

# Communicatie Honkbalscheidsrechters en Scorers 2024

## Inhoudsopgave

a.	Begin van de wedstrijd (Plate Conference) .....	2
b.	Vangbal op goed/fout gebied .....	2
c.	Wel of geen vangbal .....	3
d.	Binnenhoog (Infield Fly) .....	3
e.	Uitwijken .....	3
f.	Uittikken, niet uittikken (Tag) .....	4
g.	Van het honk af (Off The Bag) .....	4
h.	Schijn (Balk) .....	4
i.	Hinderen en obstructie (Interference and Obstruction) .....	5
j.	Opzettelijk laten vallen bal (Intentional Dropping) .....	5
k.	Toekennen van honken .....	5
l.	Homerun .....	6
m.	Punt scoort wel/niet (Timeplay) .....	6
n.	Wilde worp of doorgeschoten bal .....	6
o.	Derde slagbal laten vallen .....	6
p.	2 <sup>e</sup> handeling .....	7
q.	Onopzettelijk geraakt werper .....	7
r.	Opzettelijk geraakt werper .....	7
s.	Checkswing .....	7
t.	Bezoeken (Mound Visits) .....	8
u.	Wisselen van spelers .....	8
v.	Uit het veld sturen van speler/coaches .....	9
w.	Indienen van een protest .....	9
x.	Onderbreking of staken van een wedstrijd .....	10
y.	Algemeen .....	10

Tijdens de wedstrijd zullen er vanaf het veld verschillende situaties plaatsvinden, waarbij de scorers, die vaak in een bepaalde ruimte zitten, op de hoogte gebracht moeten worden door de scheidsrechter. Veel gebeurt dit via gebarentaal, wat voor iedereen zichtbaar is en omdat de uitspraken van de umpires nauwelijks te horen zijn. Om eenduidig te zijn is het een vereiste om dit voor alle partijen (collega scheidsrechters, scorers, beide teams en het publiek) zou eenvoudig en duidelijk mogelijk te houden.

Hieronder zijn een aantal situaties omschreven, waarbij er een taak voor de Umpire en de Scorer is weggelegd:

**R1, R2, R3 = lopers op de honken**  
**U1 = Umpire 1<sup>e</sup> honk**

**BR = Batter Runner**  
**U2 = Umpire 2<sup>e</sup> honk**

**PU = Plate Umpire**  
**U3 = Umpire 3<sup>e</sup> honk**

## **a. Begin van de wedstrijd (Plate Conference)**

### *Situatie*

- Bij het begin van elke wedstrijd zal er door PU contact moeten worden gezocht met de scorers om de wedstrijd officieel te starten
- Mochten er in de 'Line Ups' wissels zijn dan zal er contact worden gezocht met elkaar

### *Umpire*

- PU zal bij de 'Plate Conference' vragen of er wissels zijn en controleert de 'Line Ups' van beide teams (eerst thuisspelend). Als deze beiden goed zijn kan de wedstrijd beginnen
- Nadat de laatste bal naar het 2<sup>e</sup> honk is gegooid door de catcher steekt PU één van zijn armen omhoog (eventueel met een zwaaiende beweging) naar de scorers en wacht op het teken van de scorers om de wedstrijd te starten
- Mochten er wissels zijn dan wuift PU met zijn hand naar boven om contact met de scorers te krijgen en loopt naar de backstop

### *Scorer*

- Als PU zijn arm omhoog steekt, zal de scorer daarna zijn duim omhoog steken ter bevestiging dat de wedstrijd kan starten
- Mocht er bij de scorers toch een probleem zijn, dan aangeven met verticale bewegende gekruiste armen voor (overleg)
- Als er overleg gewenst is, naar de backstop gaan om met PU te spreken (wijs met wijsvinger naar beneden)

## **b. Vangbal op goed/fout gebied**

### *Situatie*

- Hoge bal dicht bij de foullijn

### *Umpire*

- Constateert of de bal is aangeraakt op/boven goed of fout gebied en geeft dit aan met linker- of rechterarm gestrekt, gevolgd door de 'out call' met rechts.

### *Scorer*

- Noteert de 'catch', gevangen op goed of fout gebied

### **c. Wel of geen vangbal**

#### *Situatie 1*

- Bal wel gevangen zeer dicht bij de grond

#### *Umpire*

- Maakt tweemaal een out beweging en roept tweemaal 'That's a Catch'

#### *Scorer*

- Noteert de situatie, met of zonder uitroepteken!

