

Scorer 2

Februari 2019



Inhoudsopgave

<i>Inleiding</i>	5
<i>De officiële scorer</i>	6
<i>Hoe wordt men officiële scorer?</i>	6
<i>Waarom de scorekaart?</i>	7
<i>De scorekaart</i>	10
<i>Het invullen van de scorekaart vóór de wedstrijd</i>	11
<i>Het invullen van de scorekaart tijdens de wedstrijd</i>	13
<i>Scoretekens</i>	15
<i>De slagman gaat uit</i>	15
Uitgemaakt	15
Drie slag	16
Uit door vangbal	17
Uit door aangooi	17
<i>De honkloper gaat uit</i>	18
Uit door aangooi	18
Pick off	18
<i>Dubbelspel</i>	18
<i>Fouten</i>	19
<i>De slagman bereikt het eerste honk</i>	25
Honkslagen	25
<i>De honkloper bereikt een volgend honk</i>	29
<i>Oefening 1</i>	29
<i>Oefenwedstrijd 1</i>	31
<i>De slagman bereikt het eerste honk - vervolg</i>	33
Base on balls	33
Intentional base on balls	33
Hit by pitch	34
<i>Overige scoretekens</i>	34
Wild pitch	34

Passed ball	34
Balk / Illegal Pitch.....	36
Velderskeus.....	36
Acties die tegelijkertijd plaatsvinden.....	38
Gestolen honken en uit bij stelen.....	38
Opofferingsslagen	43
Appeal	45
<i>Verandering van werper en van slagman / veldspeler</i>	<i>45</i>
<i>Oefening 2</i>	<i>47</i>
<i>Oefenwedstrijd 2</i>	<i>50</i>
<i>Out by rule – ‘Automatische nullen’</i>	<i>52</i>
<i>Aangewezen slagman</i>	<i>55</i>
<i>Verkeerde slagman</i>	<i>58</i>
<i>Softbal</i>	<i>65</i>
Spelers	65
Aangewezen speler	66
Re-entry	68
Bloedregel.....	68
Speelduur / Tie-break	70
<i>Oefenwedstrijd 3</i>	<i>73</i>
<i>Rechter deel van de scorekaart</i>	<i>77</i>
Afkorting.....	77
<i>Hulp verleend</i>	<i>81</i>
<i>Examen 2007</i>	<i>83</i>
<i>Uitwerkingen oefeningen en oefenwedstrijden</i>	<i>86</i>
<i>Uitwerking oefening 1</i>	<i>87</i>
<i>Uitwerking oefenwedstrijd 1</i>	<i>88</i>
<i>Opmerkingen bij uitwerking van oefenwedstrijd 1</i>	<i>89</i>
<i>Uitwerking oefening 2</i>	<i>90</i>
<i>Uitwerking oefenwedstrijd 2</i>	<i>91</i>
<i>Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 1</i>	<i>92</i>

<i>Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 2</i>	93
<i>Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 1 – rechterzijde kaart</i>	94
<i>Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 2 – rechterzijde kaart</i>	95
<i>Uitwerking Examen 2007 – kant 1</i>	96
<i>Uitwerking Examen 2007 – kant 2</i>	97

Inleiding

Honk- en softbal zijn twee aan elkaar verwante team- en balsporten. Het zijn technisch en tactisch hoogstaande sporten die over de hele wereld worden gespeeld.

Tijdens de wedstrijd wordt volgens een vooraf door de coach vastgestelde slagvolgorde gespeeld. Deze wordt op papier bijgehouden, net als de vervangingen. En als we dan toch bezig zijn, tellen we ook de gescoorde punten, houden we bij hoeveel spelers er zijn uitgemaakt en noteren we de acties van de wedstrijd. Om dat allemaal te kunnen doen is een methode ontwikkeld die we scoren noemen.

In dit opleidingsmateriaal voor de opleiding 'Scorer 2' is de stof op een zodanige wijze vastgelegd, dat de stof in vier lessen van elk twee en een half uur kan worden behandeld. Elke les wordt afgesloten met een oefenwedstrijd als 'huiswerk'.

Iedereen kan aan deze opleiding deelnemen; het is niet noodzakelijk dat eerst 'Scorer 1' is gevolgd. In die opleiding worden de basis scoretekens behandeld, maar niet allemaal volledig uitgewerkt zoals we gewend zijn bij het scoren. Dat gebeurt in deze opleiding wel.

Als vervolg op deze opleiding is er nog de opleiding 'Scorer 3'. Als basis hiervoor is het diploma 'Scorer 2' vereist. Enige ervaring met scoren is zeker gewenst voor de moeilijkere onderwerpen die dan uitgelegd worden. Daarna kan men zich bij een goed resultaat opgeven om als official scorer voor de KNBSB te scoren bij de wedstrijden in de Hoofdklasse Honkbal en Golden League Softbal.

Voor zowel 'Scorer 2' als 'Scorer 3' worden examens afgenomen.

Om een en ander uit te leggen worden in deze opleiding de officiële regels aangehaald. Deze officiële regels zijn van een kader voorzien, om ze goed te kunnen onderscheiden van de overige tekst.

Alle nummers van spel- en scoreregels verwijzen naar de Officiële Scoreregels honkbal/softbal, de Officiële spelregels Honkbal en de Officiële spelregels Softbal (WBSC Official Rules of Softball), tenzij anders vermeld. Alle genoemde uitgaven kunnen via de KNBSB website (www.knbsb.nl) worden gedownload.

In het verleden maakten de Officiële Scoreregels deel uit van de Officiële spelregels Honkbal. Hierdoor komt het dat de nummering begint bij 9. Dit in tegenstelling tot Softbal, waar de scoreregels zijn opgenomen in Appendix 6. Bij de verwijzing naar Scoreregels wordt als bron de honkbalregels aangehouden, tenzij anders vermeld.

Waar in dit opleidingsmateriaal gebruik wordt gemaakt van 'hij' kan ook 'zij' worden lezen.

De officiële scorer

In de officiële spelregels Honkbal staat onder andere het volgende:

4.03 – Uitwisseling van line-up

Tien minuten voor het vastgestelde aanvangsuur van een wedstrijd moeten de scheidsrechters zich op het veld begeven, tenzij er vooraf is aangegeven dat de wedstrijd is uitgesteld of later zal aanvangen. Zij gaan dan naar de thuisplaat, waar de managers van beide teams zich bij hen moeten voegen:

- a. Eerst moet de manager van de thuisclub de line-up aan de plaatscheidsrechter overhandigen.
- b. Vervolgens moet de manager van de tegenpartij de line-up aan de plaatscheidsrechter overhandigen.
- c. Daarna bespreken de plaatscheidsrechter en de beide managers zo nodig de voor die wedstrijd vast te stellen grondregels, zoals bepaald in Regel 4.05.
- d. Zodra de line-up aan de plaatscheidsrechter is overhandigd, wordt de daarin opgegeven slagvolgorde definitief. Ook dienen op de line-up de veldposities van de spelers te zijn ingevuld. Wordt gebruik gemaakt van een aangewezen slagman dan dient te zijn aangegeven welke speler als aangewezen slagman fungeert. Zie Regel 5.11(a). Vervanging van spelers kan vanaf dat moment uitsluitend nog geschieden in overeenstemming met het in de spelregels ter zake invallers bepaalde.

Uit de hierboven aangehaalde spelregel volgt dat bij elke officiële wedstrijd een scorekaart moet worden bijgehouden. Het is dus wenselijk dat elke vereniging over een aantal personen kan beschikken die in staat zijn een wedstrijd te scoren. Deze opleiding wil in die behoefte voorzien.

Bij officiële wedstrijden in de Hoofdklasse Honkbal en Golden League softbal is een door de KNBSB aangewezen 'Officiële scorer' aanwezig. Bij deze wedstrijden wordt een 'line up' in veelvoud verstrekt, zodat het eigen team er een heeft, maar ook voor de plaatscheidsrechter, de coach van de tegenpartij en de officiële scorer.

Hoe wordt men officiële scorer?

Door eerst het 'Scorer 2' diploma te halen en daarna het 'Scorer 3' diploma. Met een diploma 'Scorer 2' op zak moet men in staat zijn een wedstrijd te scoren; men zal echter nog niet in staat zijn de scorekaart volledig uit te werken; daarvoor dient de 'Scorer 3' opleiding.

Waarom de scorekaart?

Deze vraag zou eenvoudig te beantwoorden kunnen zijn met: 'omdat het volgens de officiële spelregels moet'. Een wat meer genuanceerd antwoord is ook te geven, want:

- * de slagvolgorde moet vastliggen,
- * de gescoorde punten moeten worden genoteerd,
- * het aantal nullen (uitgemaakt) moet worden bijgehouden,
- * de situatie in het veld en op de honken moet steeds bekend zijn in verband met eventuele onderbrekingen, staking van de wedstrijd en bij protesten.

Als er toch een 'administratie' moet worden gevoerd, kan dit met wat meer werk zodanig gebeuren, dat het wedstrijdverloop en de diverse persoonlijke prestaties zijn af te lezen.

Uit de KNBSB Scoreregels komt het volgende:

9.00 DE OFFICIELE SCORER

9.01 OFFICIELE SCORER

- a. Een door het bestuur van de KNBSB voor dit doel samengestelde commissie of de plaatscheidsrechter zal zoveel mogelijk voor iedere competitie-, promotie-, degradatie- of beslissingswedstrijd, naast interland- en semi-interlandwedstrijden een officiële scorer aanwijzen. Alleen de scorer neemt beslissingen met betrekking tot het scoren; hij zal bijvoorbeeld aangeven of een slagman door een honkslag of fout op het eerste honk is gekomen. De officiële scorer zal zijn beslissingen door middel van handgebaren of een omroepinstallatie aan andere belanghebbenden kenbaar maken.

Na iedere wedstrijd, ook van opgeschorte en gestaakte wedstrijden (zie ook reglement van wedstrijden), vermeldt de scorer alle mogelijke gegevens op de scorekaart: wedstrijddatum, plaats waar gespeeld is, namen van de beide partijen en de scheidsrechter(s), de volledige score, alle individuele prestaties van de deelnemende spelers, opgemaakt volgens deze officiële scoreregels.

De officiële scorer zal ervoor zorgen, dat de volledig ingevulde scorekaart binnen 36 uur na afloop van iedere reglementaire wedstrijd bij het bondsbureau van de KNBSB is ingeleverd.

De officiële scorer moet alle beslissingen betreffende feitelijke beslissingen binnen 24 uur na de officiële afloop van de wedstrijd nemen. Daarna mag geen enkele feitelijke beslissing worden gewijzigd, tenzij het bestuur van de KNBSB een verzoek van de betrokken officiële scorer hiertoe inwilligt. Nooit mag de officiële scorer een beslissing nemen die in strijd is met de officiële scoreregels.

Toelichting

Onder feitelijke beslissingen worden hier verstaan beslissingen die genomen moeten worden betreffende verdiende punten en binnengeslagen punten.

- b. 1. De officiële scorer zal om uniformiteit in de wijze van scoren te bereiken, zich strikt houden aan de officiële scoreregels. De scorer heeft het recht zelf te beslissen in zaken, waarin deze officiële scoreregels niet voorzien. De scorer neemt geen beslissingen, die in tegenspraak zijn met de officiële spelregels of de beslissingen van de scheidsrechter(s).
2. Wanneer de teams wisselen voordat er drie man uit zijn, zal de officiële scorer onmiddellijk de scheidsrechter waarschuwen.

Honkbal - Alleen KNBSB

Wanneer de officiële scorer bemerkt dat, als gevolg van verkeerde toepassing van regel 5.11 (aangewezen slagman), de slagvolgorde van een team wordt gewijzigd, dient hij terstond de plaatscheidsrechter hierop attent te maken. De plaatscheidsrechter dient dan opdracht te geven de slagvolgorde zodanig te corrigeren, dat de juiste plaats van de spelers in de slagvolgorde wordt hersteld, zulks ingevolge het in regel 5.11 bepaalde.

Noot

Dit geldt uitsluitend voor verkeerde toepassing van regel 5.11. De situatie bij overtreding van regel 6.03.b (verkeerde slagman) blijft onveranderd als bepaald in regels 9.01 b.2. en 4.

3. De scorer zal, wanneer er protest wordt aangetekend, een rapport opstellen van de juiste situatie, waarop het protest betrekking heeft. Hij doet dit eveneens wanneer een wedstrijd wordt opgeschort of gestaakt. Hierbij zal hij onder andere de volgende gegevens vermelden: de score, het aantal nullen, de positie van alle eventueel aanwezige honklopers, het aantal slag en wijd van de slagman, de line-ups van beide teams en de namen van de spelers van elk team die uit de wedstrijd zijn gestuurd..

Noot

Het is belangrijk, dat een opgeschorte of gestaakte wedstrijd kan worden hervat met in het veld de situatie zoals die was toen de wedstrijd werd afgebroken. Wanneer wordt beslist dat een wedstrijd, waarbij is geprotesteerd, moet worden overgespeeld vanaf het moment van protesteren, zal dit eveneens moeten kunnen gebeuren vanuit de positie zoals die op het moment van het protest was.

4. De scorer mag de scheidsrechter noch de spelers van beide teams erop wijzen, dat één van de spelers niet volgens de slagvolgorde aan slag gaat.

-
- c. De scorer is een officiële vertegenwoordiger van de KNBSB en zal met respect en waardigheid worden behandeld. Hij heeft dezelfde rechten en plichten als iedere bondsfunctionaris. Hij zal van iedere belediging door een manager, coach, speler, verenigingsbestuurder of -lid met betrekking tot de uitoefening van zijn functie gedurende de wedstrijd gemaakt, aan het bestuur van de KNBSB mededeling doen.

De scorekaart

Pos	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS	RE	PO	A	E
		1																																	
		2																																	
		3																																	
		4																																	
		5																																	
		6																																	
		7																																	
		8																																	
		9																																	
		10																																	
Totaal per inning																																			
Totaal																																			
Wedstrijd																																			
Gespeeld te																																			
Datum																																			
Wedstrijd nummer																																			

In deze opleiding wordt een aangepaste scorekaart gebruikt van 6 innings in verband met de leesbaarheid tijdens de opleiding. Daarnaast is het uitwerken van de kolommen RBI-PO-A-E lesmateriaal voor 'Scorer 3'. Om die reden zijn deze kolommen op de scorekaart behorend bij deze opleiding weggelaten.

9.03 DE OFFICIELE SCOREKAART (Aanvullende regels)

- a. Op de scorekaart zal de officiële scorer de naam van iedere speler vermelden, net als zijn veldpositie(s) en volgorde waarin iedere speler aan slag komt of aan slag gekomen zou zijn als de wedstrijd is beëindigd voordat hij aan slag is gekomen.

Noot

Als een speler tijdelijk op een andere positie wordt ingezet (zes-mans binnenveld of vier-mans buitenveld) noteer dat dan niet als een nieuwe positie voor de betrokken speler.

Het invullen van de scorekaart vóór de wedstrijd

Op de pagina hiervoor staat een afdruk van de scorekaart. Stap voor stap volgt de uitleg wat waar ingevuld moet worden voordat de wedstrijd kan beginnen.

Een scorekaart bestaat altijd uit twee kanten; er spelen tenslotte twee verenigingen tegen elkaar. Van beide verenigingen worden de gegevens bijgehouden.

We beginnen met de wedstrijdgegevens. Het is zinvol de zijde van de kaart waar ook de wedstrijdgegevens worden ingevuld voor de thuisspelende vereniging te gebruiken.

Wedstrijd	:		
Gespeeld te	:		
Datum	:	Wedstrijd nummer	

Dan gaan we de slagvolgorde invullen. Hiervoor zijn de nummers 1 t/m 9 al voorgedrukt.

Naam van de vereniging

Pos			Lid Nr.		#

Positie in het veld

ACHTERNAAM en voornaam speler voluit

Lidnummer

Shirt nummer

Veldposities worden internationaal met dezelfde nummers aangegeven:

(nummer = positie in het Nederlands (Engelse term – Engelse afkorting))

1 = werper (pitcher - P)

2 = achtervanger (catcher - C)

3 = eerste honkman (first baseman – 1B)

4 = tweede honkman (second baseman – 2B)

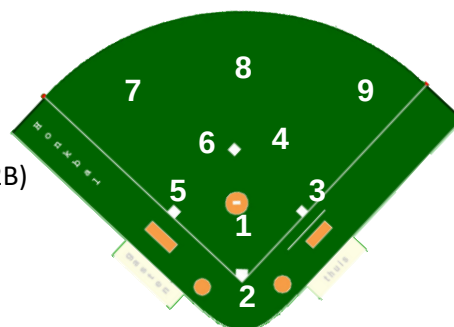
5 = derde honkman (third baseman – 3B)

6 = korte stop (shortstop - SS)

7 = linksvelder (left fielder - LF)

8 = midvelder (center fielder - CF)

9 = rechtsvelder (right fielder - RF)



In de tekening is te zien wie waar staat. Zorg dat je deze posities van buiten kent!

Bij het invullen beginnen we te schrijven op de bovenste regel in het linker vakje. Dit geeft ons de mogelijkheid om bij een veldwissel steeds een vakje verder naar rechts te gaan en duidelijk bij te houden op welke positie een speler staat.

Geen veldposities, maar wel aanduidingen die we ook in de kolommen posities kunnen schrijven zijn:

- DH** designated hitter (aangewezen slagman) – bij honkbal
Staat in de slagvolgorde in plaats van de werper. De DH slaat wel, maar staat niet in het veld.
- DP** designated player (aangewezen speler) – bij softbal
Staat in de slagvolgorde in plaats van een andere speler. Dit kan zowel de werper als enige andere veldspeler zijn. De DP slaat, maar staat niet in het veld.
- PH** pinch hitter (vervangende slagman)
Nieuwe slagman in plaats van een slagman uit de bestaande slagvolgorde.
- PR** pinch runner (vervangende loper)
Nieuwe honkloper die de plaats inneemt van een andere honkloper.
- RP** replacement player (plaatsvervangende speler) – bij softbal
Wordt gebruikt wanneer de bloedregel van toepassing is
- OP** offensive player only (alleen offensieve speler) – bij softbal
Wanneer de DP een veldpositie krijgt en een andere speler alleen maar gaat slaan.
- RE** re-entry – bij softbal
Wanneer de speler uit de startende line-up terugkeert in de wedstrijd.

Ook bij het invullen van de namen van de spelers in de juiste slagvolgorde beginnen we op de bovenste regel. De andere regels kunnen gebruikt worden voor vervangers.

Gebruik bij de namen van de spelers de volledige naam en schrijf dit in de volgorde ACHTERNAAM Voornaam (bijvoorbeeld JANSEN Piet). Het gebeurt regelmatig dat er meerdere spelers met dezelfde achternaam bij een team spelen.

Vervolgens wordt in de kolom 'lid nr.' het nummer ingevuld waaronder de speler is geregistreerd bij de bond.

De kolom # heeft betrekking op de nummers die de spelers op hun uniform dragen; meestal op de rug, soms op de voorkant van het shirt of op de broekspijp, soms op meerdere plaatsen.

