

OFFICIËLE SPELREGELS ***HONKBAL***

Uitgave 2012



WIJZIGINGEN

Ten opzicht van de uitgave 2011 zijn in deze editie **2012**, de volgende spelregels gewijzigd:

1.10 a.	Het slaghout
2.00	Tikken
2.00	Vang
3.15	Toevoeging N.B.
6.05 o.	Toevoegen
7.08 l.	Toevoegen
7.11	Tekst toevoegen
8.02 a. 1	Nieuwe tekst
8.02 d.	N.B. Toevoegen

De spelregelcommissie Honkbal

Februari 2012.

INHOUD

Regels	Pagina
WIJZIGINGEN	2
1.00 DOELSTELLINGEN VAN HET SPEL.....	4
2.00 VERKLARINGEN EN UITDRUKKINGEN.....	10
3.00 VOORBEREIDINGEN TOT HET SPEL	19
4.00 BEGIN EN EINDE VAN EEN WEDSTRIJD	24
5.00 WANNEER DE BAL IN SPEL OF DOOD IS	31
6.00 DE SLAGMAN.....	35
7.00 DE HONKLOPER	45
8.00 DE WERPER	55
9.00 DE SCHEIDSRECHTER	63
REGISTER	66

De toelichtingen op en de voorbeelden bij de spelregels zijn in *cursief* aangegeven.
De toelichtingen, voorbeelden en officiële beslissingen vormen een integrerend deel van de spelregels en zijn dus bindend.

1.00 DOELSTELLINGEN VAN HET SPEL

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

Het is niet nodig, dat een aanvoerder behoort tot een der negen spelers van een team. De niet-spelende aanvoerder moet echter wel lid zijn van de vereniging waarvoor hij als aanvoerder optreedt. Een persoon die als coach fungeert voor een andere vereniging dan waarvan hij lid is, behoeft hiervoor de toestemming van het bondsbestuur.

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

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

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

1.04 Het speelveld. Het veld moet worden uitgelegd volgens de hieronder volgende instructies, aangevuld met de tekeningen bij deze spelregels. Het binnenveld moet een vierkant zijn met zijden van 27,50 meter. Het buitenveld is het gebied tussen twee foutlijnen, gevormd door twee zijden van het vierkant te verlengen tot het buitenveldhek, als in de tekening aangegeven.

De afstand van de thuisplaat naar de dichtstbijzijnde afrastering, tribune of ander obstakel op goed gebied dient 98 meter of meer te zijn. Een afstand van 122 meter naar het midveld en 100 meter langs de foutlijn wordt als maximum aanbevolen. Het binnenveld moet dusdanig worden aangelegd dat de paden tussen de honken en de thuisplaat en het binnenveld zelf vlak zijn, met uitzondering van de werpheuvel. De werpplaat op de werpheuvel ligt 25,4 cm boven het niveau van de thuisplaat. De vorm van de werpheuvel is aangegeven op de tekening. Het binnenveld en het buitenveld, met inbegrip van de grenslijnen daarvan, zijn goed gebied en al het andere terrein is fout gebied. Zie tekening. Aanbevolen wordt dat de lijn van de thuisplaat door de werpplaat naar het tweede honk in oost-noordoostelijke richting loopt.

De afstand van de thuisplaat naar de afrastering daarachter dient tenminste 18,30 meter te bedragen. Aanbevolen wordt dat de afstand van de foutlijnen tussen de honken naar de dichtstbijzijnde afrastering, tribune of ander obstakel op fout gebied 18,30 meter is. Zie tekening.

Het vangersperk, de slagperken, de helpersvakken, de werpheuvel, de thuisplaatcirkel, de 1 meter -lijn en de inslagcirkels voor de volgende slagman moeten worden aangelegd zoals in de tekening staat aangegeven.

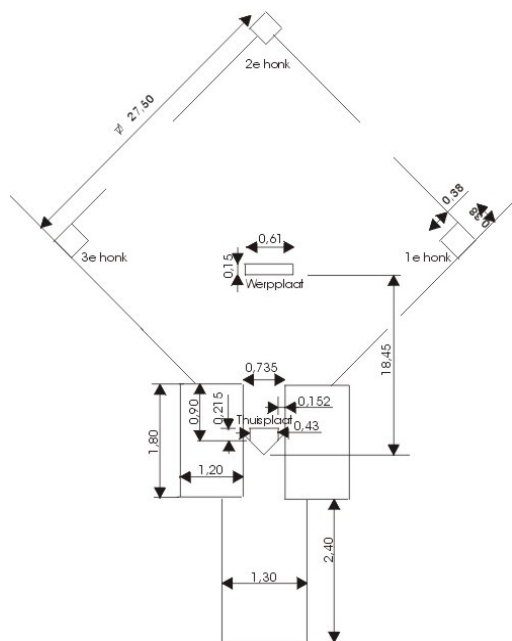
Voor de toepassing van de spelregels wordt op velden, waar zich geen werpheuvel bevindt, met de werpheuvel gelijkgesteld een cirkel, gemeten vanuit het punt 0,45 meter voor de werpplaat met een straal van 2,75 meter. Zie tekening.

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

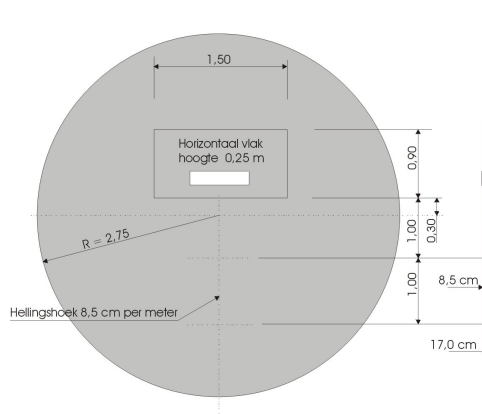
De foutlijnen en alle andere lijnen welke in de tekening vetgedrukt zijn moeten met kalk, krijt of ander materiaal worden aangegeven. De lijnen waarlangs het gras loopt en het met gras begroeide deel zoals deze op de tekening worden aangegeven, worden op verschillende velden aldus toegepast, maar dit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

Het tweede honkkussen moet bovenop de plaats van het tweede honk liggen. De kussens moeten 38 cm. in het vierkant zijn, niet dunner dan 7½ cm. en niet dikker dan 12½ cm. en gevuld met zacht materiaal.

1.07 De werpplaat is een rechthoek van wit rubber, van 15 x 61 cm. De plaat moet in de grond bevestigd worden als op de tekening aangegeven, zodanig dat de afstand tussen de achterzijde (punt) van de thuisplaat en de voorzijde (de naar het thuishonk gekeerde zijde) van de werpplaat 18,45 m. is.



Detail binnenveld



Detail werpheuvel

- 1.08** De ontvangende vereniging moet voor spelersbanken (dugouts) zorgen, één voor het ontvangende en één voor het bezoekende team. Deze banken moeten tenminste 8 meter van de lijnen tussen de honken verwijderd zijn.
- 1.09** De **bal** is een voorwerp gevormd door garen gewonden rond een kleine kern van kurk, rubber of gelijksoortig materiaal, bedekt met twee stukken wit paardenleer of rundleer, het geheel geperst en vast gestikt. De bal mag niet minder dan 141 gram en niet meer dan 149 gram wegen en moet een omtrek hebben tussen 229 en 235 mm.
- 1.10 GEWIJZIGD**
- Het slaghout moet zuiver rond zijn, zonder oneffenheden, niet langer dan 1.07 meter (42 inches) en mag nergens een groter diameter hebben dan 6.63 cm (2.61 inches). Het moet geheel van massief hout vervaardigd zijn.
NB: In wedstrijden mogen geen slaghouten bestaande uit twee of meer stukken of experimentele slaghouten worden gebruikt, tenzij deze door of namens het bondsbestuur zijn goedgekeurd.
 - Slaghouten met uitholling. In het einde (het z.g. dikke gedeelte) van het slaghout mag aan de bovenzijde een uitholling voorkomen. Deze uitholling mag maximaal 2½ cm diep zijn en moet een doorsnede hebben van minimaal 2½ cm en maximaal 5 cm. De uitholling mag geen rechte hoeken bevatten en mag geen vreemde substantie bevatten.
 - De greep van het slaghout mag over een afstand van ten hoogste 46 cm. gemeten vanaf de onderzijde, omwonden of bewerkt zijn met ieder materiaal of met iedere stof, teneinde het houvast te verbeteren. Indien deze bewerking heeft plaatsgevonden over een afstand van meer dan 46 cm., dit ter beoordeling van de scheidsrechter, mag het slaghout niet in een wedstrijd worden

gebruikt. De behandeling mag geen invloed hebben op het effect van het slaghout.

NB: Wanneer de scheidsrechter ontdekt dat het slaghout niet voldoet aan de bepalingen van regel 1.10(c) op een moment dat de bal in spel is of in spel is geweest, is dit geen aanleiding om de slagman uit te geven of uit het veld te zenden.

Toelichting: Indien de bewerking over een afstand van meer dan 46 cm heeft plaatsgevonden, dan zal de scheidsrechter, op eigen initiatief of indien er op geattendeerd door de tegenstander, de slagman opdragen een ander slaghout te gebruiken. De slagman mag het slaghout later in de wedstrijd alleen gebruiken indien het teveel aan bewerking is verwijderd. Indien er geen bezwaren zijn ingediend vóór het gebruik van het slaghout, dan zal een ontstane spelsituatie door overtreding van regel 1.10c niet ongeldig worden, en tegen een dergelijke situatie zijn geen protesten mogelijk.

Bestuursbesluit: Ongeacht het bepaalde in regel 1.10 is het gebruik van aluminium knuppels toegestaan, van een door of namens het bondsbestuur goedgekeurd type. De afmetingen van deze knuppels dienen gelijk te zijn aan de afmetingen van de slaghouten, als bedoeld in regel 1.10; de enig toegestane afwijking ligt in de soort van materiaal waarvan de knuppels vervaardigd zijn. Regel 1.10 blijft daarom onverminderd van kracht. Deze bepaling geldt tot nader order uitsluitend voor wedstrijden tussen verenigingen, aangesloten bij de KNBSB onderling, alsmede voor internationale wedstrijden welke niet op de een of andere wijze een officieel karakter dragen (z.g. "vriendschappelijke" wedstrijden).

Voor internationale wedstrijden welke in enige vorm een officieel karakter dragen (officiële interlandwedstrijden, Europa Cupwedstrijden etc.) blijft regel 1.10 in haar geheel van kracht, tenzij tussen de organiserende instanties anders is overeengekomen.

1.11

- a.
 1. Alle spelers van een team moeten honkbalpakken dragen die gelijk zijn van kleur, snit en model.
 2. Alle honkbalpakken dienen nummers van minimaal 15,24 cm hoog van een contrasterende kleur op de rug te hebben.
N.B. Leden van hetzelfde team mogen niet een zelfde nummer dragen (1 en 01 zijn voorbeelden van een zelfde nummer). Slechts de nummers 01 tot en met 99 mogen worden gebruikt. Spelers zonder rugnummer mogen niet aan het spel deelnemen.
 3. Indien enig deel van een ondershirt onder het honkbalpak zichtbaar is, dient dit voor alle spelers van gelijke kleur te zijn; slechts één kleur is toegestaan (dus geen samenstelling van verschillende kleuren). De mouwen van het shirt mogen niet wit zijn. Alle spelers met uitzondering van de werper mogen nummers, letters of emblemen op de mouwen van het shirt dragen.
 4. Een speler wiens honkbalpak afwijkt van dat van zijn medespelers, mag niet aan een wedstrijd deelnemen.
- b.
 1. Mouwlengten mogen bij de verschillende spelers variëren, maar de mouwen van elke speler afzonderlijk dienen van ongeveer dezelfde lengte te zijn.
 2. Een speler mag geen gespleten of ingeknipte mouwen hebben; evenmin mag aan de mouwen franje worden bevestigd.
- c. Een speler mag aan zijn honkbalpak geen band of ander materiaal bevestigen van een kleur welke afwijkt van het honkbalpak.
- d. Op het honkbalpak mogen geen figuren voorkomen die de vorm van een honkbal imiteren of suggereren.
- e. Glazen knopen en gepolijst metaal mogen niet op een honkbalpak worden gebruikt.
- f. Aan de honkbalschoenen mag aan voor of achterzijde niets anders worden bevestigd dan de normale schoen of teenijzers. Schoenen met scherpe punten gelijk aan bijvoorbeeld atletiek of golfschoenen mogen niet worden gedragen.

1.12

De achtervanger mag een leren want dragen met een omtrek van maximaal 96,5 cm. en een lengte van bovenzijde tot onderzijde van maximaal 39,5 cm. Deze maten zijn met inbegrip van alle veters en lederen band of bekleding die aan de buitenzijde van de want bevestigd zijn.

De ruimte tussen het duimgedeelte en het vingergedeelte van de want mag ten hoogste 15 cm. bedragen aan de bovenzijde en 10 cm. bij de splitsing van duim en wijsvinger.

Een web tussen duim en vingergedeelte mag ten hoogste 18 cm lang zijn, gemeten langs de bovenzijde, en ten hoogste 15 cm. lang zijn gemeten van bovenzijde naar de splitsing van duim en wijsvinger.

Het web mag bestaan uit veters of uit veters door lederen tunnels, of uit een stuk leer dat een verlenging mag zijn van de palm verbonden met de want door veters en zodanig vervaardigd dat het geen enkele van de hierboven genoemde maten overschrijdt.

1.13

De eerste honkman mag een lederen handschoen of want dragen met een lengte van bovenzijde tot onderzijde van ten hoogste 30,5 cm en een breedte van maximaal 20,5 cm, gemeten over de handpalm vanaf de splitsing van duim en wijsvinger tot de buitenzijde van de want. De ruimte tussen het duimgedeelte en het vingergedeelte van de want mag ten hoogste 10 cm. bedragen aan de bovenzijde van de want en 9 cm aan de splitsing van duim en wijsvinger.

De want moet zodanig gemaakt zijn dat deze ruimte permanent is en niet kan worden vergroot, verlengd, verwijd of verdiept door het gebruik van enig materiaal of door enige wijze van bewerking.

Het web van de want mag ten hoogste 12,5 cm. lang zijn, gemeten van de bovenzijde tot de splitsing van duim en wijsvinger. Het web mag bestaan uit veters of uit veters door lederen tunnels, of uit een stuk leer dat een verlenging mag zijn van de palm, verbonden met de want door veters en zodanig vervaardigd dat het geen enkele van de hierboven genoemde maten overschrijdt. Het web mag niet bestaan uit gedraaide of gewonden veters, of worden uitgediept zodat een vangnet ontstaat. De handschoen mag ieder gewicht hebben.

1.14

Elke velder anders dan de eerste honkman of achtervanger, mag een lederen handschoen dragen of gebruiken. De maten betreffende de afmetingen van de handschoen moeten worden gemeten aan de voorzijde van de handschoen, dat is de kant daarin de bal wordt gevangen. Het meetlint moet in contact met de oppervlakte van de handschoen worden gebracht, en het moet alle oneffenheden etc. van de handschoen bij het meten volgen.

De handschoen mag een lengte hebben van maximaal 30,5 cm., gemeten van enige van de vier vingertoppen door het gedeelte waarin de bal wordt gevangen, naar de onderzijde van de handschoen.

De handschoen mag een breedte hebben van maximaal 19,5 cm., gemeten vanaf de binnennaad aan de basis van de wijsvinger, over de basis van de andere vingers, naar de buitenkant van de pinkzijde van de handschoen. De ruimte of het gedeelte tussen duim en wijsvinger mag worden opgevuld met een lederen web. Dit web mag worden gemaakt van twee stukken leer die de ruimte tussen duim en wijsvinger geheel afsluiten, of van een aantal lederen tunnels, of een aantal lederen strips, of van lederen veters. Het web mag niet bestaan uit gedraaide of gewonden veters om er een vangnet van te maken. Wanneer het web is gemaakt om de gehele ruimte tussen duim en wijsvinger op te vullen, mag het web buigzaam zijn. Wanneer het web uit een aantal delen is samengesteld, moeten deze delen aan elkaar bevestigd worden. Deze delen mogen niet zodanig vervaardigd zijn dat zij uitdieping mogelijk maken als gevolg van krommingen of bochten in de delen onderling.

Het web moet vervaardigd zijn om de ruimte tussen duim en wijsvinger af te dekken. Deze ruimte mag ten hoogste 11,5 cm. bedragen aan de bovenzijde, maximaal 14,5 cm. van bovenzijde tot de splitsing van duim en wijsvinger en maximaal 9 cm. bij de splitsing tussen duim en wijsvinger. De ruimte tussen duim en wijsvinger mag aan de bovenzijde nergens meer bedragen van 11,5 cm.

Het web moet aan elke zijde worden vastgemaakt en ook aan onder- en bovenkant van de ruimte tussen duim en wijsvinger. Dit vastmaken moet geschieden met lederen veters, welke tegen losgaan beveiligd moeten zijn. Wanneer deze veters losgaan, of uitrekken, moeten zij opnieuw op de juiste wijze worden bevestigd of vastgemaakt, zodanig dat de voorgeschreven afmetingen niet worden overschreden.

De handschoen mag ieder gewicht hebben.

- A. breedte palm-19,5 cm.
- B. breedte palm-20,5 cm.
- C. opening van web aan bovenzijde-11,5 cm. (het web mag nergens groter zijn dan 11,5 cm.)
- D. opening van web aan onderzijde- 9 cm.
- E. afmeting web van bovenzijde tot onderzijde-14,5 cm.
- F. naad, lopend vanaf basis wijsvinger-14 cm.
- G. naad, lopend vanaf basis duim-14 cm.
- H. naad, lopend vanaf bovenkant duim via basis duim en wijsvinger naar bovenkant wijsvinger-35 cm.
- I. bovenkant duim tot onderzijde handschoen-19,5 cm.



- J. bovenkant wijsvinger tot onderzijde handschoen-19,5 cm.
- K. bovenkant middenvinger tot onderzijde handschoen-30,5 cm
- L. bovenkant ringvinger tot onderzijde handschoen-27,5 cm.
- M. bovenzijde pink tot onderzijde handschoen-23 cm.

1.15

- a. De handschoen van de werper mag niet wit, grijs, noch, naar de mening van een scheidsrechter, op wat voor manier dan ook afleidend zijn.
- b. Een werper mag geen enkele vreemde stof of anderszins aan zijn handschoen bevestigen van een kleur, die niet overeenkomt met die van zijn handschoen.
- c. De plaatscheidsrechter zal er voor zorgen dat een handschoen die regel 1.15a. of 1.15b. overtreedt uit de wedstrijd wordt verwijderd, of op zijn eigen initiatief, op aanbeveling van een andere scheidsrechter of na een klacht van de coach van de tegenpartij waar de plaatscheidsrechter het mee eens is.

1.16

Alle spelers dienen, terwijl zij aan slag zijn, een slaghelm met aan beide zijden oorbeschermers te dragen.

De helm dient te zijn voorzien van een niet te verwijderen keurmerk, naam en logo van NOC/SAE.

- a. Alle achtereinders moeten een beschermende helm dragen wanneer zij hun positie als achtereinder uitoefenen.
- b. Alle batboys/girls moeten een beschermende helm met aan beide zijden oorbeschermers dragen wanneer zij hun taak uitoefenen.
- c. Alle achtereinders moeten, wanneer zij hun positie als achtereinder uitoefenen, een keelbeschermer dragen.

NB: het wordt aanbevolen om coaches die bij het 1^e en 3^e honk in het helpersvak staan een beschermende helm te laten dragen.

1.11-1.16

Indien de scheidsrechter enige overtreding van deze regels constateert, moet hij opdracht geven deze overtreding te corrigeren. Indien dat niet binnen redelijke tijd geschiedt, zulks naar het oordeel van de scheidsrechter, moet hij deze overtreder het (verder) deelnemen aan de wedstrijd ontzeggen.

Het bondsbestuur wijst erop dat honkbalpetten tot de officiële uitrusting behoren. Scheidsrechters worden verzocht erop toe te zien dat dit voorschrift wordt nageleefd.

2.00 VERKLARINGEN EN UITDRUKKINGEN

(alle uitdrukkingen in regel 2.00 zijn in alfabetische volgorde)

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

Een **aanvoerder** is een lid van een vereniging al dan niet met een team meespelend, die door zijn vereniging is aangewezen om de leiding van dat team op zich te nemen. Hij vertegenwoordigt het team tegenover de scheidsrechters en de tegenpartij. Hij is tegenover de scheidsrechters aansprakelijk voor het gedrag van zijn medespelers.

Indien een aanvoerder het veld verlaat dient hij een opvolger aan te wijzen. Blijft hij in gebreke, dan moet de plaatscheidsrechter een teamgenoot als aanvoerder aanwijzen.

De **achtervanger** (ook genoemd vanger of catcher) is de speler van de veldpartij die plaats neemt achter het thuishonk.

Appelleren is de handeling van een speler van de veldpartij, die beweert dat de slagpartij de regels overtreden heeft. (7.10).

Bank. Zie spelersbank.

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

Indien een geslagen bal kennelijk een "binnenhoog" zal worden, dient de scheidsrechter ten behoeve van de honklopers onmiddellijk "binnenhoog" te roepen. Indien de bal zich in de nabijheid van de foullijnen bevindt dient de scheidsrechter "binnenhoog, mits goed" te roepen. De bal is in spel en lopers mogen opschuiven met het risico dat de bal gevangen wordt, of het honk opnieuw aanraken en dan opschuiven, nadat de bal gevangen is, zoals bij elke hoge bal. Indien de bal fout gaat, wordt gehandeld als bij elke foutslag.

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

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

Wanneer binnenhoog wordt afgeroepen, mogen honklopers op eigen risico opschuiven.

Wanneer, nadat binnenhoog is afgeroepen, een binnenvelder de goedgeslagen bal opzettelijk laat vallen, blijft de bal in het spel ondanks het bepaalde in regel 6.05(l). De binnenhoogregel heeft voorrang.

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

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

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

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

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

Een coach mag als helper optreden.

Een coach mag eventueel als aanvoerder optreden; indien hij van deze bevoegdheid gebruik maakt, neemt hij alle rechten en plichten van de aanvoerder over welke zijn omschreven in:

- a) de officiële spelregels;
- b) hoofdstuk 6 van het reglement van wedstrijden, betrekking hebbende op "Protesten";
- c) het reglement tucht- en geschillenrechtspraak.

Het is de coach niet toegestaan een keuze uit deze taken te maken. Treedt hij als aanvoerder op, dan dient hij dit in de betreffende wedstrijd voor alle onder a) t/m c) genoemde rechten en plichten te doen.

