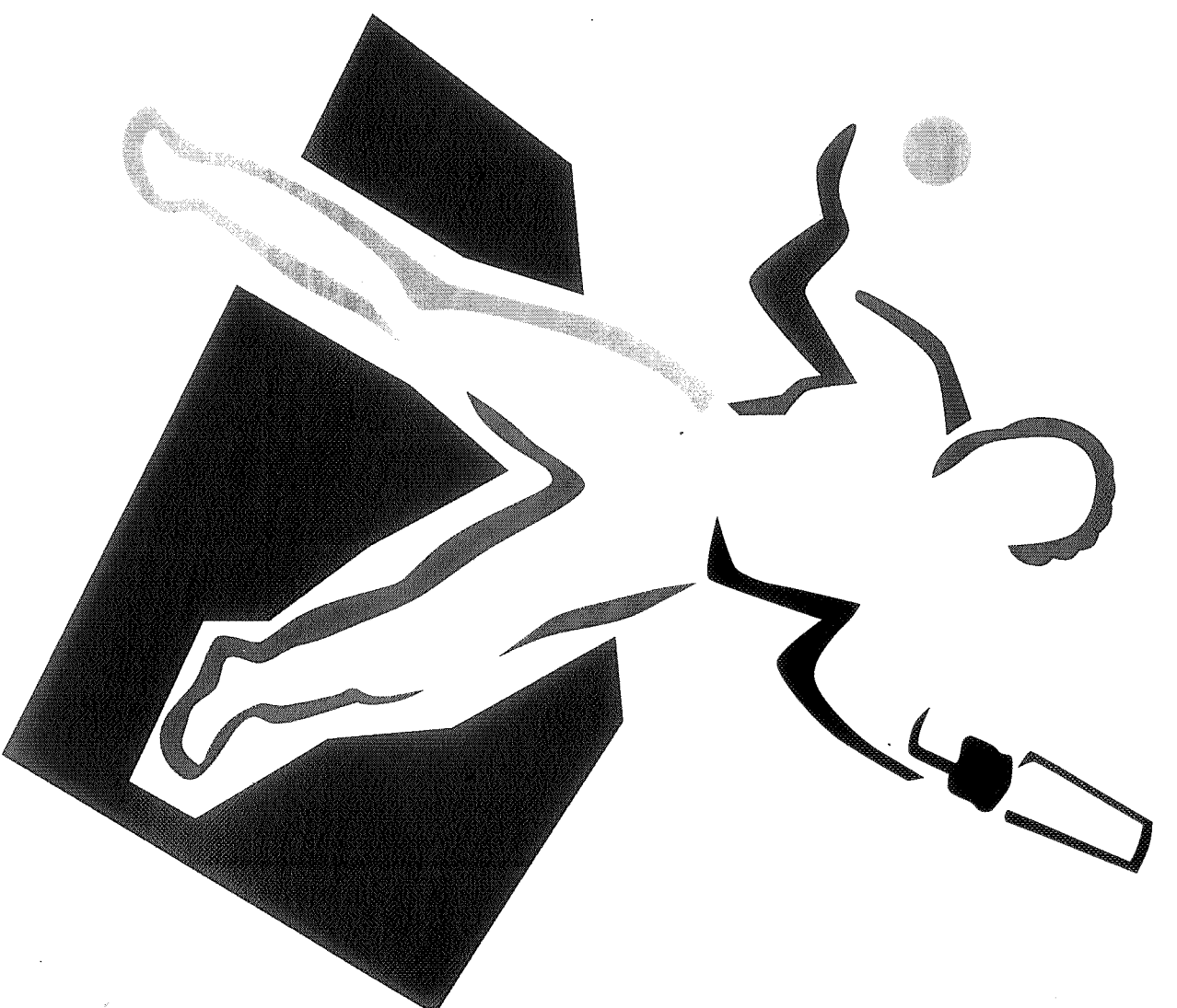


Officiële spelregels **SLAGBAL**



Slagbalvereniging LA SPANG
Veld Kikkenstein op maatwovens en vrijdag
www.lasfang.nl
0884742329

Postbus 2650
3430 GB Nieuwegein
Tel: +31 (0)30-7513650
Website: www.knbsb.nl
E-mail: info@knbsb.nl



