



CONNECT TO THE GAME

Methodiek voor honkbalscheidsrechters

3UM 2020

Stuurgroep Honkbal, KNBSB

Datum: april 2020

Versie: 3.0

Auteur: RR

Deze handleiding van de 3UM 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

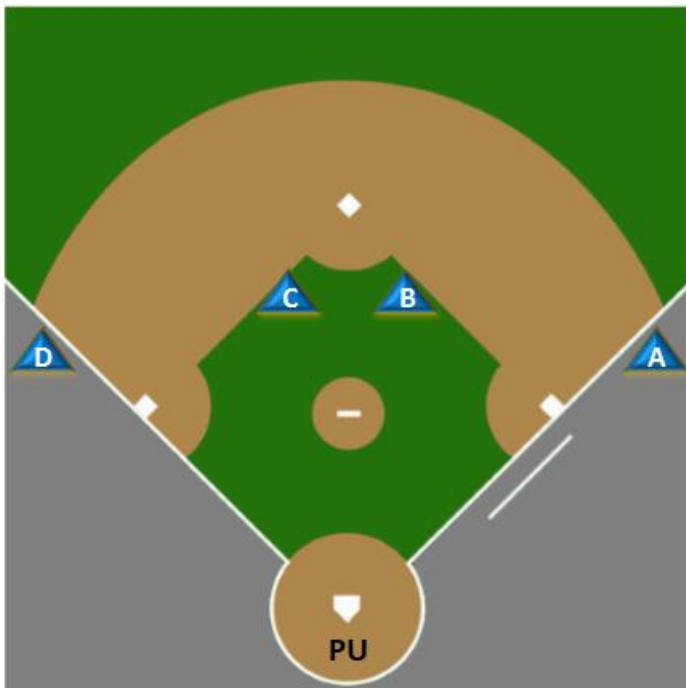
Inleiding	2
1. Algemene instructies	3
2. Geen honklopers op de honken > Sheets 03-09 <	4
3. Honkloper op het 1 ^e honk (R1) > Sheets 10-18 <	5
4. Honklopers op het 1 ^e en 2 ^e honk (R1-R2) > Sheets 19-26 <	6
5. Honklopers op het 1 ^e , 2 ^e en 3 ^e honk (R1-R2-R3) > Sheets 27-31 <	6
6. Honklopers op het 1 ^e en 3 ^e honk (R1-R3) > Sheets 32-38 <	7
7. Honkloper op het 2 ^e honk (R2) > Sheets 39-50 <	8
8. Honklopers op het 2 ^e en 3 ^e honk (R2-R3) > Sheets 51-58 <	9
9. Honkloper op het 3 ^e honk (R3) > Sheets 59-61 <	10
10. Nuttige tips	11

Inleiding

Dit document geeft inzicht in alle honkbalsituaties tijdens de 3UM ([3 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 of B

U3 > (Umpire 3rd base) Positie B, C of D

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's ('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 zijn voor U1 en U3 een handreiking om ook te reageren op hun volgende positie.

PU

- a. Bedenkt voordat de bal wordt geworpen, welke acties er plaats kunnen vinden, (signalen aan je collega's geven)
- b. Beoordeelt slag en wijd
- c. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen tot het 1^e of 3^e honk
- d. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen tot de foutpaal, als U1 of U3, *niet*, op respectievelijk positie A of D staan
- e. 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, als U1 en U3 niet op respectievelijk A of D staan
- f. Neemt alle beslissingen over wel of geen vangbal nabij de backstop tot aan het eind van de dugout
- g. Neemt bij geen honken bezet, als U3 uitgaat, het 3^e honk
- 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, mits U1 thuis overneemt
- i. Let op schijn, geraakt werper, slagman raakt de bal voor de tweede keer, checkswing, loper te vroeg los bij tag up op 3^e honk en alle situaties op thuis
- j. Houdt de binnenkomende loper in de gaten, als de slagman/honkloper de mogelijke derde uit wordt (Time play)
- k. Zorgt ervoor dat hij op ieder moment zijn collega's kan assisteren