Er kan slechts één persoon het team tegenover de plaatscheidsrechter vertegenwoordigen. Voor de aanvang van een wedstrijd dient duidelijk aan de scheidsrechter(s) kenbaar te worden gemaakt, wie als vertegenwoordiger namens het team zal optreden, en alleen deze persoon onderhoudt contact met de scheidsrechter.

Een **dode bal** is een bal die niet in het spel is, tengevolge van een reglementaire tijdelijke onderbreking van het spel.

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

- a. Een gedwongen dubbelspel is een situatie waarin twee spelers worden uitgemaakt op een gedwongen loop;
- b. Een "omgekeerd gedwongen dubbelspel" is een situatie waarbij de eerste nul wordt gemaakt door een gedwongen loop en de tweede nul wordt gemaakt tegen een honkloper die niet meer wordt gedwongen om op te schuiven omdat de "dwang" door de eerste nul is vervallen.

Voorbeelden van "omgekeerd gedwongen dubbelspelen":

1. looper op eerste honk, slagman slaat grondbal naar eerste honkman, die op het eerste honk stapt (één nul) en dan naar de tweede honkman of korte stop gooit voor de tweede nul (honkloper moet getikt worden).
2. alle honken bezet, geen nullen; slagman slaat grondbal naar de eerste honkman die op het eerste honk stapt (één nul) en dan naar de achtervanger gooit voor de tweede nul (honkloper moet getikt worden).

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

Dugout. Zie spelersbank.

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

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

Foutlijnen zijn de lijnen (genoemd in regel 1.04) die lopen van het thuishonk langs 1^e en 3^e honk tot het einde van het speelveld. De lijnen behoren tot goed gebied.

Een **foutslag** is een geslagen bal welke blijft liggen op fout gebied tussen thuishonk en 1^e honk, of tussen thuishonk en 3^e honk, of die in fout gebied is of daarboven als hij voorbij 1^e of 3^e honk in het buitenveld springt, of die voorbij 1^e of 3^e honk voor het eerst in fout gebied de grond raakt, of die in of boven fout gebied de scheidsrechter of een speler raakt, of enig ander voorwerp dat niet tot het speelveld behoort.

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

Officiële beslissing: Een geslagen bal raakt de werpplaat en springt, zonder een velder aan te raken of door deze aangeraakt te zijn, over het hoofd van de achtervanger of via een andere plaats in fout gebied tussen thuisplaat en eerste honk, of tussen thuisplaat en derde honk, en blijft daar liggen. Dit is een foutslag.

Een **fouttip** is een geslagen bal die rechtstreeks en zonder van richting te veranderen van het slaghout in de handen van de achtervanger komt en reglementair wordt gevangen. Het is alleen een fouttip indien de bal wordt gevangen. Elke fouttip die gevangen wordt geldt als een slag en de bal is in spel. Het is geen vang indien de bal terugstuit van lichaam of kleding van de achtervanger en daarna gevangen wordt, tenzij de bal eerst de hand of handschoen van de achtervanger heeft geraakt.

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

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

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

Voorbeeld: Geen gedwongen uit. Een nul. Lopers op het eerste en derde honk. De slagman slaat een hoge bal en wordt uitgevangen. Twee nullen. Loper op het derde honk raakt opnieuw zijn honk aan en komt vervolgens binnen. Loper op het eerste honk tracht zijn honk opnieuw aan te raken voordat de bal naar dit honk wordt aangegoooid, maar hij is niet tijdig terug, en gaat uit. Drie nullen. Indien naar de mening van de scheidsrechter de loper van drie de thuisplaat had aangeraakt voordat de bal op het eerste honk kwam, is het gescoorde punt geldig.

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

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

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

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

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

Een **goede slag** is een geslagen bal, welke blijft liggen op goed gebied tussen thuishonk en 1^o honk, of tussen thuishonk en 3^o honk. of die in of boven goed gebied is als hij voorbij het 1^o of 3^o honk in het buitenveld springt, of die het 1^o, 2^o of 3^o honk raakt, of die voor het eerst in goed gebied de grond raakt op of voorbij het 1^o of 3^o honk, of die in of boven goed gebied de scheidsrechter of een speler raakt, of die, terwijl hij nog boven goed gebied is, in vlucht het speelveld verlaat.

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

Goede slag. Indien een hoge bal in het binnenveld terechtkomt tussen thuisplaat en eerste honk, of tussen thuisplaat en derde honk en vervolgens op fout gebied terechtkomt zonder een speler of scheidsrechter te hebben aangeraakt en alvorens het eerste of derde honk voorbijgegaan te zijn, is het een foutslag; of indien de bal op fout gebied blijft liggen of wordt aangeraakt door een speler op fout gebied, is het eveneens een foutslag. Indien een hoge bal op het eerste of derde honk terechtkomt, of voorbij deze honken op goed gebied en vervolgens in fout gebied terechtkomt, is het een goede slag. Verenigingen wordt aangeraden om aan het einde van beide foullijnen duidelijk deze lijnen te markeren door middel van witte stokken, hetgeen een betere beoordeling in de hand werkt.

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

De **helper** is een lid van de slagpartij (in uniform) die plaats neemt in het helpersperk bij het 1^e of 3^e honk om de honkloper(s) of slagman aanwijzingen te geven.

Hinderen.

- a. Hinderen door de **slagpartij** is een handeling, waarbij enige speler van de veldpartij die de bal tracht te spelen, met woord of daad gehinderd of belet wordt dit te doen. Indien de scheidsrechter de slagman, de slagman/honkloper of een honkloper uitgeeft wegens hinderen, moeten alle andere honklopers terugkeren naar het laatste honk dat zij naar het oordeel van de scheidsrechter reglementair hadden aangeraakt op het ogenblik van hinderen, tenzij volgens de spelregels een andere beslissing noodzakelijk is (zie regel 7.09).

Hinderen. In geval dat de slagman/honkloper het eerste honk nog niet heeft bereikt moeten alle lopers terugkeren naar het honk dat het laatst door hen reglementair was aangeraakt op het moment van de worp.

- b. Hinderen door de **veldpartij** is een onreglementaire handeling, waarbij de slagman gehinderd wordt bij het slaan van de bal of hem belet wordt dit te doen.
- c. Hinderen door de **scheidsrechter** vindt plaats:
1. als hij de achtereenvolgende belemmert bij het doen van een aangooi om het stelen van een honk te voorkomen, of
 2. wanneer een goed geslagen bal een scheidsrechter raakt op goed gebied voordat de bal een velder passeert (zie regel 5.09 en 6.08).
- NB:** Hinderen door de **scheidsrechter** kan ook plaatsvinden indien een scheidsrechter een achtereenvolgende hindert bij het teruggooien van de bal naar de werper.
- d. Hinderen door een **toeschouwer** vindt plaats als deze over de afrestering reikt of het speelveld betreedt en (1) een bal aanraakt die in spel is of (2) een speler aanraakt en daardoor hindert bij een poging om een bal die in spel is, te spelen (zie regel 3.16).

Bij hinderen is de bal altijd dood.

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

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

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

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

Een speler is o.a. "in" wanneer hij een honk bereikt eerder dan of gelijk met een naar dat honk aangegooide bal.

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

Ingesloten is een looper wanneer de veldpartij tracht hem tussen de honken uit te maken.

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

Een **line-drive** is een geslagen bal die rechtstreeks en zonder van richting te veranderen van het slaghout in de richting van een velder gaat zonder de grond te raken.

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

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

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

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

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

Officiële waarschuwing is een handeling van de scheidsrechter, wanneer deze een speler, coach, helper of verenigingsofficial (in het bijzijn van de aanvoerder van het betrokken team) mededeelt dat de door de betrokken persoon begane onreglementaire handeling of diens gedrag niet langer kan worden getolereerd. Van een officiële waarschuwing wordt rapport uitgebracht door de betreffende scheidsrechter aan de strafcommissie c.q. het bondsbestuur (zie ook het reglement van wedstrijden en het reglement tucht- en geschillenrechtspraak).

Onreglementair betekent in strijd met de spelregels.

Een **onregelmatige worp** is:

1. een door de werper naar de slagman geworpen bal, waarbij de werper met zijn steunvoet niet in contact is met de werplaat;
2. een snelle worp.

Een onregelmatige worp met een looper of loopers op de honken wordt bestraft met "schijn".

Ontzeggen. Op grond van het geen in de spelregels is bepaald kan de scheidsrechter een speler, helper of coach het (verder) deelnemen aan een wedstrijd ontzeggen. De betrokken persoon mag dan niet langer aan de wedstrijd deelnemen, maar hoeft het speelveld niet te verlaten.

Hiervan wordt geen rapport uitgebracht aan de strafcommissie c.q. het bondsbestuur; wel dient een aantekening ter zake op de scorekaart en wedstrijdformulieren te worden geplaatst.

NB: het betreft hier overtredingen van de regels 1.11-1.16, 3.02, 8.02(a)(1) en 8.02(c), 9.01(d).

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

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

Een **punt** wordt gemaakt door een speler van de slagpartij, die van slagman honkloper wordt en het 1^e, 2^e, 3^e en thuishonk in die volgorde aanraakt.

Raken. Een speler of scheidsrechter (aan)raken houdt in het raken van enig deel van diens lichaam, kleding of uitrusting.

Reglementair betekent in overeenstemming met de spelregels.

Een **reglementaire wedstrijd.** Zie regels 4.10 en 4.11.

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

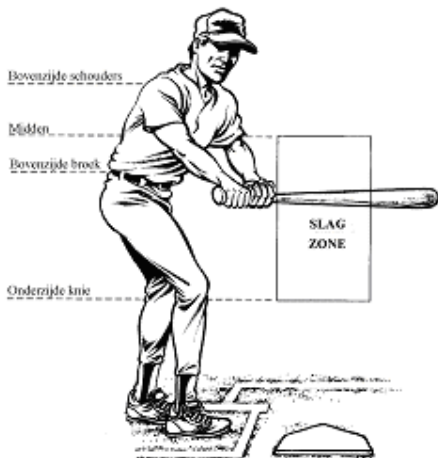
Een **slag** is een reglementair geworpen bal die als zodanig wordt afgeroepen door de scheidsrechter indien:

- de slagman naar de bal slaat en deze mist;
- er niet naar geslagen wordt, terwijl enig deel van de bal door enig deel van het slaggebied gaat;
- de bal door de slagman buiten de foutlijnen wordt geslagen, wanneer hij nog geen twee slag heeft;
- een stootslag buiten de foutlijnen terecht komt;
- de bal de slagman raakt, terwijl deze er naar slaat;
- de bal de slagman in vlucht in het slaggebied raakt;
- de handeling van de slagman resulteert in een fouttip.

Het **slaggebied** is dat deel boven de thuisplaat dat zich bevindt tussen

- de bovenzijde: een horizontale lijn die loopt midden tussen de bovenzijde van de schouders van de slagman en de bovenzijde van de broek van zijn uniform, en
- de onderzijde: de onderkant van de knieschijf van de slagman.

Het slaggebied moet worden bepaald aan de hand van de houding van de slagman wanneer hij gereed staat om naar een geworpen bal te slaan.



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

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

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

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

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

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

"Spelen" is de opdracht van de scheidsrechter om de wedstrijd te beginnen of om het spel te hervatten als de bal dood is geweest.

De **spelersbank** (dugout) is een overdekte, door een hekwerk (met twee open uitgangen) afgeschermd zitgelegenheid, aangelegd volgens door de KNBSB op te stellen voorschriften, die gereserveerd is voor spelers, reserves en andere teamgenoten in uniform, wanneer zij niet actief aan het spel deelnemen (zie toelichting 3.13).

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

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

Een **stootslag** is een geslagen bal waarnaar niet wordt gezwaid, maar welke met het slaghout tegengehouden en zachtjes het veld ingeduwd wordt.

"Stop" is de aankondiging door een scheidsrechter van een reglementaire onderbreking van het spel. De bal is dan dood.

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

Terugkeren. Zie "opnieuw aanraken".

De **thuisclub** is de vereniging op wier terrein de wedstrijd wordt gespeeld. Indien de wedstrijd op neutraal terrein wordt gespeeld, wordt onderling overeengekomen welke van de twee het thuis spelende team is.

Tikken is de handeling van een velder, die een honk aanraakt met zijn lichaam terwijl hij de bal in zijn hand of zijn handschoen houdt; of het (aan)raken van een loper met de bal of met de hand of handschoen waarin zich de bal bevindt, terwijl hij de bal stevig in zijn hand of handschoen houdt. **Het is echter geen tikactie, indien hij gelijktijdig met of onmiddellijk na zijn contact met een honk of contact met een loper de bal laat vallen. Voor het vaststellen van de geldigheid van de tikactie moet de velder de bal lang genoeg vasthouden om te bewijzen dat hij volledige controle over de bal had en dat het loslaten daarvan uit eigen vrije wil gebeurt. Als de velder de tikactie gemaakt heeft en de bal laat vallen terwijl hij hem wil aangooien zal de tikactie worden beschouwd als te zijn gemaakt.**

Onder **topsportcompetitie** wordt verstaan de reeks wedstrijden die worden gespeeld door teams die door het bondsbestuur in deze competitie zijn ingedeeld.

NB: Voor jeugd wedstrijden gelden de bepalingen als omschreven in het jeugdreglement.

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

Uit het veld zenden. De scheidsrechter kan een speler, coach, helper of verenigingsofficial of andere bij het spel betrokken personen wegens onreglementaire handelingen, onbehoorlijk gedrag, wangedrag etc. (ter beoordeling van de scheidsrechter) uit het veld zenden. De betrokken persoon mag dan niet langer aan de wedstrijd deelnemen en dient zich verder te houden aan het geen ter zake in regel 4.07 is bepaald. Van het uit het veld zenden wordt rapport uitgebracht door de betreffende scheidsrechter aan de strafcommissie c.q. het bondsbestuur (zie ook het reglement van wedstrijden en het reglement tucht- en geschillenrechtspraak).

Een **vang** is een handeling van een speler van de veldpartij waarbij hij de bal in vlucht in zijn hand of handschoen in bezit krijgt en deze stevig vasthoudt; vooropgesteld dat hij, om de bal in zijn bezit te krijgen, geen gebruik maakt van zijn pet, beschermer, zak of enig ander deel van zijn uniform. Het is echter geen vang indien hij gelijktijdig met of onmiddellijk na zijn contact met de bal in botsing komt met een speler of met een hek, of indien hij valt en als gevolg van een en ander de bal laat vallen.

Het is geen vang wanneer een velder een hoge bal aanraakt, de bal vervolgens een speler van de slagpartij of een scheidsrechter raakt en daarna door een velder wordt gevangen. **Voor het vaststellen**

van de geldigheid van de vang moet de velder de bal lang genoeg vasthouden om te bewijzen dat hij volledige controle over de bal had en dat het loslaten daarvan uit eigen vrije wil gebeurt. Als de velder de vang gemaakt heeft en de bal laat vallen terwijl hij hem wil aangooien zal de bal worden beschouwd als te zijn gevangen.

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

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

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

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

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

Velderskeus is de handeling van een velder die een goed geslagen groundbal verwerkt en deze niet aangooit naar het 1^e honk om de slagman/honkloper uit te maken, maar naar een ander honk, teneinde te trachten een voorafgaande loper uit te maken. Deze uitdrukking wordt ook gebruikt door scorers in de volgende gevallen:

- a. om op de scorekaart de honken te verantwoorden die een slagman/honkloper verder komt dan het 1^e honk, na het geven van een honkslag, wanneer de velder die de honkslag verwerkt tracht een voorafgaande loper uit te maken;
- b. om op de scorekaart aan te tekenen wanneer een honkloper een of meer honken verder is gegaan (behalve door een gestolen honk of een fout), terwijl een velder tracht een andere loper uit te maken;
- c. om op de scorekaart aan te tekenen wanneer een honkloper een honk verder is gegaan zonder dat de veldpartij een poging heeft gedaan om het uit te maken (ongehinderd gestolen).

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

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

Verlaten van het speelveld. In bepaalde, in de spelregels genoemde gevallen, kan de scheidsrechter een speler, helper of coach gelasten het speelveld te verlaten. De betrokken persoon mag niet verder aan de wedstrijd deelnemen en dient zich verder te houden aan hetgeen ter zake in regel 4.07 is bepaald. Hiervan wordt geen rapport uitgebracht aan de strafcommissie c.q. het bondsbestuur; wel dient een aantekening op de scorekaart en wedstrijdformulieren te worden geplaatst.

NB: het betreft hier overtredingen van de regels 3.13, 4.05(b), 4.06 en 4.08.

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

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

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

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

Wijd is een geworpen bal die niet in vlucht door het slaggebied gaat en waarnaar door de slagman niet wordt geslagen.

Wijd. Indien een geworpen bal de grond raakt en daarna door het slaggebied springt, is het een "wijd". Indien deze worp de slagman raakt, moet hem het eerste honk worden toegekend. Indien de slagman op deze worp slaat terwijl hij reeds twee slag heeft, kan de bal voor de toepassing van regels 6.05(c) en 6.09(b) niet als gevangen worden beschouwd. Indien de slagman naar deze worp slaat en de bal raakt, moet de verdere spelsituatie worden beoordeeld alsof hij een geworpen bal in vlucht had geslagen.

4 – Wijd is het recht op het 1^e honk van een slagman naar wie tijdens zijn slagbeurt vier ballen buiten het slaggebied zijn geworpen.

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

Worp. Zie "geworpen bal".

3.00 VOORBEREIDINGEN TOT HET SPEL

3.01

Voordat de wedstrijd aanvangt moet de scheidsrechter:

- a. erop toezien dat aan alle regels betreffende spelbenodigdheden en uitrusting van de spelers is voldaan;
- b. erop toezien dat alle lijnen van het speelveld (de vetgedrukte lijnen in de tekening bij deze spelregels) met kalk, krijt of ander wit materiaal duidelijk zichtbaar op de grond of het gras zijn aangebracht;
- c. van de thuisclub een voldoende aantal ballen ontvangen, die in uitstekende staat verkeren. De ballen dienen gerubd te zijn zodat de beschermlaag is verwijderd. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter;
- d. erop toezien dat de thuisclub voldoende ballen in reserve heeft die in uitstekende staat verkeren en zo nodig onmiddellijk beschikbaar zijn. Ook deze ballen dienen gerubd te zijn zodat de beschermlaag is verwijderd. Dit ter beoordeling van de scheidsrechter;

c-d: Ballen mogen slechts door de plaatscheidsrechter in spel worden gebracht. De thuisspelende vereniging dient er zorg voor te dragen dat er te allen tijden een voldoende aantal in uitstekende staat verkerende ballen (dit ter beoordeling van de scheidsrechter) beschikbaar is om een wedstrijd volledig te kunnen (uit)spelen.

- e. voldoende ballen in zijn bezit hebben, welke voorraad zo nodig gedurende de wedstrijd moet worden aangevuld indien de scheidsrechter dit verlangt. Deze ballen moeten in het spel worden gebracht:
 1. wanneer een bal uit het veld is geslagen of tussen de toeschouwers terecht is gekomen;
 2. wanneer een bal niet langer gebruikt kan worden, dit ter beoordeling van de scheidsrechter;
 3. wanneer de werper om een andere bal vraagt.
- f. bij gebruik van een zakje hars erop toezien dat het zakje hars op de grond achter de werpplaat wordt neergelegd.

De scheidsrechter mag pas een nieuwe bal in het spel brengen als iedere spelactie geëindigd en het spel dood is. Indien een aangegooide of geslagen bal uit het speelveld gaat, moet het spel eerst met een nieuwe bal worden hervat wanneer de lopers de honken hebben bereikt waarop zij recht hebben gekregen.

Indien bij een homerun de bal uit het speelveld is geslagen moet de scheidsrechter geen nieuwe bal aan werper of achtervanger geven voordat de slagman die de homerun geslagen heeft, de thuisplaat is gepasseerd.

3.02

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

Strafbepaling: De scheidsrechter moet de bal in beslag nemen en de overtreder het (verder) deelnemen aan de wedstrijd ontzeggen.

Voor regels betreffende een werper die de bal beschadigt, zie regels 8.02(a)(2 t/m 6).

3.03

Te allen tijde (wanneer het spel dood is) mag (mogen) gedurende een wedstrijd een speler (of spelers) worden vervangen. De invallende speler moet slaan op de plaats van de speler die hij vervangt in de slagvolgorde van zijn team. Een speler die wordt vervangen, kan in die wedstrijd niet opnieuw aan het spel deelnemen. Indien een vervangen speler probeert opnieuw aan het spel deel te nemen, of aan het spel deelneemt, dan zal de plaatscheidsrechter, na de aanwezigheid van de speler opgemerkt te hebben of na erop opmerkzaam op te zijn gemaakt door een andere scheidsrechter of één van beide aanvoerders, de aanvoerder opdragen de speler onmiddellijk te verwijderen uit de wedstrijd. Indien de opdracht plaatsheeft voordat het spel is voortgezet, dan mag de vervanger aan de wedstrijd deelnemen.

Indien de opdracht plaatsheeft nadat het spel is voortgezet, met de vervangen speler in de wedstrijd, dan zal de vervangende speler worden geacht te zijn vervangen (alsook de oorspronkelijk vervangen speler) en hij kan in die wedstrijd niet opnieuw aan het spel deelnemen.

Indien een invaller in de plaats komt van een aanvoerder, mag laatstgenoemde als zodanig blijven fungeren. Wanneer twee of meer invallers van de veldpartij gelijktijdig aan het spel gaan deelnemen, dient de aanvoerder, onmiddellijk voordat zij hun plaats in het veld innemen, aan de plaatscheidsrechter op te geven op welke plaats deze spelers in de slagvolgorde zullen worden geplaatst en de plaatscheidsrechter moet dit aan de scorer mededelen of laten mededelen. Indien deze inlichtingen niet onmiddellijk aan de plaatscheidsrechter worden verstrekt zal deze het recht hebben de plaats van de invallers in de slagvolgorde te bepalen.

Een werper mag slechts 1x per inning van positie wisselen, m.a.w. het moet de werper niet worden toegestaan om meer dan 1x per inning een andere positie dan die van werper in te nemen.

Iedere speler (behalve een werper) die invalt voor een geblesseerde speler mag vijf ballen aangooien om zich op te warmen (voor de werper geldt regel 8.03).

Elke spelsituatie terwijl een speler aan het spel deelneemt na te zijn vervangen is geldig.

Indien, naar de mening van een scheidsrechter, de speler opnieuw deelneemt aan het spel in de wedstrijd terwijl hij weet dat hij vervangen is, kan de scheidsrechter de coach uit de wedstrijd sturen.

