



CONNECT TO THE GAME

Methodiek voor honkbalscheidsrechters

2 UMPIRE MECHANICS 2023

Stuurgroep Honkbal, KNBSB

Datum: januari 2023

Versie: 1.0

Auteur: RR

Deze handleiding van de 2UM is vastgesteld door de Stuurgroep 2023. De meest recente en dus geldige versie van de handleiding is te vinden op www.knbsb.nl/officials/downloads/

Inhoudsopgave

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

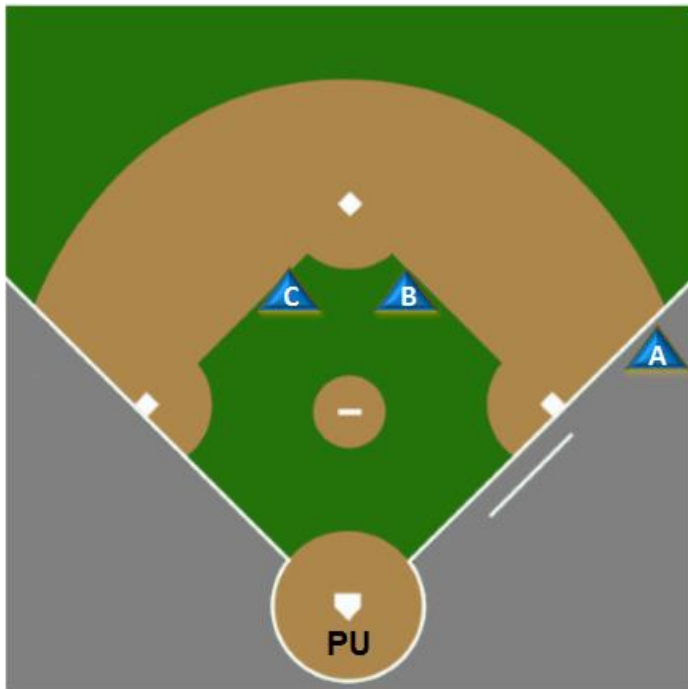
Inleiding

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 in het **blauw**. Achter de hoofdpunten staan de sheets aangegeven van de WBSC.

Het gaat hierbij 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 gebruik de beste methode.

De in **paars** gearceerde delen zijn belangrijk om door te nemen

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)

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 en in het rechtsveld als U1 *niet* op positie A staat
- e. Neemt de call bij alle hoog geslagen ballen in het binnenveld
- 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 dugout
- h. Volgt de slagman/honkloper in verband met de één meter lijn
- i. Neemt bij geen honken bezet, als U1 uitgaat, de call van het 1^e honk en is daarna verantwoordelijk voor alle andere honken
- j. Neemt alle plays op de thuisplaat en let hierbij goed op het ontvangen van de bal en de positie van de catcher bij de foutlijn
- k. 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
- l. Houdt de binnenkomende loper in de gaten, als de (slagman)/honkloper de mogelijke derde uit wordt (Time play)
- m. 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 twee meter achter de 1^e honkman, of als deze in staat, 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, enigszins van het 1^e honk richting buitenveld of foutgebied gaat en je kan in de handschoen kijken.
- f. Gaat in sommige gevallen als er hoog geslagen ballen bij het 1^e honk komen, het veld in waarbij de vangbal en de eventuele play op het 1^e honk voor PU zijn
- g. Besluit om uit te gaan, vanuit positie A, op een hoog geslagen bal richting het buitenveld tussen de midvelder (voor/achter) en het foutgebied naast de rechtsvelder, of een line-drive tussen de 1^e honkman en de foutlijn (blijf in het buitenveld totdat alle acties voorbij zijn)
- h. 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 richting midveld) > Let op als R1 richting 3^e honk gaat
- i. 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 op het 1^e honk. Wacht tot de honkloper geheel terug is op het honk, alvorens te callen
- j. Staat, als het 3^e honk bedreigd wordt, op positie C (voorkeur)
- k. Staat, bij volle honken op positie C (voorkeur) om van hieruit alle drie de honken beter te benaderen
- l. Neemt, als hij in de diamond staat, alle hoge ballen in het buitenveld van de linksvelder tot aan de rechtsvelder voor en achter
- m. Let op schijn, vooral bij een looper op het 1^e honk, slagman raakt de bal voor de tweede keer, checkswing en looper te vroeg los bij tag up

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

PU

- a. Neemt alle goed/fout beslissingen tot het 1^e honk
- b. Neemt alle hoge ballen in het buitenveld, als U1 op A staat, van de midvelder t/m het linker foutgebied
- c. Komt, het binnenveld in, enkele passen voorwaarts, in de richting van het 1^e honk
- d. Volgt, als U1 uitgaat, de slagman/honkloper naar het 1^e honk en kijkt of hij dit honk aanraakt en blijft deze, rond de heuvel, volgen over alle honken
- e. **Neemt de actie op het 3^e honk als de slagman/honkloper daar naar onderweg is, als deze de bal heeft geslagen tussen midvelder en de linker foutlijn (i.v.m. mogelijk rimming van U1)**
- f. 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 in bepaalde gevallen 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, tussen de midvelder (voor/achter) t/m het rechter foutgebied
- c. Loopt bij elke honkslag naar de binnenzijde of aan de buitenzijde (rimming) van de diamond, richting 2^e honk
- d. Zou in zeer bijzondere gevallen als PU naar het 3^e honk gaat, de thuisplaat over kunnen nemen, nadat hij niet te ver is uitgegaan.

