is goedgekeurd door de WBSC Equipment Standards Commission;
5. moet een huid hebben die vervaardigd is van de fijnste, eerste kwaliteit, met chroomzuur gelooid paarden- of koeienleder of van synthetisch materiaal of van andere materialen goedgekeurd door de WBSC Equipment Standards Commission.

B. AFMETINGEN EN SPECIFICATIES

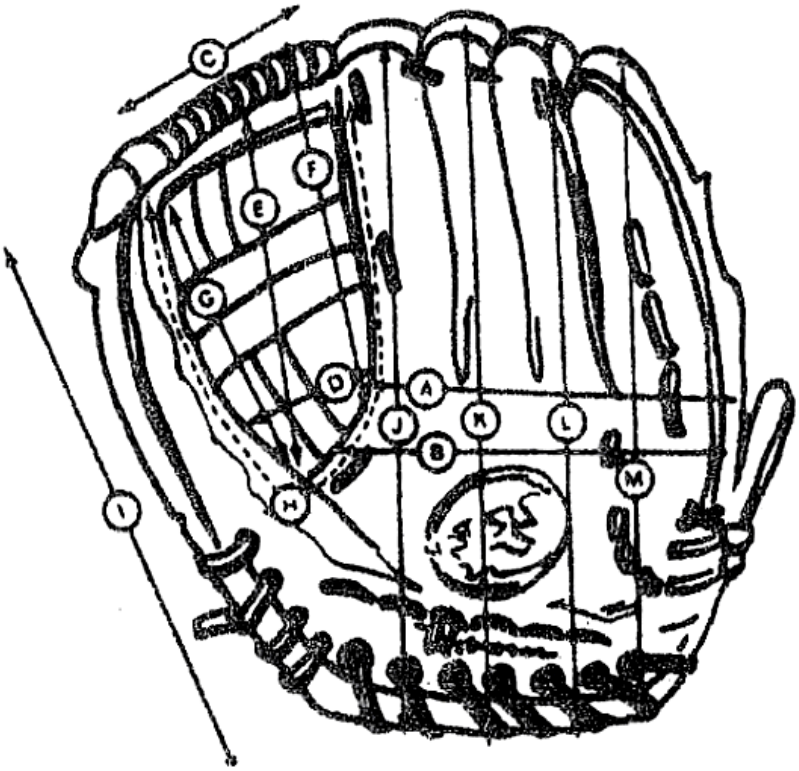
1. De complete 30.5 centimeter (12 inch) bal moet een omtrek hebben van minimaal 30.2 centimeter (11⅞ inch) en maximaal 30.8 centimeter (12⅛ inch), mag niet minder wegen dan 178.0 gram (6¼ ounces) en niet meer dan 198.4 gram (7 ounces). De huid om de bal van het type met vlakke naad moet genaaid zijn met de dubbele naaldmethode en de naad moet minstens 88 steken tellen.

2. De bal moet een ‘coefficient of resititution’ (een ‘veerkrachtsfactor’) en een ‘compression standard’ (een ‘indrukbaarheidsfactor’) hebben, zoals bepaald en vastgesteld door de WBSC Equipment Standards Commission.
3. COR is de afkorting voor de ‘coefficient of restitution’ van een softbal zoals bepaald met de ASTM (American Society fot Testing and Materials) testmethode voor het meten van de ‘coefficient of restitution’ van softballen.
4. De met een witte huid en met witte of rode draad genaaide of de met een gele huid en met rode draad genaaide 30.5 centimeter (12 in.) bal met een COR van 0.47 of lager moet worden gebruikt in wedstrijden bij de volgende WBSC SD kampioenschappen: Fast Pitch voor mannen, vrouwen, jongens en meisjes. De ballen moet voorzien zijn van het WBSC logo.
5. Bij ballen die worden gebruikt in wedstrijden bij WBSC kampioenschappen moet de kracht die nodig is om de bal 0.64 cm. (¼ in.) in te drukken maximaal 170.1 kg. (375 pounds) bedragen wanneer de ballen worden gemeten overeenkomstig de ASTM testmethode die bepaalt in hoeverre softballen onder druk indeuken. Een en ander goedgekeurd door de WBSC Equipment Standards Commission.

Tabel van de voor de softballen vastgestelde normen:

Softball	Goedkeurings stempel	Stiksel kleur	Minimum omtrek	Maximum omtrek	Minimum gewicht	Maximum gewicht
30.5 cm (12 in.)	Wit of Optisch Geel WBSC SD LOGO	Wit of Rood	30.2 cm (11⅞ in.)	30.8 cm (12⅛ in.)	178.0 g (6¼ oz.)	198.4 g (7 oz.)

APPENDIX 4: SPECIFICATIES HANDSCHOEN



AFMETINGEN:

(A)	Breedte handpalm (bovenkant)	20.3 cm	(8 in)
(B)	Breedte handpalm (onderkant)	21.6 cm	(8½ in)
(C)	Breedte webopening (bovenkant)	12.7 cm	(5 in)
(D)	Breedte webopening (onderkant)	11.5 cm	(4½ in)
(E)	Hoogte web	18.4 cm	(7¼ in)
(F)	Lengte naad langs de wijsvinger	19.0 cm	(7½ in)
(G)	Lengte naad langs de duim	19.0 cm	(7½ in)
(H)	Lengte naad langs het web	44.5 cm	(17½ in)
(I)	Afstand duimtop tot onderkant handschoen	23.5 cm	(9¼ in)
(J)	Afstand wijsvingertop tot onderkant handschoen	35.6 cm	(14 in)
(K)	Afstand middelvingertop tot onderkant handschoen	33.7 cm	(13¼ in)
(L)	Afstand ringvingertop tot onderkant handschoen	31.1 cm	(12¼ in)
(M)	Afstand pinktop tot onderkant handschoen	27.9 cm	(11 in)

APPENDIX 5: SCHEIDSRECHTERS

A. ALGEMENE INFORMATIE VOOR SCHEIDSRECHTERS

a. Een scheidsrechter mag geen lid zijn van één van beide teams.
Voorbeelden: speler, coach, manager, bestuurslid, scorer of donateur.

b. De scheidsrechter moet zeker zijn van de datum, tijd en plaats van de wedstrijd en moet 20-30 minuten voor de aanvang van de wedstrijd op het terrein aanwezig zijn, hij moet de wedstrijd op tijd beginnen en moet veld verlaten zodra de wedstrijd is beëindigd.

c. Mannelijke en vrouwelijke scheidsrechters dragen de volgende kleding:

1) Een lichtblauw shirt met korte of lange mouwen.
2) Donkerblauwe sokken.
3) Een donkerblauwe broek.
4) Een donkerblauwe pet met wit en blauw gebieste WBSC letters op de voorkant van de pet.
5) Een donkerblauwe ballenzak (alleen plaatscheidsrechter).
6) Een donkerblauw jack en/of een donkerblauwe trui.
7) Zwarte schoenen en een zwarte riem.
8) Een wit T-shirt gedragen onder het lichtblauwe shirt.

d. Scheidsrechters mogen geen zichtbare sieraden dragen die gevaar kunnen opleveren.
Uitzondering: (SOS-)halskettingen en armbanden die een medische boodschap met zich dragen.

e. De plaatscheidsrechter moet een zwart gezichtsmasker dragen met zwarte of bruine zachte beschermende bekleding, voorzien van een zwarte keelbeschermer en een ‘body protector’ en beenbeschermers voorzien van kniebescherming. Een draadmasker met verlengde bescherming voor de keel mag gedragen worden in plaats van een masker met losse keelbeschermer.

f. De scheidsrechters stellen zich voor aan aanvoerders, coaches en scorers.

g. De scheidsrechter moet het speelveld inspecteren en de uitrusting controleren en hij moet de grondregels duidelijk maken aan beide teams en hun coaches.

h. Iedere scheidsrechter is bevoegd om beslissingen te nemen inzake onregelmatigheden begaan gedurende het spel of terwijl het spel dood is, tot aan het einde van de wedstrijd.

i. Geen scheidsrechter is bevoegd beslissingen van een andere scheidsrechter door deze reglementair genomen, in twijfel te trekken, te veranderen of ongedaan te maken,

binnen de beperkingen van hun respectievelijke taken zoals omschreven in deze spelregels.

j. Een scheidsrechter mag zijn mede-scheidsrechter(s) te allen tijde raadplegen. Echter, de uiteindelijke beslissing berust bij de scheidsrechter die de beslissing moest nemen en die de mening van zijn collega('s) heeft gevraagd.

