

OFFICIËLE SPELREGELS BASEBALL5



#PLAYNOW

#PLAYALL

#PLAYEVERYWHERE

#ALLYOUNEEDISABALL

WWW.PLAYBASEBALL5.NL



SPELREGELS BASEBALL5

Uitgave van de Koninklijke Nederlandse Baseball en Softball Bond

INHOUD

Introductie	3
Hoofdstuk 1 – Het speelveld	3
ARTIKEL 1.1 – AFMETINGEN VELD	3
ARTIKEL 1.2 – HONKAFSTAND	3
ARTIKEL 1.3 – SLAGPERK	3
ARTIKEL 1.4 – THUISPLAAT	3
ARTIKEL 1.5 – HONKEN	3
ARTIKEL 1.6 – AFBAKENING VELD	4
Hoofdstuk 2 – Het spel	4
ARTIKEL 2.1 – SPEELBAL	4
ARTIKEL 2.2 – INNING	4
ARTIKEL 2.3 – TEAMSPELERS	4
ARTIKEL 2.4 – MIXED TEAMS	4
ARTIKEL 2.5 – KLEDING	4
ARTIKEL 2.6 – BESCHERMENDE UITRUSTING	4
ARTIKEL 2.7 – LINE-UPKAART	5
Hoofdstuk 3 – Basisregels	5
ARTIKEL 3.1 – START WEDSTRIJD	5
ARTIKEL 3.2 – VERDEDIGENDE TEAM	5
ARTIKEL 3.3 – AANVALLENDE TEAM	5
ARTIKEL 3.4 – BAL IN HET SPEL BRENGEN	5
ARTIKEL 3.5 – PUNT SCOREN	6
ARTIKEL 3.6 – UITMAKEN VAN EEN SPELER	6
ARTIKEL 3.7 – BAL VERLAAT HET SPEELVELD	6
ARTIKEL 3.8 – ALLE HONKEN VOL EN 2 UIT (SPECIALE REGEL)	7
ARTIKEL 3.9 – HINDEREN	8
ARTIKEL 3.10 – WISSELS	8
ARTIKEL 3.11 – EINDE WEDSTRIJD	8
Hoofdstuk 4 – Speciale regels	9
ARTIKEL 4.1 – TIEBREAK RULE	9
ARTIKEL 4.2 – MERCY RULE	9

INTRODUCTIE

Baseball5 (of B5) is de straatvariant van het klassieke honkbal en softbal. Het is een snelle, jonge en dynamische spelvorm die dezelfde basisprincipes kent als honkbal en softbal. Baseball5 is een laagdrempelige spelvorm met de volgende 5 kenmerken:

1. Eenvoudige spelregels.
2. Er is alleen een kleine rubberen speelbal is nodig.
3. Het is geschikt voor elk niveau en leeftijd.
4. Het kan overal worden gespeeld: op straat, op een plein, op een grasveld, in een park of in een sportzaal.
5. Korte, snelle en dynamische wedstrijden met een hoog fun-gehalte!!!

HOOFDSTUK 1 - HET SPEELVELD

Artikel 1.1 - Afmetingen veld

Het speelgebied is een vierkante vorm van 18,00 meter per kant, gemeten vanaf de thuisplaat.

Artikel 1.2 - Honkafstand

Het binnenveld heeft een vierkante vorm met een honk op elke hoek. De afstand tussen de honken is 13,00 meter.

