



Wedstrijdreglement Baseball 2026



Mei 2026



Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	2
1 Algemeen.....	4
2 Toernooiafspraken.....	4
3 Aansprakelijkheid.....	5
4 Toernooileiding.....	5
5 International Poule play.....	6
5.1 Wedstrijdpunten.....	6
5.1.2 Plate Conference.....	8
5.1.3 Gelijk spel bij een kruisfinale/elimination game:.....	8
5.1.4 Gelijk spel in de finale.....	8
5.1.5 Thuisspelende ploeg eindrondes.....	9
6. Continuous Battingorder	9
7. Spelers bepalingen.....	10
7.1 Beschikbaarheid.....	10
7.2 Vervangende spelers.....	10
7.3 Deelname EK.....	11
7.4 Kleding	11
8. Wedstrijdballen.....	11
9. Wedstrijdduur.....	11
9.1 Speed-up rule	12
9.2 Mercy rule	12
10. Pitcher/Catcher bepalingen.....	12
10.1 Pitch afstanden	12
10.2 Pitch Count per dag.....	13
10.3 Aantreden Pitcher en Catcher	13
10.4 Rustdagen.....	13
10.4.1 Tabel rustdagen Little, Intermediate en Junior League.....	14
10.4.2 Tabel rustdagen Senior League.....	14
10.5 Wisselen van pitchers.....	15
10.6 Officieel bezoek	15
11. Special Pinch runner	15



12. Courtesy runner	15
13. Designated Hitter.	16
14. Honklopen	16
15. Veiligheid	17
15.1 Dragen van een masker achtervanger	17
15.3 Manager en coaches mogen niet ingooien met de werpers.	18
15.4 Als een speler als coach gaat functioneren moet hij een helm dragen in het coach vak.	18
15.5 Spikes (metaal) mogen alleen gedragen worden in intermediate, junior en senior League.....	18
15.6 Arm Bands: Schetst het gebruik van polsbandjes waarop tekens/plays kunnen worden weergegeven.	18
15.7 Juwelen • Spelers mogen juwelen dragen. Met dien verstande dat, mochten gedragen juwelen in de ogen van een official gevaar dragen, dat deze terstond afgedaan dienen te worden.....	18
16. Knuppels.	18
16.2 Sancties.....	19
17. Gedragsregels.....	19
18. Protesten	19
19. Sancties.....	20
20. Agressie sancties	20

1 Algemeen.

De wedstrijden worden gespeeld volgens de 'aangepaste" Nederlandse toernooi regels. Deze zijn i.v.m. de speelbaarheid van dit toernooi afwijkend van de internationale Little Leagueregels en aangepast en/of verduidelijkt in bijgaand document.

Door deel te nemen aan dit evenement verklaar je het eens te zijn met dit reglement. Het moment om deze regels verduidelijkt te krijgen is de Technical Meeting. Indien bij de Technical Meeting geen andere interpretatie van een regel naar voren wordt gebracht en wordt afgesproken, is het niet mogelijk jouw interpretatie tijdens het toernooi alsnog voor te leggen voor een protest.

Voor de 1e wedstrijd dient de hoofdcoach te tekenen dat hij akkoord gaat met dit reglement, daarmee blijk gevend op de hoogte van de afwijkende toernooi regels te zijn en deze te zullen respecteren.

De coaches tekenen met name voor het op de hoogte zijn van de 'Continuous battingorder Rules' en de daarmee samenhangende sancties!

De regels aangaande toegestaan en veilig materiaal, denk hierbij bijvoorbeeld aan knuppels, maskers en helmen zijn m.u.v. bestickering op de helm, NIET aangepast. Echter de verantwoordelijkheid op controle WEL! Deze is geheel bij de coachingstaff van het team komen te liggen. Scheidsrechters zullen dus vooraf GEEN inspectie meer doen. Dit betekent dat bij overtreding en constatering door de scheidsrechter, andere aangestelde official of de toernooirectie er onmiddellijk een sanctie gaat worden opgelegd conform de reglementen.

Om aan deze routine te wennen zal bij elke plate conference door de scheidsrechters gevraagd worden of beide coaches het materiaal van hun spelers gecontroleerd hebben.

TIP: Druk is ontzettend belangrijk, het hart dat de NIET aan de eisen voldoende materialen NIET gebruikt mogen worden. Zorg dus dat deze materialen NIET op het toernooi terrein aanwezig zijn!

2 Toernooiafspraken.

Naast de spelregels dienen alle teams zich aan de volgende afspraken te houden:

1. Tien minuten voorafgaande aan de wedstrijd ontvangen de scheidsrechter en de tegenstander een kopie van het line-up-formulier.
2. Het thuisspelende team draagt zorg voor de officiële scorekaart.

3. Alle speler wissels dienen duidelijk leesbaar op de scorekaart te worden aangegeven.
4. Direct na afloop van de wedstrijd wordt de officiële scorekaart ondertekend door de hoofdcoaches van beide teams.

