Drie-man systeem

2010

METHODIEK

DRIE–MAN SYSTEEM

Drie-man systeem

2010

U-3 = 3de honkscheidsrechter

U-1 = 1ste honkscheidsrechter

HP Plaatscheidsrechter

Drie-man systeem

2010

ALGEMENE INSTRUCTIES BIJ HET DRIE – MAN SYSTEEM

HP

- Beoordeelt slag en wijd.
- Zorg er voor dat je elke situatie kan overzien.
- Neem alle beslissingen omtrent goed of fout geslagen ballen, uitgezonderd de ballen die net voor het 1ste of 3de honk zijn, mits de veldscheidsrechter op de lijn staat, bij positie “A” of “D”.
- Zijn er geen lopers op de honken, kom dan bij een geslagen bal in het binnenveld, enkele passen voorwaarts (op goed gebied) in de richting van het 1ste honk.
- Zorg er voor dat je op ieder moment je collega’s kan assisteren.

U-1

- Neem alle beslissingen op het 1ste honk.
- Neem alle goed/fout beslissingen van, net voor het 1ste honk tot het outfield hek, als je in positie “A” staat.
- Gaat U-3 uit, ga dan het binnenveld in (pivoteren) zodat je een beslissing kunt nemen op het 1ste of 2de honk (HP neemt het 3de honk en de thuisplaat).

U-3

- Ga direct richting het 2de honk, als er geen honklopers zijn, bij elke geslagen bal in binnen en buitenveld en hooggeslagen ballen in het buitenveld waarop je collega “U-1” uitgaat.
- Gaat de slagman/honkloper door naar het 2de honk dan neem jij daar alle beslissingen.
- Gaat U-1 het buitenveld in, stel je dan zodanig in het binnenveld op, dat je beslissingen op het 2de en 3de honk kunt nemen.
- Besluit je zelf om “uit” te gaan op een bal, hoog in het buitenveld, of een line drive tussen de 3de honkman en de foutlijn, blijf daar dan tot dat alle acties in het binnenveld voorbij zijn.
- Neem alle goed/fout beslissingen van de geslagen bal van, net voor het 3de honk tot het outfield hek als je in positie “D” staat.

Drie-man systeem

2010

Geen lopers op de honken

HP

- Ga bij elke goed geslagen bal enkele passen naar goed gebied.
- Zorg dat je bij het 3de honk staat als de slagman/honkloper daar heen gaat.
- Als U-1 "uit" gaat, volg dan de slagman/honkloper naar het 1ste honk.
- Gaat de slagman/honkloper door naar het 2de honk, ga dan terug naar de thuisplaat.

U-1

- Kies positie "A".
- Neem alle beslissingen op het 1ste honk.
- Wordt de bal in het buitenveld geslagen "het gebied tussen de midvelder en het gebied van de rechtsvelder" dan bepaal jij of het een vangbal is.
- Ook de hoog geslagen bal in de buurt van het 1ste honk en op fout gebied achter het 1ste honk, is voor jou.
- Beslis ook of de bal goed/fout geslagen is als de bal net voor of voorbij het 1ste honk in de omgeving van de foutlijn is.
- Als U-3 "uit" gaat, kom je snel het binnenveld in. Pivoteer richting het 1ste honk en volg de slagman/honkloper eventueel richting 2de honk, zoals in het 2-man systeem.

U-3

- Kies positie "D".
- Ga bij een goed geslagen bal direct richting 2de honk om daar eventueel een beslissing te nemen.
- Blijf bij het 2de honk. HP is bij het 3de honk.

UITZONDERING:

- HP is richting 1ste honk.
- De beslissingen op het 2de en 3de honk zijn voor U-3.
- Wordt de bal in het buitenveld geslagen, "het gebied vanaf de midvelder en het gebied van de linksvelder" dan bepaal jij of het een vangbal is.
- Ook de hoog geslagen bal in de buurt het 3de honk is voor jou.
- Beslis ook of de bal goed/fout geslagen is als de bal net voor of voorbij het 3de honk in de omgeving van de foutlijn is.