Artikel 1.3 - Slagperk

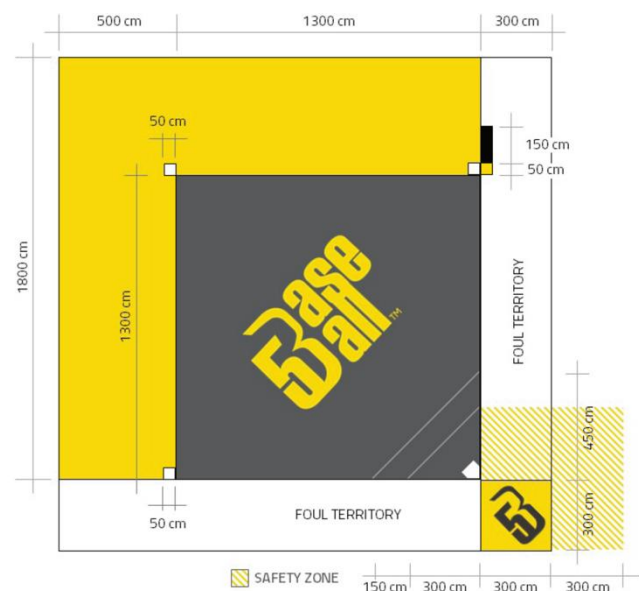
Het slagperk heeft een vierkante vorm van 3,00 meter per kant. Deze is geplaatst buiten het speelgebied en ligt achter de thuisplaat.

Artikel 1.4 - Thuisplaat

De thuisplaat is een driehoek maar kan in plaats van een driehoek ook van een vijfhoekige honkbal- en softbalthuisplaat worden gemaakt.

Artikel 1.5 - Honken

- a. De ideale grootte van alle honken is een vierkante vorm van 50 cm per kant. Het eerste en derde honk moeten volledig in het speelgebied en direct tegen de foullijn aan worden geplaatst.
- b. Om botsingen te voorkomen, is het eerste honk een dubbel-honk. Het ene honk ligt volledig in het speelgebied en is voor de verdediging om te gebruiken. Het andere honk ligt er meteen tegenaan, in het foutgebied, waar de honklopers gebruik van kunnen maken.
- c. De slagman die naar het eerste honk rent nadat hij de bal in het spel heeft gebracht, moet het eerste honk aanraken en daarna binnen het veiligheidsgebied van 1,50 meter na het honk blijven. Komt hij volledig buiten het veiligheidsgebied, dan kan hij worden uitgetikt.



Artikel 1.6 - Afbakening veld

De ideale hoogte van de omheining is 100 cm. Elke organisatie mag zelf bepalen hoe ze het veld willen afbakenen. Bijvoorbeeld door gebruik te maken van bestaande muren of door de grond te markeren. In dit geval moeten specifieke regels worden gesteld.

HOOFDSTUK 2 - HET SPEL

Artikel 2.1 - Speelbal

Het spel wordt gespeeld met een officiële WBSC Baseball5-bal. Dit is een zachte rubberen bal.

- Gewicht: 80,00 gram;
- Grootte:
 - Diameter: 66,50 mm;
 - Omtrek: 210,80 mm;
- Stuielhoogte: 69,20 cm (bij loslaten vanaf 150 cm hoogte boven een stenen vloer);
- Druk: 6,03 bar (de bal moet in het midden 30% naar binnen kunnen worden geduwd);
- Materiaal: 100% rubber.

Artikel 2.2 - Inning

Een inning is een deel van het Baseball5-spel gelijk aan een slagbeurt voor elk team. Een Baseball5-wedstrijd bestaat uit 5 innings.

Artikel 2.3 - Teamspelers

Het aantal actieve spelers per team gedurende de wedstrijd is altijd 5. Het maximaal aantal spelers op het roster van een team is 8 (5 zijn actief in het spel en 3 reserves). De spelers moeten op de line-up zijn genoteerd met een rugnummer tussen 0 en 99. Dit nummer moet duidelijk zichtbaar zijn op het shirt.

Artikel 2.4 - Mixed teams

In gemixte competities moet het verdedigende team altijd tenminste 2 mannen en 2 vrouwen opstellen. Er zijn geen voorwaarden aan de slagvolgorde.