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

PU

- 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
- Loopt na een groundbal in het binnenveld richting heuvel/1^e honk
- 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
- Loopt na elke honkslag in principe, richting het 3^e honk en neemt daar de actie van R1
- Loopt echter bij een geslagen bal, waarbij de rechtsvelder richting foutlijn loopt, richting het 1^e honk (U1 neemt dan R1 vanaf 1^e honk mee naar het 3^e honk)
- Neemt in beide gevallen ook de thuisplaat
- Neemt de play op het 1^e honk bij een terugkerende R1, bij vangballen tussen de midvelder t/m het rechter foutgebied

U1

- Kiest **positie B** (ruim voor de gravelrand, voor een eventuele pick off van de pitcher en catcher)
- Draait bij een pick off snel zijn hoofd richting 1^e honk, loopt nog wat richting foutlijn, om een nog beter zicht te krijgen op de tag
- Stapt, bij een mogelijk dubbelspel, snel richting heuvel, maakt de actie op het 2^e honk, om ook de actie op het 1^e honk te maken
- 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
- 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 (blijf ruim van de lijn T-2 af)
- Zal eventueel R1 meenemen naar het 3^e honk, als PU richting 1^e honk loopt

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

PU

- Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, U1 is verantwoordelijk voor de honken
- Neemt de vangbal, waarbij de linksvelder of de rechtsvelder beweegt in de richting van de foutlijn
- Neemt, bij een hoog geslagen bal de call en de actie van R2 op het 3^e honk bij een tag up, als de linksvelder zich naar de foutlijn begeeft
- Is alert om te assisteren op het 3^e honk bij een eventuele rundown

U1

- Kiest **positie C**, (ruim voor de gravelrand, voor een eventuele pick off van de pitcher of catcher op beide honken en een steelpoging naar het 3^e honk)
- 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 gegooid worden (ga richting 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 van het 2^e honk
- e. Controleert ook na de vang de looper op het 1^e honk
- f. Neemt, bij een hoog geslagen bal, de actie van R2 op het 3^e honk bij een tag up, als de bal vanaf de linksvelder tot aan de rechter foutlijn komt (stel je ruim richting 3^e honk op, om een voorsprong op R2 te nemen)

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

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 (verlengde 3-T)

U1

- a. Kiest **positie C**
- b. 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 van het 2^e honk
- c. Is verantwoordelijk voor alle acties op het 3^e honk, als R2 doorgaat naar het 3^e honk
- d. Controleert ook na de vang de looper op het 1^e honk
- e. Zal ook de call op het 2^e honk moeten maken, als de slagman/honkloper naar het 2^e honk gaat

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

PU

- a. Loopt na elke honkslag in principe, richting het 3^e honk en neemt daar de eventuele actie van R1 op het 3^e honk en kijkt daarbij al lopend naar de thuisplaat of deze aangeraakt wordt door R3
- b. 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
- c. Neemt in beide gevallen ook weer de thuisplaat
- d. Neemt de vangbal, waarbij de linksvelder en de rechtsvelder bewegen in de richting van de foutlijn
- e. 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 (verlengde 3-T)

U1

- a. Kiest **positie B** (ruim voor de gravelrand, voor een eventuele pick off van de pitcher of catcher op beide honken)
- b. Controleert na de vang de looper op het 1^e honk

- c. Zal bij een honkslag, op R1 moeten letten of deze het 2^e honk aanraakt en als PU naar het 3^e honk gaat, op de slagman/honkloper of deze het 1^e honk aanraakt
- d. Neemt R1 mee naar het 3^e honk, als PU richting 1^e honk loopt
- e. Zal ook de call op het 2^e honk moeten maken, als de slagman/honkloper door gaat naar het 2^e honk

6. 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, assisteert dan eventueel U1 op het 3^e honk

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 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 eventueel naar het 3^e honk loopt**
- c. Neemt de actie op het 3^e honk bij een steelpoging
- 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 van het 2^e honk, maar daarbij ook de actie van R2 op het 3^e honk**

7. 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 (verlengde 3-T)

U1

- a. Kiest **positie B**
- b. 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 van het 2^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

8. 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 (verlengde 3-T)

U1

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

9. 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 daarna 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 actie
- 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. Neem niet te vroeg de call, maar stem af met je collega (wie staat er het beste voor)
- 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