

# Reglement - Softball 2023-2024

## Algemene bepalingen:

- Er wordt gewerkt in drie categorieën:
  - klas 1 – 2
  - klas 3 – 4
  - schoolteam
- Een team bestaat uit jongens en meisjes. Er wordt gemengd gespeeld!
- Er staan minimaal 2 meisjes in het veld.
- Een team bestaat uit minimaal negen en maximaal tien spelers. Streven is om vijf jongens en vijf meisjes in een team te hebben.
- Er wordt negen tegen negen gespeeld.
- Een speler mag altijd maar voor één team uitkomen.
- Er mag met meerdere teams per categorie worden ingeschreven.

| Categorie:         | Toegestaan:                        | Niet toegestaan:               |
|--------------------|------------------------------------|--------------------------------|
| <b>Klas 1-2</b>    | Leerlingen uit klas 1 en/of klas 2 | Leerlingen uit klas 3 of hoger |
| <b>Klas 3-4</b>    | Leerlingen uit klas 1 t/m 4        | Leerlingen uit klas 5 en/of 6  |
| <b>Schoolteams</b> | Leerlingen uit klas 1 t/m 6        |                                |

## De Olympic Moves spelregels:

Er wordt gespeeld met de volgende Olympic Moves regels:

- Om Fair Play te bevorderen geven leerlingen en coachende docenten voorafgaand aan de wedstrijd bij het betreden van het speelveld de tegenstanders en scheidsrechter een highfive/handje/boks/andere uiting van Fair Play. Ook na afloop van de wedstrijd wordt dit gedaan. Maak hier een gewoonte van met de leerlingen, zodat het niet ten koste gaat van de speeltijd.
- De afstand tussen de honken is 18.29 meter.
- Voor het eerste honk wordt een dubbelhonk gebruikt. Veiligheidsregel: leg als 1<sup>e</sup> honk twee honken(dubbel safety-honk) naast elkaar zodat een looper en een 1<sup>e</sup> honkman niet met elkaar in botsing komen als de 1<sup>e</sup> honkman op het honk staat om te 'branden' op het moment dat de looper aan komt gesneld!
- Pitch afstand voor klas 3-4 en schoolteam is 11 meter.



- Er wordt aangeraden een screen, hek of backstop achter de thuisplaat te hebben staan op een afstand van vier tot zes meter.
- Het bespeelbare gebied moet aangegeven worden met een lijn, pylonen, hoedjes of iets dergelijks. Dus een, denkbeeldige, lijn vanaf de backstop.
- Er wordt gespeeld met een twaalf inch “soft stitch” softbal. Tijdens de regionale finales kan eventueel met afwijkende ballen gespeeld worden. Dit in onderling overleg.
- Er wordt gespeeld met houten of aluminium softbalknuppels. De knuppels dienen door de organisatie van een regionale finale ter beschikking gesteld te worden. Dit mogen geen honkbalknuppels zijn! Gebruikt een team toch honkbalknuppels dan krijgt het bij een eerste overtreding twee punten in aftrek. Bij een tweede overtreding wordt de wedstrijd verloren verklaard!
- Slidings op het honk zijn niet toegestaan i.v.m. de veiligheid van de spelers!
- Er wordt niet gespeeld met de “binnenhoog” regel.
- De slagvolgorde wordt tijdens de wedstrijd gehandhaafd. De volgende inning gaat de slagman volgend op de laatste slagman, die de voorafgaande inning geslagen heeft, aan slag. De slagvolgorde wordt genoteerd op een scorekaart.
- Er wordt gewisseld na ‘drie uit’ met een maximum van tien slagmensen. De tiende slagman komt alleen aan slag als er na de negende slagman nog een honk bezet is. De tiende slagman mag ook zelf binnenkomen. Indien de tiende slagman aan slag komt geldt dat het spel stil ligt als de bal bij een speler op de thuisplaat is, ten teken dat verder lopen geen zin heeft. Zijn er negen spelers aan slag geweest en zijn de honken leeg, zonder dat er drie uit zijn gemaakt, dan wordt er dus ook gewisseld.
- Na iedere inning mogen er spelers gewisseld worden. Uit het veld gewisselde spelers mogen in een volgende inning terug in het veld gewisseld worden.
- Tijdens een regionale finale kunnen scholen onderling extra regels afspreken als bv het terrein dit vereist (bal in sloot wat dan?). Deze dienen echter vooraf goed doorgesproken te zijn.
- De wedstrijden duren 50 minuten of vijf innings. Na 40 minuten mag niet meer aan een nieuwe inning worden begonnen.
- Als na 50 minuten het eindsignaal klinkt is de wedstrijd afgelopen. De laatste, afgebroken, inning telt niet mee als de eerste slagploeg nog aan slag is (eerste helft inning). De afgebroken inning telt wel mee als de tweede slagploeg aan slag is en voor staat! (tweede helft inning) Indien de eerste inning niet uitgespeeld is, krijgen beide teams één wedstrijdpunt.
- Het dragen van spikes is niet toegestaan.
- Bij minder dan vijf minuten te laat verschijnen op het speelveld wordt de wedstrijd gestart met een 1-0 stand. Bij meer dan vijf minuten te laat verschijnen wordt de wedstrijd met 3-0 verloren verklaard. Het alsnog spelen van de wedstrijd heeft geen invloed op deze beslissing.