#### *Situatie 2*

- Bal niet gevangen zeer dicht bij de grond

#### *Umpire*

- Maakt tweemaal een safe beweging en roept tweemaal 'No Catch'

#### *Scorer*

- Noteert de situatie

### **d. Binnenhoog (Infield Fly)**

#### *Situatie*

- Umpires geven van tevoren aan als deze situatie zich kan voordoen, door de rechterhand richting de linkerschouder of de rechterhand richting de klep van de pet te brengen, waarbij 0 uit (vuist bij schouder of vlakke hand bij pet), of 1 uit wordt aangegeven.

#### *Umpire*

- Brengt op het moment dat de hoog geslagen bal zijn hoogste punt heeft bereikt, de rechterarm (met wijsvinger) omhoog en roept daarbij 'Infield Fly' of 'Infield Fly, If Fair'.
- Houdt de arm iets langer in de lucht, zodat de scorer dit ook kan waarnemen.

#### *Scorer*

- Noteert de situatie.

### **e. Uitwijken**

#### *Situatie*

- Een loper wijkt van zijn, op dat moment zijnde loopbaan, af

#### *Umpire*

- Geeft eerst de speler uit en maakt daarna een horizontale omtrekkende beweging, heen en weer, met de arm
- Het hangt af van de positie van de loper (links of rechts in het looppad) of dit met de linker- of rechterarm gebeurt

#### *Scorer*

- Noteert de situatie

## f. Uittikken, niet uittikken (Tag)

### Situatie 1

- Een looper wordt uitgetikt door een velder

### Umpire

- Wijst met de linker arm gestrekt, gevolgd door de 'Out Call' met de rechterhand. Roept 'On The Tag, He's Out!'.

### Scorer

- Noteert de situatie

### Situatie 2

- Een looper wordt niet uitgetikt door een velder

### Umpire

- Maakt een safe call, daarna een vlakke linkerhand 30 cm evenwijdig voor de borst, waarbij de vlakke rechterhand tussen de linkerhand en de borst, van boven naar beneden beweegt. Roept 'No Tag'

### Scorer

- Noteert de situatie

## g. Van het honk af (Off The Bag)

### Situatie

- De honkman moet van zijn honk af om de bal te pakken of is te vroeg van zijn honk bij een gedwongen loop situatie voordat hij de bal heeft, waarbij de looper safe is. (Kan op alle honken inclusief thuisplaat voorkomen)

### Umpire

- Geeft eerst het 'safe' teken en daarna een veggende beweging naar rechts of links (de richting waar de honkman zich van het honk begeeft), met twee handen en de handpalmen open en roep daarbij 'He's Off The Bag'
- Let op! Dit gaat alleen op, als de honkman het honk los moet laten om de bal te pakken. Als de honkloper al eerder het honk heeft bereikt en daarna laat de honkman zijn honk los, dan alleen een 'Safe Call' aangeven (het verschil tussen een fout en een honkslag/door de vorige slagman verder gebracht)

### Scorer

- Noteert de situatie

## h. Schijn (Balk)

### Situatie:

- De pitcher maakt een onreglementaire beweging

### Umpire:

- PU roept zonder te wijzen 'That's A Balk'
- U1, U2 en/of U3 Wijzen met de rechterarm (wijsvinger) naar de pitcher en roepen daarbij 'That's a Balk'
- Wijst daarna naar de betreffende honklopers en naar het honk waar zij recht op hebben (zie k)

### Scorer:

- Noteert de situatie

## **i. Hinderen en obstructie (Interference and Obstruction)**

### *Situatie*

- Hinderen en Obstructie van zowel de aanvallende partij als de verdedigende partij
- Bij hinderen slagman of loper is het spel dood, in sommige andere gevallen kan het resultaat van de spelactie reglementair van belang zijn, wees hierop alert (uitgestelde beslissing)

### *Umpire*

- Wijst met links naar betreffende speler en maakt een vuist met links voor het lichaam en pakt met rechts de linker pols vast. Roept hierbij 'Interference' of 'Obstruction' (wel of niet door een 'Out Call' of uitgestelde beslissing)

### *Scorer*

- Wacht de gehele situatie af en kijkt waar de lopers zich na de situatie bevinden. Bij onduidelijkheden, neem dan contact op met PU bij de backstop (wijs met wijsvinger naar beneden) en noteert de situatie