Voorbeeld: werper ruilt tijdens een inning met de middenvelder. Zolang de werper in het veld staat wordt hij als velder beschouwd en mag hij dus onbeperkt van veldpositie wisselen. Komt hij echter diezelfde inning weer als werper op de plaat, dan mag hij daarna in diezelfde inning niet opnieuw met een velder van plaats ruilen. Uiteraard mag deze werper dan wel vervangen worden volgens regel 3.03 (d.w.z. dat hij dus die wedstrijd niet meer meespeelt).

3.04

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

Deze regel is uitsluitend van kracht voor de topsportcompetitie. Voor de overige klassen geldt het volgende:

Slechts met toestemming van de aanvoerder van de tegenpartij mag voor een honkloper een andere speler lopen, wiens naam voorkomt op de scorekaart; dit mag slechts gebeuren, indien de te vervangen honkloper het eerste honk heeft bereikt en de bal buiten spel is. Deze plaatsvervanger moet degene zijn, die vóór de te vervangen honkloper het laatst aan slag is geweest en zelf geen honkloper is. Bereikt de slagman op eigen slag het 2^e of 3^e honk, dan moet de aanvoerder van de tegenpartij opnieuw toestemming tot vervanging geven.

3.05

- a. De werper, genoemd in de slagvolgorde overhandigd aan de plaatscheidsrechter, als bepaald in regel 4.01, moet naar de 1^e slagman of enige invaller voor deze werpen, totdat deze slagman is uitgemaakt of het 1^e honk heeft bereikt, tenzij deze werper een verwonding oploopt of onwel raakt waardoor hij, naar de mening van de plaatscheidsrechter, niet langer in staat is om te werpen.
- b. Indien de werper wordt vervangen, moet de invaller-werper naar de persoon dan aan slag, of een invaller voor deze, blijven werpen totdat deze slagman uitgemaakt is of het eerste honk heeft bereikt, of totdat er van de slagpartij drie man uit zijn. Dit geldt niet indien deze werper een verwonding oploopt of onwel raakt waardoor hij, naar de mening van de plaatscheidsrechter, niet langer in staat is om te werpen.
- c. Indien een werper ten onrechte wordt vervangen, dient de plaatscheidsrechter ervoor te zorgen dat de juiste werper opnieuw zijn taak opvat totdat aan de bepalingen van deze regel is voldaan. Indien de onjuiste werper een worp uitvoert, is iedere spelsituatie die hieruit ontstaat reglementair. De onjuiste werper wordt de juiste werper zodra hij de eerste worp naar de slagman uitvoert, of zodra enige loper is uitgemaakt.

Indien wordt getracht een werper te vervangen in strijd met regel 3.05(c) moet de scheidsrechter het overtredende team erop wijzen dat dit niet mogelijk is. Indien de plaatscheidsrechter per ongeluk de onjuiste werper aan de scorer heeft doorgegeven, moet hij de situatie alsnog

herstellen voordat de onjuiste werper een worp uitvoert. Indien de verkeerde werper eenmaal een worp heeft uitgevoerd is hij de juiste werper geworden.

3.06

De aanvoerder van een team moet de plaatscheidsrechter onmiddellijk in kennis stellen van iedere vervanging en moet aan de plaatscheidsrechter bekend maken wie de invaller in de slagvolgorde vervangt.

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

3.07

De plaatscheidsrechter zal, na in kennis te zijn gesteld van een vervanging, dit onmiddellijk aan de scorer mededelen of laten mededelen.

3.08

- a. Indien verzuimd wordt een vervanging van een speler op te geven, zal de invaller worden geacht deel te zijn gaan nemen aan het spel:
 1. in geval van een werper, wanneer hij zijn plaats op de werpplaat inneemt;
 2. in geval van een slagman, wanneer hij plaatsneemt in het slagperk;
 3. in geval van een velder, wanneer hij de plaats in het veld bereikt die gewoonlijk wordt ingenomen door de velder die hij heeft vervangen;
 4. in geval van een looper, wanneer hij plaatsneemt op het honk waarop de looper stond die door hem is vervangen.
- b. Iedere spelactie door, of tegen een der bovengenoemde onaangekondigde invallers is reglementair.

3.09

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

3.10

- a. De plaatscheidsrechter van een wedstrijd heeft uitsluitende bevoegdheid om te beslissen of een wedstrijd al dan niet zal worden begonnen in verband met weersomstandigheden of het niet bespeelbaar of niet in orde zijn van het speelveld, behalve bij de tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd.

Door het bondsbestuur worden consuls benoemd, die in eerste instantie beslissen of een terrein al dan niet bespeelbaar is. Na een goedkeuring door de consul ligt echter de uiteindelijke beslissing omtrent het doorgang vinden van de wedstrijd bij de plaatscheidsrechter.

- b. De plaatscheidsrechter van de eerste wedstrijd van een dubbelwedstrijd heeft uitsluitende bevoegdheid om te beslissen of de tweede wedstrijd al dan niet zal worden begonnen in verband met weersomstandigheden of het niet bespeelbaar of niet in orde zijn van het speelveld.

3.11

Indien de plaatscheidsrechter het spel wenst te onderbreken, roept hij "stop". Wanneer hij daarna "spelen" roept, wordt de onderbreking opgeheven en het spel hervat. Tussen het afroepen van "stop" en "spelen" is de bal dood.

3.12

De aanvoerder van het thuisspelende team maakt voor de aanvang van de wedstrijd aan de plaatscheidsrechter en de aanvoerder van de tegenpartij de grondregels bekend die naar zijn mening vastgesteld moeten worden in verband met de afmetingen van het speelveld, eventuele obstakels etc.

Indien de aanvoerder van de tegenpartij er niet mee accoord gaat, beslist de plaatsscheidrechter welke grondregels vastgesteld zullen worden. In beide gevallen mag men uiteraard niet in conflict komen met de officiële spelregels.

3.13

Spelers en reserves van beide teams moeten op de bank plaatsnemen die voor hun team is gereserveerd, tenzij zij werkelijk aan het spel deelnemen, zich daarop voorbereiden of als helper fungeren bij het eerste of derde honk. Niemand, uitgezonderd spelers, invallers, coaches, trainers en "batboys/girls" mogen gedurende een wedstrijd op de spelersbank plaatsnemen.

Strafbepaling: Bij overtreding kan de scheidrechter, na hem gewaarschuwd te hebben, de overtreder gelasten het speelveld te verlaten.

In tegenstelling tot deze regel heeft het bondsbestuur bepaald dat maximaal 3 burgers (scorer, teamleider, materiaalcommissaris) op de spelersbank (in de dugout) mogen plaatsnemen.

3.14

Spelers van de slagpartij dienen alle handschoenen en andere uitrustingsstukken van het speelveld mee te nemen naar de spelersbank, wanneer hun team aan slag is. Uitrustingsstukken mogen niet op het veld blijven liggen, noch in goed noch in fout gebied.

3.15

Gedurende een wedstrijd mag niemand op het veld worden toegelaten met uitzondering van spelers en helpers in uniform, coaches, scheidrechters, politiepersoneel in uniform en terreinpersoneel.

Indien een der bovengenoemde personen het spel onopzettelijk hindert (met uitzondering van leden van de slagpartij die aan het spel deelnemen of een coach die zich in het helpersvak bevindt, of een scheidrechter) blijft de bal in spel. Indien het hinderen opzettelijk geschiedt, is de bal dood op het moment van hinderen en moet de scheidrechter dusdanige maatregelen treffen als naar zijn mening noodzakelijk zijn om de gevolgen van het hinderen op te heffen.

NB: Voor de personen die hierboven worden uitgezonderd, wordt verwezen naar de regels 7.11 en 7.08(b). [Zie ook regels 5.09\(b\), 5.09\(f\) en 6.06\(d\), waarin hinderen wordt behandeld, en regel 7.08\(d\), waarin hinderen door een honkloper wordt behandeld.](#)

De vraag van opzettelijk of onopzettelijk dient te worden afgemeten naar de handelwijze van de personen in kwestie. B.v.: een ballenjongen, terreinknecht, politieagent etc. die tracht een aangegooide of geslagen bal te ontwijken maar niettemin hierdoor wordt geraakt, hindert onopzettelijk. Indien hij evenwel tegen de bal schopt, deze oprapt of opzij werkt dient dit als opzettelijk hinderen te worden beschouwd, ongeacht welke bedoeling hij hiermee had.

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

3.16

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

Officiële beslissing: Indien door hinderen van een toeschouwer een velder kennelijk niet in staat is een hooggeslagen bal te vangen, moet de scheidrechter de slagman uit verklaren.

Er is verschil tussen een bal die in de tribune wordt gegooid of geslagen en dan een toeschouwer raakt (aangezien deze bal buiten spel is, ook al zou hij weer in het veld terugstuiten) en het geval dat een toeschouwer het veld op gaat, of over, onder of door een afrastering heenreikt en de bal in spel aanraakt

of op andere wijze een velder hindert. In het laatste geval is kennelijk opzet aanwezig en dit geval dient dan als opzettelijk hinderen te worden aangemerkt als omschreven in regel 3.16. Slagman en honklopers moeten die honken krijgen die zij naar de mening van de scheidsrechter zouden hebben bereikt indien het hinderen niet had plaatsgevonden.

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

Voorbeeld: looper op derde honk, één uit en de slagman slaat een hoge bal ver in het buitenveld (goed of fout). Een toeschouwer hindert kennelijk de buitenvelder die tracht de bal te vangen. De scheidsrechter geeft nu de slagman uit wegens hinderen. De bal is op dat moment dood. De scheidsrechter besluit met het oog op de afstand waarheen de bal geslagen werd, dat de looper op het derde honk na de vangbal binnengekomen zou zijn als de velder, die gehinderd werd, de bal gevangen had; daarom mag deze honkloper binnenkomen. Dit zou niet het geval kunnen zijn wanneer het hinderen bij de hooggeslagen bal plaatsvond dicht bij de thuisplaat.

4.00 BEGIN EN EINDE VAN EEN WEDSTRIJD

4.01

Tien minuten voor het vastgestelde aanvangsuur van een wedstrijd moeten de scheidsrechters zich op het veld begeven. Zij gaan dan naar de thuisplaat, waar de aanvoerders van beide teams zich bij hen moeten voegen:

- a. eerst moet de aanvoerder van de thuisclub de line-up aan de plaatscheidsrechter overhandigen, vervolgens moet de aanvoerder van de tegenpartij de line-up aan de plaatscheidsrechter overhandigen;
- b. daarna bespreken de plaatscheidsrechter en de beide aanvoerders zo nodig de voor die wedstrijd vast te stellen grondregels, zoals bepaald in regel 3.12;
- c. zodra de line-up aan de plaatscheidsrechter is overhandigd, wordt de daarin opgegeven slagvolgorde definitief. Ook dienen op de line-up de veldposities van de spelers te zijn ingevuld. Wordt gebruik gemaakt van een aangewezen slagman dan dient te zijn aangegeven welke speler als aangewezen slagman fungeert. Vervanging van spelers kan vanaf dat moment uitsluitend nog geschieden in overeenstemming met het in de spelregels ter zake invallers bepaalde.
- d. zodra de scorekaart aan de plaatscheidsrechter is overhandigd, hebben slechts de scheidsrechters de leiding over alles wat op het speelveld plaatsvindt; vanaf dat moment beslissen alleen zij of een wedstrijd zal worden gestopt, gestaakt of hervat vanwege weersomstandigheden of de toestand van het speelveld. De plaatscheidsrechter mag een wedstrijd niet staken voordat tenminste dertig minuten is gestopt. De plaatscheidsrechter mag, indien hij van mening is dat er enige mogelijkheid is om het spel te hervatten, zolang stoppen als hij nodig oordeelt.

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

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

4.02

De spelers van de thuisclub nemen vervolgens hun plaatsen in het veld in, de eerste slagman van het bezoekende team neemt plaats in het slagperk, de scheidsrechter roept "spelen" en de wedstrijd is begonnen.

Alleen voor KNBSB: indien een speler aan slag is, gaat de op hem volgende speler in de slagvolgorde zich als regel voorbereiden op zijn slagbeurt door in te zwaaien op de daarvoor bestemde plaats op het speelveld. De achtereenvolgende mag bij het inzwaaien voor zijn slagbeurt geen uitrustingsstukken dragen. Indien er twee uit zijn, mag hij zijn legguards aanhouden.

4.03

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

- a. De achtereenvolgende moet plaatsnemen vlak achter de thuisplaat. Hij mag op ieder ogenblik zijn plaats verlaten om een worp te vangen of om een spelmoment te voltooien, behalve wanneer de slagman opzettelijk 4 – wijd wordt gegeven; dan moet de achtereenvolgende met beide voeten in het vangersperk staan totdat de bal de hand van de werper verlaat.

Strafbepaling: schijn.

Wanneer naar de mening van de plaatscheidsrechter een slagman opzettelijk vier wijd wordt gegeven, moet hij erop toezien, dat de achtervanger beide voeten binnen de lijnen van het vangersperk houdt totdat de bal de hand van de werper verlaat. De achtervanger mag het vangersperk verlaten wanneer naar de mening van de scheidsrechter de werper geen opzettelijke vrije loop aan de slagman geeft. Hij mag dan zijn perk verlaten voor de werper de bal loslaat, bijvoorbeeld bij het opzettelijk naast de plaat werpen van een bal teneinde een loper uit te maken.

- b. De werper moet, terwijl hij de bal naar de slagman werpt, een reglementaire werpstand innemen;
- c. Met uitzondering van de werper en de achtervanger mag iedere velder zich overal op goed gebied opstellen;
- d. Met uitzondering van de slagman of een loper die tracht een punt te maken, mag zolang de bal in spel is, geen enkele speler van de slagpartij het vangersperk betreden.

4.04

Iedere speler van de slagpartij komt aan slag in de volgorde waarin zijn naam voorkomt op de scorekaart, die voor de aanvang van de wedstrijd aan de plaatscheidsrechter is overhandigd. Deze slagvolgorde blijft gedurende de gehele wedstrijd gelijk, behalve indien een speler door een ander vervangen wordt. In dat geval moet de invaller in de slagvolgorde de plaats innemen van de speler die hij vervangt.

4.05

- a. De slagpartij mag gedurende haar slagbeurt gebruik maken van twee helpers, een bij het eerste honk en een bij het derde honk.
- b. Het aantal helpers is beperkt tot twee in totaal; zij moeten:
 - 1. gekleed zijn in het uniform van de vereniging waartoe zij behoren;
 - 2. te allen tijde binnen het helpersperk blijven.

Strafbepaling: een helper die deze regel overtreedt moet worden gelast het speelveld te verlaten.

Het is al vele jaren gebruikelijk dat sommige helpers een voet buiten het helpersvak zetten, of wijdbeens over een hoek van dat vak staan of zich op andere wijze enigszins buiten de lijnen van het helpersvak bevinden. Totdat een geslagen bal hem is gepasseerd mag een helper zich niet dichterbij de thuisplaat of dichterbij goed gebied opstellen dan het helpersvak. De helper moet dan niet worden beschouwd als zich buiten het helpersvak te bevinden tenzij de tegenpartij hierover klaagt. Dan moet de scheidsrechter de regel strikt handhaven en eisen dat alle helpers (van beide partijen) te allen tijde binnen de helpersvakken blijven.

Het is ook gebruikelijk dat een helper die een spelsituatie bij zijn honk krijgt, zijn helpersvak verlaat om de speler duidelijk te maken dat hij een sliding moet maken, moet opschuiven of naar een honk moet terugkeren. Dit mag worden toegestaan zolang de helper het spel niet op enige wijze hindert.

4.06

- a. Geen der volgens regel 3.13 tot het plaatsnemen op de spelersbank gerechtigde personen mag op geen enkel moment, hetzij vanaf de spelersbank, hetzij vanuit het helpersperk of het speelveld, of waar dan ook:
 - 1. door woorden of gebaren de toeschouwers tot een demonstratie aanzetten, of trachten aan te zetten;
 - 2. taal gebruiken waarmee op enigerlei wijze wordt gezinspeeld op tegenstanders, een scheidsrechter of toeschouwer;
 - 3. "stop" roepen of enig ander woord of enige andere uitdrukking bezigen, of enige handeling verrichten terwijl de bal in spel is, met het kennelijk doel om de werper "schijn" te doen maken;
 - 4. opzettelijk op enigerlei wijze met de scheidsrechter in aanraking komen.
- b. Een velder mag zich niet in de gezichtslijn van de slagman opstellen en met kennelijk

onsportieve bedoelingen, zich dusdanig gedragen dat de slagman hierdoor wordt afgeleid.

Strafbepaling: De overtreder moet worden gelast het speelveld te verlaten; indien in het geval bedoeld onder (a)(3) "schijn" wordt begaan, dan moet dit worden geannuleerd.

Indien bij overtreding van deze regel sprake is van onbehoorlijk bedrag etc., dan moet de scheidsrechter de overtreder een officiële waarschuwing geven of hem uit het veld zenden.

4.07

Wanneer een aanvoerder, speler, coach of trainer uit het veld wordt gezonden of wanneer hem wordt gelast het speelveld te verlaten moet hij hieraan onmiddellijk gevolg geven en mag hij aan die wedstrijd niet verder deelnemen. Hij moet in de kleedkamer blijven of zich verkleden en het terrein geheel verlaten, of op de tribune plaatsnemen echter niet in de buurt van de spelersbank van zijn team.

Wanneer een coach, helper of speler is geschorst mag hij zich niet in de dugout bevinden tijdens een wedstrijd.

4.08

Wanneer een of meer der volgens regel 3.13 tot de spelersbank gerechtigde personen duidelijk zijn (hun) afkeuring laat (laten) blijken over een beslissing van een scheidsrechter, moet deze hen eerst waarschuwen hiermede op te houden.

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

4.09

Hoe een team punten maakt:

- a. Een punt moet worden genoteerd, telkens wanneer een honkloper reglementair het thuishonk bereikt, na achtereenvolgens het 1^e, 2^e en 3^e honk te hebben aangeraakt voordat er drie man "uit" zijn.

Uitzondering: Een punt telt niet wanneer een loper het thuishonk bereikt gedurende een spelmoment waarin de derde nul wordt gemaakt:

1. door de slagman/honkloper die het 1^e honk niet bereikt;
2. door enige loper die uitgaat als gevolg van een gedwongen loop; of
3. door een voorafgaande loper die wordt uitgegeven wegens het niet aanraken van één der honken.

- b. Wanneer het winnende punt wordt gemaakt in de laatste halve inning van een reglementaire wedstrijd, of in de laatste helft van een extra inning en dit punt wordt gemaakt als gevolg van 4-wijd, geraakte slagman (regel 6.08(b)) of enige andere spelsituatie met alle honken bezet waardoor de loper van het derde honk wordt gedwongen om op te schuiven, moet de scheidsrechter de wedstrijd eerst dan beëindigd verklaren wanneer de loper die gedwongen werd om van het derde honk op te schuiven de thuisplaat heeft aangeraakt en de slagman/honkloper het eerste honk heeft bereikt.

Uitzondering: een uitzondering wordt gemaakt wanneer toeschouwers het veld opstormen en de loper daardoor beletten het thuishonk aan te raken of de slagman beletten om het eerste honk aan te raken. In zulke gevallen moet de scheidsrechter de loper het honk toekennen wegens obstructie van de toeschouwers.

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

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

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

Regel: Positie van "volgende" honklopers wordt niet beïnvloed door een handeling van een voorgaande honkloper, tenzij er twee nullen zijn.

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

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

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

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

Als algemene regel kan het volgende gelden:

Wanneer een looper een honk mist en een velder in het bezit van de bal raakt het gemiste honk aan, of het honk dat oorspronkelijk door de looper werd bezet (dit laatste na een vangbal), en de velder vraagt vervolgens de scheidsrechter om een beslissing, is de looper uit wanneer de scheidsrechter het appèl erkent; alle andere spelers mogen, indien mogelijk, punten maken, behalve dat wanneer er twee nullen zijn een looper met betrekking tot op hem volgende lopers wordt geacht uit te zijn op het moment dat hij het honk miste, indien er althans wordt geappelleerd.

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

4.10

- a. Een reglementaire wedstrijd bestaat uit negen innings, tenzij deze verlengd wordt wegens een gelijk spel, of wordt verkort:
 1. omdat de thuisclub de laatste helft van de 9e inning slechts voor een gedeelte of helemaal niet nodig heeft; of
 2. omdat de plaatscheidsrechter de wedstrijd staakt.
NB: Het bondsbestuur kan bepalen dat een of beide wedstrijden van een dubbelwedstrijd slechts 7 innings zal duren. In een dergelijk geval is op deze zevende inning van toepassing al het geen in deze regels voor de negende inning wordt bepaald.
- b. Indien de stand na negen volledige innings gelijk is, moet de wedstrijd worden verlengd totdat:
 1. het bezoekende team in totaal meer punten heeft gemaakt dan de thuisclub, aan het einde van een volledige inning; of
 2. de thuisclub het winnende punt maakt in een onvolledige inning.
NB: Ingevolge het reglement van wedstrijden is deze regel alleen van toepassing op:
 1. beslissingswedstrijden, indien slechts één wedstrijd wordt gespeeld;

2. wedstrijden in de topsportcompetitie (uitgezonderd hoofdklasse) alsmede promotiewedstrijden naar de topsportcompetitie tot een maximum van twaalf innings.

Uitzondering: tie-breakregel hoofdklasse (zie competitie bepalingen 2011).

Alleen bij aanvang van de tiende inning komen de coaches bij de plaatsheidsrechter en delen hem mede wie uit de bestaande slagvolgorde het eerste aan slag komt. De voorafgaande twee spelers uit de slagvolgorde komen als lopers respectievelijk op het tweede en eerste honk. Er zijn geen nullen.

Voorbeeld: indien nummer "4" van de slagvolgorde aan slag komt, wordt het eerste honk bezet door nummer "3" en komt nummer "2" van de slagvolgorde op het tweede honk.

De eerste slagman in iedere volgende inning, is de speler wiens naam volgt op die van de laatste speler die in de voorgaande inning reglementair zijn slagbeurt heeft voltooid. De voorafgaande twee spelers uit de slagvolgorde komen als lopers respectievelijk op het tweede en eerste honk. Er zijn geen nullen.

Voorbeeld: indien nummer "6" als laatste zijn slagbeurt heeft voltooid in de 10e inning, dan komt in de 11e inning nummer "7" aan slag en staat nummer "6" op het eerste en nummer "5" op het tweede honk.

Tijdens de verlenging blijven de bestaande spelregels van kracht, o.a. regel 8.06 waarbij het aantal bezoeken aan de werper wordt geregeld. Als er extra innings gespeeld moeten worden is één extra bezoek per drie innings mogelijk.

