



Juni 2026 versie 2

INHOUDSOPGAVE

1. Definitie van termen.....	07
Assistent.....	07
Slechte worp.....	07
Bal in het spel.....	07
Honken.....	07
Slagman (B).....	07
Slagman - loper (BR).....	07
Slagvolgorde (Line-up).....	08
Vangbal.....	08
Rubberschijven op de grond.....	08
Dode bal.....	08
Defense Only (DO).....	09
Hinderen door verdediging.....	09
Aangewezen slagman (DH).....	09
Dubbele inning.....	09
Eliminatie (uit).....	09
Extra honk.....	09
Oké.....	10
Goed geslagen bal.....	10
Fly Ball (oké-Fout-No pitch-Out).....	10
Fout Bal.....	10
Thuisplaat doellijn (thuisplaatlijn voor lopers).....	10



Illegal Hit.....	11
No Pitch.....	11
Offensief hinderen.....	12
Pass.....	12
Play Ball.....	12
Spelerslijst.....	12
Punt.....	12
Loper (R).....	12
Te vroeg los door looper.....	12
Ziende tweede honkman (SDP).....	13
Slag.....	13
Markeerlijn.....	13
Worp.....	14
Tie Break.....	14
Gelijkspel.....	14
Scheidsrechters (Uhp, Uhr, U1, U2, U3).....	14
Vrouw.....	14

2. Het speelveld.....	14
2.01 Het veld.....	15
2.02 Goed gebied.....	15
2.03 Fout gebied.....	15
2.04 Markeerlijn.....	15
2.05 Homerun gebied.....	16
2.06 Het binnenveld.....	16
2.07 Thuisplaat (voor de slagman).....	16
2.08 Eerste honk.....	17



2.09 Afstand tussen de honken.....	18
2.10 Offensief tweede honk	18
2.11 Defensief tweede honk	18
2.12 Veiligheidszone bij het tweede honk	19
2.13 Offensief derde honk.....	19
2.14 Thuisplaat doelgebied	19

3. Materiaal..... 20

3.01 Bal.....	20
3.02 Knuppel.....	20
3.03 Tenues.....	20
3.04 Handschoen.....	20
3.05 Maskers/Bril/Blinddoek.....	20
3.06 Klappers.....	23
3.07 Fluitje of alternatieve geluidsystemen.....	23
3.08 Met buzzersysteem uitgerust eerste honk	24

4. Spelverloop..... 24

4.01 Honkbal voor mensen met een visuele beperking (Blind Baseball).....	24
4.02 Doel van elk team.....	24
4.03 Punten gescoord in een inning.....	24
4.04 Wedstrijdduur.....	25
4.05 Teams (Standaard opstelling).....	27
4.06 Teams (minimum aantal).....	28
4.07 Verworven honken en Punten.....	28
4.08 Verdienen van een extra honk.....	29
4.09 Homerun.	31
4.10 Foutieve slagvolgorde.....	31



4.11 Aangewezen slagman (DH).....	32
4.12 Vervanging van aangewezen slagman (DH).....	33
4.13 Vervanging als de vijfde speler ontbreekt.....	34
4.14 Re-entry van een vervangen speler.....	35

5. Uit..... 35

5.01 Slagman is uit.....	35
5.02 BR is uit op het eerste honk als:.....	36
5.03 BR is uit op het tweede honk als:.....	37
5.04 Loper is uit op het derde honk als:.....	37
5.05 Loper is uit op de thuisplaat als:.....	38
5.06 Ontbreken vervanger.....	40

6. Hinderen..... 40

6.01 Hinderen door slagman-loper.....	40
6.02 Hinderen door looper.....	41
6.03 Hinderen door tweede honk assistent.....	42
6.04 Hinderen door tweede of derde honk assistent.....	42
6.05 Hinderen door derde honk assistent.....	43
6.06 Hinderen door thuisplaat assistent.....	44
6.07 Hinderen door leden van het aanvallend team.....	44
6.08 Hinderen door verdedigende speler.....	44
6.09 Hinderen door ziende tweede honkman.....	45
6.10 Hinderen door binnenveld assistent.....	46
6.11 Hinderen door leden van het verdedigende team.....	46
6.12 Foute aangooi naar SDP.....	47



7. Waarschuwingssignalen en veiligheid op het veld.....	48
7.01 Stop verdediging.....	48
7.02 Stop aanvallende speler.....	48
7.03 Definities van de veiligheidszone.....	50
7.04 Veiligheid op het veld.....	51
8. Zien op het veld.....	52
8.01 Binnenveld assistent (MA)	52
8.02 Ziende tweede honkman (SDP).....	53
8.03 Tweede honk assistent (SA).....	53
8.04 Derde honk assistent (TA).....	53
8.05 Thuisplaat assistent (HPA).....	54
9. Scheidsrechters.....	54
9.01 Hoofd- en thuisplaat scheidsrechter (hpU).....	55
9.02 Tweede honk scheidsrechter (U2).....	55
9.03 Derde honk scheidsrechter (U3).....	56
9.04 Eerste honk scheidsrechter (U1).....	56
10. De officiële scorer.....	57
10.01 de officiële scorer (algemene regels).....	57
10.02 Het rapport van de officiële scorer.....	58
10.03 Het rapport van de officiële scorer (aanvullende regels).....	59
10.04 Honkslagen.....	60
10.05 Waardering van honkslagen.....	60
10.06 Uit.....	60
10.07 Assists.....	62
10.08 fouten.....	62



10.09 drie slag uit.....	63
--------------------------	----

Afbeeldingen

Afbeelding 1 Honkbalveld (maten).....	64
Afbeelding 2 Honkbalveld (gebieden).....	65
Afbeelding 3 Honkbalveld (posities in het veld).....	66
Afbeelding 4 Veiligheidszone bij het tweede honk.....	67
Afbeelding 5 Markeerlijn (tweede honk – derde honk).....	68
Afbeelding 6 Posities van de rubberen schijven (thuisplaat - eerste honk).....	68
Afbeelding 7 Thuisplaat.....	69
Afbeelding 8 “goed geslagen bal”, “fout bal”, “no pitch”.....	69
Afbeelding 9 Fly ball: “oké”, “fout”, “uit”, “no pitch”.....	70
Afbeelding 10 afwijkingen als de bal via een speler in fout gebied beland.....	71
Afbeelding 11 Ronding op het eerste honk.....	72
Afbeelding 12 Thuisplaat doellijn.....	73
Afbeelding 13 Geluid bal.....	74
Afbeelding 14 buzzersysteem voor eerste honk.....	74



1. Definitie van termen.

Assistenten: Gedurende wedstrijden worden beide teams ondersteund door assistenten. Het aanvallende team heeft drie assistenten, waarbij twee assistenten (SA, tweede honk-assistent en TA, derde honk-assistent) 'kleppers' in gebruik hebben en gepositioneerd zijn in de buurt van het tweede en derde honk, waardoor de lopers de honken kunnen herkennen en proberen te behalen. De andere assistent staat achter de thuisplaat (HPA) en assisteert zowel de loper van het derde honk als de slagman in slaggebied (Afbeelding 3). De verdedigende partij wordt ondersteund door één assistent (MA, heuvel-assistent), welke na elke fase van het spel, instructies geeft aan de veldspelers waar ze moeten staan, zodat ze klaar zijn voor de volgende geslagen bal. Gewoonlijk positioneert deze assistent zich in het rechter-foutbalgebied bij de heuvel (Afbeelding 3).

Slechte worp (BT): een slechte worp is een worp die de SDP (ziende verdedigende speler) niet kan vangen met normale moeite. Het is ook een slechte worp als deze is gestopt of tegengehouden door een slechtzijnde speler of als het een korte worp is. De veldspeler, die de slechte worp maakt, of zijn teamgenoot, mag de bal opnieuw pakken en gooien naar de SDP.

Bal in het spel: een bal is in het spel wanneer er "oké" wordt geroepen door de scheidsrechter bij het derde honk waardoor hij daarna verwerkt kan worden.

Honken: de honken hebben verschillende diktes en worden vanaf nu genoemd naar hun gebruik:

- Verdedigend: gerelateerd aan de SDP
- Aanvallend: gerelateerd aan de slagman en de lopers
- Geluid: welke de eigen positie moet aanduiden
- Doorgang: omdat het honk niet is behaald
- Passeren: omdat het honk in zijn geheel voorbij moet zijn gegaan

Slagman (B): de slagman is de speler van het aanvallende team die in het slaggebied komt of in het aangewezen gebied met een blinddoek (zie 3.05) en een goedgekeurde knuppel vast heeft (zie 3.02).

Slagman-Loper (BR): de slagman-loper is de speler van het aanvallende team vanaf het moment dat hij de bal raakt totdat hij uit gaat of op het tweede honk komt. Wordt er geprobeerd om een extra honk te behalen dan verandert de BR in loper.



Slagvolgorde (Line-up): de slagvolgorde moet gevolgd worden gedurende de gehele wedstrijd, behalve als een speler wordt gewisseld. In dat geval neemt de wisselspeler zijn plek in van de slagvolgorde. Als een speler gewisseld moet worden en er zijn niet genoeg spelers beschikbaar voor de wissel, gaat de wedstrijd verder met een ontbrekende speler in de slagvolgorde. Elke keer wanneer de ontbrekende speler aan slag zou komen, telt dit als een uit voor het team dat aan slag is. Deze regel geldt ook als een team, vanaf de start van de wedstrijd, maar vier spelers opstelt. Bij de aankomst van een nieuwe wisselspeler die, nadat de hpU de presentielijst van de spelers al heeft ontvangen, maar wel is aangegeven op de deelnemerslijst, kan de slagvolgorde compleet worden gemaakt en worden alle “straffen” verwijderd.

Jongen: een mannelijke speler jonger dan 15 jaar.

Vangbal: de actie waarbij een veldspeler met de hand of de handschoen een grondbal of geworpen bal met duidelijk bezit vangt. De bal is gevangen als:

- De SDP vangt de geworpen bal van een slechtzijnde veldspeler, houdt de bal vast met de handschoen of hand, én raakt het tweede defensieve honk aan met een lichaamsdeel of de handschoen.
- De SDP heeft voetcontact met het tweede defensieve honk en verwerkt/field een bal die per ongeluk van richting wordt veranderd door een slechtzijnde veldspeler.
- De SDP heeft met voetcontact met het tweede defensieve honk en vangt een goed geslagen bal.
- Een slechtzijnde veldspeler verwerkt/fields een goed geslagen bal en is klaar om deze te gooien naar de SDP om de loper uit te maken.
- De SDP pakt de bal van de grond als gevolg van een slechte worp door een slechtzijnde veldspeler.

Rubberschijven op de grond: rubberen schijven met een diameter van 10 centimeter en een dikte van 0,5 cm. Zij tonen:

- De grenzen van de thuisplaatlijn (Afbeelding 6-12)
- De slagpositie van vrouwen, jongens en meisjes (Afbeelding 6)
- Het eerste honk voor vrouwen, jongens en meisjes (Afbeelding 6-11)
- De grens voor de tweede honk-assistent (SA) om de positie van het tweede honk aan te duiden gedurende de “play ball” routine (Afbeelding 4)

Dode bal: een bal die niet langer in het spel is.

- Na een Time-Out, foutbal of no-pitch.
- Elke keer wanneer er een gevaarlijke situatie is welke gestopt wordt door “Stop verdediging” of “Stop aanval”.
- Door een slechte worp en ligt stil in de veiligheidszones B en C binnen het touw.
- Na elke actie/play.



- e) Na een slechte worp is de bal verwerkt door de SDP met lopers die op het honk zijn gekomen na de slagbal (zie “vangbal” lid e).

Goedgekeurde beslissing: in situatie C worden de slagman-loper en de loper “in” gegeven als de slagman-loper nog tussen de thuisplaat en eerste honk is, of het eerste honk heeft behaald en de loper richting het volgende honk rent. Wanneer de slagman-loper niet op de juiste manier het eerste honk heeft gepasseerd en de loper niet over de thuisplaatlijn is gekomen zullen ze uit worden gegeven.

Defense Only (DO): een speler van het verdedigende team die niet aan slag komt omdat er een aangewezen slagman in de line-up staat in plaats van de DO.

Hinderen door verdediging: de actie waarbij een speler van de verdedigende partij, ook al is het per ongeluk, het aanvallende team hindert, waardoor deze het geluid van het geluidshonk of de klappers niet kan horen of het veranderen van de richting of het opzettelijk blokkeren van de geslagen bal (zie spelregels 6.08 t/m 6.11).

Aangewezen slagman (DH): de aanvallende speler die alleen aan slag komt voor de DO.

Dubbele inning: om de tijd te verminderen die nodig is voor het wisselen van de veldposities aan het einde van iedere inning en voor het bevorderen van de veiligheid, blijft het verdedigende team twee aaneensluitende innings in het veld staan. Als de eerste inning voorbij is, blijft hetzelfde team aan slag voor een aansluitende inning (zie 4.04). Aan het einde van de eerste aanvallende inning van een dubbele inning moet elke loper die op het honk achterblijft het veld verlaten en naar de dug-out gaan.

Eliminatie (uit): een uit is één van de drie acties die nodig is om de slagbeurt van de aanvallende partij te beëindigen. Als een verdedigende actie meer dan drie uitjes oplevert, zijn deze valide maar alleen bruikbaar voor de scorer en de statistieken. Dit zorgt niet voor een aanpassing in de slagvolgorde (zelfs niet tussen de twee innings van een dubbele inning). De eerste slagman van de opvolgende inning is degene, in de slagvolgorde, die de laatste slagman van de voorgaande inning opvolgt.

Extra honk: een aanvallende actie waarbij, na een slechte worp richting de SDP (zie definitie), een loper probeert het volgende honk te bereiken ten opzichte van het honk dat hij/zij al had bereikt na de honkslag.

Let op: Tijdens pogingen tot extra honk mogen assistenten de lopers zowel verbaal als fysiek ondersteunen. Ze mogen echter geen verbale of non-verbale signalen geven aan andere assistenten (bijvoorbeeld: “Laat de loper gaan”, “Klap met de klappers”). Daarnaast is het de hpA en elk ander lid van het aanvallende team dat op de bank zit, verboden om aanwijzingen te geven aan de SA of de TA.

Straf: De bal is dood, de loper die nog contact maakt met het honk blijft op dat honk, en de



loper die het honk heeft verlaten om naar het volgende honk te gaan wordt uit verklaard.
Uitzondering: De BR mag, direct nadat hij/zij tweede honk heeft verlaten, verbaal of via een gebaar aan de TA vragen om met de klappers te klappen, in het geval dat de TA dat nog niet heeft gedaan (zie 4.08d).

Oké: de call “oké” van U3 of U2 betekent dat een regulier geslagen bal verdedigbaar is.

Goed geslagen bal: een regulier geslagen bal die voorbij de lijn/touw gaat nadat deze minstens één keer is gestuiterd in de binnenveld foutieve zone, is een goed geslagen bal.

Fly Ball: de *Fly Ball waarschuwingsroep* wordt gegeven door de U3, die verplicht is deze call te maken wanneer een geldig geslagen bal géén stuiterende bal is, maar een hoge *fly ball* die mogelijk een slechtiende veldspeler kan raken. Diezelfde slag kan later worden omgezet in (zie Afbeelding. 9):

- a) **Oké:** als de bal eerst stuitert in de *binnenveld fout zone* of direct op de *markeerlijn*.
- b) **Fout:** als de bal eerst stuitert in de *binnenveld fout zone*, maar daarna tot stilstand komt, nog steeds in de *fout zone*, zonder dat de bal als *Oké* is aangemerkt.
- c) **No Pitch:** als de bal:
 - 1. De loper op het derde honk raakt, of wordt gestopt door de scheidsrechter of de *assistent* (zie sectie *No Pitch* b) om te voorkomen dat de loper geraakt wordt.
 - 2. Het SDP honk raakt nadat hij eerst in de interne *fout zone* is gestuiterd.
 - 3. Nadat hij als *Oké* is beoordeeld, onbedoeld door de verdediging wordt teruggekaatst naar de *binnenveld fout zone*.
 - 4. Geslagen wordt voordat de scheidsrechter “*Play Ball*” heeft geroepen.
- d) **Uit:**
 - 1. Als de eerste stuit plaatsvindt in goed gebied of in de *buitenveld fout zone* (het SDP-honk ligt volledig in goed gebied).
 - 2. Als de bal rechtstreeks wordt gevangen door het SDP zonder eerst op de grond te stuiteren na de *markeerlijn*, of wanneer de bal een blinde veldspeler raakt.

Fout bal: term die een geslagen bal aanduidt wanneer:

- a) De bal tot stilstand komt in de *fout zone*, nadat hij minstens één keer is gestuiterd in de *binnenveld fout zone*, zonder dat hij als *oké* is aangemerkt.
- b) De bal onbedoeld wordt gestopt door de *derde honk assistent*.
- c) De bal wordt gestopt door de *binnenveld assistent* ter zelfbescherming.
- d) De bal de loper raakt die contact maakt met het tweede honk.

Meisje: een meisje is een vrouwelijke speelster jonger dan 15 jaar.

Thuisplaat doellijn (of thuisplaatlijn voor lopers): de *thuisplaat doellijn* is een denkbeeldige lijn van 3,96 meter lang. Het midden van deze lijn komt overeen met de punt van de



thuisplaat en loopt vanaf daar 1,98 meter naar rechts langs de foutlijn van het eerste honk, en 1,98 meter naar links langs de volledige foutlijn. De beide uiteinden zijn op de grond gemarkeerd met rubberen schijven. (zie Afbeelding. 6).

Illegal Hit: De slagman moet slaan met beide voeten binnen het slagperk (*batter's box*), of — in het geval van een vrouw, jongen of meisje — met de rubberen schijven tussen de voeten of onder één voet, met een knuppel goedgekeurd door de WBSC, en de bal slaan met één hand, onder hoofdhoogte.

Als aan een of meer van deze voorwaarden niet wordt voldaan, wordt de slag beschouwd als *Illegal Hit* (zie *Slag*).

No Pitch: De scheidsrechter roept “*No Pitch*” om een slag en de gevolgen ervan ongeldig te verklaren. De slagman keert terug naar het slagperk met dezelfde *count* als voor de slag. “*No Pitch*” wordt geroepen wanneer:

- a) Een slagman slaat voordat *Play Ball* is geroepen.
- b) Een slagman slaat onmiddellijk na de uitschakeling van een loper die te vroeg het honk verliet of door een onsportieve actie van de betrokken assistent.
- c) Een scheidsrechter of assistent stopt een geslagen bal, op de grond of een *pop fly*, om te voorkomen dat deze een loper op het derde honk raakt.
- d) Een geldig geslagen bal raakt de loper op het derde honk of het SDP-kussen nadat deze ten minste één keer is gestuiterd in de interne *fout zone* (zie Afbeelding. 8).
- e) De TA gebruikt de *klappers* vóórdat U3 *Oké* heeft geroepen (zie 5.04j).
- f) Het geluid van de bal of het geluid van het eerste honk werkt niet meer tijdens het spel (zie 3.01 en 2.08d).
- g) De loper op tweede en/of derde honk wijkt gevaarlijk af van zijn/haar *looptlijn*, waardoor hij/zij en de veldspelers risico lopen.
- h) Een veldspeler kaatst per ongeluk een geldig geslagen bal, die als *Oké (Fair)* is beoordeeld, terug naar de *binnenveld fout zone* (zie Afbeelding. 10).
- i) Een loper knoeit met het masker, waarna de BR veilig het tweede honk bereikt.
- j) Externe geluiden (zoals een vliegtuig, trein, auto of menigte) verhinderen dat slechthorende spelers tijdens het spel de bal, het geluid op het eerste honk of de klappers van de assistent kunnen horen.
- k) Er doet zich een onvoorziene situatie voor die niet wordt behandeld in de spelregels.