Na het invullen van de ene kant van de scorekaart, worden de gegevens van de tegenpartij op de achterzijde vermeld. Zo hebben we alles compleet om aan de wedstrijd te beginnen.

In sommige klassen wordt op tijd gespeeld. Is dat het geval, vergeet dan niet om de tijd van aanvang te vermelden.

Het invullen van de scorekaart tijdens de wedstrijd

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1
2	ASTEN van Albert	DK3Y23B	3	1
				1

inning

De slagvolgorde is ingevuld zoals beschreven. Achter elke slagman staan in inning kolommen vierkanten die elk weer zijn verdeeld in vier kleinere vierkanten. Deze kleinere vierkanten geven ieder een honk weer:

3e honk	2e honk
thuis	1e honk

In het eerste honk vierkant wordt genoteerd hoe de slagman het eerste honk bereikt. In het tweede honk vierkant wordt genoteerd wat er tussen het eerste en tweede honk gebeurt of hoe het tweede honk wordt bereikt. Zo wordt in het derde honk vierkant genoteerd wat er tussen het tweede en derde honk gebeurt of hoe het derde honk wordt bereikt. Het laatste vierkant (thuishonk) wordt gebruikt om aan te geven wat er tussen het derde honk en het thuishonk gebeurt of hoe het thuishonk wordt bereikt en daarmee een punt wordt gescoord.

KL			
63			
F9			
			BB1

Wanneer er drie spelers zijn uitgemaakt (in spreektaal: wanneer er drie nullen zijn), wordt het einde van de slagbeurt aangegeven met een schuine streep.

Nu gaan we aan de onderkant van de kaart het totaal per inning invullen. Ook hier worden vierkanten voor gebruikt:

Aantal fouten in deze inning

Aantal achtergebleven honklopers in deze inning

Totaal		
per		
inning		
Totaal		

Aantal honkslagen in deze inning

Aantal gescoorde punten in deze inning

Totaal aantal gescoorde punten

Totaal		
per		
inning		
Totaal		
	2100	

Als laatste houden we de werpcijfers bij. Dit wil zeggen dat we in een standaard volgorde het aantal malen dat een werper drie slag en vier wijd heeft gegooid, het aantal honkslagen dat geslagen is en het aantal veldfouten dat is gemaakt noteren. Kort gezegd: slag – wijd – honkslagen – fouten. Hiervoor gebruiken we het onderste vakje.

In dit voorbeeld zijn de werpcijfers voor de werper 2 keer drie slag, 1 keer vier wijd, geen honkslagen en geen fouten.

De werpcijfers worden steeds bij elkaar opgeteld, zodat we aan het eind van elke inning het totaal tot dan toe hebben. Alleen wanneer een nieuwe werper op de heuvel komt, beginnen we weer opnieuw met de werpcijfers.

Scoretekens

Het vastleggen van de wedstrijd, scoren genoemd, gebeurt door middel van afkortingen en tekens. Deze afkortingen en tekens worden scoretekens genoemd.

We beginnen met een aantal scoretekens die aangeven dat een slagman of honkloper wordt uitgemaakt.

De slagman gaat uit

Uitgemaakt

Het is de bedoeling dat elke nul op naam van een veldspeler komt; degene die als laatste schakel is betrokken bij een actie waarbij een nul valt, krijgt het 'uitgemaakt' op zijn naam.

9.09 UITGEMAAKT

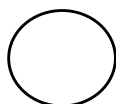
Een "uitgemaakt" is een actie van een veldspeler die, met inachtneming van regel 9.09, ervoor zorgt dat de slagman of een honkloper wordt uitgemaakt.

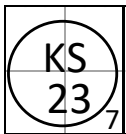
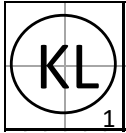
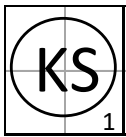
- a. Een "uitgemaakt" zal voor iedere veldspeler worden genoteerd, die
1. een hoge bal of line-drive vangt, goed of fout geslagen;
 2. een aangooi verwerkt waardoor een slagman of honkloper wordt uitgemaakt;
- Noot**
- Noteer een uitgemaakt voor de veldspeler wanneer de veldspeler een geworpen bal vangt en een honk aanraakt na een appel situatie*
- of
3. een honkloper uittikt wanneer deze zich niet op het honk bevindt waarop hij recht heeft.

Het team dat aan slag is, wil zoveel mogelijk op het honk komen om punten te scoren. Maar het team in het veld zal er alles aan doen om zo snel mogelijk drie mensen uit te maken, zodat de teams wisselen en het veldteam slagteam wordt en andersom.

Wanneer een speler is uitgemaakt, geven we dat aan met een cirkel, een nul.

In de cirkel wordt de actie geschreven. Gebruik binnen het vierkant alle ruimte die er is, er komt toch niets meer bij.





Drie slag

Hierbij onderscheiden we twee soorten:

- KS (S voor swing) wanneer de slagman een slagbeweging maakt naar de derde slagbal

- KL (L voor looking) wanneer de scheidsrechter de derde slag afroept

Drie slag wordt altijd genummerd per werper. Het nummer staat rechtsonder buiten de cirkel. In het voorbeeld is dit de eerste keer dat deze werper drie slag gooit. Wanneer er een nieuwe werper in de wedstrijd komt, beginnen we weer opnieuw te nummeren.

Soms gebeurt het dat de bal niet direct door de achtervanger onder controle kan worden gekregen. De slagman zal dan een poging doen om veilig het eerste honk te bereiken. Wanneer dit niet lukt doordat de achtervanger de bal snel naar het eerste honk gooit en de bal er eerder is dan de slagman-honkloper, scoren we zowel de drie slag als de aangooi en uitgemaakt.

Over het scoreteken K = drie slag gaat de volgende officiële scoreregel.

9.15 DRIE SLAG

Drie slag wordt als statistiek aan een werper en aan een slagman toegekend wanneer de scheidsrechter drie slag roept wanneer een slagman aan slag staat, met inachtneming van regel 9.15.

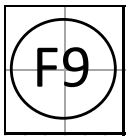
a. Drie slag zal worden genoteerd wanneer:

1. een slagman uit is door een derde slagbal, die door de achtervanger is gevangen;
2. een slagman uit is door een derde slagbal, die niet gevangen wordt wanneer er een honkloper op het eerste honk is en nog geen twee nullen;
3. een slagman honkloper wordt, omdat de derde slagbal niet is gevangen; of
4. een slagman op de derde slagbal een stootslag geeft, die fout gaat.

Uitzondering

Wanneer een dergelijke stootslag op de derde slagbal op fout gebied wordt gevangen door de achtervanger of enige veldspeler, wordt geen drie slag genoteerd. Noteer voor de veldspeler, die de bal op fout gebied vangt, een "uitgemaakt".

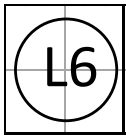
b. Wanneer de slagman met twee slag uit de strijd wordt genomen en zijn vervanger drie slag krijgt, worden de drie slag en slagbeurt genoteerd voor de eerste slagman. Wanneer de vervanger op enigerlei andere wijze de slagbeurt beëindigd (inclusief vier wijd), wordt alles op naam van de vervanger genoteerd.



Uit door vangbal

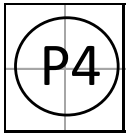
Fly

Hoge bal gevangen door de rechtsvelder.



Line drive

Een line drive is een geslagen bal die rechtstreeks en zonder van richting te veranderen van de knuppel in de richting van een veldspeler gaat zonder de grond te raken. In dit geval wordt de line drive gevangen door de korte stop.



Pop fly

Bal wordt vrijwel recht omhoog geslagen en wordt in het binnenveld gevangen. Hier pop fly gevangen door de tweede honkman.



Foul fly

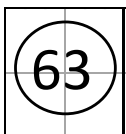
Bal gevangen op fout gebied door de eerste honkman. Een gevangen line-drive op fout gebied is een FL, een gevangen pop-fly een FP (alleen in de buurt van de foutlijn).



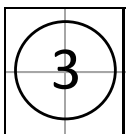
Infield fly

Binnenhoog is een goed geslagen hoge bal (geen line-drive of stootslag) die redelijkerwijs kan worden gevangen door een binnenvelder, terwijl eerste en tweede, of eerste, tweede en derde honk bezet zijn, voordat er twee uit zijn. Deze moet worden afgeroepen door de scheidsrechter(s). In dit voorbeeld vangt de tweede honkman de bal.

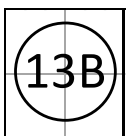
Uit door aangooi



Slagman uit door een aangooi van de korte stop (veldpositie 6) naar de eerste honkman (veldpositie 3).



Slagman uit door een handeling van de eerste honkman.



Slagman legt een stootslag neer en gaat uit door de aangooi van de werper naar de eerste honkman.

De honkloper gaat uit

64	
	*
	*

Uit door aangooi

De honkloper gaat uit door een aangooi naar het honk (of zou zijn uitgemaakt als er geen fout was gemaakt). In dat geval wordt voor de slagman geen honkslag genoteerd, maar iets anders. Vandaar dat er hier met sterretjes gewerkt is. Wat hier wel gescoord moet worden, wordt later uitgelegd.

74	
	*

De slagman heeft zijn bal in het linksveld geslagen en verwacht dat hij op deze honkslag het tweede honk wel kan halen. De linksvelder heeft de bal echter snel te pakken en gooit aan op het tweede honk. De bal is er op tijd zodat de tweede honkman de slagman-honkloper kan tikken. Uit. Door het verbindingstreepje geven we aan dat deze twee notaties bij elkaar horen.

Pick off

PO13 ³	
	*

Terwijl de derde slagman uit de slagvolgorde aan slag staat, staat de looper van het eerste honk los van het honk met de gedachte op tijd naar het tweede honk te gaan. De werper gooit de bal naar de eerste honkman; de looper gaat terug naar het eerste honk, maar is te laat. Loper is uit.

Dubbelspel

We spreken van een dubbelspel als er twee nullen in één ononderbroken actie worden gemaakt. Daarom worden de twee nullen met een streep aan elkaar verbonden. Gebruik voor deze streep een afwijkende kleur, zodat deze opvalt.

46	
	*
63	
GDP	

Wanneer de slagman in een gedwongen loop situatie het dubbelspel veroorzaakt door een bal die via de grond gaat (dus niet als line drive of hoog geslagen) wordt voor de slagman een GDP (Grounded into double play) genoteerd.

Bijvoorbeeld een aangooi van de tweede honkman naar de korte stop die gevolgd wordt door een aangooi van de korte stop naar de eerste honkman.

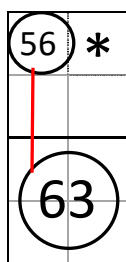
5	*
	*
	*
	*
53	
GDP	

Een ander voorbeeld: het eerste en tweede honk zijn bezet. De bal wordt geslagen richting de derde honkman. Deze krijgt de bal goed onder controle en hoeft alleen zijn honk aan te raken om de looper van het tweede honk in een gedwongen loop uit te maken.

Als de derde honkman daarna naar het eerste honk gooit, kan hij daar de slagman ook nog uitgooien. Dubbelspel.

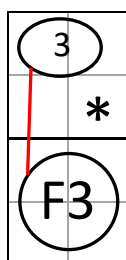
Omdat dit dubbelspel hier in een gedwongen loop situatie plaatsvindt, wordt weer een GDP voor de slagman genoteerd.

Vergelijk dit met:



Het tweede honk is bezet. De slagman slaat de bal in de richting van de derde honkman die ziet dat de korte stop dicht bij de looper in de buurt is. De korte stop kan de honkloper tikken en gooit vervolgens naar het eerste honk, waar ook de slagman uitgaat.

Aangezien het hier niet om een gedwongen loop situatie gaat, is er geen sprake van een GDP.



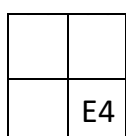
De slagman slaat een bal omhoog, die gevangen wordt door de eerste honkman, die vervolgens op z'n honk stapt om de honkloper uit te maken (wanneer de bal gevangen wordt, moet een honkloper terug naar het honk waar hij vandaan komt). Geen grondbal en geen gedwongen loop, dus geen toevoeging GDP.

Fouten

In deze opleiding en het afsluitend examen wordt steeds duidelijk gesteld of er sprake is van een fout; de fout wordt niet altijd zo genoemd, maar uit de zin is dan wel op te maken dat er een fout is gemaakt. Bijvoorbeeld: 'de linksvelder mist een eenvoudige vangkans', of 'de korte stop mist de toch niet moeilijke grondbal', etc. Het scoren van fouten is onderdeel van deze opleiding, het uitwerken van de fouten voor de statistieken volgt in 'Scorer 3'.

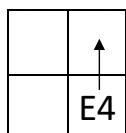
Fouten worden met de letter 'E' (**ERROR**) aangegeven:

- * Hoofdletter E voor fouten die een nul hadden moeten zijn;
- * Kleine letter e voor fouten die alleen een extra honk opleveren.

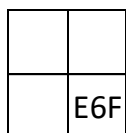


Error

Hier maakt de tweede honkman een fout. Als de fout niet gemaakt was, dan was de slagman-honkloper uit geweest.

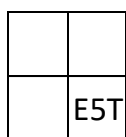


Wanneer door de fout twee honken kunnen worden bereikt, wordt hiervoor naar het tweede honk vakje een pijltje gezet.



Error on fly ball (vangfout)

De korte stop mist de vangkans. Als de fout niet gemaakt was, dan was de slagman-honkloper uit geweest.



Error

De derde honkman gooit verkeerd naar het eerste honk. We noteren een *throwing error*.

	4E3

Error

De tweede honkman gooit goed naar het eerste honk, maar de eerste honkman laat de bal vallen.

	1E3B

Zonder honklopers op het honk, na een stootslag, gooit de werper goed aan naar het eerste honk, maar de eerste honkman laat de bal vallen. Let op de toevoeging van de B (Bunt) zodat we achteraf terug kunnen lezen dat er een stootslag heeft plaatsgevonden.

	E5T E3

Error on fly ball on foul territory (vangfout op fout gebied).

De slagman slaat een hoge foutslag in de buurt van het eerste honk, de eerste honkman mist de eenvoudige vangkans. Als de fout niet gemaakt was, dan was de slagman-honkloper uit geweest. Nu kan deze langer aan slag blijven staan. We noteren de fout klein in het eerste honk vakje. Er kan immers nog meer bij komen nu de slagman langer aan slag blijft staan, zoals in dit voorbeeld een foute aangooi.

L5	E3 E2

Schrijf elke fout waardoor de slagman langer aan slag blijft. Bijvoorbeeld een hoge foutslag die eerst door de achtervanger gemist wordt terwijl even later hetzelfde gebeurt in de buurt van het eerste honk. Beide keren blijft de slagman aan slag. Tenslotte wordt de geslagen line drive door de derde honkman goed gevangen.

	e7
	*

Extra base error

Na een honkslag mist de linksvelder de grondbal, waardoor de slagman-honkloper een extra honk kan opschuiven; let op het verbindingsstreepje dat aangeeft dat het een doorlopende spelactie is. Schrijf een 'e' om aan te geven dat er een extra honk is bereikt, zonder de fout was de looper op het eerste honk blijven staan.

	INT

Interference.(hinderen)

De slagman wordt gehinderd door de achtervanger bij het slaan van de bal. De slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk. Dit moet worden geteld als een fout voor de achtervanger.

Aangezien hinderen door de veldpartij bij softbal reglementair niet kan, komt dit teken bij softbal niet voor. In plaats daarvan scoren we obstructie (zie hier onder).

Obstruction (obstructie).

Obstructie is de handeling van een veldspeler wanneer hij, terwijl hij de bal niet in zijn bezit heeft en niet probeert een bal te spelen, een honkloper hindert bij het aflopen van de honken.

In dit voorbeeld obstructie van de eerste honkman op de slagman-honkloper. Dit moet worden geteld als een fout voor de eerste honkman.

	OB3

Wanneer bij softbal de slagman wordt gehinderd door de achtervanger bij het slaan van de bal, noteren we dit als obstructie. Dit moet worden geteld als een fout voor de achtervanger. We scoren hier OB2.

ob6	*

In dit voorbeeld vindt obstructie plaats door de korte stop op de honkloper. Dit wordt geteld als een fout voor de korte stop. Aangezien hiermee meestal een extra honk wordt toegekend door de scheidsrechter, wordt dit gescoord met kleine letters.

Om fouten te kunnen scoren als we de actie zien, moeten we wel weten in welke situaties er wel en wanneer er geen fout gescoord mag worden. Uit de officiële scoreregels halen wij het volgende aan:

9.12 FOUTEN

Een “fout” is een actie van een veldspeler die, met inachtneming van regel 9.12, bijdraagt aan een offensieve actie.

a. De officiële scorer zal voor een veldspeler een fout noteren:

1. bij iedere mislukte poging (grabbelen, missen van een aangooi of vangbal of een onzuivere aangooi), waardoor een slagman langer aan slag blijft of een honkloper langer op de honken blijft of waardoor een honkloper één of meer honken kan opschuiven, tenzij, met een honkloper op het derde honk en voordat er twee nullen zijn naar het oordeel van de officiële scorer, een fout geslagen hoge bal met opzet niet gevangen wordt om te voorkomen dat de honkloper scoort na de vang.

Noot

Langzame verwerking van de bal zonder daarbij de bal verkeerd te behandelen zal niet als fout worden aangerekend. De officiële scorer zal geen fout noteren, indien een veldspeler een grondbal foutloos verwerkt, maar zijn aangooi het eerste honk niet tijdig bereikt om de slagman-honkloper uit te maken.

Het is niet nodig, dat de veldspeler waarvoor een fout wordt genoteerd, de bal heeft aangeraakt. Als een grondbal tussen de benen van een veldspeler doorgaat of een eenvoudig te vangen bal zonder aangeraakt te worden op de grond valt, zal door de scorer een fout worden genoteerd, als naar zijn mening de veldspeler de bal goed had kunnen verwerken. De officiële scorer zal een fout noteren wanneer een bal een veldspeler passeert, indien naar de mening van de officiële scorer, de veldspeler bij normaal spel de bal normaal had kunnen verwerken en daarmee een honkloper uit had kunnen maken.

Indien een buitenvelder een hoog geslagen bal op de grond laat vallen zal de officiële scorer een fout noteren, indien hij van mening is, dat bij normaal spel de bal wel gevangen had kunnen worden.

Indien een aangooi te laag, te breed, te hoog is of de grond raakt en een honkloper bereikt daarop een honk terwijl hij anders uit zou zijn geweest wordt voor de speler die de aangooi deed een fout genoteerd.

Fouten die een gevolg zijn van verkeerd denken of een verkeerde beoordeling moeten niet als fout worden genoteerd, tenzij anders in deze regels vermeld. Niet als verkeerd denken of een verkeerde beoordeling moet gezien worden het gooien van een bal in de tribune, het rollen van de bal naar de werpheuvel, in de veronderstelling dat er drie nullen waren en waarbij een honkloper of honklopers kunnen opschuiven naar een volgend honk. In deze gevallen zal voor de betrokken veldspeler een fout worden genoteerd.

