



CONNECT TO THE GAME

Methodiek voor honkbalscheidsrechters

3 UMPIRE MECHANICS 2023

Stuurgroep Honkbal, KNBSB

Datum: januari 2023

Versie: 1.0

Auteur: RR

Deze handleiding van de 3UM 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	3
1. Geen honklopers op de honken > Sheets 03-09 <	6
2. Honkloper op het 1^e honk (R1) > Sheets 10-18 <	6
3. Honklopers op het 1^e en 2^e honk (R1-R2) > Sheets 19-26 <	7
4. Honklopers op het 1^e, 2^e en 3^e honk (R1-R2-R3) > Sheets 27-31 <	8
5. Honklopers op het 1^e en 3^e honk (R1-R3) > Sheets 32-38 <	9
6. Honkloper op het 2^e honk (R2) > Sheets 39-50 <	9
7. Honklopers op het 2^e en 3^e honk (R2-R3) > Sheets 51-58 <	10
8. Honkloper op het 3^e honk (R3) > Sheets 59-61 <	11
9. Nuttige tips	12

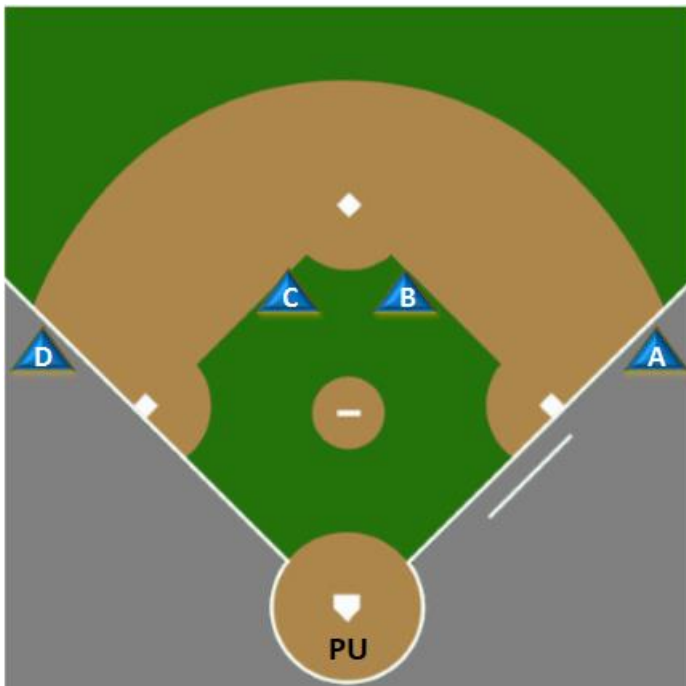
Inleiding

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 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 of B

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

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'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 fouthoek, als U1 of U3, *niet*, op respectievelijk positie A of D staan
- 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 fouthoek, als U1 en U3 niet op respectievelijk A of D staan
- g. Neemt alle beslissingen over wel of geen vangbal nabij de backstop tot aan het einde van de dugout
- h. Volgt de slagman/honkloper in verband met de één meter lijn
- i. Neemt bij geen honken bezet, als U1 of U3 uitgaat, de call van respectievelijk het 1^e of het 3^e honk
- 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 fouthoek, mits U1 thuis overneemt
- k. 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 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'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 twee meter achter de 1^e honkman, of als deze in staat, vier meter achter het 1^e honk op fouthoek
- c. Staat op positie A bij het 1^e honk bezet met een pick off situatie waarbij de 1^e honkman op zijn honk staat, links in de lijn van de aangegooide bal van de pitcher en één meter van de fouthoek
- 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. Neemt de call vanuit positie A, als de hoog geslagen bal, enigszins van het 1^e honk richting buitenveld of foutgebied gaat
- g. Bij hoge ballen in het buitenveld is U1 leidend aan U3
- 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 foutlijn (blijf in het buitenveld totdat alle acties voorbij zijn)
- i. Komt naar binnen of gaat rimmen (bal links van de honklijn 1-2), als U3 uit gaat of een honkloper meeneemt naar het 3^e honk, 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. Neemt de thuisplaat over met een loper R3 en PU verlaat de thuisplaat naar foutgebied om een vangbal te beoordelen
- 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