## **j. Opzettelijk laten vallen bal (Intentional Dropping)**

### *Situatie*

- Voorbeeld: R1, geslagen line drive naar korte stop, deze vangt de bal maar laat hem daarna opzettelijk vallen. Gooit de bal naar het 2<sup>e</sup> honk, waarbij de 2<sup>e</sup> honkman de bal naar het 1<sup>e</sup> honk gooit, om een dubbelspel te maken

### *Umpire*

- Geeft een time out teken en haalt denkbeeldig 2x met de rechterhand een bal uit de linkerhand
- Wijst met links naar de BR en maak met rechts een 'Out Call' (BR is uit)
- Wijst vervolgens met links naar R1 en naar het 1<sup>e</sup> honk (R1 keert terug naar zijn oorspronkelijke honk)

### *Scorer*

- Noteert de vangbal voor de slagman

## **k. Toekennen van honken**

### *Situatie*

- Als bij een situatie een overthrow plaatsvindt of bij een geslagen bal een velder in onbespeelbaar gebied stapt of valt na de vang

### *Umpire*

- Beweegt met twee handen boven het hoofd nadat de bal het speelveld heeft verlaten of een speler vangt een bal en stapt/valt daarna in onbespeelbaar gebied. Roept 'Time'. Wijst vervolgens met de rechterarm eerst naar de loper en vervolgens naar het toegekende honk, zonder dat de loper kan worden uitgemaakt. Als er meerdere lopers zijn, wordt begonnen bij de loper die zich het dichtst bij de thuisplaat bevindt. Voor lopers die reglementair de thuisplaat krijgen toegewezen roept de umpire: 'You, Score', voor andere lopers wordt het honk aangegeven (bijvoorbeeld: 'You, Second Base')

### *Scorer*

- Wacht de gehele situatie af en kijk waar de lopers zich na de situatie bevinden. Bij onduidelijkheden, neem dan contact op met PU bij de backstop (wijs met wijsvinger naar beneden) en noteert de situatie

## I. Homerun

### Situatie

- De bal wordt direct over het hek geslagen of komt tegen de foutpaal

### Umpire

- Maakt eventueel een signaal voor een goed geslagen bal (met de arm gestrekt, wijzend naar goed gebied)
- Maakt een ronddraaiende beweging met de rechter- of linkerarm en wijsvinger boven het hoofd

### Scorer

- Noteert de situatie

## m. Punt scoort wel/niet (Timeplay)

### Situatie

- Tijdens een volgende situatie valt het punt eerder als de 3<sup>e</sup> uit

### Umpire

- Wijst duidelijk twee keren op/naar de thuisplaat, gevolgd door een keer te wijzen naar de perstribune (c.q. waar de scorers zich bevinden) als de looper over de thuisplaat komt, bij het wel toekennen van het punt. Roept daarbij 'That Run Scores, That Run Scores (wijzend naar de thuisplaat) en 'Score That Run (wijzend naar de perstribune). Doe dit nogmaals als de gehele situatie voorbij is en kijk naar de scorer.
- Beweegt zijn armen verticaal kruislings voor het gezicht, bij het niet toekennen van het punt. Roept daarbij 'No Run, No Run'. Doe dit nogmaals als de gehele situatie voorbij is en kijk naar de scorer
- Controleert bij de scorer of de signalen zijn overgekomen

### Scorer

- Geeft een sein aan PU als het begrepen is (duim omhoog) of als het niet duidelijk is (verticale bewegende gekruiste armen voor).
- Als er overleg gewenst is, naar de backstop gaan om met PU te spreken (wijs met de wijsvinger naar beneden)

## n. Wilde worp of doorgeschoten bal

### Situatie

- De bal, die gegooid wordt door de pitcher naar de catcher wordt een wilde worp of doorgeschoten bal, als een looper een honk verder kan gaan.
- De tekens die hiervoor gegeven worden, is slechts een interpretatie van PU en een advisering aan de scorers.

### Umpire

- Laat met zijn rechterhand achter zijn rug 1 of 2 vingers zien
- Positie 1 = Pitcher = Wilde Worp (niet te blokken door de catcher), of positie 2 = Catcher = Doorgeschoten Bal (wel te blokken door de catcher).

