



CONNECT TO THE GAME

Methodiek voor honkbalscheidsrechters

2UM 2020

Stuurgroep Honkbal, KNBSB

Datum: april 2020

Versie: 3.0

Auteur: RR

Deze handleiding van de 2UM is vastgesteld door de Stuurgroep 2020. De meest recente en dus geldige versie van de handleiding is te vinden op www.knbsb.nl/officials/downloads/

Inhoudsopgave

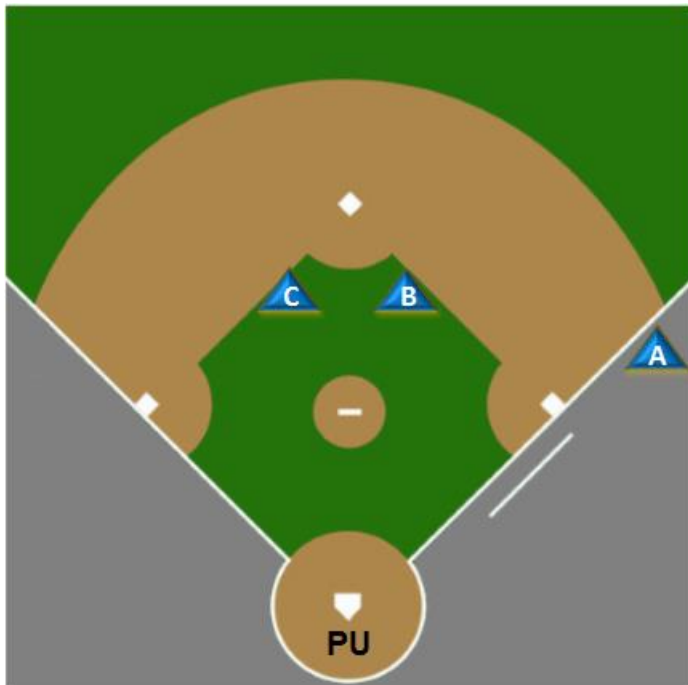
Inleiding	2
1. Algemene instructies	3
2. Geen honklopers op de honken	4
3. Honkloper op het 1^e honk (R1)	4
4. Honklopers op het 1^e en 2^e honk (R1-R2)	5
5. Honklopers op het 1^e, 2^e en 3^e honk (R1-R2-R3)	6
6. Honklopers op het 1^e en 3^e honk (R1-R3)	6
7. Honkloper op het 2^e honk (R2)	7
8. Honklopers op het 2^e en 3^e honk (R2-R3)	7
9. Honkloper op het 3^e honk (R3)	8
10. Nuttige tips	8

Inleiding

Dit document geeft inzicht in alle honkbalsituaties tijdens de 2UM ([2 Umpire Mechanics](#)). Deze worden visueel ondersteund volgens de richtlijnen van de World Baseball and Softball Confederation (WBSC). Niet alle situaties van de WBSC worden gehanteerd en overgenomen door de KNBSB. De reden hiervoor is, een andere eenvoudiger en realistischere visie op de methodiek. Deze punten worden aangegeven met **blauw**

Het gaat ook om een leidraad, waarbij aangegeven wordt bij diverse situaties, de 'juiste' posities in te nemen. Posities hebben voor- en nadelen, leg deze naast elkaar en pak daar voor jou de beste methode eruit.

De Stuurgroep Honkbal van de KNBSB wenst de lezer veel leesplezier en gaat er uiteraard vanuit dat alle scheidsrechters dezelfde methodiek zullen hanteren, zodat het werken met elkaar beter tot zijn recht zal komen.