Drie-man systeem

2010

Loper op het 1ste honk

HP

- Ga na elke goed geslagen bal direct richting 3de honk.
- Is er een spelactie op het 3de honk, dan is de call voor HP.
- Een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foutlijn om deze bal te vangen, is ook jouw call.

U-1

- Kies positie “A”, 3 meter achter de 1ste honkman op fout gebied.
- Geef de honkman de ruimte als hij een hoog geslagen bal moet vangen.
- Een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de rechtsvelder beweegt in de richting van de foutlijn om deze bal te vangen, is jouw “call”.
- Net voor het 1ste honk en tot het outfield beoordeel jij of de bal goed/fout geslagen is.
- Wees er op bedacht om richting thuisplaat te gaan als de loper van het 1ste honk tracht te scoren op de geslagen bal.
- Zorg er wel voor dat je kan zien of de slagman/honkloper het 1ste honk aanraakt.
- Let op schijn, speciaal met een linkshandige werper.

U-3

- Kies positie “B” (twee stappen meer in de richting van het 2de honk).
- Is er een steelpoging, volg dan de aangooi van de catcher naar het 2de honk.
- Wordt er na een geslagen bal een dubbelspel gespeeld, let dan goed op of alles reglementair gebeurt.
- Wordt het dubbelspel onreglementair opgebroken, dan is het jouw taak om ook de slagman/honkloper uit te geven wegens opbreken dubbelspel.
- De beslissing over een vangbal in het buitenveld tussen de linksvelder en midvelder is voor U-3.

Drie-man systeem

2010

Loper op het 2de honk

HP

- Een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de rechtsvelder beweegt in de richting van de foutlijn om de bal te vangen, is jouw call.
- Als, op de geslagen bal, de loper van het 2de honk in een run-down situatie terechtkomt, kijkt HP of de slagman/honkloper het 1ste honk aanraakt.

U-1

- Kies positie “B”.
- Je bent verantwoordelijk voor de spelacties op het 2de en 1ste honk.
- Bij een vangbal in het buitenveld tussen de midvelder en rechtsvelder, neem jij de beslissing.
- Wordt de bal hoog in het buitenveld geslagen, zorg er dan voor dat je op één lijn komt met de bal en de honkloper, de tag-up is voor jou.
- Gaat U-3 uit, dan ga je over op het 2-man systeem.

U-3

- Kies positie “D”.
- Drie meter achter de 3de honkman op fout gebied.
- Je bent verantwoordelijk voor de spelacties op het 3de honk.
- Een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder en het gebied van de linksvelder is jouw verantwoording.
- Net voor het honk tot het outfield hek beoordeel jij of de bal goed/fout geslagen is.
- Bij een steelpoging zorg je ervoor om niet in de lijn van de aangooi van de catcher te staan.

Drie-man systeem

2010

Loper op het 3de honk

HP

- Als U-3 uit gaat, kom dan in één lijn met de bal en de honkloper om te zien of deze het honk niet te vroeg verlaat, “tag-up”. Deze beslissing is voor jou.
- Als U-1 uit gaat, komt U-3 naar het centrum van het binnenveld voor acties op het 1ste en 2de honk.
- In deze situatie moet jij, HP, zien of de loper niet te vroeg het 3de honk verlaat.
- Kom bij een actie op de thuisplaat, niet te dichtbij. Wacht met het nemen van beslissingen, tot het “stof” is opgetrokken.

U-1

- Kies positie “A”.
- Bij een goed geslagen bal zorg jij er voor dat je in de juiste positie staat om te beslissen op het 1ste honk.
- Is de aangooi onzuiver en de slagman/honkloper gaat door naar het 2de honk, kom dan snel naar het binnenveld en volg de slagman/honkloper richting het 2de honk. Let op: Het is ook mogelijk dat de slagman/honkloper terug keert naar het 1ste honk.
- Als U-3 uit gaat, dan kom jij, U-1, in het binnenveld, pivoteer en kijk wat de slagman/honkloper doet.