### Scorer

- Noteert de situatie

## o. Derde slagbal laten vallen

### Situatie

- 1<sup>e</sup> honk niet bezet, of R1 met twee uit, catcher laat derde slagbal vallen

### Umpire

- Wijst met gestrekte rechterarm horizontaal naar buiten

### Scorer

- Noteert de situatie

## **p. 2<sup>e</sup> handeling**

### *Situatie*

- Dubbelspel, actie 6-4-3. De 2<sup>e</sup> honkman heeft de nul op het 2<sup>e</sup> honk gemaakt en wil vervolgens naar het 1<sup>e</sup> honk gooien, maar bij het verplaatsen van de bal uit de handschoen heeft de 2<sup>e</sup> honkman geen goede grip en valt de bal op de grond

### *Umpire*

- Geeft de uit op het 2<sup>e</sup> honk door tweemaal een 'Out' beweging te maken en geeft hiermee aan dat de uit op het 2<sup>e</sup> honk correct is en dat het vallen van de bal een 2<sup>e</sup> handeling is

### *Scorer*

- Noteert de actie op het 2<sup>e</sup> honk en die van de BR

## **q. Onopzettelijk geraakt werper**

### *Situatie*

- De Slagman wordt geraakt door de geworpen bal van de pitcher, nadat hij heeft geprobeerd de bal te ontwijken

### *Umpire*

- Geeft time out met beide armen omhoog en wijst naar het 1<sup>e</sup> honk met de linker gestrekte arm
- Loopt vervolgens mee tussen de pitcher en de SH richting 1<sup>e</sup> honk, waar U1 de BR opvangt en hem verder mee neemt naar het 1<sup>e</sup> honk (Kijk in verschillende gevallen naar de lichaamstaal van de BR of naar de pitcher of je bij deze handeling alert moet zijn)

### *Scorer*

- Noteert de situatie

## **r. Opzettelijk geraakt werper**

### *Situatie*

- Meestal is er al eerder iets voorgevallen tijdens de wedstrijd, tussen spelers van beide teams. Pitcher gooit opzettelijk geraakt werper

### *Umpire*

- a) Loopt het veld in richting de heuvel en geeft d.m.v. te wijzen naar beide dugouts, allebei de teams een waarschuwing. Hiermee wordt bedoeld dat bij de eerstvolgende opzettelijke geraakt werper (van beide teams) de betreffende pitcher direct uit het veld wordt gestuurd
- b) Loop naar de pitcher en stuur hem direct het veld uit (Uitzondering, kijk goed hoe de situatie is)

### *Scorer*

- a) Neem kennis van de situatie
- b) Noteer de situatie

## **s. Checkswing**

### *Situatie*

- De slagman doet wel of niet een poging om naar de bal te slaan maar houdt dan in

### *Umpire*

- PU kan zelf beoordelen of het een poging is om te slaan of kan dit aan de opposite umpire vragen (rechtshandige slagman U1, linkshandige slagman U3)
- Stap van de catcher af en wijs met je linkerarm naar de betreffende umpire en roep 'Did He Go'
- U1 of U3 zullen een 'Safe' teken of een 'Out' teken geven en roepen 'He did', or 'He Did Not'

### *Scorer*

- Noteer de call van U1 of U3

## **t. Bezoeken (Mound Visits)**

### *Situatie*

- Een coach, manager of veldspeler brengt een bezoek aan de werper

### *Umpire*

- Zodra er een bezoek wordt gemaakt, noteert hij het bezoek om zo het aantal over de wedstrijd bij te houden
- Houdt in de gaten of het bezoek reglementair plaatsvindt en ook wordt beëindigd
- Na het bezoek, informeert hij eerst de veldpartij van het totaal aantal bezoeken dat zij tot dan hebben gehad
- Zoekt contact met de scorers om het aantal bezoeken te communiceren (in het geval van een bezoek door een veldspeler is dit om verwarring te voorkomen)

### *Scorer*

- Geeft een sein aan PU als het begrepen is (duim omhoog) of als het niet duidelijk is (verticale bewegende gekruiste armen voor)

## **u. Wisselen van spelers**

### *Situatie*

- Spelers die worden vervangen aangeven aan de scorer

### *Umpire*

- Laat betreffende nieuwe binnenvelders zich omdraaien naar de scorer, zodat het rugnummer gelezen kan worden
- Als een speler als velder al op zijn positie staat, kan volstaan worden met het wijzen naar de gewisselde speler en vervolgens, door het gebruik van de vingers, op een goed zichtbare achtergrond, het rugnummer aan te geven. Geef eerst het eerste getal aan (linker), daarna het tweede getal (rechter)
- Het wisselen van posities van velders, wordt ook aangegeven met het wijzen naar de betreffende spelers