Let op! Je tekent als coach niet alleen voor de uitslag. Je tekent ook voor de wissels en Pitchcount.

5. Indien aanwezig zorgt de veldcoördinator voor de wedstrijdballen en het inleveren van het wedstrijdformulier bij de wedstrijdleiding.
Is deze niet aanwezig, dan is dit de verantwoordelijkheid van het thuisspelende team.
6. Er mogen maximaal drie coaches plaats nemen in de dug-out.
7. Tijdens de wedstrijd moet er altijd één coach in de dug-out aanwezig zijn
8. De teams moeten zelf voor een scoorder zorgen. Ook deze mag plaatsnemen in de dug-out
9. Bat boys zijn niet toegestaan.
10. Het uitspelende team veegt het veld direct na de wedstrijd.
11. Beperk het aantal en de duur van de time-outs. De scheidsrechter kan een verzoek tot time-out afwijzen
12. Roken is gedurende het evenement niet toegestaan.
Ditzelfde geldt voor E-sigaretten. Roken is alleen toegestaan buiten de hekken van het sportpark.
13. Het consumeren van alcohol is pas toegestaan na 17.00 uur.
14. Houd sportiviteit en respect hoog in het vaandel.

3 Aansprakelijkheid.

De KNBSB, noch Little League, noch de gastvereniging(en) aanvaarden enige aansprakelijkheid voor schade aan of vermissing van goederen en/of materialen. Parkeren rond de accommodatie(s) geschiedt geheel op eigen risico. Aansprakelijkheid van materiële schade ontstaan door ballen wordt niet aanvaard.

4 Toernooileiding.

Het toernooi staat onder leiding van de toernooirecteur (TD) en de Umpire in Chief (UIC)

4.1 Onvoorziene situaties.

In situaties waarin het 'aangepaste deel' van het reglement niet voorziet, is de beslissing van de UIC en indien nodig de TD bindend.

5 International Poule play.

De basis van het toernooi ligt in de opzet van het door Little league omschreven international Poule play model (Tournament Rules). Uitgangspunt van de organisatie is om teams 2 wedstrijden van 4 innings op een toernooi dag (m.u.v. de finale dag) te laten spelen.

Opmerking: uitspelen of beginnen van een gelijkmakende inning is nooit aan de orde indien het winnende punt reeds gescoord is. Dat heeft namelijk geen invloed op plaatsing (zien RAR+). Een wedstrijd eindigt na de curfew van 85 minuten onmiddellijk indien het thuisspelende team voor staat of voor komt. Runs die gescoord worden na het winnende punt, worden NIET meegenomen in de eindstand. M.u.v. de runs die gescoord worden op een homerun die op reglementaire wijze het speelveld verlaat.

Indien omstandigheden noodzaak bieden tot het "schrappen" van geplande wedstrijden om het toernooi uit te kunnen spelen, zullen in volgorde van belangrijkheid de volgende maatregelen genomen (kunnen) worden;

- Vervallen van "consolation games" (3-4 plaats, reeds uitgeschakelde teams e.d.),
- "Inkorten" van wedstrijden (qua innings of maximale speeltijd)
- Vervallen van "kruiswedstrijden" of "double elimination". De poulewinnaars worden aangewezen als finalisten (evt. kan als tussenoplossing voor. "double elimination", "single elimination" worden toegepast).
- Een "Finale" dient te allen tijde gespeeld te worden over de vooraf afgesproken aantal innings/speeltijd (evt. afspeelen op een ander datum)

5.1 Wedstrijdpunten.

Het aantal toegekende punten:

1. Een gewonnen wedstrijd levert twee punten op
2. Een gelijk spel levert één punt op
3. De verliezer krijgt geen punten

5.1.1 Rangschikking

Wanneer in een poule twee of meer teams een gelijk aantal wedstrijd punten hebben behaald geldt voor de eindrangschikking de volgende bepalingsvolgorde:

1. Eerst bepalend is het onderlinge resultaat van de gelijkstaande teams.
2. Indien punt 1 geen uitsluitsel geeft, dan maken we gebruik van een aangepaste Runs Against Ratio (RAR+) over de onderlinge wedstrijd(en). Omdat het mogelijk is dat teams geen volledige innings spelen en/of niet een

gelijk aantal "thuis" wedstrijden hebben, zullen de tegen gescoorde runs NIET gedeeld worden door het aantal verdedigende innings, maar door het aantal gemaakte uit. Het team met de laagste RAR score eindigt het hoogst enz..

3. Indien punt 2 geen uitsluitel geeft, zal de rangschikking bepaald worden door de RAR+ over alle door gelijkstaande teams gespeelde wedstrijden.
4. Indien punt 3 geen uitsluitel geeft maken we gebruik van de Team Quality Balance (TQB) over de onderlinge wedstrijden.

