

SPELREGELWIJZIGINGEN SOFTBAL

Dit zijn de wijzigingen voor de softbalregels in 2010-2013 naar het voorbeeld van de veranderde ISF-regels. Dit zijn de regels die inhoudelijk zijn veranderd. ISF-wijzigingen die inhoudelijk niet wezenlijk zijn veranderd, bijvoorbeeld tekstuele wijzigingen, zijn niet opgenomen in dit document. De spelregelcommissie is nog druk bezig met aanpassing van de index. Ruim voor aanvang van het seizoen zullen de complete spelregels 2010-2013, inclusief de index, worden geplaatst op de website van de KNBSB ('downloads'). In dit document zijn de wijzigingen in kleur weergegeven.

Spelregelcommissie KNBSB

1.02 Appeal play (Appèlsituatie)

Dit is een situatie waarbij, terwijl het spel al of niet dood is, een scheidsrechter geen beslissing kan nemen voordat een coach of speler van het niet in overtreding zijnde team hem verzoekt een beslissing te nemen.

Een (hoofd)coach mag slechts appelleren wanneer het spel dood is en hij zich op het speelveld bevindt.

Indien het verzoek wordt gedaan door een speler moet deze zich op dat moment in het binnenveld bevinden. Appèl is niet meer mogelijk nadat één van de volgende mogelijkheden zich heeft voorgedaan:

- a. de volgende bal is (reglementair) geworpen of een onreglementaire worp is afgeroepen.

Uitzondering 1

Appelleren tegen het gebruik van een niet aan de plaatscheidsrechter gemelde onreglementaire vervanger, een onreglementaire re-entry, een plaatsvervangende speler of een teruggetrokken speler (die hetzij de slagvolgorde verlaat, hetzij in de line-up terugkomt vallend onder de Plaatsvervangende-speler-regel) is op elk moment toegestaan zolang de betrokken speler aan de wedstrijd deelneemt.

Uitzondering 2

Appelleren tegen het onderling wisselen van honken door honklopers is mogelijk totdat al deze honklopers de spelersbank hebben bereikt of de halve inning voorbij is.

- b. de werper en alle verdedigende spelers hebben goed gebied verlaten.
- c. de scheidsrechters hebben, na de laatste actie van de wedstrijd, het speelveld verlaten.

1.13 Blocked ball (Blokbal)

Een blokbal is een geslagen, aangegooide of geworpen bal

- die vast blijft zitten in de omheining, of
- die wordt aangeraakt, gestopt of opgepakt door iemand die niet aan het spel deelneemt, of
- die een voorwerp raakt dat geen deel uitmaakt van het officiële spelmateriaal of van het officiële speelveld, of
- die aangeraakt wordt door een verdedigende speler die in contact is met onbespeelbaar gebied.

Een aangegooide bal die per ongeluk door een honkcoach geraakt wordt (in of buiten het coachvak) is geen blokbal.

1.17 Charged conference (Officieel bezoek)

Een officieel bezoek vindt plaats wanneer:

- a. de **slagpartij** (offensive conference)
het aanvallende team, om een onderbreking van het spel vraagt teneinde een coach of andere vertegenwoordiger in staat te stellen iets te bespreken met een lid van de slagpartij.
- b. de **veldpartij** (defensive conference)
het verdedigende team, om enige reden om een onderbreking van het spel vraagt
 1. om een vertegenwoordiger van het verdedigende team toe te staan het speelveld te betreden om met een speler van de veldpartij te spreken;
 2. waarna een velder zijn positie in het veld verlaat en naar de dug-out gaat en daarbij de scheidsrechter de indruk geeft dat de velder daar aanwijzingen krijgt (of kreeg).

N.B.

Het is geen officieel bezoek als de (hoofd)coach voor of na het spreken met de werper deze werper wisselt.

1.20 Crow hop (Tweede afzet)

Wanneer een werper zich bij een worp niet afzet tegen werpplaat, maar op een nieuwe plek voorwaarts afzet en de worp afmaakt, wordt dat beschouwd als een tweede afzet. Dit is een onreglementaire handeling.

N.B.

De werper mag vanaf de werpplaat springen, landen en met een doorgaande beweging de bal werpen. De steunvoet mag afzetten en deze doorgaande beweging vervolgen. Dit wordt niet beschouwd als een tweede afzet.