Opmerking bij h): Als een veldspeler — naar oordeel van de scheidsrechter — opzettelijk een geldig geslagen bal terugstuurt naar de binnenveld fout zone, dan is Regel 6.08b van toepassing.

Opmerking bij f): Dit punt is alleen van toepassing als de slag als *oké* is beoordeeld. Als de slag als *Fout* wordt beoordeeld, is punt f) niet van toepassing en wordt er een slag toegekend aan de slagman. Als dit de derde slag is, is de slagman uit. Als een bal, die als *oké* is aangemerkt, één of meer belletjes verliest maar toch wordt gespeeld door de verdediging,



wordt het spel beschouwd alsof de bal nog volledig intact is.

Opmerking: Als een geslagen bal een aanvallend honk, de heuvel en/of de pitcherplaat raakt, wordt dit beoordeeld alsof de bal een natuurlijk element van het speelveld raakt.

Offensief Hinderen: *Offensief hinderen* is elke actie van een lid van het aanvallende team die, zelfs per ongeluk, de tegenpartij in de verdediging belemmert, stoort en/of verhindert — bijvoorbeeld door het onmogelijk te maken het geluid van de *geluid honk* of de instructies van de *ziende verdedigende speler (SDP)* te horen, of door een geslagen bal af te buigen of opzettelijk te stoppen (zie regels 6.01 t/m 6.07).

Pass: Een slechtzijnde veldspeler mag, met lopers op verdiende honken, de bal terugspelen naar de SDP of naar de MA, of de SDP mag de bal doorspelen naar de MA. In geval van een fout wordt geen enkele *pass* beschouwd als een *slechte worp*.

Play Ball: De *hpU* roept *Play Ball* om de verdediging te informeren dat de slagman gaat slaan. Deze call betekent dat de bal in het spel is. Als er vóór deze call wordt geslagen, wordt de slag onmiddellijk als *No Pitch* aangemerkt en is de bal *dood*.

Spelerslijst: de spelerslijst wordt aan de hoofd scheidsrechter overhandigd zodat hij/zij de aanwezigheid van de spelers kan controleren. Deze bevat alle spelers die beschikbaar zijn voor de *manager*, evenals een lijst van alle andere betrokkenen op het veld. Als een speler en/of assistent die op de lijst staat later arriveert, mag hij/zij alsnog aan de wedstrijd worden toegevoegd — zelfs als het spel al begonnen is — maar pas nadat de *hpU* hem/haar heeft geïdentificeerd.

Punt: Een *punt* wordt gescoord door een aanvallende speler die, bij de eerste poging, binnen de *thuisplaat doellijn* loopt vóórdat de SDP die in contact is met tweede honk, de bal stevig in bezit heeft.

Loper (R): Een loper is een aanvallende speler die naar een honk loopt of zich op een honk bevindt. Als de loper op het derde honk geraakt wordt door een regulier geslagen bal — zowel op de grond als in de lucht — terwijl hij/zij op het honk staat, moet hij/zij worden beschouwd als een integraal onderdeel van het honk en wordt de slag beoordeeld als een *No Pitch*. Deze regel is ook van toepassing wanneer de geslagen bal wordt gestopt door de scheidsrechter of door de assistent om de loper te beschermen tegen geraakt worden.

Te vroeg los door loper: De situatie *te vroeg los* doet zich voor wanneer een loper op het tweede en/of derde honk het contact met het honk verliest vóór de call van de scheidsrechter op een geldig geslagen bal (zie 5.04a en 5.05a). Dit kan zich op drie momenten voordoen:



a) **Vóór de Play Ball-call van de hpU:** De bal is dan nog *dood*, dus er is geen uit mogelijk; de loper keert terug naar het honk.

b) **Na de Play Ball-call maar vóór de slag:** De *Play Ball*-call brengt de bal in het spel en de loper zal onmiddellijk *uit* worden verklaard. De slagman mag niet slaan. Als de slagman tóch slaat, zal de hpU de slag als *No Pitch* verklaren.

c) **Na de slag maar vóór de call van de scheidsrechter:** U2 of U3 zal de loper die de overtreding maakte *uit* verklaren, conform de opmerkingen bij regels 5.04a en 5.05a.

Opmerking bij punt c): De bal blijft in het spel, dus de slag wordt beoordeeld alsof de overtreding niet heeft plaatsgevonden. Het spel gaat door, en lopers kunnen worden uitgeschakeld, zelfs als de slag achteraf wordt beoordeeld als een fout bal, no pitch of homerun.

Goedgekeurd oordeel: Wanneer de loper wordt uitgeschakeld vanwege te vroeg los laten van het honk, zoals omschreven in b) en c), en dit leidt tot een derde uit, dan wordt de slag ongeldig verklaard en komt de slagman opnieuw aan slag in de volgende inning met een 0-0 count.

Ziende tweede honkman (SDP): De *Ziende tweede honkman* is de verdedigende speler die gepositioneerd staat op het verdedigende tweede honk en de aangooi vangt van de slechtzijnde veldspelers om lopers uit te schakelen. Hij/zij mag niet slaan (zie Afbeelding. 3).

Slag: Een *slag* wordt geroepen door de *thuisplaatscheidsrechter (hpU)* wanneer:

- a) De slagman zwaait met de knuppel en de bal mist.
- b) Een slag wordt beoordeeld als *fout* (zelfs bij een *tweeslag count*).
- c) De *Fly Ball* wordt later beoordeeld als *Fly Ball Fout*.
- d) De slagman slaat de bal op een ongeldige manier (*Illegal Hit*).

Opmerking bij punt a): Het wordt niet beschouwd als een slagpoging wanneer de bal wordt losgelaten zonder dat de slagman met de knuppel zwaait; er wordt in dat geval geen slag toegekend op de count.

Goedgekeurd oordeel: De slagman mag slaan op een stuiterende bal. Een dergelijke slag wordt als normaal beoordeeld.

Markeerlijn: De *markeerlijnen* geven de verschillende veldzones aan. Er zijn er twee:

a) De *markeerlijn* begint bij de linkerhoek (gezien vanuit het gezichtspunt richting eerste honk) van het verdedigende tweede honk en loopt loodrecht daarop naar de *fout zone* van het derde honk (zie Afbeelding. 1–5). De *markeerlijn* geeft de grens aan tussen de *binnenveld fout zone* en *goed gebied*, terwijl de theoretische verlengingen ervan de *binnenveld fout zone* scheiden van de *buitenveld fout zone* (zie Afbeelding. 2). Het *touw* zelf en zijn theoretische verlengingen behoren tot de *binnenveld fout zone*.

b) De tweede *markeerlijn* bij tweede honk definieert de drie veiligheidszones tussen het verdedigende tweede honk van de SDP en het aanvallende tweede honk (zie Afbeelding. 4).



Worp: Een worp is de actie waarbij een slechtzienende veldspeler met de hand of handschoen de bal — door de lucht of over de grond — in de richting van de *ziende tweede honkman* (SDP) gooit om een aanvallende speler uit te schakelen. Een onbedoelde afwijking van de bal richting de SDP, of een *Pass*, wordt niet beschouwd als een worp.

Tie Break: De *tie break*-regel is van toepassing op alle wedstrijden, met uitzondering van de finale van een competitie — in dat geval wordt gewoon doorgespeeld volgens de standaardregels.

In het geval van een gelijke stand aan het einde van de reguliere innings, geldt de volgende regel:

- a) Vanaf de eerste extra inning (en alle daaropvolgende indien nodig) start elk team met lopers op het tweede en derde honk, met 0 (*zero*) uit.
- b) De slagvolgorde per extra inning wordt bepaald op basis van hoe de vorige inning is geëindigd.

Voorbeeld: als de laatste slagman van de vorige inning nummer 2 was in de slagvolgorde, dan begint de tie break met slagman nummer 3, terwijl nummer 2 op tweede honk wordt geplaatst en nummer 1 op derde honk.

Tie Game: Een gelijke eindstand is niet toegestaan als eindresultaat van een wedstrijd.

Scheidsrechters: De taak van de *scheidsrechters* is om de wedstrijd te leiden en, indien nodig, spelers te helpen die zichzelf in fysiek gevaar kunnen brengen. Gewoonlijk zijn er 4 of 5 *scheidsrechters*, als volgt (zie Afbeelding. 3):

- a) Hoofdscheidsrechter of thuisplaat scheidsrechter (hpU)
- b) Eerste honk scheidsrechter (U1)
- c) Tweede honk scheidsrechter (U2)
- d) Derde honk scheidsrechter (U3)
- e) Homerun scheidsrechter (hrU)

Vrouw: Een vrouw is een vrouwelijke speelster die de leeftijd van 15 jaar al heeft bereikt.

2. Het speelveld

Het eerste doel van honkbal voor slechtzienenden is de **veiligheid van de spelers**, door omstandigheden te creëren die botsingen tijdens het spel voorkomen. De speelzones zijn, op basis van een traditioneel honkbalveld, aangepast: het binnenveld (de ruit) is beperkt tot de aanval, terwijl een deel van het buitenveld bestemd is voor de verdediging.



2.01 Het veld

Het speelveld is een traditioneel honkbalveld, met enkele aanpassingen (zie Afbeelding. 1). Eventuele onrechtmatigheden in het veld moeten vóór aanvang van de wedstrijd aan de scheidsrechter worden gemeld (dus vóórdat de hpU “Play Ball” roept). Meldingen die daarna komen, worden mogelijk niet in overweging genomen.

2.02 Goed gebied

Het goed gebied is uitsluitend bestemd voor de verdediging en wordt als volgt begrensd:

- a) **Aan de linkerkant** door de foutlijn die begint op 3,96 meter voorbij het oorspronkelijke derde honk en zich 35,61 meter voortzet in de richting van de *homerunlijn*.
- b) **Aan de rechterkant** door een (niet-gemarkeerde) lijn die vertrekt vanaf de rechterhoek van het verdedigende tweede honk van de SDP, aan de zijde richting eerste honk. Deze lijn loopt parallel aan de bissectrice van het veld en ligt op 2,67 meter afstand ervan. Ze loopt door tot aan de *homerunlijn* (zie Afbeelding. 1).
- c) **Aan de achterzijde (outfield)** door een boog met een straal van 68,60 meter (225 voet), gemarkeerd met kegels, die de *homerunlijn* vormt.
- d) **Aan de voorzijde (binnenveld)** door de *markeerlijn*, die vanaf de linkerhoek aan de zijde richting eerste honk van het SDP tweede honk doorloopt naar de foutlijn van het derde honk, op 3,96 meter afstand van het honk. De *markeerlijn* maakt geen deel uit van het *goed gebied*.

2.03 Fout gebied

Het *fout gebied* is het resterende deel van het veld buiten het *goed gebied*, met uitzondering van het *homerungebied*. *Fout gebied* is onderverdeeld in een **binnenveld fout zone** (voor de *markeerlijn* en de theoretische verlengingen ervan) en een **buitenveld fout zone** (achter het touw en haar verlengingen).

De deellijn van het veld verdeelt de *binnenveld fout zone* in een rechterhelft (richting eerste honk) en een linkerhelft (richting derde honk).

2.04 Markeerlijn

De markeerlijn vertrekt vanuit de linkerhoek aan de zijde richting eerste honk van het SDP tweede honk, en loopt door tot aan de foutlijn van het derde honk. Deze markeerlijn



verdeelt het veld tussen de *goed gebied* en de *binnenveld fout zone*, terwijl de (niet-gemarkeerde) verlengingen van het touw het *fout gebied* verdelen in *binnenveld* (voor het touw) en *buitenveld* (achter het touw) (zie Afbeelding. 1-2-4-5-8).

- a) Het touw zelf wordt als *fout* beschouwd (zie Afbeelding. 8–9).
- b) Een geldig geslagen grondbal die tot stilstand komt op het touw, of deze raakt en terugkeert naar de *binnenveld fout zone*, is een *Fout Bal* (zie Afbeelding. 8).
- c) Een geldig geslagen grondbal die voorbij het *touw* gaat en daarna terugkeert naar de *binnenveld fout zone*, is een *goed geslagen bal* die verandert in een *No Pitch* (zie Afbeelding. 10).
- d) Een geldig geslagen grondbal die volledig tot stilstand komt voorbij het *touw* is *oké* (zie Afbeelding. 8).
- e) Een geldig geslagen *Fly Ball* die eerst de grond raakt en vervolgens het *touw* raakt, wordt een *Fair Fly Ball* (zie Afbeelding. 9).
- f) Elke slechtziende veldspeler (inclusief de SDP) die, bij een poging om een geldige *goed geslagen bal* te vinden of te vangen, deze onbedoeld terugduwt over het *touw* naar het *fout gebied*, verandert de situatie in een *No Pitch* (zie Afbeelding. 10).

2.05 Homerungebied

Het *homerungebied* omvat het volledige veldgebied dat begint vanaf de boog met een straal van 68,60 meter (225 voet), gemeten vanaf de punt van de *thuisplaat*, en is gemarkeerd met de kegels (zie Afbeelding. 7).

2.06 Het binnenveld

Het binnenveld komt overeen met een traditioneel honkbalveld. Het hele binnenveld bevindt zich in het *fout gebied*. Het enige honk waar de verdediging naar mag gooien om een actie te maken, is het SDP tweede honk.

De oorspronkelijke honken zijn vervangen door AIBxC platte honken. De *thuisplaat* voor het scoren van punten wordt aangeduid door de *thuisplaat doellijn* (zie Afbeelding. 1).

2.07 Thuisplaat (voor de slagman)

De thuisplaat voor de slagman is de originele thuisplaat. De positie van de slagman varieert afhankelijk van of het een man, vrouw, jongen of meisje is (zie Afbeelding. 6).



a) De mannelijke slagman wordt door de scheidsrechter gepositioneerd in het slagperk naast de reguliere thuisplaat.

b) Voor vrouwelijke spelers en jongens wordt de thuisplaat op de grond aangegeven door een rubberen cirkel, die geplaatst is op de foullijn van het derde honk, 3,96 meter richting het derde honk. Zij kunnen ervoor kiezen deze regeling op te geven en vanaf de mannelijke positie te slaan. De looproute rond het eerste honk hangt af van de keuze van de slagman.

c) Voor meisjes wordt de thuisplaat op de grond aangegeven door een rubberen cirkel, die geplaatst is op de foullijn van het derde honk, 7,92 meter richting het derde honk. Ook zij kunnen ervoor kiezen deze regeling op te geven en te slaan vanaf de vrouw-/jongen positie of de mannelijke positie. De looproute rond het eerste honk hangt af van de keuze van de slagman.

Goedgekeurde regel: vrouwelijke spelers, jongens of meisjes kunnen bij elke nieuwe slagbeurt zelf kiezen waar ze willen staan.

2.08 Eerste honk

Het eerste honk wordt niet gebruikt als een te verdienen honk, maar als een doorgangshonk. Het eerste honk is een metalen vierkant bedekt met rubber met een reglementaire afmeting van 38 x 38 cm. Het is in zijn originele positie aan de grond bevestigd en kan voorzien zijn van een elektronisch geluidssignaal (zie Afbeelding. 6-11-14).

a) De mannelijke slagman gebruikt het eerste honk in zijn originele positie.

b) Voor vrouwelijke spelers of jongens wordt het eerste honk op de grond aangegeven door een rubberen schijf die 3,96 meter richting het tweede honk is geplaatst.

c) Voor meisjes wordt het eerste honk op de grond aangegeven door een rubberen schijf die 7,92 meter richting het tweede honk is geplaatst.

d) Als het eerste honk om welke reden dan ook niet functioneert voordat de lopende speler (BR) zich naar het tweede honk heeft gedraaid, gelden de volgende regels:

1. Alleen de slagman-honkloper (BR) mag de scheidsrechter bij het eerste honk (U1) vragen om het geluidssignaal van het honk aan te zetten.
2. Wordt aan zijn/haar verzoek niet direct voldaan (door afleiding van de scheidsrechter of door een defect aan het honk), dan moet de lopende speler onmiddellijk stoppen.
3. Het is absoluut verboden voor ziende mensen op het veld om de U1 te vragen het geluidssignaal aan te zetten (dit geldt als verstoring).



4. De hoofdscheidsrechter (hpU) en U1 mogen niet “No Pitch!” roepen; zij wachten op het verzoek van de lopende speler.
5. Als door het defect aan het geluidssignaal van het eerste honk de veiligheid van de lopende speler in gevaar komt, moeten de scheidsrechters “Stop aanval!” roepen en daarna de regels voor “No Pitch!” toepassen.
6. De BR mag op eigen risico naar het tweede honk doorgaan. Als hij/zij niet onmiddellijk stopt en het eerste honk passeert, wordt dit normaal beoordeeld.
7. De regels rondom een defecte eerste geluidshonk gelden alleen als de slag als “oké!” is beoordeeld.

Opmerking 1: Een vrouwelijke speler, jongen of meisje die slaat vanaf de positie van de mannelijke slagman, moet het eerste honk in de originele positie gebruiken (zie 2.07b).

Opmerking 2: In het geval dat het geluidssignaal van het eerste honk defect is of niet werkt, kan de eerste honkscheidsrechter (U1) een fluitje of draagbare geluidsapparatuur gebruiken om de positie van het eerste honk aan te geven (zie 9.04d).

2.09 Afstanden tussen de honken

- a) Thuisplaat – tweede honk (man) 54,86 m.
- b) Thuisplaat – tweede honk (vrouw of jongen) 50,90 m.
- c) Thuisplaat – tweede honk (meisje) 46,94 m.
- d) Tweede honk – derde honk 27,43 m.
- e) Derde honk – thuisplaat targetlijn 27,43 m.

2.10 Offensief tweede honk

Het offensieve tweede honk is een met rubber bekleed vierkant met taps toelopende randen, met een reglementaire afmeting van 38 x 38 cm en een maximale hoogte van 2,5 cm. Het ligt op de grond op dezelfde plek als het oorspronkelijke tweede honk van het honkbal.

2.11 Defensief tweede honk

Het defensieve tweede honk ligt 4,15 m verwijderd van het offensieve tweede honk, in een projectie van de lijn tussen eerste en tweede honk richting het buitenveld. De afmetingen



van het defensieve tweede honk komen overeen met die van het originele tweede honk in honkbal (Afbeelding. 4-5).