Gewisselde spelers mogen in de verlenging niet in de wedstrijd terugkomen.

In de verlenging komt het bezoekende team in elke inning het eerste aan slag en zal het thuisspelende team steeds de gelijkmakende slagbeurt hebben.

- c. Indien een wedstrijd wordt gestaakt, is het een reglementaire wedstrijd:
 1. indien vijf volledige innings zijn gespeeld;
 2. indien de thuisclub meer punten heeft gemaakt in vier of vier en een gedeelte van een halve inning, dan het bezoekende team heeft gemaakt in vijf complete halve innings;
 3. indien de thuisclub in haar helft van de vijfde inning een of meer punten maakt waardoor de stand gelijk wordt.
- d. Indien ieder team een gelijk aantal punten heeft gemaakt wanneer de wedstrijd reglementair wordt beëindigd, is het een gelijk spel.

NB: Volgens het reglement van wedstrijden zal een reglementair gelijkspel tevens ontstaan:

 1. indien, wanneer regel 4.10(b) niet van toepassing is, de stand na negen volledige innings gelijk is;
 2. in de topsportcompetitie alsmede promotiewedstrijden naar de topsportcompetitie wanneer regel 4.10(b) niet langer van toepassing is, indien de stand na twaalf volledige innings gelijk is.
- e. Een wedstrijd die wordt gestaakt voordat aan bovenstaande bepalingen is voldaan, is geen reglementaire wedstrijd.

Indien onmiddellijk voor het staken van een wedstrijd een vervanging van de werper is aangekondigd, maar deze vervanger heeft noch de inning beëindigd, noch geworpen totdat de slagman honkloper is geworden, mag deze werper wanneer de gestaakte wedstrijd later wordt hervat, doorgaan met werpen; hij is echter niet verplicht om dit te doen. Wanneer hij echter bij het hervatten van de wedstrijd niet begint met werpen, moet hij als vervangen (in de zin van regel 3.03) worden beschouwd en mag hij aan die wedstrijd niet meer deelnemen.

4.11

De uitslag van een reglementaire wedstrijd is het totale aantal punten gemaakt door ieder team op het moment dat de wedstrijd eindigt.

- a. de wedstrijd eindigt wanneer het bezoekende team haar helft van de negende inning heeft afgemaakt en de thuisclub staat voor;

- b. de wedstrijd eindigt wanneer de gehele negende inning is afgemaakt en het bezoekende team staat voor;
- c. indien de thuisclub het winnende punt maakt in haar laatste helft van de negende inning (of, na een gelijk spel, in haar helft van een extra inning), eindigt de wedstrijd onmiddellijk nadat het winnende punt de thuisplaat is gepasseerd.

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

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

- d. Een gestaakte wedstrijd eindigt op het moment dat de scheidsrechter het spel staakt.
Uitzondering: Indien het spel wordt gestaakt tijdens een niet-afgemaakte inning, eindigt de wedstrijd aan het einde van de laatste volledige inning in de beide volgende gevallen:
 1. het bezoekende team maakt een of meer punten waardoor de stand gelijk wordt en de thuisclub maakt geen punten meer;
 2. het bezoekende team een of meer punten maakt waardoor dit team de leiding neemt in een niet complete inning en de thuisclub maakt de stand niet gelijk of neemt niet opnieuw de leiding.

4.12

Indien wedstrijden in de avonduren worden gespeeld moet de plaatscheidsrechter opdracht geven de verlichting te ontsteken wanneer dat naar zijn oordeel noodzakelijk is.

4.13

Regels betreffende dubbelwedstrijden.

- a. Slechts twee competitiewedstrijden kunnen op dezelfde datum worden gespeeld.
- b. Na het begin van de eerste wedstrijd van een dubbelwedstrijd moet deze eerste wedstrijd volledig worden uitgespeeld voor de tweede wedstrijd mag beginnen.
- c. De tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd moet beginnen twintig minuten na het einde van de eerste wedstrijd, tenzij een langere pauze (max. dertig minuten) door de plaatscheidsrechter wordt toegestaan, die hiervan dan mededeling doet aan beide aanvoerders, na het einde van de eerste wedstrijd.
Uitzondering: Indien het bondsbestuur een verzoek van de thuis spelende vereniging om een langere pauze heeft goedgekeurd, moet de plaatscheidsrechter zich hieraan houden en beide aanvoerders van deze langere pauze in kennis stellen. De plaatscheidsrechter van de eerste wedstrijd is de tijdcontroleur ten aanzien van de pauze tussen de wedstrijden.
- d. De scheidsrechter dient de tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd, indien enigszins mogelijk te laten beginnen en het spel zal doorgaan zolang de toestand van het veld, wettelijke bepalingen en het weer dit toelaten.
- e. Wanneer een reglementair vastgestelde dubbelwedstrijd om welke reden dan ook later begint, geldt de eerste wedstrijd waarmee wordt begonnen als de eerste wedstrijd van een dubbelwedstrijd.
- f. Wanneer een opnieuw vastgestelde wedstrijd deel uitmaakt van een dubbelwedstrijd, is deze wedstrijd de tweede wedstrijd en geldt de eerste wedstrijd als de wedstrijd welke reglementair op die datum was vastgesteld.

4.14

Protesten.

Bepalingen over het protesteren tegen scheidsrechterlijke beslissingen welke in strijd zijn met de spelregels, zijn in het reglement van wedstrijden vastgelegd. Een protest kan nimmer worden ingediend tegen een feitelijke beslissing van de scheidsrechter.

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

Officiële beslissing: Het in de toelichting bepaalde geldt niet, indien de aangewezen slagman in strijd met regel 6.10 wordt vervangen. In dat geval is een reglementair protest mogelijk gedurende de gehele wedstrijd en na afloop daarvan, met inachtneming van het bepaalde in hoofdstuk 6, art. 6.1 e.v. van het reglement van wedstrijden.

5.00 WANNEER DE BAL IN SPEL OF DOOD IS

5.01

Op het voor de wedstrijd vastgestelde aanvangsuur moet de plaatscheidsrechter "spelen" roepen.

5.02

Nadat de scheidsrechter "spelen" heeft geroepen is de bal in spel en blijft dit totdat hij in overeenstemming met de spelregels, of doordat de scheidsrechter "stop" roept, dood wordt. Terwijl de bal dood is kan een speler niet uitgemaakt worden, kunnen geen honken gelopen worden of punten gemaakt. Dit met uitzondering van het geval dat lopers één of meer honken mogen opschuiven als gevolg van handelingen die plaatsvonden toen de bal nog in spel was (bijvoorbeeld schijn, een overthrow, hinderen of een homerun of een andere goed geslagen bal buiten het speelveld).

Wanneer een bal tijdens een wedstrijd stuk gaat, wordt de bal geacht in het spel te zijn totdat de betreffende spelsituatie is beëindigd.

5.03

De werper moet de bal naar de slagman werpen, die de bal mag slaan, maar dit naar eigen verkiezing ook mag nalaten.

5.04

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

5.05

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

5.06

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

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

5.07

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

5.08

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

5.09

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

- a. een geworpen bal een slagman of diens kleding raakt, terwijl deze in zijn slagperk staat; honklopers schuiven indien gedwongen op;
- b. de plaatscheidsrechter de achtervanger belemmert bij het doen van een aangooi; honklopers mogen niet opschuiven;
NB: het hinderen (resp. de toepassing van deze regel) vervalt indien de honkloper als gevolg van de aangooi van de achtervanger toch wordt uitgemaakt.
Toelichting: Hinderen door de scheidsrechter kan ook plaatsvinden indien een scheidsrechter een achtervanger hindert bij het teruggooien van de bal naar de werper.

- c. schijn wordt gemaakt; honklopers schuiven één honk op; (zie strafbepaling regel 8.05)
- d. een bal onregelmatig wordt geslagen; honklopers keren terug naar hun honk;
- e. een foutgeslagen bal niet wordt gevangen; de honklopers keren terug naar hun honk. De plaatscheidsrechter moet de bal niet eerder in het spel brengen dan nadat alle lopers hun honken opnieuw hebben aangeraakt;
Na een foutslag moeten de lopers terugkeren naar het honk dat zij reglementair bezet hielden toen de bal werd geworpen en dit honk opnieuw aanraken. De plaatscheidsrechter mag de bal niet eerder in het spel brengen dan nadat de lopers hun honken opnieuw hebben aangeraakt. Opzettelijk en herhaalde weigering van een loper om een honk opnieuw aan te raken kan worden bestraft met het uit het veld zenden van de betrokken speler.
- f. een goed geslagen bal een honkloper of een scheidsrechter raakt op goed gebied, voordat de bal een binnenvelder met inbegrip van de werper heeft geraakt, of een scheidsrechter raakt voordat de bal een binnenvelder, met uitzondering van de werper, is gepasseerd;
Indien een goed geslagen bal een scheidsrechter raakt welke zich in het binnenveld heeft opgesteld, nadat de bal langs de werper of over diens hoofd is gesprongen, is de bal dood. Wanneer een geslagen bal van richting wordt veranderd door een velder op goed gebied en de bal raakt een loper of een scheidsrechter terwijl de bal nog steeds in vlucht is en vervolgens wordt de bal door een velder gevangen, geldt dit niet als een vangbal, maar de bal blijft in het spel.
NB: Indien een goed geslagen bal door een binnenvelder wordt gemist en een honkloper raakt vlak achter die binnenvelder, of een loper raakt nadat de bal door een binnenvelder van richting is veranderd, is de bal in spel en moet de scheidsrechter die honkloper niet uit geven. Bij het nemen van deze beslissing moet de scheidsrechter er van overtuigd zijn dat de bal door de binnenvelder werd gemist en dat geen andere binnenvelder nog de kans had om de bal te spelen; lopers schuiven, indien gedwongen, op.

Volgens deze regel is de bal dus dood:

1. *als een honkloper of een scheidsrechter wordt geraakt door een goed geslagen bal, voordat de bal is aangeraakt door welke binnenvelder ook (de loper is uit en de slagman krijgt recht op het 1^e honk);*
2. *als een scheidsrechter wordt geraakt, voordat de bal een binnenvelder is gepasseerd (in dit geval wordt de werper niet als binnenvelder beschouwd),*

*De bal is **niet** dood en de honkloper **niet** uit:*

3. *als een honkloper wordt geraakt vlak achter een binnenvelder, die de bal heeft gemist;*
4. *als een honkloper wordt geraakt, nadat de bal door een binnenvelder is geraakt.*
NB: *In de gevallen 3 en 4 moet echter geen andere binnenvelder nog kans hebben gehad de bal te spelen (zie regels 6.08(d), 6.09(c) en 7.08(f)).*
Bij de toepassing van deze regels moet ook rekening worden gehouden met het volgende:
Heeft een speler geen goede kans gehad om een geslagen bal te spelen, schiet deze bal dus door en raakt hij daarna de loper, waardoor aan een andere velder de gelegenheid wordt ontnomen om de bal te spelen, dan is deze loper uit. Heeft een velder echter een goede kans gehad om de bal te spelen, maar maakt hij een fout tengevolge waarvan de bal doorschiet en een honkloper raakt, dan dient deze honkloper NIET te worden uitgegeven, ook al zou als gevolg van het raken een andere velder geen kans meer krijgen om de bal te spelen. Het is tegen de geest van het spel om de veldpartij twee kansen op een geslagen bal te geven, ten koste van de slagpartij.

Voorbeelden:

1. A slaat een grondbal tussen werper en korte stop. Loper van 2^e naar 3^e honk wordt geraakt. Loper wordt uitgegeven en slagman krijgt recht op 1^e honk.
A slaat grondbal in de richting van de korte stop. Deze mist de bal waarna de scheidsrechter door de bal wordt geraakt. Slagman kan op eigen risico naar het 1^e honk lopen.

- A slaat groundbal tussen werper en korte stop. De scheidsrechter wordt door deze bal geraakt. Slagman krijgt recht op 1^e honk.
2. A slaat groundbal in de richting van de werper, die de bal mist. Daarna wordt de scheidsrechter, die zich heeft opgesteld tussen werper en 2^e honk, door de bal geraakt. Slagman krijgt recht op 1^e honk.
 3. A slaat groundbal in de richting van de korte stop. Loper van 2^e naar 3^e honk wordt door de bal geraakt, nadat de korte stop hem heeft gemist. Loper is niet uit en slagman kan op eigen risico naar 1^e honk gaan.
 4. A slaat groundbal in de richting van de korte stop. Korte stop raakt de bal wel, maar deze schiet door en raakt daarna de loper van 2^e naar 3^e honk. De 3^e honkman had zich ter dekking achter de korte stop opgesteld, maar hij kan de bal nu niet spelen, omdat deze door de loper van richting wordt veranderd. Loper is uit en slagman krijgt recht op 1^e honk.
Als de korte stop echter een reële kans heeft gehad, is de loper niet uit, ook al wordt de korte stop gedekt.
- g. een geworpen bal de achtervanger passeert en blijft steken in masker of uitrusting van de scheidsrechter of achtervanger, en onbespeelbaar blijft; lopers schuiven één honk op;
- Wanneer een fouttip een scheidsrechter raakt en de terug stuitende bal wordt door een velder gevangen, is de bal "dood" en kan de slagman niet worden uitgegeven. Hetzelfde geldt wanneer een fouttip in het masker of andere uitrustingsstukken van de scheidsrechter blijft steken.*
- Wanneer de derde slag (geen fouttip) de achtervanger passeert en de scheidsrechter raakt, is de bal in spel. Als een dergelijk bal terugstuit en door een velder wordt gevangen alvorens de grond geraakt te hebben, is de slagman niet uit na de "vang"; de bal blijft in spel (alsof hij de grond had geraakt) en de slagman kan op het eerste honk worden uitgemaakt of met de bal worden uitgetikt.*
- Als na de derde slag of de vierde wijd de bal de achtervanger passeert en blijft steken in masker of uitrusting van de scheidsrechter of achtervanger, en onbespeelbaar blijft, heeft de slagman recht op het eerste honk en schuiven alle honklopers een honk op. Wanneer de slagman door de spelsituatie geen recht krijgt op het eerste honk, schuiven alleen de honklopers een honk op (in dit geval kan worden gedacht aan regel 6.05(c), of aan een situatie waarbij de geworpen bal niet de derde slag of vierde wijd was).*
- h. enige reglementair geworpen bal een loper raakt die tracht een punt te maken; honklopers schuiven één honk op.
- De geworpen bal wordt normaal door de scheidsrechter als slag of wijd beoordeeld (zie regel 6.05(n)).*

5.10

De bal wordt dood wanneer een scheidsrechter "stop" roept. De plaatscheidsrechter moet "stop" roepen:

- a. wanneer naar zijn mening het weer, duisternis of soortgelijke omstandigheden het verder spelen op dat ogenblik onmogelijk maken;
- b. wanneer een storing in de verlichting het moeilijk of onmogelijk maakt voor de scheidsrechters om het spel te volgen.

Officiële beslissing: Indien een spelsituatie gaande is wanneer een storing in de verlichting optreedt en in die spelsituatie was nog verdere actie mogelijk, dan wordt de gehele spelsituatie geannuleerd. Wanneer de storing is opgeheven moet het spel worden hervat in de toestand die bestond bij de aanvang van de spelsituatie die door de storing in de verlichting werd onderbroken.

- c. wanneer een ongeluk het aan een speler of een scheidsrechter niet mogelijk maakt om verder te spelen:
 - 1. indien een looper een ongeval krijgt waardoor hij niet kan opschuiven naar een honk waarop hij recht heeft, zoals in het geval van een homerun waarbij de bal buiten het speelveld is geslagen, of wegens het toekennen van één of meer honken, moet aan een invaller worden toegestaan deze spelsituatie af te maken.
- d. wanneer een aanvoerder "stop" vraagt om van spelers te wisselen, of voor overleg met een van zijn spelers;
- e. wanneer de scheidsrechter de bal wil onderzoeken, overleg wil plegen met een der aanvoerders, of om soortgelijke redenen;
- f. wanneer een velder, na een hoge bal gevangen te hebben, in de spelersbank (dugout) valt, of over een afrastering tussen de toeschouwers valt.
Voor wat betreft de honklopers wordt verwezen naar regel 7.04(c).
NB: Indien een velder na een vang gemaakt te hebben in een dugout stapt maar niet valt, blijft de bal in spel en mogen lopers op eigen risico opschuiven.
- g. wanneer de scheidsrechter een speler of een ander persoon het verder deelnemen aan de wedstrijd ontzegt of van het veld verwijdert;
- h. behalve in het geval genoemd onder (c)(1) van deze regel, mag geen enkele scheidsrechter "stop" roepen terwijl er een spelsituatie gaande is.

5.11

Nadat de bal dood is, moet het spel worden hervat wanneer de werper zijn plaats op de werpplaat inneemt met een nieuwe bal of dezelfde bal in zijn bezit en de plaatscheidsrechter "spelen" roept. De plaatscheidsrechter moet "spelen" roepen zodra de werper zijn plaats op de werpplaat inneemt met de bal in zijn bezit.

6.00 DE SLAGMAN

6.01

- a. Iedere speler van de slagpartij moet slaan in de volgorde waarin zijn naam voorkomt in de slagvolgorde van zijn team.
- b. De eerste slagman in iedere inning volgend op de eerste inning is de speler wiens naam volgt op die van de laatste speler die in de voorgaande inning reglementair zijn slagbeurt heeft voleindigd.

6.02

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

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

De slagman verlaat het slagperk met het risico dat een slagbal gegooid en afgeroepen wordt, tenzij hij de scheidsrechter verzoekt "stop" te roepen. De slagman heeft niet de vrijheid naar verkiezing in en uit het slagperk te stappen.

Wanneer een slagman eenmaal zijn plaats in het slagperk heeft ingenomen, moet hem niet worden toegestaan om uit het slagperk te stappen om het slaghout met hars te behandelen, tenzij er vertraging in de wedstrijd is of, naar de mening van de scheidsrechters, de weersomstandigheden een uitzondering rechtvaardigen. Scheidsrechters mogen op verzoek van de slagman of enig lid van de tegenpartij geen "stop" roepen wanneer de werper met zijn voorbeweging is begonnen of de vaste stand heeft aangenomen, zelfs al beroept de slagman zich op "stofje in het oog", "beslagen bril", "teken gemist" of welk excuus dan ook.

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

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

Wanneer, nadat de werper met zijn voorbeweging is begonnen of de vaste stand heeft aangenomen met een loper op de honken, hij zijn werpbeweging niet voltooit omdat de slagman uit het slagperk is gestapt, moet geen "schijn" worden afgeroepen. Zowel de werper als de slagman hebben de regels overtreden en de scheidsrechter moet "stop" roepen en zowel de werper als de slagman "opnieuw laten beginnen".

Alleen voor de KNBSB: *De slagman moet in het slagperk blijven staan tenzij hij een time-out vraagt. Als de scheidsrechter van mening is dat dit een redelijk verzoek is dan zal de time-out gehonoreerd worden en dan pas mag de slagman uit het slagperk stappen.*

Er dient ook op toegezien te worden dat de slagman onmiddellijk, als het zijn beurt is, in het slagperk stapt (regel 6.02(a)). Uit het slagperk stappen als de werper in de vaste stand staat of met zijn voorbeweging is begonnen is niet toegestaan (regel 6.02(b)).

De slagman moet minstens één voet in het slagperk houden als hij aan slag is. Wanneer een slagman opzettelijk het slagperk verlaat, moet de scheidsrechter een slag afroepen.

De slagman mag het slagperk en het gravel verlaten als een time-out wordt toegestaan voor:

1. het vervangen van een speler
2. een time-out door de slagpartij
3. een time-out door de veldpartij

- c. Indien de slagman weigert zijn plaats in het slagperk in te nemen gedurende zijn slagbeurt, moet de scheidsrechter een "slag" afroepen. Het spel is dood, en de honklopers mogen niet opschuiven. Na de straf mag de slagman zijn plaats innemen en aldus zal normaal "slag" of

"wijd" worden afgeroepen. Indien de slagman zijn plaats niet inneemt voordat drie slagballen zijn afgeroepen, moet de slagman worden uitgegeven.

6.03

De reglementaire plaats van de slagman is met beide voeten binnen het slagperk.

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

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

6.04

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

6.05

Een slagman is uit wanneer:

- a. zijn goed of fout geslagen hoge bal (met uitzondering van een fouttip) reglementair wordt gevangen door een velder;

Toelichting: Een velder mag in de dugout reiken om een vangbal te maken, maar hij mag niet in de dugout stappen. Wanneer hij de bal vasthoudt is de vangbal geldig. Een velder moet, om een vangbal te maken op foutegebied nabij de dugout of ander onbespeelbaar gebied (zoals de tribune), één of beide voeten op of boven bespeelbaar gebied hebben (met inbegrip van de rand van de dugout), en geen voet op de grond in de dugout of op ander onbespeelbaar gebied. De bal is in spel, tenzij de velder na de vangbal in de dugout of ander onbespeelbaar gebied valt, in welk geval het spel dood is. De positie van de honklopers wordt geregeld in de toelichting van regel 7.04c.

- b. een derde slag reglementair wordt gevangen door de achtervanger;

"Reglementair gevangen" betekent in de handschoen van de achtervanger voordat de bal de grond raakt. Het is niet reglementair indien de bal in kleding of uitrusting van de achtervanger blijft steken; of indien de bal de scheidsrechter raakt en daarna bij het terugspringen door de achtervanger wordt gevangen. Wanneer een fouttip eerst de handschoen van de achtervanger raakt en de bal dan doorschiet en met beide handen tegen het lichaam of de bodyprotector van de achtervanger door hem wordt gevangen, voordat de bal de grond raakt, telt dit als "slag" en als het de derde slagbal is, is de slagman uit. Als de bal na een fouttip tegen het lichaam of de bodyprotector van de achtervanger wordt gedrukt geldt dit als een vang, vooropgesteld dat de bal eerst de hand of handschoen van de achtervanger heeft geraakt.

- c. een derde slag niet wordt gevangen door de achtervanger wanneer het eerste honk bezet is, voor er twee spelers uit zijn;

- d. hij op de derde slag de bal fout stoot;

- e. binnenhoog wordt afgeroepen;

- f. hij tracht een derde slag te slaan en de bal hem raakt;

- g. zijn goed geslagen bal hem raakt, alvorens door een velder aangeraakt te zijn. Indien de slagman reglementair in het slagperk staat (zie regel 6.03), en er naar de mening van de scheidsrechter geen intentie was om de loop van de bal te beïnvloeden, dan zal een geslagen bal die de slagman of diens slaghout raakt als een foutslag beoordeeld worden;

- h. nadat hij de bal goed geslagen of gestoten heeft, zijn slaghout de bal een tweede keer raakt op goed gebied. De bal is dood en honklopers mogen niet opschuiven. Indien de

slagman/honkloper zijn slaghout laat vallen en de bal rolt in goed gebied tegen het slaghout aan en naar de mening van de scheidsrechter was er geen opzet aanwezig om de loop van de bal te beïnvloeden, blijft de bal in spel.