De TQB is de (evt. negatieve) som van het aantal gescoorde runs gedeeld door het aantal aanvallend gespeelde innings minus het aantal tegen gekregen runs gedeeld door het aantal verdedigende innings. Zodra er 1 at bat in een halve inning is telt dit als een gespeelde 1/2 inning. Het team met het hoogste TQB eindigt op de hoogste plaats. De rangschikking van de overige teams vindt ook plaats aan de hand van de reeds opgemaakte TQB.

5. Mocht onder punt 2 Het TQB gelijk zijn, dan bepaalt de TQB over ALLE wedstrijden uit de poule de eindrangschikking.
6. In het meest onfortuinlijke geval dat TQB geen uitsluitel geeft beslist loting de uiteindelijke rangschikking.

Indien teams uit verschillende poules op basis van rangschikking "geplaatst" dienen te worden in het vervolgschema, geldt voor de rangschikking de volgende bepalingsvolgorde:

1. Eerst bepalend is het aantal punten behaald in de eigen poule.
2. Indien punt 1 geen uitsluitel geeft maken we gebruik van de RAR+ of indien deze geen uitsluitel geeft de TQB. over ALLE wedstrijden uit de eigen poule om de plaatsingsvolgorde te bepalen.
3. In het meest onfortuinlijke geval dat TQB geen uitsluitel geeft beslist loting de uiteindelijke plaatsingsvolgorde.

Toevoeging:

In 2026 bestaat het kampioenschap LB en IB uit 2 afzonderlijke toernooien. Op zaterdag wordt een plaatsingstoernooi gespeeld. De op de 1e en 2e plaats geëindigde teams worden daarna opnieuw ingeloot in het 2e toernooi op zondag/maandag. De als 3e geëindigde teams spelen een "consolation" toernooi. LL staat geen plaatsingen (gewogen loting) toe. Het kan dus heel goed zijn dat je bij dezelfde teams of met alle hoogst geëindigde teams in een poule komt als je nog in aanmerking voor het kampioenschap komt. LL staat wel toe dat we na loting teams in het wedstrijdschema een plaats geven op grond van rust en of reistijden.

Aangezien er op zaterdag late wedstrijden zijn gepland (wedstrijdnummers 9) willen we waar dat mogelijk is de teams uit deze wedstrijd plaatsen als team U of R, zodat

zij mogelijk niet om 9.30 alweer moeten spelen. Mochten beide teams uit wedstrijd 9 zich inloten in de zelfde poule, dan zal de plaats in de poule voor deze teams net als voor de andere teams ook door loting bepaald moeten worden.

Er wordt dus eerst geloot voor de poule (pqr of stu) en daarna waar nodig voor de plaats in de poule (l of a of r dan wels of t of u).

5.1.2 Plate Conference

De loting zal z.s.m. na de laatste wedstrijd worden gedaan en worden opgenomen op beeld. Deze zal gedeeld worden met de Regio coördinatoren.

Vooraf aan **ELKE** Finale/Kruisfinale/Elimination game, zal er een bespreking in bijzijn van de UIC of TD plaatsvinden, met de coaches en de scheidsrechter(s)! Mocht deze vanwege organisatorische redenen niet kunnen plaatsvinden bij de plate conference, dan kan deze vooraf op een ander moment plaatsvinden. Bij dit overlegmoment worden expliciet benoemt het aantal te spelen innings en wat te doen mocht de wedstrijd na het spelen van de afgesproken innings gelijk eindigen. Een Finale/Kruisfinale/Elimination game kan NOOIT worden gespeeld zonder dit overlegmoment!

5.1.3 Gelijk spel bij een kruisfinale/elimination game:

1. Maximaal 1 tie-breaker, (2e honk bezet, door de laatste reglementaire slagman), waarbij de restrictie voor pitches van meerdere wedstrijden op 1 dag niet wordt meegenomen, maar het maximaal aantal pitches per leeftijdsgroep uiteraard wel blijven gelden.
2. Indien punt 1 geen uitsluitsel geeft: het aantal malen dat het derde honk is bereikt gedurende de wedstrijd.
3. vervolgens het aantal malen dat het 2^e honk is bereikt (en evt. het aantal malen dat het 1^e honk is bereikt) gedurende de wedstrijd.
4. In het meest onfortuinlijke geval. Loting!

5.1.4 Gelijk spel in de finale.

1. Maximaal 2 tie-breakers, (2e honk bezet, door de laatste reglementaire slagman), waarbij de restrictie voor pitches van meerdere wedstrijden op 1 dag niet wordt meegenomen, maar het maximaal aantal pitches per leeftijdsgroep uiteraard wel blijven gelden.
2. Indien punt 1 geen uitsluitsel geeft: het aantal malen dat het derde honk is bereikt gedurende de wedstrijd.
3. vervolgens het aantal malen dat het 2^e honk is bereikt (en evt. het aantal malen dat het 1^e honk is bereikt) gedurende de wedstrijd.
4. In het meest onfortuinlijke geval. Loting!