2.12 Veiligheidszone bij het tweede honk

Deze zone is nodig om de bewegingsgebieden van de SDP (ziende verdedigende speler) en de lopende speler (BR) af te bakenen, die na elke slag samenkomen in hetzelfde gebied tijdens een normale spelactie. Het gebied, gemarkeerd met een touw, tussen het defensieve tweede honk en het offensieve tweede honk heet de veiligheidszone van het tweede honk. Deze is verdeeld in vier zones, die vanaf het defensieve naar het offensieve tweede honk lopen en aangeduid worden als A, B, C en D; het touw maakt deel uit van de veiligheidszone. Zie Afbeelding. 4 voor afmetingen en vorm.

- a) Zone A is een trapeziumvormig gebied; het is gereserveerd voor acties van de SDP.
- b) Zone B is een rechthoekig gebied; noch de SDP, noch de BR mogen hier binnenkomen.
- c) Zone C is een rechthoekig gebied; alleen de BR en de SA (ziende tweede honk assistent) mogen hier komen.
- d) Zone D is een rechthoekig gebied; dit is het loopbaanpad van de lopende speler tussen het eerste honk en het offensieve tweede honk. Alleen de BR mag hier binnenkomen.

2.13 Offensief derde honk

Het offensieve derde honk is een met rubber bekleed vierkant met taps toelopende randen en heeft een reglementaire afmeting van 38x38 cm met een maximale hoogte van 2,5 cm. Het ligt op dezelfde plaats als het originele derde honk in het honkbal.

2.14 Thuisplaat doelgebied (of lopers thuisplaat)

De thuisplaat target line, ook wel het thuisplaat doelgebied genoemd, is een denkbeeldige lijn van 3,96 m lang. Het midden van deze lijn komt overeen met de punt van de thuisplaat en loopt vanaf daar haaks op de derde honk foutlijn richting het eerste honk 1,98 m en haaks als projectie van de eerste honk foutlijn het foutgebied in 1,98 m. De uiteinden van deze thuisplaat doellijn worden gemarkeerd door rubberen schijven (Afbeelding. 1-6-12).



3. Materiaal

3.01 Bal

De officiële bal is een “Rubber Pro.A Ball” met vijf gaten van 16 mm en één gat van 18 mm, excentrisch geplaatst, met daarin twee messing belletjes van 24 x 21 mm (Afbeelding. 13). Deze ballen zijn verkrijgbaar bij het AIBxC hoofdkantoor.

Defecte bal: Als de bal zijn originele eigenschappen verliest, stopt de scheidsrechter het spel door “No Pitch” te roepen. Echter, als de verdediging een uit kan maken, gaat het spel door alsof de storing niet gebeurde. De kapotte bal wordt uit het spel gehaald aan het einde van de actie.

3.02 Knuppel

Elke honkbal- of softbalknuppel van hout, aluminium of composiet, goedgekeurd door de WBSC, mag gebruikt worden.

3.03 Tenues

Alle spelers en assistenten van een team moeten identieke tenues dragen qua kleur, model en stijl. Elke speler en assistent moet een uniek identificatienummer op de rug van het shirt hebben. Het dragen van een pet is verplicht. Vrouwen en meisjes mogen een vizier-pet dragen.

3.04 Handschoenen

Elke handschoen (vorm, kleur en maat) is toegestaan, mits het binnen de honkbal- en softbalregels voor veldspelers valt. Het gebruik van handschoenen is verplicht (zie 7.04e).

3.05 Masker/Bril/Blinddoek

In deze regels wordt al dit materiaal aangeduid als **masker**.

- Het officiële masker wordt uitgegeven door AIBxC. Als een speler een ander type gebruikt, moeten de scheidsrechters controleren of dit type voldoet aan de standaard.
- Het masker moet correct gedragen worden door de slagman zodra de hoofdscheidsrechter



hem/haar roept in de slagzone of aangewezen gebied, en door de veldspelers voordat de hoofdscheidsrechter “Play Ball” roept.

c) Het masker mag niet gemanipuleerd worden. Elke scheidsrechter die een manipulatie detecteert (ook gedeeltelijk), moet de speler uit het veld sturen en de teammanager waarschuwen.

d) Onder geen enkel beding mag het masker verkeerd gedragen worden. De scheidsrechter die dit constateert, past de volgende regels toe:

1. **Verdedigende overtreding:** bal is dood, de lopende speler (BR) krijgt tweede honk, alle andere lopers gaan één honk vooruit, en de veldspeler krijgt een waarschuwing. Bij herhaling wordt de veldspeler uit het veld gestuurd.
 2. **Aanvallende overtreding:** bal is dood, lopers mogen niet verder lopen. De speler krijgt een waarschuwing en wordt uitgegeven. Bij herhaling wordt de speler uit het veld gestuurd.
- **Indien de overtreding door de BR is gemaakt:** Als de loper veilig was, wordt deze teruggebracht naar het honk dat hij/zij had verlaten. De BR die op het tweede honk uitgaat of de loper die de thuisplaat doellijn niet haalt blijft uit.
 - **Indien de overtreding door een loper is gemaakt:** Als een andere loper veilig was, wordt deze teruggebracht naar het honk dat hij/zij had verlaten. Als de BR uitgaat op het tweede honk of de loper de thuisplaat doellijn niet haalt, blijft dat zo. Als de BR veilig aan komt op het tweede honk, wordt de slag “No Pitch” verklaard; als hij/zij uitgaat blijft dat zo.

Controle van het correct dragen van het masker

- *Bij aanvang van het spel en elk begin van een inning controleren de scheidsrechters alle spelers die actief zijn (alle verdedigende spelers en alle slagmensen). Ook reserves worden gecontroleerd vóórdat ze het veld betreden zowel defensief als offensief. Vanaf dat moment is de teammanager verantwoordelijk voor correct gebruik van het masker.*
- *Vanaf de tweede inning van een double-inning mogen verdedigende spelers die blijven staan uitgesloten worden van de maskercontrole.*
- *Tijdens het spel mag elke scheidsrechter ongevraagd de maskers controleren, zowel van de offensieve als van de defensieve spelers.*



- *De manager van het tegenstanderteam mag discreet en correct een maskercontrole aanvragen bij de hoofdscheidsrechter (hpU), die direct zelf de slagman controleert of een andere scheidsrechter, die het dichtst bij de speler (loper of veldspeler) staat, aanwijst. Per wedstrijd, inclusief tie-break innings en extra innings in eindwedstrijden, mag de manager dit maximaal twee keer doen.*
- *De scheidsrechter moet altijd de speler van tevoren waarschuwen voordat hij het masker controleert*

Appendix bij Regel 3.05: Protocol voor het dragen van het masker

- **Slagmensen:**
Moeten het masker dragen wanneer zij door de hpU worden opgeroepen in het slagperk of de aangewezen zone. Het masker mag pas worden afgenomen nadat de speler uit is of nadat hij de thuisplaat doellijn is gepasseerd.
- **Veldspelers:**
Moeten het masker dragen zolang zij op het veld staan en altijd vóórdat de hpU "Play Ball" roept. Het masker mag alleen aan het einde van de inning worden afgenomen.
- **Manipulatie van het masker:**
Bij constatering van manipulatie moet de scheidsrechter de speler van het veld sturen en de teammanager waarschuwen.
- **Onjuist gebruik van het masker:**
Bij een eerste overtreding geeft de scheidsrechter een waarschuwing aan de speler. Bij een herhaling wordt de speler uit het veld gestuurd.
- **Masker afzetten tijdens het spel:**
Als een speler het masker tijdens het spel moet afzetten, moet hij toestemming vragen aan een scheidsrechter, die eerst "Time Out" moet roepen.
 - *Is de speler een slagman, dan moet hij zich naar de backstop wenden bij het afzetten van het masker.*
 - *Is de speler een loper of veldspeler, dan moet hij zich naar het outfield wenden.*
- **Uitzondering:**
Tijdens een homerunactie mogen alle spelers op het veld hun masker afzetten.



3.06 Klappers

Klappers kunnen van hout of plastic zijn en ongeveer handgrootte. Om verschillende geluiden te creëren, moeten beide klappers die op het derde honk worden gebruikt voorzien zijn van een vilten voering. De klappers die op het tweede honk worden gebruikt mogen slechts één klapper met een vilten voering bevatten.

- a) De SA mag klappers pas gebruiken zodra de BR het eerste honk is gepasseerd (zie 6.03a).
- b) De TA mag klappers alleen gebruiken bij een loper die vertrekt vanaf het tweede honk en alleen nadat de scheidsrechter “oké” heeft geroepen (zie 6.05a en 6.05b).
- c) Bij een mogelijke poging tot het behalen van meerdere honken is het elke offensieve ziende speler of assistent verboden om met stem of gebaar de TA te vragen klappers te gebruiken (zie 6.07b en uitzondering 6.07).
- d) Bij een poging tot het behalen van meerdere honken mag de TA de klappers alleen gebruiken nadat de BR het tweede honk heeft verlaten (zie 6.05c).

Een assistent die klappers gebruikt zonder vilten voering moet worden gewaarschuwd. Met “gebruiken” wordt bedoeld het dragen van de klappers. Als een assistent klappers zonder vilten voering gebruikt, leidt dit tot het uitschakelen van de loper; in dat geval mogen lopers niet verder opschuiven.

- a) Als de overtreding door de SA wordt begaan, wordt de BR uitgegeven en blijft de bal in het spel; mochten potentiële lopers veilig het volgende honk bereiken, worden ze teruggebracht naar het honk waar zij vandaan kwamen; als zij uit worden gegeven, blijft dit van kracht.
- b) Als de overtreding door de TA wordt begaan, wordt de loper die vanaf het tweede honk vertrok uitgegeven en blijft de bal in het spel; mochten potentiële lopers veilig het volgende honk bereiken, wordt de slagbeurt als “No Pitch” verklaard en wordt de loper die vanaf het derde honk vertrok teruggebracht; als de BR en/of potentiële loper uit worden gegeven, blijft dit van kracht.

3.07 Fluitje of alternatieve geluidsystemen

Een fluitje of een ander alternatief geluidssysteem mag alleen gebruikt worden in geval van een defect of ontbrekende piepersysteem op het eerste honk.



3.08 Met piepersysteem uitgerust eerste honk

Dit honk is beschikbaar bij het AIBxC-hoofdkantoor (Afbeelding. 14). Bij een defect van het piepersysteem op het eerste honk, zie 2.08d, de uitzondering daarop en de noot bij punt f van de definitie van No Pitch.

4. Spelverloop

4.01 Honkbal voor mensen met een visuele beperking (Blind Baseball)

Honkbal voor mensen met een visuele beperking is een spel tussen twee teams van slechtziende en blinde spelers onder leiding van een manager, gespeeld op een afgesloten veld dat is afgebakend volgens deze regels en onder toezicht van verschillende scheidsrechters.

4.02 Doel van elk team

Het doel van elk team is om te winnen door meer punten te scoren dan de tegenstander. In sommige competities is een gelijkspel toegestaan.

4.03 Punten gescoord in een inning

Een deel van de inning eindigt wanneer het verdedigende team 3 uit heeft gemaakt of het aanvallende team 5 punten heeft gescoord. Alle punten die gescoord zijn in de laatste speelactie zijn geldig; daardoor kunnen er maximaal 7 punten gescoord worden in één inning.

Voorbeeld 1: Honken vol, het aanvallende team heeft 4 punten gescoord; de slagman slaat naar het linksveld. De loper op het derde honk scoort het 5e punt en het linksveld mist de worp naar de SDP. De loper op het tweede honk bereikt het derde honk en slaagt erin een extra honk te pakken, waardoor hij/zij het 6e punt van de inning voor het team scoort.

Voorbeeld 2: Honken vol, het aanvallende team heeft 3 punten gescoord; de slagman slaat een homerun. Dit stelt zijn/haar team in staat om 3 punten te scoren, die bij de andere 3 opgeteld worden, wat in totaal 6 punten in dezelfde inning oplevert.



Voorbeeld 3: Honken vol, het aanvallende team heeft 4 punten gescoord; de slagman slaat een homerun. Dit stelt zijn/haar team in staat om 3 punten te scoren, die bij de andere 4 opgeteld worden, wat in totaal 7 punten in dezelfde inning oplevert.

4.04 Wedstrijdduur

De WBSC is bevoegd om de duur van wedstrijden vast te stellen voordat de competitie begint. Wedstrijden worden normaal gespeeld over 7 of 9 innings. Wanneer er twee wedstrijden op dezelfde dag worden gespeeld, kan de duur beperkt worden tot 5 of 7 innings.

a) Wedstrijd van 9 innings

1. De eerste 6 innings worden gespeeld volgens het dubbel-inning systeem.
2. Als een gelijkspel niet is toegestaan, wordt elke extra inning enkelvoudig gespeeld (geen dubbel-inning) volgens de Tie Break-regel.
3. Als aan het einde van de 7e inning een team met 10 of meer punten voorstaat, wint dat team de wedstrijd volgens de Mercy Rule.
4. De eindstand van een negen-inningswedstrijd die door veldomstandigheden wordt stilgelegd, wordt geldig verklaard als aan het einde van de bovenste helft van de 5e inning het thuis spelende team voorstaat.
5. De eindstand van een negen-inningswedstrijd die door veldomstandigheden wordt stilgelegd, wordt geldig verklaard als aan het einde van de 5e inning het uit spelende team voorstaat.
6. De eindstand van een negen-inningswedstrijd die door veldomstandigheden wordt stilgelegd, wordt geldig verklaard als aan het einde van de 5e inning een gelijke stand is bereikt.

Opmerking bij a1: Bij onzekere weersomstandigheden kan de hoofdscheidsrechter besluiten het double-inning systeem toe te passen op de eerste 4 innings om de regels in a4, a5 en a6 te kunnen toepassen. Deze onherroepelijke beslissing kan ook tijdens de wedstrijd worden genomen. Als het weer verbetert, kan de hoofdscheidsrechter ook besluiten om het double-inning systeem weer toe te passen tot en met de 6e inning.

b) Wedstrijd van 7 innings

1. De eerste 4 innings worden gespeeld volgens het double-inning systeem.



2. Als een gelijkspel niet is toegestaan, wordt elke extra inning enkelvoudig gespeeld (geen double-inning) volgens de Tie Break-regel.
3. Als aan het einde van de 5e inning een team met 8 of meer punten voorstaat, wint dat team de wedstrijd volgens de Mercy Rule.
4. De eindstand van een zeven-inningswedstrijd die door weersomstandigheden wordt stilgelegd, wordt geldig verklaard als aan het einde van de bovenste helft van de 5e inning het thuis spelende team voorstaat.
5. De eindstand van een zeven-inningswedstrijd die door weersomstandigheden wordt stilgelegd, wordt geldig verklaard als aan het einde van de 5e inning het uitspelende team voorstaat.
6. De eindstand van een zeven-inningswedstrijd die door weersomstandigheden wordt stilgelegd, wordt geldig verklaard als aan het einde van de 5e inning een gelijke stand is bereikt.

c) Wedstrijd van 5 innings

1. De eerste 2 innings worden gespeeld volgens het double-inning systeem.
2. Als een gelijkspel niet is toegestaan, wordt elke extra inning enkelvoudig gespeeld (geen dubbel-inning) volgens de Tie Break-regel.
3. Als aan het einde van de 3e inning een team met 6 of meer punten voorstaat, wint dat team de wedstrijd volgens de Mercy Rule.
4. De eindstand van een vijf-inningswedstrijd die door weersomstandigheden wordt stilgelegd, wordt geldig verklaard als aan het einde van de bovenste helft van de 4e inning het thuis spelende team voorstaat.
5. De eindstand van een vijf-inningswedstrijd die door weersomstandigheden wordt stilgelegd, wordt geldig verklaard als aan het einde van de 4e inning het uitspelende team voorstaat.
6. De eindstand van een vijf-inningswedstrijd die door weersomstandigheden wordt stilgelegd, wordt geldig verklaard als aan het einde van de 3e inning een gelijke stand is bereikt.

d) Onmogelijke inhaalrace

De wedstrijd wordt als beëindigd verklaard wegens een onmogelijke inhaalrace wanneer:



1. Het thuisspelende team aan het einde van de bovenste helft van de 8e inning met acht punten voorstaat.
2. Het thuisspelende team tijdens de onderste helft van de 8e inning het punt scoort dat leidt tot een voorsprong van acht punten.
3. Het uitspelende team aan het einde van de 8e inning met acht punten voorstaat.
4. Het uitspelende team tijdens de bovenste helft van de laatste inning het punt scoort dat leidt tot een voorsprong van acht punten.
5. Een team met ten minste (7 x resterende innings + 1) punten voorstaat.

e) Onmogelijke inhaalrace volgens de Mercy Rule

Sommige gelijke standen maken het onnodig om de hele 7e inning te spelen:

1. Het uitspelende team staat aan het einde van de 6e inning met ten minste 17 punten voor.
2. Het uitspelende team scoort tijdens de bovenste helft van de 7e inning het punt dat leidt tot een voorsprong van 17 punten.
3. Het thuisspelende team staat aan het einde van de bovenste helft van de 6e inning met ten minste 17 punten voor.
4. Het thuisspelende team scoort tijdens de onderste helft van de 6e inning het punt dat leidt tot een voorsprong van 17 punten.

4.05 Teams (standaardopstelling)

Teams bestaan uit in totaal zes veldspelers: één ziende speler (SDP) die op het tweede honk speelt (positie 4), en vijf spelers met een visuele beperking die respectievelijk op het derde honk (5), korte stop (6), linksveld (7), midveld (8) en rechtsveld (9) spelen. De verdedigende teamopstelling wordt aangevuld door de binnenveld assistent (MA).

Wanneer het team aan slag is, slaan enkel de vijf spelers met een visuele beperking (een DH mag worden ingezet – zie regels 4.11 en 4.12; deze slaat in plaats van één van de visueel beperkte veldspelers). Zij worden bijgestaan door drie ziende assistenten:

- Een tweede honk assistent (SA), die de BR helpt om het tweede honk te bereiken;
- Een derde honk assistent (TA), die de loper helpt om het derde honk te bereiken;



- Een thuisplaat assistent (hpA), die aanwijzingen geeft aan de slagman en de loper stopt nadat deze de thuisplaat doellijn heeft overgestoken (zie Afbeelding. 3).

4.06 Teams (minimum aantal)

- a) Het wettelijke minimumaantal spelers om een wedstrijd te starten is vijf spelers met een visuele beperking en één ziende speler.
- b) Als een team de wedstrijd begint met slechts vier spelers met een visuele beperking, volgt er een straf telkens wanneer de ontbrekende vijfde slagman aan slag zou moeten komen (zie regel 5.01d).
- c) Het is niet toegestaan om met slechts vier spelers te spelen als er meer spelers beschikbaar zijn op de spelerslijst.
- d) Als een team er tijdens de wedstrijd niet in slaagt om vier spelers met een visuele beperking op te stellen, mag het een vierde ziende speler inzetten die een blinddoek draagt om als visueel beperkte speler te fungeren. De vierde slagman mag gewoon slaan; de straf wordt enkel toegepast bij de ontbrekende vijfde slagman (zie regel 5.01d).