Artikel 2.5 - Kleding

Algemene 'urban' sportkleding is vereist voor het spelen van Baseball5. De WBSC behoudt zich het recht voor specifieke regels te definiëren bij deelname aan zijn officiële competities. Die informatie wordt in het toernooiboek opgenomen.

Artikel 2.6 - Beschermende uitrusting

Als beschermende uitrusting zijn toegestaan:

- Kniebeschermers;
- Elleboogbeschermers;
- Vingertape.

Artikel 2.7 - Line-upkaart

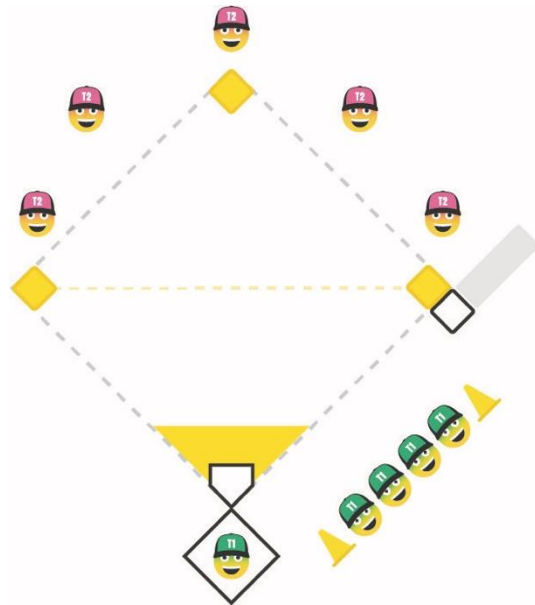
De coach van elk team moet tien minuten voor aanvang van de wedstrijd een ingevulde line-upkaart aan de aangewezen official en aan het andere team overhandigen. Bij afwezigheid van een coach of teammanager ligt deze verantwoordelijkheid bij de aanvoerder van het team.

De organisator van een evenement is gerechtigd andere regels over dit onderwerp op te stellen.

HOOFDSTUK 3 - BASISREGELS

Artikel 3.1 - Start wedstrijd

Het thuis spelende team speelt eerst in de verdediging en het uit spelende team speelt eerst in de aanval. Het doel van het verdedigende team is om 3 (spelers) van het aanvallende team uit te maken om zo zelf het aanvallende team te worden.



Artikel 3.2 - Verdedigende team

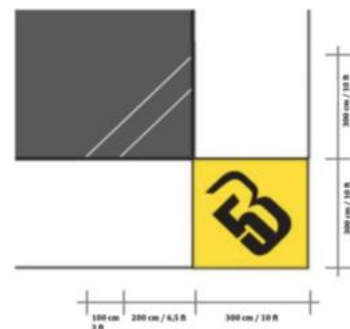
- De 5 actieve spelers van het verdedigende team moeten allemaal in het speelgebied staan als de slagman de bal in het spel brengt.
- De actieve spelers van het verdedigende team bezetten de volgende posities:
 - Eerste honk
 - Tweede honk
 - Derde honk
 - Korte stop
 - Midvelder

Artikel 3.3 - Aanvallende team

Het aanvallende team geeft voor aanvang van de wedstrijd een slagvolgorde door waarop de volgorde van slaan van de 5 actieve spelers staat. De slagvolgorde wordt gedurende de gehele wedstrijd gehanteerd, tenzij een wissel tussen een actieve speler en een reservespeler plaatsvindt. In dat geval neemt de reservespeler de plaats in van de actieve speler in de slagvolgorde.

Artikel 3.4 - Bal in het spel brengen

- Het in het spel brengen van de bal gebeurt wanneer de slagman volledig in het slagperk staat. Hij blijft binnen deze lijnen totdat de bal in het speelgebied komt.
- De slagman loopt het slagperk in en steekt de hand op waarmee hij de bal zal slaan. De bal moet met de handpalm of met een vuist worden geslagen.
- De eerste stuit minimaal 3 meter van de thuisplaat zijn (2 meter bij spelers onder 14 jaar).