U1

- a. Bedenkt voordat de bal wordt geworpen, welke acties er plaats kunnen vinden, (signalen oppakken van PU en signaleren naar U3 wat jij gaat doen)
- b. Staat op positie A bij geen honken bezet minimaal twee meter achter de 1^e honkman, of als deze in staat, minimaal vier meter achter het 1^e honk
- c. Staat op positie A bij het 1^e honk bezet en een pick off situatie waarbij de 1^e honkman op zijn honk staat, net naast de lijn van de aangegooide bal van de pitcher en één meter van de foutlijn af
- d. Neemt alle beslissingen op het 1^e honk, tenzij hij uitgaat (probeer niet 'vast' te staan, maar anticipeer op de actie)
- e. 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)

- f. Bij hoge ballen in het buitenveld is U1 leidend aan U3
- g. 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
- h. Besluit om uit te gaan, vanuit positie A, op een hoog geslagen bal in het buitenveld tussen de midvelder (voor/achter) en het foutgebied naast de rechtsvelder, of een line-drive tussen de 1^e honkman en de foullijn (blijf in het buitenveld totdat alle acties voorbij zijn)
- i. Gaat het binnenveld in of gaat rimmen (bal links van de honklijn 1-2), zodat een beslissing genomen kan worden op het 1^e of 2^e honk
- j. Concentreert zich bij een pick-off, tot R1 geheel terug is op het honk, alvorens te callen
- k. (Zou eventueel vanuit het binnenveld, bij zeer moeilijk te vangen ballen in het buitenveld, richting de bal kunnen lopen, waarbij U3 direct het binnenveld in moet richting 2^e honk)
- l. 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

U3

- a. Bedenkt voordat de bal wordt geworpen, welke acties er plaats kunnen vinden, (signalen oppakken van PU en signaleren naar U1 wat jij gaat doen)
- b. Staat op positie D minimaal twee meter achter de 3^e honkman, of als deze in staat, minimaal vier meter achter het 3^e honk
- c. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen vanaf het 3^e honk tot aan de foutpaal vanuit positie D (tenzij hij uit moet wijken voor de bal of een velder, dan neemt PU de call over)
- d. Bij hoge ballen in het buitenveld is U1 leidend aan U3
- e. Neemt de call vanuit positie D, als de hoog geslagen bal in de buurt van het 3^e honk komt en geef de 3^e honkman en korte stop de ruimte
- f. Besluit om uit te gaan, vanuit positie D, op een hoog geslagen bal in het buitenveld rechts van de midvelder en het foutgebied naast de linksvelder, of een line-drive tussen de 3^e honkman en de foullijn (blijf in het buitenveld totdat alle acties voorbij zijn)
- g. Gaat direct richting 2^e honk (positie B of rimmen), als er geen honklopers zijn, bij elke niet hoog geslagen bal in het binnen- en buitenveld en op (hoog) geslagen ballen in het buitenveld waarop U1 uitgaat. Hierbij zullen de beslissingen op het 2^e en 3^e honk voor U3 zijn
- h. Rimt ook bij een honkslag richting 2^e honk (bal rechts van de honklijn 3-2)
- i. Kijkt bij een dubbelspel op het 2^e honk, of R1 reglementair zijn actie uitvoert en heeft daarna ook de taak om bij een onreglementair opgebroken dubbelspel, de slagman/honkloper uit te geven
- j. (Zou eventueel vanuit het binnenveld, bij zeer moeilijk te vangen ballen in het buitenveld, richting de bal kunnen lopen, waarbij U1 direct het binnenveld in moet richting 2^e honk)
- k. 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 03-09 <

PU

- a. Neemt alle goed/fout beslissingen tot het 1^e en 3^e honk
- b. Komt, het binnenveld in, enkele passen voorwaarts, in de richting van het 1^e honk
- c. Volgt de slagman/honkloper naar het 1^e honk en kijkt of hij dit honk aanraakt, als U1 uit gaat en keert daarna terug naar de thuisplaat, als de slagman/honkloper zeker het 2^e honk bereikt
- d. Zorgt dat hij bij het 3^e honk staat, (U3 uit, bal in het linksveld/midveld), als de slagman/honkloper, daarnaar onderweg is en maakt de call of assisteert U1 bij een rundown

