

Samenvatting Scorer 1

In dit document wordt een samenvatting gegeven van opleiding 'Scorer 1'. Er wordt beschreven hoe de diverse velden op een scorekaart moeten worden ingevuld en wat de scoretekens betekenen. Daar waar "slagman" wordt vermeld, kan ook "slagvrouw" worden gelezen.

Invullen van de slagvolgorde

Naam van de vereniging	Pos	Lid Nr.	#	1

Lidnummer
Shirt nummer

Positie in het veld ACHTERNAAM en voornaam speler voluit (vb: JANSEN Jan)

Invullen van de scorekaart

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1
2	ASTEN van Albert	DK3V238	3	1
				3e honk 1e honk
				2e honk 1e honk

Einde van de inning

Het einde van een inning wordt aangegeven met een dikke schuine streep onder het vierkant van de laatste slagman die reglementair zijn slagbeurt voltooid heeft.

Daarna vullen we onder de inning het aantal gescoorde punten in net als het totaal aantal gescoorde punten tot en met de gespeelde inning.

Totaal per inning	
Totaal	

K	
63	
F9	
	BB

Wissels

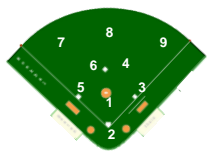
Bij een werper wissel wordt aan de kant van de slagpartij een dikke horizontale streep geplaatst met de uiteinden een stukje omhoog, een bootje. Dit wordt altijd gezet BOVEN de eerste slagman die de nieuwe werper tegenover zich krijgt. Wanneer een nieuwe werper wordt ingezet, wordt met een andere kleur verder gescoord.

In de slagvolgorde wordt de naam van de nieuwe werper / velder / slagman op de volgende regel geschreven waar dit van toepassing is. Achter deze nieuwe naam schrijven we in welke inning de wissel heeft plaatsgevonden. Dit kan zijn 1/# of 2/#, waarbij # het nummer van de inning is.

Als er een nieuwe slagman in de wedstrijd komt, komt er voor zijn slagbeurt een verticale streep te staan. Zijn positie wordt dan pinch hitter.

De wissel van een veldspeler wordt aan de andere kant van de scorekaart aangegeven met een dikke horizontale streep. Denk eraan dat dit ook een wissel aan slag tot gevolg heeft / heeft gehad en daar een verticale streep staat.

Posities in het veld / posities voor honkslagen



- 1 = werper (pitcher)
 - 2 = achtervanger (catcher)
 - 3 = eerste honkman
 - 4 = tweede honkman
 - 5 = derde honkman
 - 6 = korte stop
 - 7 = linksvelder
 - 8 = midvelder
 - 9 = rechtsvelder
- PH = pinch hitter
PR = pinch runner

Scoretekens bij het slaan, op honk komen en punten scoren

†	Eénhonkslag					
†	Tweehonkslag	Zet het honkslagteken direct in het tweedehonk vakje				
†	Driehonkslag	Zet het honkslagteken direct in het derdehonk vakje				
HR	Homerun	Zet de letters HR direct in het thuishonk vakje				
BB	Vier wijd, "base on balls"					
IBB	Opzettelijk vier wijd, "intentional base on balls"					
HP	Geraakt werper, "hit by pitch"					
64 BB	Velderskeus, "fielders choice"; vermeld de actie waarop dit betrekking heeft.	<table border="1"> <tr><td>E6T</td></tr> <tr><td>BB</td></tr> <tr><td>FC</td></tr> <tr><td>64</td></tr> </table> Scoor ook velderskeus als de uit niet wordt gemaakt vanwege een fout.	E6T	BB	FC	64
E6T						
BB						
FC						
64						
FC 64	Drie slag – wilde worp, "wild pitch"					
K W/P	Drie slag – doorgeschoten bal, "passed ball"					
K P/B	Kortestop maakt een fout, "error"	<table border="1"> <tr><td>↑</td></tr> <tr><td>E6</td></tr> </table> Gebruik een pijltje als meer dan een honk wordt bereikt.	↑	E6		
↑						
E6						
E6	Kortestop mist vangkans, "error on fly ball"					
E6F	Derde honkman gooit verkeerd naar het eerste honk, "throwing error"					
E5T	Derde honkman gooit goed naar het eerste honk, maar eerste honkman laat de bal vallen.					
SE3	Midvelder mist een grondbal, waardoor een honkloper een extra honk kan opschuiven.	Zet een streepje om aan te geven dat de fout en de honkslag bij elkaar horen.				
E8 †	Hinderen door de achtervanger; slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk, "interference". Bij softbal is dit obstructie!	Dit telt als een fout voor de achtervanger.				
INT	Obstructie door de eerste honkman, "obstruction"	Dit telt als een fout voor de eerste honkman.				
OB3	Gestolen honk, "stolen base"					
SB BB	Foute aangooi van achtervanger naar kortestop bij een steelpoging, waardoor de looper van het eerste honk het derde honk kan bereiken	Zet een streepje om aan te geven dat de fout en het gestolen honk bij elkaar horen.				
E2T SB BB	Looper die het tweede honk probeert te stelen is in, omdat de tweede honkman de goede aangooi van de achtervanger laat vallen.					
CS 2E4 BB	Wilde worp, "wild pitch"					
WP †						