- d. De geslagen bal moet genoeg momentum hebben om de omheining van het buitenveld te bereiken (voor spelers onder 14 jaar moet de bal het buitenveld, na de honklijnen, kunnen bereiken).
- e. Zodra een verdedigende speler een bal op goed gebied aanraakt voordat de bal de omheining van het buitenveld (of honklijn voor spelers onder 14 jaar) raakt, is deze automatisch bespeelbaar.

Artikel 3.5 - Punt scoren

Er is een punt gescoord als een speler van het aanvallende team een volledige ronde langs alle honken heeft gelopen. De volgorde die hierin moet worden aangehouden is: eerste honk, tweede honk, derde honk en thuisplaat.

Artikel 3.6 - Uitmaken van een speler

- a. Het verdedigende team moet 3 tegenstanders uitmaken in elke inning om te kunnen wisselen naar het aanvallende team.
- b. Het verdedigende team kan tegenstanders uitmaken door:
 - 1. het honk aan te raken (als je in bezit bent van de bal) waar de loper heen moet lopen (gedwongen loop);
 - 2. de bal te vangen voordat hij de grond minstens 1 keer heeft aangeraakt;
 - 3. een loper te tikken wanneer deze niet op een honk staat (met de bal in de hand(en) waarmee wordt getikt).
- c. Het aanvallende team kan uit gaan door:
 - 1. een lijn van het slagperk aan te raken tijdens het slaan van de bal;
 - 2. de bal op foutgebied te slaan;
 - 3. geraakt te worden door een goed geslagen bal;
 - 4. de bal helemaal niet te raken bij poging tot slaan;
 - 5. met opzet te doen alsof de bal wordt geslagen;
 - 6. de bal niet 1 keer te laten stuiten voordat hij de hekken raakt of over de hekken gaat;
 - 7. de geslagen bal niet hard genoeg slaan om de omheining van het buitenveld te raken (in het geval deze niet wordt aangeraakt door een verdedigende speler);
 - 8. niet in de juiste slagvolgorde te slaan;
 - 9. een loper die het honk verlaat voordat de bal door de slagman is geslagen;
 - 10. een teamgenoot in te halen tijdens het lopen over de honken;
 - 11. getikt te worden terwijl er 2 of meer lopers op hetzelfde honk staan. De achterste loper wordt hierbij uitgegeven.
 - 12. een sliding te maken.

NOTE: Een loper moet alles doen om een botsing met de verdediging te voorkomen. Als een scheidsrechter van mening is dat een loper een botsing had kunnen voorkomen en dit niet deed, wordt deze loper uitgegeven.

Artikel 3.7 - Bal verlaat het speelveld

Als, na een geldige slag, de bal het speelveld verlaat en door het verdedigende team niet meer kan worden gespeeld, dan stopt het spel.

- a. Als geen verdediger de bal heeft geraakt, dan gaat elke loper door naar het volgende honk (er wordt geen extra honk toegekend);

- b. Als een verdediger de bal wel heeft geraakt en het veld verlaat, dan gaat elke looper door naar het volgende honk (er wordt een extra honk toegekend);
- c. Als de bal het veld verlaat vanwege een verdedigende fout (een gemiste worp of gemiste vang), dan wordt elke looper een extra honk toegekend (de slagman gaat naar het tweede honk, een eventuele looper op het eerste honk gaat naar het derde honk, et cetera).

Artikel 3.8 - Alle honken vol en 2 uit (speciale regel)

Als de situatie ontstaat waarbij alle honken vol zijn, er 2 uit zijn en de looper op het derde honk de eerstvolgende slagman in de line-up is, dan gaat elke looper één honk vooruit. De looper op het derde honk gaat slaan en een 'pinchrunner' (= tijdelijke looper) wordt op het eerste honk geplaatst. De eerste looper die uit is gegaan wordt als pinchrunner op het eerste honk geplaatst. De slagvolgorde wordt altijd gerespecteerd.