### *Scorer*

- Geeft een sein aan PU als het begrepen is (duim omhoog) of als het niet duidelijk is (verticale bewegende gekruiste armen voor)
- Als er overleg gewenst is, naar de backstop gaan om met PU te spreken (wijs met wijsvinger naar beneden)



## **v. Uit het veld sturen van speler/coaches**

### *Situatie*

- Speler of coach wordt uit het veld gestuurd (zichtbaar)
- Idem, maar dan vanuit een dugout (onzichtbaar)
- Gevolg is het inzetten van wisselers (zie u)

### *Umpire*

- Zal duidelijk boven het hoofd, met de arm en de wijsvinger een wegstuur beweging maken (ook verbaal laten horen, 'You're Out Of The Game')
- Brengt de manager op de hoogte van de uitgestuurde speler
- Betreffende scheidsrechter, noteert de reden, wat is gezien, gehoord, etc., welke inning, aantal uit, welke honken bezet en de count van de slagman in verband met vermelding in het rapport
- Als dit een 'onzichtbare' speler is of meerdere spelers, zal er overleg kunnen zijn bij de backstop met de scorer. Uiteraard ook voor de wissels

### *Scorer*

- Geeft een sein aan PU als het begrepen is (duim omhoog) of als het niet duidelijk is (verticale bewegende gekruiste armen voor).
- Als er overleg gewenst is, naar de backstop gaan om met PU te spreken (wijs met wijsvinger naar beneden). Ook de scorer zal de inning, hoeveel uit, honken bezet en de count noteren

## **w. Indienen van een protest**

### *Situatie*

- Een protest wordt ingediend door de coach/manager met betrekking tot de spelregels en/of de reglementen
- Binnen 15 minuten na de wedstrijd moet bij de scheidsrechters kenbaar gemaakt worden of het in de wedstrijd ingediend protest wordt doorgezet. (Binnen 45 minuten na de wedstrijd zal aangevraagd moeten worden met het invullen van het formulier)

### *Umpire*

- Maakt, naar de scorer, met zijn wijsvinger een letter 'P' in spiegelbeeld en wijst daarna naar de dugout van de partij die het protest indient
- PU noteert waartegen geprotesteerd wordt, welke inning, aantal uit, welke honken bezet zijn en de count van de slagman
- Mocht het protest ingetrokken worden, informeer de scorer dan direct (verdere werkzaamheden kunnen dan gestopt worden door de scorer)

### *Scorer*

- Geeft een sein aan PU als het begrepen is (duim omhoog) of als het niet duidelijk is (verticale bewegende gekruiste armen voor)
- Als er overleg gewenst is, naar de backstop gaan om met PU te spreken (wijs met wijsvinger naar beneden). Ook de scorer zal de inning, hoeveel uit, honken bezet en de count noteren

## x. Onderbreking of staken van een wedstrijd

### *Situatie*

- De wedstrijd wordt onderbroken door de weersomstandigheden of door een technisch mankement
- De wedstrijd wordt gestaakt door onbespeelbaar veld, benchclearing of anderzijds

### *Umpire*

- Zal bij een onderbreking van een wedstrijd, de scorer zo snel mogelijk inlichten d.m.v. hem te attenderen bij de backstop te komen
- Laat duidelijk weten wat de verwachte tijd van hervatting is of dat de wedstrijd definitief gestaakt is
- Als bekend is volgens de reglementen wanneer de wedstrijd geldig is, zal moeten worden overgespeeld, uitgespeeld of opnieuw zal moeten worden vastgesteld, contact met de scorer zoeken

### *Scorer*

- Ga naar de backstop om de beslissing van PU aan te horen (wijs met wijsvinger naar beneden)

## y. Algemeen

- In sommige gevallen is het voor PU slecht te zien of de scorer naar hem kijkt i.v.m. het weerkaatsende glas waar tegenaan gekeken wordt
- Soms wordt ook getwijfeld of de scorer nu naar PU kijkt of naar zijn laptop
- Voorkom dat er te veel mensen in de speakers cabine komen, dit leidt alleen maar af
- Laat één van de scorers regelmatig kijken naar de PU, i.v.m. de seinen die hij geeft. Bijvoorbeeld bij een verkeerde count of verkeerd aantal uit geeft PU aan wat het wel moet zijn (het is voor PU vervelend als er regelmatig niet gekeken wordt)
- PU heeft een belangrijke taak om de scorer op de hoogte te houden van allerlei situaties