k. Teneinde de taken duidelijk vast te leggen wordt de scheidsrechter die slag en wijd beoordeelt 'plaatscheidsrechter' genoemd en de scheidsrechter die de beslissingen op de honken neemt 'veldscheidsrechter'.

l. De plaatscheidsrechter en de veldscheidsrechter hebben dezelfde bevoegdheden om:
   1) een honkloper uit te geven wegens het te vroeg verlaten van een honk.
   2) "time" te roepen teneinde het spel te onderbreken.
   3) een speler of coach het recht tot deelname aan de wedstrijd te ontzeggen of uit het veld te zenden wegens het overtreden van de spelregels.
   4) alle onreglementaire worpen af te roepen.
   5) een het vaststellen en af roepen van ‘binnenhoog’. Als het duidelijk is dat een geslagen bal een ‘binnenhoog’ wordt, dient de scheidsrechter onmiddellijk ‘BINNENHOOG, MITS GOED, DE SLAGMAN IS UIT’ (of ‘INFIELD FLY, IF FAIR, THE BATTER IS OUT’) af te roepen. Dit ten behoeve van de honklopers.

m. De scheidsrechter moet de slagman, slagman-honkloper of honkloper(s) uitgeven zonder een appèl af te wachten in alle gevallen waarin deze spelers in overeenstemming met de spelregels zijn uitgemaakt.

n. Tenzij op appèl, moet een scheidsrechter een speler niet uitgeven of anderszins straffen voor het missen van een honk, het te vroeg verlaten van een honk bij een vangbal, slaan in de verkeerde volgorde, in het geval van een ongemelde vervanging, een onreglementaire re-entry, het ongemeld deelnemen door een ‘plaatsvervangende speler’ of het ongemeld terugkomen van de ‘teruggetrokken speler’ bij gebruik van de Plaatsvervangende-speler-regel, of wanneer honklopers onderling van honk wisselen, of bij een poging om naar het tweede honk te gaan na het eerste honk te hebben bereikt, zoals in deze spelregels bepaald.

o. Scheidsrechters moeten een 'strafbepaling' bij een spelregel die werd overtreden niet toepassen, wanneer deze toepassing in het voordeel van de overtredende partij zou zijn.

p. Het niet nakomen door scheidsrechters van de bepalingen in appendix 5 zijn geen grond tot protest. Dit zijn richtlijnen voor scheidsrechters

B. TEKENS

a. Om aan te geven dat het spel gaat beginnen of wordt herstart, zal de scheidsrechter ‘SPELEN’ (of ‘PLAY BALL’) roepen en tegelijkertijd de werper met gestrekte arm aangeven de worp te beginnen.

b. Het teken voor een ‘slag’ (‘strike’) is het opheffen de rechter onderarm boven de schouder in een hoek van 90 graden. Tegelijk roept de scheidsrechter ‘SLAG’ (of ‘STRIKE’) met een duidelijke vaste stem.

c. Voor ‘wijd’ (of ‘ball’) wordt geen teken gegeven.

d. Om de slag- en wijdstand (of ‘count’) aan te geven wordt eerst het aantal wijdballen afgeroepen.

e. Om een foutbal aan te geven roept de scheidsrechter ‘FOUTBAL’(of ‘FOUL BAll’) en strekt beide armen verticaal boven zijn hoofd.

f. Om een goed geslagen bal aan te geven wijst de scheidsrechter met gestrekte arm naar het midden van het binnenveld op een pompende wijze.

g. Om aan te geven of een slagman of honkloper ‘uit’ is, strekt de scheidsrechter zijn rechter arm met gesloten vuist verticaal boven zijn rechter schouder.

h. Om aan te geven dat een speler ‘in’ (of ‘safe’) is, strekt de scheidsrechter beide armen horizontaal naar de zijkanten van het lichaam met de handpalmen naar de grond gericht.

i. Om aan te geven dat het spel stil ligt, roept de scheidsrechter ‘TIME’ en strekt tegelijkertijd beide armen verticaal boven zijn hoofd. De andere scheidsrechters bevestigen onmiddellijk de situatie door identiek te reageren.

j. Om een ‘uitgestelde beslissing’ (of ‘delayed dead ball’) aan te geven, strekt de scheidsrechter met gesloten vuist zijn linker arm.

k. Om een ‘trapped ball’ aan te geven, strekt de scheidsrechter beide armen horizontaal naar de zijkanten van zijn lichaam met de handpalmen naar de grond gericht.

l. Om een ‘ground rule double’ aan te geven, strekt de scheidsrechter zijn rechter hand verticaal boven zijn hoofd en steekt tevens twee vingers op, om het aantal toegekende honken aan te geven.

m. Om een ‘homerun’ aan te geven, strekt de scheidsrechter zijn rechter hand, met gesloten vuist, verticaal boven het hoofd en maakt met de arm een cirkelende beweging met de klok mee.

n. Om een ‘binnenhoog’ (of ‘infield fly’) aan te geven, roept de scheidsrechter ‘BINNENHOOG, MITS GOED, DE SLAGMAN IS UIT’ (of ‘INFIELD FLY, IF FAIR, THE BATTER IS OUT’). Daarbij strekt de scheidsrechter een arm verticaal boven het hoofd.

o. Om aan te geven dat de werper niet mag werpen, heft de scheidsrechter een hand omhoog met de handpalm naar de werper gekeerd.
‘GEEN WORP’ (of ‘NO PITCH’) wordt afgeroepen als de werper in deze situatie toch werpt.

INDEX VAN ZOEKWOORDEN

(*Nummerverwijzingen volgens Regel, Sectie, Artikel, subartikelen + gevolgen*)

A

AANGEWEZEN SPELER (DP) (*definitie)* 3.1.3
... 9 of 10 spelers ..... 3.2.2 a; 3.2.4 b) iii
... mag defensief en offensief spelen ..... 3.2.4 b
... minimum aantal speler bij toepassing..... 3.2.2 a
... re-entry..... 3.2.3 e
... vervanging door flex-speler..... 3.2.5 c
... vervanging is geen officiële wissel..... 3.2.5 c) ii
AANGOOI *(definitie)* 5.1.45
... naar een honk, met voet in contact met de werpplaat..... 4.3.7
... wilde aangooi ('overthrow') *(definitie)*..... 5.1.36; 5.1.50
- toekennen honken ..... 5.11 effect b) iii
- honklopers hebben recht om op te schuiven..... 5.11 effect b) iii
AFZETVOET *(definitie)* 4.1.7
... moet in contact zijn met de werpplaat ..... 4.3.2 b
APPÈL *(definitie)* 1.1.1; 1.2.6; 3.3
... aanvallende partij mag appelleren..... 1.2.6 e) v-vii; 3.2.8 d; 3.2.8 e; 3.3
... appèlsituaties ..... 1.2.6 e
... coach of manager ..... 5.4.1 effect
... corrigeren van de slagvolgorde..... 5.4.1 effect b) vi
... 'dead ball appeal' ..... 1.2.6 c
... dubbelhonk ..... 5.5.2 a) vi
... extra nul, wel of niet ..... 1.2.5 d; 5.4.1 effect b) vi
... honkloper kan niet teruggaan ..... 5.9 h
... honkloper is uit..... 5.10.3 a) vii-x
... honkloper verlaat het honk..... 1.2.6 a; 1.2.6 b) i-iii
... niet toegestaan..... 1.2.6 c) uitzondering i-iii
... onreglementaire re-entry *(definitie)* ..... 3.1.9; 1.2 6 e) vii
... slagman-honkloper raakt verkeerde deel dubbelhonk aan ..... 5.5.2 a) vi
... spel is dood, 'time' ..... 1.2.6 c
... 'tag up' *(voorbeeld)* 1.2.9
... verkeerde honkloper ..... 1.2.4 c
... verkeerde slagvolgorde ..... 5.4.1 effect

B

BAL, OFFICIEEL ..... 2.3.3; appendix 3A
... compressie, COR..... appendix 3B
... doorgeschoten *(definitie)* 4.1.5
- extra honken op onreglementaire worp ..... 4.3.1-4 3 7 effect a
- honklopers mogen opschuiven ..... 5.10.1 j
... fout geslagen bal *(definitie)*..... 5.1.20
... geslagen bal *(definitie)* 5.1.3
... geslagen bal blijft op de thuisplaat liggen ..... 5.1.16 a