1.35 Force out (Gedwongen uit)

Deze kan alleen worden gemaakt wanneer een honkloper het recht verliest op het honk dat hij bezet, omdat de slagman slagman-honkloper wordt en voordat een hem opvolgende honkloper of de slagman-honkloper is uitgemaakt. Bij een appèl is het moment van appelleren bepalend voor de gedwongen uit, niet het moment van de overtreding.

1.45 Illegal player (Onreglementaire speler)

Een onreglementaire speler is een speler die een aanvallende of verdedigende plaats in de line-up inneemt en dit doet zonder dat het aan de plaatscheidsrechter is gemeld. Dit kan ook zijn:

- a. een plaatsvervangende speler zijn die in het kader van de Plaatsvervangende-speler-regel in de wedstrijd komt zonder dat dit aan de plaatscheidsrechter wordt gemeld.
- b. een teruggetrokken speler zijn die in het kader van de Plaatsvervangende-speler-regel terugkomt in de wedstrijd zonder dat dit aan de plaatscheidsrechter wordt gemeld.

N.B.

Wanneer dit door de benadeelde tegenpartij onder de aandacht wordt gebracht van de plaatscheidsrechter na de eerstvolgende reglementaire of onreglementaire worp en voordat het overtreedende team het aan de plaatscheidsrechter meldt, resulteert het gebruik van de onreglementaire speler in diens ontzegging, waarbij deze speler 'ongerechtigd' wordt verklaard.

1.46 Illegal re-entry (Onreglementaire re-entry)

Dit vindt plaats als:

- a. een startende speler voor de tweede maal terugkomt in de wedstrijd na twee maal te zijn gewisseld.
- b. een startende speler, na te zijn gewisseld, terugkomt in de wedstrijd, maar niet op zijn oorspronkelijke plaats in de slagvolgorde.
- c. een wisselspeler, die al eerder reglementair aan de wedstrijd heeft deelgenomen, weer terugkomt in de wedstrijd na te zijn vervangen door hetzij de oorspronkelijke startende speler die hij verving, hetzij door een andere wisselspeler.
- d. de startende DP in de slagvolgorde een andere plaats gaat innemen dan zijn oorspronkelijke plaats.
- e. een FLEX-speler die in de slagvolgorde een andere plaats inneemt dan die van de startende DP.

1.61 Leaping (Springen bij de worp)

Dit is de handeling van een werper die hem, bij een worp, na zijn eerste afzet met de steunvoet tegen de werpplaat, geheel van de grond doet komen. De opgebouwde snelheid die wordt veroorzaakt door de voorwaartse beweging van de werper verplaatst zijn lichaam (met beide voeten tegelijkertijd van de grond zijnde) door de lucht in de richting van de thuisplaat bij het voltooiën van de worp.

Dit is een reglementaire handeling.

1.67 Offensive Player Only (Alleen Aanvallende Speler)

Een OPO is een speler in de slagvolgorde die aanvallend blijft spelen, maar niet verdedigend, als de DP (aangewezen speler) defensief gaat spelen voor die speler.

1.69 Official equipment (Officieel spelmateriaal)

Elk spelmateriaal (knuppels, handschoenen, helmen, enz.) dat gedurende het spel daadwerkelijk wordt gebruikt door het verdedigende of het aanvallende team wordt beschouwd als 'officieel spelmateriaal'.

Bij de verdediging gebruikt spelmateriaal (bv. handschoenen) dat op het veld is achtergelaten door het team dat op dat moment aanvallend speelt wordt niet beschouwd als 'officieel spelmateriaal'.

3.01 De officiële knuppel (Official bat)

- a. moet uit één geheel bestaan c.q. uit één stuk zijn vervaardigd, of uit (twee of) meerdere delen zijn opgebouwd die permanent met elkaar zijn verbonden of uit twee losse delen die uitwisselbaar zijn met andere losse delen.

Als een knuppel is ontworpen met verwisselbare onderdelen dan moet de knuppel aan de volgende eisen voldoen:

1. De losse delen van een uit twee delen bestaande knuppel moeten voorzien zijn van een unieke sluiting (c.q. slot met sleutel), die moet voorkomen dat (onder)delen op het speelveld worden samengevoegd die officieel niet passend bij elkaar horen.
2. Alle (onder)delen moeten aan dezelfde normen voldoen alsof zij deel zouden uitmaken van een knuppel uit één stuk.