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 twee meter achter de 3^e honkman, of als deze in staat, vier meter achter het 3^e honk op foutgebied
- 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. Neemt de call vanuit positie D, als de hoog geslagen bal, enigszins van het 3^e honk richting buitenveld of foutgebied gaat
- e. Bij hoge ballen in het buitenveld is U1 leidend aan U3
- 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 foutlijn (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 2-3)
- 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

1. Geen honklopers op de honken > Sheets 03-09 <

PU

- Neemt alle goed/fout beslissingen tot het 1^e en 3^e honk
- Komt, het binnenveld in, enkele passen voorwaarts, in de richting van het 1^e honk
- Volgt, als U1 uitgaat de slagman/honkloper naar het 1^e honk en kijkt of hij dit honk aanraakt. Keert daarna terug naar de thuisplaat, als de slagman/honkloper zeker het 2^e honk bereikt
- Zorgt, als U3 uitgaat, dat hij bij het 3^e honk staat om eventueel U1 te assisteren bij een rundown

U1

- Kiest **positie A**
- 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
- Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) en het foutegebied naast de rechtsvelder

U3

- Kiest **positie D**
- Gaat bij elke goed geslagen bal, direct richting het 2^e honk om daar eventueel een beslissing te nemen
- 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
- Gaat zelf uit bij een hoog geslagen bal rechts van de midvelder en het foutegebied naast de linksvelder
- Neemt het 2^e en 3^e honk, als PU richting het 1^e honk gaat (U1 gaat uit)

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

PU

- Loopt iets richting het 3^e honk bij een steelpoging, om eventueel door te lopen naar het 3^e honk, als R1 daar naar onderweg is en maakt de actie
- Loopt na een grondbal in het binnenveld een paar stappen richting heuvel/3^e honk, voor een eventuele verkeerde aangooi op het 2^e honk
- 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
- Loopt na elke honkslag, in principe, richting het 3^e honk en neemt de call
- Loopt na een geslagen bal, achter U1 aan als deze uit gaat en kijkt of de slagman/honkloper het 1^e honk aanraakt en heeft de call op het 1^e honk, keert dan terug naar de thuisplaat
- Neemt een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foutelijn

U1

- Kiest **positie A**
- 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 loopt, maar kijkt eerst of de slagman/honkloper het 1^e honk aanraakt (loop parallel op met R1 vanaf het 2^e honk)

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

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

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, U1 en U3 zijn verantwoordelijk voor de honken
- b. Kijkt naar de slagman/honkloper of deze het 1^e honk aanraakt, als U1 uitgaat
- c. **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**
- d. 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) t/m het rechter foutgebied
- 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)
- d. **Gaat naar de thuisplaat, als PU richting 3^e honk loopt, maar kijkt eerst naar R1 voor de tag up en of de slagman/honkloper het 1^e honk heeft aangerakt**

U3

- a. Kiest **voorkeurspositie C**
- b. Is in eerste instantie 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 bij een honkslag de loper R2 en eventueel R1 mee naar het 3^e honk (U1 neemt slagman/honkloper eventueel mee naar het 2^e honk)
- e. 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)
- f. 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
- g. Kijkt, alleen maar bij een hoog geslagen bal waarbij de linksvelder richting foutlijn loopt, naar de tag up van R2 en laat de play op het 3^e honk over aan PU. Het 1^e en 2^e honk zijn dan voor U3