… geslagen bal raakt een honk ..... 5.1.16 c
… goed geslagen bal *(definitie)* 5.1.16
… hoog geslagen bal *(definitie)* 5.1.18
… hoog geslagen bal opzettelijk laten vallen *(definitie)* 5.1.29
… in spel brengen *(definitie)* 1.1.7
… officiële maten ..... appendix 3A
… onreglementair geslagen *(definitie)* ..... 5.1.23; 5.4.4 a-b
… (on)reglementair gevangen ..... zie VANG (on)reglementair
… op onbespeelbaar gebied, (on)opzettelijk ..... 5.11 a) ii 3; 5.11 effect b)
… specificaties wedstrijdbal ..... appendix 3B
… slag en wijd 5.4.3
… tikken zonder bal *(definitie)* 5.1.17
… valt in onbespeelbaar gebied ..... 5.11 effect a) ii 4)
… vreemde substantie ..... 4.3.5 a
BAT BOY/GIRL, moet een helm dragen ..... 3.4.3 d
BESPREKING ('pre-game meeting') *(definitie)* ..... 1.1.18; 3.2.3 a
BEZOEK, OFFICIEEL 4.2.1; 5.2; 5.1.10
… aanvallend *(definitie)* 5.1.10; 5.2
… beëindiging ..... 4.2.1 e
… tweede bezoek (aanvallend) ..... 5.2 b + effect
… verdedigend *(definitie)* 4.1.1; 4.2
- bezoek telt niet ..... 4.2.2 a-f
- bezoeken worden opgeteld ..... 4.2.1 b
… velder gaat naar de dugout ..... 4.2.1 f
BEZOEKEND TEAM *(definitie)* 1.1.4
BIJEENKOMST *(definitie)* 1.1.8
… toss 1.1.4
BINNENHOOG *(definitie)* 5.1.26
… spel is niet dood ..... 5.1.26 b
… slagman-honkloper is uit ..... 5.5.2 b) vii
… teken scheidsrechter ..... appendix 5A l) 5
… voorrang over 'opzettelijk laten vallen' 5.1.29
BINNENVELD *(definitie)* ..... 2.1.10; appendix 1B
… officieel 2.2.2
… uitmeten van het binnenveld ..... appendix 1A, 1G
BINNENVELDER *(definitie)* 3.1.13
BLOKBAL *(definitie)* 5.1.7
… spel is dood 5.1.11
… toekennen honken ..... 5.11 effect a) ii (5), effect b) iii
… veroorzaakt door spelmateriaal van de slagpartij ..... 5.10.3 c) ii
BLOKKEREN VAN EEN HONK door een velder ..... 5.1.32 b) 1, 4-5
BODYPROTECTOR ..... 2.4.3 c
… scheidsrechter ..... appendix 5A e
BUITENVELD 2.1.12

C

CATCHER 4.3.6
... catchersvak *(definitie)* ..... 2.1.4; appendix 1D, F
... hindert slagman (obstructie) ..... 5.5.1 d
... moet de bal onmiddellijk teruggooien naar de werper ..... 4.3.6 b
... positie in het catchersperk ..... 4.3.1 a
... uitgestelde beslissing (obstructie) ..... 5.5.1 d effect
... verplichte uitrusting ..... 2.4.3 a-d
COACH *(definitie)* 3.1.1; 3.1.2; 3.1.7; 3.4.1
... aanvallend team ..... 3.1.1; 3.4.3 a
... aantal op het veld ..... 3.4.3 a
... commentaar (ongepast) ..... 3.4.1 b
... communicatieapparatuur ..... 3.4.1 c
... helpt honkloper ..... 5.5.2 a) vii; 5.10.3 a) v
... hindert bij een spelsituatie ..... 5.10.3 c) viii
... honkcoach *(definitie)* 3.1.1; 3.4.2
... hoofdcoach (manager) 3.1.7; 3.4.3
... lokt aangooi uit ..... 5.10.3 c) vii
... onbehoorlijke taal ..... 3.5.1 c; 3.5.1 c effect
... probeert onreglementaire worp uit te lokken ..... 4.5 e
... speler als coach 3.1.2
... raakt een aangooi aan ..... 5.10.3 c) viii
... uniform ..... 2.5.1 a; 2.6
... uit de wedstrijd gezonden ..... 2.6 effect; 3.2.8 effect b-d; 3.4.2 b; 5.10.3 a) xiii effect
... verdedigend team ..... 3.4.1 d
COACHVAK ..... 2.1.5; appendix 1F
COMMUNICATIEAPPARATUUR, niet toegestaan ..... 3.4.1 c

D

'DEAD BALL' SITUATIES ..... 1.2.6 c
DRIE-SLAG-REGEL *(definitie)* ..... 5.1.44; 5.5.1 b
... behandeld als geslagen bal ..... 5.10.3 b) iii
... slagman is uit ..... 5.4.4 a) ii
... slagman-honkloper is uit ..... 5.6 a) iii
... slagman-honkloper mag elk deel dubbelhonk aanraken ..... 5.6 a) ii
DRIEDUBBELSPEL *(definitie)* 5.1.47
DUBBELHONK 5.6
... derde slagbal valt ..... 5.6 a) iii
... geslagen bal raakt het honk ..... 5.6 a) i
... geen spelactie op het honk ..... 5.6 a) v
... slagman-honkloper mag elk deel dubbelhonk aanraken ..... 5.6 a) ii
... spelactie op het honk bij een geslagen bal ..... 5.5.2 a) vii
... spelactie vanaf fout gebied eerste honk ..... 5.6 a) vii
DUBBELSPEL *(definitie)* 5.1.15
DUGOUT *(definitie)* 2.1.5
... gedrag in de dugout ..... 3.5.1 b

E

EÉNMETERBAAN ..... appendix 1F
... slagman-honkloper is uit ..... 5.6 a) ii
... slagman-honkloper loopt buiten de baan ..... 5.5.2 b) iii

F

FEITELIJKE BESLISSING, commentaar ..... 3.5.1 a + effect a,b
FLEX-SPELER *(definitie)* 3.1.6; 3.2.5
... 10e in de slagvolgorde ..... 3.2.5 b
... komt terug in de wedstrijd (re-entry) ..... 3.2.3 e
... speelt verdedigend en aanvallend ..... 3.1.6; 3.2.5 c
... vervangt de Aangewezen Speler (DP) ..... 3.2.5 c
FOUTBAL *(definitie)* 5.1.20
... teken van de scheidsrechter ..... appendix 5B e
FOUT GEBIED *(definitie)* 2.1.7
FOUTTIP *(definitie)* 5.1.21

G

GEDWONGEN UIT ..... 5.1.19; 5.10.3 a) iii
... punten tellen niet ..... 1.2.5 c) ii
GERAAKT WERPER *(definitie)* 5.1.22
... spel is dood ..... 5.11 effect a) i (5)
VERLOREN VERKLAARD *(definitie)* 1.1.3
... verloren verklaarde wedstrijd 1.2.2
GIPS(VERBAND) ..... 2.5.1 f
GOED GEBIED *(definitie)* 2.1.6
GOED GESLAGEN BAL *(definitie)* 5.1.16
... aangeraakt ..... 5.5.1 e
... beoordelen naar positie van de bal ..... 5.1.16 h
... raakt de foutpaal ..... 5.1.16 h
... raakt persoon/kleding/uitrusting honkloper ..... 5.5.1 e; 5.10.4 d-g
... raakt persoon/kleding/uitrusting scheidsrechter ..... 5.5.1 e
... slagman-honkloper raakt de bal ..... 5.5.2 b) vi
... teken scheidsrechter ..... appendix 5B f
GRONDREGELS ..... appendix 5A g
... bespreking ..... appendix 5A f
... tweehonkslag (teken) ..... appendix 5B l

H

HAARBAND ..... 2.5.1 a) ii
HANDEN, geen deel van de knuppel ..... 5.5.1 f
HANDSCHOEN 2.4.1
... reglementair ..... appendix 4
... veelkleurig ..... 2.4.1 c
... onreglementair *(definitie)* ..... 2.1.10; 5.1.34 ii
- honkloper is niet uit ..... 5.7 c