- Voor de **categorie klas 1-2** geldt:
  - Er wordt gespeeld met een 'toss', die gedaan wordt door een medespeler (de volgende aan slag!) die 'naast' (schuin voor) de slagman staat! Het is ook toegestaan de toss te laten doen door een vaste begeleider!
  - Een slagman mag een 'slechte' toss laten lopen. De slagman maakt dan GEEN slagbeweging. Echter...bij een tweede keer achter elkaar geldt de tweede als 'slag'!
  - Bij deze spelvariant, met een toss, is het verboden een stootslag uit te voeren!
  - Er is geen catcher maar een "vierde honkman".
  - Er kan geen honk 'gestolen' worden.
  - De lopers mogen het honk loslaten als de bal in contact komt met de knuppel.
  - Het spel wordt stilgelegd door de pitcher!
  - De slagman is uit bij de 3e slag mis als tevens ook het 1e honk bezet is en 0 of 1 uit! In dat geval is het spel 'dood' wat betekent dat de andere honklopers moeten blijven staan. Is het 1e honk leeg of 1<sup>e</sup> honk bezet en 2 uit dan wordt er gelopen!
  - De slagman start met '0 slag'.
  
- Voor de **categorie klas 3-4 en de categorie schoolteam** geldt:
  - Er wordt gespeeld met een 'modified' pitch! De werparm moet onder de schouder blijven!
  - De slagman start met 1 slag en 1 wijd.
  - De bal is slag als hij over, enig deel van, de plaat tussen knie en schouder opgegooid wordt.
  - Bij de 3e slag 'mis' is de loper altijd uit als de catcher de bal in één keer vangt, honk 1 bezet is of alle honken bezet zijn! Dit om de lopers te beschermen en niet de dupe te laten zijn van de slagman die mislaat. Zijn er reeds 2 'uit' en zijn niet alle honken bezet dan mag er nog wel gelopen als de 3<sup>e</sup> slag 'mis' is.
  - Als de pitcher de bal heeft in de buurt van (+/-1 meter ) de werpplaat moeten de honklopers terug naar hun honk, **tenzij** de loper(s) al onderweg waren naar het volgende honk. Als de pitcher alsnog de bal richting een honk gooit om een loper uit te krijgen mag de loper niet meer van richting veranderen! Doet hij/zij dat toch dan is hij/zij uit!! (hierdoor ligt het spel sneller stil zonder verdere discussie).
  - De catchers zijn verplicht met masker te spelen. Overige bescherming als legguards en een bodyprotector zijn toegestaan, niet verplicht. Bij het geven van vier wijd bij de tiende slagman schuiven de lopers drie honken door en komen dus thuis. Er hoeft dus niet beoordeeld te worden of het wel/niet opzettelijk vier wijd was!
  - In de eerste inning is bij alle teams de catcher de eerste of tweede slagman. Na zijn slagbeurt kan hij/zij de beschermende kleding aandoen, zodat er tijdens het wisselen geen oponthoud ontstaat.