5.1.5 Thuisspelende ploeg eindrondes.

Voor de play-off wedstrijden die bepalend zijn voor de eindrangschikking, zal uiterlijk 10 minuten voor aanvang, door de scheidsrechter, d.m.v. een 'coin-flip' geloot worden wie de thuisspelende ploeg is.

Opmerking: Bij kruiswedstrijden en "elimination games" is de plaatsing bekend. Het hoogst geëindigde team in de poule cq. het hoogste geplaatste team speelt thuis (zie toernooischema).

6. Continuous Battingorder

"Continue slagvolgorde verplichting", behalve voor de Senior Divisie.

Slagvolgorde Little League, Intermediate (50-70) Divisie, and Junior League:
Alle toernooiteams moeten gebruik maken van de continue slagvolgorde van alle op het inschrijfformulier bij de start van de wedstrijd aanwezige spelers. Elke speler/speelster is verplicht te slaan op zijn/haar aangegeven plek in de slagvolgorde.

- a. Een speler mag op elk moment defensief opgesteld worden of terugkeren(re-entry) in het veld. **Littles:** Pitchers die verwijderd zijn van de pitchersplaat, mogen NIET terugkeren als pitchers.
- b. Als een speler/speelster geblesseerd raakt, ziek wordt of anderszins de wedstrijd na de start daarvan moet verlaten, dan zal het team de betreffende plaats in de in de slagvolgorde overslaan, zonder dat, dat een directe straf oplevert. Mocht de speler/speelster toch terug kunnen keren, dan komt hij/zij terug op de oorspronkelijke plek. Mocht een speler/speelster te laat komen, dan wordt hij/zij automatisch aan het eind van de slagvolgorde toegevoegd
- c.
 - Als een speler door blessure, ziekte of "uitsturing" de slagbeurt NIET kan afmaken, gaat de volgende speler verder met de "count" van de originele slagman.
 - Als een slagman, honkloper wordt door reglementair het 1^e honk aan te raken en niet verder kan spelen door blessure, ziekte of "uitsturing", zal hij/zij vervangen worden door de speler/speelster die als laatste uit is gegaan of door een "courtesy runner" indien dat is toegestaan. (zie Toernooi Regel 3 (d) Courtesy Runner). Er is GEEN uitzondering op deze regel.
 - De bovenstaande regels gelden NIET voor Senior League.

Opmerkingen:

Alleen de managers zijn verantwoordelijk voor het zeker stellen dat alle spelers/speelsters aan hun deelname verplichtingen voldoen.

De toernooi commissie houdt zich het recht voor straffen (inclusief, maar niet beperkt tot het verwijderen van de manager, verliesverklaring van de wedstrijd, en/of diskwalificatie van het team of coaches van verdere deelname aan het toernooi) te geven als, naar mening van de toernooi commissie:

1. als een manager of coach handelingen verricht die resulteren in het belachelijk maken van het spel, spelers acties laten maken die resulteren in opzettelijk slecht spel met als doel wedstrijden te verlengen, dan wel te bekorten, of;
2. als een team meer dan eens de voorwaarden van deze regel overtreedt gedurende International Tournament play,, of;
3. als een manager moedwillig en bewust deze regel overtreedt.

Omdat iedereen tekent voor het bekend zijn met de wedstrijdregels, zal hij strikt worden gehandhaafd en kan er geen claim worden gelegd op onwetendheid! Dus zal in de regel een reglementair verloren wedstrijd worden voorgelegd aan de Regional Director.

7. Spelers bepalingen.

7.1 Beschikbaarheid

Indien een speler of coach niet het volledige toernooi beschikbaar is, moet hiervan vooraf melding worden gemaakt bij de organisatie. Indien geen wijzigingen worden doorgegeven, wordt verondersteld dat alle spelers en coaches beschikbaar zijn en dus aan alle wedstrijden deelnemen. Eventuele aanvullingen en wijzigingen in de spelerslijst worden z.s.m. aan andere belanghebbenden bekend gemaakt.

7.2 Vervangende spelers

1. Seniors: Iedere speler mag worden gewisseld voor een vervanger.
2. Seniors: Re-entry rule: Een speler die in de oorspronkelijke slagvolgorde staat mag 1 keer terugkeren en weer deelnemen aan het spel, waarbij geldt dat bij terugkomst dezelfde positie in de slagvolgorde dient te worden ingenomen.
3. Wanneer ziekte of blessure het team ervan weerhoudt om negen spelers op het veld te krijgen, mag een andere speler die eerder geselecteerd is meedoen aan het toernooi. De hoofdcoach zal kiezen voor de "re-entry" en dit moet gemeld worden bij de toernooileiding.
4. Een speler die weggestuurd is bij een wedstrijd mag niet meer meespelen tijdens het toernooi.