- h. Probeer bij een diepe honkslag, in het verlengde van 2-3 te komen op foutegebied achter het 3^e honk, om een call te maken op R1 of de slagman/honkloper. Lukt dat niet let dan wel op je positie, voor een aangooi vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk
- i. Heeft de beslissing op alle honken als U1 bij een hoog geslagen bal uitgaat (loop hierbij naar de heuvel)

4. 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 U1 en U3 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 foutelijn
- c. 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 A**
- b. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) t/m het rechter foutegebied
- c. Heeft alle acties op en rond het 1^e honk
- d. Heeft ook, bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, de eventuele tag up van R1 en de play op het 2^e honk (loop richting 2^e honk)
- e. Komt bij elke honkslag richting 2^e honk (beslis dit niet te snel, wacht eerst de situatie af). 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. U3 neemt in dit geval R1 van het 1^e honk mee naar het 3^e honk

U3

- a. Kiest **positie C**
- 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 bij een diepe honkslag, in het verlengde van 2-3 te komen op foutegebied achter het 3^e honk, om een call te maken op R1 of de slagman/honkloper. Lukt dat niet let dan wel 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)

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

PU

- Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij de collega's verantwoordelijk zijn voor de honken
- Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt 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 (verlengde 3-T)

U1

- Kiest **positie A**
- Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) t/m het rechter foutgebied
- Komt bij elke honkslag richting 2^e honk (beslis dit niet te snel, wacht eerst de situatie af). 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. U3 neemt in dit geval R1 van het 1^e honk mee naar het 3^e honk

U3

- Kiest **positie B** (iets meer naar de heuvel om eerder bij het 3^e honk te komen)
- Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder en de linksvelder
- 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

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

PU

- Blijft bij alle honkslagen bij de thuisplaat
- 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 foutlijn (U1 op B)
- 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
- Neemt bij 2 uit de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foutlijn (U1 op A en U3 op C)

U1

- Kiest bij 0 en 1 uit **positie B**, dicht bij de grasrand
- Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 1^e honk
- Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder (voor/achter) en de rechtsvelder (voor/achter)
- 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 uitgaat (dan is ook de spelactie van R2 op het 3^e honk voor U1)
- f. Kiest bij 2 uit **positie A**
- g. Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 1^e honk
- h. Neemt de slagman/honkloper mee naar het 2^e honk, als U3 met R2 mee loopt
- i. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) t/m het rechter foutgebied

U3

- a. Kiest bij 0 en 1 uit **positie D**
- b. Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 3^e honk (let op! Ook als U1 de tag up neemt van R2)
- c. Gaat uit bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, rechts van de midvelder en het foutgebied 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 op foutgebied in de lijn 2-3
- e. Kiest bij 2 uit **voorkeurspositie C**
- f. Is in eerste instantie verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 3^e honk
- g. Neemt bij een honkslag R2 mee naar het 3^e honk (U1 neemt slagman/honkloper mee)

7. 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 foutlijn (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 foutlijn (U1 op A en U3 op B)
- 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 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 zijn ook de spelacties van R2 en R3 op het 3^e honk voor U1)
- e. Kiest bij 2 uit **positie A**
- f. Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 1^e honk

- g. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor en achter) t/m het rechter foutgebied
- h. Neemt de slagman/honkloper mee naar het 2^e honk, als U3 met R2 mee loopt

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 foutgebied 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 op foutgebied in de lijn 2-3
- e. Kiest bij 2 uit **positie B** (iets meer naar de heuvel om eerder bij het 3^e honk te komen)
- f. Is in eerste instantie verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 3^e honk
- g. Neemt bij een honkslag R2 mee naar het 3^e honk (U1 neemt slagman/honkloper mee)

8. 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 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 A**
- b. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor/achter) t/m het rechter foutgebied
- c. Komt direct richting het 2^e honk en neemt de acties op het 1^e en 2^e honk, als U3 uitgaat

U3

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

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 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
- Houdt 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)
- 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. 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, dan zorgen de andere twee collega's ervoor dat de betreffende scheidsrechter van de situatie wordt weggenomen