Uitgangspositie Umpires:

PU > (Plate Umpire) positie achter de thuisplaat

U1 > (Umpire 1st base) positie A, B of C

R1, R2, R3 > (Runners on the bases)

BR (Baserunner)

1. Algemene instructies

Als scheidsrechter zal je altijd bepaalde situaties kunnen verwachten, daardoor is het belangrijk vooruit te denken en soms eerder te reageren op bepaalde situaties die 'eventueel' zouden kunnen plaatsvinden. Klaarstaan met je handen op je knieën en je voeten parallel is *niet* voldoende om, voordat de play gespeeld wordt, dichtbij met de beste hoek bij de situatie te komen. Daarom is het van groot belang, om na de pitch en net voordat de bal geslagen wordt, of gevangen door de catcher, je handen van je knieën te halen en deze langs je bovenbenen naar je liezen te brengen, waarbij automatisch iets meer je benen gaan buigen, zodat je in de ready positie komt te staan. Heel belangrijk hierbij is de positie van de voeten. Het gewicht komt hierbij op de voorvoet van het been wat iets verder naar voren staat dan de ander.

Voor alle scheidsrechters geldt: Communicatie naar elkaar toe is erg belangrijk (wie neemt de call). Laat in verschillende situaties weten waar je bent en waar je heen gaat. Roep elkaars voornaam, tik op de borst als jezelf de call neemt, wijs naar je collega dat hij de call moet nemen, of roep bijvoorbeeld naar je collega ('did he have a tag', of 'was he off the bag').

Het per situatie, met handgebaar wijzen naar de posities waar de PU heen gaat is voor U1 een handreiking om ook te reageren op zijn volgende positie.

PU

- a. Bedenkt voordat de bal wordt geworpen, welke acties er plaats kunnen vinden, (signalen aan U1 geven)
- b. Beoordeelt slag en wijd
- c. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen tot het 1^e honk
- d. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen tot de foutpaal in het linksveld
- e. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen tot de foutpaal, als U1 *niet*, op positie A staat
- f. Neemt de call bij honken bezet, van de hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder of de rechtsvelder beweegt in de richting van de foutlijn
- g. Neemt alle beslissingen over wel of geen vangbal nabij de backstop tot aan het eind van de dug-out
- h. Neemt alle plays op thuis en let hierbij goed op het ontvangen van de bal en de positie van de catcher bij de foutlijn
- i. Is verantwoordelijk voor alle honken als U1 uitgaat
- j. Let op schijn, geraakt werper, slagman raakt de bal voor de tweede keer, checkswing, loper te vroeg los bij tag up op het 3^e honk en alle situaties op de thuisplaat
- k. Houdt de binnenkomende loper in de gaten, als de slagman/honkloper de mogelijke derde uit wordt (Time play)
- l. Zorgt ervoor dat hij op ieder moment zijn collega kan assisteren

U1

- a. Bedenkt voordat de bal wordt geworpen, welke acties er plaats kunnen vinden, (signalen oppakken van PU en signaleren wat jij gaat doen)
- b. Staat op positie A minimaal twee meter achter de 1^e honkman, of als deze in staat, minimaal vier meter achter het 1^e honk
- c. Neemt alle beslissingen op het 1^e honk, tenzij hij uitgaat (probeer niet 'vast' te staan, maar anticipeer op de actie)
- d. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen vanaf het 1^e honk tot aan de foutpaal, vanuit positie A (als U1 moet uitwijken voor de bal of een velder, dan neemt PU de call over)
- e. Neemt de call vanuit positie A, als de hoog geslagen bal, in de buurt van het 1^e honk komt en geef eventueel de 1^e honkman en 2^e honkman de ruimte

- f. Besluit om uit te gaan, vanuit positie A, op een hoog geslagen bal in het buitenveld tussen de midvelder (voor/achter) en het foutegebied naast de rechtsvelder, of een line-drive tussen de 1^e honkman en de foutlijn (blijf in het buitenveld totdat alle acties voorbij zijn)
- g. Komt naar binnen bij een honkslag of kan ook aan de buitenkant richting 2^e honk lopen (rimming, bal links van de honklijn 1-2)
- h. Staat bij het 1^e honk bezet op positie B, meer richting heuvel en beweegt tijdens de pick off van de pitcher of de catcher naar de heuvel om een nog betere hoek te creëren. Wacht tot de honkloper geheel terug is op het honk, alvorens te callen
- i. Staat, als het 3^e honk bedreigd wordt, op positie C (voorkeur)
- j. Staat, bij volle honken op positie C (voorkeur) om van hieruit alle drie de honken beter te benaderen
- k. Neemt, als hij in de diamond staat, alle hoge ballen in het buitenveld van de linksvelder tot aan de rechtsvelder voor en achter
- l. (Zou eventueel vanuit het binnenveld, bij zeer moeilijk te vangen ballen in het buitenveld, richting de bal kunnen lopen, waarbij PU direct het binnenveld in zal moeten)
- m. Let op schijn, vooral bij een loper op het 1^e honk, slagman raakt de bal voor de tweede keer, checkswing en loper te vroeg los bij tag up