5. Als blijkt dat door een blessure tijdens de wedstrijd, het team ervan weerhoudt om met 9 spelers verder te spelen, omdat alle wisselers al ingezet zijn, mag de hoofdcoach van de tegenpartij één van deze wisselers aanwijzen zodat er met 9 spelers verder gespeeld kan worden.
6. De EHBO'er controleert eventueel op verzoek van de tegenstander of toernooileiding of er daadwerkelijk sprake is van een blessure.

7.3 Deelname EK

Een speler die deelneemt aan het NK, maar onverhoopt NIET aan het EK kan deelnemen mag alleen vervangen worden door een speler die bij aanvang van dit Little League jaar is ingeschreven en heeft deelgenomen aan de trainingen.

7.4 Kleding

1. Iedere speler ontvangt een T-shirt met rugnummer en de coaches een T-shirt, die zij gedurende het toernooi dienen te dragen. De teams spelen in honkbalbroek naar eigen keuze.
2. De pitcher mag geen wit/grijs (of meerkleurig) ondershirt dragen indien het zichtbaar is.

8. Wedstrijdballen

Er wordt gespeeld met een 9 inch leren wedstrijdbal. Iedere wedstrijd is het thuisspelende team verantwoordelijk voor de wedstrijdballen. Deze ballen zijn uitsluitend bestemd voor het spelen van de toernooi wedstrijden. De wedstrijdballen worden verstrekt door de organisatie.

9. Wedstrijdduur

Er worden wedstrijden van 4 innings gespeeld. In de poulefase zijn er geen verlengingen (zie boven). Na 85 minuten zal er géén nieuwe inning meer worden aangevangen.

Toevoeging: Voor 2026 zijn de 1/2 finale en finale Intermediate bepaald op 5 innings, de 1/2 finale en finale Juniors én Seniors Baseball zijn bepaald op 6 innings. De 1/2 finales kennen een maximale speeltijd van 110 minuten en kunnen zoals de reglementen hierboven aangeven indien programmatisch noodzakelijk ingekort worden qua innings en/of maximale speeltijd.

Opmerking:

Innings worden NIET uitgespeeld, indien het winnende punt wordt gescoord door het thuisspelende team in hun gelijkmakende inning. Dit geldt ook indien de tijdslimiet reeds is gepasseerd in een andere dan de 4e inning. Zodra de tijd voorbij is

én het winnende punt is gescoord stopt de wedstrijd en is de einduitslag bepaald. Punten die als gevolg van de spelactie alsnog gescoord worden na het winnende punt zullen niet meegenomen worden in de einduitslag, m.u.v. de situatie waarbij een bal het speelveld op goed gebied direct verlaat (homerun).

9.1 Speed-up rule

Tussen iedere wisseling van inning wordt de wedstrijd binnen twee minuten hervat. De scheidsrechters bewaakt deze tijd attendeert de teams er nogmaals op. De scheidsrechter waarschuwt slecht eenmaal per wedstrijd een team officieel. Indien je niet binnen twee minuten speel klaar bent gelden de volgende sancties:

- A. Indien een slagman niet klaar staat wordt er een slagbal gegeven.
- B. Indien een pitcher niet klaar staat wordt er een wijdbal gegeven.

9.2 Mercy rule

1. Indien een team na 2 ½ inning met 10 punten of meer, na 1 ½ inning met 15 punten of meer, na 1 volledige inning met 20 punten of meer voor staat, treedt de Mercy Rule in werking.
2. Als uitzondering op punt 1 een (1/2) finale over 5 of 6 innings. Dan na 4 1/2 innings i.p.v. 2 ½ innings.
3. Mocht het thuis spelende team achter staan, dient zij de gelijkmakende halve inning te spelen en kan dus evt. de Mercy rule opgeheven worden.
4. Door het in werking treden van de Mercy rule zal de wedstrijd reglementair beëindigd worden.

10. Pitcher/Catcher bepalingen.

10.1 Pitch afstanden

De volgende pitch afstanden gelden voor het NK Little League.

League	Afstand
LL	14 meter
IL	15,24 meter
JL en SL	18,45 meter

10.2 Pitch Count per dag.

De volgende bepalingen m.b.t. pitch counts gelden voor het NK Little League.

LL	n.v.t.	85
IL		
13-14 jaar		
JL	n.v.t.	95
SL	n.v.t.	95

1. De coach moet de pitcher wisselen wanneer hij aan zijn Pitch Count is gekomen. De pitcher mag verder spelen op een andere positie.
2. Wanneer de pitcher zijn limiet van de pitch count heeft bereikt maar hij staat nog tegenover de slagman, dan mag hij deze pitches tot: de slagman het eerste honk bereikt of de slagman uit gaat.