## Toelichting Softbalreglement

Er is vaak onduidelijkheid over de regels van Softbal. Door deze uitbreiding/uitleg hoop ik iets meer duidelijkheid te verschaffen, wat de regels betreft van het softballen.

### Categorie 3-4 en schoolteam:

- De honklopers mogen hun honk pas loslaten wanneer de pitcher de bal loslaat.
- Als de pitcher de bal heeft in de buurt van ( +/-1 meter ) de werpplaat moeten de honklopers terug naar hun honk, **tenzij** de looper(s) al onderweg waren naar het volgende honk.
- Wanneer de slagman 3-slag heeft en de catcher heeft de bal niet gevangen, mag hij proberen het 1<sup>e</sup> honk te bereiken zonder getikt of uitgebrand te worden. **Tenzij** het 1<sup>e</sup> honk bezet is en er is 0 of 1 uit, dan is de slagman automatisch uit bij 3-slag.  
Waarom? → Om de lopers te beschermen. De catcher kan namelijk expres de bal laten vallen, naar 2<sup>e</sup> honk gooien (gedwongen loop) en dan naar het 1<sup>e</sup> honk. Je hebt dan 2 uit i.p.v. 1. Bij 2 uit mag de slagman wel naar het 1<sup>e</sup> honk rennen, ongeacht of deze bezet is of niet, omdat er toch nog maar 1 uit gemaakt moet worden.
- Als de geslagen bal wordt gevangen is er een 'vangbal' gemaakt, en **moeten** de lopers terug naar het honk waar zij vandaan kwamen. De velders kunnen deze lopers uittikken of uitbranden op het honk waar zij vandaan kwamen.  
Als de lopers het honk hebben aangeraakt nadat de bal is gevangen, mogen zij wel naar het volgende honk rennen.  
Waarom? → Omdat de bal in de lucht niet bespeelbaar is, kunnen de velders niks doen om te verdedigen. Daarom mogen de lopers pas vertrekken van hun honk, als de bal is gevangen of de grond heeft aangeraakt.
- Wanneer een geslagen bal niet in het veld terecht komt, is er sprake van een fout geslagen bal, oftewel: een 'foutbal'. Het spel is dan dood, en de bal wordt weer terug naar de pitcher gegooid. Een foutbal telt als een slag, tenzij de slagman al 2 slag heeft, dan blijft deze 2 slag houden. Een foutbal mag ook gevangen worden, dan telt de bal als een 'vangbal' en wordt er volgens deze regels verder gespeeld.  
Waarom? → Je krijgt bij een foutbal een slag erbij, omdat er een poging tot slaan is geweest. Als je een foutbal slaat bij 2-slag, krijg je geen 3-slag, maar word je eigenlijk beloond omdat je de bal wel hebt geraakt.

### Puntentelling:

- Bij winst scoort het team drie wedstrijdpunten, bij gelijkspel één wedstrijdpunt en bij verlies nul wedstrijdpunten.
- Het team met het hoogste aantal wedstrijdpunten is de winnaar in de poule.
- Wanneer teams gelijk eindigen in de poule telt eerst het onderling resultaat, indien dit gelijk is telt het runsaldo, indien ook dit gelijk is dan telt het aantal gescoorde punten.
- Winnaars van de regionale finales gaan door naar The School Final.



**The School Final:**

- Voor The School Final neemt ieder team eigen materiaal mee (handschoenen/knuppels/protectiemateriaal catcher enz.)
- Bij een onverhoopt tekort aan scheidsrechters kan aan de scholen worden gevraagd zelf te scheidsrechteren of een eigen scheidsrechter mee te nemen.

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding eventueel na contact met de afdeling schoolsport van de KVLO.