2. Geen honklopers op de honken > Sheets 02-10 <

PU

- a. Neemt alle goed/fout beslissingen tot het 1^e honk en naar het linksveld
- b. Komt, het binnenveld in, enkele passen voorwaarts, in de richting van het 1^e honk
- c. Volgt, als U1 uitgaat, de slagman/honkloper naar het 1^e honk en kijkt of hij dit honk aanraakt en blijft deze (tegen de klok, rond de heuvel) volgen over alle honken
- d. **Neemt de actie op het 3^e honk als de slagman/honkloper daarnaar onderweg is, als deze de bal heeft geslagen tussen midvelder en de linker foutlijn (let op! Mogelijk rimming van U1)**
- e. Zal dan ook de beslissing op de thuisplaat moeten nemen, als de slagman/honkloper daarnaar onderweg is (schat de situatie goed in en ga dus niet te ver naar het 3^e honk)

U1

- a. Kiest **positie A**
- b. Besluit op een hoge bal in het buitenveld uit te gaan vanuit positie A, tussen de midvelder (voor/achter) tot aan het foutegebied links van de rechtsvelder
- c. Loopt bij elke honkslag naar de binnenzijde richting 2^e honk of aan de buitenzijde (rimming), als de bal links van de honklijn 1-2 wordt geslagen
- d. Zou in zeer bijzondere gevallen als PU naar het 3^e honk gaan, de thuisplaat over kunnen nemen, nadat hij niet te ver is uitgegaan.

3. Honkloper op het 1^e honk (R1) > Sheets 11-23 <

PU

- a. Loopt iets richting het 3^e honk bij een steelpoging, om eventueel door te lopen naar het 3^e honk, als R1 daarnaar onderweg is en maakt daar de actie
- b. Loopt na een grondbal in het binnenveld richting heuvel/1^e honk

- c. Kijkt naar de slagman/honkloper i.v.m. de één meter lijn, let op eventueel opbreken dubbelspel, assisteert U1 bij een tag beweging en een off the bag situatie van de voet van de 1^e honkman
- d. Loopt na elke honkslag in principe, richting het 3^e honk en neemt daar de actie van R1
- e. Loopt echter bij een geslagen bal, waarbij de rechtsvelder naar links richting foutlijn loopt, richting het 1^e honk (U1 neemt dan R1 vanaf 1^e honk mee naar het 3^e honk)
- f. Neemt in beide gevallen ook de thuisplaat
- g. Neemt de play op het 1^e honk bij een terugkerende R1, bij vangballen tussen midvelder tot aan het gebied bij de rechterfoutlijn

U1

- a. Kiest **positie B** (ruim voor de gravelrand, voor een eventuele pick off van de pitcher en catcher)
- b. Maakt bij een mogelijk dubbelspel, de actie op het 2^e honk en draait vervolgens mee met de bal om ook de actie op het 1^e honk te maken
- c. **Maakt een actie op het 1^e honk en is daarna verantwoordelijk voor R1, die mogelijk naar het 3^e honk loopt. Stel je op bij de heuvel**
- d. Zal, als er een bal door het binnenveld wordt geslagen en PU neemt het 3^e honk over, vanuit positie B meer richting 1^e honk moeten bewegen om de eventuele acties van het 1^e en 2^e honk te nemen (stap ruim over de lijn T-2 heen)
- e. Zal eventueel R1 meenemen naar het 3^e honk, als PU richting 1^e honk loopt