10.3 Aantreden Pitcher en Catcher

1. Een speler mag niet 3 dagen achter elkaar pitchten.
2. Een speler die heeft gespeeld op de positie van catcher in 4 of meer innings, mag niet pitchten op die dag.
3. Een speler die 3 of minder innings heeft gecatcht en 21 of meer (15 en 16 jarigen 31 of meer) ballen heeft gepitcht, mag die dag niet meer optreden als catcher. Staat hij nog tegenover een slagman, dan mag hij deze verder pitchten tot: de slagman het eerste honk bereikt of de slagman uit gaat. Deze pitches tellen niet mee voor de kalenderdagen rust in verband met de onderstaande pitch regels.
4. Een pitcher die 41 of meer ballen heeft gegooid in 1 wedstrijd mag die dag niet op de positie spelen van catcher.
5. Een pitcher mag maar 1 wedstrijd per dag aantreden, ongeacht het aantal worpen.

10.4 Rustdagen

De volgende bepalingen m.b.t. rustdagen gelden voor het NK Little League.

1. Wanneer de pitcher aan zijn maximaal aantal ballen voor rust komt om de volgende dag nog te mogen gooien, maar hij staat nog tegenover een slagman, dan mag hij deze verder pitchen tot: de slagman het eerste honk bereikt of de slagman uit gaat. Deze pitches tellen niet mee voor de kalenderdagen rust in verband met de onderstaande pitch regels.
2. Wanneer een speler meer dan 20 ballen heeft gepitched, mag hij de volgende dag niet meer pitchen. Wanneer een pitcher meer dan 35 ballen op 1e dag heeft gepitched, dan mag hij ook de evt. 3e dag NIET meer pitchen.
3. Juniors/Seniors: Indien een speler 30 of minder pitches heeft gegooid mag hij op die dag in nog 1 andere wedstrijd optreden als werper. De maximale pitchcount voor die dag blijft uiteraard gelden en ook de evt. rustdagen worden op totaal van die dag bepaald.
4. Senior League:
Wanneer een pitcher meer dan 30 ballen heeft gepitched, mag hij de volgende dag niet meer pitchen. Wanneer een pitcher meer dan 45 ballen heeft gepitched, dan mag hij ook de evt. 3e dag NIET meer pitchen.

Let Op!

Het totaal aantal pitches van die dag bepaald de verplichte rust!
Bij Juniors is 20+ al 1 dag rust en bij Seniors is 30+ al 1 dag rust.

10. 4.1 Tabel rustdagen Little, Intermediate en Junior League.

Pitches per dag	Rust
0-20	Geen rustdag
21-35	1 dag rust
36 of meer	Niet meer inzetbaar in andere wedstrijden

10.4.2 Tabel rustdagen Senior League.

Pitches per dag	Rust
0-30	Geen rustdag
31-45	1 dag rust

46 of meer

Niet meer inzetbaar in andere wedstrijden

10.5 Wisselen van pitchers

Little League: Een pitcher die als pitcher gewisseld wordt (ongeacht of hij het speelveld verlaat) mag NIET als pitcher terugkeren in die wedstrijd, ongeacht het aantal worpen die hij gooit.

Intermediate League, Junior League en Senior League:

Zolang een pitcher die verhuist naar een ander positie in de wedstrijd blijft (dus niet gewisseld wordt) mag hij 1 keer terugkeren als pitcher in die betreffende wedstrijd.

10.6 Officieel bezoek

1. Een coach heeft het recht om zijn pitcher maximaal 2x te bezoeken in 1 inning. De pitcher moet gewisseld worden bij een 2^e bezoek in dezelfde inning en bij het 3^e bezoek in een wedstrijd.
2. Een visit wordt vanuit de dug-out aangevraagd bij de scheidsrechter, alvorens het veld te betreden.

11. Special Pinch runner

Senior Divisie: Twee keer gedurende de wedstrijd, maar niet meer dan één keer per inning, mag een team een speler die NIET in de slagvolgorde staat inzetten als "special pinch-runner" voor welke offensieve speler/speelster dan ook. De speler/speelster waarvoor gelopen wordt, wordt NIET gezien als gewisseld. Een en dezelfde speler/speelster mag NIET 2x vervangen worden door een special pinch runner gedurende een wedstrijd. Als de Special pinch runner in de wedstrijd blijft als aanvallende of verdedigende speler/speelster, mag deze zolang hij/zij in de actuele slagvolgorde staat NIET nog eens gebruikt worden als special pinch runner. Indien vervangen voor een ander mag deze of welke andere speler/speelster dan ook die niet in de slagvolgorde staat (opnieuw) optreden als special pinch runner.

12. Courtesy runner

Little League, Intermediate (50-70) Divisie, en Junior League: Een toernooi team mag een "courtesy runner" gebruiken voor de catcher en/of pitcher met twee (2) uit. Vanwege de "continue slagvolgorde", mag deze in de slagvolgorde staan en moet hij/zij de speler/speelster zijn die als laatste is uitgegaan. ER is dus GEEN courtesy runner in in Senior League.