Opmerking: Als een team er niet in slaagt om met vier spelers met een visuele beperking te starten, of tijdens de wedstrijd niet minstens drie spelers met een visuele beperking op het veld heeft, verliest het team standaard met een score van nul punten tegen het geplande aantal innings (X-0). Als beide teams geen vier spelers kunnen opstellen, worden beide teams geacht de wedstrijd verloren te hebben (volgens de regel X-0 / 0-X).

Uitzondering: Als het thuisspelende team in de laatste verdedigende inning voorstaat, mag het de inning afmaken met minder dan vier veldspelers. Als het uitspelende team in die laatste inning gelijkmaakt of de leiding neemt, wint het de wedstrijd en komt het thuisspelende team niet meer aan slag. Bij gelijke stand verliest het thuisspelende team met een standscore van X-0; bij een voorsprong wordt de behaalde eindscore aangehouden.

4.07 Verworven honken en punten

Een poging om honken te bereiken mag enkel worden ondernomen door de slagman (BR) na een *goed geslagen bal*. Lopers mogen het volgende honk verdienen zolang ze niet gedwongen uitgegeven worden.



a) Het eerste honk wordt niet beschouwd als een honk dat 'verdiend' moet worden, maar functioneert als een doorgangshonk. Om de doorgang geldig te maken, moet de BR het honk aanraken of eromheen lopen. Ook wordt de doorgang als geldig beschouwd wanneer de borst van de BR een denkbeeldige lijn passeert die verticaal omhoog loopt vanaf het honk. De doorgang is **niet** geldig als de BR het honk passeert met uitgestrekte armen ver van het lichaam, of met de borst naar het honk gebogen. Bij een ongeldige doorgang mag geen nieuwe poging worden gedaan (zie Afbeelding. 11). Deze regel geldt ook voor de categorie-doorgangshonken voor vrouw, meisje of jongen BR's.

b) Het tweede honk is het eerste doel dat de BR moet bereiken. Na een geldige *goed geslagen bal* en een correcte doorgang langs het eerste honk, verdient de BR het tweede honk wanneer zij/hij het met elk deel van het lichaam aanraakt voordat de SDP – terwijl deze de bal vasthoudt – het verdedigende tweede honk (defensieve tweede honk) aanraakt. Als de BR het honk om welke reden dan ook verlaat, wordt hij/zij niet als uit beschouwd.

Uitzondering: zie 5.03d en 6.01b

c) Het derde honk wordt verdiend door de loper die, na het tweede honk correct te hebben verlaten na een *goed geslagen bal* van een teamgenoot, het aanvallende derde honk aanraakt voordat de SDP – met bal in hand – het verdedigende tweede honk aanraakt. Ook hier geldt: het verlaten van het honk betekent niet automatisch dat de loper uit is.

d) De *thuisplaat doellijn* wordt verdiend door de loper die, na correct vertrek van het derde honk na een *goed geslagen bal* van een teamgenoot, de thuisplaat doellijn overschrijdt in een normale looppositie, vóórdat de SDP – terwijl hij/zij de bal vasthoudt – het verdedigende tweede honk aanraakt.

De doorgang wordt als geldig beschouwd wanneer de borst de denkbeeldige verticaal geprojecteerde lijn van de rubberen schijf (die het doelgebied aangeeft) raakt. Ze is **niet** geldig als de loper deze lijn raakt met uitgestrekte armen ver van het lichaam, of met de borst gebogen naar de schijf toe. Bij een ongeldige doorgang mag geen nieuwe poging worden ondernomen (zie Afbeelding. 12).

4.08 Verdienen van een extra honk

Het verdienen van een extra honk (het honk dat na het 'verdiende' honk komt) is enkel toegestaan wanneer een veldspeler, nadat hij/zij de bal van de BR gevangen heeft, een *slechte worp* maakt naar de SDP.

De tijd die de SDP nodig heeft om de foutieve worp te pakken en terug te keren naar het verdedigende tweede honk, bepaalt de tijd die de lopers hebben om een extra honk te



bereiken.

De enige lopers die hiervan kunnen profiteren zijn:

- De BR, die in één spelsituatie het derde honk bereikt na zijn/haar slag;
- De loper op het tweede honk, die erin slaagt een punt te scoren.

In deze situaties worden de lopers – zodra ze hun ‘normale’ honk bereikt hebben – zonder onderbreking doorverwezen naar het extra honk.

De regels bepalen het volgende:

- a) De SA en TA mogen enkel verbale aanwijzingen of fysieke bijsturing geven aan hun lopers tijdens het vertrek naar het extra honk.
- b) Geen enkele offensieve assistent (SA, TA, hpA), ook niet die in de dug-out, mag enige vorm van verbale of non-verbale communicatie geven aan andere assistenten (zie 6.07b).
- c) De TA mag pas beginnen te klappen met de *klappers* voor de BR nadat deze het tweede honk heeft verlaten richting het derde (zie 3.06d en 6.05c).
- d) De BR mag, zolang hij/zij het tweede honk verlaat, zelf aan de TA vragen om met de klappers te klappen als dat nog niet is gebeurd.
- e) De loper op het derde honk mag – nadat hij/zij door de TA richting home is gestuurd – geen verdere aanwijzingen meer ontvangen.
- f) Een loper die naar een extra honk vertrekt, moet doorgaan naar dat honk. Stopt hij/zij, dan wordt hij/zij als *uit* beschouwd vanwege het opgeven van de poging.
- g) Als twee lopers een poging doen om een extra honk te verdienen en de verdediging de BR uitmaakt op het derde honk nadat het punt is gescoord, is het punt geldig. Dit omdat het geen *gedwongen spel* betreft.
- h) De SDP moet een foutieve worp pakken én het verdedigende tweede honk bereiken voordat de lopers hun extra honk verdienen, om de actie te stoppen.
- i) Lopers mogen enkel een extra honk verdienen als ze hun honk verlaten vóórdat de SDP de bal heeft opgeraapt (zie "vang" paragraaf e).

Goedgekeurde interpretatie:

Als de BR het tweede honk verlaat om naar het derde te rennen terwijl de loper op het derde honk daar nog staat, moet de U3 de TA voldoende tijd geven om zijn/haar loper te laten vertrekken en vervolgens met de klappers voor de BR te klappen.

Als de scheidsrechter oordeelt dat er een mogelijke botsing dreigt tussen twee lopers of



tussen de BR en een veldspeler, **moet** hij/zij het spel stilleggen met de oproep *Stop aanval*. De BR wordt dan uit verklaard, de bal is dood (*Dead Ball*), de loper op het derde honk blijft staan, en de assistenten (SA en TA) krijgen een waarschuwing.

4.09 Homerun

Een *Homerun* is een geldige *goed geslagen bal* die de booglijn raakt of er overheen gaat op een minimale afstand van **68,60 meter (225 voet)** vanaf de punt van de *thuisplaat*, en zich bevindt binnen het *Fout Zone*-gebied (zie Afbeelding. 1-7). Deze afstand mag enkel aangepast worden door de Technische Commissie (TC) na afloop van het seizoen.

- a) De *homerunlijn* is een interne raaklijn tussen plastic kegels (zie Afbeelding. 7).
- b) Als een nog rollende *goed geslagen bal* door een veldspeler het *homerungebied* in wordt geduwd, wordt dit beschouwd als een homerun. Als de *Fair Ball* eerst stopt en daarna door een veldspeler het homerungebied in wordt geduwd, blijft de bal in het spel en mag deze door de verdediging gespeeld worden.
- c) Als de SDP, zonder voetcontact met het verdedigend tweede honk, een geldige slag in *goed gebied* aanraakt of onderschept – zelfs onbedoeld – die naar oordeel van de scheidsrechter over de *homerunlijn* zou zijn gerold, dan wordt er door *hinderen* een homerun toegekend.

d) Tijdens een homerun is geen enkele uitschakeling (*elimination*) mogelijk.

Opmerking: Tijdens een homerun is geen **appeal play** (aanspeelspel) mogelijk. Het lopen van de honken is puur choreografisch. De BR en alle lopers mogen zowel fysiek als verbaal worden geholpen door assistenten, maar moeten wél alle honken lopen en de thuisplaat doellijn overschrijden.

Uitzondering op 4.09d: Als een loper de ‘te vroeg los’ regel overtreedt, wordt hij/zij Uit verklaard (zie Regel loper te vroeg los, punt c). Indien dit de derde uit is, vervalt de homerun en komt de slagman de volgende inning opnieuw aan slag.

4.10 Foutieve slagvolgorde (batting out of order)

Als een slagman niet aan slag komt op zijn/haar correcte plaats in de slagvolgorde, ontstaat een onregelmatigheid (*batting out of order*). De officiële scorer van de wedstrijd moet dit vastleggen en de scheidsrechter informeren. De volgende procedures gelden:



- a) Als de onregelmatige slagman zijn/haar beurt nog niet heeft voltooid:
De slagman wordt zonder straf terug gestuurd en vervangen door de correcte slagman, die zijn/haar slagbeurt start met nul slag.
- b) Als de onregelmatige slagman zijn/haar beurt heeft voltooid (als loper of uit):
De hele actie wordt geannuleerd (uitschakelingen, gescoorde punten, enz.). De correcte slagman neemt plaats in het slagperk met nul slag.
- c) Als er al andere slagmensen na de onregelmatige slagman aan slag zijn geweest:
Zodra de fout wordt ontdekt, worden alle acties (uit, punten, enz.) sinds de slagbeurt van de onregelmatige slagman geannuleerd. Het spel wordt hervat met de correcte slagman aan slag en nul slag.

Legaliseringsmoment van de foutieve slagvolgorde:

- **Begin tweede inning bij een dubbele inning:** De foutieve slagvolgorde wordt gelegaliseerd zodra de hoofdscheidsrechter de eerste slagman aankondigt.
- **Einde van de tweede inning bij een dubbele inning en eind van een enkele-inning**
De inning eindigt wanneer het gehele verdedigende team het *goed zone*-veld verlaat.

4.11 Aangewezen slagman (Designated Hitter (DH))

Elk team mag gebruikmaken van een *aangewezen slagman* (DH), maar dit is niet verplicht.

- a) Een DH moet vóór aanvang van de wedstrijd worden opgegeven bij de uitwisseling van line-ups met de thuisplaatscheidsrechter. Een DH mag niet later in de wedstrijd worden toegevoegd.
- b) Een team mag één of twee DH en één of twee DO (aangewezen verdediger) inzetten, afhankelijk van de opstelling.
- c) De DH en DO zijn aan elkaar gekoppeld:
- DH1 slaat voor DO1
 - DH2 slaat voor DO2
- d) De line-up bestaat uit zeven spelers. De DH moet voorkomen in één van de eerste vijf slagposities. Positie zes en zeven worden toegekend aan de DO.
- e) Als een team slechts één DH gebruikt, moet positie zeven leeg blijven.
Als een team geen DH gebruikt, blijven zowel positie zes als zeven leeg.



4.12 Vervanging van de aangewezen slagman

- a) De DH mag vervangen worden door elke speler die nog niet in het spel is gekomen, met uitzondering van de DO.
- b) De DH en de DO mogen tijdens de wedstrijd één keer van rol wisselen (dit wordt beschouwd als een *interne vervanging*).
- c) De DH mag een verdedigende positie innemen ter vervanging van de DO, die vervolgens definitief het spel verlaat.
- d) De DH mag ook een verdedigende positie innemen (niet de positie van de DO) ter vervanging van om het even welke andere speler, die vervolgens onmiddellijk uit het spel wordt genomen. In dat geval komt de DO (van positie 6 of 7 in de slagvolgorde) aan slag in plaats van de vervangen speler.
- e) De DO mag de DH vervangen als slagman. De vervangen DH wordt dan definitief uit het spel genomen.
- f) De DO mag ook een andere slagman vervangen (met uitzondering van de DH). Deze vervangen slagman wordt definitief uit het spel genomen. In dit geval moet de DH of een nieuwe wisselspeler de verdedigende positie innemen van de vervangen speler, maar hij blijft wel op zijn plaats in de slagvolgorde staan.

Opmerking:

Volgens regels 4.12 a) en 4.12 b) blijft de DH in het spel.

Volgens regels 4.12 c), d), e) en f) verliest het team het recht om een DH te gebruiken, en blijft het team over met vijf of zes actieve spelers.

Voorbeeld:

Spelerslijst:

Aldo, Bpunto, Carla, Dario, Eva, Felice, Giulio, Heidi, Ivo, Jack

Slagvolgorde:

5 – Bpunto

6 – Dario

DH1 – Felice

8 – Giulio



DH2 – Jack

7 – Ivo (**DO1**)

9 – Heidi (**DO2**)

Reserves:

Aldo, Carla, Eva

Toegepaste scenario's:

4.12 a) Felice of Jack wordt vervangen door één van de reserves (bijv. Aldo of Eva).

4.12 b) Ivo wordt de nieuwe DH en Felice wordt DO *en/of* Heidi wordt DH en Jack wordt DO.

4.12 c) Felice neemt een verdedigende positie in op plek 7, Ivo verlaat definitief het spel *en/of* Jack neemt positie 9 over, Heidi wordt uit het spel genomen.

4.12 d) Felice of Jack neemt een verdedigende positie over van bijvoorbeeld Bpunto, Dario of Giulio. Ivo of Heidi vervangt deze speler in de slagvolgorde.

4.12 e) Ivo slaat in plaats van Felice *en/of* Heidi slaat in plaats van Jack. De vervangen DH is definitief uit het spel.

4.12 f) Ivo of Heidi vervangt een andere slagman (bijvoorbeeld Bpunto, Dario of Giulio). Deze slagman verlaat definitief het spel. Felice, Jack of een reserve neemt de verdedigende positie van de vervangen speler over, maar de positie in de slagvolgorde blijft behouden.

4.13 Vervanging als de vijfde speler ontbreekt

Introductie (Bij uitval van de vijfde speler)

Als een team zijn vijfde speler verliest door een uitsluiting of blessure, waardoor er nog slechts vier spelers op het veld staan en er geen reservespelers beschikbaar zijn, mag het team een eerder gewisselde speler terugbrengen in het spel (met uitzondering van de uitgesloten speler), zodat het weer over het juiste aantal spelers op het veld beschikt.

Als het team met één of twee DO/DH-combinaties speelt, gelden de volgende aanvullende regels:

a) Als het team, als gevolg van uitsluiting of blessure, nog maar vier spelers over heeft en geen reserves meer beschikbaar zijn, dan vervalt de DH-positie.

De DH wordt ingezet in de verdediging ter vervanging van de uitgesloten of geblesseerde speler.

De bijbehorende DO neemt de plaats van die speler in de slagvolgorde over.



- b) Als de uitgesloten of geblesseerde speler een DO is, geldt in principe regel 4.12c). Als het de DH betreft, is regel 4.12e) van toepassing.
- c) Indien een team zonder beschikbare reserves speelt met een dubbele DO/DH-combinatie en beide DH's zijn inmiddels actief als verdedigende spelers, dan volgt het team regel 4.12c). Als één van deze DH's vervolgens uitvalt (door blessure of uitsluiting), mag het team alleen de bijbehorende DO terugbrengen, tenzij deze DO ook niet meer beschikbaar is. Als de DO vervangen wordt wegens blessure, moet de manager dit onmiddellijk melden aan de hoofdscheidsrechter.
- d) Als het team spelers op de bank heeft staan die nog niet in het spel zijn gekomen en het wil een DH laten vervallen (conform regels 4.12c) en/of 4.12e)), dan mag het de eerder vervangen DO en/of DH niet terugbrengen in het spel, zonder eerst alle beschikbare reservespelers uit de oorspronkelijke teamlijst, die nog niet zijn ingezet, in het spel te brengen.

4.14 Terugkeer van een vervangen speler

Elke speler die voorkomt in de oorspronkelijke opstelling (inclusief DH, DO en SDP), mag na een vervanging één keer terugkeren in de wedstrijd, op eender welk moment van het spel, maar alleen op dezelfde plaats in de slagvolgorde als oorspronkelijk.

Opmerking: Hierop geldt een uitzondering zoals omschreven in de **aanvullende regels 5.01d**, waarbij een speler heringevoerd mag worden **bij gebrek aan beschikbare wisselerspelers**.

5. Uit (outs)

5.01 Slagman is uit

- a) Wanneer de slagman drie slag krijgt voordat hij/zij een bal weet te raken die door de scheidsrechter als *oké* wordt beoordeeld.
- b) Bij gevaarlijk spel, wanneer een *Fly Ball*-slag later als *Uit* wordt gegeven.
- c) Wanneer een speler geblesseerd raakt tijdens de wedstrijd en er geen wisselerspelers beschikbaar zijn. Telkens wanneer het de beurt is van de geblesseerde speler om te slaan, wordt er een *Uit* toegekend aan het slagteam.



d) Wanneer het team er niet in slaagt vijf slagmensen op het veld op te stellen. In dit geval blijft de laatste (vijfde) plek in de slagvolgorde leeg, en telkens wanneer het de beurt is van deze ontbrekende speler, wordt er een *Uit* toegekend aan het slagteam.

Goedgekeurde beoordeling: Als een team één van zijn vijf spelers verliest door een blessure en geen vervanger beschikbaar heeft, mag een eerder vervangen speler (die niet is uitgesloten) opnieuw deelnemen om de slagpositie van de geblesseerde speler over te nemen.

Opmerking bij regel 5.01d: Een correct geregistreerde speler die op de wedstrijdlijst staat maar bij het controleren van de aanwezigheden door de hoofdscheidsrechter ontbrak, mag op elk moment van de wedstrijd worden ingebracht en zo de lege plek in de slagvolgorde opvullen, waarmee de normale rotatie wordt hersteld.

5.02 BR is uit op het eerste honk als:

- a) Tijdens het afbuigen richting tweede honk loopt hij/zij over de binnenkant (veldzijde) van het met *geluid uitgeruste eerste honk* en vermijdt het raken van de denkbeeldige verticale lijn boven het honk met zijn/haar borst (zie Afbeelding. 11).
- b) De vrouwelijke BR, jongen of meisje, loopt tijdens het afbuigen naar tweede honk over de binnenkant van de rubberen schijf van het eerste honk en vermijdt eveneens het raken van de denkbeeldige verticale lijn met de borst. De positie van deze schijf is afhankelijk van de categorie waarin de speler valt (zie Afbeelding. 11).
- c) De BR wijkt af van het officiële looptraject en brengt daardoor zichzelf in gevaar. De bal is dan *dood* en eventuele lopers keren terug naar hun eerdere honken (zie 7.02a).

Let op: Het afbuigen zoals beschreven in 5.02a en 5.02b moet bij de *eerste poging* en in een *natuurlijke looppositie* worden uitgevoerd.

