

REGELKAART HONKBAL SENIOREN

Deze regelkaart is een beknopte weergave van de bepalingen in het Reglement van Wedstrijden en heeft betrekking op alle Honkbal Senioren-klassen. Mochten er verschillen zijn, dan is het RvW leidend.

Begrippen en afkortingen	Aangewezen slagman (DH) Afdeling Competitiezaken (CZ) Bondsbestuur (BB) Competitiebepalingen (CB) Digitaal Wedstrijdformulier (DWF) Hoofdklasse (HK) Promotie/degradatie (P/D) Reglement van Wedstrijden (RvW)	Artikel 6.13a - Wedstrijdduur	<u>HK, 1^e, 2^e en 3^e klasse:</u> <ul style="list-style-type: none"> Wedstrijdduur: 9 innings. Als na negen innings de stand gelijk is, wordt de wedstrijd met gebruik van de tie-break regel telkens met één inning verlengd totdat een beslissing is verkregen. In de tie-break start de slagman die als laatst een volledige slagbeurt heeft gehad in de vorige inning als looper op het tweede honk. Wedstrijdduur bij Play-offs, Holland Series of beslissingswedstrijd: 9 innings. Bij een gelijke stand wordt de wedstrijd telkens met één inning verlengd tot een beslissing is verkregen. <u>4^e klasse:</u> Wedstrijdduur: 9 innings. <u>5^e klasse:</u> Wedstrijdduur: 7 innings of maximaal 150 minuten, eventuele onderbreking niet meegerekend, een nog lopende inning wordt uitgespeeld. <u>6^e klasse:</u> Wedstrijdduur: 120 minuten, eventuele onderbreking niet meegerekend, een nog lopende inning wordt uitgespeeld.
Wedstrijdbepalingen	1. Spelregels Honkbal 2. Reglement van Wedstrijden 3. Competitiebepalingen		
Artikel 6.2a - Gesloten en Open klassen	<u>Gesloten klassen:</u> <ul style="list-style-type: none"> HK, 1^e, 2^e en 3^e klasse. Een team kan via het Licentie-reglement toetreden tot de HK. Een team kan via een verzoek aan het BB toetreden tot de 1^e klasse. Een team kan via P/D toetreden tot de 2^e of 3^e klasse. De P/D-regeling staat in de CB. <u>Open klassen:</u> <ul style="list-style-type: none"> 4^e, 5^e, en 6^e klasse. Deelname via vrije inschrijving. 		
Speelveld	<ul style="list-style-type: none"> Honkafstand: 27,50 meter Werpafstand: 18,45 meter 		
Artikel 4.11 - Veiligheidsbepalingen	<ul style="list-style-type: none"> Het BB adviseert elke werper en binnenvelder een gezichtsmasker te dragen. 		
Artikel 6.5 - Verplaatsen wedstrijd	Verzoek tot het verplaatsen van een wedstrijd moet door de vereniging, vergezeld van schriftelijke toestemming van de tegenpartij, uiterlijk 3x24 uur voor het aanvangstijdstip van de wedstrijd bij de CZ worden ingediend.		
Artikel 6.8 - Accommodatie en spelmateriaal	<ul style="list-style-type: none"> De ontvangende vereniging zorgt voor in goed verkerende accommodatie, veldmateriaal en voldoende speelballen (ter beoordeling van de scheidsrechter). Elk team moet voor de eigen spelers knuppels, uitrusting en spelmateriaal bij zich hebben. Uniforme kleding is verplicht voor de coaches in de coachvakken. Alleen aan de werper (indien hij honkloper is) en aan de coaches in de coachvakken is het toegestaan over de uniforme kleding een afwijkend kledingstuk te dragen. Op- of aanmerkingen over accommodatie en spelmateriaal moeten voor of tijdens de wedstrijd aan de scheidsrechter worden gemeld. 	Artikel 6.13a - Mercy rule	Een wedstrijd is eveneens beëindigd als één van beide teams in een wedstrijd na 7 volledige innings een voorsprong van 10 punten of meer heeft of wanneer het ontvangende team in 6 innings 10 punten of meer heeft gemaakt dan het bezoekende team in 7 innings. <u>5^e en 6^e klasse:</u> Een wedstrijd is eveneens beëindigd als één van beide teams in een wedstrijd na 5 volledige innings een voorsprong van 10 punten of meer heeft of wanneer het ontvangende team in 4 innings 10 punten of meer heeft gemaakt dan het bezoekende team in 5 innings.
		Artikel 6.13a - Werper U21	Een werper uit de leeftijdscategorie U21 mag maximaal 90 ballen gooien. De volgende rustperiodes gelden: <ul style="list-style-type: none"> - 1-25 ballen: geen verplichte rustdag. - 26-50 ballen: een rust van een volledige dag. - 51-75 ballen: een rust van twee volledige dagen. - 76-90 ballen: een rust van drie volledige dagen.
		Artikel 6.13a - Automatische nul	<u>6^e klasse:</u> Er mag met minder dan negen spelers worden gespeeld (geen automatische nul).