- slagman-honkloper is niet uit 5.7
… witte web, veters, cirkel of figuur ..... 2.4.1 d
HARS
… niet toegestaan ..... 4.3.5 a + d
… gebruikt door werper ..... 4.3.5 b-c
… toegestaan op de knuppel ..... appendix 2A 1 l
HELM *(definitie)* 2.1.8
… aangooi raakt helm ..... 5.8 b) i, ii
… beschadigde helm niet toegestaan 2.1.8
… catchershelm ..... 2.1.8 b
… onopzettelijk verwijderen ..... 5.8 b) ii
… oorbeschermers ..... 2.1.8 a
… opzettelijk verwijderen ..... 5.8 b) i
… velder mag helm dragen ..... 2.1.8 b
… verplichting ..... 5.8 a
HINDEREN *(definitie)* 5.1.30
… als het spel niet dood is ..... 5.10.3 c) iv
… bij de 3e slagbal die niet gevangen wordt ..... 5.5.2 b) vii
… door direct voorgaande loper ..... 5.5.2 c) i + effect
… door honkcoach ..... 5.10.3 c) viii
… door honkloper ..... 5.5.2 b
… door opvolgende slagman ('on deck batter') ..... 5.5.2 b) ix
… door plaatscheidsrechter ..... 5.10.3 d
… door slagman ..... 5.5.2 b) vii, viii
… door slagman-honkloper ..... 5.5.2 b) ii-xi
… geslagen bal raakt scheidsrechter ..... 5.5.1 e
… heft obstructie op ..... 5.10.2 d) ii
… honklopers moeten terug ..... 5.4.4 b; 5.10.3 c
… materiaal van de slagpartij ..... 5.10.3 c) xii
… persoon niet tot een team behorend ..... 5.5.2 c) ii
- spel is dood ..... 5.5.1 h
- slagman-honkloper is uit ..... 5.5.2 c) ii
- honklopers mogen opschuiven ..... 5.11 e) i
- veroorzaakt een blokbal ..... 5.10.3 c) xii
… slagman raakt de geslagen bal opnieuw ..... 5.4.4 b) viii
… slagman-honkloper opnieuw aan slag ..... 5.10.3 c) iv
… spel is dood ..... 5.3 c) v effect
… teamlid van de slagpartij ..... 5.5.2 b) x
HOMERUN ..... 5.5.1 g
… teken (scheidsrechter) ..... appendix 5B m
… verwijderen van de helm ..... 5.8 a
HONKEN ..... appendix 1C, 1F
… aanraken in reglementaire volgorde 5.9
… dubbelhonk 5.6
… hoeven niet aangeraakt te worden ..... 5.9 e
… honkloper wel/niet uit bij losgeraakt honk ..... 5.10.1 i; 5.10.4 n
… lijn tussen de honken ..... zie LIJN TUSSEN DE HONKEN
… losgeraakt honk *(definitie)* 5.1.14

… moeten in juiste volgorde af gelopen worden 5.9
… pad, tussen de honken ..... zie PAD NAAR DE HONKEN
… voorbij lopen 1e honk ..... 5.10.1 h; 5.10.4 j
… voorbijschieten *(definitie)* 5.1.35
… voorbij 'sliden' 5.1.35
- appèl op actie bij de thuisplaat ..... 5.10.3 a) x
- honkloper is uit..... 5.10.3 a) iv
- honkloper is niet uit ..... 5.10.4 n
HONKLOPER *(definitie)*..... 5.1.37
… aanvallend team verzameld zich bij een honk ..... 5.10.3 c) vi
… ander teamlid helpt..... 5.10.3 a) v
… bal in de werpcirkel ..... 5.10.3 b) iii
… direct voorgaande honkloper hindert ..... 5.5.2 c) i
… doet het honk losschieten..... 5.9 e; 5.10.1 i
… gaat niet onmiddellijk terug naar het honk..... 5.10.3 c) iii-iv
… geraakt door de geslagen bal ..... 5.10.1 e) i; 5.10.3 c) i
… geraakt door een bespeelbare bal..... 5.10.4 d; 5.5.1 e
… geraakt door een bespeelbare bal in foutgebied ..... 5.10.4 e
… hindert velder bij verwerken van een goed geslagen bal..... 5.5.2 b) iii
… hindert nadat hij heeft gescoord of is uit gemaakt ..... 5.10.3 c) v
… honklopers wisselen van honk na een bezoek ..... 5.10.3 a) xiii + effect
… is gedwongen uit ..... 5.10.3 a) iii
… is niet uit..... 5.10.4
… is uit ..... 5.10.3 a)
… is uit op appèl ..... 5.10.3 a) vii-x + effect
… is uit wegens hinderen van de slagman-honkloper..... 5.10.3 c) v
… is van het honk terwijl de bal in de werpcirkel is ..... 5.10.3 b) iii
… komt in contact met een velder die de bal niet kan fielden..... 5.10.4 c
… loopt buiten het pad naar de honken..... 5.10.3 a) i; 5.10.4 b
… loopt de honken in omgekeerde volgorde ..... 5.10.3 c) x
… mag een plastic gezichtsbeschermer dragen ..... 2.4.3 b
… mag het honk bezetten ..... 5.9 d
… mag het honk verlaten bij een appèl..... 1.2.6 b
… mag het honk verlaten op een vangbal..... 5.10.1 d; 5.10.4 m
… mag niet terug nadat de volgende honkloper heeft gescoord..... 5.9 h
… mag niet van het honk voor de worp ..... 5.10.3 b) ii
… mag opschuiven op eigen risico 5.10.1
… mag trachten te stelen *(definitie)*..... 5.1.40
… mag terug naar een honk als het spel dood is..... 5.10.3 a) effect
… mag worden vervangen bij verwonding/blessure..... 3.2.8 g
… mist de thuisplaat..... 5.10.3 a) x
… mist een honk..... 5.10.3 a) vii + effect; 5.10.2 d) i (1)
… moet een helm dragen ..... 5.10.3 b) 1
… moet honken in de reglementaire volgorde aanraken..... 5.9 j
… moet terug naar het honk ..... 5.9 b) i
… obstructie *(definitie)*..... 5.1.32 b
- kan niet uitgemaakt worden ..... 5.9 a
- kan uitgemaakt worden ..... 5.10.2 d) ii

… onreglementair in de wedstrijd ..... 3.2.8 effect
… opzettelijke en harde botsing (‘crash’) ..... 5.10.3 c) ix
… passeert een ander honkloper ..... 5.10.3 a) vi
… raakt een aangegooide bal aan ..... 5.10.3 c) iii
… raakt een geslagen bal aan ..... 5.10.3 c) iii
… raakt een velder die de bal probeert te fielden of aan te gooien ..... 5.10.3 c) iii
… raakt gewond ..... 3.6.7 f
… schopt opzettelijk een bal weg ..... 5.10.3 c) ii
… schuift op door een onreglementaire worp ..... 4.3.1-7 effect a
… stapt in de dugout met een bespeelbare bal ..... 5.10.3 a)
… tijdelijke honkloper (‘temporary runner’) *(definitie)* 3.1.23; 3.2.7
… toekende honken 5.11
- aangegooide bal verlaat het speelveld ..... 5.11 effect b) ii
- bal komt in contact met losgeraakt materiaal ..... 5.11 effect c
- bal wordt in onbespeelbaar gebied gebracht ..... 5.11 effect b) v
- wegens obstructie 5.10.2
… velder gebruikt een onreglementaire handschoen ..... 5.7 b+c
… verkeerde honkloper ..... 1.2.4 c); 1.2.6 a) iv; 1.2.6 e) x
… verlaat het honk ..... 5.10.3 a) xi
… verlaat het honk te vroeg ..... 5.10.3 a) vii; 5.10.3 b) ii
… voorste wordt uitgegeven ..... 5.3 c) v effect 1 a;5.5.2 b) x
HOOGGESLAGEN BAL *(definitie)* 5.1.18
… opzettelijk laten vallen *(definitie)* 5.1.29
… wordt aangeraakt door de opvolgende slagman ..... 5.3 c) iv 3; 5.3 c) v effect 2; 5.5.2 b) ix
… wordt door een ander aanvallend teamlid aangeraakt ..... 5.5.2 b) x
… wordt in onbespeelbaar gebied gebracht ..... 5.11 effect b) v

I

INGOOIBALLEN 4.4
… in het opwarmgebied ..... 2.4.3 a
… tussen de innings of vervangende werper (straf) ..... 4.4 effect
INNING *(definitie)* 1.1.5
IN SPEL *(definitie)* ..... 1.1.7 b
IN VLUCHT *(definitie)* 5.1.25
INZWAAIKNUPPEL (‘warm-up bat’) ..... 2.3.2; appendix 2B
… inzwaairing, bevestigingen ..... 5.3 c) iii effect