U-3

- Kies positie “D”.
- Drie meter achter de 3de honkman op fout gebied.
- Bij een “zekere” honkslag loop je onmiddellijk naar het 2de honk.
- Ga “uit” op een hoog geslagen bal in jouw gebied van het buitenveld.
- Geef de 3de honkman de ruimte als hij een hoog geslagen bal moet vangen. Let ook op de korte stop die richting de bal komt.
- Als U-1 uit gaat, kom je onmiddellijk naar het centrum van het binnenveld voor het nemen van eventuele beslissingen op het 1ste en 2de honk.

Drie-man systeem

2010

Lopers op het 1ste en 2de honk

HP

- Blijf bij elke honkslag bij de thuisplaat.
- U-1 en U-3 zijn verantwoordelijk voor de acties op de honken.
- Zorg er voor dat je bij het 3de honk staat als de bal hoog in het linker buitenveld wordt geslagen en de honkloper van het 2de honk, het 3de honk probeert te stelen.
- Als U-3 op positie “B” staat, zijn alle goed/fout ballen langs de linker foutlijn voor jou.

U-1

- Kies positie “A”, drie meter achter de 1ste honkman op foutgebied.
- Bedenk bij elke honkslag dat de mogelijkheid bestaat dat de slagman/honkloper doorgaat naar het 2de honk. Kom in dat geval het binnenveld in en volg de slagman/honkloper naar het 2de honk.
- Beslissingen op het 1ste en/of 2de honk zijn dan voor jou.
- Is HP op het 3de honk, dan ben jij op tijd bij de thuisplaat om daar eventueel een call te maken, als een honkloper de thuisplaat steelt.
- Verlies de slagman/honkloper niet uit het oog. (Kom niet te snel naar de thuisplaat).

U-3

- Kies positie “C”.
- Wees gereed om beslissingen te nemen op het 2de en 3de honk.
- Wordt het 3de honk gestolen, dan is de call voor jou.
- In geval van een double-steal, kan de bal ook naar het 2de honk worden gespeeld.
- Kijk bij een geslagen bal in het buitenveld, of de loper van 2de honk niet te vroeg vertrekt.
- Is de bal in het rechtsveld geslagen en de loper vertrekt naar het 3de honk, dan is de call op het derde honk voor jou.
- Bedenk dat als **U-1** uitgaat voor een vangbal in het buitenveld, jij op alle honken een beslissing moet kunnen nemen.

Drie-man systeem

2010

Lopers op het 1ste en 3de honk

HP

- Wees bedacht dat er een squeeze-play kan worden gespeeld.
- Beoordeel eerst de geworpen bal en maak daarna de call op de thuisplaat.
- Ga bij een hoge bal in het buitenveld op plek staan, zodat je de bal kan volgen en kan zien of de honkloper van het 3de honk niet te vroeg weg gaat.
- Een appèl op het 3de honk en de beslissing op de thuisplaat, zijn voor jou.

U-1

- Kies positie “A”.
- Kom bij een zekere honkslag direct in het binnenveld.
- Gaat de honkloper van het 1ste honk door naar het 3de honk, dan gaat **U-3** met de loper mee van het 2de honk naar 3de honk.
- Jij neemt de slagman/honkloper voor je rekening. Gaat deze door naar het 2de honk, dan ben jij daar aanwezig voor een eventuele call.

U-3

- Kies positie “B”.
- Zorg dat je in de juiste positie staat om een pick-off op het 3de honk te beoordelen.
- Bij een dubbelspel is de beslissing op het 2de honk voor jou.
- Bij opbreken dubbelspel is het jouw taak om ook de slagman/honkloper uit te geven.
- Gaat de loper van het 1ste honk, op een honkslag, door naar het 3de honk, dan is de beslissing op het 3de honk voor jou.
- Zorg er voor in de juiste positie te staan om een beslissing daar te nemen.
- **U-1** sluit dan aan richting het 2de honk.