Opmerking bij regels 5.02a/b: Indien er op het moment van de overtreding lopers op de honken zijn of er al twee uit zijn, dan wordt de BR direct *Uit* gegeven. In andere gevallen zal de scheidsrechter het signaal geven met een geheven arm en pas na afloop van de actie de *Uit-oproep* mondeling bevestigen.

Goedgekeurde beoordeling: Regel 5.02 is alleen van toepassing wanneer de slag als *Oké* is beoordeeld. Als tijdens een *Stop aanval-oproep* de bal nog in beweging is binnen het foutgebied, moet gewacht worden op de *oké-oproep* voordat regel 7.02a van kracht wordt.



5.03 BR is uit op het tweede honk als:

- a) De SDP vangt de aangooi van een visueel beperkte veldspeler en houdt daarbij voetcontact met het verdedigende tweede honk, vóórdat de BR het aanvallende tweede honk aanraakt.
- b) De SDP ontvangt een onbedoelde aangooi van een visueel beperkte veldspeler en houdt daarbij voetcontact met het verdedigende tweede honk, vóórdat de BR het aanvallende tweede honk raakt.
- c) De *Goed geslagen bal* van de BR wordt rechtstreeks gevangen door de SDP, die daarbij voetcontact houdt met het verdedigende tweede honk voordat de BR het aanvallende tweede honk raakt. De bal is dan *dood* en alle lopers keren terug naar het honk dat zij verlieten.
- d) De BR raakt het aanvallende tweede honk aan of heeft het aangeraakt, maar schendt daarna één van de veiligheidszones A, A1, A2 of B, B1, B2 (zie 6.01b).
- e) De BR stoort de verdediging tijdens het lopen naar tweede honk met geschreeuw of andere niet-toegestane geluiden.
- f) De BR wordt fysiek of verbaal geholpen door de SA terwijl hij/zij het aanvallende tweede honk aanraakt.
- g) De SA pleegt *offensieve obstructie* door de SDP of de verdediging op enigerlei wijze te verwarren of te hinderen.
- h) De SA gebruikt de klappers voordat de BR het eerste honk is gepasseerd (zie 6.03a).
- i) De TA gebruikt de klappers terwijl er geen loper op tweede honk staat (zie 6.05b).

5.04 Loper is uit op het derde honk als:

- a) Hij/Zij overtreedt de *loper te vroeg los situatie* op tweede honk.
- b) De SDP ontvangt de bal van een visueel beperkte veldspeler terwijl hij contact houdt met het verdedigende tweede honk, vóórdat de loper die tweede honk verlaat het aanvallende derde honk raakt.
- c) De SDP, terwijl hij contact houdt met het verdedigende tweede honk, de bal goed onder controle heeft die onbedoeld teruggespeeld is door een visueel beperkte veldspeler, vóórdat de loper het aanvallende derde honk aanraakt.



- d) De SDP herstelt een *Slechte worp* van een visueel beperkte veldspeler en raakt het verdedigende tweede honk aan voordat de loper, die een extra honk probeert te behalen, het aanvallende derde honk aanraakt.
- e) De loper vertrekt regelmatig vanaf tweede honk, maar gaat niet door naar derde en keert terug naar het aanvallende tweede honk.
- f) Tijdens het rennen naar het derde honk, betreedt hij/zij of dreigt hij/zij het goed gebied te betreden. De slag wordt dan *No Pitch* verklaard en een eventuele loper op het derde honk keert terug (zie 7.02c).
- g) Tijdens het rennen naar derde honk verstoort hij/zij de verdediging met geschreeuw of andere niet-toegestane geluiden.
- h) Na de *oké call* van de scheidsrechter vertrekt de loper niet naar het derde honk. De slag wordt als *No Pitch* verklaard en eventuele loper op het derde honk keert terug (zie 7.02c).
- i) De SA geeft de loper verbale aanwijzingen ná de *Play Ball*-oproep.
- j) De TA gebruikt de klappers vóór de *oké call*.
- k) De TA helpt de loper fysiek of verbaal om het derde honk aan te raken.
- l) Tijdens een poging om een extra honk te behalen, gebruikt de TA de klappers vóórdat de BR het tweede honk verlaat.
- m) Na vertrek van de loper tijdens een poging om een extra honk te behalen, vraagt een ziende speler of assistent van het aanvallende team de TA (verbaal of non-verbaal) om de klappers te gebruiken.
- n) De loper vertrekt vanaf tweede honk om een extra honk te bereiken terwijl de loper op derde honk niet naar huis vertrekt. De SA en TA moeten een waarschuwing krijgen

Opmerking bij Regel 5.04a: Bij minder dan twee uit steekt de U3 zijn/haar arm omhoog als uit-signaal en voltooit de call pas na afloop van de actie. Bij twee uit mag het gebaar en de verbale oproep tegelijk worden gegeven.

Opmerking bij Regel 5.04h: De SA en/of U2 moeten de loper voldoende tijd geven om het honk te verlaten. Dit kan zelfs nadat de BR eerste honk gepasseerd is.

5.05 Loper is uit op de thuisplaat als:

- a) Hij/Zij overtreedt de *loper te vroeg los situatie* op derde honk.



- b) De SDP ontvangt de bal van een visueel beperkte veldspeler terwijl hij contact houdt met het verdedigende tweede honk, vóórdat de loper die vertrekt van het aanvallende derde honk de thuisplaatlijn correct overschrijdt.
- c) De SDP ontvangt een bal die onbedoeld is teruggespeeld door een visueel beperkte veldspeler, terwijl hij contact houdt met het verdedigende tweede honk, vóórdat de loper de thuisplaatlijn correct overschrijdt.
- d) De loper verlaat derde honk op reguliere wijze maar gaat niet door naar de thuisplaatlijn en keert terug naar het aanvallende derde honk.
- e) De TA geeft de loper verbale aanwijzingen ná de *Play Ball*-oproep (zie uitzondering).
- f) De loper overschrijdt de thuisplaatlijn niet bij de eerste poging, maar passeert deze aan de buitenkant (zie Afbeelding. 12).
- g) De loper overschrijdt de thuisplaatlijn met de borst buiten de rubberen schijven en/of met uitgestrekte armen en/of met de borst gebogen naar buiten (zie Afbeelding. 12).
- h) Tijdens het rennen naar de thuisplaat verstoort de loper de verdediging met geschreeuw of niet-toegestane geluiden.
- i) Tijdens een poging om een extra honk te behalen, herstelt de SDP een *Slechte worpen* raakt het verdedigende tweede honk voordat de loper van derde de thuisplaatlijn correct passeert.
- j) Nadat de loper derde honk heeft bereikt en bij een poging om een extra honk te behalen, wordt hij/zij door een teamlid geholpen om de thuisplaatlijn te passeren.
- k) Tijdens het rennen naar de thuisplaatlijn wijkt de loper af van het loopspoor en brengt zichzelf in gevaar. De slag wordt als *No Pitch* verklaard en een eventuele loper op tweede keert terug (zie 7.02e).
- l) In geval van een gedwongen loop, vertrekt de loper niet richting thuis na de *oké call*. De slag wordt als *No Pitch* beschouwd en de loper die tweede honk had verlaten, moet terugkeren.
- m) Terwijl hij/zij in contact is met het derde aanvallende honk, wordt de loper opzettelijk geraakt door een geslagen bal met geringe snelheid.

Opmerking bij Regel 5.05a: Bij minder dan twee uit houdt de U3 de arm omhoog als uit-signaal tot de actie is voltooid, waarna de call mondeling bevestigd wordt. Bij twee uit mogen beide tegelijk plaatsvinden.

Met opmerkingen [SK1]: Ik dacht dat dit als No pitch geldt.



Opmerking bij Regel 5.05b: Indien de loper in normale looppositie met zijn/haar borst de denkbeeldige verticale lijn boven de rubberen schijf raakt, telt het punt (zie Afbeelding. 12).

Uitzondering op Regel 5.05e: De TA mag "Blijf" (Stay) roepen tegen een loper die niet gedwongen is om naar huis te rennen, maar dit mag enkel vóórdat de U3 of U2 de okécall maakt én zolang de TA de verdediging niet belemmert.

5.06 Ontbrekende vervanger

De slagman of de loper wordt uit gegeven:

- a) Wanneer een team na een uitsluiting of afwezigheid niet in staat is om vijf slagmensen op te stellen, wordt er telkens wanneer het de beurt is van de uitgesloten of afwezige slagman, een uit geteld tegen zijn/haar team.
- b) Wanneer een loper een honk verdient maar het vervolgens om welke reden dan ook verlaat, en er is geen vervanger beschikbaar, dan wordt de loper uit gegeven wegens het verlaten van het honk (zie 5.01 Goedgekeurde beoordeling).

6. Hinderen

Er zijn drie soorten hinderen: aanvallende, verdedigende en van externe factoren buiten het spel.

Een uit vanwege aanvallend hinderen wordt altijd beschouwd als een gedwongen uit, dus als dit de derde uit is, wordt er geen punt toegekend.

In het geval van een verdedigend hinderen, stuurt de scheidsrechter gewoonlijk de slagman/per (BR) naar het tweede honk, en elke andere loper krijgt het eerstvolgende honk toegewezen dat hij/zij nog niet had bereikt.

Een loper op het derde honk kan alsnog uit worden gegeven als hij/zij op het moment van het hinderen (aanvallend of verdedigend) de thuisplaatlijn al had gemist.

Bij hinderen veroorzaakt door externe factoren (zoals plotselinge geluiden of toeschouwers die het spel storen na de Play Ball-oproep), roept de scheidsrechter No Pitch en stopt onmiddellijk alle spelacties.

6.01 BR hinderen

De BR begaat een hinderen wanneer:



- a) Hij/zij botst met de SDP binnen diens bevoegdheidszone.
- b) Terwijl hij/zij het tweede offensieve honk probeert te raken of al heeft geraakt, overtreedt hij/zij de veiligheidszones A, A1, A2 of B, B1, B2 (zie afbeelding 4).

Straf:

De BR wordt uit gegeven, en andere lopers keren terug naar het honk waar ze vandaan kwamen.

Goedgekeurde beoordeling:

Een loper op het derde honk die als safe werd beoordeeld op thuis, keert terug naar het derde honk.

Indien de loper de thuisplaatlijn heeft gemist op het moment van het hinderen, wordt hij/zij uit gegeven.

6.02 Hinderen door loper

De loper begaat een hinderen wanneer:

- a) Hij/zij, in een poging het derde honk te bereiken, gevaarlijk dicht bij het markeringskoord komt of het goed gebied / buitenveld foutzone binnengaat.
Iedereen mag het spel stoppen met de oproep **Stop aanval**.

Straf:

*De loper is uit, de slag wordt **No Pitch** verklaard, en de loper op het derde honk keert terug.*

Goedgekeurde beoordeling: *Indien dit de derde uit is, mag dezelfde slagman de volgende inning opnieuw slaan met een **0-0 stand**.*

- b) Terwijl hij/zij contact houdt met het honk, wordt hij/zij geraakt door reglementair geslagen bal.

Straf:

*Loper is uit, de slag wordt **No Pitch** verklaard.*

Goedgekeurde beoordeling: *Indien dit de derde uit is, mag dezelfde slagman de volgende inning opnieuw slaan met een **0-0 stand**.*

- c) Tijdens het rennen naar een honk verstoort hij/zij de verdediging met geschreeuw of andere niet toegestane geluiden.

Straf:



1. Indien het de BR betreft, wordt deze **uit** gegeven, en andere lopers keren terug naar hun honk.
2. Indien het een andere loper betreft, wordt deze **uit** gegeven, de mogelijk andere loper keert terug, en de slag is **No Pitch**.
3. Herhaalt dezelfde loper de overtreding in dezelfde wedstrijd, dan wordt hij/zij **uit het spel** gezet.

Opmerking:

Als de verdediging tijdens het spel alsnog meerdere outs maakt, gaat het spel gewoon door alsof er geen hinderen was. De loper krijgt een waarschuwing; bij herhaling volgt uitsluiting.

6.03 Hinderen door tweede honk assistent

De SA begaat een hinderen wanneer:

- a) Hij/zij de klappers gebruikt vóórdat de BR het eerste honk gepasseerd is.
- b) Ook per ongeluk, de SA het spel van de SDP op tweede honk belemmert, ook bij het corrigeren van een foute worp in zones A1–C2.
- c) Hij/zij de BR fysiek tegenhoudt bij aankomst op tweede honk en vervolgens helpt door te duwen of aanwijzingen te geven **voordat de BR de veiligheidszone bereikt**.
- d) Hij/zij zones A, A1 en A2 raakt of binnengaat, ook per ongeluk.

Straf:

*De BR wordt **uit** gegeven, zelfs als hij/zij eerder veilig werd verklaard. De bal blijft in spel. Andere lopers die veilig waren, keren terug; als zij werden uitgemaakt, blijft dat zo.*

6.04 Hinderen door tweede of derde honk assistent (SA of TA)

Hinderen wordt begaan wanneer:

- a) Na de *Play Ball*-oproep bevindt de SA of TA zich op minder dan één meter afstand van de loper die probeert te vertrekken van het honk **of** geeft hij/zij verbale of andere signalen.

Straf:

*De betrokken loper is **uit**, andere lopers blijven op hun honk, de bal is dood bij hinderen. Als de slagman slaat, roept de HPU direct **No Pitch**.*



Goedgekeurde beoordeling:

Bij derde uit mag dezelfde slagman opnieuw beginnen in de volgende inning met een 0-0 stand.

b) De assistent raakt een reglementair geslagen bal in goed- of binnenveld fout gebied die door U2 of U3 als mogelijk Oké (*Fair*) kon worden beoordeeld.

Straf:

*De BR is **uit**, bal is dood, lopers blijven op hun honken.*

c) Tijdens een extra honk-poging geven assistenten **zowel verbale als gebarensignalen** aan elkaar.

Straf:

*De bal is dood, de loper die nog contact heeft met het honk blijft daar, de loper die al vertrokken is naar het volgende honk wordt **uit** gegeven.*

6.05 Hinderen door derde honk assistent

Er is sprake van hinderen door de derde honk assistent wanneer:

a) Hij/zij gebruikt klappers vóór de *Fair*-call met een loper op tweede honk.

Straf: *De loper op tweede wordt **uit** gegeven, de slag wordt als **No Pitch** beschouwd, en de loper op derde blijft op het honk.*

Goedgekeurde beoordeling: *Als dit de derde uit is, komt dezelfde slagman terug aan slag in de volgende inning met een 0-0 stand.*

b) Hij/zij gebruikt klappers terwijl er geen loper op tweede honk is.

Straf: *De slagmanloper (BR) wordt **uit** gegeven, de bal blijft in spel. Als een loper veilig is thuis, wordt deze teruggestuurd naar derde. Als hij/zij werd uitgemaakt, blijft deze uit geldig.*

c) Hij/zij gebruikt klappers voordat de BR tweede honk verlaat bij een poging tot extra honk.

Straf: *De BR wordt **uit** gegeven, de loper van derde keert terug.*

Opmerking: *De loper die van derde vertrok ná de slag wordt normaal beoordeeld.*

d) Hij/zij raakt de loper die naar derde loopt en/of geeft verbale aanwijzingen om de loper te helpen het honk te vinden.

Straf: *De loper wordt **uit** gegeven, de bal blijft in spel.*

e) Hij/zij zegt "blijf/Stay" tegen een loper die niet gedwongen is om te lopen, nadat de scheidsrechter "oké" heeft geroepen.

Straf: *De loper wordt **uit** gegeven, bal blijft in spel.*



6.06 Hinderen door thuisplaat assistent

Hinderen door de thuisplaat assistent vindt plaats wanneer:

- a) Hij/zij blijft aanwijzingen geven aan de slagman na de *Play Ball*-call.

Straf: *De slagman is uit, de bal is dood.*

- b) Hij/zij helpt een loper bij het oversteken van de thuisplaatdoellijn.

Straf: *De loper is uit, de bal blijft in spel, andere lopers en de BR worden normaal beoordeeld.*

6.07 Hinderen door leden van het aanvallende team

Er is sprake van hinderen door elk lid van het aanvallende team als:

- a) Hij/zij geeft directe signalen aan lopers of stoort verdedigende spelers door geluid te maken of het geluidssignaal van de geslagen bal te beïnvloeden.

Straf: *De BR is uit, de bal is dood, lopers keren terug naar het honk waar ze vandaan kwamen.*

Indien een loper uitgemaakt is, blijft die uit geldig.

- b) Hij/zij vraagt de TA, met woorden of gebaren, om klappers te gebruiken tijdens een extra honk-poging.

Straf: *De bal is dood, de loper die nog contact heeft met zijn honk blijft, de loper die onderweg was naar het volgende honk wordt uit gegeven.*

Opmerking: *De loper die van derde naar thuis vertrok ná de slag wordt normaal beoordeeld.*

Uitzondering op regel 6.07: *Lopers mogen hun assistent vragen om klappers te gebruiken als dit nog niet is gebeurd.*

6.08 Hinderen door verdedigende speler

Een verdedigende speler begaat hinderen wanneer:

- a) Bij het proberen te stoppen van een groundbal raakt of betreedt hij/zij het binnenveld foutgebied, en overschrijdt daarbij het koord met enig lichaamsdeel of handschoen.

- b) Hij/zij slaat opzettelijk een bal het binnenveld foutgebied in.

Straf: *De BR krijgt automatisch tweede honk, andere lopers krijgen het eerstvolgende honk ten opzichte van hun positie ten tijde van de slag.*

Goedgekeurde beoordeling: *Indien de loper die van derde vertrok de thuisplaatdoellijn al*



had gemist op het moment van hinderen, wordt hij/zij **uit** gegeven.

Opmerking bij regel 6.08a: De regel zegt "**Hit**", niet "**Goed geslagen bal**", dus deze regel geldt ook bij **Fout Bal** of **No Pitch**.

6.09 Hinderen door ziende verdedigende speler (SDP)

Er is sprake van hinderen door de SDP wanneer:

a) Hij/zij geeft aanwijzingen aan veldspelers over hun positie na "Play Ball" maar vóór de bal geslagen is.

Straf: Lopers krijgen een honk. Als er geen lopers zijn, wordt de SDP gewaarschuwd.

b) Hij/zij raakt de bal (nog niet over het koord) met een lichaamsdeel of handschoen.

c) Hij/zij raakt een groundbal zonder met de voet het tweede honk te raken.

Straf voor b + c: BR krijgt **tweede honk**, andere lopers krijgen het volgende honk. Als de scheidsrechter het als een thuisplaat beoordeelt, wordt die toegekend.

d) Na de slag geeft hij/zij verbaal aanwijzingen aan de verdediging, behalve "twee, twee, ..." (om tweede honk aan te geven) of "mijn, mijn, ..." (botsing vermijden).

e) Hij/zij vangt een bal zonder voetcontact met tweede honk (door een visueel gehandicapte verdediger aangegooid).

f) Roept "twee, twee, ..." vóórdat een visueel gehandicapte verdediger de bal heeft bemachtigd of zonder contact te houden met tweede honk.

g) Stopt met voetcontact met het tweede honk nadat hij/zij "twee, twee, ..." heeft geroepen, voordat de verdedigende speler de bal heeft gegooid.