J

JEUGDSPELER, moet een helm dragen ..... 3.4.3 d effect

K

KEELBESCHERMER (masker) ..... 2.4.3 a
… scheidsrechter ..... appendix 5A e
KEUZERECHT *(definitie)* 5.1.34
… gebruik van onreglementaire handschoen ..... 5.1.34 ii
… niet gemelde vervanging ..... 5.1.34 iii
… onreglementaire werper gaat opnieuw werpen ..... 5.1.34 v

… onreglementaire worp (‘Illegal pitch’) ..... 5.1.34 iv
… obstructie catcher ..... 5.1.34 i
KNUPPEL, officieel ..... 2.3.1; appendix 2A
… bevestigingen / verzwaringen ..... 5.3 c)iii + effect; appendix 2A
… inzwaaiknuppel (‘warm-up bat’) ..... 2.3.2; appendix 2B
- bevestiging aan knuppel, inzwaairing ..... 5.3.c) iii effect
… gegraveerde ID 2.1.1
… mag niet veranderd zijn ..... appendix 2A 12 iii
… onreglementair *(definitie)* 2.1.9
- slagman in slagperk met ..... 5.4.4 b) iii
- slagman is uit wegens gebruik ..... 5.4.4 b) iii
… raakt de bal voor een 2e keer ..... 5.4.4 b) viii
… slagman gebruikt onreglementaire knuppel ..... 5.4.4 a) iii
… specificaties, afmetingen ..... appendix 2A
… tape *(definitie)* ..... 2.1.1; appendix 2A 11
… veranderde knuppel *(definitie)* ..... 2.1.1; 5.4.4 b) iii
- ‘flare’ of ‘cone’ greep ..... 2.1.1 f
- slagman in het slagperk met ..... 5.4.4 b) iii
- slagman uit wegens gebruik van ..... 5.1.23 c; 5.4.4 b) iii
- specificaties ..... appendix 2A 12 iii
… verwijderd uit de wedstrijd ..... 5.4.4 b) iii

L

’LEAPING’ *(definitie)* 4.1.4
LIJNEN, bespeelbaar gebied ..... 5.11 effect b) 5, 6
LIJN TUSSEN DE HONKEN *(definitie)* 2.1.2
LINE DRIVE *(definitie)* 5.1.31
… geen binnenhoog 5.1.26
… opzettelijk laten vallen 5.1.29
LINE-UP *(definitie)* 3.1.15
… Aangewezen Speler (DP) ..... 3.2.2 a
… coach ..... 3.4.2 a; 3.2.8 effect d
… formulier 3.1.13; 3.1.14; 3.2.1
… namen op het formulier ..... 3.2.3 b
… re-entry van startende line-up ..... 3.2.3 e
… slagvolgorde ..... 3.2.3 e; 5.4.1
… startende line-up ..... 3.1.14; 3.1.20; 3.2.3 a
… verkeerd rugnummer ..... 3.2.1 e

M

MATERIAAL 2.7
… losgeraakt *(definitie)* 5.1.13
… officieel *(definitie)* 2.1.12
- veroorzaakt een blokbal ..... 5.1.7 c
- op het speelveld 2.1.12
… catchers masker ..... 2.4.3 a-c
MANAGER (als hoofdcoach) *(definitie)* 3.1.7

MASKER ..... 2.4.3 a-b
… catchersmasker (met keelbescherming) ..... 2.4.3 a
… gezichtsmaskers, velder/slagman ..... 2.4.3 b
- beschadigd is verboden ..... 2.4.3 b
… plaatscheidsrechter ..... appendix 5A e

N

NIET-GEMELDE VERVANGING ..... 3.2.8 + effect

O

OBSTRUCTIE *(definitie)* 5.1.32
… bij een 'squeeze play' ..... 4.3.4 b
… door de catcher ..... 5.5.1 c) effect 4
… door 'fake tag' ..... 5.1.32 b) 3
… door verdedigend team ..... 5.10.2 d) i
… hinderen heeft voorrang ..... 5.10.2 d) ii
… honkloper kan niet uitgemaakt worden ..... 5.10.2 d
… honkloper kan uitgemaakt worden ..... 5.10.2 d) i 1-3
… velder blokkeert het honk zonder bal in bezit ..... 5.1.32 b) 5
'OFFENSIVE PLAYER ONLY' (OPO) *(definitie)* 3.1.15
'ON DECK CIRCLE' ..... 2.1.15; appendix 1B, 1F
… opvolgende slagman mag de cirkel verlaten ..... 5.3 a; 5.3 c) iv
ONDERBREKEN VAN DE WEDSTRIJD ('TIME') 3.6.7
… team weigert verder te spelen ..... 1.2.2 c
… teken scheidsrechter ..... appendix 5B i
ONGEMELDE VERVANGING 3.1.9
ONTZEGGING verder deelnemen *(definitie)* 3.1.18
'OVERTHROW' *(definitie)* 5.1.36

P

PAD NAAR DE HONKEN *(definitie)* 5.1.2
… honkloper is niet uit ..... 5.10.4 a
… honkloper loopt buiten het pad ..... 5.5.2 a) vii
PET ..... 2.5.1 a
PERSOON TOEGELATEN TOT DE WEDSTRIJD
… hindert velder ..... 5.10.3 d
… raakt de bal aan ..... 5.10.3 d
… geraakt door een bespeelbare bal ..... 5.1.9 e
'PICK-OFF PLAY' 5.1.37
POLSBANDJE, niet toegestaan voor de werper ..... 4.3.5 e
PROTEST *(definitie)* 1.1.9
… redenen van protest 1.2.9
… (on)geldig protest ..... 1.2.8 a; 1.2.10
… rechtmatigheid van speler ..... 1.1.9 b
… indienen van een protest 1.2.11
… deadline voor indienen 1.2.12
… benodigde informatie formeel protest 1.2.13

… gevolg protest 1.2.14
PUNTEN, scoren van 1.2.5

R

RE-ENTRY *(definitie)* 3.1.17; 3.1.8
… onreglementair ..... 3.1.8; 3.2.8 effect
… Aangewezen speler (DP) mag terugkeren ..... 3.2.3 e
… Aangewezen speler (DP) in verkeerde volgorde ..... 3.1.8 a; 3.2 effect d
… ongerechtigde speler ..... 3.1.8 d
… vervanger keert terug ..... 3.1.8 b
REGLEMENTAIRE WEDSTRIJD 1.2.1
RISICO UITGEMAAKT TE KUNNEN WORDEN *(definitie)* 5.1.27

S

SCHEIDSRECHTER ..... 3.6.1; appendix 5A
… bal blijft steken in uitrusting/kleding scheidsrechter ..... 5.11 effect e
… bal ketst van een scheidsrechter in onbespeelbaar gebied ..... 5.11 b) i (6)
… geraakt door aangooi ..... 5.10.1 c
… feitelijke beslissing 3.6.6
… plaatscheidsrechter hindert bij aangooi catcher ..... 5.1.30 b
… geraakt door foutbal ..... 5.1.20 d
… geraakt door goedgeslagen bal ..... 5.1.16 d; 5.5.1 e
… mag een beslissing in overleg herroepen ..... 3.6.6 c
… mag beslissing niet overroepen 3.6.6
… mag geen zichtbare sierraden dragen ..... appendix 5A d
… mag overleggen met collega 3.6.6
… masker ..... appendix 5A e
… plaatscheidsrechter 3.6.2
- beslist over de geschiktheid van het speelveld ..... 3.6.2 a
… rechten en plichten 3.6.1
… tekens ..... appendix 5B
… uitrusting/uniform ..... appendix 5A c-e
… veldscheidsrechter ..... 3.6.3; appendix 5B k
… verantwoordelijkheden 3.6.4
… vervangen van 3.6.5
SCHOENEN (met spikes) 2.4.2
SCORER, officieel 3.7
'SLAG' 5.4.3
… afgeroepen door scheidsrechter ..... 5.4.3 b) i-x
… bal raakt slagman op een slagbeweging ..... 5.4.3 c) vii
… bal raakt slagman op de derde slag ..... 5.4.4 b) i
… drie-slag-regel 5.1.44
… slagman stapt uit het slagperk ..... 5.4.3 d) vii
… teken scheidsrechter ..... appendix 5B b
SLAGBEURT *(definitie)* 5.1.48
… speler mist zijn beurt ..... 5.4.1 effect d
SLAGCIRKEL (ON-DECK CIRCLE) 2.1.15