- 3.01 I. Indien de knuppel geheel van metaal gemaakt is, maar niet uit één stuk met een gesloten eind aan het dikke deel, dan dient dat dikke knuppeleinde voorzien te zijn van een stevig bevestigde inwendige kap, gemaakt van rubber, vinyl, plastic of ander gelijksoortig materiaal en goedgekeurd te zijn door de ISF Equipment Standard Committee.

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

2. De knuppel mag geen rammelende geluiden voortbrengen als ermee wordt geschud.

3. De knuppel mag geen tekenen vertonen die erop wijzen dat ermee geknoeid is.

N.B.

Een rammelende knuppel wordt beschouwd als een onreglementaire knuppel. Een knuppel waar zichtbaar mee geknoeid is, wordt geschouwd als een veranderde knuppel.

3.07 Materiaal op het speelveld

Noch in goed gebied, noch in bespeelbaar fout gebied mag spelmateriaal dat geen deel uitmaakt van het officiële spelmateriaal, op het speelveld blijven liggen,

Gevolg 3.07

Het spel is dood als de bal contact maakt met materiaal dat geen deel uitmaakt van het officiële spelmateriaal.

- a. Voor materiaal van de slagpartij dat een blokbal (en daarmee hinderen) veroorzaakt wordt de speler tegen wie de actie was gericht uitgegeven.
- b. Als het niet duidelijk is of een poging wordt gedaan iemand uit te maken, wordt geen van de honklopers uitgegeven, maar alle honklopers moeten terugkeren naar het laatste honk dat zij aanraakten op het moment dat de bal in contact kwam met het achtergebleven materiaal van de slagpartij.
- c. Voor materiaal van de veldpartij dat een blokbal veroorzaakt, krijgen honklopers:
1. bij een worp één honk toegewezen vanaf het moment van de worp;
 2. bij een aangooi twee honken toegewezen vanaf het moment van de aangooi;
 3. bij een goed geslagen bal twee honken toegewezen vanaf het moment van de worp.

4.05 Aangewezen Speler (Designated Player)

- g. De DP mag op elke veldpositie verdedigend gaan spelen. Wanneer de DP dat doet voor een andere speler dan voor de FLEX zal die andere speler blijven slaan, maar niet langer verdedigend spelen. Hij wordt niet beschouwd de wedstrijd te hebben verlaten. Deze speler wordt de OPO genoemd (offensive player only).
- h. De DP mag verdedigend spelen voor de FLEX, waarbij de FLEX wordt beschouwd de wedstrijd te hebben verlaten, daarmee het aantal spelers terugbrengend van tien naar negen. N.B.
Wanneer de DP de verdedigende plaats inneemt van de FLEX is dat geen vervanging, maar de wijziging moet worden gemeld aan de plaatscheidsrechter.
- i. Op elk moment mag de FLEX door een reglementaire vervanger worden vervangen. Eénmaal mag de FLEX terugkomen, hetzij op de tiende plaats in de line-up, hetzij op de plaats van de DP in de slagvolgorde.
1. Wanneer hij terugkomt op de tiende plaats mag de FLEX op elke veldpositie weer alleen verdedigend spelen.

2. Wanneer de FLEX terugkomt op de plaats van de DP in de slagvolgorde, speelt de FLEX zowel aanvallend als verdedigend en de wedstrijd wordt voortgezet met negen spelers.

Gevolg 4.05 g-i

Regel 4.08 (inclusief 'gevolgen') is ook hier van toepassing. Het plaatsen van de FLEX op een andere plaats in de slagvolgorde dan die van de startende DP heeft tot gevolg dat de hoofdcoach en de FLEX-speler, of zijn vervanger, uit het veld worden gezonden.

4.07 Re-entry (Re-entry)

c. Wanneer een startende speler terugkomt op een andere plaats in de slagvolgorde wordt dat beschouwd als een onreglementaire re-entry.

4.10 Gedrag in de dug-out.

- b. Roken is niet toegestaan in het dug-out gebied.

5.05 Voorsprongregel (Run ahead rule)

- a. Een wedstrijd is ook geëindigd indien een van de teams een voorsprong heeft van
 1. 15 punten na drie innings, 10 punten na vier innings of 7 punten na 5 innings.
 2. Slow Pitch
- b. De inning moet helemaal worden afgemaakt, tenzij het thuisspelende team de voorsprong bereikt als het aan slag is. Als het bezoekende team de voorsprong bereikt in de eerste helft van een inning, heeft het thuisspelende team nog de gelegenheid te slaan in de tweede helft van de inning.