De officiële scorer zal geen fout noteren voor een werper, indien deze verzuimt het eerste honk over te nemen, waarna de slagman-honkloper veilig het eerste honk kan bereiken.

De officiële scorer zal geen fout noteren voor een veldspeler die verkeerd gooit naar een verkeerd honk.

De officiële scorer zal een fout noteren voor een veldspeler die er de oorzaak van is, dat een andere veldspeler een fout maakt – bijvoorbeeld door het uit de handschoen lopen van een bal. Indien voor de hinderende veldspeler een fout genoteerd wordt, zal voor de veldspeler die gehinderd wordt geen fout genoteerd worden.

2. wanneer hij een fout geslagen hoge bal mist, waardoor de slagman langer aan slag blijft; of de slagman daarna het eerste honk bereikt of uitgaat doet niet ter zake.
3. wanneer hij een aangegooide bal of grondbal tijdig in zijn bezit krijgt om de slagman-honkloper uit te maken, maar verzuimt het eerste honk aan te raken of de slagman-honkloper te tikken.
4. wanneer hij een aangegooide bal of grondbal tijdig in zijn bezit krijgt om enige honkloper op een gedwongen loop uit te maken, maar verzuimt het honk aan te raken of de loper te tikken.
5. wanneer zijn onzuivere aangooi een honkloper in staat stelt veilig een honk te bereiken, wanneer naar het oordeel van de scorer een goede aangooi een nul tot gevolg zou hebben gehad.

Uitzondering

Geen fout zal hier worden genoteerd als de onzuivere aangooi wordt gedaan bij een poging een gestolen honk te voorkomen.

6. wanneer zijn onzuivere aangooi waarbij hij probeert een honkloper te beletten een volgend honk te bereiken, tot gevolg heeft dat die honkloper of enige andere honkloper één of meer honken verder kan gaan dan het honk, dat hij bereikt zou hebben als de aangooi niet onzuiver was geweest.
7. wanneer zijn aangooi wegspringt, een honk, een werpplaat, een honkloper, veldspeler of scheidsrechter raakt, waardoor enige honkloper een honk kan opschuiven.

Noot

Pas deze regel ook toe wanneer het voor een veldspeler, wiens aangooi goed was, onrechtvaardig lijkt.

Zo dient de officiële scorer een fout te noteren voor een buitenvelder wiens goede aangooi naar het tweede honk het honk raakt en daardoor terugkomt in het buitenveld, waardoor een of meer honklopers een honk op kunnen schuiven, omdat elk honk dat een loper opschuift moet worden genoteerd.

8. wanneer hij een goede aangooi verkeerd stopt of helemaal niet stopt, waardoor een honkloper kan opschuiven, mits er reden was voor de aangooi. Indien een dergelijke aangooi naar het tweede honk wordt gedaan, moet de scorer beslissen of het de taak van de tweede honkman of de korte stop was om de bal te stoppen en een fout wordt genoteerd voor de speler, die in gebreke bleef.

Noot

Wanneer er naar de mening van de scorer geen reden was voor de aangooi, komt de fout op naam van de veldspeler, die de aangooi verrichtte.

- b. Noteer slechts één fout na iedere onzuivere aangooi, ongeacht het aantal honken dat één of meer honklopers kan opschuiven.
- c. Wanneer een scheidsrechter de slagman of enige honkloper of honklopers één of meer honken laat opschuiven wegens hinderen of obstructie, moet voor de veldspeler die hinderde of obstructie veroorzaakte een fout worden genoteerd, ongeacht het aantal honken de slagman of honkloper(s) verder is gegaan.

Noot

Noteer geen fout indien naar het oordeel van de scorer de obstructie geen invloed heeft op het spel.

- d. Geen fout zal in de volgende gevallen worden genoteerd.
1. Geen fout zal worden genoteerd voor de achtervanger wanneer, nadat hij de geworpen bal heeft ontvangen, hij onzuiver aangooit bij een poging een gestolen honk te voorkomen, tenzij de onzuivere aangooi de honkloper in staat stelt één of meer honken extra op te schuiven of enige andere honkloper in staat stelt één of meer honken op te schuiven.
 2. Geen fout zal worden genoteerd voor enige veldspeler, die onzuiver aangooit wanneer, naar de mening van de scorer, de honkloper bij een goede aangooi niet uit zou zijn geweest; tenzij een dergelijke aangooi enige honkloper in staat stelt verder te gaan dan het honk, dat hij zou hebben bereikt als de aangooi niet onzuiver was geweest.
 3. Geen fout zal worden genoteerd voor enige veldspeler, wanneer hij onzuiver aangooit bij een poging een dubbel- of driedubbelspel te voltooien, tenzij een dergelijke aangooi enige honkloper in staat stelt verder te gaan dan het honk dat hij zou hebben bereikt als de aangooi niet onzuiver was geweest.

Noot

Wanneer een veldspeler een aangegooide bal laat vallen die, als hij hem had vastgehouden, het dubbel- of driedubbelspel had voltooid, wordt voor de veldspeler die de bal laat vallen een fout genoteerd en voor de veldspeler die de aangooi verrichtte een "hulp verleend". In deze situatie wordt eveneens een 'Grounded into Double Play' genoteerd voor de slagman, die zonder fout ook uit zou zijn geweest. Voor de veldspelers wordt geen deelname aan een dubbel- of driedubbelspel genoteerd zoals vermeld in regel 9.11.

4. Geen fout zal worden genoteerd voor enige veldspeler die, nadat hij bij een groundbal heeft gegrabbeld of nadat hij een hoog geslagen bal, line-drive of een aangooi heeft laten vallen, zich op tijd herstelt om een honkloper naar welk honk ook, tijdig uit te maken op een gedwongen loop.
 5. Geen fout zal worden genoteerd wanneer een wilde worp of doorgeschoten bal wordt genoteerd.
- e. Geen fout zal worden genoteerd als de slagman door vier wijd recht op het eerste honk krijgt of omdat hij door een geworpen bal werd geraakt of wanneer hij het eerste honk door een wilde worp of doorgeschoten bal bereikt;

Noot

Zie regel 9.13 voor aanvullende scoreregels in verband met wilde worpen en doorgeschoten ballen.

- f. Geen fout zal worden genoteerd wanneer een honkloper kan of honklopers kunnen opschuiven als gevolg van een doorgeschoten bal, een wilde worp of schijn;
1. wanneer de vierde wijd een wilde worp of doorgeschoten bal is en daardoor:
 - A. de slagman-honkloper verder komt dan het eerste honk;
 - B. een honkloper die gedwongen opschuift door de vier wijd, meer dan één honk verder komt; of
 - C. een looper die niet gedwongen wordt op te schuiven, één of meer honken verder komt. Noteer vier wijd en bovendien de wilde worp of doorgeschoten bal al naar gelang noodzakelijk is;
 2. wanneer de achtervanger de bal na de derde slag en een wilde worp of doorgeschoten bal weer in zijn bezit krijgt en de slagman-honkloper op het eerste honk uitgooit of de slagman-honkloper uittikt, maar een andere honkloper (of honklopers) opschuift, noteer dan drie slag, het uitmaken, het hulp verleend indien plaatsgevonden en noteer voor het opschuiven van de andere honkloper of honklopers een velderskeus.

Noot

Zie regel 9.13 voor aanvullende scoreregels in verband met wilde worpen en doorgeschoten ballen.

De slagman bereikt het eerste honk

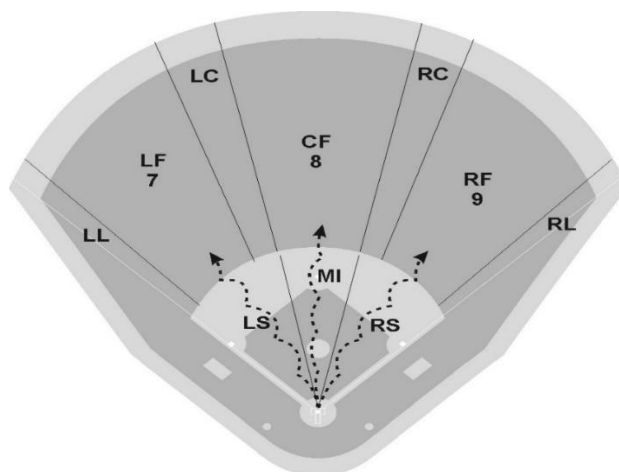
Honkslagen

Het teken voor een honkslag is een schuine dikke streep. /

Door aan dit teken streepjes toe te voegen, geven we aan of het een een-, twee- of driehonkslag is. Voor een homerun gebruiken we de letters HR.

We schrijven dit teken in het honkvakje van het op deze honkslag bereikte honk. Een tweehonkslag komt in het tweede honk vakje te staan. Daarbij wordt het eerste honk vakje overgeslagen en dit blijft leeg.

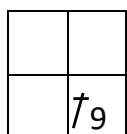
Daarnaast voegen we toe waar de honkslag geslagen is. Hiervoor hebben we een aparte "veldindeling" volgens het volgende plaatje.



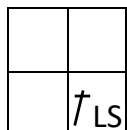
Hierin zijn de verschillende veldposities te herkennen, maar ze zijn aangevuld met extra "gebieden":

LL	Left Line	bal geslagen in het linker buitenveld, in de buurt van de foutlijn
LS	Left side	laag geslagen bal (grondbal) die in het linksveld uit komt
LC	Left Center	bal geslagen tussen de linksvelder en midvelder
MI	Middle Inside	laag geslagen bal (grondbal) die in het midveld uit komt
RC	Right Center	bal geslagen tussen de midvelder en de rechtsvelder
RS	Right side	laag geslagen bal (grondbal) die in het rechtsveld uit komt
RL	Right Line	bal geslagen in het rechter buitenveld, in de buurt van de foutlijn

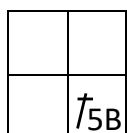
Hier onder diverse mogelijkheden:



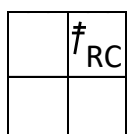
Eénhonkslag in het rechtsveld



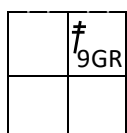
Eénhonkslag door een grondbal naar het linksveld



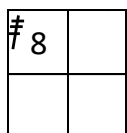
Stootslag-honkslag (Bunt) richting het derde honk. Let op de toevoeging B voor de Bunt.



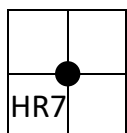
Tweehonkslag in het 'right center'. Het eerste honkvakje blijft leeg.



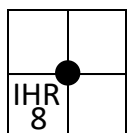
Tweehonkslag "ground rule double"; de slagman heeft recht op het tweede honk omdat de geslagen bal bijv. onder de afrastering door gaat (honkbal spelregel 5.05(a)(7))



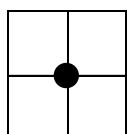
Driehonkslag in het midveld. De vakjes voor het eerste en tweede honk blijven leeg.



Homerun. De bal verlaat het speelveld achter de linksvelder. De overige drie vakjes blijven leeg.



Homerun in het midveld, maar de bal blijft in het speelveld. We spreken hier van een 'inside-the-park-homerun'. Hiervoor gebruiken we de letters IHR.



Punt gescoord

Wanneer uiteindelijk de looper alle honken heeft afgelopen en de thuisplaat passeert, wordt een punt gescoord. Dit wordt aangegeven met een dikke punt op de kruising van de dunne lijnen.

Wanneer is een geslagen of gestoten bal een honkslag en wanneer niet?

Voor het antwoord op deze vraag kijken wij in de 'KNBSB scoreregels honkbal/softbal':

9.05 HONKSLAGEN

Een honkslag is een actie van de slagman waarbij deze, met inachtneming van regel 9.05, veilig het eerste honk bereikt.

a. Een honkslag wordt in de volgende gevallen genoteerd:

1. wanneer een slagman het eerste honk (of elk volgend honk) veilig bereikt op een goed geslagen bal, die op de grond blijft liggen of tegen de afrastering aankomt voordat hij door een veldspeler wordt aangeraakt, of die over de afrastering heengaat;
2. wanneer een slagman het eerste honk veilig heeft bereikt op een goed geslagen bal, die zo hard of zo zacht is geslagen, dat geen enkele veldspeler, die een poging onderneemt om de bal te spelen, hiertoe de gelegenheid heeft;

Noot

Een honkslag wordt ook genoteerd wanneer een veldspeler, die poogt de bal te spelen, geen nul kan maken; zo ook wanneer een veldspeler de bal van richting doet veranderen, of zo stopt, waardoor een andere veldspeler, die een nul had kunnen maken, dit niet kan doen.

3. wanneer een slagman het eerste honk veilig heeft bereikt op een goed geslagen bal, die een ongewone stuit krijgt (waardoor een veldspeler de bal niet normaal kan stoppen en aangooien) of de werpplaat raakt of enig ander honk (inclusief de thuisplaat) voordat de bal is aangeraakt door een veldspeler, waardoor de bal zodanig stuit, dat een veldspeler hem niet kan stoppen en aangooien;
4. wanneer een slagman het eerste honk veilig heeft bereikt op een goed geslagen bal, die door geen enkele veldspeler is aangeraakt en die in goed gebied in het buitenveld terechtkomt, tenzij de bal naar de mening van de scorer normaal gestopt had kunnen worden;
5. wanneer een goed geslagen bal, die niet door een veldspeler is aangeraakt, een honkloper of een scheidsrechter raakt;

Uitzondering

Noteer geen honkslag wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij geraakt is door een binnenhoog.

-
6. wanneer een veldspeler zonder succes een voorafgaande honkloper probeert uit te maken en de slagman-honkloper naar de mening van de scorer ook in zou zijn geweest, wanneer de bal op goede wijze naar het eerste honk was gespeeld.

Noot

Bij het toepassen van regel 9.05.a wordt de slagman in twijfelgevallen bevoordeeld. Noteer dan ook een honkslag wanneer normaal veldwerk geen nul ten gevolge heeft.

b. In de volgende gevallen wordt geen honkslag genoteerd:

1. wanneer een honkloper na een geslagen bal uitgaat op een gedwongen loop of zou zijn uitgemaakt als er geen veldfout zou zijn gemaakt.
2. wanneer de slagman schijnbaar een honkslag heeft gegeven en een honkloper, die door de slag gedwongen wordt verder te gaan, verzuimt het eerstvolgende honk aan te raken en na appel wordt uitgegeven. Noteer voor de slagman een slagbeurt, maar geen honkslag.
3. wanneer de werper, achtervanger of enige andere binnenvelder een geslagen bal verwerkt en een voorafgaande honkloper uitmaakt bij een poging een honk verder te komen of naar zijn oorspronkelijke honk probeert terug te keren, of wanneer een nul gemaakt zou zijn indien bij een dergelijke poging geen veldfout zou zijn gemaakt. Noteer voor de slagman een slagbeurt, maar geen honkslag.
4. Wanneer een veldspeler faalt bij zijn poging een voorafgaande honkloper uit te maken en de slagman-honkloper naar de mening van de scorer op het eerste honk uitgemaakt had kunnen worden.

Noot

Regel 9.05.b geldt niet als een veldspeler slechts kijkt naar of dreigt naar een ander honk voordat hij een poging doet op het eerste honk de nul te maken.

5. wanneer een honkloper wegens hinderen wordt uitgegeven bij een poging van een veldspeler de geslagen bal te verwerken, tenzij de slagman-honkloper naar de mening van de scorer het eerste honk veilig zou hebben bereikt, ook wanneer het hinderen niet had plaatsgevonden.

De voorbeelden in de hiervoor genoemde scoreregels zullen in het vervolg van deze opleiding ter sprake komen.

De honkloper bereikt een volgend honk

Voordat we verder gaan wordt het tijd om uit te leggen hoe we noteren dat een honkloper na een actie van een slagman een volgend honk bereikt.

Aangezien op de scorekaart nummers voorgedrukt staan voor de slagvolgorde, is het gemakkelijk om het opschuiven door een volgende slagman met zijn nummer uit de slagvolgorde uit te drukken.

In dit voorbeeld staat Albert van Asten op het eerste honk. Door de honkslag van Bas van Bortel, nummer 2 uit de slagvolgorde, kan Albert van Asten het tweede honk bereiken.

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#		1
2	ASTEN van Albert	DK3Y23B	3	1	2
					/LS
5	BOXTTEL van Bas	DJ4KS17	28	2	
					/9

Wanneer meerdere honken door dezelfde actie kunnen worden opgeschoven, schrijven we het nummer van de slagman in het vakje van het honk dat bereikt is. Als op genoemde honkslag van Bas van Bortel door Albert van Asten het derde honk wordt bereikt, schrijven we dit in het derde honkvakje en blijft het tweede honkvakje leeg.

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#		1
2	ASTEN van Albert	DK3Y23B	3	1	2
					/LS
5	BOXTTEL van Bas	DJ4KS17	28	2	
					/9

Oefening 1

Nu we een begin hebben gemaakt met het scoren, gaan we dit eerst eens toepassen. Daarmee wordt duidelijker wat er van een scorer verwacht wordt tijdens een wedstrijd. In deze oefening maken we alleen gebruik van de tekens die tot nu toe zijn uitgelegd.

In de eerste inning komt achtervanger Van Asten als eerste aan slag. Hij slaat een bal hoog in het linksveld, waar de linksvelder de vangkans mist. Hij bereikt het eerste honk dus door een vangfout.

Van Bortel ziet de mooie slagballen niet en krijgt drie slag afgeroepen door de scheidsrechter. Voor dit teken kan het hele (grote) vierkant worden gebruikt, omdat er niets meer bij komt.

Van Cromvoirt slaat de bal richting de derde honkman. Van Asten kan hierdoor naar het tweede honk maar de slagman gaat zelf uit op het eerste honk, omdat de derde honkman snel en goed aangooit op het eerste honk. Voor Van Cromvoirt wordt actie '53' genoteerd.

Van Dommelen slaat een hoge bal in het rechtsveld en wordt uitgevangen door de rechtsvelder. Dit is de derde nul en er wordt gewisseld.

Het einde van de slagbeurt wordt aangegeven met een **schuine streep**.

Aan de onderkant van de kaart wordt het 'Totaal per inning' ingevuld: (vakjes in dezelfde volgorde als bij de slagmensen) het aantal gescoorde punten, het aantal honkslagen, het aantal fouten dat gemaakt is en het aantal mensen dat is achtergebleven op de honken.

In het hokje daaronder wordt het totaal aantal gescoorde punten doorgeteld.

Zoals vermeld worden in de wedstrijd ook de werpcijfers ingevuld. Deze staan helemaal onderaan in de volgorde aantal keren drie slag – aantal keren vier wijd – aantal honkslagen tegen – aantal gemaakte fouten.

Nadat de tegenpartij de gelijkmakende slagbeurt heeft gehad - deze wordt aan de achterkant van de scorekaart bijgehouden - gaan wij verder met de tweede inning.

De eerste slagman in deze inning is Van Eersel en hij slaat een harde grondbal tussen de tweede honkman en de korte stop door het buitenveld in, waarop hij gemakkelijk het eerste honk bereikt.