Indien de slagman reglementair in het slagperk staat (zie regel 6.03), en er naar de mening van de scheidsrechter geen intentie was om de loop van de bal te beïnvloeden, dan zal een geslagen bal die de slagman of diens slaghout raakt als een foutslag beoordeeld worden;

Indien een slaghout breekt en een deel daarvan komt in goed gebied terecht en wordt geraakt door een geslagen bal, of een deel ervan raakt een looper of velder, dan gaat het spel normaal door en moet geen "hinderen" afgeroepen worden. Wanneer een geslagen bal een deel van een gebroken slaghout raakt op fout gebied, is het een foutslag.

Indien een "compleet" slaghout in goed gebied wordt gegooid en daardoor wordt een velder gehinderd bij het uitvoeren of voltooiën van een spelsituatie, moet "hinderen" worden afgeroepen, of het gooien van het slaghout opzettelijk was of niet.

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

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

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

- i. nadat hij de bal geslagen of gestoten heeft die op of boven fout gebied beweegt, hij opzettelijk op enigerlei wijze de loop van de bal beïnvloedt terwijl hij naar het eerste honk gaat. De bal is dood en honklopers mogen niet opschuiven;
- j. na een derde slag of na een goed geslagen bal, hij of het eerste honk wordt getikt voordat hij het eerste honk aanraakt;
- k. hij, tijdens het lopen van de laatste helft van de afstand tussen thuishonk en eerste honk, terwijl de bal naar het eerste honk wordt aangegoooid, buiten (rechts van) de 1-meter lijn, of binnen (links van) de foutlijn loopt en hij naar de mening van de scheidsrechter hierdoor de velder hindert die op het eerste honk de aangooi moet verwerken, in welk geval de bal dood is; hij mag wel buiten (rechts van) de 1-meter lijn of binnen (links van) de foutlijn lopen wanneer dit geschiedt om een velder te ontwijken die tracht een geslagen bal te spelen;
Toelichting: De lijnen die het 1-meter pad aangeven zijn onderdeel van dat pad, en de slagman/honkloper moet beide voeten binnen het 1-meter pad of op de lijnen die het 1-meter pad aangeven hebben.
- l. een binnenvelder opzettelijk een goed geslagen hoge bal of line-drive laat vallen, terwijl het eerste, eerste en tweede, eerste en derde, of eerste, tweede en derde honk bezet zijn, voor er twee spelers uit zijn. De bal is dood en de honkloper(s) moet(en) terugkeren naar het honk dat zij oorspronkelijk bezet hielden;

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

- m. een voorgaande honkloper naar de mening van de scheidsrechter opzettelijk een velder hindert, die tracht een aangegooide bal te vangen of de bal aan te gooien in een poging om enige spelsituatie te voltooiën;

De bedoeling van deze regel is om de slagpartij te bestraffen wegens een opzettelijke, niet-noodzakelijke en onsportieve handeling doordat een looper de rechte lijn tussen de honken verlaat met de kennelijke bedoeling om met een speler die tracht een dubbelspel te voltooiën

in botsing te komen, in plaats van te trachten het volgende honk te bereiken. Dit is uiteraard een feitelijke beslissing van de scheidsrechter.

- n. terwijl er twee spelers uit zijn, een looper op het derde honk en twee slag voor de slagman, de looper tracht de thuisplaat te stelen op een reglementaire worp en de bal raakt de looper in het slaggebied van de slagman. De scheidsrechter moet "drie slag" afroepen, de slagman is uit en het punt telt niet; indien er nog geen twee spelers uit zijn, moet de scheidsrechter "drie slag" afroepen, de bal is dood en het punt telt.
- o. een lid van zijn team (anders dan een honkloper) een velder hindert bij het verwerken van een geslagen bal. Zie regel 7.11. Voor hinderen door een honkloper, zie regel 7.08(b).

6.06

Een slagman is uit wegens een onreglementaire handeling wanneer:

- a. hij de bal slaat terwijl hij met een of met beide voeten op de grond geheel buiten het slagperk staat;

Deze regel moet zodanig worden geïnterpreteerd dat wanneer een slagman de bal goed of fout slaat terwijl hij met een of beide voeten geheel buiten het slagperk op de grond staat, hij moet worden uitgegeven. Scheidsrechters moeten speciale aandacht schenken aan de stand van de voeten van de slagman wanneer hij tracht de bal te slaan terwijl hij opzettelijk wijf krijgt. Een slagman mag niet het slagperk uitspringen of -stappen en de bal slaan.

- b. hij van het ene slagperk in het andere stapt, terwijl de werper gereed staat om een worp uit te voeren;
- c. hij de achtervanger hindert bij het spelen of aangooien door uit zijn slagperk te stappen of enige andere beweging maakt waardoor deze speler wordt gehinderd tijdens enige spelsituatie bij de thuisplaat.

Uitzondering: De slagman is niet uit indien enige looper die tracht op te schuiven wordt uitgemaakt, of indien een looper die tracht een punt te maken wordt uitgegeven wegens het hinderen van de slagman;

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

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

Als een slagman naar de bal slaat en deze mist en zijn beweging is zo hevig dat hij volledig ronddraait en naar de mening van de scheidsrechter onopzettelijk de achtervanger of de bal achter hem raakt bij het doorzwaaien voordat de achtervanger de bal in zijn bezit heeft, moet alleen een "slag" worden afgeroepen (geen "hinderen"). De bal is echter dood, en lopers mogen niet opschuiven. Bij de 3^e slag is de slagman uiteraard "uit".

- d. 1. hij een slaghout gebruikt of tracht te gebruiken waaraan, naar de mening van de scheidsrechter, op enigerlei wijze veranderingen zijn aangebracht die tot doel hebben het effect van het slaghout te verbeteren of een onnatuurlijke reactie van de bal tot gevolg kunnen hebben. Hieronder wordt o.m. verstaan slaghouten welke met metaal of enig ander materiaal zijn opgevuld, slaghouten met een platte kant, slaghouten met nagels, uitgeholde slaghouten, gegroefde slaghouten of slaghouten bedekt met een substantie als paraffine, was, etc.

Elk opschuiven van honklopers als gevolg van een actie met een dergelijk slaghout moet ongedaan worden gemaakt, maar een nul of nullen gemaakt in een dergelijke situatie blijven

- gehandhaafd.
Behalve dat de slagman wordt uitgegeven, moet hij tevens uit het veld worden gezonden.
2. hij een slaghout gebruikt of tracht te gebruiken dat niet op de lijst (CEB) van goedgekeurde knuppels (Approved bat list) staat.
Elk opschuiven van honklopers als gevolg van een actie met een dergelijk slaghout moet ongedaan worden gemaakt, maar een nul of nullen gemaakt in een dergelijke situatie blijven gehandhaafd.
Behalve dat de slagman wordt uitgegeven, moet hem het (verder) deelnemen aan de wedstrijd worden ontzegd.
Toelichting: Een slagman zal geacht worden een onreglementair slaghout te hebben gebruikt, of getracht hebben dit te gebruiken, wanneer hij met een dergelijk slaghout het slagperk betreedt.

6.07

Verkeerde slagman.

- a. Een slagman moet op appèl worden uitgegeven, wanneer hij niet slaat terwijl het zijn beurt is en een andere slagman in zijn plaats een slagbeurt voleindigt;
 1. De juiste slagman mag op ieder moment zijn plaats in het slagperk innemen voordat de verkeerde slagman honkloper is geworden of is uitgemaakt en het reeds afgeroepen "slag" en "wijd" geldt nu voor de juiste slagman.
- b. Wanneer een verkeerde slagman honkloper is geworden of is uitgemaakt en de veldpartij appelleert voor de eerste worp naar de volgende slagman van een van beide teams, of voordat enige nieuwe spelsituatie is voltooid of aangevangen, moet de scheidsrechter:
de juiste slagman uitgeven en elk opschuiven van spelers of gescoorde punten als gevolg van een door de verkeerde slagman geslagen bal of wegens het gaan van de verkeerde slagman naar het eerste honk op een geslagen bal, een fout, vier wijd, geraakte slagman of anderszins, ongedaan maken;
NB: Indien een looper opschuift terwijl de verkeerde slagman aan slag is, wegens een gestolen honk, schijn, wilde worp of doorgeschoten bal, is dit opschuiven reglementair.
- c. Wanneer een verkeerde slagman honkloper wordt of wordt uitgemaakt en een worp wordt gedaan naar de volgende slagman van een van beide teams voordat wordt geappelleerd, wordt de verkeerde slagman op dat moment de juiste slagman en de gevolgen van zijn slagbeurt worden reglementair;
- d.
 1. Wanneer de juiste slagman wordt uitgegeven omdat hij niet op zijn beurt geslagen heeft, is de volgende slagman hij, wiens naam volgt op die van de zojuist uitgegeven juiste slagman;
 2. Wanneer een verkeerde slagman de juiste slagman wordt omdat niet voor de volgende worp werd geappelleerd, is de volgende slagman die slagman wiens naam volgt op die van de juist geworden verkeerde slagman. Het moment dat de handelingen van een verkeerde slagman geldig worden, gaat de slagvolgorde door met de naam die volgt op die van de geldig geworden verkeerde slagman.

De scheidsrechter moet niet de aandacht vestigen op het feit dat een verkeerde slagman aan slag gaat of is. Deze regel is bedoeld om constante aandacht te verkrijgen van zowel spelers als aanvoerders resp. coaches van beide teams.

Er zijn twee hoofdzaken om in gedachten te houden:

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

Ter verduidelijking enige voorbeelden:

Stel de slagvolgorde als volgt: A – B – C – D – E – F – G – H – I.

- Situatie 1. B slaat. Bij de stand 2 wijd en 1 slag a) ontdekt de slagpartij de vergissing of b) appelleert de veldpartij.
Beslissing:
In beide gevallen komt A in de plaats van B met de stand 2 wijd en 1 slag.
- Situatie 2. B slaat en geeft een tweehonkslag. De veldpartij appelleert a) onmiddellijk of b) na een worp naar C.
Beslissing:
a) A wordt uitgegeven en B komt opnieuw aan slag;
b) B blijft op het tweede honk en C is de volgende slagman.
- Situatie 3. A krijgt 4 wijd. B krijgt 4 wijd. C slaat, als gevolg waarvan B op een gedwongen loop uitgaat. E slaat in plaats van D. Terwijl E aan slag is, scoort A en gaat C naar het tweede honk op een wilde worp. E slaat waardoor C naar het derde honk kan gaan.
De veldpartij appelleert a) meteen, b) na een worp naar D.
Beslissing:
a) het punt van A telt, en C krijgt het tweede honk aangezien het opschuiven van beide spelers niet het gevolg was van een handeling van de verkeerde slagman. C moet van drie naar twee terug, omdat zijn opschuiven naar het derde honk voortkwam uit een slag door de verkeerde slagman.
D wordt uitgegeven en E komt opnieuw aan slag;
b) het door A gescoorde punt telt en C blijft op het derde honk. De volgende slagman is F.
- Situatie 4. Met alle honken bezet en twee nullen slaat H in plaats van F, en geeft een driehonkslag, waardoor drie punten binnenkomen. De veldpartij appelleert a) onmiddellijk, of b) na een worp naar G.
Beslissing:
a) F wordt uitgegeven en de gescoorde punten tellen niet.
G is de eerste slagman in de volgende inning;
b) H blijft op drie en de gescoorde punten tellen. I is de volgende slagman.
- Situatie 5. Na situatie 4 b hierboven, gaat G door aan slag. a) H wordt als derde nul op drie uitgemaakt, of b) G slaat en wordt uitgevangen en er wordt niet geappelleerd. Wie is de juiste eerste slagman in de volgende inning?
Beslissing:
a) Dit is I. Hij werd de juiste slagman zodra de eerste worp naar G de driehonkslag van H reglementair maakte;
b) Dit is H. Toen niet werd geappelleerd, maakte de eerste worp naar de beginnende slagman van de tegenpartij G's slagbeurt reglementair.
- Situatie 6. D krijgt 4 wijd en A komt aan slag. D was een verkeerde slagman en als wordt geappelleerd voor de eerste worp naar A, is A uit. D gaat van het eerste honk af en B is de juiste slagman. Er wordt niet geappelleerd en er wordt een bal naar A geworpen. De vrije loop van D is nu reglementair geworden en E wordt daardoor de juiste slagman. E mag A op ieder moment vervangen voor A is uitgemaakt of honkloper is geworden.
Dit gebeurt echter niet, A slaat en wordt uitgevangen en B komt aan slag. A was een verkeerde slagman en als er wordt geappelleerd voor de eerste worp naar B, is E uit en de juiste slagman is dan F. Er wordt niet geappelleerd en er wordt een bal naar B geworpen. De "nul" van A is nu reglementair en de juiste slagman is thans B. B krijgt een vrije loop. C is nu de volgende slagman. C slaat en wordt uitgevangen. Nu is D de volgende slagman, maar hij staat op het tweede honk.
Wie is nu de volgende reglementaire slagman?

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

6.08

De slagman wordt honkloper en heeft recht op het eerste honk zonder dat hij kan worden uitgemaakt (vooropgesteld dat hij naar het eerste honk gaat en dit aanraakt) wanneer:

- a. de scheidsrechter "vier wijd" heeft afgeroepen;

Een slagman die recht heeft op het eerste honk vanwege een vrije loop (4-wijd) moet naar het eerste honk gaan en dat honk aanraken voordat de overige honklopers worden gedwongen om op te schuiven. Dit geldt met name wanneer alle honken bezet zijn en een invaller-honkloper komt in het spel.

Wanneer bij het opschuiven de honkloper denkt dat er op hem wordt gespeeld en hij glijdt voorbij het honk, voor of nadat hij dit heeft aangeraakt, kan hij worden uitgemaakt doordat een velder hem tikt. Wanneer hij verzuimt het honk aan te raken waarop hij recht heeft en hij tracht verder te gaan dan dat honk, dan kan hij worden uitgemaakt door hem te tikken, of het honk aan te raken dat hij miste (zie regel 7.04(d)).

- b. hij wordt geraakt door een geworpen bal welke hij niet tracht te slaan tenzij:

1. de bal in het slaggebied is wanneer hij de slagman raakt, of
2. de slagman geen poging doet om te voorkomen, dat hij door de bal geraakt wordt.

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

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

Als de slagman wordt geraakt door een geworpen bal in het slaggebied zal dit een "slag" zijn en als het de derde slag is, is de slagman uit, de bal is dood en lopers mogen niet opschuiven.

- c. de achtereenvolgende of enige velder hem hindert. Indien op het hinderen een spelsituatie volgt, mag de aanvoerder van de slagpartij de plaatscheidsrechter mededelen dat hij de straf op hinderen niet toegepast wil zien en de spelsituatie accepteert zoals deze geworden is. Deze mededeling moet worden gedaan onmiddellijk aan het einde van de spelsituatie.

Indien echter de slagman het eerste honk bereikt op een geslagen bal, een fout, vier wijd, geraakt door geworpen bal of anderszins en alle andere lopers schuiven tenminste één honk op, gaat het spel gewoon door en vervalt het hinderen.

Wanneer tijdens een spelsituatie "hinderen achtereenvolgende" wordt afgeroepen, moet de scheidsrechter het spel laten doorgaan, omdat de coach mag kiezen voor de spelsituatie.

Wanneer de slagman/honkloper het eerste honk mist, of een loper mist het volgende honk, zal hij worden beschouwd als dat honk bereikt te hebben, zoals aangegeven in het "N.B." bij regel 7.04(d).

Voorbeelden van spelsituaties welke de coach zou kunnen kiezen:

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

Wanneer een looper tracht te scoren door het stelen van de thuisplaat of door "squeeze play", zie de aanvullende straf als omschreven in regel 7.07.

Wanneer de achtervanger de slagman hindert voordat de werper de bal heeft geworpen, moet dit niet worden beschouwd als het hinderen van de slagman krachtens regel 6.08(c). In een dergelijk geval moet de scheidsrechter "stop" roepen en werper en slagman "opnieuw laten beginnen".

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

- d. een goed geslagen bal een scheidsrechter of een looper raakt op goed gebied, voordat de bal een velder heeft geraakt.

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

Indien een speler krachtens deze (of enige andere) regel recht op een bepaald honk krijgt, is hij verplicht naar dat honk te gaan. Een weigering moet als wangedrag worden beschouwd.

6.09

De slagman wordt honkloper wanneer:

- a. hij een goede slag geeft;
- b. de derde slagbal door de scheidsrechter afgeroepen, niet wordt gevangen, mits (1) het eerste honk onbezet is, of (2) het eerste honk bezet is terwijl er twee spelers uit zijn;

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

- c. een goed geslagen bal, na een velder met uitzondering van de werper te zijn gepasseerd, of na door een velder met inbegrip van de werper aangeraakt te zijn, een scheidsrechter of een looper raakt op goed gebied;
- d. een goed geslagen hoge bal het speelveld verlaat op een afstand van 75 meter of meer van de thuisplaat. Een dergelijke slag geeft de slagman recht op een homerun indien hij alle honken reglementair heeft aangeraakt. Een goed geslagen hoge bal die het speelveld verlaat op een punt dat minder dan 75 meter van de thuisplaat verwijderd is geeft de slagman slechts recht op het tweede honk;

Officiële beslissing: Het voorgaande geldt eveneens indien een goed geslagen hoge bal in vlucht het hek raakt en daarna over dit hek het speelveld verlaat.

- e. een goed geslagen bal, na de grond geraakt te hebben, in de tribune springt of door, over of onder een afrastering gaat, of door of onder een scorebord, of door of onder struikgewas, of draden boven de afrastering, in welk geval de slagman en de honklopers het recht hebben om twee honken op te schuiven;
- f. enige goed geslagen bal, die hetzij voor of nadat deze de grond geraakt heeft, door of onder een afrastering gaat, of door of onder een scorebord, of door enige opening in de afrastering of scorebord, of door of onder struikgewas of draden boven de afrastering, of die blijft steken in een afrastering of scorebord, in welk geval de slagman en de honklopers recht hebben op twee honken;
- g. enige goed geslagen bal die op de grond stuitert door een velder in de tribune wordt gewerkt, of over of onder een afrastering gaat op goed of fout gebied, in welk geval de slagman en alle

honklopers het recht hebben om twee honken op te schuiven;

- h. enige goed geslagen hoge bal door een velder in de tribune wordt gewerkt of over de afrastering op fout gebied, in welk geval de slagman recht heeft op het tweede honk; maar indien de bal in de tribune of over de afrastering wordt gewerkt op goed gebied, heeft de slagman recht op een homerun. Indien echter de afstand van tribune of afrastering tot de thuisplaat minder is dan 75 meter, heeft de slagman recht op twee honken.

6.10

Een slagman kan worden aangewezen om te slaan in plaats van de werper die als beginnende werper op de scorekaart staat vermeld en alle daarop volgende invallerwerpers (in de zin van regel 3.03) in een wedstrijd, zonder dat dit de positie van deze werper(s) in die wedstrijd verder beïnvloedt.

Een aangewezen slagman die in de slagvolgorde aan het begin van de wedstrijd als zodanig wordt opgegeven, moet tenminste een volledige slagbeurt voltooien (zie regel 6.04), tenzij de slagman een verwonding oploopt of onwel raakt, waardoor hij naar de mening van de scheidsrechter niet langer in staat is om aan het spel deel te nemen, of de tegenpartij van werper wisselt.

Een aangewezen slagman die in de slagvolgorde aan het begin van de wedstrijd als zodanig wordt opgegeven, moet tenminste eenmaal aan slag komen, tenzij de tegenpartij van werper wisselt.

Een team is niet verplicht om gebruik te maken van een aangewezen slagman, maar wanneer dit niet voor de aanvang van de wedstrijd wordt vastgesteld, kan in die wedstrijd door dat team geen aangewezen slagman meer worden gebruikt.

Een aangewezen slagman mag worden vervangen. Iedere invaller voor een aangewezen slagman wordt op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman die is vervangen, mag op geen enkele wijze meer als speler aan de wedstrijd deelnemen.

Een aangewezen slagman mag als velder worden gebruikt, waarbij hij in de slagvolgorde dan dezelfde plaats blijft innemen, maar de werper moet dan slaan op de plaats van de vervangen velder, tenzij meer dan een vervanging plaatsvindt; in dat geval bepaald de coach of aanvoerder op welke plaats de werper en invallers gaan slaan.

Een honkloper mag de plaats van de aangewezen slagman innemen, wanneer deze op de honken is, en deze looper wordt dan op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman mag niet als invaller voor een honkloper optreden.

De plaats van de aangewezen slagman in de slagvolgorde is "vast". Het is niet toegestaan meer vervangingen tegelijk te doen, waardoor de plaats in de slagvolgorde van de aangewezen slagman zou veranderen. Wanneer de werper van plaats wisselt met een veldspeler en dan een veldpositie gaat innemen, mag voor de rest van de wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld. Wanneer een invaller slaat in de plaats van enige speler in de slagvolgorde en dan als werper aan de wedstrijd gaat deelnemen, mag voor de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.

Wanneer de werper slaat in de plaats van de aangewezen slagman, betekent dit dat in de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman mag worden gespeeld (de werper mag alleen als invaller voor de aangewezen slagman slaan). Wanneer de aangewezen slagman een veldpositie inneemt, mag in de rest van die wedstrijd geen gebruik meer worden gemaakt van een aangewezen slagman.

Een invaller voor de aangewezen slagman behoeft pas te worden opgegeven wanneer de slagman aan slag zou zijn gekomen.

Indien een verdedigende speler naar de heuvel gaat (d.w.z. de werper vervangt), dan mag de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.

Indien, in strijd met deze regel de plaats van de aangewezen slagman in de slagvolgorde toch wordt gewijzigd, dient de scheidsrechter onmiddellijk de juiste slagvolgorde te herstellen.

Wanneer, als gevolg van het feit dat de aangewezen slagman een verkeerde plaats in de slagvolgorde heeft ingenomen, de tegenpartij reglementair appelleert vanwege een "verkeerde slagman", dient gehandeld te worden volgens regel 6.07.

Officiële beslissing: Het als veldspeler inzetten van de aangewezen slagman mag uitsluitend gebeuren aan het begin of tijdens een halve inning, waarin zijn partij in het veld gaat of is, en moet plaatsvinden voordat de derde nul in die halve inning is gevallen.