Drie-man systeem

2010

Lopers op het 2de en 3de honk

HP

- Houdt in deze situatie rekening met squeeze-play.
- Bij een geslagen bal langs de rechter foutlijn, beslis jij of deze goed of fout is.
- Als **U-3** uit gaat op een geslagen verre bal, kijk jij of de honkloper van het 3de honk niet te vroeg weg gaat.

U-1

- Kies positie “B”.
- Alle beslissingen op het 2de en 1ste honk zijn voor jou.
- Kom bij een hoge bal in het buitenveld in de juiste positie om te zien of de honkloper van het 2de honk, het honk niet te vroeg verlaat.

U-3

- Kies positie “D”.
- Jij neemt de beslissingen op het 3de honk.
- Als je uit gaat of “vast” staat, schakelen je collega’s over op het 2-man systeem.
- Blijf alert bij pick-off pogingen van de catcher op het 3de honk.

Drie-man systeem

2010

Lopers op het 1ste – 2de – 3de honk

HP

- Blijf bij elke honkslag bij de thuisplaat.
- De collega's zijn verantwoordelijk voor de acties op de honken.
- Je kijkt of de loper van het 3de honk, niet te vroeg is vertrokken bij een hoog geslagen bal in het buitenveld.
- Bedenk voordat de bal wordt geworpen, wat voor acties er kunnen plaats vinden.
- Concentreer je hierop.
- Gaat U-1 uit, schakel dan over op het 2 man-systeem.

U-1

- Kies positie "A".
- Alle acties op en rond het 1ste honk zijn voor jou.
- Gaat de slagman/honkloper op de geslagen bal door naar het 2de honk, kom dan in het binnenveld en pivoteer zodat je de slagman/honkloper kunt volgen richting het 2de honk.
- Je collega U-3, is doorgeschoven naar het 3de honk.

U-3

- Kies positie "B".
- Komt de honkloper van het 1ste honk door naar het 3de honk, volg deze dan.
- U-1 geeft rugdekking op het 2de honk.
- Bedenk dat in deze situatie de plaatscheidsrechter niet naar het 3de honk komt.
- Kijk of de loper van het 2de honk deze niet te vroeg verlaat bij een hoog geslagen bal in het buitenveld.

Drie-man systeem

2010

NUTTIGE TIPS

- Een scheidsrechter, opgesteld in het binnenveld, gaat niet uit naar het buitenveld.
- Als U-3 door een geslagen bal “vast” staat, dan zorgt U-1 dat hij zowel op het 1ste als op het 2de honk een beslissing kan nemen.
- Wordt een collega door diverse spelers en/of coaches belaagd, dan zorgen de andere twee collega’s ervoor dat hij wordt ontzet.
- Als je een beslissing neemt, in of uit, goed of fout, dan sta je stil. Anders gezegd; neem nooit een call als je zelf nog in beweging bent.
- Werk de gehele wedstrijd aan je timing. Neem nooit een beslissing te vroeg.
- Houdt altijd de bal in de gaten, de bal brengt je bij de spelsituatie.
- Als bij een pick-off geen poging wordt gedaan om de loper uit te tikken, maak dan geen call.
- Een veldscheidsrechter die uit gaat, blijft uit tot de spelactie in het binnenveld is beëindigd. De collega’s schakelen over op het 2-man systeem.
- Hoog geslagen ballen in het binnenveld worden door de dichtstbijzijnde scheidsrechter beoordeeld.
- Rundown situaties: neem het middelpunt tussen (bijv. het 1ste en 2de honk) loper op de helft van het 2de honk; call voor U-3. Loper op de helft van het 1ste honk; call voor U-1