Van Fijnaart slaat de bal ver weg in het midveld en de midvelder moet er achteraan om de bal te kunnen pakken. Van Fijnaart kan hierdoor het derde honk bereiken terwijl van Eersel over de thuisplaat komt. Van Eersel krijgt in het thuis-vierkant het cijfer '6', want door toedoen van nummer 6 in de slagvolgorde komt hij thuis. Het tweede en derde honk vierkant blijven leeg, net als bij Van Fijnaart het eerste en het tweede honk vierkant.

Nu is het derde honk bezet. Van Gemert is aan slag en slaat de bal recht omhoog in het binnenveld. De tweede honkman vangt de bal en Van Gemert is uit.

Hierop heeft Van Fijnaart geen mogelijkheid om te scoren en hij blijft op het derde honk staan.

Van Haaren slaat de bal naar de korte stop die probeert om de slagman-honkloper uit te maken op het eerste honk. Helaas is zijn aangooi naast het honk en schiet de bal door. De eerste honkman reageert snel en kan voorkomen dat Van Haaren het tweede honk bereikt door de bal te gooien naar de tweede honkman die klaar staat en de loper uit tikt. Ondertussen heeft Van Fijnaart wel een punt gescoord. We schrijven hier in het thuis-vierkant het cijfer '8' omdat de fout bij slagman 8 ervoor gezorgd heeft dat hij kan scoren.

Van Iersel slaat de bal ook naar de korte stop, maar hij is zo snel dat de korte stop geen enkele kans heeft om Van Iersel op het eerste honk uit te gooien. Een honkslag!

Van Asten gaat uit met drie slag na zijn swingbeweging op de derde slagbal; noteer dit in dezelfde kolom! Einde tweede slagbeurt. Vul de totalen onderaan ook in.

De uitwerking van oefening 1 staat achterin dit opleidingsboek.

Met het voorgaande moet men in staat zijn een eenvoudige (oefen)wedstrijd te scoren. Probeer het eens met de volgende wedstrijd.

Oefenwedstrijd 1

Slagvolgorde:

1. Albert van Asten	Korte stop
2. Bas van Boxtel	Derde honkman
3. Corné van Cromvoirt	Eerste honkman
4. Daan van Dommelen	Midvelder
5. Erik van Eersel	Linksvelder
6. Fred van Fijnaart	Achternvanger
7. Gerrit van Gemert	Tweede honkman
8. Hans van Haaren	Werper
9. Ian van Iersel	Rechtsvelder

Eerste inning

Van Asten krijgt drie slag, derde slag wordt geroepen door de scheidsrechter.

Van Boxtel gaat uit doordat de korte stop zijn geslagen bal goed stopt en aangooit naar het eerste honk.

Van Cromvoirt wordt uitgevangen door de rechtsvelder. Einde van de eerste slagbeurt, vul ook de totalen onder aan de kolom in.

Tweede inning

Van Dommelen slaat een lage bal in het rechtsveld, een honkslag. Hij haalt het eerste honk gemakkelijk.

Van Eersel slaat de bal richting derde honk, de derde honkman verwerkt de bal goed maar Van Eersel en Van Dommelen zijn snel. Van Eersel bereikt het eerste honk en Van Dommelen komt op het tweede honk.

Van Fijnaart slaat de bal richting het linksveld en Van Eersel komt op het tweede honk. Omdat de bal doorrolt naar het verre veld denkt Van Eersel ook het derde honk te kunnen bereiken. Dankzij een snelle en goede aangooi van de linksvelder naar de derde honkman, kan laatstgenoemde Van Eersel uittikken voordat hij het honk aanraakt. Van Dommelen heeft gescoord.

Van Gemert krijgt drie slag na zijn swing op de derde slagbal.

Van Haaren geeft een honkslag, laag in het middenveld, waarop hij het tweede honk haalt en Van Fijnaart op het derde honk komt.

Van Iersel wordt op fout gebied uitgevangen door de achtervanger. Einde tweede slagbeurt.

Derde inning

Van Asten slaat de bal hoog in het linksveld die jammerlijk de vangbal mist, Van Asten kan zelfs het tweede honk bereiken.

Van Boxtel slaat een honkslag langs de lijn in het rechtsveld, hij komt op het eerste honk, Van Asten komt op het derde honk.

Van Cromvoirt krijgt een vrije loop omdat de achtervanger hem hindert. Hierdoor kan Van Boxtel opschuiven naar het tweede honk.

Van Dommelen is aan slag met alle honken bezet. Zijn slag wordt eenvoudig gevangen door de korte stop, de scheidsrechter heeft 'binnenhoog' afgeroepen. De honklopers nemen geen risico en blijven op hun honken.

Van Eersel krijgt drie slag, afgeroepen door de scheidsrechter.

Van Fijnaart gaat als derde uit, doordat zijn geslagen bal door de tweede honkman goed naar het eerste honk wordt aangegeoid. Einde derde slagbeurt.

Vierde inning

Van Gemert haalt het eerste honk, omdat de korte stop de geslagen bal onzuiver aangooit naar het eerste honk, waardoor de eerste honkman zijn honk moet loslaten.

Van Haaren slaat over de grond recht naar het tweede honk, de tweede honkman pakt de bal, raakt zijn honk aan en gooit aan op het eerste honk, waar Van Haaren ook uitgaat, dubbelspel!

Van Iersel maakt een slagbeweging en krijgt drie slag. De achtervanger laat de derde slagbal schieten, hij herstelt zich echter en gooit de bal aan op het eerste honk, waar de slagman-honkloper uitgaat.

Einde van deze slagbeurt en deze oefenwedstrijd. De uitwerking van oefenwedstrijd 1 staat achterin dit opleidingsboek.

De slagman bereikt het eerste honk - vervolg

We gaan weer verder met de scoretekens. Er zijn nog meer manieren om veilig het eerste honk te bereiken.

Base on balls (vier wijd)

	BB1

Wanneer de werper vier ballen buiten de slagzone werpt, krijgt de slagman een vrije loop naar het eerste honk.

BB wordt altijd genummerd per werper. In het voorbeeld is dit de eerste keer dat deze werper vier wijd gooit. Wanneer er een nieuwe werper in de wedstrijd komt, beginnen we weer opnieuw te nummeren.

9.14 VIER WIJD

Vier wijd is het recht op het eerste honk van een slagman naar wie tijdens zijn slagbeurt vier ballen buiten het slaggebied zijn geworpen.

- a. Vier wijd zal worden genoteerd wanneer een slagman recht verkrijgt op het eerste honk, omdat vier ballen buiten de slagzone zijn geworpen, maar wanneer de vierde bal de slagman raakt, wordt "geraakt werper" genoteerd.

Noot

Zie regel 9.16.h. voor de procedure wanneer meer dan één werper betrokken is bij de vier wijd. Zie ook regel 9.15. voor de procedure, wanneer een vervangende slagman vier wijd krijgt.

Intentional base on balls (opzettelijk vier wijd)

	IBB3

Dit is het recht op het eerste honk van een slagman, volgend op een signaal van de manager van de veldpartij (honkbal) of het defensieve team (softbal) naar de scheidsrechter dat hij de slagman opzettelijk 4-wijd wil geven. Indien de manager/het team de scheidsrechter informeert over deze intentie, dan zal de slagman van de scheidsrechter het eerste honk toegewezen krijgen alsof naar de slagman vier ballen buiten de slagzone waren geworpen.

Ook opzettelijk vier wijd wordt genummerd; de nummering loopt door met de nummering van BB (vier wijd). Wanneer er een nieuwe werper in de wedstrijd komt, beginnen we weer opnieuw te nummeren.

9.14 VIER WIJD

- b. Opzettelijk vier wijd zal worden genoteerd wanneer de werper geen poging doet om de laatste worp op een slagman in de slagzone te werpen, maar de bal opzettelijk buiten bereik van de slagman naar de achtereenvolgende werper werpt buiten het vangersperk.
- d. Opzettelijk vier wijd zal worden genoteerd wanneer de slagman recht verkrijgt op het eerste honk omdat de manager van de veldpartij de scheidsrechter laat weten dat hij de slagman opzettelijk vier wijd wil geven.

	HP

Hit by pitch (geraakt werper)

Wanneer een slagman wordt geraakt door een geworpen bal. De slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk.

Overige scoretekens

	WP2
	<i>t</i> ₉

Wild pitch (wilde worp)

Voor de werper wordt een wilde worp genoteerd, wanneer een reglementair geworpen bal zo hoog, zo ver naast de plaat of zo laag is, dat de achtervanger, ondanks een normale poging, de bal niet kan stoppen en onder controle kan krijgen, waardoor een honkloper (of honklopers) in staat is (zijn) op te schuiven.

Bij het scoreteken WP schrijven we het nummer van de slagman die aan slag staat wanneer de wilde worp plaatsvindt.

Een wilde worp wordt alleen genoteerd als er gevolgen zijn; dat wil zeggen, als een loper of meer lopers kan (kunnen) opschuiven.

WP3	2
	<i>t</i> ₉
	wp3
	BB1

Wanneer meerdere honklopers tegelijkertijd opschuiven door een wilde worp, schrijven we de letters WP in hoofdletters bij de voorste loper en in kleine letters bij de andere loper(s). We tellen dit als één wilde worp.

	wp2
	BB1
	KS ₂ WP

Normaal gesproken gaat een slagman met drie slag uit. Wanneer de derde slagbal echter heel wild wordt gegooid door de werper, kan het zijn dat de slagman toch het eerste honk bereikt. We noemen dit 'drie slag wilde worp' of in het Engels '*third strike wild pitch*' en scoren zowel een drie slag als een wilde worp. In dit geval worden de hoofdletters voor de wilde worp bij de K geschreven en bij eventuele overige honklopers kleine letters.

9.15 DRIE SLAG

a. Drie slag zal worden genoteerd wanneer:

3. een slagman honkloper wordt, omdat de derde slagbal niet is gevangen

	PB2	PB3	2
	<i>t</i> ₉		<i>t</i> ₉
			pb3
			BB1

Passed ball (doorgeschoten bal)

Hiervoor is de dezelfde schrijfwijze van toepassing als uitgelegd bij de wilde worp. Ook een doorgeschoten bal wordt alleen genoteerd als er gevolgen zijn; dat wil zeggen, als een loper of meer lopers kan (kunnen) opschuiven.

	KS ₂ PB

Het kan ook voorkomen dat de achtervanger de derde slagbal niet kan vasthouden of onder controle kan krijgen, waardoor de slagman het eerste honk kan bereiken. Dit noemen we 'drie slag doorgeschoten bal' of in het Engels '*third strike passed ball*'. We scoren zowel de drie slag als de doorgeschoten bal.

De scoretekens PB (= doorgeschoten bal) en WP (= wilde worp) zullen aan de hand van de officiële scoreregels nader worden toegelicht.

9.13 WILDE WOPEN EN DOORGESCHOTEN BALLEN

Een wilde worp is een geworpen bal die zo hoog, zo laag of zo ver naast de thuisplaat gaat, dat de bal bij een normale poging niet door de achtervanger gestopt kan worden. Een doorgeschoten bal is een actie toe te rekenen aan een achtervanger waarbij één of meerdere honklopers op kunnen schuiven.

- De officiële scorer zal voor de werper een wilde worp noteren, wanneer een reglementair geworpen bal zo hoog, zo ver naast de plaat of zo laag is, dat de achtervanger, ondanks een normale poging, de bal niet kan stoppen en onder controle krijgen, waardoor een honkloper (of honklopers) in staat is (zijn) op te schuiven. Een wilde worp wordt genoteerd, wanneer een reglementair geworpen bal de grond of de thuisplaat raakt voordat deze de achtervanger bereikt en niet door de achtervanger kan worden verwerkt, waardoor een honkloper (of honklopers) kan (kunnen) opschuiven. Wanneer de derde slagbal een wilde worp is, waarbij de slagman het eerste honk bereikt, zal de officiële scorer een drie slag noteren en een wilde worp.
- Voor de achtervanger zal een doorgeschoten bal worden genoteerd, wanneer hij er niet in slaagt een reglementair geworpen bal vast te houden of onder controle te krijgen en daardoor een honkloper (of honklopers) opschuift(ven) en hij de bal normaal had kunnen vasthouden of onder controle krijgen. Wanneer de derde slagbal een doorgeschoten bal is, waarbij de slagman het eerste honk bereikt, zal de officiële scorer een drie slag noteren en een doorgeschoten bal.

Noot

De officiële scorer zal geen wilde worp of doorgeschoten bal noteren, indien de veldpartij een nul maakt voordat alle honklopers een honk zijn opgeschoven. Voorbeeld: indien een worp de grond raakt met een honkloper op het eerste honk en onbereikbaar is voor de achtervanger, maar de achtervanger krijgt de bal weer onder controle en gooit de bal op tijd naar het tweede honk en daar wordt een nul gemaakt, dan zal de officiële scorer geen wilde worp noteren voor de werper. Voor het opschuiven van een andere honkloper wordt een velderskeus genoteerd.

Indien de achtervanger een geworpen bal laat vallen, met bijvoorbeeld het eerste honk bezet, maar de achtervanger krijgt de bal weer onder controle en gooit de bal op tijd naar het tweede honk en daar wordt een nul gemaakt, dan zal de officiële scorer geen doorgeschoten bal noteren voor de achtervanger. Voor het opschuiven van een andere honkloper wordt een velderskeus genoteerd.

Zie regels 9.07(a), 9.12(e) en 9.12(f) voor aanvullende scoreregels in verband met wilde worpen en doorgeschoten ballen.

BK3	2	IP3	2
	<i>t</i> 9		<i>t</i> 9
	bk3		ip3
	BB1		BB1

Balk / Illegal Pitch (schijn)

Voor schijn worden bij honk- en softbal verschillende termen gebruikt. Balk (afgekort BK) bij honkbal en Illegal Pitch (afgekort IP) bij softbal.

Qua schrijfwijze gaan we hier net zo mee om als bij wilde worp en doorgeschoten bal. Schijn of Illegal Pitch worden alleen gescoord als het door de scheidsrechter wordt afgeroepen.

Velderskeus

Velderskeus is de handeling van een veldspeler die een goed geslagen grondbal verwerkt en deze niet aangooit naar het eerste honk om de slagman-honkloper uit te maken, maar naar een ander honk om te proberen een voorgaande honkloper uit te maken.

We maken bij het noteren van een velderskeus een onderverdeling in vier soorten:

- *Occupied* 'O' (bezet)
- *Fielder's choice* 'FC' (velderskeus)
- *Throw* 'T' (aangooi)
- *Indifference* 'O/' (onverschilligheid)

We laten deze termen expres in het Engels staan, om de combinatie met het scoreteken duidelijker te maken. Maar wat is nu het verschil?

Occupied (bezet)

We gebruiken dit scoreteken voor de slagman-honkloper op het eerste honk en het opschuiven van lopers in een gedwongen loop wanneer de veldpartij probeert een voorgaande loper uit te maken. Deze vorm van velderskeus komt altijd in combinatie met een uitgemaakt of een veldfout, waarbij zonder de fout de loper uit geweest zou zijn.

We schrijven een O, gevolgd door de veldpositie van de veldspeler die de actie begint.

64			E6T
	BB1		BB1
	O6		O6

In het linker voorbeeld wordt de loper van het eerste naar het tweede honk uitgemaakt. We scoren dan voor de slagman een O6, aangezien de korte stop de actie is begonnen.

In het rechter voorbeeld wordt een fout gemaakt, waardoor de loper naar het tweede honk het honk veilig kan bereiken. Zonder fout zou de loper uit zijn geweest en was het linker voorbeeld van toepassing geweest.

45	† LL	3	† LL
	O4		46
	BB1		BB1
	O4		O4

In het voorbeeld links wordt een voorgaande loper uitgemaakt. Zowel voor de slagman-honkloper als voor de loper die gedwongen opschuift naar het tweede honk, wordt O4 gescoord.

Wanneer er meerdere honklopers zijn en het is niet de voorste loper die wordt uitgemaakt, wordt voor de voorste loper het opschuiven genoteerd met het nummer van de slagman. Zie het voorbeeld rechts.

Fielder's choice (velderskeus)

We gebruiken dit scoreteken voor de slagman-honkloper op het eerste honk en het opschuiven van lopers in een gedwongen loop wanneer de veldpartij probeert een voorgaande loper uit te maken, wat ondanks foutloos spel, niet lukt. Deze vorm van velderskeus komt dus nooit in combinatie met een uitgemaakt of een veldfout, waarbij zonder fout de loper uit zou zijn geweest.

We schrijven FC, gevolgd door de veldpositie van de veldspeler die de actie begint en het honk waar de actie plaatsvindt.

	2
	BB1
	FC 54

In dit voorbeeld heeft de derde honkman de bal naar het tweede honk gespeeld in een poging de loper naar dat honk uit te maken. Dit is niet gelukt, maar er is geen fout gemaakt. We scoren voor de slagman-honkloper FC 54, waarbij de 5 staat voor de derde honkman die de actie is begonnen en de 4 voor het tweede honk waar de actie heeft plaatsgevonden.

Throw (aangooi)

We gebruiken dit scoreteken voor de slagman-honkloper die een of meer honken extra kan bereiken wanneer na het verwerken van de honkslag de veldpartij probeert een voorgaande honkloper uit te maken.

We schrijven T, gevolgd door de veldpositie van de buitenvelder die de actie begint en het honk waar hij naartoe gooit.

2	
	† RS
	T75
	† 7

In dit voorbeeld slaat de slagman de bal naar het linksveld voor een honkslag. De loper van het eerste honk kan hierop het derde honk bereiken. De linksvelder gooit naar het derde honk in een poging de loper daar uit te maken. De slagman-honkloper profiteert van deze aangooi en kan het tweede honk bereiken. Hij doet dit op de aangooi (de 'throw') van de linksvelder (7) naar het derde honk (5).

Indifference (onverschilligheid)

Wanneer een honkloper slechts opschuift omdat de tegenpartij geen poging wil doen hem uit te maken.

We schrijven O/ gevolgd door de veldpositie van de veldspeler die geen actie onderneemt, dan wel een andere keus moet maken.

2		CS ³ 2
	BB1	BB1
	O/2 ³	O/2 ³
	MI	MI

In het linker voorbeeld is sprake van een een-drie situatie. Bij honkbal wordt dan meestal een gestolen honk gescoord, terwijl bij softbal meestal een velderskeus O/ wordt genoteerd.

In het rechter voorbeeld is sprake van een poging van twee honklopers om een honk te stelen. Daarbij wordt een looper uitgemaakt bij stelen, waardoor de andere looper veilig het volgende honk kan bereiken. Ook in dit geval wordt O/ genoteerd. Om aan te geven dat dit tegelijkertijd is gebeurd en niet twee losse acties waren, verbinden we beide notaties met elkaar door een dubbelzijdige pijl.

Let op dat in beide gevallen wordt aangegeven welke slagman aan slag stond toen de actie plaatsvond.

Acties die tegelijkertijd plaatsvinden

Wanneer er twee lopers tegelijkertijd kunnen opschuiven, is het belangrijk te weten dat dit op hetzelfde moment gebeurt. Bij wilde worpen en doorgeschoten ballen hebben we gezien dat daarvoor hoofdletters en kleine letters worden gebruikt. Daar is dan ook geen verbindingspijl nodig. Maar als bijvoorbeeld een drie slag en een wilde worp tegelijkertijd plaatsvinden, willen we dat ook weten. In dat geval gebruiken we een pijl met punten naar beide zijden.