Opmerking bij regel 6.09g: Als de slechtzinnige verdediger de bal verliest na het pakken, moet de SDP onmiddellijk stoppen met "twee, twee,...". Pas als de bal opnieuw is gepakt, mag de roep hervat worden.

h) Vangt de bal of krijgt een worp terwijl hij/zij zonder voetcontact zone A betreedt, zelfs na de uit.

i) Doet dit in zone B of C zelfs met voetcontact, ook na de uit.

j) Betreedt zones A, B of C tijdens het vangen van een slechte worp.

k) Na een slechte worp of vangfout gaat hij/zij zone D in zonder achter de BR langs te gaan om de bal te halen.

Straf voor d t/m k: BR krijgt derde honk, loper op tweede krijgt het punt. Als de loper van



derde bij het moment van hinderen al de thuisplaatdoellijn heeft gemist, wordt hij/zij uit gegeven.

6.10 Hinderen door binnenveld assistent (MA)

Er is sprake van hinderen door de binnenveld assistent wanneer:

a) Hij/zij beweegt zich niet naar de rechter foutzone van het binnenveld vóór de *Play Ball*-call.

b) Hij/zij geeft aanwijzingen aan de verdediging ná de *Play Ball*-call.

Straf: *Lopers op de honken krijgen het eerstvolgende honk toegekend dat zij al hadden bereikt op het moment van het hinderen. Bij lege honken moet de MA gewaarschuwd worden.*

c) Hij/zij gaat het goedgebied of de linker foutzone van het binnenveld in vóór het spel is afgelopen.

d) Hij/zij raakt een correct geslagen bal in beweging aan in de foutzone van het binnenveld, die mogelijk als Oké kon worden beoordeeld door de scheidsrechter.

e) Hij/zij geeft aanwijzingen aan de verdediging tijdens het spel.

Straf: *De BR krijgt tweede honk, andere lopers krijgen het eerstvolgende honk.*

Goedgekeurde beoordeling: *Als de loper op derde bij het moment van hinderen de thuisplaatdoellijn al had gemist, wordt deze uit gegeven.*

f) Hij/zij raakt een bal aan die komt na een foute worp richting de SDP.

Straf: *De BR krijgt derde honk, de loper van tweede krijgt het punt.*

Goedgekeurde beoordeling: *Als de loper op derde bij het moment van hinderen de thuisplaatdoellijn al had gemist, wordt hij/zij uit gegeven.*

6.11 Hinderen door leden van het defensieve team

Er is sprake van hinderen door een lid van het verdedigende team wanneer:

a) Hij/zij geeft aanwijzingen aan teamgenoten tussen de *Play Ball*-call en het moment van de slag.

Straf: *Lopers op de honken krijgen het eerstvolgende honk. Bij lege honken moet de coach van het team worden gewaarschuwd.*

b) Hij/zij geeft aanwijzingen over het pad van de groundbal.



c) Hij/zij geeft aanwijzingen over de positie van een stilgevallen bal die als *Oké* is beoordeeld en nog in spel is.

Straf voor b en c: De BR krijgt tweede honk, andere lopers krijgen het volgende honk.

Goedgekeurde beoordeling: Als de loper van derde bij het moment van hinderen de thuisplaat doellijn al had gemist, wordt hij/zij uit gegeven.

Uitzondering op regel 6.11: Slechthorende spelers mogen elkaar op elk moment informatie geven, ook wanneer de bal nog in spel is.

6.12 Foute worp naar de SDP

a) Wanneer de SDP, na een foute worp van een veldspeler, de bal moet ophalen in de foutzone van het binnenveld tussen de honken, heeft hij/zij vrije toegang tot zones A1 en B1. De SDP mag zones C1 en D1 alleen oversteken nadat de loper op tweede richting derde is gepasseerd. Als de BR probeert een extra honk te bereiken, mag de SDP bij terugkeer naar tweede zones D1 en C1 alleen oversteken nadat de BR voorbij is.

Straf: De BR krijgt derde honk, de loper van tweede krijgt het punt. De loper van derde moet de thuisplaatlijn correct passeren en kan alsnog worden uitgemaakt.

b) Wanneer de SDP, tijdens het proberen te bemachtigen van een bal na een foute worp, botst met de SA (tweede honk assistent), moet de SDP worden gewaarschuwd, en bij herhaling uitgesloten worden. Als de SDP botst met de BR, wordt hij/zij onmiddellijk uitgesloten.

Straf: In beide gevallen krijgt de BR derde honk, andere lopers krijgen het punt.

Goedgekeurde beoordeling: Tijdens deze situaties kan niemand uit gemaakt worden. Dus als de loper van derde werd uitgegeven wegens het missen van de thuisplaatlijn, wordt deze uit ongedaan gemaakt en het punt toegekend.

c) De SDP die, bij een foute worp, veiligheidszones A, B of C betreedt binnen het koordgebied, begaat verdedigende hinderen (zie regel 6.09j). De SDP mag zone D alleen oversteken als hij/zij achter de BR langs gaat (zie 6.09k).

Straf: De BR krijgt derde honk, de loper van tweede krijgt het punt. Als de loper van derde bij het moment van hinderen de thuisplaatlijn al had gemist, wordt hij/zij uit gegeven. Als dat de derde uit is, telt het punt niet.

Opmerking: Indien de SDP opzettelijk de overtreding in punt c begaat, moet hij/zij gewaarschuwd worden. Bij herhaling moet hij/zij worden uitgesloten wegens wangedrag.



7. Waarschuwingssignalen en veiligheid op het veld

Op het veld kunnen gevaarlijke situaties ontstaan voor één of meerdere spelers als gevolg van botsingen. In zulke gevallen moeten de scheidsrechter of de assistenten het spel onmiddellijk onderbreken. Gevaarlijke situaties doen zich voor wanneer een loper op het punt staat om te botsen met een obstakel op het veld of met een verdediger, of wanneer een verdediger dreigt te botsen met een teamgenoot of met een loper.

Bij potentieel gevaarlijke situaties moet de scheidsrechter een waarschuwingssignaal luid en herhaaldelijk geven totdat de betrokkenen stoppen.

De te gebruiken oproepen zijn:

7.01 Stop verdediging!

De oproep *Stop verdediging!* moet worden gegeven:

- a) Wanneer twee of meer veldspelers het risico lopen met elkaar te botsen bij het proberen te fielden van de bal.
- b) Wanneer een veldspeler, terwijl hij/zij de bal probeert te fielden, het binnenveld foutgebied betreedt dat is voorbehouden aan de loper.

Straf: *de bal is dood. De BR krijgt tweede honk.*

Eventuele andere lopers krijgen het honk dat volgt op het honk waar ze op stonden op het moment van de slag.

De loper op derde, die niet gedwongen is te lopen en van wie de TA het normale blijf-signaal gaf, blijft op derde.

Als de loper op derde de thuisplaatdoellijn al heeft gemist op het moment van het waarschuwingssignaal, wordt hij/zij uit gegeven.

7.02 Stop aanval!

De waarschuwing *Stop aanval* moet worden gegeven door eender wie wanneer de BR en/of de lopers hun looplijn verlaten en daarbij zichzelf of verdedigers in gevaar brengen.

De waarschuwing *Stop aanval* moet worden gegeven in de volgende situaties:

- a) Bij een slag beoordeeld als *oké*, loopt de BR richting de dug-out of het net.

Straf: *De BR wordt uit gegeven, lopers keren terug naar de honken die ze verlieten.*



b) De loper op tweede honk gaat of probeert het goedgebied of het foutgebied in het buitenveld te betreden.

Goedgekeurde beoordeling: *Indien de loper deze hinderen pleegt nadat hij/zij al uit was, gaat het spel verder alsof er geen hinderen was.*

c) Na de *oké*-call van de scheidsrechter, verlaat de loper op het tweede honk niet richting het derde honk, terwijl de BR al voorbij eerste honk is.

Straf: *De slag wordt beoordeeld als No Pitch BR keert terug naar het slagperk met dezelfde count. De loper op het tweede honk wordt uit gegeven. Elke loper op het derde honk keert terug.*

d) De loper op het derde honk rent richting de dug-out of het net.

e) Een loper op het derde honk, die verplicht is te lopen richting thuis, vertrekt niet nadat de scheidsrechter *Oké* heeft geroepen.

Straf: *De slag wordt No Pitch. BR keert terug met dezelfde count. De loper op het derde honk is uit en elke loper op het tweede honk keert terug.*

Goedgekeurde beoordeling: *De No Pitch-call betekent dat de slagbeurt niet voltooid is. Als de genoemde uitjes de derde uit vormen, zal dezelfde slagman in de volgende inning opnieuw slaan met een 0-0 stand.*

f) De loper op derde vertrekt niet voor de extra honk-poging nadat de loper op tweede al is vertrokken.

Straf: *De loper van tweede wordt uit gegeven. De loper die het derde honk heeft bereikt door de slag, blijft op het derde honk. De SA en TA moeten gewaarschuwd worden*

Opmerking: *Als een teamlid een waarschuwingssignaal geeft, moet de scheidsrechter de geldigheid van de call beoordelen en de bijhorende regels toepassen. Als de scheidsrechter de oproep niet geldig acht, moet hij/zij, met toepassing van de hinderenregels, sancties opleggen die, naar eigen oordeel, het spel corrigeren alsof de oproep nooit was gedaan.*

7.03 Definities van de zones in het veiligheidsgebied

Alleen de SDP (ziende tweede honkman), de BR (slagman loper) en de SA (tweede honk assistent) mogen het veiligheidsgebied betreden (zie regel 2.12).

a) SDP – Zieme tweede honkman

Om een worp te vangen, mag de SDP Zone A betreden, maar alleen als minstens één voet contact houdt met het tweede honk.



(De vang is ook geldig als de hand of handschoen die de bal vangt, op de grond geprojecteerd, in zones B of C ligt.)

1. De SDP mag Zone B of Zone C niet betreden, ook niet na het maken van een uit.
→ Straf: zie regel 6.09h.
2. Om een Slechte worp (slechte worp) op te halen: Mag de SDP vrij bewegen in Zones A1 en B1. Mag hij/zij Zone C1 en D1 oversteken zoals omschreven in regel 6.12. Zone D mag pas betreden worden nadat de BR is gepasseerd. Vrije toegang tot Zones A2, B2, C2 en D2, mits dit gebeurt zonder het spel van de SA of BR te verstoren.

b) BR – slagman loper (loper vanaf het eerste honk)

1. De BR die vanaf het eerste honk komt: Mag zich vrij bewegen in Zones D, D1, D2 en C, C1, C2.
2. De BR mag niet komen in Zones B, B1, B2 en A, A1, A2 (zie regels 5.03d en 6.01b).

Toegestane beslissing: Als de BR tegen de SDP botst terwijl hij/zij probeert het tweede honk te bereiken, wordt de BR uit gegeven en gewaarschuwd.

Bij herhaling wordt de BR uit het spel gezet.

c) SA – tweede honk assistent

- De SA begeleidt of stopt (in gevaarlijke situaties) de BR op de lijn tussen de zones C, C1, C2 en B, B1, B2.
- De SA mag alleen in de zones B, B1, B2 komen om de BR te stoppen, op welke manier dan ook.
- De SA mag niet in zones A, A1, A2 komen of op enige manier het spel van de SDP verstoren.
- De SA mag geen verbale aanwijzingen geven, behalve als de BR na het verlaten van een honk probeert een extra honk te nemen.

Straf: Bij hinderen met de SDP, of verbaal coachen of signalen geven, roept de scheidsrechter hinderen. De BR wordt uit gegeven, de bal is dood, en eventuele lopers moeten terug naar hun vorige honk.

Uitzondering: Een loper op het derde honk die thuis arriveert zonder de thuisdoellijn te raken, blijft uit.

Opmerking: De touwmarkeringen tussen interne zones van het veiligheidsgebied behoren tot beide zones.



7.04 Veiligheid op het veld

Het regelboek is uitgebreid om op elk moment van het spel volledige veiligheid voor de atleten te garanderen:

- a) Voor de slagman/-vrouw die de bal zelf omhoog gooit, aangezien er geen pitcher is.
- b) Voor de slagmanloper (slagman/-vrouw die naar het eerste honk rent), die van thuisplaat naar tweede honk rent en onderweg een vlak en vrij pad heeft, omdat het eerste honk plat is. De aankomst op tweede honk wordt vergemakkelijkt door de SA (tweede honk assistent).
- c) Voor de looper op het tweede honk, die naar het derde honk rent via een vlak en vrij pad. De enige beperking is een touwmarkering rechts van hem/haar op 3,5 meter van de looplijn. Er is geen risico dat de looper in aanraking komt met de bal. Zijn/haar loop begint wanneer de scheidsrechter "oké" roept — dit gebeurt als de bal over de touwmarkering gaat. De TA (de derde honk assistent) helpt de looper om het derde honk te bereiken.
- d) Voor de looper op derde honk, die naar de thuisdoellijn rent via een vlak en vrij pad. Wanneer hij/zij op het derde honk staat, is er geen risico om geraakt te worden door de bal, want de U3 (Scheidsrechter bij het derde honk) draagt een handschoen en is verantwoordelijk voor het tegenhouden van de geslagen bal als die de looper zou kunnen raken. Het oversteken van de thuisdoellijn wordt begeleid door de HPu (Thuisplaat Scheidsrechter), die beoordeelt of het punt geldig is. Als de looper door blijft rennen, wordt hij/zij fysiek tegengehouden door de HPa (Thuisplaat Assistent) om een botsing met de backstop te voorkomen.
- e) Voor de veldspe(e)l(st)er(s), die — als ze geraakt kunnen worden door een Fly Ball — tijdig gewaarschuwd worden door de scheidsrechter die "Fly Ball" roept. Zo kunnen ze bukken en/of hun gezicht of hoofd beschermen met hun handschoen.

8. Zien op het veld

De zienden op het veld zijn binnen vaste tijdsperiodes verantwoordelijk voor het begeleiden van hun eigen spelers door middel van fysieke en verbale aanwijzingen en geluidssignalen. De hoofdcoach, coaches, teammanager en assistenten moeten allemaal zichtbaar zijn.

Er zijn twee ziende spelers in de verdediging:

- *Binnenveld assistent (MA)*
- *Ziende tweede honkman (SDP)*

In de aanval zijn er drie ziende personen:



- Tweede honk assistent (SA)
- Derde honk assistent (TA)
- Assistent achter de thuisplaat (hpA)

Het aantal ziende personen dat op de spelerslijst staat, moet minimaal vijf en maximaal zeven zijn. Heeft een team meer dan zeven ziende personen, dan zal de scheidsrechter degene(n) die te veel zijn, verzoeken het veld te verlaten.

Opmerking: Het spel mag niet starten als een team minder dan vier ziende personen in de dug-out heeft. De scheidsrechter stopt het spel ook als een team tijdens het spel om welke reden dan ook minder dan vier ziende personen overhoudt.

Goedgekeurde beoordeling: De SDP telt niet mee bij het maximum aantal ziende personen omdat hij/zij een speler is, maar hoort wel bij het minimum aantal.

8.01 MA (binnenveld assistent)

De MA is de enige assistent op het veld voor het verdedigende team. Hij/zij staat in de binnenveld rechterfoutzone (zie Afbeelding 3). De MA helpt de veldspelers hun positie te vinden nadat zij geslagen hebben en mag na elke actie aanwijzingen geven om de veldspelers te herpositioneren totdat de hpU (Thuisplaat Scheidsrechter) "Play ball" roept.

De MA beheert twee ballen op het veld:

- Eén bal wordt direct na een verdedigende actie aan de hpU gegeven.
- De andere bal wordt opgehaald als deze net in het spel is gebracht of in de foutzone is beland.

De MA mag spelers stoppen om botsingen op het veld te voorkomen door de "Stop verdediging" oproep te doen.

Let op: De MA maakt zich schuldig aan defensieve hinderen als hij/zij tijdens het spel verbaal of fysiek ingrijpt terwijl de bal nog in het spel is (zie regel 6.10 voor straffen).

8.02 SDP

De taak van de SDP is om worpen van visueel beperkte spelers te vangen om lopers uit te schakelen. Terwijl hij/zij met een voet contact houdt met het honk, mag hij/zij:

- a) Zone A betreden.
- b) Directe, geldige slagen vangen. In dat geval wordt alleen de BR uitgeschakeld. Zodra deze uitschakeling plaatsvindt, wordt de bal dood verklaard en moeten andere lopers op tweede



en derde honk terug naar hun honk.

c) Ballen ophalen die per ongeluk door visueel beperkte spelers worden geworpen. Het spel gaat normaal door (dubbele of drieboudige uit kan nog steeds plaatsvinden).

Goedgekeurde beoordeling: Bij het scenario van punt b mag de SDP “mijn, mijn...” roepen om botsingen te voorkomen.

Goedgekeurde beoordeling: Als de SDP in punt b de bal verliest, mag hij/zij die alleen terugpakken als het contact met het tweede honk behouden blijft. De uitschakeling van de BR blijft geldig.

8.03 Tweede honk assistent (SA)

De SA is lid van het aanvallende team en begeleidt de BR tijdens zijn/haar poging het tweede honk te bereiken. De SA gebruikt klappers met één viltendeel, volgens de vorm en tijdsduur zoals bepaald in regel 3.06.

De SA staat achter het tweede honk om hoorbare aanwijzingen te geven over de locatie van het honk. Als de looper van tweede naar derde honk gaat, moet de SA na de “Play Ball” oproep minstens één meter afstand houden van de looper.

Tijdens een poging voor een extra honk mag de SA de looper fysiek en verbaal begeleiden richting het derde honk zodra de looper het honk verlaat.

8.04 Derde honk assistent (TA)

De TA is lid van het aanvallende team en leidt de looper naar het derde honk. De TA gebruikt klappers met twee viltendeelen volgens regel 3.06.

De TA staat achter het derde honk om hoorbare aanwijzingen te geven over de locatie van het honk. De TA mag:

- a) Bij een poging voor een extra honk de looper fysiek en verbaal begeleiden richting de thuisdoellijn, maar alleen als de looper het honk verlaat (zie regel 4.08a).
- b) De geslagen bal stoppen die de looper op het honk zou kunnen raken (zie Fly Ball c1 en No Pitch b).
- c) Voor de “oké” oproep de looper, die niet verplicht is op het honk te blijven, aansporen om te blijven (“blijf”) (zie uitzondering op regel 5.05d).



8.05 Thuisplaat assistent (hpA)

De hpA is lid van het aanvallende team en staat achter de thuisplaat op de lijn tussen derde en thuis. Hij/zij is verantwoordelijk voor het stoppen van de loper nadat deze de thuisdoellijn is gepasseerd.