Het als veldspeler inzetten van de aangewezen slagman mag nimmer plaatsvinden aan het begin van of tijdens een slagbeurt van zijn partij.

7.00 DE HONKLOPER

7.01

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

Indien een looper reglementair recht heeft verkregen op een honk en de werper neemt zijn werpstand in, mag de looper niet terugkeren naar een honk dat hij voorheen bezette.

7.02

Bij het opschuiven moet een looper in volgorde eerste, tweede, derde en thuishonk aanraken. Indien hij wordt gedwongen terug te keren, moet hij alle honken in omgekeerde volgorde aanraken, tenzij de bal dood is wegens enige bepaling van regel 5.09. In deze gevallen mag de looper rechtstreeks naar zijn oorspronkelijke honk gaan.

7.03

- a. Twee honklopers mogen niet hetzelfde honk bezetten. Indien, terwijl de bal in het spel is, twee lopers eenzelfde honk aanraken, is de volgende (achterste) looper uit wanneer hij wordt getikt. De voorgaande (eerste) looper heeft recht op het honk, tenzij regel 7.03 b van toepassing is.
- b. Indien een honkloper wordt gedwongen op te schuiven omdat de slagman honkloper is geworden en twee honklopers hetzelfde honk aanraken waar de volgende (achterste) looper naartoe gedwongen is, dan heeft de volgende (achterste) looper recht op het honk. De voorgaande (eerste) looper is uit indien hij wordt getikt of indien een veldspeler met de bal in zijn bezit het honk waar deze looper naartoe gedwongen is aanraakt.

7.04

Iedere looper, met uitzondering van de slagman, mag zonder dat hij kan worden uitgemaakt, één honk opschuiven wanneer:

- a. er schijn wordt gemaakt;
- b. het opschuiven van de slagman zonder dat deze kan worden uitgemaakt de looper dwingt zijn honk te ontruimen, of wanneer de slagman een goede slag geeft en de bal een andere looper of de scheidsrechter raakt alvorens de bal is aangeraakt door een velder, of een velder is gepasseerd, indien de looper wordt gedwongen om op te schuiven;

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

Situatie: twee nullen, alle honken bezet, slagman krijgt een vrije loop maar de looper van het tweede honk is te snel en gaat voorbij het derde honk op weg naar de thuisplaat, waardoor hij wordt uitgetikt op een aangooi van de achtervanger. Alhoewel er reeds twee nullen waren, mag de looper van het derde honk toch thuishonk en een punt scoren, uitgaande van het feit dat dit punt "gedwongen" thuishonk vanwege de vrije loop en dat de lopers slechts behoeven op te schuiven en het volgende honk aan te raken. Het recht op het volgende honk (in dit geval de thuisplaat) ontstond voordat de derde nul werd gemaakt.

- c. een velder, na een hoge bal gevangen te hebben, in de spelersbank (dugout) of een tribune valt, of over een afrastering tussen toeschouwers;
Toelichting: Wanneer een velder, na een geldige vang gemaakt te hebben, in de tribune of tussen toeschouwers of in de dugout of enig ander onbespeelbaar gebied zou vallen terwijl hij de bal in bezit heeft, of zou vallen terwijl hij in de dugout is na een geldige vang gemaakt te hebben, is de bal dood en mag elke honkloper een honk opschuiven, zonder uitgemaakt te

kunnen worden, vanaf het laatst door hem reglementair aangeraakte honk op het moment dat de velder in dergelijk onbespeelbaar gebied viel.

- d. terwijl hij tracht een honk te stelen, de slagman wordt gehinderd door de achtereenvolgende of enige andere velder.

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

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

7.05

Iedere loper met inbegrip van de slagman/honkloper mag, zonder te kunnen worden uitgemaakt, opschuiven:

- a. naar de thuisplaat, waardoor hij een punt maakt, indien een goed geslagen bal in vlucht het speelveld verlaat en hij alle honken reglementair aanraakt; of indien een goed geslagen bal die naar de mening van de scheidsrechter het speelveld in vlucht zou hebben verlaten, van richting wordt veranderd doordat een velder zijn handschoen, pet of enig onderdeel van zijn uitrusting tegen de bal gooit;
- b. drie honken, indien een velder opzettelijk een goed geslagen bal raakt met zijn pet, masker of enig deel van zijn uniform losgemaakt van de plaats waar dit aan het lichaam behoort. De bal is in spel en de slagman mag op eigen risico naar het thuishonk doorgaan;
- c. drie honken, indien een velder opzettelijk zijn handschoen naar een goed geslagen bal gooit en deze raakt. De bal is in spel en de slagman mag op eigen risico naar het thuishonk doorgaan;
- d. twee honken, indien een velder opzettelijk een aangegooide bal raakt met zijn pet, masker of enig deel van zijn uniform losgemaakt van de plaats waar dit aan het lichaam behoort. De bal is in spel;
- e. twee honken, indien een velder opzettelijk zijn handschoen naar een aangegooide bal gooit en deze raakt. De bal is in spel;

b., c., d., e.: De gegooide handschoen of de van de oorspronkelijke plaats verwijderde pet of masker etc. moet de bal raken. Indien de bal niet wordt geraakt, moet geen strafbepaling worden toegepast.

c., e.: Deze straf moet niet worden toegepast tegen een velder, wiens handschoen van zijn hand gerukt wordt door de kracht van een geslagen of aangegooide bal, of wanneer de handschoen van zijn hand losraakt tijdens een kennelijke poging om een reglementaire vang te maken.

- f. twee honken, indien een goed geslagen bal in de tribunes buiten de foullijnen stuitert of hierin terecht komt doordat een velder de bal heeft aangeraakt; of indien de bal door of onder een afrastering van het veld gaat, of door of onder een scorebord, of door of onder struikgewas of draden boven de afrastering; of indien de bal blijft steken in een afrastering, scorebord, struikgewas of draden;
- g. twee honken wanneer, indien geen toeschouwers op het speelveld aanwezig zijn, een aangegooide bal in de tribunes terechtkomt of in een spelersbank (dugout)(of de bal weer

terugstuit in het veld of niet), of over, onder of door een afrastering gaat, of blijft liggen op het overhangende deel van de backstop, of blijft steken in een afrastering. De bal is dood.

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

Officiële beslissing: Indien alle lopers, met inbegrip van de slagman/honkloper, tenminste één honk zijn opgeschoven alvorens een binnenvelder een wilde aangooi doet (die doorschiet als hierboven genoemd) als eerste spelactie nadat de bal geworpen werd, moet het toekennen van honken worden bepaald naar de positie van de lopers op het moment dat deze aangooi werd verricht.

De zinsnede "op het moment dat de aangooi werd verricht" betekend het moment waarop de bal de hand van de velder verlaat en niet wanneer de aangegooide bal de grond raakt, enige velder passeert of het speelveld verlaat. De positie van de slagman/honkloper op het moment dat de wilde aangooi de hand van de velder die de aangooi verricht verlaat, is beslissend bij het toekennen van honken. Wanneer de slagman/honkloper het eerste honk nog niet had bereikt, worden twee honken toegekend aan alle honklopers gerekend vanaf de plaats waar zij waren toen de werper de bal wierp. De beslissing of de slagman/honkloper al dan niet het eerste honk had bereikt voor de aangooi werd verricht berust op de waarneming van de scheidsrechter.

Wanneer zich de ongebruikelijke situatie voordoet dat de eerste aangooi van een binnenvelder het speelveld verlaat of in de dugout terechtkomt zonder dat de slagman honkloper wordt (b.v. wanneer de achternvanger de bal in de tribune gooit in een poging om een loper van het derde honk uit te maken die tracht te scoren op een doorgeschooten bal of wilde worp) moet toekenning van de honken geschieden vanaf het moment van de aangooi. (Voor de toepassing van regel 7.05(g) wordt de achternvanger als binnenvelder beschouwd).

Situatie: Loper op eerste honk, slagman slaat de bal naar de korte stop die naar het tweede honk gooit, maar te laat is om de loper daar uit te maken. De tweede honkman gooit naar het eerste honk nadat de slagman/honkloper het eerste honk heeft bereikt. (De bal komt buiten het speelveld terecht). **Beslissing:** loper van het tweede honk komt thuis. (Wanneer in deze situatie alleen de slagman/honkloper betrokken is, krijgt deze recht op het derde honk).

In bepaalde omstandigheden is het niet mogelijk om een loper twee honken toe te kennen.

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

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

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

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

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

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

- i. één honk, indien een geworpen bal niet door de achternvanger wordt gevangen, de bal blijft steken in masker of uitrusting van de scheidsrechter of achternvanger, en onbespeelbaar blijft.
NB: Indien de slagman/honkloper wordt op een wilde worp welke de lopers het recht geeft een honk op te schuiven, heeft de slagman/honkloper slechts recht op het eerste honk.
Het feit dat een loper recht krijgt op een honk of honken zonder dat hij kan worden uitgemaakt ontheft hem niet van de verplichting het honk waarop hij recht heeft gekregen, aan te raken, alsmede alle tussenliggende honken. Bijvoorbeeld: de slagman slaat een grondbal die door een binnenvelder in de tribune wordt gegooid; de slagman/honkloper krijgt nu recht op het tweede honk, doch op weg daarheen mist hij het eerste honk. Hij kan nu worden uitgegeven op appèl wegens het missen van het eerste honk nadat de bal weer in het spel is gebracht, ondanks het feit dat hij "recht" kreeg op het tweede honk.
Als een loper na een vangbal wordt gedwongen terug te keren naar een honk moet hij zijn oorspronkelijke honk opnieuw aanraken, zelfs indien hij wegens enige grondregel of andere regel recht heeft op een aantal honken verder. Hij kan het oorspronkelijk door hem bezette honk opnieuw aanraken terwijl de bal dood is, en het aantal honken wordt geteld vanaf dit oorspronkelijke honk.

7.06

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

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

Wanneer wordt getracht een loper tegen wie obstructie wordt begaan uit te maken, moet de scheidsrechter obstructie aangeven op dezelfde manier als hij "stop" roept, met beide handen boven het hoofd. De bal is onmiddellijk dood na dit teken; indien echter een aangegooide bal al in vlucht was voordat obstructie door de scheidsrechter werd afgeroepen en deze aangooi zou in een overthrow resulteren, dan krijgen de lopers die honken toegewezen die zij normaal wegens de overthrow zouden hebben gekregen indien geen obstructie had plaatsgevonden. Tijdens een spelsituatie waarin een loper tussen tweede en derde honk wordt ingesloten en obstructie tegen hem wordt begaan door de derde honkman, terwijl hij tracht het derde honk te bereiken en terwijl de bal in vlucht is wegens een aangooi van de korte stop, krijgt de loper de thuisplaat toegewezen indien de aangooi een overthrow wordt. Alle andere lopers die tijdens deze situatie op de honken waren krijgen eveneens twee honken, gerekend vanaf het honk dat door hen het laatste reglementair werd aangeraakt voordat obstructie werd afgeroepen.

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

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

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

7.07

Indien, met een loper op het derde honk die tracht een punt te maken door squeeze play of door te

stelen, de achtervanger of enige andere velder op of voor de thuisplaat stapt zonder de bal in zijn bezit, of de slagman of diens slaghout aanraakt, moet voor de werper "schijn" worden genoteerd, de slagman krijgt het eerste honk toegewezen wegens hinderen en de bal is dood.

7.08

Een looper is uit wanneer:

- a. 1. hij meer dan één meter uitwijkt van zijn honklijn teneinde te voorkomen dat hij wordt getikt, tenzij hij dit doet om te vermijden dat hij een velder hindert die een geslagen bal speelt. De honklijn van een honkloper wordt vastgesteld zodra de tikactie plaatsvindt, en is een rechte lijn van de honkloper naar het honk dat hij veilig probeert te bereiken;

2. nadat hij het eerste honk heeft aangeraakt, hij de lijn tussen de honken verlaat, kennelijk zijn poging om het volgende honk aan te raken, opgevend;

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

Deze regel dekt ook de volgende (en soortgelijke) situatie:

Minder dan 2 nullen, stand gelijk in de tweede helft van de negende inning, looper op eerste honk. Slagman slaat de bal uit het veld voor het winnende punt, de looper van een passeert het tweede honk en denkende dat de homerun automatisch de wedstrijd beslist, loopt hij dwars door het binnenveld naar de spelersbank terwijl de slagman/honkloper de honken afloopt. In dat geval moet de looper worden uitgegeven wegens "het opgeven van zijn poging om het volgende honk te bereiken" en de slagman/honkloper mag de honken verder aflopen om zijn homerun geldig te maken. Zijn er al twee nullen, dan telt de homerun niet (zie regel 7.12). Dit is geen appèlsituatie.

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

In beide bovengenoemde situaties worden de lopers geacht hun poging de honken af te lopen, daadwerkelijk te hebben opgegeven.

- b. hij opzettelijk hindert bij een aangegooide bal, of een velder hindert die tracht een geslagen bal te spelen;

Een looper die een velder hindert bij een poging om een geslagen bal te spelen is uit, of het hinderen opzettelijk geschiedde of niet. Indien echter een looper, terwijl hij in contact is met een reglementair bezet honk, een velder hindert moet hij niet worden uitgegeven, tenzij naar de mening van de scheidsrechter het hinderen, het op goed gebied, hetzij op fout gebied, opzettelijk geschiedt.

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

Wanneer een honkloper ingesloten wordt tussen derde honk en thuisplaat, de opvolgende looper is opgeschoven en staat op het derde honk en de looper die ingesloten is wordt uitgegeven wegens hinderen (hinderen slagpartij), moet de scheidsrechter de looper die inmiddels op het derde honk staat, terugsturen naar het tweede honk. Hetzelfde principe geldt wanneer het insluiten tussen tweede en derde honk plaatsvindt en de volgende looper heeft het tweede honk bereikt.

(De reden is dat geen enkele looper mag opschuiven in een spelsituatie waarin hinderen slagpartij plaatsvindt en een looper wordt geacht een honk te bezetten totdat hij reglementair het volgende honk heeft bereikt. De looper die wordt uitgegeven wegens hinderen bezet dus nog het honk vanwaar hij vertrokken is en de opvolgende looper moet daarom terug).

- c. hij wordt getikt wanneer de bal in spel is, terwijl hij niet in contact is met zijn honk;
Uitzondering: Een slagman/honkloper kan niet worden uitgetikt wegens het doorlopen of voorbijschieten van het eerste honk, indien hij onmiddellijk naar dit honk terugkeert.

Officiële beslissing:

1. indien door het contact met een looper een honkkussen gedurende een spelsituatie losraakt van de plaats waar het behoort te liggen, kan die looper op dat honk niet worden uitgemaakt indien hij het honk veilig had bereikt;
 2. indien een honkkussen gedurende een spelsituatie losraakt van de plaats waar het behoort te liggen, moet iedere volgende looper in diezelfde spelsituatie worden beschouwd dat honk aan te raken of te bezetten indien hij, naar de mening van de scheidsrechter, de plaats aanraakt of bezet waar het honkkussen behoort te liggen.
- d. hij verzuimt zijn honk opnieuw aan te raken nadat een goed of fout geslagen bal reglementair is gevangen voordat hij, of het honk, door een velder wordt getikt. Hij moet niet worden uitgegeven wegens het niet opnieuw aanraken van zijn honk na de eerstvolgende worp naar de slagman. Dit is een appèlsituatie;
Na een fouttip behoeven honklopers niet opnieuw hun honk aan te raken. Op een fouttip mogen honken gestolen worden. Indien een fouttip niet wordt gevangen wordt het een gewone foutslag. Lopers keren dan naar hun honken terug.
- e. hij of het volgende honk wordt getikt voordat hij het volgende honk bereikt, nadat hij wordt gedwongen op te schuiven omdat de slagman honkloper is geworden. Indien echter een op hem volgende looper wordt uitgemaakt tijdens deze gedwongen loop, is de dwang verdwenen en moet de looper worden getikt om hem uit te kunnen maken. De dwang verdwijnt zodra de looper het honk aanraakt waarheen hij wordt gedwongen op te schuiven en als hij over het honk heen glijdt of doorschiet moet de looper worden getikt om hem uit te maken. Indien echter de gedwongen looper, na het volgende honk te hebben aangeraakt, om welke reden dan ook teruggaat in de richting van het honk dat hij daarvoor bezette, is de gedwongen loopsituatie hersteld en kan hij wederom worden uitgemaakt doordat de veldpartij het honk tikt waarheen hij wordt gedwongen op te schuiven;

e., j. Situaties waarbij lopers over hun honk heen glijden of hier voorbijschieten kunnen ook bij andere honken dan het eerste honk ontstaan.

Bijvoorbeeld: voor er twee nullen zijn, met lopers op eerste en tweede, of eerste, tweede en derde honk wordt de bal naar een binnenvelder geslagen die tracht een dubbelspel te maken. De looper van 1 is eerder op twee dan de bal maar glijdt over dit honk heen. Er wordt een aangooi gedaan naar het eerste honk en de slagman/honkloper is daar uit. De eerste honkman, die ziet dat de looper op twee niet in contact is met het honk, gooit de bal terug naar het tweede honk en de looper wordt getikt terwijl hij het honk niet aanraakt. Ondertussen zijn er lopers thuis gekomen. De vraag is: Was dit een gedwongen spelsituatie? Werd de dwang opgeheven toen de slagman/honkloper op het eerste honk uitging? Tellen de punten die in deze spelsituatie werden gescoord voor de derde nul viel, doordat de looper op het tweede honk werd uitgetikt?
Antwoord: De punten tellen. Het is geen gedwongen spelsituatie en de lopers moeten normaal worden getikt.

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

- f. hij in goed gebied wordt geraakt door een goed geslagen bal voordat de bal een binnenvelder heeft geraakt of is gepasseerd. De bal is dood en lopers kunnen geen punten maken of opschuiven, behalve lopers die worden gedwongen om op te schuiven;
Uitzondering: Indien een looper in contact is met zijn honk wanneer hij wordt geraakt door een binnenhoogbal, is hij niet uit, hoewel de slagman wel uit is.
NB: Indien een looper wordt geraakt door een binnenhoogbal wanneer hij niet in contact is met zijn honk, is zowel de looper als de slagman uit.

Indien twee honklopers worden geraakt door dezelfde goed geslagen bal, is alleen de looper die het eerste werd geraakt uit, omdat de bal op dat moment onmiddellijk dood werd.

- g. hij tracht een punt te maken tijdens een spelsituatie waarin de slagman hindert in het spel bij de thuisplaat, voor er twee spelers uit zijn. Met twee nullen is de slagman uit wegens hinderen en het punt telt niet;
- h. hij een voorgaande looper passeert voordat deze looper uit is;
- i. nadat hij reglementair recht heeft verkregen op een honk, hij de honken in omgekeerde volgorde gaat lopen met het doel de veldpartij in de war te brengen of het spel belachelijk te maken. De scheidsrechter moet onmiddellijk "stop" roepen en de looper uitgeven;

Officiële beslissing: Indien een looper een onbezet honk aanraakt en daarna b.v. denkt dat de bal was gevangen, of wordt misleid en als gevolg daarvan terugkeert naar het honk dat hij daarvoor het laatste had aangeraakt, kan hij worden uitgemaakt terwijl hij naar dat honk terugkeert, maar indien hij het voorheen bezette honk veilig bereikt kan hij niet worden uitgemaakt terwijl hij in contact is met dat honk.

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

Een looper die na het aanraken van het eerste honk dit honk voorbyschiet en "in" wordt gegeven door de scheidsrechter heeft in de zin van regel 4.09(a) "het eerste honk bereikt" en een punt dat tijdens een dergelijke situatie wordt gescoord, telt, zelfs als de looper daarna de derde nul wordt wegens het niet "onmiddellijk" terugkeren naar het honk als bedoeld in regel 7.08(j).

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

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

- l. een spelsituatie tegen hem wordt gemaakt en een lid van zijn team (anders dan een honkloper) een velder hindert bij het verwerken van een aangegooide bal. Zie regel 7.11. Voor hinderen door een honkloper, zie regel 7.08(b).

7.09

Het is hinderen door een slagman of een honkloper wanneer:

- a. na de derde slag hij de achtereenvolgende hindert bij diens poging om de bal te spelen;
- b. hij opzettelijk de loop van een fout geslagen bal op enigerlei wijze beïnvloedt;
- c. voor er twee uit zijn en een looper op het derde honk, de slagman een velder hindert bij een spelsituatie op de thuisplaat; de looper is uit;
- d. enig lid of leden van de slagpartij staan bij, of zich verzamelen rond enig honk waarheen een looper onderweg is, teneinde de velders in de war te brengen, hen te hinderen of het hen moeilijker te maken. De looper moet worden uitgegeven wegens het hinderen van zijn teamgenoot of teamgenoten;

- e. enige slagman of honkloper die zojuist is uitgemaakt, of enige looper die zojuist een punt heeft gemaakt, hindert bij enige volgende spelsituatie tegen een looper, of hierbij belemmerend optreedt. Deze looper moet dan worden uitgegeven wegens het hinderen van zijn teamgenoten;

d., e. Indien een slagman of honkloper door blijft lopen nadat hij is uitgemaakt, moet deze handeling op zichzelf niet worden beschouwd als het hinderen, in de war brengen of belemmeren van de velders.

- f. indien naar het oordeel van de scheidsrechter een honkloper opzettelijk in aanraking komt met een geslagen bal of een velder hindert bij het spelen van een geslagen bal met de kennelijke bedoeling om een dubbelspel te verhinderen, is de bal dood. De scheidsrechter moet de looper uitgeven wegens hinderen en moet tevens de slagman/honkloper uitgeven wegens de overtreding door zijn teamgenoot begaan. In geen geval mogen honken worden gelopen of punten worden gescoord als gevolg van de handeling van de overtredende looper;
- g. indien de slagman/honkloper naar het oordeel van de scheidsrechter opzettelijk in aanraking komt met een geslagen bal of een velder hindert bij het spelen van een geslagen bal met de kennelijke bedoeling om een dubbelspel te verhinderen, is de bal dood; de scheidsrechter moet de slagman/honkloper uitgeven wegens hinderen en moet tevens die looper uitgeven die zich het dichtst bij de thuisplaat bevond, ongeacht op welke honken een dubbelspel mogelijk geweest zou zijn. In geen geval mogen honken worden gelopen als gevolg van het hinderen;
- h. naar de mening van de scheidsrechter de helper bij het derde of het eerste honk, door de looper aan te raken of vast te houden deze lichamelijke hulp verleent bij het terugkeren naar of het verlaten van het derde of eerste honk;
- i. met een looper op het derde honk, de helper het helpersperk verlaat en zich zodanig gedraagt dat hij een aangooi van een velder uitlokt;
- j. hij verzuimt een velder te ontwijken die tracht een geslagen bal te spelen, of opzettelijk hindert bij een aangegooide bal, vooropgesteld dat indien twee of meer velders trachten een geslagen bal te spelen en de looper met één of meer van hen in aanraking komt, de scheidsrechter moet beslissen welke velder recht heeft op bescherming onder deze regel. Hij moet de looper niet uitgeven wegens het in contact komen met een andere velder dan die welke naar de mening van de scheidsrechter de geslagen bal moest spelen;

Wanneer een achternvanger en een slagman/honkloper op weg naar het eerste honk met elkaar in contact komen terwijl de achternvanger tracht de geslagen bal te spelen, vindt als regel geen overtreding plaats en moet niets worden afgeroepen. "Obstructie" door de velder die tracht een geslagen bal te spelen moet alleen in zeer duidelijke en onsportieve gevallen worden gegeven, omdat de regels die velder in dat geval voorrang geven; deze voorrang is echter geen vrijbrief om bijvoorbeeld opzettelijk een looper te laten struikelen, al gebeurt dit tijdens het spelen van de geslagen bal. Wanneer de achternvanger de geslagen bal speelt en de eerste honkman of werper begaat obstructie tegen de looper op weg naar het eerste honk moet "obstructie" worden afgeroepen en krijgt de honkloper recht op het eerste honk.