	WP2
	BB1
KS	1

Gestolen honken en uit bij stelen

Stolen base (gestolen honk)

Hierbij schrijven we het nummer van de slagman die aan slag staat als de honkloper het volgende honk steelt. In dit voorbeeld staat de derde slagman uit de slagvolgorde aan slag.

	SB3
	BB1
e2T	SB3
	BB1

Wanneer een honkloper probeert het volgende honk te stelen, zal de veldpartij dat vaak proberen te voorkomen. Wanneer de achtervanger, nadat hij de bal van de werper heeft ontvangen, onzuiver aangooit naar het honk waarnaar de honkloper onderweg is, wordt een gestolen honk genoteerd. Noteer geen fout, tenzij de onzuivere aangooi de honkloper die steelt in staat stelt één of meer honken extra af te lopen, of een andere honkloper in staat stelt op te schuiven, in welk geval het gestolen honk en een *throwing* fout voor de achtervanger worden genoteerd. Geef met een verbindingsstreepje aan dat dit bij elkaar hoort.

Caught stealing (uit bij stelen)

CS24	3
BB1	

Terwijl de derde slagman uit de slagvolgorde aan slag staat, gaat de looper die het tweede honk probeert te stelen uit door de aangooi van de achtervanger naar de tweede honkman.

CS	2
14	
56	BB1

Terwijl de vierde slagman uit de slagvolgorde aan slag staat, wordt de looper ingesloten tussen (bijvoorbeeld) tweede en derde honk en wordt uitgetikt door de korte stop.

CS	3
2E4	
79	

Error – caught stealing (fout bij uit bij stelen)

Loper die het tweede honk probeert te stelen is 'in' omdat de tweede honkman de goede aangooi van de achtervanger verliest. Ook hier schrijven we het nummer van de slagman die aan slag staat erbij; in dit voorbeeld staat de derde slagman uit de slagvolgorde aan slag.

Het onderwerp 'stelen van honken' zal nu verder worden toegelicht. Hiervoor halen wij de officiële scoreregels erbij (voor de scorevoorbeelden vinden ze allen plaats terwijl de derde slagman uit de slagvolgorde aan slag staat). Onder de scoreregel worden nog wat extra's uitgelegd.

9.07 GESTOLEN HONKEN EN UIT BIJ STELEN

Voor een honkloper wordt een gestolen honk genoteerd wanneer hij een volgend honk bereikt zonder de hulp van een honkslag, een nul, een fout, een gedwongen loop, een velderskeus, een doorgeschoten bal, een wilde worp of schijn, waarbij rekening gehouden moet worden met:

- Wanneer een honkloper gaat stelen voordat de werper werpt en de worp heeft een wilde worp of een doorgeschoten bal tot gevolg, wordt voor de honkloper een gestolen honk genoteerd en geen doorgeschoten bal of wilde worp.

Uitzondering

Wanneer als gevolg van de doorgeschoten bal of wilde worp, de honkloper die steelt, een extra honk opschuift of een andere honkloper eveneens opschuift, wordt niet alleen het gestolen honk genoteerd maar ook de doorgeschoten bal of de wilde worp.

- Wanneer een honkloper tracht te stelen en de achtervanger, nadat hij de bal van de werper heeft ontvangen, onzuiver aangooit naar het honk waarnaar de honkloper op weg is, wordt een gestolen honk genoteerd. Noteer geen fout, tenzij de onzuivere aangooi de honkloper, die steelt, in staat stelt één of meer honken extra af te lopen, of een andere honkloper in staat stelt op te schuiven, in welk geval het gestolen honk en een fout voor de achtervanger worden genoteerd.

SB3	# LL
PB3	
	pb3
	BB1

SB3	# LL
e2T	
	O/2
	BB1

SB3	† LL
	SB3
	BB1

³ CS 2E5	† LL
	O/2
	BB1

³ CS 2E5	† LL

³ CS 2E5	† LL

2	
	BB1
	³ O/2
	†9

- c. Wanneer een honkloper die tracht te stelen of wordt verrast door een aangooi (en daarop tracht een honk verder te komen), ingesloten raakt en daarna het volgende honk zonder hulp van een fout bereikt, wordt voor hem een gestolen honk genoteerd. Wanneer een andere honkloper in deze spelactie eveneens een volgend bereikt, wordt voor beide lopers een gestolen honk genoteerd. Wanneer een honkloper een honk opschuift, terwijl een andere honkloper ingesloten raakt en veilig op zijn honk terugkeert zonder hulp van een fout, wordt voor de honkloper, die een honk verder is gekomen, een gestolen honk genoteerd.
- d. Wanneer een poging tot dubbel of driedubbel stelen wordt ondernomen en één der honklopers wordt uitgemaakt voordat hij het honk heeft bereikt dat hij trachtte te bereiken, zal voor geen van de honklopers een gestolen honk worden genoteerd.
- e. Wanneer een honkloper wordt uitgetikt nadat hij een honk is voorbijgeleden, terwijl hij tracht terug te komen op dit honk of een volgend honk te bereiken, zal voor hem geen gestolen honk worden genoteerd.
- f. Wanneer een honkloper naar het oordeel van de scorer na een steelpoging een volgend honk bereikt als gevolg van het missen van een aangooi door een veldspeler, wordt voor de honkloper geen gestolen honk genoteerd. Noteer "hulp verleend" voor de veldspeler, die de aangooi deed en een fout voor de veldspeler die de aangooi miste en noteer voor de honkloper "uitgemaakt bij stelen".
- g. De officiële scorer zal geen gestolen honk noteren wanneer een honkloper slechts opschuift, omdat de tegenpartij geen poging wil doen hem uit te maken. Noteer hiervoor velderskeus.

Noot

De officiële scorer houdt bij de beoordeling of de veldpartij geen poging wil doen een honkloper uit te maken rekening met alle omstandigheden, inclusief de inning en de stand, of de veldpartij eerder heeft getracht de honkloper op het honk te houden, of de werper een pick-off poging heeft gedaan voordat de honkloper naar het volgende honk ging, of een veldspeler rekening houdt met een actie op het honk waar de honkloper naar toe gaat, of de veldpartij een strategisch motief heeft niets te doen aan het opschuiven van de honkloper of wanneer de veldpartij op ontoelaatbare wijze probeert een honkloper een gestolen honk te onthouden. Bijvoorbeeld, met honklopers op het eerste en derde honk zal aan de honkloper die naar het tweede honk gaat gewoonlijk een gestolen honk gegeven worden, indien ter beoordeling van de officiële scorer, het niet gooien van de bal alleen maar niet plaatsvindt ter voorkoming van het scoren van een punt door de honkloper van het derde honk. Het is ter bepaling aan de officiële scorer of er sprake is van ontoelaatbaarheid, bijvoorbeeld indien de veldpartij geen actie onderneemt in geval er sprake is van het vestigen van een (nieuw) persoonlijk record.

h. Voor een honkloper zal "uitgemaakt bij stelen" worden genoteerd als hij wordt uitgemaakt of zou zijn uitgemaakt wanneer geen fout was gemaakt; in de volgende gevallen:

als hij:

1. tracht te stelen;
2. op het honk waar hij staat wordt verrast door een aangooi en daarop tracht een honk verder te komen (iedere beweging in de richting van het volgende honk zal worden beschouwd als een poging om een honk verder te komen);
3. na het stelen een honk voorbijglijdt.

Noot

In die situaties, waarin de achtervanger moeite heeft met een door de werper geworpen bal, de honkloper tracht te profiteren door een honk verder te komen, maar daarbij wordt uitgemaakt, wordt geen "uitgemaakt bij stelen" genoteerd.

Als een honkloper een volgend honk krijgt toegewezen wegens obstructie of wanneer een looper wordt uitgegeven vanwege hinderen door de slagman, zal geen "uitgemaakt bij stelen" worden genoteerd.

De officiële scorer zal geen "uitgemaakt bij stelen" noteren, indien voor de honkloper bij het wel veilig bereiken van een volgend honk geen gestolen honk zou zijn genoteerd (bijvoorbeeld: wanneer als gevolg van de doorgeschoten bal of wilde worp, de honkloper die steelt, toch wordt uitgemaakt).

In het voorbeeld van 9.07.c zijn twee honklopers tegelijkertijd door een gestolen honk verder gekomen, een zgn. 'double steal'. In dat geval schrijven we bij beide lopers SB en verbinden we de twee gestolen honken met elkaar door een pijl. Daardoor weten we ook achteraf dat het stelen tegelijkertijd heeft plaatsgevonden.

In het voorbeeld van 9.07.d vinden de uitgemaakt en het bereiken van een volgend honk tegelijkertijd plaats. Om dit aan te kunnen geven, wordt een pijl tussen beide scoretekens gezet.

Omdat het onderwerp 'gestolen honken' vaak moeilijkheden oplevert, zullen wij een paar voorbeelden scoren. Links staat de situatie voordat er gestolen wordt en rechts hoe één en ander dient te worden genoteerd.

			SB2
	$\uparrow$ LS		$\uparrow$ LS

Loper op het eerste honk door honkslag tracht het volgende honk te stelen; de aangooi van de achtervanger komt iets te laat bij de tweede honkman. Voor de honkloper wordt een gestolen honk genoteerd.

			SB2
	$\uparrow$ LS		$\uparrow$ LS

Loper op het eerste honk door honkslag tracht het tweede honk te stelen; de achtervanger gooit onzuiver aan naar de tweede honkman, waardoor deze de looper niet kan uittikken. De looper krijgt een gestolen honk. Geen fout voor de achtervanger noteren.

		CS24 ³
	†LS	†LS

Loper op het eerste honk door honkslag tracht het tweede honk te stelen; de aangooi van de achtervanger is echter op tijd bij de tweede honkman, die de loper uittikt; dus de loper is uit door aangooi 2 naar 4 met toevoeging CS.

		SB2
	†LS	†LS

Loper op eerste honk door honkslag steelt zeer tijdig, de achtervanger ziet dat hij toch geen kans meer heeft hem uit te maken en gooit niet aan. Voor de loper wordt een gestolen honk genoteerd.

		CS ³ 2E4
	†LS	†LS

Loper op het eerste honk door honkslag tracht het tweede honk te stelen; de aangooi van de achtervanger is uitstekend, maar de tweede honkman laat bij het tikken van de loper (die duidelijk uit zou zijn geweest) de bal uit zijn handen vallen, waardoor de loper safe is: voor de honkloper wordt genoteerd 2E4 met toevoeging CS.

		CS24 ³
	†LS	†LS

Loper op het eerste honk door honkslag wil het tweede honk stelen, hij schiet het honk voorbij, waarna de tweede honkman hem kan uittikken. Voor de loper wordt genoteerd 2 4 met toevoeging CS. Hoewel de loper het tweede honk al heeft aangeraakt, wordt het voorbijschieten gezien als onderdeel van het stelen; de loper had een (betere) sliding moeten maken.

		e2T [†] SB2
	†LS	†LS

Loper op het eerste honk door honkslag wil het tweede honk stelen, de achtervanger gooit zeer onzuiver aan waardoor de loper zelfs op het derde honk belandt. Voor de loper wordt een gestolen honk genoteerd in het tweede honk-vierkant en e2T in het derde honk vierkant. Dat dit bij elkaar hoort geven we aan met een verbindingsstreepje.

‡9		‡9	
			O/2 ³
	BB1		BB1

Loper op het derde honk door driehonkslag en een loper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaat de loper van het eerste honk naar het tweede, de achtervanger gooit niet aan. Voor de loper wordt een velderskeus genoteerd. We noemen dit indifference en gebruiken dus O/.

Noot: Bij honkbal wordt bij een “één-drie situatie” meestal een gestolen honk gescoord, terwijl bij softbal meestal een velderskeus wordt genoteerd.

‡9		‡9	
		SB3	
		SB3	
	BB1		BB1

Loper op het derde honk door driehonkslag en een loper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaan beide lopers stelen, hetgeen ondanks pogingen van de veldpartij dit tegen te gaan, lukt. Beide lopers zijn safe en er wordt voor hen allebei een gestolen honk gescoord. Verbind beide notaties door een pijl met elkaar.

In het geval van gelijktijdig stelen (double steal) geldt dat ofwel voor beide honklopers een gestolen honk wordt genoteerd, ofwel voor geen van tweeën (zie het volgende voorbeeld).

#9	
	BB1

#9	
³ CS	
262	
	BB1

Loper op het derde honk door driehonkslag en een loper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaat de loper van het eerste honk naar het tweede honk, de achtervanger gooit naar de korte stop die de loper van het eerste honk laat gaan en direct teruggooit naar de achtervanger die de loper van het derde honk, die de thuisplaat wil stelen, uittikt. Voor de loper van het derde honk wordt genoteerd uitgemaakt door 262 met toevoeging CS en voor de loper van het eerste honk velderskeus (O/). Verbindt beide notaties met een dubbelzijdige pijl.

#9	
	BB1

#9	
³ O/2	
CS26	
	BB1

Loper op het derde honk door driehonkslag en een loper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaan beide lopers stelen, de achtervanger gooit naar de korte stop die de loper van het eerste honk uittikt, de loper van het derde honk komt over de thuisplaat. De loper die de thuisplaat passeert scoort een punt als er voor de spelsituatie nog geen twee nullen zijn; als er voor aanvang van de spelsituatie wel twee nullen zijn, telt het punt indien de loper van het derde honk eerder de thuisplaat passeert dan de loper van het eerste honk wordt uitgetikt. In ons voorbeeld wordt gesteld dat het punt telt. Als het punt niet telt, wordt er bij de loper van het derde honk niets gezet.

Vraag in zo'n situatie steeds aan de scheidsrechter of het punt telt; dit kan moeilijkheden na de wedstrijd voorkomen!

Opofferingsslagen

Sacrifice hit (opofferingsstootslag); ook bekend als sacrifice bunt.

SH
13

Na een stootslag gaat de slagman-honkloper uit door de aangooi van de werper naar de eerste honkman en minimaal een van de honklopers schuift een honk op.

Sacrifice fly (opofferingsslag in het buitenveld)

SF7

Slagman-honkloper gaat uit door een vangbal van de linksvelder. Hierop wordt een punt gescoord door een voorgaande honkloper.

Voor uitleg van de opofferingsslagen halen wij uit de officiële scoreregels:

9.08 OPOFFERINGSSLAGEN

De officiële scorer zal:

- Een opofferingsstootslag noteren wanneer, voordat er twee nullen zijn, de slagman ervoor zorgdraagt, dat één of meer honklopers door een stootslag opschuift en zelf op het eerste honk wordt uitgemaakt of, wanneer er geen fout zou zijn geweest, uitgemaakt zou zijn.

	2
	BB1
SH	
13	

	2
	BB1
	SH
	E1T

	2
	BB1
	FC 14B

	2
	BB1
	SH FC14

14	
	BB1
	O1B

#9	
2	
SF7	

#9	
2	
	SF E7

Noteer geen opofferingsstootslag wanneer naar het oordeel van de scorer, de slagman in de eerste plaats een stootslag-honkslag wil geven en zich niet uitsluitend ten doel stelt de honkloper(s) een honk te laten opschuiven. Noteer voor de slagman een slagbeurt.

Noot

Bij hantering van deze regel, moet het voordeel van de twijfel altijd aan de slagman worden gegeven. De officiële scorer zal in zijn beoordeling rekening houden met alle omstandigheden tijdens de slagbeurt, inclusief de inning, het aantal uit en de stand.

- b. Een opofferingsstootslag noteren wanneer, voordat er twee nullen zijn, de veldpartij een stootslag foutloos verwerkt, maar er niettemin niet in slaagt een voorafgaande honkloper op één van de honken uit te maken.

Uitzondering

Wanneer een poging om een voorafgaande honkloper na een stootslag uit te maken niet lukt en naar het oordeel van de scorer bij foutloos veldwerk de slagman veilig het eerste honk zou hebben bereikt, wordt voor de slagman een honkslag genoteerd en geen opofferingsslag.

- c. Geen opofferingsstootslag noteren wanneer één of meer honkloper(s) bij een poging een honk verder te komen op een stootslag wordt uitgemaakt of zou zijn uitgemaakt wanneer er geen fout zou zijn gemaakt. Noteer voor de slagman een slagbeurt.

- d. Een opofferingsslag noteren wanneer, voordat er twee nullen zijn, de slagman een hoge bal slaat die wordt verwerkt door een buitenvelder of een binnenvelder die naar het buitenveld in goed of foutgebied is gerend en

1. wordt uitgevangen en een honkloper scoort nadat de bal is gevangen of
2. de bal wordt gemist en een honkloper scoort en deze honkloper naar het oordeel van de scorer ook zou hebben gescoord indien de bal was gevangen.

Noot

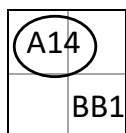
Noteer een opofferingsslag in het buitenveld overeenkomstig regel 9.08 d.2. ook al wordt een andere honkloper uitgemaakt bij de gedwongen loop die is ontstaan doordat de slagman honkloper is geworden.

Waarom kennen wij bij het scoren deze opofferingsstootslagen en opofferingslagen in het buitenveld?

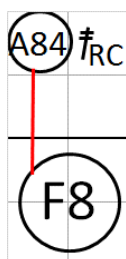
Dit houdt verband met het zogenaamde slaggemiddelde dat van elke speler is te berekenen. Dit 'slaggemiddelde' geeft aan hoe goed een slagman is.

De opofferingsstootslagen en de opofferingsslagen in het buitenveld tellen bij die berekening niet mee als slagbeurt en beïnvloeden het slaggemiddelde dus niet nadelig. Over het slaggemiddelde wordt later nog uitvoerig gesproken.

Appeal (appel)



De honkloper wordt op appel uitgegeven wegens het niet aanraken van het tweede honk. Om het appel te kunnen spelen heeft de werper de bal naar de tweede honkman gegooid.



De slagman slaat de bal naar het midveld waar de bal wordt gevangen. De loper van het tweede honk is te vroeg weggegaan van zijn honk en de tweede honkman heeft dat gezien. De tweede honkman roept naar de midvelder om de bal naar hem te gooien. Hij vangt de bal, stapt op het tweede honk en appelleert bij de scheidsrechter die het ook gezien heeft. De loper wordt op appel uitgegeven. Dit is een dubbelspel in een doorlopende spelactie.

Bij softbal is het ook mogelijk dat de coach of manager appelleert. In deze situatie kan er geen sprake zijn van een hulp verleend. Wanneer er bijvoorbeeld een appel wordt gedaan vanwege het niet aanraken van het tweede honk, wordt uitsluitend A4 gescoord.

Verandering van werper en van slagman / veldspeler

Wanneer er wissels plaatsvinden, moeten we deze opschrijven in de slagvolgorde van het team.

Soms blijven de spelers hetzelfde, maar nemen ze alleen een andere veldpositie in. Dat geven we dan aan in het volgende positievakje. Achter de naam schrijven we wanneer de wissel plaatsvindt. Dat doen we door de helft van de inning aan te geven, bijv. 1/6 (in de eerste helft van de zesde inning).