PB
BB
BK
BB
IP
BB
●

Doorgeschoten bal, "passed ball"
Schijn, "balk" (honkbal)
Onreglementaire worp, "illegal pitch" (softbal)
Punt gescoord

Ook voor honklopers geldt dat er situaties op kunnen treden, waarin de honkloper "**AUTOMATISCH**" uit is. Voorbeelden hiervan zijn:

- wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij is geraakt door een goed geslagen bal (inclusief binnenhoog), noteer het "uitgemaakt" voor de velder, die het dichtst bij de bal was. In dit geval wordt voor de slagman een honkslag genoteerd;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij te ver uitwijkt ten einde te voorkomen dat hij wordt uitgetikt, noteer het "uitgemaakt" voor de velder, die door de honkloper werd ontweken;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij een andere honkloper passeert, noteer het "uitgemaakt" voor de velder, die het dichtst stond bij de plaats waar het passeren plaatsvond;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens het hinderen van een velder, noteer dan het "uitgemaakt" voor de velder, die door de honkloper werd gehinderd; noteer voor de slagman een velderskeus.
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens "te vroeg los", noteer het "uitgemaakt" voor de velder die het honk dekt dat de looper te vroeg verliet

Scoretekens bij het uitgaan

K	Drie slag
K 23	Drie slag, achtervanger laat de bal vallen en gooit naar het eerst honk.
63	Slagman uit door aangooi van korte stop naar eerste honkman
3	Slagman uit door handeling eerste honkman
F9	Bal gevangen door de rechtsvelder, "fly"
L6	Line drive gevangen door de korte stop, "line out"
FF3	Bal gevangen door eerste honkman op fout gebied, "foul fly"
IF4	Uit door binnenhoog, tweede honkman vangt de bal, "infield fly"
SH 13	Opofferingsstootslag, slagman-honkloper gaat uit door aangooi van de werper naar de eerste honkman en minimaal een van de honklopers schuift op, "sacrifice hit"
SF9	Opofferingsslag, slagman-honkloper gaat uit door vangbal van de rechtsvelder; hierop wordt een punt gescoord. "sacrifice fly"
CS24 BB	Uit bij stelen, "caught stealing"
CS 14 56/BB	Loper ingesloten tussen tweede en derde honk, wordt uitgetikt door de korte stop, "caught stealing"
PO13 BB	Loper uit door aangooi van de werper naar de eerste honkman, "pick off"
64 BB	
43	Dubbelspel, twee nullen in één ononderbroken actie.

63
BB
F6

Tekens voor automatische nullen

Er zijn ook acties te noemen waar bij de slagman "**AUTOMATISCH**" uit is. Voorbeelden zijn:

- wanneer de slagman de bal slaat terwijl hij met een of twee voeten buiten het slagperk staat. Dit noemen we onreglementair slaan.
- wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij wordt geraakt door de door hemzelf geslagen bal
- wanneer de slagman wordt uitgegeven wegens hinderen van de achtervanger
- wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij niet in de juiste volgorde aan slag is gekomen (9.03 d)

2

In al deze gevallen wordt hetzelfde scoreteken gebruikt.