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

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

7.10

Een honkloper moet op appèl worden uitgegeven wanneer:

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

"Opnieuw aanraken" in deze regel betekent het opnieuw aanraken en verder gaan vanuit contact met het honk, nadat de bal is gevangen. Een looper mag geen positie achter zijn honk innemen en aldus een "vliegende start" maken.

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

Officiële beslissingen:

1. een looper mag niet terugkeren om een gemist honk aan te raken nadat een op hem volgende looper een punt heeft gemaakt;
2. wanneer de bal dood is, mag een looper niet terugkeren om een gemist honk of een honk dat hij te vroeg heeft verlaten aan te raken nadat hij een honk verder is gegaan dan het gemiste honk en dit honk heeft aangeraakt.

Situaties:

1. *Slagman slaat de bal buiten het veld voor een homerun of automatische tweehonkslag en mist het eerste honk (bal is dood). Hij mag naar het eerste honk terugkeren om zijn fout te herstellen voordat hij het tweede honk heeft aangeraakt, doch indien hij het tweede honk wel heeft aangeraakt mag hij niet terugkeren naar het eerste honk; als de veldpartij appelleert wordt hij op het eerste honk uitgegeven.*
2. *Slagman slaat de bal naar de korte stop die de bal in de tribune gooit (bal is dood), de slagman/honkloper mist het eerste honk maar krijgt het tweede honk toch toegewezen wegens de overthrow. Ondanks het feit dat hij recht heeft op het tweede honk moet de slagman/honkloper toch terugkeren om het eerste honk aan te raken voordat hij naar het tweede honk opschuift.
Dit zijn appèl-situaties.*

- c. hij over het eerste honk heenloopt of -glijdt en niet onmiddellijk naar dat honk terugkeert en hij of het honk wordt getikt;

- d. hij de thuisplaat niet aanraakt en geen poging doet om naar de thuisplaat terug te keren en de thuisplaat wordt getikt;

Indien twee lopers op hetzelfde moment bij de thuisplaat aankomen, en de eerste looper mist de thuisplaat maar de tweede looper raakt de plaat reglementair aan, is de eerste looper uit op appèl. Indien er reeds twee nullen zijn en de eerste looper wordt hetzij getikt bij zijn poging om alsnog de thuisplaat aan te raken of wordt op appèl uitgegeven, dan zal hij worden beschouwd als te zijn uitgemaakt voordat de tweede looper binnenkwam en hij is dan de derde nul. Het door de tweede looper gescoorde punt telt niet, als bepaald in regel 7.12.

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

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

Op één looper kunnen geen achtereenvolgende appèls worden gemaakt op hetzelfde honk. Indien de veldpartij bij het eerste appèl een vergissing begaat zal de scheidsrechter een tweede appèl tegen dezelfde looper op hetzelfde honk niet toestaan.

(De betekenis van het woord "vergissing" is dat de veldpartij terwijl zij appelleert, de bal buiten spel gooit. Bijvoorbeeld: indien de werper gooit naar het eerste honk om te appèleren en de bal gaat de tribune in, dan zal geen tweede appèl worden toegestaan).

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

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

7.11

De spelers of helpers van een slagpartij moeten iedere ruimte (met inbegrip van de spelersbanken) vrijmaken die een velder nodig heeft die tracht een geslagen of aangegooide bal te spelen.

Indien een lid van de slagpartij (anders dan een honkloper) een velder hindert bij het vangen of verwerken van een geslagen bal, dan is het spel dood, de slagman wordt uitgegeven en alle honklopers keren terug naar het honk dat ze bezetten ten tijde van de worp. Indien een lid van de slagpartij (anders dan een honkloper) een velder hindert bij het verwerken van een aangegooide bal, dan is het spel dood, de honkloper op wie de actie werd gemaakt wordt uitgegeven en alle honklopers keren terug naar het laatst reglementair bezette honk op het moment van hinderen.

Strafbepaling: Hinderen moet worden afgeroepen en de slagman of honkloper die men tracht uit te maken, moet worden uitgegeven.

7.12

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

8.00 DE WERPER

8.01

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

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

Werpers mogen de werpplaat loslaten nadat zij het teken hebben ontvangen, maar zij mogen niet snel op de werpplaat stappen en werpen. Dit moet door de scheidsrechter worden beoordeeld als een snelle worp. Wanneer de werper van de plaat stapt, moet hij zijn handen langs de zijden van zijn lichaam laten vallen. Het moet werpers niet worden toegestaan van de werpplaat te stappen na ieder teken.

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

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

Toelichting: *In de Vrije Stand mag de werper zijn "vrije" voet op de werpplaat, vóór de werpplaat, achter de werpplaat of naast de werpplaat hebben.*

Vanuit de Vrije Stand mag de werper:

- 1. de bal naar de slagman werpen, of*
- 2. stappen en aangooien naar een honk om een loper uit te maken, of*
- 3. van de plaat stappen (wanneer hij dit doet moet hij zijn handen langs de zijden van zijn lichaam laten vallen).*

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

- b. **De Vaste Stand.**

Voordat de werper de vaste stand aanneemt, moet hij één hand langs zijn lichaam hebben.

De werper neemt de vaste stand aan wanneer hij met zijn gezicht naar de slagman staat, met zijn steunvoet in contact met de werpplaat. De andere voet moet op de grond zijn vóór de werpplaat. De werper moet de bal in beide handen voor zijn lichaam houden en tot een afzonderlijke, volledige en duidelijk zichtbare stop komen voordat hij de bal werpt. Een volledige stop wordt niet geacht te hebben plaatsgevonden door een verandering in de richting van handen of armen. Vanuit deze vaste stand mag hij de bal naar de slagman werpen, naar een honk gooien of achterwaarts met zijn steunvoet van de werpplaat stappen. Voordat hij de vaste stand aanneemt mag de werper desgewenst een normale voorbeweging maken, zoals die welke de "stretch" wordt genoemd. Maar indien hij dit doet, moet hij de vaste stand aannemen voordat hij de bal naar de slagman werpt. Na de vaste stand te hebben aangenomen, verplicht elke beweging welke gewoonlijk verbonden is met zijn werpen van de bal naar de slagman hem de worp zonder onderbreking en onmiddellijk uit te voeren.

Volgende op zijn voorbeweging (bekend als de z.g. "stretch") moet de werper:

- a. de bal in beide handen voor zijn lichaam houden, en
- b. volledig en duidelijk zichtbaar stilstaan, met beide voeten op de grond. Deze bepaling moet strikt worden nageleefd. Scheidsrechters moeten hier nauwkeurig op letten, en moeten onmiddellijk "schijn" afroepen voor enige overtreding.

Toelichting: Indien er geen honklopers zijn is de werper niet verplicht om duidelijk stil te staan als hij de Vaste Stand gebruikt. Indien de werper echter, naar de mening van de scheidsrechter, de bal werpt in een opzettelijke poging de slagman te verrassen, dan zal dit als snelle worp

- worden aangemerkt, waarvoor de straf een wijd is. Zie regel 8.05 e. Toelichting.
- c. Op ieder moment gedurende zijn voorbereidende bewegingen en totdat zijn normale werpbeweging hem verplicht om de worp uit te voeren, mag de werper naar ieder honk gooien mits hij een stap rechtstreeks in de richting van dat honk doet voordat hij gooit.

De werper moet "voor de aangooi uit" stappen. Een snelle aangooi die wordt gevolgd door een stap in de richting van het honk is schijn.

- d. Indien de werper een onregelmatige worp uitvoert terwijl de honken niet bezet zijn, moet deze worp als wijd worden beoordeeld tenzij de slagman het eerste honk bereikt op een honkslag, een fout, vier wijd, geraakt door geworpen bal of anderszins.
Een bal die uit de hand van de werper slijt en over de foutlijn gaat, moet als wijd worden beoordeeld; gaat de bal niet over de foutlijn dan moet de worp niet worden geteld. Met lopers op de honken is dit uiteraard schijn.
- e. Indien de werper met zijn steunvoet achterwaarts van de plaat stapt wordt hij hierdoor binnenvelder en indien hij uit die positie een wilde aangooi doet moet dit op dezelfde wijze worden beoordeeld als een wilde aangooi van enige andere binnenvelder.

Wanneer de werper niet in contact is met zijn plaat, mag hij naar ieder honk gooien. Indien zijn aangooi doorschiet, is dit de aangooi van een binnenvelder en de verdere gevolgen worden bepaald door de regels die een "overthrow" van een binnenvelder betreffen.

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

8.02

Het is de werper verboden:

- a. 1. **de bal aan te raken na zijn mond of lippen te hebben aangeraakt, terwijl hij zich op de werpheuvel bevindt, of zijn mond of lippen aan te raken terwijl hij de werpplaat aanraakt.** Voordat hij de werpplaat of de bal aanraakt is hij verplicht duidelijk de vingers van zijn werphand droog te wrijven.
Strafbepaling: Bij overtreding van dit deel van de regel moet de scheidsrechter onmiddellijk een wijd afroepen. Wanneer echter de worp toch wordt uitgevoerd en de slagman bereikt het eerste honk door een honkslag, een fout, geraakt door de werper of anderszins en geen andere loper wordt uitgemaakt, voordat hij tenminste één honk verder is gegaan, gaat het spel gewoon door en vervalt de overtreding. Bij herhaalde overtreding moet de scheidsrechter de werper waarschuwen; volhardt de werper in de overtreding, dan kan de scheidsrechter hem het (verder) deelnemen aan de wedstrijd ontzeggen.
Uitzondering: Wanneer dat door de beide coaches/aanvoerders wordt goedgevonden, kan de scheidsrechter voor de aanvang van een wedstrijd die bij koud weer wordt gespeeld, toestaan dat de werpers in hun hand(en) blazen.
2. op de bal, in de hand waarmee hij werpt of in zijn handschoen te spuwen;
3. de bal in zijn handschoen of tegen zijn lichaam of kleding te wrijven;
4. enige vreemde stof, van welke aard dan ook, aan de bal te bevestigen;
5. de bal op enigerlei wijze te beschadigen of te vervormen;
6. een op enige manier zoals beschreven in regel 8.02(a)(2 t/m 5) beschadigde bal, of datgene te werpen wat bekend staat als de "shine ball", "mud ball" of "emery ball". Het is de werper wel

- toegestaan de bal tussen zijn blote handen te wrijven.
- Strafbepaling:** Bij overtreding van enig deel van de regels 8.02(a)(2 t/m 6)
- a. zal de werper onmiddellijk uit het veld worden gezonden;
 - b. indien een spelsituatie volgt op het constateren c.q. afroepen door de scheidsrechter van de overtreding, kan de aanvoerder van de slagpartij aan de plaatscheidsrechter mededelen, dat hij er de voorkeur aan geeft deze spelsituatie te accepteren. Een dergelijke mededeling moet worden gedaan onmiddellijk aan het einde van de spelsituatie.
Indien de slagman echter het eerste honk bereikt als gevolg van de honkslag, een fout, vier wijd, geraakt werper of anderszins en er wordt geen andere honkloper uitgemaakt voordat deze tenminste één honk is opgeschoven, gaat het spel gewoon door alsof de overtreding niet had plaatsgevonden;
 - c. ook wanneer de slagpartij de spelsituatie kiest, blijft de overtreding in de zin van de punten a) en b) bestaan en de daarin genoemde maatregelen moeten worden toegepast;
 - d. of een overtreding van enig deel van deze regels heeft plaatsgevonden berust uitsluitend op de waarneming van de scheidsrechter. Hij is de enige die hierover een beslissing neemt.
- Toelichting:** Indien een werper regel 8.02(a)(2) of regel 8.02(a)(3) overtreedt en indien, naar de mening van de scheidsrechter, de werper door zijn handeling niet de bedoeling had de eigenschappen van een geworpen bal te wijzigen, dan mag de scheidsrechter, naar zijn oordeel, de werper waarschuwen in plaats van het toepassen van de straf zoals bepaald voor de overtreding van de regels 8.02(a)(2) t/m 8.02(a)(6). Echter, indien de werper volhardt in het overtreden van deze regels, dan moet de scheidsrechters de straf toepassen.

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

- b. op enigerlei wijze enige vreemde stof, van welke aard dan ook, bij zich of in zijn bezit te hebben. Bij overtreding van deze regel moet de werper onmiddellijk uit het veld worden gezonden;
- c. opzettelijk het spel te vertragen door de bal naar andere spelers dan de achtervanger te gooien terwijl de slagman klaar staat om te slaan, behalve in een poging om een loper uit te maken;
Strafbepaling: Indien, nadat de scheidsrechter heeft gewaarschuwd, een dergelijke vertragende handelwijze wordt herhaald moet de werper het (verder) deelnemen aan de wedstrijd worden ontzegd;
- d. opzettelijk naar het lichaam van de slagman te werpen.
Indien naar de mening van de scheidsrechter een dergelijke overtreding plaatsvindt, kan de scheidsrechter, te zijner beoordeling:
 1. hetzij de werper, of de coach en de werper, uit het veld zenden, of
 2. de werper en de coaches van beide teams waarschuwen dat herhaling van een dergelijke worp betekent dat de werper (of diens vervanger) en de coach onmiddellijk uit het veld zullen worden gezonden.

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

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

N.B. Spelers en coaches van een team mogen niet op het speelveld komen om over een waarschuwing volgens regel 8.02(d) te discussiëren. Indien een manager, coach of speler de dugout of zijn positie verlaat om een waarschuwing te bediscussiëren, dan moet hij worden gewaarschuwd hiermee te stoppen. Indien hij hiermee doorgaat kan hij uit het veld worden gezonden.

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

8.03

Wanneer een werper zijn plaats inneemt bij het begin van iedere inning, of wanneer hij voor een andere werper invalt, moet hem worden toegestaan ten hoogste acht ingooiballen naar zijn achtereenvolgende te werpen, gedurende welke tijd het spel dood is. Het bondsbestuur kan bepalen dat dit aantal van acht tot een lager aantal zal worden teruggebracht. Het ingooien mag ten hoogste één minuut in beslag nemen. Indien een plotseling voorval dwingt tot het in het veld brengen van een werper die geen enkele gelegenheid heeft gehad om zich voor die tijd in te gooien, moet de plaatscheidsrechter hem zoveel ingooiballen toestaan als de scheidsrechter noodzakelijk voorkomt.

Alleen voor de KNBSB: *De werper mag maximaal 5 (vijf) ingooiballen werpen tussen de innings. Aan het begin van de wedstrijd en indien een nieuwe werper aan de wedstrijd gaat deelnemen, is het de werper toegestaan om 8 (acht) ingooiballen te gooien. De plaatscheidsrechter ziet er op toe dat dit gebeurt zonder oponthoud.*

De vastgestelde tijdslimiet van 1 (één) minuut mag niet overschreden worden.

Teams dienen een achtereenvolgende gereed te hebben die voor de warming-up van de werper kan zorgen zodra de inning is afgelopen. Teams die werken met de DH-regel (regel voor de aangewezen slagman) kunnen hun werper al laten ingooien als er twee nullen zijn.

Weersomstandigheden zullen worden meegenomen bij het bepalen van het aantal te gooien ballen, evenals het feit of een werper niet daarvoor aan slag geweest is.

8.04

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

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

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

8.05

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

- a. de werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, enige beweging maakt bij zijn worp en dan de worp niet uitvoert;
Wanneer een linkshandige of rechtshandige werper zijn vrije voet voorbij (achter) de achterzijde van de werpplaat zwaait, is hij verplicht naar de slagman te werpen.
Uitzondering: een aangooi om te trachten een honkloper op het tweede honk uit te maken.
- b. de werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, doet alsof hij naar het eerste honk zal gooien en deze aangooi dan niet uitvoert;
- c. de werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, geen stap rechtstreeks in de richting van een honk doet voordat hij naar dat honk gooit;

Deze regel schrijft voor dat de werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, een stap moet doen rechtstreeks in de richting van een honk voordat hij naar dat honk gooit.

Wanneer een werper met zijn vrije voet draait of zwaait zonder daadwerkelijk een stap te doen, of wanneer hij zijn lichaam draait en gooit zonder een stap te doen, moet "schijn" worden afgeroepen. Een werper moet rechtstreeks naar een honk stappen voordat hij naar dat honk gooit; hij is echter niet verplicht om te gooien omdat hij een stap doet (behalve naar het eerste honk). Het is voor de werper mogelijk om, met lopers op eerste en derde honk, een stap te doen naar het derde honk en niet te gooien, alleen maar om de loper te dwingen terug te gaan naar

het derde honk; wanneer hij dan ziet dat de loper op het eerste honk op weg gaat naar het tweede honk mag hij zich omdraaien en stappen en gooien naar het eerste honk. Dit is reglementair.

Indien echter, met de lopers op eerste en derde honk, de werper (terwijl hij in contact is met zijn plaat) naar het derde honk stapt en dan onmiddellijk en in praktisch dezelfde beweging doordraait en naar het eerste honk gooit, is dit kennelijk een poging om de loper op het eerste honk te misleiden. In een dergelijke beweging is het praktisch onmogelijk om een stap te doen rechtstreeks in de richting van het eerste honk alvorens te gooien en deze beweging moet daarom als "schijn" worden beoordeeld. Wanneer de werper van de plaat stapt en dan een dergelijke beweging uitvoert, is het geen schijn.

- d. de werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, gooit, of doet alsof, naar een onbezet honk, tenzij enige spelsituatie dit noodzakelijk maakt;
- e. de werper een onregelmatige worp uitvoert;
Een snelle worp is onreglementair. Scheidsrechters moeten als snelle worp aanmerken een worp uitgevoerd voordat de slagman een redelijke kans heeft gehad zich in het slagperk gereed te maken. Met lopers op de honken is de straf "schijn"; zonder lopers op de honken wordt "wijd" gegeven. De snelle worp is gevaarlijk en moet niet worden toegestaan.
- f. de werper de bal naar de slagman werpt terwijl zijn gezicht van de slagman afgewend is;
- g. de werper enige beweging maakt welke gewoonlijk samengaat met zijn worp, terwijl hij niet in contact is met de werpplaat;
- h. de werper het spel onnodig vertraagt;
Toelichting: Regel 8.05(h) is alleen van toepassing indien een waarschuwing is gegeven in overeenstemming met regel 8.02(c) (welke het opzettelijk vertragen van een wedstrijd verbiedt door naar velders te gooien zonder poging om een loper uit te maken). Indien een werper in overeenstemming met regel 8.02(c) het verder deelnemen aan een wedstrijd is ontzegd vanwege het herhalen van een dergelijke vertragende handelswijze, dan is de straf van 8.05(h) ook van toepassing. Regel 8.04 (welke een tijdlimiet bepaalt voor een werper om de bal te werpen indien er geen honken bezet zijn) is alleen van toepassing indien er geen honklopers zijn.
- i. de werper, zonder de bal in zijn bezit te hebben, op of over de werpplaat staat, of terwijl hij niet in contact is met zijn plaat, doet alsof hij werpt;
- j. de werper, nadat hij een reglementaire werpstand heeft aangenomen, de bal met één van beide handen loslaat, behalve tijdens het werpen of tijdens een aangooi naar een honk;
- k. de werper, terwijl hij in contact is met zijn plaat, de bal opzettelijk of per ongeluk laat vallen;
- l. de werper, terwijl hij de slagman opzettelijk vier wijd geeft, werpt terwijl de achtereenvolgende zich niet in het vingersperk bevindt;
- m. de werper de bal vanuit de vaste stand werpt zonder volledig te hebben stilgestaan.
Strafbepaling: De bal is dood en iedere honkloper moet één honk opschuiven zonder te kunnen worden uitgemaakt, tenzij de slagman het eerste honk bereikt op een honkslag, een fout, vier wijd, slagman geraakt door geworpen bal of anderszins en alle andere honklopers tenminste één honk opschuiven, in welk geval het spel gewoon doorgaat.

Officiële beslissingen:

1. Wanneer een werper schijn begaat en vervolgens een wilde worp uitvoert, hetzij naar de thuisplaat hetzij naar een honk, mogen de loper of lopers op eigen risico verdergaan dan het honk waarop zij uit hoofde van "schijn" recht zouden hebben.
2. Een loper die het eerstvolgende honk mist waarheen hij opschuift en die op appèl wordt

uitgegeven moet voor de toepassing van deze regel worden beschouwd als een honk te zijn opgeschoven.

Scheidsrechters moeten in gedachten houden dat het doel van de schijnregel is om te voorkomen dat de werper opzettelijk de honkloper misleidt. Wanneer de scheidsrechter in twijfel verkeert, moet de "bedoeling" van de werper zoals de scheidsrechter deze ziet, de doorslag geven.

Bepaalde specifieke zaken moeten evenwel in het oog worden gehouden:

- a. *wijdbeens over de werpplaat staan zonder de bal in het bezit te hebben moet als een poging tot misleiding worden beschouwd en hiervoor moet "schijn" worden afgeroepen;*
- b. *met een loper op het eerste honk mag de werper een volledige draai, zonder stoppen maken via het eerste honk en naar het tweede honk gooien. Dit moet niet worden beschouwd als het gooien naar een onbezet honk.*

8.06

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

- a. het aantal malen dat een coach of helper per inning naar dezelfde werper mag gaan, wordt beperkt tot één;
- b. indien een coach of helper in dezelfde inning een tweede maal naar dezelfde werper gaat, dan moet deze werper automatisch door een andere werper worden vervangen;
- c. het is de coach of helper niet toegestaan een tweede maal naar de werpheuvel te gaan terwijl dezelfde slagman aan slag is;
- d. wanneer een slagman tijdens zijn slagbeurt wordt vervangen mag de coach of helper wel een tweede keer naar de werpheuvel gaan, maar als hij dit doet moet hij de werper vervangen. Een coach of helper wordt geacht zijn bezoek aan de werper te hebben beëindigd wanneer hij de werpheuvel geheel heeft verlaten. De scheidsrechter moet aan beide coaches duidelijk aangeven indien hij een handeling van een coach als een "bezoek" in de zin van deze regel aanmerkt.