IV. Slagpartij

- A.**
1. Elke speler is voorzien van een slagnummer en staat evenwijdig aan de standlijn
 2. Er wordt geslagen in de volgorde van slagnummers
 3. a) De slagman mag naar het slagperk toelopen zonder de brander te hinderen
b) Bij het slaan staat de slagman in het slagperk
 4. De knuppel mag niet omgekeerd worden vastgehouden
 5. Bij het slaan mag de slaglijn niet met de voeten geraakt of overschreden worden (foutslag)
 6. Na het slaan dient de knuppel of de slagplank in het slagperk gelegd te worden
 7. De volgende slagman dient er op toe te zien, dat er slechts een knuppel of slagplank in het slagperk aanwezig is
 8. De bal moet over de tiplijn het slagveld worden ingeslagen. Indien de bal eerst het speelveld of en speler raakt en daarna de foutlijn passeert, wordt deze goedgekeurd.
 9. Indien de bal tweemaal is geslagen en de 3^e slag fout is, gaat het slaan door totdat de eerstvolgende slag goed of mis is. Na de derde slag 'mis' moet er gelopen worden.
- B. De slagman begaat een "uit" als**
1. Hij voor het branden in het slagperk komt
 2. Hij door wangedrag de slagplank of knuppel wegsnijt
 3. Hij de slagplank of knuppel op of onder het touw heeft gezet
 4. Hij de slagplank of knuppel buiten het slagperk plaatst
 5. Hij de derde slag opzettelijk mislaat (hierna moet hij opnieuw slaan)
- C. Fout geslagen ballen**
1. Indien de bal voor de tiplijn de grond raakt
 2. Indien de bal rechtstreeks over een foutlijn gaat
 3. Indien de slagman bij het slaan de slaglijn raakt of overschrijdt
 4. Indien de bal tegen honk één, twee, vier of vijf aankomt en buiten het veld gaat
- D. Honklopen**
1. De slagman wordt honkloper na een goede slag of na de derde slag mis, waarbij hij al of niet een 'uit' heeft begaan
 2. De honken moeten in volgorde en aan de buitenzijde worden gepasseerd.
Bij honk 6 hoeft dat niet
 3. Bij het passeren hoeven de honken niet aangerakt te worden
 4. Er mag niet teruggekeerd worden naar een al gepasseerd honk
 5. Er mag niet gelopen worden op een misslag, m.u.v. de 3^e slag mis
 6. Er mag niet gelopen worden op een foutslag
 7. De honklopers mogen elkaar passeren
 8. Er mogen meerder lopers bij een honk staat
 9. Het honk moet duidelijk waarneembaar vastgehouden worden (De arm moet in contact zijn met het honk)
 10. Het meeslepen en laten vallen van honken is niet strafbaar
 11. Na het binnenkomen, moeten de lopers wederom in volgorde van slagnummers staan.
- E. Een honkloper begaat een uit "als"**
1. Hij niet op tijd het honk vasthoudt op het moment van branden
 2. Hij een honk aan de binnenzijde passeert; de honkloper moet terug naar dat honk nadat de bal is gebrand (m.u.v. honk 6)
 3. Hij terugkeert naar een honk hij moet nl. doorlopen
 4. Hij na passeren van honk 1 teruggaat om zijn slagplank of knuppel in het slagperk te plaatsen en bij terugkeer honk 2 niet haalt voor het branden
 5. Hij het honk loslaat nadat er is gebrand

6. Hij tijdens het lopen opzettelijk in aanraking komt met de bal
7. Hij het honk loslaat om een foutgeslagen bal te halen
8. Hij vertrekt, voordat de bal is geslagen
9. Hij niet op tijd is om volgens slagnummer volgorde te slaan.
Hij dient te wachten op de eerstvolgende slagbeurt

F. Uithongeren

- Er is sprake van uithongeren, indien er niemand van de slagpartij aanwezig is om te slaan. In dit geval moet:
1. Er gewisseld worden, slagpartij wordt veldpartij
 2. De wedstrijd beëindigd wordt indien het de laatste 15 minuten betreft