SLAGMAN *(definitie)* 5.1.4
... binnen 10 seconden in het slagperk ..... 5.4.2 b; 5.4.3 d) v
... derde nul wordt gemaakt ..... 5.4.1 c
... draagt geen helm (is uit) ..... 5.4.4 b) ii
... is uit 5.4.4
... hindert de catcher ..... 5.4.4 c) i-ii
... hindert een velder nadat hij is uitgegeven ..... 5.10.3 c) v
... hindert bij de thuisplaat ..... 5.4.4 c) iii
... krijgt een slag als straf ..... 5.4.3 d) v-vii
... krijgt opzettelijk 4-wijd ..... zie VIER WIJD, opzettelijk
... onreglementair in de wedstrijd ..... 5.4.1 effect
... onreglementaire knuppel ..... 5.4.4 b) iii
... opvolgende ('On deck batter') *(definitie)* 5.1.33; 5.3
- gebruikt een onreglementaire knuppel ..... 5.3 e effect
- inzwaaiknuppel ('warm-up bats') ..... 5.3 c) iii
- mag de 'on deck circle' verlaten ..... 5.1.5; 5.3 c) iv; 5.5.1
- mag niet hinderen ..... 5.3 d
- draagt geen helm (is uit) ..... 5.3 c) ii + effect
... positie in het slagperk ..... 5.4.2 c
... raakt opzettelijk een aangooi ..... 5.4.4 c) iv
... slaat de bal een tweede keer ..... 5.4.4 b) vii
... slaat onreglementair ..... 5.4.4 b) iv-v
... stapt uit het slagperk ..... 5.4.2 d; 5.4.3 d) vii
... stapt voor de thuisplaat langs ..... 5.4.4 b) vii
... stoot fout na 2 slagballen ..... 5.5.2 b) xv
... veegt opzettelijk de lijnen van het slagperk weg ..... 5.4.3 d) vi
... veranderde knuppel *(definitie)* ..... 5.1.23 c; 5.4.4 b) iii
... verkeerde slagman ..... 5.4.1 effect
... verkeerde slagman staat op het honk ..... 5.4.1 effect b
... vliegende start uit het slagperk ..... 5.4.4 b)v
... wordt gehinderd ..... 5.5.1 d
... wordt geraakt door een (on)reglementaire worp ..... 4.3.1-4.3.7 effect; 5.5.1 f
... wordt opzettelijk afgeleid door de verdediging ..... 4.3.4 a
... wordt slagman-honkloper 5.5.1
... wordt uit het veld gezonden ..... 5.4.3 d) vi (3); 5.4.4 b) iii
SLAGMAN-HONKLOPER *(definitie)* 5.1.5
... dubbelhonk ..... 5.5.2 a) vi
... gaat niet direct naar het eerste honk ..... 5.5.2 a) iv
... hindert bij de thuisplaat (opzettelijk) ..... 5.5.2 b) xi
... hindert bij een gevallen derde slagbal ..... 5.5.2 b) vii
... hindert een velder bij het eerste honk ..... 5.5.2 b) xii; 5.5.2 b) ii
... hindert een velder bij het spelen van de geslagen bal ..... 5.5.2 b) iii
... hindert een velder bij een aangooi ..... 5.5.2 b) iv
... is niet uit ..... 5.7 b
... is uit 5.5.2
- direct voorgaande honkloper hindert ..... 5.5.2 c) i
- hinderen van niet-teamlid ..... 5.5.2 c) ii
- opzettelijk hinderen bij het dubbelhonk ..... 5.5.2 c) ii (1)

- verwijdert zijn helm ..... 5.8 a)
- velder laat opzettelijk vangbal vallen ..... 5.5.2 b) ii
- wegens ‘binnenhoog’ ..... 5.5.2 a) v
… loopt buiten de éénmeterbaan ..... 5.5.2 b) ii
… loopt het eerste honk voorbij ..... 5.6 b; 5.10.4 i
… mag elk deel dubbelhonk aanraken ..... 5.6 a) ii
… obstructie ..... 5.5.1 d
… raakt een aangegooide bal ..... 5.5.2 b) ii (2); 5.5.2 b)v
… raakt een goed geslagen bal ..... 5.5.2 b) vi
… stapt op het verkeerde deel van het eerste honk ..... 5.5.2 a) vi
… stapt terug naar de thuisplaat ..... 5.5.2 b) xii
SLAGPARTIJ *(definitie)* 1.1.6
SLAGPERK *(definitie)* ..... 2.1.3; appendix 1D, 1F
SLAGPOSITIE 5.4.2
SLAGVOLGORDE *(definitie)* 5.1.6; 5.4.1
… Aangewezen Speler (DP) ..... 3.2.4 b) iii
… resulteert in twee of meer nullen ..... 5.4.1 effect b) ii-iii
SLAGZONE *(definitie)* 5.1.41
‘SLAP HIT’ *(definitie)* 5.1.38
SOS- KETTING OF ARMBAND ..... 2.5.1 g
SPEELVELD *(definitie)* ..... 2.1.13; 2.2; appendix 1A
… maten en afstanden ..... appendix 1F
… gebruik van een honkbalveld ..... 2.2.3 b
… geschiktheid ..... 3.6.2 a
… grondregels 2.2.3
… afmetingen thuis- en werpplaat ..... appendix 1E
… vereisten van 2.2.1
… waarschuwingsstrook (‘warning track’) ..... 2.2.1 c
‘SPELEN’ *(definitie)* 1.1.7
… slagman moet klaar staan ..... 5.4.2 b
… team weigert verder te gaan na een spelactie ..... 1.2.2 d
… teken scheidsrechter ..... appendix 5B a
… werper moet klaar staan ..... 1.1.7 a
SPEL IS DOOD 5.1.11
… situaties ..... 1.2.6 c; 5.5.1 d) 1-4
SPEL IS NIET DOOD *(definitie)* 1.1.1
SPELACTIE *(definitie)* 5.1.38
SPELER 2.2.2; 3.2.2
… Aangewezen speler (DP) *(definitie)* 3.1.3; 3.2.4
… Aangewezen speler (DP) in verkeerde volgorde ..... 3.1.9 a; 3.2 effect d
… flex-speler *(definitie)* 3.1.6; 3.2.5
… mag als coach fungeren 3.1.11
… mag beschermende uitrusting dragen ..... 2.1.8 b; 2.4.3 b
… mag geen afleidende sierraden dragen ..... 2.5.1 g
… mag op de bank zitten 3.1.18
… mag niet-standaard uniform dragen 2.5.1
… mag niet aan de wedstrijd deelnemen
- als ongerechtigde speler 3.1.11

- weigert onreglementaire uniform uit te trekken ..... 2.5.1 effect
… minimum aantal ..... 3.2.2 a) i-ii
… moet een uniformnummer hebben ..... 3.2.2 c
… moet het uniformnummer wijzigen ..... 3.2.6 b
… neemt officieel deel aan de wedstrijd ..... 3.2.3 a
… offensive player only (OPO) *(definitie)* 3.1.16
… ongerechtigd *(definitie)* ..... 3.1.11; 3.2.8 effect d) i-iii
… ongerechtigd plaatsvervangend *(definitie)* ..... 3.1.12; 3.2 effect d
… onreglementair *(definitie)* ..... 3.1.8; 3.2 effect d; 3.2.8 effect a
… plaatsvervangend ..... 3.2.6 e; 3.2.18
- mag defensief en offensief spelen 3.2.6
- moet aan de scheidsrechter gemeld worden ..... 3.2.6 d
- ongerechtigde speler *(definitie)* 3.1.12
- vervangt een bloedende speler ..... 3.2.6 b
- wordt wel/niet als vervanger beschouwd ..... 3.2.6 c
… startende speler *(definitie)* 3.1.20; 3.2.3
- kan plaatsvervangend worden ..... 3.2.6 e
- wordt officieel 3.2.3
… straffen *(definitie)* 3.1.4
… teruggetrokken *(definitie)* 3.1.24
- gebruik van plaatsvervangende speler ..... 3.2.6 a-c
- wijzigen uniformnummer ..... 3.2.6 b
… tracht onreglementaire worp uit te lokken ..... 4.5 e
… uniform 2.5.1
… uit het veld gezonden *(definitie)* 3.1.3
- doen alsof er getikt wordt (obstructie) ..... 5.10.2 b
- gebruik van onreglementaire knuppel ..... 5.3 e) effect
- in de wedstrijd als plaatsvervangende speler 3.1.19
- in verwarring brengen van de slagman ..... 4.3.4 a
- moet het speelveld verlaten ..... 3.5.1 c) b effect
- onreglementaire re-entry ..... 3.2.8 effect b
- opzettelijk en hard tegen een velder oplopen ..... 5.10.3 c) ix
- uitlokken van een onreglemetaire worp ..... 4.5 e
… vervanging ..... 3.2.1 c; 3.2.3 e; 3.2.6 e) ii
… verwonding ..... 3.2.3 c; 3.6.7 f
… veldposities ..... 3.2.2 a) i
- voorafgaand aan de worp 4.3.4
… vervangende *(definitie)* 3.1.19
SPELERSLIJST *(definitie)* 3.1.19
'SQUEEZE PLAY' *(definitie)* 5.1.39
STELEN *(definitie)* 5.1.40
… scheidsrechter hindert catcher bij steelpoging ..... 5.10.3 d
STOOTSLAG *(definitie)* 5.1.8
… foutbal bij twee slag ..... zie SLAGMAN stoot fout
… niet behandeld als binnenhoog 5.1.26
… opzettelijk laten vallen ..... 5.1.29; 5.5.2 b) xiv
… slagman raakt de bal met twee slag ..... 5.4.4 b) vi
SUBSTANTIE UIT SPUITBUS, op de knuppel ..... appendix 2A 11