De hpA kan zich op elk moment tijdens de aanval van zijn/haar team positioneren (verplicht als er een loper op het tweede honk staat) en mag aanwijzingen geven aan de slagman vóór de "Play Ball" oproep.

Tijdens het spel maakt de hpA zich schuldig aan offensieve hinderen als hij/zij verbale aanwijzingen geeft (zie regel 6.06). Hij/zij mag absoluut niet ingrijpen in het oordeel van de hpU.

Straf: Waarschuwing en bij herhaling verwijdering uit het spel.

9. Scheidsrechters

De Evenementorganisator moet vier of meer scheidsrechters aanstellen om het spel te leiden. Zij zijn verantwoordelijk voor het correct laten verlopen van de wedstrijd, volgens het RTG (Reglement Technisch Gids) voor honkbal, aangepast door de huidige RTI (Reglement Technisch Instructies).

De scheidsrechters moeten zorgen voor orde en discipline op het veld. Als zij onregelmatigheden in het veld of met de uitrusting vaststellen, moeten ze dit melden aan de manager van het thuisspelende team of aan de organisator, zodat dit gecorrigeerd kan worden.

Elke scheidsrechter vertegenwoordigt de WBSC en moet zich aan alle regels houden.

Let op: De oproepen "Play Ball" en "oké" zijn structureel en essentieel. Als er een actie plaatsvindt zonder dat één van deze oproepen is gedaan, dan is die actie ongeldig en gaat het spel verder vanaf de vorige situatie (No Pitch).

9.01 Hoofd- of thuisplaatscheidsrechter (hpU)

De hpU draagt een honkbalhandschoen en positioneert zich een paar meter achter de thuisplaat, in lijn met de derde honk-fout-lijn. Na het uitwisselen van de opstellingen heeft de hpU volledige controle over de wedstrijd.



Taken:

- a) Volledige leiding nemen over het spelverloop; aankondigen van speciale terreinregels of het veld ongeschikt verklaren.
- b) De slagman oproepen, de bal geven en hem/haar in het slagperk zetten.
- c) Aan de honkassistenten vragen om klappers te gebruiken om de slagman te helpen de honken te vinden.
- d) "Play Ball" roepen.
- e) Aantal slag tellen en roepen.
- f) Fout Ballen roepen.
- g) Bepalen of een looper op de thuisplaat uit is of een punt heeft gescoord.
- h) Het scheidsrechtersrapport en de twee opstellingen ondertekenen.

Let op: Als er meerdere wedstrijden op dezelfde dag zijn, dan beoordeelt de hpU van de vorige wedstrijd of het veld geschikt is voor de volgende wedstrijd.

9.02 Tweede honk scheidsrechter (U2)

De **U2** kan zich opstellen in het binnen- of buitenveld, afhankelijk van de veiligheidszone.

Taken:

- a) De looper op tweede honk in de gaten houden bij vertrek.
- b) Controleren of de **SA** volgens de regels handelt (zie 6.03 en 6.04).
- c) Beoordelen of de **BR** correct aankomt op tweede honk.
- d) Controleren of de veiligheidszone bij tweede honk goed wordt toegepast.
- e) Beoordelen of de **SDP** met de voet contact houdt met het verdedigende tweede honk. Als de SDP een bal raakt bij tweede honk, moet U2 ook nagaan of de bal de touwmarkering is gepasseerd.
- f) Bepalen of een bal bij tweede honk **Oké** of **Fout** is.
- g) Homeruns beoordelen bij looper op tweede honk of volle honken (als er geen **HrU** is).
- h) Eventueel de scorebordinfo (**ROC**) bijhouden als deze zich tussen tweede honk en het middenveld bevindt.

9.03 Derde honk scheidsrechter (U3)

De **U3** draagt een handschoen en staat in de fout zone, een paar meter vóór het snijpunt van de touwmarkering en de derde honk foutlijn.

Taken:

- a) De looper beschermen tegen ballen die hem/haar kunnen raken.



- b) “oké” roepen.
- c) Beoordelen of een bal **Fout Bal**, **No Pitch**, **Fly Ball** of **Fly Ball Out** is.
- d) De loper in de gaten houden die van derde honk vertrekt.
- e) Controleren of de **TA** zich aan de regels houdt (zie 6.04 en 6.05).
- f) Aankomst op derde honk beoordelen.
- g) Homeruns beoordelen (als er geen **HrU** is) bij lege honken of loper op derde honk.
- h) Indien nodig, het scorebord (ROC) bijwerken als dit zich tussen tweede honk en het middenveld bevindt.

9.04 Eerste honk scheidsrechter (U1)

Taken:

- a) Het akoestisch systeem van het eerste honk activeren zodra de slagman de bal raakt.
- b) Het systeem uitschakelen zodra de **BR** het eerste honk gepasseerd is.
- c) Beoordelen of de **BR** het eerste honk gepasseerd is.
- d) Aangeven als het systeem van het eerste honk defect is.
- e) Aankomst van de **BR** op tweede honk beoordelen als **U2** naar achteren is verplaatst om een bal nabij de homerunlijn te beoordelen (zie 9.02g).
- f) Indien nodig, het scorebord (ROC) bijwerken als dit bij eerste honk staat.

9.05 Thuisplaat scheidsrechter (HrU)

Taken:

- a) Controleren of de geslagen bal de **homerunlijn** raakt of overschrijdt.
- b) Gevaarlijke situaties signaleren aan veldspelers die zich in de buurt van de homerunlijn opstellen.

9.06 Timing van oproepen

De scheidsrechter moet de **Safe/uit**-oproep direct geven.

Als na een “Uit”-oproep de **SDP** de bal verliest en de loper zich nog dichtbij het honk of de thuisdoellijn bevindt, dan moet de scheidsrechter “**Safe**” roepen en krijgt de loper het honk alsnog toegekend.

Opmerking: Zodra de loper “uit” hoort, stopt hij/zij meestal met rennen. Volgens deze regel verdient de loper dan alsnog het honk.



10. De officiële scorer

Inleiding

Om Blind Baseball correct te classificeren, geldt Regel 10, waarin de specifieke aanpassingen en bepalingen voor Blind Baseball zijn opgenomen. Deze regels worden aangevuld met Regel 9 van de Technische Honkbalregels voor zover Regel 10 hierin niet voorziet, vooral m.b.t. de officiële scorer.

10.01 De officiële scorer (algemene regels)

De WBSC wijst voor elk kampioenschap of evenement een officiële scorer aan, die aanwezig moet zijn. Deze Scorer observeert de wedstrijd vanaf een vaste plek, bij voorkeur nabij de derde honk-dug-out, eventueel in de foutzone van het veld, zodat het goedgebied van het Blind Baseball-veld goed zichtbaar is.

De officiële scorer heeft als enige de bevoegdheid om beslissingen te nemen over alles wat met Regel 10 te maken heeft, zoals het beoordelen of het bereiken van tweede honk komt door een hit of een fout.

Deze beslissingen worden eerst gecommuniceerd aan het officiële data-verzamelteam van de competitie, daarna aan de medewerkers in de persruimte en eventueel via luidspreker aan de media of omroeper.

Het is verboden voor teamleden of clubfunctionarissen om protest aan te tekenen tegen deze beslissingen.

Na elke wedstrijd (ook bij gestaakte of reglementair beëindigde wedstrijden) stelt de officiële scorer een rapport op volgens het WBSC-formulier. Dit bevat o.a.:

- Datum, locatie, teams, namen van de scheidsrechters
- Eindscore
- Individuele spelersstatistieken zoals beschreven in Regel 10

a)

1. De officiële scorer mag geen beslissing nemen die in strijd is met Regel 10, een andere regel uit dit boek of met de officiële honkbalregels (Regel 9). Uitspraken van scheidsrechters mogen niet genegeerd worden.
2. Als teams van kant wisselen vóórdat er drie spelers uit zijn, moet de Scorer dit onmiddellijk melden aan de hoofdscheidsrechter.



3. De Scorer is samen met de scheidsrechters verantwoordelijk voor het correct bijhouden van de score, en moet het melden als er een punt valt dat het einde van een inning of wedstrijd betekent (zie regels 4.03 en 4.04).
 4. In tegenstelling tot honkbal of softbal, moet de Scorer in Blind Baseball de slagvolgorde van beide teams bewaken, maar het slaan buiten volgorde is niet strafbaar. De Scorer moet dit melden aan de scheidsrechter of teamleden en de correcte situatie herstellen (zie Regel 4.10).
 5. De Scorer is ook verantwoordelijk voor de correcte toepassing (zonder straf) van de regels omtrent aangewezen slagman (DH) en Re-entry (zie regels 4.11 t/m 4.14).
- b) De Officiële scorer is een officiële vertegenwoordiger van de WBSC, die respect en bescherming verdient. Belediging of wangedrag van spelers, coaches, clubmedewerkers of media wordt gemeld aan de WBSC.

10.02 Het rapport van de officiële scorer

Het officiële rapport van de scorer opgesteld volgens een WBSC-formulier, moet het volgende bevatten:

a) Statistieken per slagman/loper:

1. Aantal slagbeurten (behalve als de speler tweede honk bereikt door hinderen)
2. Aantal gescoorde punten
3. Aantal honkslagen
4. Aantal RBI's (punten binnen geslagen)
5. Homeruns
6. Aantal keren tweede honk bereikt door hinderen
7. Drieslag
8. Drieslag bij Fly Outs

b) Statistieken per veldspeler:

1. Aantal uitgemaakt spelers (alleen voor ziende spelers)
2. Aantal assists (alleen voor blinde of slechtzijnde spelers)
3. Aantal veldfouten



c) Aantal lopers achtergelaten op honken per team

(Inclusief fictieve gevallen, zoals na derde nul bij een teamgenoot)

d) Puntentelling per inning

e) Namen van de scheidsrechters (in volgorde):

- hpU (thuisplaat)
- U1 (eerste honk)
- U2 (tweede honk)
- U3 (derde honk)
- Hru (Thuisplaat scheidsrechter, indien aanwezig)

f) Naam van de Officiële Scorer

g) Speelduur van de wedstrijd (zonder vertragingen door weer, licht, of techniek)

Opmerking bij 10.2g: *Tijd voor het behandelen van een blessure van speler, coach of scheidsrechter telt wel mee in de wedstrijdtijd.*

10.03 Het rapport van de officiële scorer (aanvullende regels)

a) De Scorer noteert per speler: naam, positie, rugnummer en slagvolgorde.

b) Een Blind Baseballteam bestaat uit 6 spelers:

5 blinde/slechtziende en 1 ziende.

De veldposities zijn genummerd van 4 t/m 9 (zie Regel 4.05).

c) Als een team begint met slechts 4 slagmensen (zie Regel 5.01d), dan blijft plek 5 leeg, maar de automatische outs worden wel als virtuele "AB" (slagbeurten) geregistreerd.

d) Door de vele positiewissels bij blinde spelers worden assists geregistreerd op basis van rugnummer, niet op veldpositie.

e) Soms worden er meer nullen gemaakt dan nodig om de inning te beëindigen. Alleen de drie noodzakelijke nullen worden geteld; de overige lopers tellen als LOB (achtergebleven op de honken), zelfs als dat in feite fictief is.



10.04 Honkslagen (base hit)

Een honkslag wordt toegekend aan een slagman die tweede honk of de thuisplaat veilig bereikt, zonder hulp van een veldfout (volgens de beoordeling van de Scorer) of hinderen.

Uitzondering op Regel 9.05(b)(1) uit honkbal:

De Scorer mag toch een honkslag (of fout) noteren, ook als door de slag een teamgenoot wordt uitgemaakt op een ander honk.

10.05 Waardering van de honkslagen

De Scorer bepaalt of het om een één honkslag of een homerun gaat (andere extra honkslagen bestaan niet in Blind Baseball):

- a) Eén honkslag: als de slagman stopt op tweede honk
- b) Homerun: als de slagman alle honken passeert en scoort

10.06 Uit (Outs)

Een uit is een statistiek die wordt toegekend aan de fielder wiens actie leidt tot het uitmaken van een slagman-loper of een loper. In Blind Baseball is dat altijd de ziende tweede honkman (SDP), die zich op de defensieve tweede honk bevindt (positie 4).

a) De officiële scorer schrijft een uit toe aan de SDP als:

1. Hij/Zij een goed geslagen bal direct vangt terwijl voetcontact met het defensieve tweede honk wordt behouden (uit zonder assist);
2. Hij/Zij een bal ontvangt van een blinde speler en het defensieve tweede honk aanraakt om de slagman-loper uit te maken die naar tweede honk rent;
3. Terwijl voetcontact wordt behouden, vangt de SDP een per ongeluk toegeworpen bal van een visueel beperkte speler vóórdat de slagman-loper het aanvallende tweede honk bereikt;
4. Hij/Zij ontvangt de bal en raakt het tweede honk aan om een loper uit te schakelen die naar derde honk probeert te gaan;
5. Idem als 4, maar dan met een per ongeluk toegeworpen bal van een visueel beperkte speler;
6. Hij/Zij ontvangt de bal en maakt de slagman-loper uit die naar thuisplaat probeert te gaan;



7. Idem als 6, maar dan bij een per ongeluk toegeworpen bal;
8. Hij/Zij herstelt een slechte worp van een visueel beperkte speler en raakt het tweede honk aan vóórdat de slagman-loper derde honk bereikt;
9. Idem als 8, maar dan vóórdat de loper de thuisplaatlijn passeert.

Opmerking bij regel 10.06a: In gevallen met een assist wordt alleen het rugnummer van de visueel beperkte speler genoteerd op het scoreformulier. Het is impliciet dat de uit aan de SDP wordt toegekend.

Bij meervoudige outs tijdens dezelfde actie (bijvoorbeeld dubbelspel), wordt voor elke uit één uit + één assist genoteerd (bij de juiste speler).

b) De officiële scorer noteert ook een automatische uit aan de SDP in de volgende gevallen:

1. Een team speelt met 4 spelers → de vijfde slagman is automatisch uit;
2. Drieslag of Fly Out;
3. De slagman-loper draait terug binnen het eerste geluidsveld;
4. Offensieve hinderen;
5. De loper verlaat te vroeg een honk ("te vroeg los");
6. De loper vertrekt wél van tweede honk, maar keert terug zonder door te lopen;
7. De loper vertrekt niet op tijd naar derde na "oké"-call van scheidsrechter;
8. Idem als 6, maar dan op derde honk;
9. Idem als 7, maar vanaf derde naar thuis;
10. De loper passeert de thuisplaatlijn niet in de eerste poging;
11. Elke andere uit volgens de regels.

Let op: Alle uit-statistieken gaan altijd naar de SDP (positie 4). Daarom is de kolom "PO" (uit gemaakt) in de scorelijst voor blinde veldspelers donkergekleurd/uitgeschakeld.

10.07 Assists

Een assist is een statistiek voor een visueel beperkte speler die bijdraagt aan het uitmaken van een slagman-loper of loper.



a) Assists worden toegekend aan een visueel beperkte speler als:

- Hij/Zij de bal gooit naar de SDP, waardoor een uit volgt;
- Hij/Zij een geslagen bal per ongeluk afwijkt naar de SDP, waardoor een uit volgt (of zou volgen zonder fout van de SDP);
- Eén speler mag meerdere assists ontvangen als hij met één worp meerdere lopers laat uitmaken.

b) Assists worden niet toegekend als:

1. De speler de bal aanraakt, maar niet degene is die het naar de SDP gooit → geen dubbele assists per uit;
2. De speler een slechte worp maakt, zelfs als een loper uiteindelijk uit gaat → dan telt het als een nieuwe actie;
3. De speler een foute worp maakt waardoor de slagman-loper veilig tweede bereikt, maar een andere loper op een ander honk wél wordt uitgemaakt in dezelfde actie → geen assist én fout worden aan dezelfde speler toegekend voor dezelfde actie.

Let op: Na afloop van de actie (na de scheidsrechter-call), moet de visueel beperkte speler die de bal naar tweede gooide één arm omhoog steken en zich omdraaien zodat het rugnummer zichtbaar is. De speler houdt zijn/haar arm omhoog totdat de omroeper de actie heeft bevestigd.

10.08 Fouten (errors)

Een fout is een statistiek tegen een speler (ziend of slechtzierend) waarvan de fout de tegenstander heeft geholpen.

In Blind Baseball gelden slechts 6 vormen van defensieve fouten:

- a) Het missen van een uit terwijl de bal binnen 1 meter bereik was en er genoeg tijd was;
- b) De bal gaat tussen de benen van een visueel beperkte speler;
- c) Slechte worp van een visueel beperkte speler, tenzij er geen redelijke eliminatie mogelijk was;
- d) Slechte worp die een extra honk oplevert voor een loper of slagman-loper;
- e) Vangfout door de SDP, met of zonder assist;
- f) Verdedigende hinderen door een speler (ziend of visueel beperkt).



Uitzondering op 10.08 f): *Hinderen door binnenveld assistent of defensieve teamleden (zie regels 6.10 en 6.11) telt niet als fout. In deze gevallen telt het bereiken van tweede honk als hinderen, aangeduid op het scoreformulier met "INT OT" (en telt niet als slagbeurt/AB).*

10.09 Drieslag

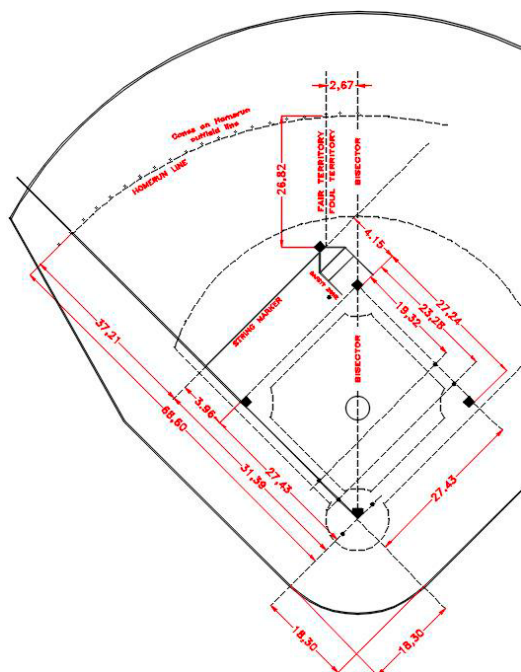
Een drieslag is een statistiek die wordt toegekend aan een slagman wanneer de scheidsrechter drie slagballen tegen hem/haar heeft geteld, of bij een “Fly Out” (vangbal-uit) zoals gedefinieerd in deze regel.