Pos		Bal op het dak	Lid Nr.	#	
2	5	ASTEN van Albert 1/6	DK3Y23B	3	1
5	2	BOXTEL van Bas 1/6	DJ4KS17	28	2

Wanneer een speler aan slag wordt vervangen, komt er een vervangende slagman (Pinch Hitter). Hiervoor gebruiken we in de kolom positie de afkorting PH. Ook hier wordt weer achter de naam van de speler geschreven wanneer de wissel plaats heeft gevonden.

Uit de officiële spelregels Honkbal over wissels halen wij het volgende:

5.10 – Vervangingen

- (a) Te allen tijde, wanneer het spel dood is, mag (mogen) gedurende een wedstrijd een speler (of spelers) worden vervangen. De invallende speler moet slaan op de plaats van de speler die hij vervangt in de slagvolgorde van zijn team.
- (b) De manager van een team moet de plaatscheidsrechter onmiddellijk in kennis stellen van iedere vervanging en moet aan de plaatscheidsrechter bekend maken wie de invaller in de slagvolgorde vervangt.

Toelichting 5.10(b) Om verwarring te voorkomen dient de manager de naam van de invaller, zijn positie in de slagvolgorde en zijn veldpositie door te geven. Op het moment dat twee of meer invallers van de veldpartij op hetzelfde moment deel gaan nemen aan de wedstrijd, zal de manager, direct voordat zij hun veldpositie innemen de plaatscheidsrechter informeren over de positie van deze spelers in de slagvolgorde. De plaatscheidsrechter zal deze wijzigingen vervolgens mededelen aan de officiële scorer. Als deze informatie niet onmiddellijk aan de plaatscheidsrechter wordt gegeven, dan heeft de plaatscheidsrechter de bevoegdheid om de positie van deze invallers in de slagvolgorde te bepalen.

- (d) Een speler die is vervangen, kan in die wedstrijd niet opnieuw aan het spel deelnemen.

Veranderingen in veldpositie zullen hierna nog enkele keren worden toegepast in voorbeelden en oefenwedstrijden.

Oefening 2

Tijd om weer eens te oefenen met de scoretekens.

De slagvolgorde is:

- | | |
|------------------------|----------------|
| 1. Albert van Asten | Rechtsvelder |
| 2. Bas van Bortel | Derde honkman |
| 3. Corné van Cromvoirt | Korte stop |
| 4. Daan van Dommelen | Linksvelder |
| 5. Erik van Eersel | Eerste honkman |
| 6. Fred van Fijnaart | Midvelder |
| 7. Gerrit van Gemert | Tweede honkman |
| 8. Hans van Haaren | Achternvanger |
| 9. Ian van Iersel | Werper |

Eerste inning

Van Asten plaatst een stootslag richting derde honk waarop hij door zijn snelheid en het verrassingseffect het eerste honk haalt; stootslag-honkslag!

Van Boxtel laat de eerste worp gaan omdat van Asten het tweede honk wil stelen. De achtervanger gooit zeer onzuiver aan, waarop van Asten zelfs door kan naar het derde honk. De slagman krijgt even later drie slag na zijn slagbeweging op de derde slagbal.

Van Cromvoirt wordt geraakt door een geworpen bal; dus HP (bij een HP is het spel dood en moeten eventuele honklopers terug naar het honk dat het laatst werd bezet voor de worp werd uitgevoerd, tenzij het eerste honk bezet is; in dat geval wordt door de honkloper(s) opgeschoven).

Van Dommelen komt aan slag en laat de eerste worp gaan omdat van Cromvoirt naar het tweede honk sprint. In verband met de honkloper op het derde honk, probeert de veldpartij hem niet uit te maken; toch SB noteren met de toevoeging 4 (vierde slagman). De slagman krijgt even later vier wijd.

Van Eersel plaatst een stootslag richting eerste honk, Van Asten kan scoren (door nummer 5 in de slagvolgorde), de andere lopers komen ook een honk verder en de slagman haalt het eerste honk, omdat de werper bij het fielden van de stootslag deze niet onder controle kan krijgen. Voor Van Eersel wordt een opofferingsstootslag genoteerd, hoewel hij zelf niet uit is gegaan.

Van Fijnaart slaat een hoge bal in het midveld, hij wordt uitgevangen door de midvelder, Van Cromvoirt kan na de vang scoren, Van Dommelen komt op het derde honk omdat de midvelder, in een poging Van Cromvoirt uit te maken, naar de thuisplaat aangooit, Van Eersel blijft op het eerste honk. Voor Van Fijnaart wordt een opofferingsslag genoteerd.

Van Gemert aan slag, Van Eersel gaat naar het tweede honk, de achtervanger gooit aan naar de korte stop, deze gooit de bal, zonder een poging te doen Van Eersel uit te maken, terug naar de achtervanger omdat Van Dommelen de thuisplaat probeert te stelen; laatstgenoemde slaagt in zijn opzet en krijgt dus een gestolen honk, want er is geen fout gemaakt en er is niemand uitgemaakt. Van Eersel krijgt eveneens een gestolen honk.

Even later wil Van Eersel het derde honk stelen, hij gaat echter uit door een goede aangooi van de achtervanger naar de derde honkman. Drie nullen, wisselen. Van Gemert heeft zijn slagbeurt niet afgemaakt en zal in de volgende slagbeurt weer beginnen.

Tweede inning

Van Gemert slaat de bal richting korte stop, deze pakt de bal goed op, maar gooit hem over de eerste honkman heen, waardoor de slagman-honkloper van de scheidsrechter door mag gaan naar het tweede honk, omdat de foutieve aangooi buiten het speelveld terecht komt. De slagman komt door E6T op het eerste honk en door dezelfde fout ook op het tweede honk. Omdat een fout maar één keer mag worden genoteerd, zetten wij naar het tweede honkvierkantje een pijltje.

Van Haaren geeft een honkslag, via de grond, in het linksveld; hij haalt het eerste honk gemakkelijk en van Gemert komt op het derde honk.

Van Iersel aan slag, Van Haaren gaat snel weg, en kan ongehinderd naar het tweede honk, gestolen honk. De slagman slaat vervolgens een homerun over de midvelder heen.

Van Asten geeft een klap richting derde honk; door zijn snelheid haalt hij het eerste honk, hoewel de bal in het binnenveld blijft.

Terwijl Van Boxtel aan slag is, steelt Van Asten het tweede honk, hoewel de veldpartij dit tracht te beletten. De slagman slaat de bal hoog in het rechtsveld, waar de rechtsvelder de bal met een spectaculaire duik weet te vangen; Van Asten kan na de vangbal naar drie. Geen opofferingsslag, want er is geen punt gescoord.

Van Cromvoirt volgt het voorbeeld van zijn teamgenoot en slaat de bal hoog in het midveld; hij wordt uitgevangen door de midvelder, maar Van Asten kan scoren. Nu is het wel een opofferingsslag in het buitenveld.

Van Dommelen plaatst een honkslag in het linksveld, maar de linksvelder krijgt de bal niet onder controle. Het duurt lang voordat hij de bal te pakken heeft en ondertussen heeft Van Dommelen het tweede honk bereikt. Dat was niet gebeurt als de linksvelder de bal direct had opgepakt en naar het binnenveld had gegooid.

Van Eersel krijgt vier wijd.

Van Fijnaart krijgt ook vier wijd. De voorgaande lopers schuiven ongehinderd op, noteer een '6' bij die lopers.

Van Gemert komt in deze slagbeurt voor de tweede keer aan slag; men noemt dit een 'dubbele inning'.

Hoe moet dit op de scorekaart worden verwerkt? Ga gewoon in de kolom rechts naast de al ingevulde kolom verder en pas het nummer van de inning bovenaan de kaart aan.

Van Gemert krijgt ook vier wijd. Noteer een '7' bij de honklopers die opschuiven; Van Dommelen scoort een punt.

Van Haaren slaat de bal hoog in het linksveld, de linksvelder mist de toch niet zo moeilijke vang kans en allen schuiven een honk op, zodat van Eersel kan scoren. Dit is geen opofferingsslag, want er zijn al twee nullen.

Van Iersel slaat de bal recht naar de derde honkman, die geen fout maakt en zijn honk aanraakt, waardoor van Gemert op de gedwongen loop uitgaat. Dit is dan eindelijk de derde nul en er kan worden gewisseld.

Derde inning

Van Asten wordt in deze slagbeurt vervangen door Angelo van Apeldoorn die veldpositie 8 krijgt vanaf de tweede helft van de derde inning. De openingsslagman slaat recht in de handschoen van de korte stop.

Van Boxtel krijgt veldpositie 9 in de tweede helft van deze inning: Van Boxtel gaat uit door drie slag (geroepen).

Van Cromvoirt slaat de bal over de grond in het linksveld en passeert het eerste honk, sprint door naar het tweede honk waar hij wordt uitgetikt door de tweede

honkman na een aangooi van de linksvelder. Het is een éénhonkslag. Einde van deze slagbeurt.

Verderop in de slagvolgorde heeft Van Fijnaart ook een andere veldpositie gekregen.

Tot zover deze wedstrijd. De uitwerking van oefening 2 staat achterin dit opleidingsboek.

Oefenwedstrijd 2

De slagvolgorde:

1. Albert van Asten	Rechtsvelder
2. Bas van Boxtel	Midvelder
3. Corné van Cromvoirt	Linksvelder
4. Daan van Dommelen	Korte stop
5. Erik van Eersel	Derde honkman
6. Fred van Fijnaart	Tweede honkman
7. Gerrit van Gemert	Eerste honkman
8. Hans van Haaren	Achtereenvolger
9. Ian van Iersel	Werper

Eerste inning

Van Asten is een snelle loper en verwacht met een stootslag het eerste honk te halen. Hij stoot de bal die kant uit en de eerste honkman hoeft alleen maar zijn honk aan te raken om Van Asten uit te maken.

Van Boxtel haalt het honk omdat de werper zijn 'rollertje' niet goed onder controle kan krijgen en niet eens meer aangooit op het eerste honk.

Van Cromvoirt slaat naar de korte stop, deze gooit de bal naar de tweede honkman die zijn honk aanraakt, waardoor van Boxtel op een gedwongen loop uitgaat; de slagman-honkloper is 'safe' op het eerste honk.

Van Dommelen slaat de bal richting het rechtsveld waarop hij zelf het eerste honk bereikt. Van Cromvoirt rondt het tweede honk en wil door naar drie maar de korte stop loopt hem in de weg. De scheidsrechter roept obstructie en kent Van Cromvoirt het derde honk toe.

Van Eersel wordt uitgevangen in het midveld.

Einde slagbeurt, vergeet de totalen onderaan niet in te vullen.

Tweede inning

Van Fijnaart geeft een honkslag laag in het linksveld; hij haalt het tweede honk.

Van Gemert slaat de bal richting derde honk, de derde honkman gooit aan op het eerste honk waar de slagman-honkloper uitgaat. Van Fijnaart probeert tijdens deze

handeling naar het derde honk te gaan; de eerste honkman gooit echter tijdig aan naar de korte stop, die het derde honk heeft overgenomen en de loper uittikt.

Van Haaren krijgt een vrije loop, omdat de achtervanger hem hindert.

Van Iersel laat de eerste worp gaan, omdat van Haaren gaat stelen; dit lukt ondanks de goede aangooi van de achtervanger. De slagman krijgt tenslotte vier wijd.

Van Asten slaat de bal naar het midveld en brengt daarmee Van Iersel naar het derde honk. Voor de eerste worp naar Van Boxtel stapt de werper van de heuvel en gooit de bal naar de tweede honkman die bij de scheidsrechter appelleert dat Van Iersel het tweede honk niet heeft aangeraakt. De scheidsrechter heeft dit ook gezien en geeft Van Iersel uit.

Einde tweede slagbeurt.

Derde inning

Van Boxtel slaat een hoge bal die boven fout gebied uitkomt, maar door de eerste honkman wordt gemist. Hij blijft aan slag en slaat de bal weer omhoog. Deze keer wordt de foutbal gevangen door de derde honkman.

Van Cromvoirt krijgt drie slag; de derde slagbal (waarop van Cromvoirt een slagbeweging maakte) schiet door en de slagman-honkloper haalt het eerste honk.

Van Dommelen aan slag. De werper maakt 'schijn', waardoor van Cromvoirt een honk mag opschuiven. De slagman plaatst even later een stootslag richting eerste honk, waarop van Cromvoirt het derde honk bereikt en van Dommelen het eerste, hoewel er geen fout werd gemaakt.

Van Eersel laat de eerste worp gaan, omdat van Dommelen gaat stelen. De achtervanger gooit goed aan op de tweede honkman die van Dommelen uittikt. Van Cromvoirt heeft de aangooi niet verwacht en blijft op het derde honk staan. De slagman slaat een hoge bal in het midveld die door de midvelder jammerlijk wordt gemist, Van Cromvoirt scoort en van Eersel komt zelf op het tweede honk.

Van Fijnaart krijgt drie slag (geroepen). Einde derde slagbeurt.

Vierde inning

Van Gemert maakt een slagbeweging en krijgt drie slag, de achtervanger laat de derde slagbal schieten, hij herstelt zich echter en gooit de bal aan op het eerste honk, waar de slagman-honkloper uitgaat.

Van Haaren slaat een line drive in het midveld, goed voor één honk.

Van Iersel slaat van Haaren twee honken verder door een slag hoog in het rechtsveld, hij zelf komt niet verder dan het eerste honk.

Van Asten krijgt vier wijd.

Van Boxtel slaat de bal via de grond naar de werper die snel op de achtervanger aangooit, deze raakt de thuisplaat aan, waardoor van Haaren uitgaat op een gedwongen loop, vervolgens gooit de achtervanger naar het eerste honk waar hij de slagman-honkloper uitgoot.

Einde van deze slagbeurt en deze oefenwedstrijd. De uitwerking van oefenwedstrijd 2 staat achterin dit opleidingsboek.

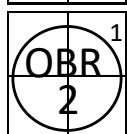
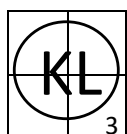
Out by rule – ‘Automatische nullen’

Als laatste scoretekens kijken we naar situaties waarin slagmensen of lopers automatisch uit zijn. Hiervoor zijn geen aparte symbolen bedacht, maar wordt het teken **OBR (Out By Rule)** met een volgnummer gebruikt. Het volgnummer wordt rechtsboven buiten de cirkel genoteerd.

9.09 UITGEMAAKT

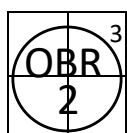
b. In de volgende gevallen, waarbij de slagmensen automatisch uit zijn, wordt het "uitgemaakt" voor de achtervanger genoteerd:

1. wanneer de slagman uit gaat op drie slag;
2. wanneer de slagman wordt uitgegeven wegens onregelmatig slaan;
3. wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij de bal fout stoot op zijn derde slag (zie uitzondering in regel 9.15 a.4.);



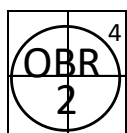
Opmerking: bij 9.09.b.3 wordt de OBR altijd gecombineerd met de drieslag notatie. De nummering van de OBR staat rechts boven, de nummering van de drie slag rechts onder.

OBR 2 in combinatie met KS wordt ook gebruikt wanneer de derde slagbal niet wordt gevangen door de achtervanger wanneer het eerste honk bezet is, voor er twee spelers uit zijn. In dit geval is de slagman uit (Honkbal spelregel 5.09 (a) (3)).

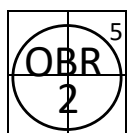


4. wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij wordt geraakt door de door hemzelf geslagen bal;

Opmerking 9.09.b.4: Als de slagman nog in het slagperk staat als hij door zijn eigen geslagen bal wordt geraakt, is hij niet uit, maar is het een foutslag (tenzij het de derde slagbal was waarop hij stootte). De scheidsrechter bepaalt of de slagman uit is en de scorer noteert dit op de aangegeven wijze.



5. wanneer de slagman wordt uitgegeven wegens hinderen van de achtervanger;
6. wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij niet in de juiste volgorde aan slag is gekomen (zie regel 9.03 d.);



6	
OBR	
2	

7	
OBR	
2	

7. wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij weigert het eerste honk aan te raken nadat hij vier wijd heeft gekregen, na geraakt werper of hinderen door de achtervanger;
8. wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij weigert van het derde honk naar het thuishonk te lopen.

Opmerking 9.09.b.7 en 8: Dit zijn situaties die wel eens voorgekomen zullen zijn, maar waar wij beslist niet elke wedstrijd op hoeven te rekenen.

8	
OBR	
4	

9	
OBR	
4	
	BB1

c. Andere gevallen waarin automatisch een "uitgemaakt" wordt genoteerd zijn (noteer geen hulpverleend, uitgezonderd waar dat wordt aangegeven):

1. wanneer de slagman wordt uitgegeven wegens "binnenhoog", waarbij de bal niet wordt gevangen; noteer het "uitgemaakt" voor die veldspeler, die naar de mening van de scorer de bal gevangen zou kunnen hebben;
2. wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij is geraakt door een goed geslagen bal (inclusief binnenhoog), noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler, die het dichtst bij de bal was;

Opmerking 9.09.c.2: Dit is de enige situatie waarin we voor de slagman wel een honkslag scoren, ook al wordt een voorgaande honkloper uitgegeven.

10	
OBR	
4	
	BB1

11	
OBR	
6	
	BB1

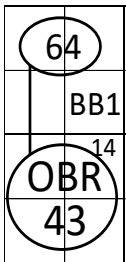
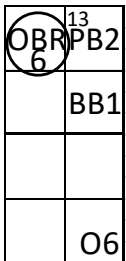
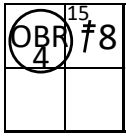
12	
OBR	
5	

3. wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij te ver uitwijkt teneinde te voorkomen dat hij wordt uitgetikt, noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler, die door de honkloper werd ontweken;
4. wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij een andere honkloper passeert, noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler, die het dichtst stond bij de plaats waar het passeren plaatsvond;
5. wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij de honken in omgekeerde volgorde afloopt, noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler, die het honk dekte, dat de honkloper verliet toen hij in omgekeerde volgorde ging lopen;

Opmerking 9.09.c.4 en 5: Dit zijn situaties die niet vaak voorkomen.

13	
OBR	PB2
6	
	BB1

6. wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens het hinderen van een veldspeler, noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler, die door de honkloper werd gehinderd, tenzij de veldspeler bezig was met een aangooi toen het hinderen plaatsvond. In dat geval wordt het "uitgemaakt" genoteerd voor de veldspeler voor wie de aangooi was bestemd en wordt een "hulp verleend" genoteerd voor de veldspeler, die bij zijn aangooi werd gehinderd; of



7. wanneer de slagman-honkloper wordt uitgegeven wegens hinderen door een voorgaande honkloper, als bepaald in spelregel 6.01(a)(5). (Softbal spelregel 5.5.2.c.i) noteer het "uitgemaakt" voor de eerste honkman. Wanneer de veldspeler, die werd gehinderd, bezig was met een aangooi, noteer dan een "hulp verleend" voor hem, maar noteer een "hulp verleend" alleen maar in de gevallen genoemd in de regels 9.09 c.6. en 9.09 c.7.;

Softbal

8. wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens "te vroeg los" (Softbal spelregel 5.10.3.b.ii), noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler die het honk dekt dat de loper te vroeg verliet.