T

TAAL, beledigend / onbehoorlijk ..... 3.5.1 c) i
'TAGGING UP' *(definitie)* 5.1.43
… honkloper is niet uit ..... 5.10.4 l
… honkloper mag reglementair opschuiven 5.1.43
… honkloper niet in contact met het honk bij een vangbal ..... 5.9 g
TAPE, op de knuppel ..... 2.1.1; appendix 2A 11
TAPE, op de werphand ..... 4.3.5 e
TEAMLID 3.1.22; 3.5.1
… bat boy/girl ..... zie BAT BOY/GIRL
… gebruik van kleinerende/beledigende opmerkingen ..... 3.5.1 c) i
… lid team aan slag hindert ..... 5.5.2 b) x
TEAM(S), uit- en thuisspelend *(definitie)* 1.1.4
… aantal spelers benodigd, begin of voortzetting wedstrijd ..... 3.2.2 a
… aanvallend team *(definitie)* 1.1.6
- tracht 'onreglementaire worp' uit te lokken ..... 4.5 e
… wedstrijd verloren verklaard *(definitie)* 1.1.3
TEAM OFFICIAL UIT DE WEDSTRIJD GEZONDEN ..... 5.2 b effect
… onreglementaire re-entry ..... 3.2.8 effect
… overtreding door een coach ..... 3.4 effect
… tweede officiële aanvallende bezoek ..... 5.2 b effect
… uitlokken van een onreglementaire worp ..... 4.5 e
TERUGGETROKKEN SPELER *(definitie)* 3.1.24
… gebruik van plaatsvervangende speler ..... 3.2.6 a-c
… wijzigen uniformnummer ..... 3.2.6 b
THUISPLAAT ..... appendix 1E, F
Thuisspelend team *(definitie)* 1.1.4
TIEBREAK REGEL *(definitie)* 1.2.4
… verkeerde honkloper op de honken ..... 1.2.4 c; 5.9
TIJDELIJK HONKLOPER ('temporary runner') *(definitie)* 3.1.23; 3.2.7
TIK(KEN), reglementair *(definitie)* 5.1.42
… honkloper is uit ..... 5.1.42 a; 5.10.3 a) ii
… onreglementair ..... 5.10.4 g
… slagman-honkloper is uit ..... 5.1.42 a; 5.5.2 a) iii
… schijnbeweging ('fake tag') *(definitie)* ..... 5.1.17; 5.1.32 b) 3
'TIME' *(definitie)* 1.1.10
… onderbreking van de wedstrijd ..... 3.6.7 d-e
… spel is dood ..... 1.2.6 c
… teken scheidsrechter ..... appendix 5B i
TOESCHOUWER
… valt scheidsrechter fysiek aan ..... 1.2.1 e
… actie waardoor de wedstrijd wordt beëindigd ..... 1.2.1 e
… hindert ..... 5.1.7 b; 5.1.30 d
TOSS, MUNT ..... 1.1.4 a
'TRAPPED BALL' *(definitie)* 5.1.46
… niet beschouwd als opzettelijk laten vallen 5.1.29
… teken scheidsrechter ..... appendix 5B k

TWEEHONKSLAG (teken) ..... appendix 5B l

U

UIT
... gedwongen *(definitie)* 5.1.19
... slagman 5.4.4
... slagman-honkloper 5.5.2
... teken scheidsrechter ..... appendix 5B g
... verkeerde slagvolgorde ..... 5.4.1 effect
UIT DE WEDSTRIJD *(definitie)* 3.1.17
... veranderde en onreglementaire knuppel ..... 5.4.4 b) iii
... onreglementaire inzwaaiknuppel ..... 5.3 e) effect
UIT HET VELD ZENDEN *(definitie)* 3.1.3
... coach ..... 3.4 effect
... gebruik onreglementaire inzwaaiknuppel na waarschuwing ..... 5.3 c) iii effect
... honklopers wisselen van honk na aanvallend bezoek ..... 5.10.3 a) xiii effect
... manager ..... 3.2.8 effect b; 5.2 b effect
... ongerechtigde speler *(definitie)* 3.1.11
... onreglementaire speler keert terug ..... 4.8 effect
... opvolgende slagman draagt geen helm ..... 5.3.c) ii
... recht / beslissing van de scheidsrechter *(definitie)* 3.1.18
... resulteert in verloren verklaarde wedstrijd ..... 1.2.2 g-i
... speler weigert de wedstrijd tijdig te verlaten ..... 3.5.1 c) effect c
... speler weigert versieringen af te doen ..... 2.5.1 g
... teamlid ..... 3.5.1 a-c effect
... teamlid veegt lijnen slagperk uit ..... 5.4.3 d) vi (3)
... tikken zonder bal in bezit ..... 5.10.2 b
... uitlokken onreglementaire worp ..... 4.5 e
... velder leidt slagman af ..... 4.3.4 a
... vreemde substantie op de bal aanbrengen ..... 4.3.5 + effect
UITGESTELDE BESLISSING *(definitie)* ..... 5.1.12; 5.5.1 d) 1-4
... contact met losgeraakte uitrusting ..... 5.11 a) ii (6)
... hinderen plaatscheidsrechter ..... 5.10 3) d
... onreglementaire worp ..... 4.3.1 – 4.3.7 effect a-e
... obstructie *(definitie)* 5.1.32
... obstructie catcher *(definitie)* ..... 5.1.34 i; 5.5.1 d
... teken voor 'uitgestelde beslissing' ..... 5.5.1 d effect i; 5.10.3 d effect; 4.3.7 effect a-e; appendix 5B j
UITRUSTING (officieel) *(definitie)* 2.1.12; 2.3
... achtergebleven op het veld ..... 5.10.3 c) xii; 5.10.4 p
... blokbal door niet-officiële uitrusting slagpartij ..... 5.10.4 p
... blokbal door uitrusting veldpartij ..... 5.11 a) ii (5) effect
... losgemaakte uitrusting *(definitie)* 5.1.13
... raakt niet-officiële uitrusting van slagpartij ..... 5.10.4 p
UNIFORM 2.5; 2.6
... coaches ..... zie COACH, uniform
... niet standaard uniform en hoofdbedekking 2.5.1

… nummers ..... 2.5.1 d
… namen ..... 2.5.1 e
… scheidsrechters ..... appendix 5A c
… spelers 2.5.1
… teruggetrokken speler moet nummer wijzigen ..... 3.2.6 b
… verkeerd nummer op het line-up formulier ..... 3.2.1 e
… zonneklep ..... 2.5.1 a) ii