V. Veldpartij

- A.**
1. Vangt of stopt de in het speelveld geslagen ballen
 2. Speelt de bal terug naar de brander
 3. Mag niet treuzelen met de bal (vertraging)
 4. Mag de honklopers niet opzettelijk hinderen bij het lopen
 5. Bij doorgeschoten ballen de taak van de brander overnemen
 6. Op het moment van slaan moeten de veldspelers zich achter de tiplijn bevinden
 7. De brander is verplicht de bal in het slagperk neer te leggen

B. Vangen

1. De bal mag op alle manieren met de hand gevangen worden
2. De bal is gevangen en telt als een vangbal, indien duidelijk merkbaar voor de scheidsrechter en de grensrechter, deze de grond niet heeft geraakt.
3. De bal wordt gevangen uitsluitend door de veldspelers of de brander
4. Een fout geslagen bal die is gevangen, wordt gerekend tot een vangbal

C. De veldpartij begaat een "uit" als

1. Hij de honkloper opzettelijk hindert tijdens het lopen

D. De brander

1. Is speler van de veldpartij
2. Staat achter de brandplank
3. Staat op het moment van slaan buiten het slagperk en achter de slagman
4. Brandt de bal
5. Mag vervangen worden door een veldspeler bij doorschieten van de bal
6. Mag een geslagen bal vangen

- NB.** De bal is gebrand wanneer deze, duidelijk merkbaar voor de scheidsrechter, op de brandplank wordt gestuurd door de brander of een veldspeler.

VI. Scheidsrechters

1. Heeft de algehele leiding van de wedstrijd in handen
2. Fluit snel en kort: 1 maal bij branden, 2 maal bij fout- of misslag, 3 maal bij wisselen, 3 maal bij het begin, eind of het staken van de wedstrijd.
3. Geeft door een fluitsignaal aan dat er geslagen mag worden
4. Telt het aantal spelers vóór aanvang van de wedstrijd en bij het wisselen
5. Begint de wedstrijd na het 3^e fluitsignaal (drukt op start van de stopwatch op hetzelfde moment met de tafelficial). Evenzo bij aanvang van de 2^e helft.
6. Zoveel als mogelijk links en rechts bewegen/opstellen tussen de brandplank en slaglijn.
7. Moet duidelijk hoorbaar fluiten en de beslissingen doorgeven
8. Geeft elke mis- of foutslag door

9. Beoordeelt voor welke overtreding een 'uit' wordt gegeven
10. Vraagt om time-out bij duidelijk merkbaar vertragen door de veldpartij
11. Stopt de tijd bij aanvraag van time-out, ook op hetzelfde moment met de tafelfofficial.
12. Bij beïndigen van de time-out, hervatten van de wedstrijd zoals aangegeven in lid VI sub 2.
13. Geeft middels een opgeheven vuist een vangbal door.

VII. Tafelfofficials

A.

1. Controleert of er tenminste drie goede wedstrijdballen, een goede slagplank en knuppel aanwezig zijn.
2. Controleert of de informatie, van de opgestelde spelers van het line-upformulier juist is aan de hand van de spelerskaarten.?(inclusief van de wisselers)
3. Controleert de volledigheid en de juistheid van de line-upformulieren (geen doorhalingen)
4. Controleert of de slagpartij de band met nummer om de linkerbovenarm draagt.
5. Neemt de tijd m.b.t. begin, einde, staken en hervatten van de wedstrijd samen met de scheidsrechters.
6. Geeft bij time-out de reeds gespeelde tijd door aan de aanvoerders.
7. Controleert de volgorde van de honkloper, op binnenkomst en slagnummer.
8. Telt eindscore samen met de scorer, de scheidsrechters en de aanvoerder van beide ploegen.
9. Controleert of de turner daadwerkelijk en op de juiste manier de beslissingen van de scheids rechter verwerkt.
10. Houdt het aantal gele en rode kaarten bij.

Reserve tafelfofficial

1. Assisteert de tafelfofficial bij de controle van de scorer, de tijd bij het staken van de wedstrijd.
2. Houdt in overleg met de grensrechters het aantal honklopers bij de honken bij, indien om een time-out is gevraagd en toegekend.