13. Designated Hitter.

De Designated Hitter regel is van toepassing in de Senior League, bij aanvang van de wedstrijd moet deze op de line up sheet vermeld zijn. I.t.t. onze competities is er daarbij eigenlijk sprake van een designated player. De Dh mag dus voor ELKE willekeurige veldspeler slaan en dus niet alleen voor de pitcher.

14. Honklopen

1. Tijdens het honklopen moet de looper proberen een botsing met de achtervanger te vermijden. In geval van een botsing tussen beide kan de scheidsrechter, indien er onvoldoende moeite is gedaan, de looper uitgeven, ongeacht de situatie.
2. Deelnemers aan de categorie Littles mogen geen "head first" sliding naar het volgende honk toe maken. Terug naar een honk mag een "head first" wel.
3. Bij een drieslag doorgeschoten bal blijft de bal in het spel de slagvrouw/honkloper moet op reglementaire wijze worden uitgemaakt.
4. In alle categorieën geldt de infield-fly rule (niet op een stootslag)!
5. De slagman wordt honkloper en heeft recht op het eerste honk zonder de kans om uitgemaakt te worden (vooropgesteld dat hij opschuift naar het eerste honk en deze aanraakt) als, de verdediging verkiest om de slagman "opzettelijk 4 wijd" te geven, door deze beslissing aan te geven bij de plaatscheidsrechter. Het verzoek mag zowel voor of tijdens de "at-bat" gedaan worden.
6. Een speler kan slechts 1x per wedstrijd een aangekondigde "opzettelijk 4 wijd" krijgen.

o **Opmerking 1:** De melding moet gedaan worden door de verdedigende manager. Deze vraagt aan en krijgt een "time-out" van de plaatscheidsrechter en deelt de intentie om opzettelijk 4 wijd te geven met de scheidsrechter.

o **Opmerking 2:** De bal is "dood: en andere lopers kunnen opschuiven, als dat noodzakelijk is door de plaatsing van de slagman/honkloper op het eerste honk. Het juiste aantal wijdballen gebaseerd op de actuele "count" op moment van de melding door de verdedigende manager wordt toegevoegd aan de pitch count.

1. Te vroeg los: Let op, de sancties zijn afhankelijk van de situatie en leiden niet tot een uit! Deze situatie zal dus als feitelijke beslissing door de scheidsrechters worden afgehandeld, waarbij een speler maximaal het aantal honken kan opschuiven welke door de slagman zijn behaald. Mocht een slagman

bijvoorbeeld een "Double" slaan, dan kan hij ongeacht de eventueel vervolgacties niet verder eindigen dan het 2e honk!

Voorbeeld 1:

De loper steelt het 2e honk, maar is te vroeg los. Hij wordt uitgegooid. De uit telt!

Voorbeeld 2:

De loper steelt het 2e honk, maar is te vroeg los. Hij wordt NIET uitgegooid. De loper keert terug!

Voorbeeld 3:

Loper op 2e honk is te vroeg los, slagman is safe op eerste honk. Loper 2e honk keert terug.

Voorbeeld 4:

Loper op 2e honk is te vroeg los, slagman is safe op 2e honk. Loper 2e honk heeft recht op 3e honk.

Voorbeeld 5:

Alle honken bezet. Een willekeurige loper is te vroeg los, slagman bereikt het 1e honk. De loper van het 3e honk wordt uit het spel genomen, hij scoort NIET, maar is ook NIET uit!

15. Veiligheid

15.1 Dragen van een masker achtervanger

Een achtervanger moet altijd een masker dragen. Dit kan zijn een:

- A. Een masker met helm inclusief keelbescherming.

Heeft het masker geen keelbescherming, dan een losse keelbescherming bevestigen.

- B. Een ijshockey style masker.

Een masker is ook verplicht tijdens het losgooien van de werper en ingooien tussen de innings.

15.2 Ingooien werper en achtervanger langs het veld.

Indien een werper en achtervanger langs het veld gaan ingooien, dan is een spotter met handschoen verplicht ter bescherming. Een spotter is een speler die op dat moment niet deelneemt aan de wedstrijd. De spotter staat met zijn rug naar de ingooiende werper en achtervanger en houdt de speelbal in de gaten, zodat zij niet worden geraakt door een geslagen bal.

15.3 Manager en coaches mogen niet ingooien met de werpers.

15.4 Als een speler als coach gaat functioneren moet hij een helm dragen in het coach vak.

15.5 Spikes (metaal) mogen alleen gedragen worden in intermediate, junior en senior League.

15.6 Arm Bands: Schetst het gebruik van polsbandjes waarop tekens/plays kunnen worden weergegeven.

Elk deel van het ondershirt of T-shirt van de pitcher dat zichtbaar is moet van 1 effen kleur zijn. De pitchers mouwen mogen NIET wit of grijs zijn. Zgn. sleeves, mogen gedragen worden door iedere speler indien ook deze van één kleur en niet wit of grijs zijn.