V

VANG *(definitie)* 5.1.9
… opzettelijk laten vallen ..... 5.1.29; 5.5.2 b) xiv
- honkloper moet terug ..... 5.5.2 b) xiv
- slagman-honkloper is uit ..... 5.5.2 a) v
- voorrang over binnenhoog 5.1.29
… 'trapped ball' *(definitie)* 5.1.29
… (on)reglementair gevangen bal *(definitie)* ..... 5.1.9 a; 5.1.24; 5.10.1 j
VELD
… binnenveld *(definitie)* 2.1.10
… buitenveld *(definitie)* 2.1.12
… condities ..... 3.6.2 a
VELDER(S) *(definitie)* 3.1.5
… belemmert (slagman-)honkloper (obstructie) ..... 5.1.32 b
… brengt geslagen bal op onbespeelbaar gebied ..... 5.11 effect b) i (3), effect b) i (6) a
… gebruikt onreglementaire handschoen 5.7
… onreglementair in de wedstrijd ..... 3.1.8 a, b
… laat de bal vallen bij een tikpoging ..... 5.11 effect a) ii (4)
… laat opzettelijk een vangbal vallen ..... 5.5.2 b) xiv
… leidt de slagman af ..... 4.3.4 a
… posities in het binnenveld ..... 3.2.2 a, b
… brengt de bal onopzettelijk op onbespeelbaar gebied ..... 5.11 effect a) ii (3)
… brengt/schopt opzettelijk de bal op onbespeelbaar gebied ..... 5.11 effect b) v
VELDPARTIJ *(definitie)* 1.1.2
VELDSCHEIDSRECHTER ..... appendix 5B k
VERANDERDE KNUPPEL ..... zie KNUPPEL, veranderde knuppel
VERDEDIGEND TEAM *(definitie)* 1.1.2
VERSIERSELEN, afleidende ..... 2.5.1 g
… speler uit de wedstrijd gezonden ..... 2.5.1 effect
VERVANGING(EN), wissel(s) ..... 3.2.1 a) ii; 3.2.8; 3.1.21
… appèl tegen onreglementaire vervanger ..... 3.2.8 effect
… gaat aan de wedstrijd deelnemen ..... 3.2.8 c
… gebruikt als plaatsvervangende speler ..... 3.2.6 e) i, ii
… geen recht op re-entry 3.1.18
… geen vervangers meer beschikbaar ..... 3.2.8 effect d) i
… komt terug in de wedstrijd ..... 3.1.8 b; 3.2.8 a
… mag niet meer deelnemen aan de wedstrijd als speler ..... 3.2.8 a
… mag toegevoegd worden aan de line-up ..... 3.2.1 c
… mag toegevoegd worden bij de plaatbijeenkomst ..... 3.2.3 c

… meerdere vervangingen zijn toegestaan ..... 3.2.8 a
… moet aan de scheidsrechter gemeld worden ..... 3.2.8 c
… niet-gemelde vervanging ..... 3.2.8 + effect
… niet-gemelde vervanging verricht een spelactie ..... 3.2.8 effect c
… ongemelde vervanging ..... 3.1.9; 3.2.8 d
… onreglementair ..... 3.1.10; 3.3.a) l; 3.2.8 effect a
… plaatsvervangende speler wordt niet als vervanger beschouwd ..... 3.2.6 c
… van gewonde honkloper ..... 3.2.3 c
VERWIJDERING UIT HET VELD 3.1.4
VERWIJDERING VAN DE WERPPOSITIE ..... 4.2.1 a) effect
VIER WIJD 5.1.1
… opzettelijk ..... 5.1.28; 5.5.1 c) ii
… slagman wordt slagman-honkloper ..... 5.5.1 c
… spel is dood ..... 5.5.1 b) ii
… wordt behandeld als een geslagen bal ..... 5.10.3 b) iii
VOORSPRONGREGEL *(definitie)* 1.2.3

W

WANT (1e honk / catcher) *(definitie)* ..... 2.2.13; 2.4.1 a
WEDSTRIJD (reglementair) *(definitie)* ..... 1.2.1 a-f
… winnaar van de wedstrijd *(definitie)* 1.2.7
… onderbreken van 3.6.7
… onreglementair ..... 1.2.1 f
WEDSTRIJD VERLOREN VERKLAARD *(definitie)* 1.1.3
… beslissing van de plaatscheidsrechter 1.1.3
… gebruik van een ongerechtigde speler ..... 3.2.8 effect f
… geen vervanger meer beschikbaar ..... 3.2.8 effect d) i
… gelijke stand ..... 1.2.1 b + f; 1.2.7 b
- wedstrijd officieel geëindigd ..... 1.2.1 d
- wedstrijd gaat door ..... 1.2.1 b
- wedstrijd moet overgespeeld worden ..... 1.2.1 f
… officiële eindstand ..... 3.5.1 c) effect
… ongerechtigde speler komt terug ..... 1.2.2 i
… redenen om wedstrijd verloren te verklaren ..... 1.2.2 a-j
… team heeft te weinig spelers ..... 3.2.2 a) effect
… teamlid weigert de wedstrijd te verlaten ..... 3.5.1 c) effect
WIEGEREN (VERDER) TE SPELEN ..... 1.2.2 b
WERPAFSTAND ..... appendix 1F
WERPBEWEGING, reglementair 4.3.3
WERPCIRKEL ..... appendix 1F
WERPER
… aangooi vanaf de werplaat 4.3.7
… aannemen van tekens van de catcher ..... 4.3.1 d
… bal schiet los uit de hand tijdens wind-up 4.6
… beperking officieel bezoek ..... 4.2.1 a) effect
… ‘crow hop’ (tweede afzet) ..... 4.1.2; 4.3.3 f
… geraakt werper *(definitie)* 5.1.22

… ingooien 4.4
… mag handen drogen met hars ..... 4.3.5 b-c
… mag niet naar een honk gooien (in contact met de werpplaat)..... 4.3.7
… mag niet doorgaan in de beweging na loslaten van de bal ..... 4.3.3 i
… moet binnen bepaalde tijd werpen (20 seconden) ..... 4.3.3 k; 5.4.3 a) iii
… moet in positie zijn ..... 4.3.1 b-c
… moet naar voren stappen bij de werpbeweging ..... 4.3.3 e
… onreglementair *(definitie)* 4.1.3; 4.8
… onreglementaire werper gaat opnieuw werpen ..... 5.1.34 v
… polsbandje niet toegestaan ..... 4.3.5 e
… schommelende werpbeweging (‘rocking motion’)..... 4.3.2 b
… snelle worp, ‘quick pitch’ *(definitie)* 4.1.8
… springen, ‘leaping’ *(definitie)*..... 4.1.4
… stapt reglementair van de werpplaat..... 4.3.7
… startende speler (werper) *(definitie)* 3.1.20
… stap moet voorwaarts zijn ..... 4.3.3 h
… steunvoet *(definitie)* 4.1.7
… tape om de vinger van de werphand ..... 4.3.5 e
… terugkeer op de werppositie ..... 4.7; 4.8 effect
… terugkeer in de wedstrijd 4.7
… teveel officiële aanvallende bezoeken ..... 4.2.1 a) effect
… verhindert de slagman naar de bal te slaan ..... 4.3.1-7 + effect
… vreemde substantie aan de werphand..... 4.3.5 a
… volledige stop ..... 4.3.1 e
… ‘wind-up’..... 4.3.2 a
… zweetbandje is niet toegestaan..... 4.3.5 e
WERPPLAAT..... appendix 1E
… werper moet in contact zijn ..... 4.3.1 c
WERPPOSITIE 4.3.1
WIJD
… afgeroepen door de scheidsrechter 5.4.3
… scheidsrechter, geen teken ..... appendix 5B c
WINNAAR, van de wedstrijd *(definitie)* 1.2.7
WISSEL(S) ..... zie VERVANGING(EN)pad
WORP, definitie..... 4.1.6; 4.1.9
… acties voorafgaand aan 4.3.1
… catcher staat niet in het catchersperk..... 3.2.2 b
… direct terug door de catcher ..... 4.3.6 b
… geen worp, ‘no pitch’..... 4.5
… teken scheidsrechter ..... appendix 5B o
… ingooi worpen, aantal..... 4.4 a + effect
… onreglementaire worp ..... 4.3.1-7 + effect
… onreglementaire handelingen ..... 4.3. 7 + effecten
… onreglementaire worp raakt slagman ..... 4.3.1 effect e
… opzettelijk laten vallen of rollen ..... 4.3.3 j
… opzettelijk vier wijd 5.1.28
… raakt slagman in de slagzone..... 5.1.22; 5.5.1 f
… reglementair worp..... 4.3.3

- raakt slagman 5.1.22
… schiet uit de hand van de werper 4.6
… snelle worp ..... 4.1.8; 4.5 b
… starten van de worp 4.3.2
… veldopstelling voor de worp 4.3.4
… vreemde substanties 4.3.5
… wilde worp 5.1.49
- verlaat het speelveld ..... 5.11 effect a) ii (2)
... bij een ‘squeeze play’ ..... 4.3.4 b) effect
… keuzerecht ..... 4.3.1 effect b, c
… wordt geannuleerd ..... 4.3.1 effect c

Z

ZONNEKLEP, uniform ..... 2.5.1 a) ii