4. Honklopers op het 1^e en 2^e honk (R1-R2) > Sheets 24-31 <

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, U1 is verantwoordelijk voor de honken
- b. Neemt de vangbal, waarbij de linksvelder of de rechtsvelder beweegt in de richting van de foutlijn
- c. Neemt de actie van R2 op het 3^e honk bij een tag up, als de hoog geslagen bal rechts van de midvelder tot aan het gebied van de linksvelder komt

U1

- a. Kiest **positie C**, (ruim voor de gravelrand, voor een eventuele pick off van de pitcher en catcher op beide honken en een steelpoging)
- b. Neemt alle acties vanuit het binnenveld op de honken
- c. Neemt de actie van R2 op het 3^e honk bij een steelpoging, maar let op bij een double steal, de bal kan ook naar het 2^e honk gaan (ga naar de heuvel)
- d. Komt zo veel mogelijk in één lijn met de bal en R2, bij een hoog geslagen bal in het buitenveld en neemt de tag up (blijf kijken naar de aangegooide bal vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk)
- e. Controleert ook na de vang de looper op het 1^e honk
- f. Neemt de actie van R2 op het 3^e honk bij een tag up, als de hoog geslagen bal vanaf de midvelder tot aan het gebied van de rechtsvelder komt

5. Honklopers op het 1^e, 2^e en 3^e honk (R1-R2-R3) > Sheets 32-35 <

PU

- Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij U1 verantwoordelijk is voor de honken
- Komt zoveel mogelijk in één lijn met de bal en R3, voor een eventuele tag up op het 3^e honk en neemt daarna bij een actie op de thuisplaat direct de juiste positie in

U1

- Kiest **positie C**
- Zorgt ervoor, bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, zoveel mogelijk in één lijn te komen met de bal en R2, voor een eventuele tag up op het 2^e honk (let op je positie, voor een aangooi vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk)
- Is verantwoordelijk voor de actie op het 3^e honk, als R2 doorgaat naar het 3^e honk
- Controleert ook na de vang de looper op het 1^e honk
- Zal ook de call op het 2^e honk moeten maken, als de slagman/honkloper naar het 2^e honk gaat

6. Honklopers op het 1^e en 3^e honk (R1-R3) > Sheets 36-40 <

PU

- Loopt na elke honkslag in principe, richting het 3^e honk en neemt daar de actie van R1 en kijkt daarbij al lopend naar de thuisplaat of deze aangeraakt wordt door R3
- Loopt echter bij een geslagen bal, waarbij de rechtsvelder naar links richting foutlijn loopt, richting het 1^e honk (U1 neemt dan R1 vanaf 1^e honk mee naar het 3^e honk) en kijkt daarbij al lopend naar de thuisplaat of deze aangeraakt wordt door R3 en of de slagman/honkloper het 1^e honk aanraakt
- Neemt in beide gevallen ook de thuisplaat
- Neemt de vangbal, waarbij de linksvelder en de rechtsvelder bewegen in de richting van de foutlijn
- Komt zoveel mogelijk in één lijn met de bal en R3, voor een eventuele tag up op het 3^e honk en neemt daarna, bij een actie op de thuisplaat direct de juiste positie in

U1

- Kiest **positie B** (ruim voor de gravelrand, voor een eventuele pick off van de pitcher en catcher op beide honken)
- Controleert ook na de vang de looper op het 1^e honk
- Zal bij een honkslag, op R1 moeten letten, of deze het 2^e honk aanraakt en eventueel de slagman/honkloper of deze het 1^e honk aanraakt, als PU op het 3^e honk staat
- Neemt eventueel R1 mee naar het 3^e honk, als PU richting 1^e honk loopt
- Zal ook de call op het 2^e honk moeten maken, als de slagman/honkloper naar het 2^e honk doorgaat