Officiële beslissing:

1. onder "vervangen", zoals in deze regel bedoeld, wordt uitsluitend verstaan het vervangen van de werper krachtens de algemene regels voor vervangen van spelers, als omschreven in regel 3.03.
2. de plaatscheidsrechter is bevoegd bij iedere handeling van de coach of helper, die weliswaar niet nadrukkelijk in regel 8.06 en de toelichting daarop wordt genoemd, doch die naar zijn oordeel duidelijk het karakter draagt van een poging om deze regel te overtreden, regel 8.06 toe te passen.

De regels beperken het aantal malen dat een coach of helper gedurende een inning naar een werper mag gaan tot 1. Wanneer een coach of helper een tweede maal in dezelfde inning naar dezelfde werper gaat betekent dit dat de werper automatisch moet worden vervangen in die wedstrijd.

De coach of helper wordt geacht zijn bezoek aan de werper beëindigd te hebben wanneer hij de werpheuvel (of de in plaats daarvan getrokken cirkel) heeft verlaten.

De coach of helper mag geen tweede maal naar de werper gaan terwijl dezelfde slagman aan slag is, maar wanneer een invaller voor de slagman wordt ingezet mag coach of helper wel een tweede maal naar de werper gaan; die werper moet dan echter vervangen worden.

Wanneer een coach of helper naar de achtereinder of een velder gaat en deze speler gaat dan naar de werper, of de werper komt naar hem toe voordat een tussenliggende spelsituatie heeft plaatsgevonden (een worp of anderszins), dan moet dit worden gelijkgesteld met een bezoek van de coach of helper aan de werper. Iedere poging om deze regel te omzeilen, bijvoorbeeld doordat coach of helper naar de achtereinder of een binnenvelder gaat en deze speler vervolgens naar de werper gaat om met hem te overleggen, moet worden gelijkgesteld met een bezoek van coach of helper aan de werper.

Wanneer de coach naar de heuvel gaat en een werper vervangt en dan gaat de helper naar de

heuvel om met de nieuwe werper te praten, dan betekent dat een bezoek aan die nieuwe werper in die inning. In het geval dat een coach zijn eerste bezoek aan de heuvel heeft gebracht en dan voor de tweede keer naar de heuvel gaat in dezelfde inning met dezelfde werper op de plaat en dezelfde slagman aan slag en hij wordt door de scheidsrechter gewaarschuwd dat dit niet mogelijk is maar hij zet zijn bezoek toch door, dan moet de coach uit het veld worden gezonden en de werper moet verder gaan met werpen naar de slagman totdat deze is uitgemaakt of op het honk is gekomen. Nadat de slagman is uitgemaakt of op het honk is gekomen moet deze werper vervangen worden. De coach (of diens plaatsvervanger) moet worden gewaarschuwd dat de werper na het afwerken van de slagman vervangen moet worden, zodat hij een nieuwe werper kan laten ingooien. Aan de nieuwe werper zullen acht ingooiballen worden toegestaan, of meer wanneer de scheidsrechter dit nodig acht (regel 8.03).

*Voor alle klassen honkbal geldt dat, in tegenstelling tot hetgeen in regel 8.06 wordt bepaald, de werper bij een tweede bezoek van coach of helper in dezelfde inning **in die wedstrijd niet meer als werper mag fungeren**. Hij mag echter wel een veldpositie gaan innemen en op die manier de wedstrijd uitspelen.*

Neemt de werper de veldpositie in dan dient uiteraard of een andere speler als werper te gaan optreden of moet een velder worden vervangen (volgens regel 3.03) om plaats te maken in de opstelling voor een eventuele nieuwe werper.

Bij internationale wedstrijden blijft regel 8.06 onverminderd van kracht zoals deze in de spelregels staat, omdat de IBAF en de CEB de professionele interpretatie hanteren. In die gevallen moet bij een tweede bezoek in dezelfde inning de werper dus automatisch de wedstrijd verlaten.

Alleen voor KNBSB: Coaches mogen drie maal per wedstrijd naar de heuvel gaan om met de werper te praten. Na het derde bezoek resulteert **elk volgend bezoek** in het vervangen van de werper. Als er extra innings gespeeld moeten worden is één extra bezoek mogelijk.

Twee bezoeken aan **dezelfde** werper in **dezelfde** inning resulteert in het vervangen van de werper. Als de coach bij zijn bezoek de werper vervangt wordt dit gaan naar de heuvel niet geteld.

Als een werper vervangen moet worden dient de veldscheidsrechter zich alvast naar de bullpen te begeven om de vervangende werper te roepen.

De scheidsrechters zullen aan de coaches **aangeven** wanneer zij een bezoek beschouwen als een van de drie bezoeken. Of het wel of geen bezoek is, is een **feitelijke** beslissing. Een discussie daarover is **niet** mogelijk. Als een coach een werper gaat bezoeken mag hij de achtervanger en één binnenvelder meenemen. Welke binnenvelder dat is wordt voor de aanvang van de wedstrijd bekend gemaakt.

Velders: slechts één binnenvelder kan naar de werpheuvel gaan en slechts één bezoek per inning is toegestaan.

Publicatie spelregelcommissie honkbal:

SPELENDE COACH.

Wanneer een coach tevens als speler aan een wedstrijd deelneemt, heeft uitsluitend de plaatscheidsrechter de bevoegdheid om te bepalen of, indien de spelende coach naar de werper gaat, deze handeling als een "bezoek" in de zin van regel 8.06 moet worden beschouwd. Hij kan daarbij rekening houden met onder meer (doch niet uitsluitend) de veldpositie van de spelende coach, de duur van het contact met de werper, enz.

Alleen voor KNBSB: *Slagpartij: Teams die aan slag zijn mogen per wedstrijd maximaal drie "bijeenkomsten" hebben. Een dergelijk bijeenkomst zal geteld worden als de coach het spel vertraagd door met een speler te praten die honkloper of slagman is of wordt of als deze naar de plaat loopt. Dit geldt ook als er overleg met de andere coach plaatsvindt. Als er extra innings nodig zijn is één extra "bijeenkomst" toegestaan.*

Als deze regel overtreden wordt kan de betreffende coach van de slagpartij gelast worden het speelveld te verlaten. Hiervan zal geen rapport uitgebracht worden aan de strafcommissie van de KNBSB. Wel dient er een aantekening op de wedstrijdformulieren te worden geplaatst.

*Scheidsrechters zullen aan de coaches **aangeven** dat zij een bezoek beschouwen als een van de drie "bijeenkomsten". Of het wel of geen bijeenkomst is, is een **feitelijke** beslissing. Een discussie is daarover niet mogelijk. Als coaches een poging ondernemen om bijvoorbeeld een conflict tussen een slagman en een scheidsrechter te sussen dient deze actie niet als "bijeenkomst" beschouwd te worden.*

9.00 DE SCHEIDSRECHTER

NB: Regel 9.00 behelst gedragsregels en aanwijzingen voor scheidsrechters. Het is dus geen **spelregel**. Dit betekent dat tegen vermeende afwijkingen van deze regels geen protest mogelijk is.

9.01

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

9.02

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

Het verlaten door spelers van hun plaats in het veld of op de honken, of het verlaten van coaches en helpers van de dugout of het helpersvak om te gaan argumenteren over SLAG of WIJD moet niet worden toegestaan. Zij moeten worden gewaarschuwd wanneer zij zich op weg begeven naar de thuisplaat om over de slag- en wijd beslissingen te protesteren. Wanneer zij toch doorgaan, moeten zij uit het veld worden gezonden.

- b. Indien er een redelijke twijfel bestaat of een scheidsrechterlijke beslissing in overeenstemming is met de spelregels, mogen uitsluitend de aanvoerder of de coach tegen deze beslissing protesteren en verzoeken om een beslissing in overeenstemming met de regels. Dit protest mag uitsluitend geschieden bij de scheidsrechter die de beslissing in kwestie heeft genomen.
- c. Indien de scheidsrechters overleggen na een spelactie en een beslissing herzien, dan hebben zij de bevoegdheid om alle stappen te nemen die zij nodig achten om alle gevolgen van de eerdere beslissing terug te draaien. Dit omvat ondermeer het plaatsen van honklopers daar,

waar zij naar de mening van de scheidsrechters recht op hadden. Hierbij wordt hinderen en obstructie niet in beschouwing genomen, evenals het niet opnieuw aanraken van een honk gebaseerd op de oorspronkelijke beslissing, honklopers die andere honklopers passeren of honken missen, enz., dit alles voor zover het de scheidsrechters noodzakelijk voorkomt. Geen enkele speler of coach zal worden toegestaan de stappen die de scheidsrechters nemen ter correctie bij hen ter discussie te stellen, en elke persoon die dit doet kan uit de wedstrijd worden gestuurd.

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

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

Het appelleren tegen een slagbeweging mag alleen geschieden wanneer een wijd wordt afgeroepen en wanneer dit gebeurd moet de plaatscheidsrechter een veldscheidsrechter raadplegen over diens oordeel over de slagbeweging. Zou de veldscheidsrechter deze als "slag" beoordelen, dan is diens oordeel bindend.

Honklopers moeten attent zijn op de mogelijkheid dat de veldscheidsrechter, op verzoek van de plaatscheidsrechter, een afgeroepen wijd in "slag" kan wijzigen in welk geval de loper door een aangooi van de achternvanger kan worden uitgemaakt. Ook moet de achternvanger attent zijn op een situatie waarbij honken worden gestolen wanneer een wijd wordt veranderd in "slag" door de veldscheidsrechter, op verzoek van de plaatscheidsrechter.

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

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

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

9.03

- a. Indien er slechts één scheidsrechter is, heeft deze volledige bevoegdheid tot het toepassen van de regels. Hij mag zich daar opstellen waar hij naar zijn mening zijn taak het best kan vervullen (meestal achter de achternvanger, maar soms achter de werper indien er lopers op de honken zijn). Hij is in die wedstrijd de plaatscheidsrechter.
- b. Indien er twee of meer scheidsrechters zijn wordt één van hen aangesteld als plaatscheidsrechter en de andere(n) als veldscheidsrechter(s).

9.04

- a. De plaatscheidsrechter neemt plaats achter de achternvanger. Zijn taak is:
 1. de volledige verantwoordelijkheid dragen voor de goede gang van het spel;
 2. beoordelen of een worp slag of wijd is;
 3. beoordelen of een bal goed of fout geslagen wordt, behalve bij die ballen die gewoonlijk door de veldscheidsrechter worden beoordeeld;
 4. alle beslissingen nemen welke betrekking hebben op de slagman;
 5. alle overige beslissingen nemen behalve die welke gewoonlijk door de veldscheidsrechter worden genomen;
 6. beslissen of een wedstrijd zal worden gestaakt;
 7. te zijner beoordeling, zo nodig speciale grondregels vaststellen;

8. indien een tijdslimiet is vastgesteld, als officiële tijdopnemer fungeren. Op zijn beslissingen ter zake is geen beroep mogelijk.
- b. Een veldscheidsrechter mag zich op iedere plaats in het veld opstellen waar hij naar zijn mening het spel op de honken het best kan beoordelen. Zijn taak is:
 1. alle beslissingen op de honken nemen behalve die welke zijn voorbehouden aan de plaatscheidsrechter;
 2. evenals de plaatscheidsrechter, "stop", "schijn", onregelmatige worpen of onregelmatige handelingen met de bal constateren en afroepen;
 3. de plaatscheidsrechter op iedere wijze terzijde staan bij het toepassen van de regels. Met uitzondering van het recht om een wedstrijd te staken, heeft hij gelijke bevoegdheid als de plaatscheidsrechter bij het toepassen van de regels en handhaving van orde en rust.
 - c. Indien twee of meer scheidsrechters verschillende beslissingen zouden nemen bij eenzelfde spelsituatie, zal de plaatscheidsrechter de veldscheidsrechters in beraadslaging bijeenroepen, waarbij niemand aanwezig mag zijn. Na de beraadslaging zal de plaatscheidsrechter beslissen welke beslissing van kracht is, gebaseerd op de omstandigheid welke scheidsrechter in de beste positie verkeerde om het spel te zien en wiens beslissing het meest waarschijnlijk juist zal zijn. Het spel zal doorgaan alsof alleen de uiteindelijke beslissing was genomen.

9.05

Algemeen advies aan scheidsrechters.

Scheidsrechters dienen op het veld niet te praten met spelers. Blijf uit het helpersvak vandaan en spreek niet met de helper.

Wees altijd beleefd tegen verenigingsofficials; vermijd bezoeken aan clublokalen en gedachteloze familiariteit met personen behorende bij tegen elkaar uitkomende verenigingen. Indien u het veld betreedt is uw enige taak het leiden van de wedstrijd, als vertegenwoordiger van de bond.

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

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

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

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

Houdt uw oog doorlopend op de bal gericht zolang deze in spel is. Het is belangrijker te weten waar een hoge bal viel, of een aangegooide bal terecht kwam, dan of een honkloper al dan niet een honk heeft gemist. Neem uw beslissingen niet te snel, of keer u niet te snel om wanneer een velder tracht een dubbelspel te maken. Let op het vallen van de bal nadat u iemand uit hebt gegeven. Geef uw teken van "in" of "uit" nimmer te vroeg. Wacht tot een spelsituatie geëindigd is alvorens u een teken geeft.

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

De belangrijkste regel voor scheidsrechters is altijd: "Sta in een positie om ieder spelmoment te zien". Zelfs al zal uw beslissing 100% juist zijn, dan zullen spelers deze toch in twijfel trekken als zij merken dat u niet in de juiste positie stond om het spel duidelijk te kunnen volgen.

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

REGISTER

(De nummers achter de trefwoorden verwijzen naar de betreffende regels.)

Aangooi	2.00
- komt buiten het speelveld terecht	7.05(g)
Aanvoerder	2.00
Appelleren	2.00, 6.07, 7.08d, 7.10
Bal	1.09, 5.10(e)
- aantal per wedstrijd	3.01(c – d)
- aangeraakt door toeschouwer	3.16
- beschadigen van	3.02, 8.02(a)
- dood en buiten spel	3.15, 3.16, 5.09
- blijft in spel	5.02, 5.08
- onreglementair gestopt of gevangen	7.05(a – e)
Bank	2.00
Begin wedstrijd	4.01, 4.02
Beginnen van wedstrijd	3.10(a)(b)
Bespeelbaar terrein	3.10, 5.10(a)
Binnenhoog	2.00, 6.05(e)
Binnenvelder	2.00
Buitenvelder	2.00
Coach	2.00, 8.06
Dode bal	2.00, 3.11, 3.15, 3.16, 5.09
Dubbelspel	2.00
Dubbelwedstrijden	2.00, 4.13
Dugout	2.00
Einde wedstrijd	4.10
Feitelijke beslissingen	2.00, 9.02(a)
Foutgebied	2.00
Foutlijnen	2.00
Foutslag	2.00, 5.09(e), 6.05(a)
Fouttip	2.00
Gedwongen loop	2.00, 7.08(e)
Gelijk spel	2.00, 4.11
Gestaakte wedstrijd	2.00, 4.10(e), 4.11(d)
Geworpen bal	2.00, 5.09(h), 6.05(n)
- komt buiten speelveld terecht	7.05(h)
Goed gebied	2.00
Goed geslagen bal	2.00
Grondbal	2.00
Grondregels	3.12, 9.04(a)(7)
Helper(s)	2.00, 4.05, 8.06
- raakt aangegooide bal	5.08, 5.09(g)
Hinderen	2.00, 3.15, 3.16, 5.09(b), 5.09(f), 5.09(g), 7.09, 7.11
Hoge bal	2.00
Honken	1.06, 2.00, 7.08(c)
Honklijn	7.08(a)
Honkloper	2.00, 7.00

- andere	3.04
- geraakt door geslagen bal	5.09(f), 6.08(d), 6.09(c), 7.08(f), 7.09(k)
- geraakt door geworpen bal	5.09(h), 6.05(n)
- is uit	7.08
- is uit na appelleren	7.10
- loopt terug	7.08(i)
- mag één honk verder gaan	5.09(h), 7.04
- mag verder gaan	7.05
- mist thuisplaat	7.08(k)
- moet honken in volgorde aanraken	7.02
- passeert voorgaande looper	7.08(h)
- recht op honk	7.01
- twee lopers op hetzelfde honk	7.03
- verzuimt velder te ontwijken	7.09(j)
- voorafgaande, hindert velder	6.06(m), 7.09(e)(f)
In	2.00
In vlucht	2.00
Ingesloten	2.00
Ingooien	8.03
Inning	2.00
Invallers	3.03
Lichtwedstrijden	4.12, 5.10(b)
Lijnen	1.07, 3.01(b)
Line-up	2.00
Meter, 1– meter baan	6.05(k)
Nul	2.00
Obstructie	2.00, 7.06
Officiële waarschuwing	2.00
Onreglementair	2.00
Onregelmatig geslagen bal	5.09(d), 6.06(a)
Onregelmatige worp	2.00, 8.01(d), 8.05(e)
Ontzeggen	1.11-1.16, 2.00, 3.02, 6.06(d)(2), 8.02(a)(1), 8.02(c), 9.01(d)
Opzettelijk laten vallen van een geslagen bal	6.05(l)
Personen, gerechtigd tot verblijf op speelveld	3.15
Plaatscheidsrechter	
Proefballen	8.03
Protesteren	4.14, 9.02(b)(c)
Punt	2.00, 4.09, 5.06, 7.12
Raken	2.00
Reglementair	2.00
Reglementaire wedstrijd	2.00, 4.10, 4.11
Rugnummers	1.11(a)
Scheidsrechter	3.01, 3.10, 3.11, 4.01, 4.02, 9.00
- beslissingen	9.01(c), 9.04
- geraakt door een aangegooide of geworpen bal	5.08
- geraakt door geslagen bal	5.09(f), 6.08(d)
- hindert achtervanger	5.09(b)
- krijgt bal in masker	5.09(h), 7.05(i)
- verplichtingen en bevoegdheden	9.01

- vervangingen	9.02(d)
Schijn	2.00, 5.09(c), 8.05
Scorekaart	4.01
Slag	2.00
Slagbeurt, volledige	6.04
Slaggebied	2.00
Slaghout	1.10
- onreglementair	2.00
Slagman	2.00, 6.00
- eerste in elke inning	6.01(b)
- geraakt door geslagen bal	6.05(g)
- geraakt door geworpen bal	5.09(a), 6.05(f), 6.08(b)
- hindert achtervanger	6.06(c)
- hindert veldpartij	6.05(k), 7.08(g), 7.09(c)
- houdt spel op	6.02
- in verkeerde volgorde aan slag	6.07
- is uit	6.05
- is uit wegens onreglementaire handeling	6.06
- raakt bal voor tweede keer	6.05(h)
- raakt opzettelijk fout geslagen bal	6.05(i), 7.09(b)
- wisselt van slagperk	6.06(b)
- wordt gehinderd door veldpartij	6.08(c), 7.04(d), 7.07
- wordt honkloper	6.08, 6.09
Slagpartij	2.00
- hindert veldpartij	7.09(d), 7.11
Slagperk	2.00, 6.03
Slagvolgorde	4.04, 6.01, 6.07
Snelle worp	2.00
Speelveld	1.04
Speelveld, verlaten van het	2.00, 3.13, 4.05(b), 4.06(b), 4.07, 4.08, 5.10(g), 9.01(d)
Spelen	2.00, 3.11, 5.01, 5.11
Speler, gewond	5.10(c)
Spelersbank	1.08, 2.00, 3.13, 4.06, 4.08
Spelvertraging	6.02(c), 8.04, 8.05(h), 8.06
Squeeze play	2.00
Staken, van de wedstrijd	5.10(a), 9.04(a)(6)
Steunvoet	2.00, 8.01
Stootslag	2.00, 6.05(d)
Stop (Time-out)	2.00, 3.11, 5.10
Stoppen van de wedstrijd	4.01(d)
Terugkeren	2.00, 7.08(d), 7.10
Thuisclub	2.00
Thuishonk(-plaat)	1.05
Tie-break	4.10(b) uitzondering
Tikken	2.00, 7.08(c)
Toeschouwer hindert velder	3.16
- raakt bal aan	3.16
Triple-spel	2.00
Tweehonkslag (automatisch)	6.09(d – h), 7.05(d – f)
Uitrusting spelers	1.11, 1.15, 3.01(a), 3.14
Uitwijken	7.08(a)(1)
Vang	2.00, 5.10(f), 6.05(a), 7.04(c)
Vanger (Achtervanger)	2.00, 4.03(a)
Vangersperk	2.00, 4.03(a), 4.03(d)

Vaste stand	2.00, 8.01(b)
Veld, bespeelbaarheid van	3.10, 5.10(a)
- het uit het - zenden van spelers e.a.	2.00, 4.07, 5.10(g), 9.01(d)
Velder	2.00
Velderskeus	2.00
Veldpositie	2.00
Veldpartij	2.00
- gehinderd door slagpartij	7.09(d) 7.11
- hindert slagman	6.08(c), 7.04(d), 7.07
- opstellen van	4.03
Veldscheidsrechter	9.04(b)
Verlaten van het speelveld	2.00, 3.13, 4.05(b), 4.06(b), 4.07, 4.08, 5.10(g), 9.01(d)
Vervangen van spelers	3.03, 3.06, 3.08
Verwonding van speler(s)	5.10(c)
Vierhonkslag (automatisch)	6.09(d), 6.09(h), 7.05(a)
Voorbijschieten van een honk	2.00, 7.08(c), 7.08(e)
Vrije stand	2.00, 8.01(a)
Waarschuwen	2.00
Wedstrijd, begin en einde van	4.01, 4.02, 4.10, 4.11
Werper	2.00, 8.00
- ingooien van	8.03
- mag naar honk gooien	8.01(b)
- mag niet	8.02
- tweehandig	8.01(f)
- vertraagt spel	8.04, 8.05(h)
- vervangen van	3.05, 3.08(a)(1)
- wordt binnenvelder	8.01(e)
Werpplaat	1.07
Wijd	2.00
4-Wijd	2.00, 6.08(a), 8.05(l)
Wilde worp	2.00, 7.05(h)
Wisselen	5.07