U1

- a. Kiest **positie A**
- b. Gaat, als U3 uitgaat of vaststaat, bij elke goed geslagen bal richting het 2^e honk en controleert het aanraken van het 1^e honk
- c. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) en het foutegebied naast de rechtsvelder

U3

- a. Kiest **positie D**
- b. Gaat bij elke goed geslagen bal, direct richting het 2^e honk om daar eventueel een beslissing te nemen
- c. Kijkt naar U1 om te zien of deze het initiatief neemt om naar het buitenveld te gaan om een hoge bal te beoordelen en komt daarna snel richting 2^e honk
- d. Gaat zelf uit bij een hoog geslagen bal rechts van de midvelder en het foutegebied naast de linksvelder
- e. Neemt het 2^e en 3^e honk, als PU richting het 1^e honk gaat (U1 gaat uit)

3. Honkloper op het 1^e honk (R1) > Sheets 10-18 <

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 de call
- e. Loopt na een geslagen bal, achter U1 aan als deze uit gaat en kijkt of de slagman/honkloper het 1^e honk aanraakt en keert terug naar de thuisplaat
- f. Neemt een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foutelijn

U1

- a. Kiest **positie A**
- b. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) tot aan het foutegebied links van de rechtsvelder
- c. Gaat bij een honkslag richting thuisplaat, als PU richting 3^e honk gaat, maar kijkt eerst of de slagman/honkloper het 1^e honk aanraakt

U3

- a. Kiest **positie B**, dicht bij de grasrand
- b. Volgt de aangooi van de achtervanger als er wordt gestolen en stapt iets richting 2^e honk, om vandaar uit de beste positie in te nemen
- c. Kijkt bij een dubbelspel op het 2^e honk, of R1 reglementair zijn actie uitvoert en heeft daarna ook de taak om bij een onreglementair opgebroken dubbelspel, de slagman/honkloper uit te geven

- d. Neemt ook de eventuele calls op het 2^e en 3^e honk als U1 is uitgegaan en PU richting 1^e honk loopt
- e. Neemt de calls bij hoge ballen in het buitenveld, rechts van de midvelder tot de linksvelder (voor/achter) (U3 kijkt eerst of U1 uitgaat)

4. Honklopers op het 1^e en 2^e honk (R1-R2) > Sheets 19-26 <

PU

- a. Beoordeelt alle ballen langs de foullijn van het 3^e honk
- b. **Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, U1 en U3 zijn verantwoordelijk voor de honken**
- c. Kijkt naar de slagman/honkloper of deze het 1^e honk aanraakt, als U1 uitgaat
- d. Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foullijn
- e. Is alert om te assisteren op het 3^e honk bij een eventuele rundown

U1

- a. Kiest **positie A**
- b. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) en het foutegebied links naast de rechtsvelder
- c. Gaat bij elke honkslag richting 2^e honk. De mogelijkheid bestaat dat de slagman/honkloper doorgaat naar het 2^e honk. Beslissingen op het 1^e en 2^e honk zijn voor U1 (beslis dit niet te snel, wacht eerst de situatie af of dit mogelijk is)

U3

- a. Kiest **voorkeurspositie C**
- b. Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 3^e honk
- c. Neemt de calls bij hoge ballen in het buitenveld, rechts van de midvelder tot de linksvelder (voor/achter) (U3 kijkt eerst of U1 uitgaat)
- d. Neemt de call 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 niet te snel richting 3^e honk, maar richting heuvel en kijk naar de catcher)
- e. **Kijkt bij een hoog geslagen bal in het buitenveld naar de tag up op het 2^e honk. Probeert zoveel mogelijk in één lijn te komen met de bal en R2 en neemt ook de call op het 3^e honk van R2**
- f. Probeer in deze situatie in het verlengde van 2-3 te komen op foutegebied achter het 3^e honk, lukt dat niet let dan op je positie, voor een aangooi vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk
- g. Heeft de beslissing op alle honken als U1 bij een hoog geslagen bal uitgaat (loop hierbij naar de heuvel)