Gebruik van zgn."calling-bands" door verdedigende spelers zijn toegestaan onder de volgende voorwaarden:

1) Ze moeten gedragen worden zoals bedoeld door de fabrikant (om de pols of onderarm).

2) De "calling-band" mag niet bevestigd zijn op de riem of een andere plaats.

3) Honkbal en Softbal pitchers mogen een "calling-band" dragen aan hun NIET-pitching (handschoen) arm, vooropgesteld dat deze van 1 effen kleur is en niet wit, grijs of optisch geel is. Indien het in de ogen van de scheidrechter afleidend is voor de slagman/vrouw, dan kan hij/zij opdragen hem te verwijderen.

• **Opmerking:** Een pitcher zal geen enkel voorwerp dragen aan zijn/haar handen, polsen of armen die afleidend zijn voor de slagman/vrouw (bijv. zweetbandjes).

15.7 Juwelen

• Spelers mogen juwelen dragen. Met dien verstande dat, mochten gedragen juwelen in de ogen van een official gevaar dragen, dat deze terstond afgedaan dienen te worden

16. Knuppels.

1. Zodra het USAlogo aanwezig is mag deze knuppel in elke league (m.u.v. SENIORS) gebruikt worden ongeacht de diameter.

2. Het is in Little league (littles, intermediate) VERPLICHT om te slaan met een USA standard bat of volledig houten knuppel uit één stuk. Beiden met een maximale lengte van 33 inch.
3. Voor intermediate mag en er ook geslagen worden met BBCOR gecertificeerde of houten knuppels met een maximale lengte van 34 inch.
4. In de seniors MOET er met BBCOR gecertificeerde of houten knuppels geslagen worden.

16.2 Sancties.

Mocht een speler aan slag komen met een "illegal bat", dan is het de taak van iedere volwassen betrokkene om dit direct aan te geven. De betreffende speler wordt direct uitgegeven. Ook als er nog geen spelactie heeft plaatsgevonden!

Mocht de speler veilig de honken bereiken en de tegenstander protesteert voor de eerstvolgende worp, dan:

1. Wordt de betreffende speler uitgegeven, de situatie uit de actie wordt geannuleerd óf de verdedigende coach geeft aan dat hij de actie accepteert. Daarnaast verliest het overtreedende team het recht op 1 volwassen honkcoach, tijdens deze wedstrijd. Dit is dus geen verwijdering van de coach.
2. Mocht bovenstaand geval zich binnen dezelfde wedstrijd herhalen, dan wordt naast bovenstaande, de teammanager (of zijn vervanger) voor 1 wedstrijd uitgesloten.

17. Gedragsregels

1. Indien een team een voorsprong in de wedstrijd heeft behaald van tien of meer punten, wordt er verwacht dat het team met de voorsprong niet langer honken steelt. Umpires zullen letten op toepassing van deze gedragsregel. Indien ondanks waarschuwen de lopers toch stelen, zullen deze teruggestuurd worden naar het honk van oorsprong. De scheidsrechter heeft het recht om naar eigen inzicht bij herhaling van overtreding van deze regel, zowel de loper als de manager uit het veld te zenden.
2. Er uit sturen leidt in alle gevallen tot minimaal 1 wedstrijd schorsing.

18. Protesten

1. Beslissingen van de scheidsrechter (judgement calls) zijn bindend, protesten hiertegen zijn niet toegestaan.
2. Mocht een hoofdcoach zien dat er een spelregel overtreden of verkeerd geïnterpreteerd wordt, dan is het zijn/haar verplichting om dit tijdens de wedstrijd aan te geven bij de scheidsrechter. Gebeurt het niet dan kan er

geen protest meer tegen gemaakt worden na de wedstrijd. Alleen de hoofdcoach mag dit aangeven. De scheidsrechters beslissen in eerste instantie of het protest gegrond is. Indien men het niet eens is met het afwijzen van het protest, dient de hoofdcoach dit direct aan te geven. Indien mogelijk wordt direct op het veld door de umpire in chief of evt. de TD een beslissing genomen.

3. Alleen als het door omstandigheden echt niet mogelijk is om direct een beslissing door UIC of TD te laten nemen, maakt de scheidsrechter na de wedstrijd een melding bij de wedstrijdleiding. De TD neemt vervolgens een definitief besluit.

19. Sancties

Een nederlaag van 7-0 (6-0 Little league majors) KAN voor het overtredende team worden geregistreerd wanneer:

1. Het team een speler opstelt die niet in de opgave voorkomt.
2. Het team de regel m.b.t. het aantal geworpen ballen overtreedt.
3. Wanneer de Continuous Batting Order niet nageleefd wordt (zie Continuous Batting order 1.14)

20. Agressie sancties

Agressie op het veld zal leiden tot diskwalificatie van het team tijdens het toernooi.