5.08 Officieel bezoek (Charged conferences)

b. Officieel bezoek veldpartij

2. Indien een coach vanaf de spelersbank aan de plaatscheidsrechter een wissel doorgeeft wordt dit niet beschouwd als een officieel bezoek. De (hoofd)coach mag, nadat hij de wissel heeft doorgegeven, over de foutlijn het veld inlopen en met iedere willekeurige velder spreken.
Het is geen officieel bezoek als de (hoofd)coach voor of na het spreken met de werper deze werper wisselt.

6.01 Voor de worp

- e. Hij moet na de tekens ontvangen te hebben, zijn gehele lichaam volledig tot stilstand brengen met de bal in een hand of in de handschoen, beide bij elkaar, voor het lichaam. Deze volledige stop moet ten minste twee (2) seconden en mag niet langer dan vijf (5) seconden duren alvorens hij aan de worp begint.
N.B.
Wanneer hij de bal in beide handen naast het lichaam houdt, wordt dit beschouwd als voor het lichaam.

6.02 Het begin van de worp

De worp begint op het moment dat, nadat de handen bij elkaar gebracht zijn, één hand van de bal wordt genomen of op het moment dat de werper een beweging maakt die een deel is van zijn voorbeweging.

6.03 Reglementaire worp

- a. De werper mag geen enkele werpbeweging maken zonder onmiddellijk de worp naar de slagman uit te voeren.
- b. De werper mag geen werpbeweging maken waarbij hij, als hij de bal in de werpstand met beide handen vast houdt, één hand van de bal wegneemt, een achterwaartse en voorwaartse beweging maakt en daarna de bal weer in beide handen voor het lichaam brengt.
- c. De werper mag geen voorbeweging maken waarin een stop of een omkering van de voorwaartse beweging voorkomt.
- d. De werper mag niet meer dan één rondzwaai maken in de voorbeweging van de wind-mill-worp. Hij mag wel zijn werparm langs zijn zij naar achteren brengen voordat hij aan de windmolenbeweging begint. Het is op die manier toegestaan dat de werparm tweemaal in voorwaartse richting de heup passeert.

- e. Het loslaten van de bal moet met een onderhandse beweging plaatsvinden, waarbij de hand beneden de heup moet zijn en de pols niet verder van het lichaam dan de elleboog.
- f. Het loslaten van de bal en het navolgen van de hand en de pols moet een voorwaartse beweging zijn, voorbij het lichaam.
 - g. Beide voeten moeten in contact blijven met de werpplaat en de steunvoet mag daarbij niet bewegen totdat de worp begint.
 - h. De steunvoet moet in contact blijven met de werpplaat totdat voorwaarts wordt gestapt, gesprongen of gesleept.
 - i. Bij het uitvoeren van de worp moet de werper een stap doen tijdens het loslaten van de bal. Deze stap moet naar voren zijn, binnen de 61 centimeter breedte van de werpplaat.

N.B.
Het is geen stap als de werper met zijn stapvoet over de werpplaat glijdt, zo lang deze maar in contact met de plaat blijft en er geen terugwaartse beweging is van de voet. Het optillen en weer neerzetten van de steunvoet, waardoor een schommelende beweging ontstaat, is onreglementair.
 - j. De steunvoet moet of in contact blijven met de werpplaat, of na de afzet slepen of springen voordat de stapvoet de grond raakt.

N.B.
Het is reglementair om te slepen of te springen, vervolgens de grond te raken en te werpen, mits de afzet op de werpplaat begint. Het is onreglementair om eerst met de steunvoet te stappen en daarna te slepen, springen en te werpen.
 - k. Bij de afzet met de steunvoet (tegen de werpplaat) moeten de handen uit elkaar ('gebroken') zijn.
 - l. Een afzet met de steunvoet vanaf een andere plaats dan de werpplaat voordat de stapvoet (niet de steunvoet) de plaat heeft losgelaten, wordt als 'crow hop' beschouwd en is onreglementair.
 - m. De werper mag niet doorgaan met het maken van een voorbeweging nadat hij de bal heeft losgelaten.
 - n. De werper mag niet opzettelijk de bal laten vallen, rollen of stuiten om zo te verhinderen dat de slagman de bal kan slaan.