5. Honklopers op het 1^e, 2^e en 3^e honk (R1-R2-R3) > Sheets 27-31 <

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij de collega's verantwoordelijk zijn voor de honken
- b. Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foullijn
- c. Komt zoveel mogelijk in één lijn met de bal en de honkloper, voor een eventuele tag up, op een hoog geslagen bal in het buitenveld
- d. Neemt daarna direct bij een actie op de thuisplaat de goede positie in (In de meeste gevallen in het verlengde van het 3^e honk en thuisplaat)

U1

- a. Kiest **positie A**
- b. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) en het foutegebied naast de rechtsvelder
- c. Heeft alle acties op en rond het 1^e honk (let op de tag up bij hoge ballen ver in het buitenveld)
- d. Komt bij elke honkslag richting 2^e honk. De mogelijkheid bestaat dat de slagman/honkloper doorgaat naar het 2^e honk, beslissingen op het 1^e en 2^e honk zijn voor U1 (beslis dit niet te snel, wacht eerst de situatie af). U3 neemt in dit geval R1 van het 1^e honk mee naar het 3^e honk

U3

- a. Kiest **positie B** (iets meer naar de heuvel om eerder bij het 3^e honk te komen)
- b. Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder en de linksvelder
- a. Neemt de beslissing op het 3^e honk, als R1 van het 1^e honk, op een honkslag naar het 3^e honk loopt (U1 sluit eventueel aan bij het 2^e honk, met de slagman/honkloper)
- b. Kijkt bij een hoog geslagen bal in het buitenveld naar de tag up op het 2^e honk. Probeer zoveel mogelijk in één lijn te komen met de bal en R2 en neemt ook de call op het 3^e honk van R2
- c. Probeer in deze situatie in het verlengde van 2-3 te komen op foutegebied achter het 3^e honk, lukt dat niet let dan op je positie, voor een aangooi vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk
- d. Heeft de beslissing op alle honken als U1 bij een hoog geslagen bal uitgaat (loop hierbij naar de heuvel)

6. Honklopers op het 1^e en 3^e honk (R1-R3) > Sheets 32-38 <

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij de collega's verantwoordelijk zijn voor de honken
- b. Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foullijn
- c. Komt zoveel mogelijk in één lijn met de bal en de honkloper, voor een eventuele tag up, op een hoog geslagen bal in het buitenveld
- d. Neemt daarna direct bij een actie op de thuisplaat de goede positie in (In de meeste gevallen in het verlengde van het 3^e honk en thuisplaat)

U1

- a. Kiest **positie A**

- b. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) en het foutegebied naast de rechtsvelder
- c. Komt bij elke honkslag richting 2^e honk. De mogelijkheid bestaat dat de slagman/honkloper doorgaat naar het 2^e honk. Beslissingen op het 1^e en 2^e honk zijn voor U1 (beslis dit niet te snel, wacht eerst de situatie af). U3 neemt in dit geval R1 van het 1^e honk mee naar het 3^e honk

U3

- a. Kiest **positie B** (iets meer naar de heuvel om eerder bij het 3^e honk te komen)
- b. Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder en de linksvelder
- c. Gaat bij een honkslag mee met R1 van het 1^e honk naar het 3^e honk, waarbij de call op het 3^e honk voor U3 is (kom in een goede positie van de aangooi). U1 neemt in dit geval de slagman/honkloper mee naar het 2^e honk

7. Honkloper op het 2^e honk (R2) > Sheets 39-50 <

PU

- a. **Blijft bij alle honkslagen bij de thuisplaat**
- b. Neemt bij 0 en 1 uit de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de rechtsvelder beweegt in de richting van de foutelijn (U1 op B)
- c. Kijkt bij 0 en 1 uit of de slagman/honkloper het 1^e honk aanraakt, als op een geslagen bal R2 van het 2^e honk in een run down situatie tussen het 2^e en het 3^e honk terecht komt
- d. Neemt bij 2 uit de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foutelijn (U1 op A en U3 op C)

U1

- a. Kiest bij 0 en 1 uit **positie B**, dicht bij de grasrand
- b. Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 1^e honk
- c. Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder (voor/achter) en de rechtsvelder (voor/achter)
- d. Zorgt ervoor, bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, om 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)
- e. Gaat over op het twee-man systeem, als U3 uit gaat (dan is ook de spelactie van R2 op het 3^e honk voor U1)
- f. Kiest bij 2 uit **positie A**
- g. Is dan alleen verantwoordelijk voor de spelacties op het 1^e honk
- h. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) en het foutegebied naast de rechtsvelder