Scorer

1. Scoort op teken van de scheidsrechter
2. Scoort duidelijk leesbaar en waarneembaar in het bijzonder voor de tafelfofficial en de speler
3. Omcirkelt aan het einde van de 1^e en 2^e helft het totaal aantal punten, vangballen en uitjes
4. Totaliseert aan het eind van de wedstrijd de punten, vangballen en uitjes

Boeking en telling van de punten

1. De punten, vangballen en uitjes van de slagpartij worden in een andere kleur dan die van de veldpartij op het scorebord geboekt.
2. De vangballen worden geboekt in de kolom van de veldpartij
3. De einduitslag is de som van het totaal aantal punten en het totaal aantal vangballen minus het totaal aantal uitjes
4. De einduitslag van de scorer is bepalend

Grensrechters

1. Assisteren de scheidsrechter met de leiding van de wedstrijd
2. Steken de vlag omhoog; indien de bal fout is geslagen, de honkloper uitgaat, indien de veldpartij de bal heeft gevangen
3. Letten op het dat het honk duidelijk wordt vastgehouden door de lopers
4. Letten op de fout geslagen ballen tussen respectievelijk honk I en II, V en VI
5. Letten op dat de honken niet aan de binnenzijde gepasseerd worden
6. Letten op het opzettelijk hinderen van de honklopers bij het lopen door de veldpartij
7. Geven aan bij welke(h) honken(en) een honkloper een 'uit' begaat, indien mogelijk het rugnummer of het slagnummer

8. Assisteren de reserve tafelfofficial met het bijhouden van de honklopers bij de honken, indien om een time-out is gevraagd en toegekend
9. Letten erop dat de honklopers niet opzettelijk met de bal in aanraking komen

Extra strafpunten

1. Bij gebruik van vulgaire taal door een speler en/of coach, krijgt de partij waartoe deze persoon behoort een 'uit'
2. Bij ageren tegen de leiding door spelers en/of coach, krijgt de partij die ageert, naar beoordeling van de scheidsrechter een 'uit'

Gele kaarten

1. Een gele kaart wordt naar beoordeling van de scheidsrechter toegekend, bijvoorbeeld bij wangedrag en overtredingen
2. Elke gele kaart is een 'uit'
3. De gele kaarten worden opgeteld en blijven gelden gedurende de competitie, totdat de 3^e gele kaart wordt toegekend (rode kaart)
4. Indien reeds één of twee gele kaarten zijn toegekend en er wordt een rode kaart voor een ernstig feit gegeven blijven de gele kaarten geldig.

Rode kaarten

1. Een rode kaart wordt naar beoordeling van de scheidsrechters toegekend, bijvoorbeeld bij wangedrag en overtredingen
2. Een rode kaart wordt toegekend, indien de derde gele kaart wordt gegeven aan de houder van twee gele kaarten
3. Elke rode kaart is een 'uit'
4. Bij een rode kaart moet de ontvanger gelijk het speelveld verlaten, zonder recht op vervanging
5. De houder van een rode kaart mag niet deelnemen aan de eerstvolgende competitie-wedstrijd
6. Overige sancties worden door het tuchtcollege bepaald

Time-out

1. Een time-out duurt 60 seconden
2. Een time-out mag slechts eenmaal per kwartier worden aangevraagd
3. Een time-out wordt uitsluitend door de aanvoerder aangevraagd
4. Gedurende de time-out moeten de spelers zich bij hun coach begeven
5. Na de speelhervatting mag de andere partij gelijk een time-out aanvragen

Wisselen van spelers

1. Elke partij heeft maximaal vijf wisselers
2. Indien nodig mogen alle vijf worden ingezet
3. Spelers worden gewisseld wanneer de veldpartij na een speelperiode slagpartij wordt of omgekeerd
4. Wisselen tijdens de wedstrijd is alleen mogelijk bij een duidelijk merkbare blessure, waarbij de tijd wordt stopgezet en aan de ploegen kenbaar worden gemaakt
5. Een reeds vervangen geblesseerde speler mag niet meer deelnemen aan de wedstrijd
6. Spelers mogen gewisseld worden na de toss of bij wissel van veldpartij naar slagpartij en omgekeerd, of bij rust

Coaches

- Geven leiding en instructies aan hun ploeg
 Houden zich aan de instructies van de wedstrijdleiding
 Staan tussen honken I en II (veldpartij) en tussen honken V en VI (slagpartij)
 Riskeren bij een wangedrag of overtreding een gele of rode kaart voor hun ploeg.