6.08 Opzettelijk vier wijd

Als de veldpartij de slagman opzettelijk vier wijd wil geven kan de werper, de achtervanger of de coach dat doen door dit aan de plaatscheidsrechter aan te geven. Deze zal de slagman het eerste honk toekennen.

Dit aangeven van opzettelijk vier wijd aan de plaatscheidsrechter moet worden beschouwd als een worp.

N.B.

Dit kan op elk moment, ongeacht het aantal slag en wijd dat de slagman heeft.

Het spel is dood. Honklopers kunnen niet opschuiven, tenzij gedwongen.

8.02 De slagman-honkloper is uit

g. wanneer hij

- 7. na het raken van de bal zijn knuppel zodanig weggooit dat hij een velder hindert bij de mogelijkheid om een uit te maken.

k. wanneer een lid van de slagpartij, die geen slagman, slagman-honkloper, honkloper of opvolgende slagman is, een velder hindert die tracht een hoog geslagen bal in fout gebied te vangen of hindert bij een hoog geslagen bal in fout gebied waarbij een velder deze tracht te vangen.

Uitzondering

Als het hinderen plaatsvindt wanneer er honklopers zijn, dan is de honkloper die tijdens het hinderen het dichtst bij de thuisplaat is (de verste honkloper) uit,

N.B.

In dit geval komt de slagman terug aan slag met een slag erbij vanwege de foutslag. Als de slagman al twee slag had, blijft het twee slag na de foutslag.

- (a) wanneer dit hinderen de derde uit is, komt de slagman terug als eerste slagman in de volgende inning (met 0 slag en 0 wijd).
- (b) Slow Pitch

8.09 De honkloper is uit

- e. wanneer iemand, anders dan een andere honkloper, de honkloper lichamelijk hulp verleent terwijl de bal in spel is **of wanneer het spel dood is na een homerun of na het toewijzen van honken.**
N.B.
Wanneer een hooggeslagen bal tijdens deze actie wordt gevangen, is tevens de slagman-honkloper uit.
Gevolg 8.09 a-e
De bal blijft in spel.
Uitzondering 8.09 e
Wanneer lichamelijke hulp is verleend na een homerun, blijft het spel dood.
- f. wanneer hij een voorafgaande honkloper inhaalt voordat deze uit is.
Gevolg 8.09 f
De bal blijft in spel.
Uitzondering
Wanneer de honkloper een voorafgaande honkloper passeert wanneer het spel dood is, blijft het spel dood. **Als de geslagen bal een foutslag wordt, is de honkloper die inhaalt niet uit.**
- t. wanneer hij de honken in omgekeerde volgorde aanraakt of **van het honkpad wegloopt zonder een poging te doen om verder te gaan met de bedoeling de veldpartij in verwarring te brengen of het spel belachelijk te maken.**
Gevolg 8.09 t
Het spel is dood en alle andere honklopers moeten terugkeren naar het honk dat zij bezetten op het moment dat de honkloper uitgegeven werd, tenzij zij gedwongen worden op te schuiven omdat de slagman slagman-honkloper werd.
- aa. **wanneer honklopers onderling van plaats wisselen.**
Gevolg 8.09 aa
Dit is een appelsituatie. Wanneer er juist wordt geappelleerd wordt iedere honkloper die van honk is gewisseld, uitgegeven. Bovendien wordt de hoofdcoach uit het veld gezonden wegens onsportief gedrag.
N.B.
Het appèl kan op elk moment worden gedaan tot alle honklopers die van plaats zijn verwisseld in de dug-out of bij de spelersbank zijn aangekomen of tot de slagbeurt voor dat team voorbij is. Zelfs als verkeerde honklopers reeds hebben gescoord, zullen ze worden uitgegeven, evenals de achtergebleven verkeerde honkloper(s). Alle door verkeerde honklopers gescoorde punten worden geannuleerd.

9.01 Het spel is dood en de bal is niet in spel

- n. **wanneer een honkloper de honken in omgekeerde volgorde afloopt of van het honkpad wegloopt zonder een poging te doen om verder te gaan met de bedoeling de veldpartij in verwarring te brengen of het spel belachelijk te maken.**