Opmerking 9.09.c.6 en 7: Deze regels zullen wij toelichten met enkele voorbeelden

De korte stop wordt gehinderd door een honkloper die van twee naar drie loopt. De korte stop mist daardoor de grondbal, waardoor de slagman-honkloper het eerste honk kan bereiken. Dit wordt genoteerd als hiernaast aangegeven; de slagman komt dus op het honk door hinderen, we scoren velderskeus en de loper wordt uitgegeven wegens hinderen van 'OBR 6/13'.

Nu staat er een loper op het eerste honk. De geslagen bal wordt goed door de korte stop verwerkt en naar de tweede honkman aangooit. De loper van één gaat hierdoor uit op een gedwongen loop, hij wijkt van zijn baan af en komt in botsing met de tweede honkman die een dubbelspel wil maken en op het eerste honk aangooit. Door de botsing is de aangooi onzuiver en kan de slagman-honkloper het eerste honk bereiken. De scheidsrechter geeft laatstgenoemde echter ook uit, omdat hij van mening is dat de loper de tweede honkman hinderde bij diens aangooi. Dit wordt genoteerd als hiernaast aangegeven.

Uit de officiële spelregels honkbal nog het volgende:

5.09 (a) – Het maken van een nul

Een slagman is uit wanneer:

- (13) Een voorgaande honkloper naar de mening van de scheidsrechter opzettelijk een veldspeler hindert, die tracht een aangegooide bal te vangen of de bal aan te gooien in een poging om enige spelsituatie te voltooien;

De bedoeling van deze regel is om de slagpartij te bestraffen wegens een opzettelijke, niet-noodzakelijke en onsportieve handeling doordat een loper de rechte lijn tussen de honken verlaat met de kennelijke bedoeling om met een speler die tracht een dubbelspel te voltooien in botsing te komen, in plaats van te trachten het volgende honk te bereiken. Dit is uiteraard een feitelijke beslissing van de scheidsrechter.

Deze regels voor automatische nullen moeten we kunnen herkennen. Als we de regel herkennen, pakken we het verkorte lijstje erbij om te weten welke OBR we in die situatie moeten scoren. Dit is het verkorte lijstje:

Onregelmatig slaan	out by rule 1	OBR 1
Derde slag stootslag fout	out by rule 2	OBR 2
Derde slag niet gevangen, geen 2 uit, 1 ^e honk bezet		OBR 2
Slagman geraakt door geslagen bal	out by rule 3	OBR 3
Slagman hindert achtervanger	out by rule 4	OBR 4
Verkeerde slagman	out by rule 5	OBR 5
Weigeren 1e honk na vier wijd	out by rule 6	OBR 6
Weigeren winnende punt te scoren	out by rule 7	OBR 7
Binnenhoog (niet gevangen)	out by rule 8	OBR 8
Loper geraakt door geslagen bal	out by rule 9	OBR 9
Ontwijken (te ver uit loopbaan)	out by rule 10	OBR 10
Passeren voorgaande honkloper	out by rule 11	OBR 11
Honken omgekeerd aflopen	out by rule 12	OBR 12
Hinderen door loper	out by rule 13	OBR 13
Hinderen door voorgaande loper	out by rule 14	OBR 14
Te vroeg los	out by rule 15	OBR 15

(pupillen honkbal en alle softbalcompetities)

Aangewezen slagman

Met betrekking tot de 'aangewezen slagman' vinden we in de officiële honkbal spelregels regel 5.11 over dit onderwerp:

- (1) Een slagman kan worden aangewezen om te slaan in plaats van de werper die als beginnende werper op de scorekaart staat vermeld en alle daarop volgende invaller-werpers (in de zin van regel 3.03) in een wedstrijd, zonder dat dit de positie van deze werper(s) in die wedstrijd verder beïnvloedt. Indien een aangewezen slagman wordt gebruikt, dan moet deze worden geselecteerd voorafgaande aan de wedstrijd en moet deze aanwezig zijn op de line-up die aan de scheidsrechter wordt overhandigd. Als de manager 10 spelers op de line-up heeft geplaatst, maar hij vergeet om er een als de aangewezen slagman te benoemen en de scheidsrechter of de andere manager bemerkt dit voordat de scheidsrechter “play” heeft geroepen bij aanvang van de wedstrijd, dan zal de scheidsrechter de manager die het verzuim heeft gemaakt opdragen een van de negen spelers, anders dan de werper, aan te wijzen als aangewezen slagman.

-
- (2) Een aangewezen slagman die in de slagvolgorde aan het begin van de wedstrijd als zodanig wordt opgegeven, moet tenminste een volledige slagbeurt voltooien (zie regel 5.04(c)), tenzij de tegenpartij van werper wisselt.
Alleen voor de KNBSB: Deze regel vervalt indien de slagman een blessure oploopt of onwel raakt, waardoor hij naar de mening van de scheidsrechter niet langer in staat is om aan het spel deel te nemen.
 - (3) Een team is niet verplicht om gebruik te maken van een aangewezen slagman, maar wanneer dit niet voor de aanvang van de wedstrijd wordt vastgesteld, kan in die wedstrijd door dat team geen aangewezen slagman meer worden gebruikt.
 - (4) Een aangewezen slagman mag worden vervangen. Iedere invaller voor een aangewezen slagman wordt op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman die is vervangen, mag op geen enkele wijze meer als speler aan de wedstrijd deelnemen.
 - (5) Een aangewezen slagman mag als veldspeler worden gebruikt, waarbij hij in de slagvolgorde dan dezelfde plaats blijft innemen, maar de werper moet dan slaan op de plaats van de vervangen veldspeler, tenzij meer dan een vervanging plaatsvindt; in dat geval bepaalt de manager op welke plaats de werper en invallers gaan slaan.
 - (6) Een honkloper mag de plaats van de aangewezen slagman innemen, wanneer deze op de honken is, en deze looper wordt dan op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman mag niet als invaller voor een honkloper optreden.
 - (7) De plaats van de aangewezen slagman in de slagvolgorde is "vast". Het is niet toegestaan meer vervangingen tegelijk te doen, waardoor de plaats in de slagvolgorde van de aangewezen slagman zou veranderen.
 - (8) Wanneer de werper van plaats wisselt met een veldspeler en dan een veldpositie gaat innemen, mag voor de rest van de wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.
 - (9) Wanneer een invaller slaat in de plaats van enige speler in de slagvolgorde en dan als werper aan de wedstrijd gaat deelnemen, mag voor de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.
 - (10) Wanneer de werper slaat of loopt in de plaats van de aangewezen slagman, betekent dit dat in de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman mag worden gespeeld. De werper mag alleen als invaller voor de aangewezen slagman slaan of lopen.

(11) Als een manager 10 spelers op de line-up heeft staan, maar nalaat om er een als aangewezen slagman te benoemen, en de manager van de tegenpartij brengt de fout onder de aandacht van de scheidsrechter nadat de wedstrijd gestart is, dan

(A) zal de werper verplicht worden te slaan in de slagvolgorde op de plaats van de speler die geen positie in het veld heeft ingenomen, indien de spelers hun veldposities hebben ingenomen, of

(B) als de spelers nog niet hun veldpositie hebben ingenomen, zal de werper in de slagvolgorde worden geplaatst op de plaats van een van de spelers gekozen door de manager van het team.

In beide gevallen zal de speler welke door de werper wordt vervangen in de slagvolgorde worden beschouwd te zijn vervangen en mag niet meer deelnemen aan deze wedstrijd. Verder zal dit team voor de rest van deze wedstrijd geen gebruik meer kunnen maken van een aangewezen slagman. Iedere spelactie gemaakt voordat de overtreding onder de aandacht van de scheidsrechter is gebracht zal geldig zijn, en is onderhevig aan regel 6.03(b) (Verkeerde slagman).

(12) Wanneer de aangewezen slagman een veldpositie inneemt, mag in de rest van die wedstrijd geen gebruik meer worden gemaakt van een aangewezen slagman.

(13) Een invaller voor de aangewezen slagman hoeft pas te worden opgegeven wanneer de slagman aan slag zou zijn gekomen.

(14) Indien een speler van de veldpartij naar de heuvel gaat (d.w.z. de werper vervangt), dan mag de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.

In de wedstrijdbepalingen van de KNBSB wordt vermeld in welke klassen regel 5.11 van kracht zal zijn.

Verkeerde slagman

Eerder werd het scoreteken voor de verkeerde slagman toegepast. Het probleem van de verkeerde slagman komt in de praktijk gelukkig niet vaak voor. De scorer dient steeds de beslissingen van de scheidsrechter over te nemen. Om te weten hoe deze beslissingen moeten worden genoteerd (het eerder gegeven voorbeeld is het eenvoudigst denkbare), moeten wij wat verder in deze materie duiken.

Wij halen uit de officiële spelregels honkbal het volgende aan:

6.03(b) - Verkeerde slagman.

- 1) Een slagman moet op appel worden uitgegeven, wanneer hij niet slaat terwijl het zijn beurt is en een andere slagman in zijn plaats een slagbeurt voleindigt.
- 2) De juiste slagman mag op ieder moment zijn plaats in het slagperk innemen voordat de verkeerde slagman honkloper is geworden of is uitgemaakt en het reeds afgeroepen "slag" en "wijd" geldt nu voor de juiste slagman.
- 3) Wanneer een verkeerde slagman honkloper is geworden of is uitgemaakt en de veldpartij appelleert voor de eerste worp naar de volgende slagman van een van beide teams, of voordat enige nieuwe spelsituatie is voltooid of aangevangen, moet de scheidsrechter (1) de juiste slagman uitgeven en (2) elk opschuiven van spelers of gescoorde punten als gevolg van een door de verkeerde slagman geslagen bal of wegens het gaan van de verkeerde slagman naar het eerste honk op een geslagen bal, een fout, vier wijd, geraakte slagman of anderszins, ongedaan maken;
- 4) Indien een loper opschuift terwijl de verkeerde slagman aan slag is, wegens een gestolen honk, schijn, wilde worp of doorgeschoten bal, is dit opschuiven reglementair.
- 5) Wanneer een verkeerde slagman honkloper wordt of wordt uitgemaakt en een worp wordt gedaan naar de volgende slagman van een van beide teams voordat wordt geappelleerd, wordt de verkeerde slagman op dat moment de juiste slagman en de gevolgen van zijn slagbeurt worden reglementair.
- 6) Wanneer de juiste slagman wordt uitgegeven omdat hij niet op zijn beurt geslagen heeft, is de volgende slagman hij, wiens naam volgt op die van de zojuist uitgegeven juiste slagman;
- 7) Wanneer een verkeerde slagman de juiste slagman wordt omdat niet voor de volgende worp werd geappelleerd, is de volgende slagman die slagman wiens naam volgt op die van de juist geworden verkeerde slagman. Het moment dat de handelingen van een verkeerde slagman geldig worden, gaat de slagvolgorde door met de naam die volgt op die van de geldig geworden verkeerde slagman.

Toelichting: De scheidsrechter moet niet de aandacht vestigen op het feit dat een verkeerde slagman aan slag gaat of is. Deze regel is bedoeld om constante aandacht te verkrijgen van zowel spelers als managers resp. coaches van beide teams.

Er zijn twee hoofdzaken om in gedachten te houden: Wanneer een slagman buiten zijn beurt slaat wordt de eigenlijke slagman uitgegeven. Wanneer een verkeerde slagman slaat en het honk bereikt of wordt uitgemaakt en er wordt niet geappelleerd voor de eerste worp naar de volgende slagman, of voor een nieuwe spelsituatie of een poging daartoe, dan wordt de verkeerde slagman geacht op zijn beurt geslagen te hebben, en gaat de slagvolgorde bij hem verder.

De Softbal spelregel is iets anders:

5.4.1 Slagvolgorde - Verkeerde slagman

Niet in de juiste slagvolgorde slaan is een appelsituatie. Dit appel kan uitsluitend door de manager, coach of een speler van de veldpartij worden gemaakt. De veldpartij verliest het recht te appelleren op een verkeerde slagvolgorde als alle spelers goed gebied hebben verlaten op weg naar de spelersbank of dug-out.

- a) Indien de fout wordt ontdekt terwijl de verkeerde slagman aan slag staat:
 - i. de juiste slagman mag zijn plaats innemen met de slag- en wijdstand van de verkeerde slagman; en
 - ii. eventueel gescoorde punten, gestolen honken of opgeschoven honken terwijl de verkeerde slagman aan slag staat, blijven geldig.
- b) Indien de fout wordt ontdekt nadat de verkeerde slagman een volledige slagbeurt heeft gehad en voordat er een bal, reglementair of onreglementair, naar de volgende slagman is geworpen:
 - i. de speler die had moeten slaan is uit; en
 - ii. er kunnen geen honken worden opgeschoven of punten worden gescoord door enigerlei actie van de verkeerde slagman als deze slagman-honkloper is geworden. Elke uit die is gemaakt voorafgaande aan de ontdekking van de verkeerde slagman blijft uit.
 - iii. de volgende slagman is de speler wiens naam volgt op die van de speler die werd uitgegeven omdat hij zijn slagbeurt heeft laten voorbijgaan. Indien 'die volgende speler' de uitgegeven verkeerde slagman was, dan wordt de daarop volgende speler uit de slagvolgorde de nieuwe slagman.
 - iv. als de speler die de verkeerde slagman was is uitgegeven, komt deze in dezelfde inning niet opnieuw aan slag totdat alle overige spelers in de slagvolgorde aan slag zijn geweest. Indien deze 'verkeerde slagman' aan slag zou moeten komen voordat iedereen aan slag is geweest, is de daaropvolgende slagman aan de beurt.

-
- v. als de uitgegeven slagman in dit geval de derde uit is, is de eerste slagman in de volgende inning degene die aan slag zou zijn gekomen als de nul op een gewone actie zou zijn gevallen.
 - vi. als de derde uit is gemaakt op een (slagman-)honkloper voordat de fout in de slagvolgorde werd ontdekt, kan er nog steeds geappelleerd worden om de juiste slagvolgorde te herstellen.

c) Indien de fout wordt ontdekt na de eerste worp, reglementair of onreglementair, naar de volgende slagman:

 - i. de slagbeurt van de verkeerde slagman is geldig.
 - ii. alle gescoorde punten en opgeschoven honken zijn geldig.
 - iii. de volgende slagman is degene wiens naam volgt op de naam van de verkeerde slagman.
 - iv. niemand wordt uitgegeven omdat hij zijn slagbeurt heeft laten voorbijgaan.
 - v. spelers die niet aan slag komen en daarvoor niet uitgegeven werden, komen pas aan slag wanneer het volgens de reguliere slagvolgorde weer hun beurt is.

d. Geen honkloper zal het honk dat hij bezet hield moeten verlaten om zijn reglementaire plaats in de slagvolgorde in te nemen. Hij mist slechts zijn slagbeurt zonder dat daar enige straf aan verbonden is. De slagman die hem opvolgt in de slagvolgorde wordt de juiste slagman. Dit is niet van toepassing op een slagman-honkloper die van het honk af is gehaald door de scheidsrechter zoals in b) ii) vermeld.

Het is de officiële scorer verboden te waarschuwen in het geval een verkeerde slagman aan slag staat!

Ter verduidelijking **enige voorbeelden (eveneens overgenomen uit de officiële spelregels honkbal):**

Stel de slagvolgorde als volgt: A – B – C – D – E – F – G – H – I.

Situatie 1

B slaat. Bij de stand 2 wijd en 1 slag a) ontdekt de slagpartij de vergissing of b) appelleert de veldpartij.

Beslissing: In beide gevallen komt A in de plaats van B met de stand 2 wijd en 1 slag.

Situatie 2

A	1		
B	2		†7
C	3		

B slaat en geeft een tweehonkslag. De veldpartij appelleert a) onmiddellijk of b) na een worp naar C

A	1	OBR	5
B	2		
C	3		

Beslissing a):
A wordt uitgegeven en B komt opnieuw aan slag;

A	1		
B	2		†7
C	3		

Beslissing b):
B blijft op het tweede honk en C is de volgende slagman.

Situatie 3

A	1	3	2
		WP5	BB1
B	2	64	
			BB2
C	3	5	wp5
			O6
D	4		
E	5		†LS

A krijgt 4 wijd. B krijgt 4 wijd. C slaat, als gevolg waarvan B op een gedwongen loop uitgaat. E slaat in plaats van D. Terwijl E aan slag is, scoort A en gaat C naar het tweede honk op een wilde worp. E slaat waardoor C naar het derde honk kan gaan. De veldpartij appelleert a) meteen b) na een worp naar D.

A	1	3	2
		WP5	BB1
B	2	64	
			BB2
C	3		wp5
			O6
D	4	OBR	5
E	5		

Beslissing a):
het punt van A telt, en C krijgt het tweede honk aangezien het opschuiven van beide spelers niet het gevolg was van een handeling van de verkeerde slagman. C moet van drie naar twee terug, omdat zijn opschuiven naar het derde honk voortkwam uit een slag door de verkeerde slagman. D wordt uitgegeven en E komt opnieuw aan slag;

A	1	3	2
		WP5	BB1
B	2	64	
			BB2
C	3	5	wp5
			O6
D	4		
E	5		†LS

Beslissing b):
het door A gescoorde punt telt en C blijft op het derde honk. De volgende slagman is F.

Situatie 4

A	1	F7	
B	2	F9	
C	3	5 4 8 BB1	
D	4	5 8 BB2	
E	5	8 BB3	
F	6		
G	7		
H	8	#RC	
I	9		

Met alle honken bezet en twee nullen slaat H in plaats van F, en geeft een driehonkslag, waardoor drie punten binnenkomen. De veldpartij appelleert
a) onmiddellijk, of
b) na een worp naar G

A	1	F7	
B	2	F9	
C	3	5 4 8 BB1	
D	4	5 8 BB2	
E	5	8 BB3	
F	6	OBR 2	
G	7		
H	8		
I	9		

Beslissing a)
F wordt uitgegeven en de gescoorde punten tellen niet. G is de eerste slagman in de volgende inning;

A	1	F7	
B	2	F9	
C	3	5 4 8 BB1	
D	4	5 8 BB2	
E	5	8 BB3	
F	6		
G	7		
H	8	#RC	
I	9		

Beslissing b)
H blijft op drie en de gescoorde punten tellen. I is de volgende slagman.

Situatie 5

A	1	F7	
B	2	F9	
C	3	5 4 8 BB1	
D	4	5 8 BB2	
E	5	8 BB3	
F	6		
G	7		
H	8	#RC	
I	9		

Na situatie 4 b hierboven, gaat G door aan slag.

a) H wordt als derde nul op drie uitgemaakt, of
b) G slaat en wordt uitgevangen en er wordt niet geappelleerd

Wie is de juiste eerste slagman in de volgende inning?