Voorbeeld

De line-up ziet er als volgt uit:

1. Paul
2. Jane
3. Mike
4. Steve
5. Kim

- Paul slaat een honkslag en bereikt het eerste honk. Er is geen uit. Jane gaat naar het slagperk.
- Jane slaat een honkslag. Paul bereikt het tweede honk, Jane bereikt het eerste honk. Er is geen uit. Mike gaat naar het slagperk.
- Mike slaat een honkslag. Paul bereikt het derde honk, Jane bereikt het tweede honk, Mike bereikt het eerste honk. Er is geen uit. Steve gaat naar het slagperk.
- Steve slaat de bal en deze wordt gevangen. Paul blijft op het derde honk staan, Jane blijft op het tweede honk staan, Mike blijft op het eerste honk staan. Er is één uit. Kim gaat naar het slagperk.
- Kim slaat de bal en deze wordt gevangen. Paul blijft op het derde honk staan, Jane blijft op het tweede honk staan, Mike blijft op het eerste honk staan. Er zijn twee uit. Paul moet de volgende slagman zijn, maar hij staat op het derde honk.
- Dan gaat Paul naar het slagperk. Jane gaat naar het derde honk, Mike gaat naar het tweede honk en Steve (de eerste uit in deze inning) gaat als pinchrunner naar het eerste honk

Artikel 3.9 - Hinderen

Als de scheidsrechter van mening is dat een looper opzettelijk het verdedigende spel hindert, dan wordt de looper uit gegeven.

Artikel 3.10 - Wissels

- a. De actieve spelers die in de slagvolgorde staan mogen worden terug gewisseld als zij tijdens de wedstrijd zijn gewisseld. De reservespelers mogen maar één keer in de wedstrijd worden gewisseld, dus als zij erin zijn gewisseld en dan er weer uit mogen zij er niet meer in.
- b. Als een speler een blessure heeft, kan hij op elk moment worden vervangen. Om het veld opnieuw te betreden, moet hij wachten totdat de lopende inning is voltooid.
- c. Om gezondheids- en veiligheidsredenen moet elke speler die bloedt het speelveld verlaten om te worden behandeld. Om het veld opnieuw te betreden, moet hij wachten totdat de lopende inning is voltooid. Tijdelijke vervangingen tellen niet mee.

Artikel 3.11 - Einde wedstrijd

De wedstrijd is afgelopen als aan het einde van de vijfde inning het ene team meer punten dan het andere team heeft gescoord. Als het na de vijfde inning nog gelijk staat worden er extra innings gespeeld totdat een team (na een volledige inning) meer punten dan het andere team heeft gescoord.

HOOFDSTUK 4 - SPECIALE REGELS

Artikel 4.1 - Tiebreak rule

Als de stand na vijf volledige innings gelijk is, moet de wedstrijd worden verlengd totdat een team meer punten dan de tegenstander heeft gescoord.

- De eerste extra inning begint met een looper op het eerste honk.
- De tweede extra inning begint met lopers op het eerste en tweede honk.
- De derde extra inning begint met lopers op alle honken.

De speler die in de eerste extra inning als vijfde slagman in het slagperk komt, wordt als een looper op het eerste honk geplaatst. De spelers die in de tweede extra inning als vijfde en vierde slagman in het slagperk komen, worden op het eerste en tweede honk geplaatst. Et cetera voor de volgende extra innings.

Artikel 4.2 - Mercy rule

- a. Een wedstrijd wordt over vijf innings gespeeld, maar kan ook eerder zijn afgelopen als:
 1. een team 15 punten voorsprong heeft aan het einde van de derde inning;
 2. een team 10 punten voorsprong heeft aan het einde van de vierde inning.
- b. Als een team 10 of meer punten heeft aan het einde van de eerste helft van de vijfde inning, dan moet het spel worden voltooid.