7. Honkloper op het 2^e honk (R2) > Sheets 41-46 <

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat
- b. Neemt de vangbal, waarbij de linksvelder of de rechtsvelder beweegt in de richting van de foutlijn
- c. Kijkt of de slagman/honkloper het 1^e honk aanraakt, als op een geslagen bal R2 in een rundown situatie tussen 2^e en 3^e honk terecht komt, assisteer dan eventueel U1 op het 3^e honk
- d. Neemt de actie op het 3^e honk bij een tag up, als de hoog geslagen bal rechts van de midvelder tot aan het gebied van de linksvelder komt

U1

- a. Kiest **positie C**, (ruim van de gravelrand af, voor een eventuele pick off van de pitcher of catcher en een steelpoging)
- b. Neemt de actie op het 3^e honk bij een steelpoging
- c. Komt zo veel mogelijk in één lijn met de bal en de honkloper, bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, voor de tag up (blijf kijken naar de aangegooide bal vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk)
- d. Neemt de actie op het 3^e honk bij een tag up, als de hoog geslagen bal vanaf de midvelder tot aan het gebied van de rechtsvelder komt
- e. **Neemt de acties op het 1^e en 3^e honk bij situaties in het binnenveld, waarbij de aangooi naar het 1^e honk gaat en R2 naar het 3^e honk loopt**

8. Honklopers op het 2^e en 3^e honk (R2-R3) > Sheets 47-50 <

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij U1 verantwoordelijk is voor de honken
- b. Komt zoveel mogelijk in één lijn met de bal en R3, voor een eventuele tag up op het 3^e honk en neemt daarna bij een actie op de thuisplaat direct de juiste positie in

U1

- a. Kiest **positie B**
- b. Zorgt ervoor, bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, zoveel mogelijk in één lijn te komen met de bal en R2, voor een eventuele tag up op het 2^e honk (let op je positie, voor een aangooi vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk)
- c. Is verantwoordelijk voor de call op het 3^e honk, als R2 van het 2^e honk doorgaat naar het 3^e honk
- d. Zal ook de call op het 2^e honk moeten maken, als de slagman/honkloper naar het 2^e honk gaat

9. Honkloper op het 3^e honk (R3) > Sheets 51-55 <

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat
- b. Komt zoveel mogelijk in één lijn met de bal en R3, voor een eventuele tag up op het 3^e honk en neemt daarna bij een actie op de thuisplaat direct de juiste positie in

U1

- a. Kiest **positie B** (ruim voor de gravelrand, voor een eventuele pick off van de pitcher en catcher)
- b. Neemt alle acties op de honken

10. Nuttige tips

- Communicatie naar elkaar, zowel visueel als communicatief is erg belangrijk
- Zorg dat je in de juiste positie staat om de call te maken, ook al zal je daarbij rond een honk of thuisplaat meer moeten bewegen (eventueel ook op foutgebied)
- Als je uiteindelijk een beslissing neemt, in of uit, goed of fout, dan sta je op dat moment stil
- Werk de gehele wedstrijd aan je timing. Neem nooit een beslissing te vroeg
- Als er bij een pick off géén poging wordt gedaan om de looper uit te tikken, maak dan geen call
- Houd altijd de bal in de gaten, de bal brengt je in de meeste gevallen bij de spelsituatie
- Hoog geslagen ballen in het binnenveld worden door de scheidsrechter beoordeeld, die in de handschoen kijkt (visueel contact met elkaar is wel noodzakelijk)
- Zorg ervoor dat wanneer je in positie B staat, je de tweede honkman, al kijkend over je linkerschouder, kunt zien (normale situatie)
- Zorg ervoor dat wanneer je op positie C staat, je de korte stop, al kijkend over je rechterschouder, kunt zien (normale situatie)
- Staan spelers 'in' om een play op thuis te spelen, ga dan vanuit positie B, iets meer naar 'buiten' (rechts naast de 2^e honkman en 2 meter erachter)
- Rundown situaties probeer je met twee scheidsrechters te beoordelen, waarbij ieder een helft van de honkafstand heeft. De scheidsrechter die aan de kant staat van de veldspeler die gaat tikken, neemt de beslissing
- Wordt een collega door diverse spelers en/of coaches belaagd, zorg er dan voor dat je als collega tussenbeide komt en de betreffende scheidsrechter van de situatie wordt weggenomen