U3

- a. Kiest bij 0 en 1 uit **positie D**
- b. Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 3^e honk

- c. Gaat uit bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, rechts van de midvelder en het foutegebied van de linksvelder
- d. Zorgt ervoor, om bij een steelpoging van R2, niet in de lijn van de aangooi van de catcher te staan, maar komt naast het honk in de lijn 2-3
- e. Kiest bij 2 uit **voorkeurspositie C**
- f. Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 3^e honk

8. Honklopers op het 2^e en 3^e honk (R2-R3) > Sheets 51-58 <

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij de collega's verantwoordelijk zijn voor de honken
- b. Neemt bij 0 en 1 uit de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de rechtsvelder beweegt in de richting van de foutelijn (U1 op B)
- c. Kijkt bij 0 en 1 uit of de slagman/honkloper het 1^e honk aanraakt, als op een geslagen bal R2 van het 2^e honk in een run down situatie tussen het 2^e en het 3^e honk terecht komt
- d. Neemt bij 2 uit de call in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foutelijn (U1 op A en U3 op B)
- e. Komt zoveel mogelijk in één lijn met de bal en de honkloper, voor een eventuele tag up, op een hoog geslagen bal in het buitenveld
- f. Neemt daarna direct bij een actie op de thuisplaat de goede positie in (In de meeste gevallen in het verlengde van het 3^e honk en thuisplaat)

U1

- a. Kiest bij 0 en 1 uit **positie B**
- b. Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder (voor/achter) en de rechtsvelder (voor en achter)
- c. Zorgt ervoor, bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, om 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)
> Uitzondering kan een bal diep in het rechtsveld zijn, waarbij U1 op de lijn 1^e en 2^e honk blijft en aangeeft dat U3 de tag up op het 2^e honk neemt, communicatie noodzakelijk<
- d. Gaat over op het twee-man systeem, als U3 uit gaat (dan is ook de spelactie van R2 op het 3^e honk voor U1)
- e. Kiest bij 2 uit **positie A**
- f. Is dan alleen verantwoordelijk voor de spelacties op het 1^e honk
- g. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor en achter) en het foutegebied naast de rechtsvelder

U3

- a. Kiest bij 0 en 1 uit **positie D**
- b. Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 3^e honk

- c. Gaat uit op een hoog geslagen bal in het buitenveld, rechts van de midvelder en het foutegebied van de linksvelder
- d. Zorgt ervoor om bij een pick off van de catcher, niet in de lijn van de aangooi van de catcher te staan, maar komt naast het honk in de lijn 2-3
- d. Kiest bij 2 uit **positie B** (iets meer naar de heuvel om eerder bij het 3^e honk te komen)
- e. Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 3^e honk

9. Honkloper op het 3^e honk (R3) > Sheets 59-61 <

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij de collega's verantwoordelijk zijn voor de honken
- b. Komt zoveel mogelijk in één lijn met de bal en de honkloper, voor een eventuele tag up, op een hoog geslagen bal in het buitenveld
- c. Neemt daarna direct bij een actie op de thuisplaat de goede positie in (In de meeste gevallen in het verlengde van het 3^e honk en thuisplaat)

U1

- a. Kiest **positie A**
- b. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) en het foutegebied naast de rechtsvelder
- c. Komt direct richting het 2^e honk en neemt de acties op het 1^e en 2^e honk, als U3 uit gaat

U3

- a. Kiest **positie D**
- b. Loopt onmiddellijk, bij elke geslagen bal, richting 2^e honk en neemt de acties op het 1^e en 2^e honk, als U1 uit gaat
- c. Gaat uit op een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder en het foutegebied van de linksvelder

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 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)
- Als U3 door een geslagen bal 'vast' staat, dan zorgt U1 dat hij zowel op het 1^e als op het 2^e honk een beslissing kan nemen (U1 komt dus direct richting 2^e honk)
- 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, dan zorgen de andere twee collega's ervoor dat de betreffende scheidsrechter van de situatie wordt weggenomen