De Officiële Scorer moet een drieslag noteren als een slagman uitgaat onder één van de volgende omstandigheden:

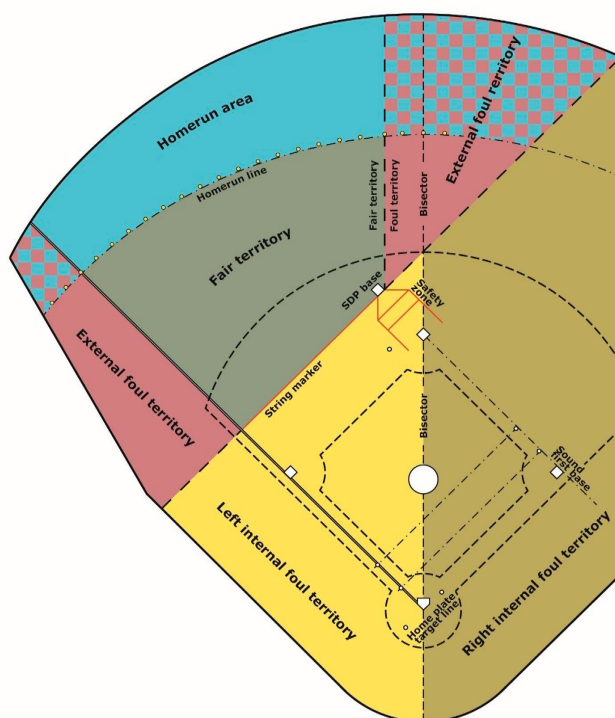
- a) De slagman wordt uitgemaakt na een derde slag die hij/zij zwaait en mist (klassieke drieslag).
- b) De slagman wordt uitgemaakt op een derde slag die in foutgebied eindigt (*fout bal op de derde slag*).
- c) De slagman wordt uitgemaakt wegens gevaarlijk spel, waarbij zijn/haar In Fly-hit uiteindelijk wordt beoordeeld als een Fly Out.

Afbeelding 1 – Honkbalveld (Maatvoering)



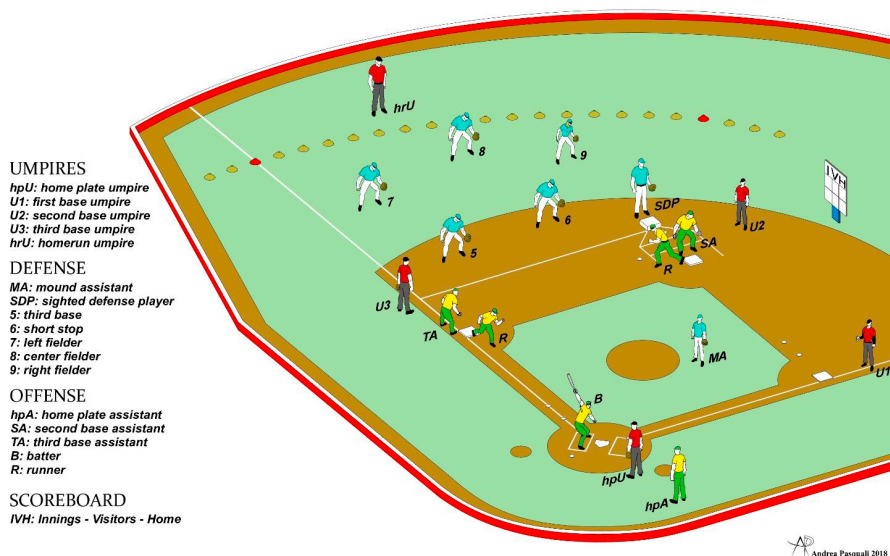


Afbeelding 2 - Honkbalveld (gebieden)



Afbeelding 3 - Honkbalveld (regels van het veld)





Andrea Pongoli 2018

DEFENSIVE ROLES

- MA** .Direct the defense
.Retrieves foul balls
.Provide the ball to the umpire
- SDP** .Catches the throws and eliminate BR and Runners
- 5 7** .Field ground balls and throw to the SDP at 2nd base
6 8
9

OFFENSIVE ROLES

- B** Batter
BR Batter-Runner
R Runner
FA 1st Base assistant *
SA 2nd Base assistant
TA 3rd Base assistant
hpA Home plate assistant

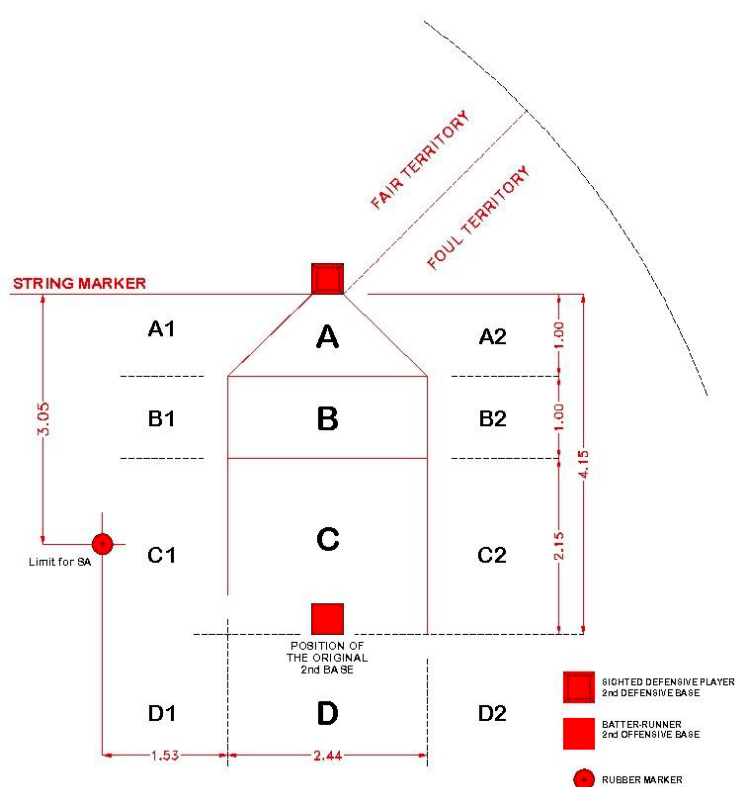
* only in case of breaking or malfunctioning of sound base

UMPIRE ROLES

- hpU** .Hands ball to the batter
.Orientates the batter
.Declares "Play ball"
.Make judgement calls at home plate
- hrU** .Make judgements for homerun
- U1** .Assists runner
.Make judgements calls at 1st base
- U2** .Make judgements calls at 2nd base
- U3** .Rules on fair ball
.Make judgements calls at 3rd base

Afbeelding 4 – Veiligheidszone bij het tweede honk

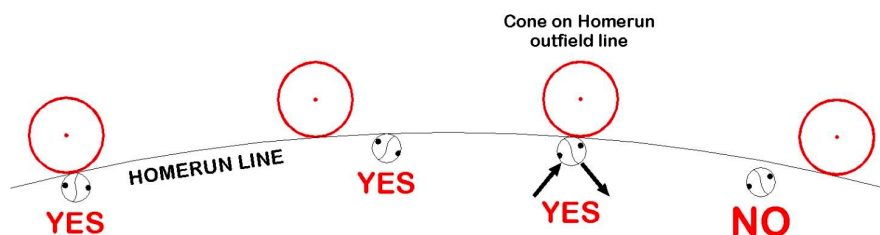




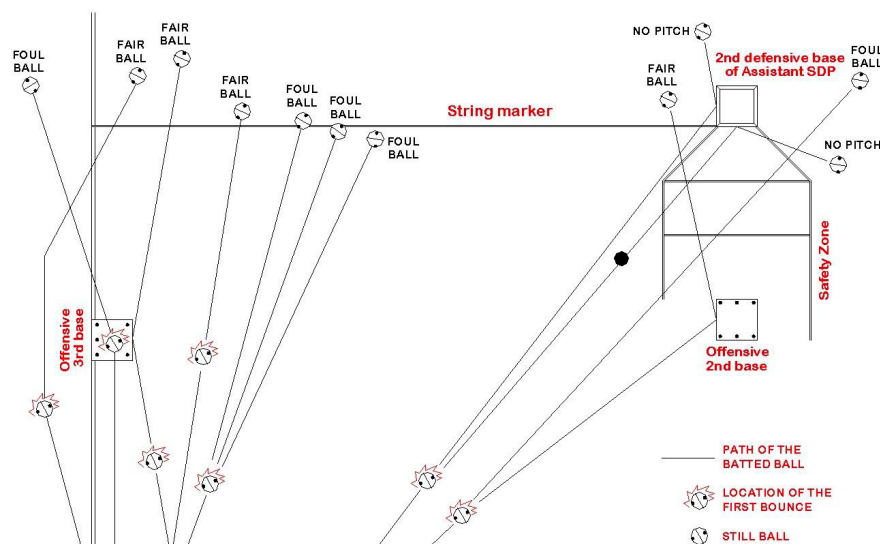
Afbeelding 5 – Markeerlijn (2^e honk – 3^e honk)







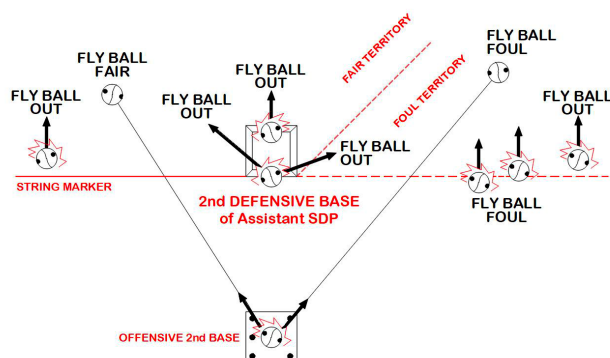
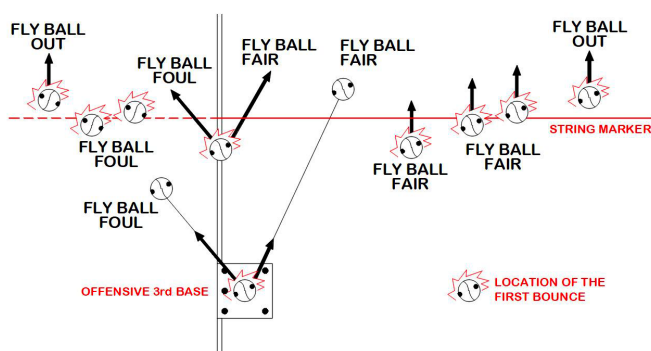
Afbeelding 8 – goed geslagen bal / fout Bal / No Pitch



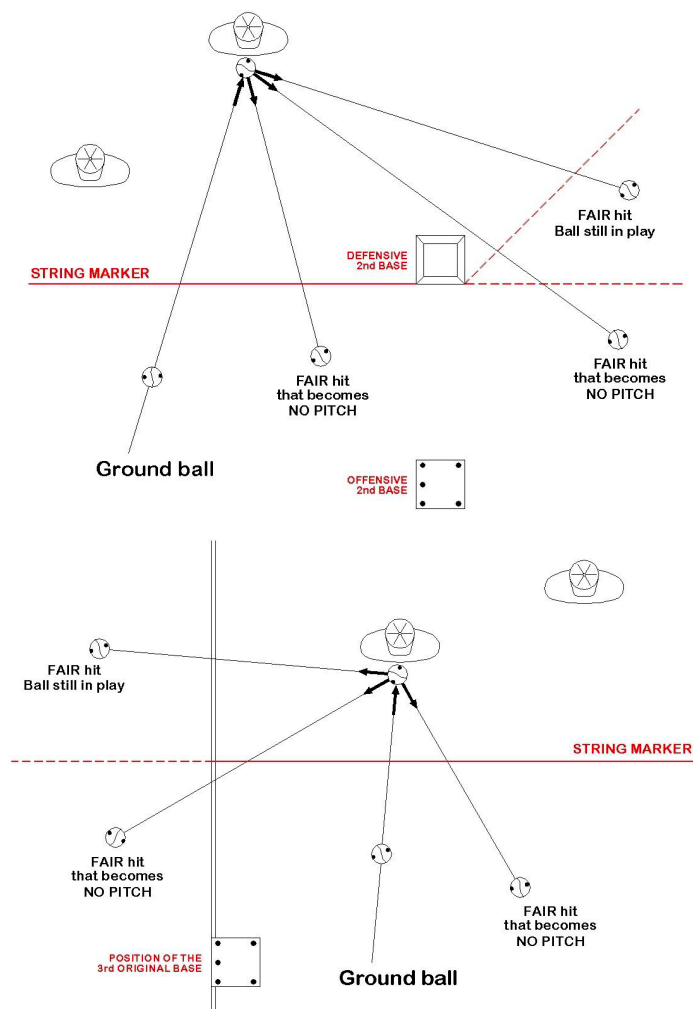
Elke geslagen bal die het honk van de SDP raakt, nadat deze minstens één keer in de interne foutzone is gestuit, wordt altijd beoordeeld als een **"no pitch"**. Elke geslagen bal die de loper op het derde honk raakt en die door de U3 of de TA wordt gestopt (op de grond of als een pop-fly) om te voorkomen dat de loper wordt geraakt, wordt altijd beoordeeld als een **"no pitch"** (zie de definitie van "no pitch" in paragraaf a). Als een geslagen bal een aanvallende honkrand, de heuvel en/of de werpplaat raakt, wordt deze beoordeeld alsof hij een natuurlijk element van de grond heeft geraakt (zie de opmerking bij de definitie van "no pitch").

Afbeelding 9 - Fly Bal: "Oké", "fout bal", "uit", "No Pitch"

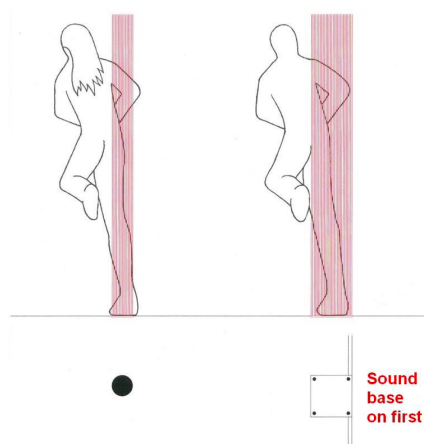




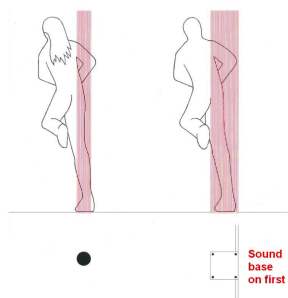
Afbeelding 10 – afwijkingen als de bal via een verdedigende speler in fout gebied beland



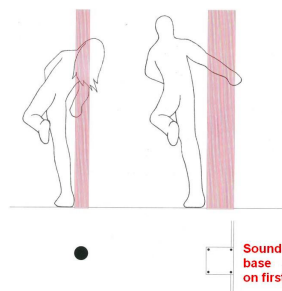
Afbeelding 11 – Ronden van het eerste honk



Correcte passage



Uit vanwege het links passeren van het honk

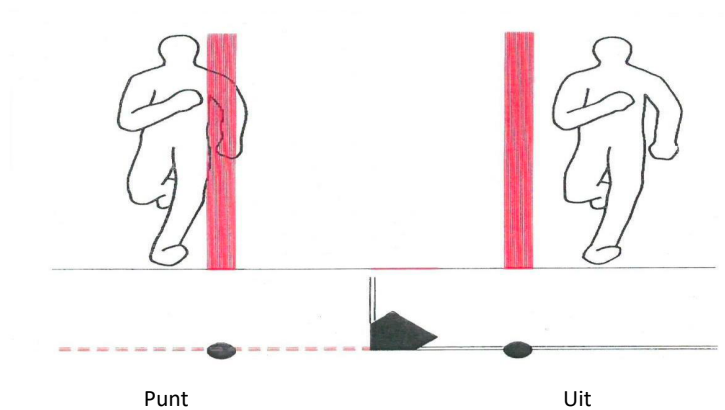


Uit vanwege een onnatuurlijke houding

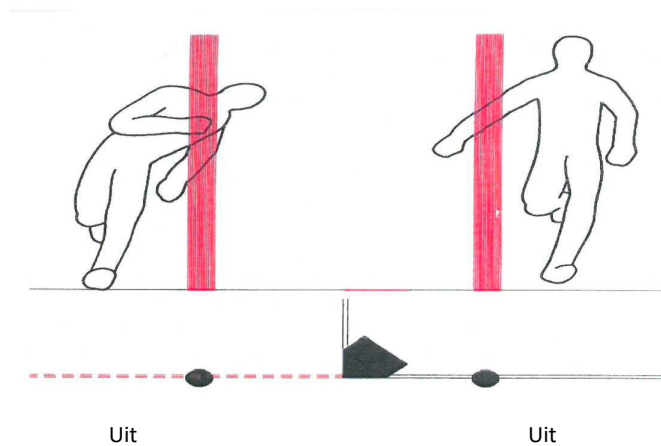


Afbeelding 12 – Thuisplaat doellijn

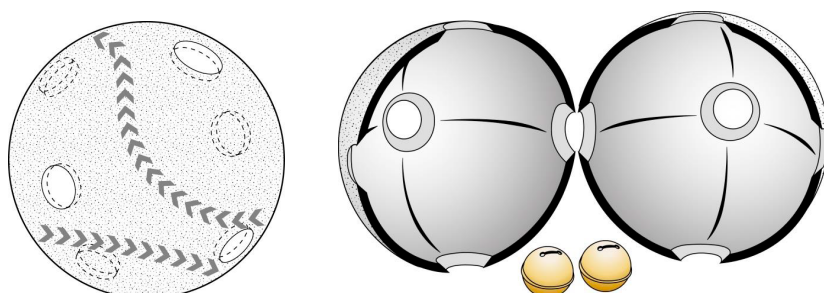
Een natuurlijke loophouding



Onnatuurlijke loophouding



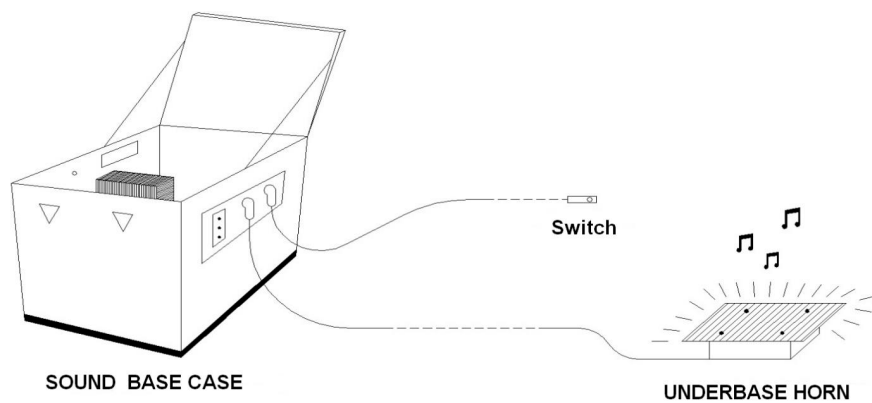
Afbeelding 13 – Geluid bal



Pro. A of vergelijkbaar – Honkbal van reguliere grootte, gewicht, met putjes en lage stuit, Saz. 9e

Gat indeling: 1 geometrisch excentrisch gat van 18 mm en 5 geometrisch excentrische gaten van 16 mm (45° verzonken) met daarin twee messing belletjes (24x21 mm)

Afbeelding 14 – buzzersysteem voor eerste honk “EP 2505237 PATENT”



Electronic scheme available at AIBXC headquarters