Artikel 6.13a - Onbeperkt wisselen	<u>6^e klasse:</u> Alle spelers staan in de slagvolgorde en mogen onbeperkt in en uit het veld worden gewisseld waarbij de oorspronkelijke slagvolgorde moet worden gehandhaafd.		<ul style="list-style-type: none"> • Bij een dubbelwedstrijd is het toegestaan de wedstrijddetails van beide wedstrijden na afloop van de tweede wedstrijd in het DWF in te vullen. • Bij het niet doorgaan van een wedstrijd moet het DWF door de aangestelde scheidsrechter onder opgave van de reden van het niet doorgaan worden ingevuld. De wedstrijdsecretaris van de thuis spelende vereniging kan het niet doorgaan van de wedstrijd ook via Sportlink Club invoeren. • De vereniging die het DWF niet tijdig, niet volledig of niet overeenkomstig de daarvoor gestelde regels heeft ingevuld, krijgt een administratieve heffing opgelegd. • De thuis spelende vereniging moet zorgdragen voor de aanwezigheid van in elk geval een smartphone of tablet met internetverbinding op het moment dat de wedstrijd op een accommodatie wordt gespeeld, zodat beide verenigingen en de scheidsrechter hun handelingen kunnen uitvoeren. • Als een vereniging op het DWF een fout constateert nadat dit formulier door de scheidsrechter is afgerond, dan kan de vereniging gebruikmaken van de bezwaarknop in het DWF. Het bezwaar wordt dan door de CZ in behandeling genomen.
Artikel 6.13 a - Aangewezen slagman - DH	<u>HK, 1^e, 2^e, 3^e, 4^e en 5^e klasse:</u> De DH is toegestaan. <u>6^e klasse:</u> Vanwege onbeperkt wisselen is het niet mogelijk een DH in te zetten.	Artikel 7.1 - Protesten	Als naar de mening van één van beide teams een scheidsrechter een spelregel onjuist heeft toegepast, dan kan het betrokken team zich beroepen op het oordeel van de Protest Commissie. In de 6 ^e klasse is het niet toegestaan een protest in te dienen.
Artikel 6.14 - Gelijk eindigen	In het RvW zijn de specifieke bepalingen van de regeling bij gelijk eindigen in de eindrangschikking opgenomen.	Artikel 4.8 - Vast spelen in een team	<ul style="list-style-type: none"> • Een wedstrijd is voor de telling van het aantal gespeelde wedstrijden van een speler bindend als die speler in de slagvolgorde staat of als wisselspeler in het veld is gekomen en aan de wedstrijd heeft deelgenomen en zodanig op het DWF staat. • Een speler die tijdens een competitiejaar in het hieronder genoemde aantal of meer wedstrijden van een team in een klasse heeft meegespeeld, mag in hetzelfde competitiejaar niet meer in wedstrijden van een lager team uitkomen. • Een speler in de leeftijdscategorie U21 kan zich in een kalenderjaar niet vastspelen in een jeugd- of seniorenteam.
Artikel 6.19 – DWF	<ul style="list-style-type: none"> • Beide verenigingen voeren uiterlijk 30 minuten voor aanvangstijd de spelersopgave in het DWF. • Deze spelersopgave bestaat uit: <ol style="list-style-type: none"> 1. Basisspelers: <ul style="list-style-type: none"> - Plek in slagvolgorde, nummer 1 t/m 9. Bij gebruik DH, wordt aan werper nummer 10 toegekend. - Positie in het veld. 2. Wisselspeler(s) (indien van toepassing) 3. Stafleden <p>Let op: In de 6^e klasse worden alle spelers op het DWF genoteerd:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plek in de slagvolgorde. - Positie in het veld hoeft NIET mag wel. • De scheidsrechter accordeert voor aanvang van de wedstrijd of uiterlijk binnen 10 minuten na afloop van de wedstrijd de spelersopgave van beide teams in het DWF. • Beide verenigingen noteren binnen 15 minuten na afloop van de wedstrijd de wisselers die daadwerkelijk aan de wedstrijd hebben deelgenomen op het DWF. • Uiterlijk 15 minuten na afloop van de wedstrijd komen coach of aanvoerder en scheidsrechter bij elkaar om de wedstrijddetails in het DWF in te vullen: <ul style="list-style-type: none"> - Uitslag - Wissels - Strafzaken - Status van de wedstrijd - Wedstrijdduur - Aantal gespeelde innings - Aanvullende opmerkingen • De scheidsrechter moet binnen 12 uur na afloop van de wedstrijd de wedstrijddetails definitief in het DWF vastleggen. • Bij een dubbelwedstrijd moeten beide verenigingen voor aanvang van de tweede wedstrijd de spelersopgave in het DWF van de tweede wedstrijd invoeren. 		

	<i>Klasse</i>	<i>Speler of werper</i>
	<i>Hoofdklasse</i>	15
	<i>1^e klasse</i>	15
	<i>2^e klasse</i>	12
	<i>3^e klasse</i>	12
	<i>4^e klasse</i>	12
	<i>5^e klasse</i>	12
	<i>6^e klasse</i>	n.v.t.