A	1	F7	
B	2	F9	
C	3	5 4 8 BB1	
D	4	5 8 BB2	
E	5	8 BB3	
F	6		
G	7		
H	8	#RC	
I	9		

Beslissing a)
dit is I. Hij werd de juiste slagman zodra de eerste worp naar G de driehonkslag van H reglementair maakte;

Opmerking bij situatie 5a):
H ging uit door een zogenaamde 'pick off'.

A	1	F7	
B	2	F9	
C	3	5 4 8 BB1	
D	4	5 8 BB2	
E	5	8 BB3	
F	6		
G	7	F8	
H	8	#RC	
I	9		

Beslissing b)
dit is H. Toen niet werd geappelleerd, maakte de eerste worp naar de beginnende slagman van de tegenpartij G's slagbeurt reglementair

Situatie 6

D krijgt 4
wijd en A
komt aan
slag.
D was een
verkeerde
slagman en
als wordt
geappel-
leerd voor
de eerste
worp naar A,
is A uit. D
gaat van het
eerste honk
af en B is de
juiste
slagman.

Er wordt niet
geappelleerd
en er wordt
een bal naar A
geworpen. De
vrije loop van
D is nu
reglementair
geworden en E
wordt
daardoor de
juiste slagman.
E mag A op
ieder moment
vervangen
voor A is
uitgemaakt of
honkloper is
geworden.

Dit gebeurt
echter niet, A
slaat en wordt
uitgevangen
en B komt aan
slag. A was
een verkeerde
slagman en als
er wordt
geappelleerd
voor de eerste
worp naar B, is
E uit en de
juiste slagman
is dan F.

Er wordt niet
geappelleerd
en er wordt
een bal naar B
geworpen. De
"nul" van A is
nu
reglementair
en de juiste
slagman is
thans B.
B krijgt een
vrije loop.

C is nu de
volgende
slagman. C
slaat en wordt
uitgevangen.
Nu is D de
volgende
slagman, maar
hij staat op het
tweede honk.

**Wie is nu de
volgende
reglementaire
slagman?**

A	1	OBR 2	5
B	2		
C	3		
D	4		BB1

A	1		
B	2		
C	3		
D	4		BB1

A	1	F8	
B	2		
C	3		
D	4		BB1

A	1	F8	
B	2		BB2
C	3		
D	4		2 BB1

A	1	F8	
B	2		BB2
C	3	F6	
D	4		2 BB1

Beslissing:

De volgende slagman is E. De slagman die op de honken is, als gevolg van onverschilligheid of niet attent zijn van de veldpartij toen hij verkeerd sloeg, wordt overgeslagen en de volgende slagman komt aan slag.

In scoreregels 9.03 d staat ook nog iets over de 'verkeerde slagman'.

d. Wanneer een speler in verkeerde slagvolgorde gaat slaan

Indien een speler niet volgens de slagvolgorde aan slag gaat en wordt uitgemaakt en de speler, die eigenlijk aan slag had moeten gaan, wordt uitverklaard voordat een bal naar de volgende slagman is geworpen, krijgt de eigenlijke slagman een slagbeurt en worden voor hem de nul en de eventuele handelingen van de veldpartij genoteerd alsof de juiste slagvolgorde in acht was genomen.

Wanneer de slagman, die nog niet aan de beurt was, honkloper wordt en de eigenlijke slagman wordt uit verklaard, omdat hij zijn slagbeurt voorbij heeft laten gaan, dan wordt voor de eigenlijke slagman een slagbeurt genoteerd, de nul komt voor rekening van de achtereenvolgende en alle handelingen, die zijn gemaakt met betrekking tot de slagman die nog niet aan de beurt was en op de honken kwam, worden geannuleerd.

Wanneer meer dan één slagman achtereenvolgende in onjuiste volgorde aan slag gaat, wordt alles genoteerd als het heeft plaatsgevonden, waarbij de slagbeurt van de speler of spelers, die het eerst niet op hun beurt aan slag ging(en), wordt overgeslagen.

Met betrekking tot de voorgaande scoreregels kan het volgende voorbeeld dienen:

Slagman A had moeten slaan, in zijn plaats slaat slagman B.

B gaat uit door aangooi korte stop naar eerste honkman. De veldpartij appelleert direct nadat B de slagbeurt heeft afgemaakt.

A	1		
B	2	63	

Beslissing:

De eigenlijke slagman A wordt uitgegeven; hij is uitgegaan door '63' en slagman B komt opnieuw aan slag.

A	1	OBR ⁵	
B	2	63	

Op de scorekaart is na afloop dus niet te zien wat er precies is gebeurd; de vergissing is zo geruisloos teniet gedaan. Slagman A is gedupeerd (slag-gemiddelde); had hij maar beter op moeten letten

Het vervolg van de scoreregels is in de voorgaande tekst al uitvoerig toegelicht.

Zo'n vergissing in de slagvolgorde kan de scorer voor problemen stellen wat de leesbaarheid van de scorekaart betreft (doorhalingen, correcties); probeer het steeds duidelijk te doen, begin eventueel in de kolom ernaast, let dan wel op het 'meenemen' van de nummering boven de kolommen.

A	1	OBR ⁵	
B	2	63	

Nu we hierna aan het hoofdstuk softbal gaan beginnen, nemen we gelijk de verkeerde slagman situatie voor softbal mee. Deze wijkt in zoverre af van honkbal, dat wanneer de verkeerde slagvrouw is uitgegaan, het uitgemaakt niet wordt meegenomen naar de eigenlijke slagvrouw, maar blijft staan. In het laatste voorbeeld had slagvrouw A moeten slaan, maar daarvoor in de plaats heeft slagvrouw B geslagen en ging uit door de aangooi 63. Bij een appel voor de eerstvolgende worp, wordt slagvrouw A uitgegeven met OBR 5 en blijft bij slagvrouw B de aangooi 63 staan. Met twee uit is als volgende slagvrouw C aan de beurt.

Softbal

In het begin van deze opleiding werd geschreven dat met enkele aanvullingen op de honkbal scoreregels ook softbal wedstrijden kunnen worden gescoord; deze aanvullingen zullen wij nu behandelen.

Spelers

De volgende spelregels softbal verschillen ook van de honkbalregels:

3.2.2 Spelers

- a. Elk team moet zijn minimum van negen (9) spelers in de slagvolgorde hebben. Wanneer gebruik wordt gemaakt van een DP moeten er 10 spelers in de slagvolgorde staan. De DP moet vermeld staan in de startende slagvolgorde.
 - i. De defensieve veldposities zijn werper (1), achtervanger (2), eerste honkman (3), tweede honkman (4), derde honkman (5), korte stop (6), linksvelder (7), midvelder (8) en rechtsvelder (9).
 - ii. De defensieve veldposities met 10 spelers zijn dezelfde als in een team met negen (9) spelers, aangevuld met de (DP).
- b. Spelers van de veldpartij mogen zich overal in goed gebied opstellen, behalve de achtervanger die zich in het achtervangersperk moet bevinden en de werper die zich voor aanvang van elke worp binnen de werpcirkel moet bevinden wanneer de scheidsrechter de bal in spel brengt.
- c. Een team dient ten alle tijden het vereiste aantal spelers in de slagvolgorde te hebben om een wedstrijd te kunnen voortzetten.

Gevolg 3.2.2

De wedstrijd wordt gestaakt en verloren verklaard voor het team dat in gebreke blijft.

Alleen KNBSB

Regel 3.2.2.a.ii. is uitsluitend van toepassing voor die klassen waarin gebruik gemaakt wordt van de regels met betrekking tot de DP- en de re-entry.

Voor de klassen waarin niet wordt gespeeld met de regels voor de Aangewezen Speler (DP) en de re-entryregel geldt het volgende: Volgens regel 3.2.2 is men verplicht steeds negen spelers in het veld te brengen. In het Reglement van Wedstrijden wordt bepaald dat een wedstrijd gespeeld moet worden, zodra minstens zes spelers aanwezig zijn. In dat geval worden voor de afwezige spelers plaatsen gereserveerd op de scorekaart in een volgorde, door de aanvoerder te bepalen. Indien het de beurt van één van de afwezigen is om te slaan, wordt direct een 'uit' ingevuld op de scorekaart (zgn. 'automatische nul').

Aangewezen speler

3.2.4 Aangewezen Speler (Designated Player - DP)

- a. Een Aangewezen Speler (DP) mag als slagman worden gebruikt voor iedere verdedigende speler.
- b. De DP mag verdedigend spelen voor elke veldspeler inclusief de Flex speler.
 - i. Wanneer de DP verdedigend speelt voor een andere speler dan voor de Flex speler, zal die andere speler blijven slaan en worden benoemd als OPO. De OPO blijft in de wedstrijd, gaat nog steeds aan slag, maar speelt niet meer in het veld.
 - ii. Wanneer de DP de verdedigende plaats van de Flex speler inneemt, wordt dit gezien als een vervanging en moet dit aan de scheidsrechter worden gemeld.
 - iii. Wanneer de DP op de verdedigende plaats van de Flex speler speelt, gaat de slagvolgorde terug naar negen (9) spelers en kan de wedstrijd reglementair met negen (9) spelers eindigen.
- c. De DP en de Flex speler kunnen nooit tegelijkertijd aanvallend spelen.

3.2.5. Flex speler (FLEX)

- a. Wanneer een team gebruik maakt van een DP, moet het team een Flex speler benoemen in de slagvolgorde.
- b. De Flex speler wordt geplaatst op de 10^e plaats op de line-up card, direct volgend op de negen (9) spelers uit de slagvolgorde en mag uitsluitend defensief spelen.
- c. De Flex speler mag verdedigend alleen in de wedstrijd komen voor de DP.
 - i. De slagvolgorde gaat naar negen (9) spelers wanneer de Flex speler verdedigend gaat spelen. Het team kan de wedstrijd met negen (9) spelers beëindigen.
 - ii. De Flex speler mag in de slagvolgorde komen op de slagpositie van de DP. Dit wordt gezien als een vervanging voor de DP of de vervangers van de DP en moet aan de scheidsrechter worden gemeld.

3.1.15 Offensieve speler (Offensive Player Only – OPO)

Een speler in de slagvolgorde, anders dan de Flex speler, voor wie de DP verdedigend is gaan spelen.

Het grote verschil tussen de Aangewezen Slagman (DH) bij honkbal en de Aangewezen Speler (DP) bij softbal zit in het feit dat de DH altijd slaat voor de werper, waarbij de DP voor elke veldspeler kan worden ingezet. Beide moeten voor aanvang van de wedstrijd in de slagvolgorde zijn opgenomen, zodat de lijst met startende namen uit 10 spelers bestaat. Beide slaan alleen, maar staan niet in het veld.

De afkorting op de scorekaart voor de offensieve speler is OP.

In onderstaand voorbeeld zie je op de 4^e positie de Aangewezen Speler (DP) staan. Deze staat aan slag voor de Flex speler die op de 10^e positie staat (hier de eerste honkvrouw). In het begin van de wedstrijd wisselt de coach de posities van de DP met de achtervanger. De voormalige DP gaat verdedigend het veld in, terwijl de voormalige catcher nu alleen nog aan slag staat. Deze laatste speler is nu de Offensieve speler. Een OP kan dus niet in de line-up komen wanneer het team offensief speelt (aan slag is).

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#
6	ASTEN van Angela		1
5	BOXTEL van Brigit		2
4	CROMVOIRT van Carla		3
DP 2	DOMMELEN van Daphne 1/1		4
2 OP	EERSEL van Erica 1/1		5
7	FIJNAART van Fiet		6
1	GEMERT van Guusje		7
8	HAAREN van Henny		8
9	IERSEL van Ineke		9
3	JANSEN Joke		10

Re-entry

3.1.17 Re-entry

Wanneer een startende speler terugkeert in de wedstrijd na te zijn gewisseld.

Een korte zin uit de softbal spelregels, maar wat houdt dit nu in?

Iedere startende speler mag, als deze uit de wedstrijd is gehaald, éénmaal terugkomen in de wedstrijd, maar uitsluitend op dezelfde plaats in de slagvolgorde als waar deze gestart is.

Voorbeeld:

Speler A begint de wedstrijd als tweede honkvrouw en nummer 1 aan slag. In de tweede inning wordt zij vervangen door B die met de korte stop wisselt, maar nummer 1 blijft. B raakt in de vierde inning geblesseerd en wordt vervangen door C, die op haar beurt werper wordt. In de zesde inning wordt C vervangen door A, die eveneens als werper optreedt. Ook A blijft als nummer 1 aan slag staan.

Als startende speler uit de slagvolgorde kan A hier dus terugkomen, maar uitsluitend op de 1^e positie in de slagvolgorde. Vanaf dat moment kan A alleen maar volgens de normale regels worden vervangen. Wanneer A hierna dus nog een keer gewisseld wordt, kan ook A niet meer terugkeren in de wedstrijd.

In plaats van een verticale streep wordt nu de re-entry aangegeven met een bootje dat op zijn kant ligt.

Pos		Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	7
4	RE	1	A	2/6					5		
6			B	2/2							
1			C	2/4		BB1				HP	

Bloedregel

Om hier uitleg te kunnen geven, beginnen we met een aantal begrippen uit de softbal spelregels.

3.1.19 Plaatsvervangende speler (Replacement player)

Een speler die in de wedstrijd wordt toegelaten voor een teruggetrokken speler.

3.1.24 Teruggetrokken speler (Withdrawn player)

Een speler die uit de wedstrijd wordt teruggetrokken vanwege een bloeding die niet binnen een redelijke tijd kan worden gestelpt of wanneer het uniform van de speler bebloed raakt.

3.2.6 Plaatsvervangende speler (Replacement player)

- a) Een plaatsvervangende speler kan in de wedstrijd komen voor een teruggetrokken speler.
- b) De teruggetrokken speler mag niet in de wedstrijd terugkomen vóór het bloeden volledig stopt, de wond is schoongemaakt en verbonden en, indien nodig, het uniform is vervangen. Indien door gebruik van een ander uniformshirt het rugnummer verandert, wordt dat niet bestraft, maar de plaatscheidsrechter moet in kennis worden gesteld van het nieuwe nummer.
- c) De plaatsvervangende speler mag spelen voor de teruggetrokken speler tijdens de rest van de lopende inning en de volgende volledige inning. De teruggetrokken speler mag op elk moment gedurende deze periode terug komen in de wedstrijd zonder dat dit zal worden aangemerkt als een vervanging. Een plaatsvervangende speler wordt niet aangemerkt als een vervanging. Wanneer de teruggetrokken speler niet in staat is in de wedstrijd terug te komen na de rest van de lopende inning en de volgende volledige inning, moet een reglementaire wissel worden toegepast.
- d) Het team moet alle wijzigingen aan de scheidsrechter mededelen. Bij verzuim om dit te melden kan tot gevolg hebben dat na een reglementair appel, de regel voor een onreglementaire vervanging wordt toegepast.
- e) Een plaatsvervangende speler kan zijn:
 - i. een geregistreerde wisselspeler die nog niet aan de wedstrijd heeft deelgenomen;
 - ii. een geregistreerde wisselspeler die aan de wedstrijd heeft deelgenomen maar daar zelf weer werd vervangen; of
 - iii. een startende speler die niet meer in de slagvolgorde staat en die ook niet meer gerechtigd is om in de wedstrijd terug te komen volgens de re-entry regel.

Wanneer er dus een plaatsvervangende speler (RP) wordt ingezet, schrijf je deze naam op de daarvoor bestemde plaats in de line-up. Als positie geef je RP aan. Alle resultaten tijdens de RP beurt van deze speler tellen ook bij de statistieken van deze speler.

Wanneer de teruggetrokken speler opnieuw in de wedstrijd komt, gebruik hiervoor dan de re-entry streep. Maar let op: het is geen normale re-entry!

Carla van Cromvoirt wordt in de eerste helft van de tweede inning vervangen op het tweede honk door Carin van Cuyk als gevolg van een blessure die een bloeding heeft veroorzaakt. In de derde inning komt Carla van Cromvoirt terug in de wedstrijd.

4	RE	CROMVOIRT van Carla	1/3	DK2BJ3S	12						
RP	4	CUYK van Carin	1/2 2/2	DL3S89N	34	1	KS	F8			t 8
							1				

Speelduur / Tie-break

Met betrekking tot de speelduur van softbalwedstrijden vinden we in de Softbal spelregels regel 5.03 terug:

1.2.1 Reguliere wedstrijd

Een reguliere wedstrijd bestaat uit zeven innings, rekening houdende met het volgende

- De volledige zeven innings behoeven niet te worden gespeeld wanneer de thuisclub meer punten heeft gemaakt in zes of voordat de derde uit wordt gemaakt in de tweede helft van de zevende inning.
- Een wedstrijd waarbij de stand gelijk is aan het einde van de zevende inning wordt voortgezet door het spelen van volgende innings, totdat één van beide teams meer punten heeft gescoord dan het andere team aan het einde van een volledige inning of totdat de thuisclub in haar gelijkmakende inning het winnende punt scoort voordat de derde uit in die halve inning wordt gemaakt.

Alleen KNBSB:

In klassen waarin niet gespeeld wordt met de DP-regel, de re-entry regel en de tie-breaker geldt dat de wedstrijd is geëindigd na zeven innings of na een speeltijd van anderhalf uur, eventuele onderbreking niet meegerekend. De inning waaraan men bij het verstrijken van de tijd bezig is wordt, voor zover dat voor het verkrijgen van een beslissing nodig is, uitgespeeld.

1.2.4 Tie-breaker

- Vanaf de eerste helft van de achtste inning, en elke halve inning daarna tot het eind van de wedstrijd, begint het team dat aan slag is met de speler die als negende aan slag komt in die halve inning op het tweede honk als honkloper.
- De honkloper op het tweede honk mag vervangen worden in overeenstemming met de regels voor vervanging.
- Wanneer niet de juiste honkloper heeft plaats genomen op het tweede honk mag deze fout, zodra de vergissing wordt opgemerkt, worden hersteld. Er volgt geen straf.

9.24 HET SCOREN VAN DE TIE-BREAK

- a. Indien bij het toepassen van een tie-break-regel honklopers automatisch het recht krijgen op een honk dient dit op de scorekaart te worden ingevuld als **TIE**. Deze letters worden uiteraard ingevuld in dat gedeelte van de scorekaart dat voor de betrokken speler in de inning beschikbaar is. Het verdient aanbeveling om de letters **TIE** direct in het vakje van het honk te plaatsen.
- b. Voor het overige wordt alles normaal genoteerd.
- c. In een eventueel benodigde volgende inning wordt dezelfde procedure toegepast.

Het voorgaande zal aan de hand van een wedstrijd worden toegelicht. De slagvolgorde van de thuisclub is op de scorekaart al ingevuld. Het betreft hier een softbal wedstrijd in de landelijke competitie en er wordt gebruik gemaakt van een aangewezen speler.

Tweede helft eerste inning

Van Asten bereikt het eerste honk door een stootslag richting derde honk, er wordt geen fout gemaakt.

Terwijl Van Boxtel aan slag is, wil Van Asten het tweede honk stelen. Zij vertrekt echter te vroeg en wordt uitgegeven. De slagvrouw krijgt tenslotte vier wijd.

Met Van Cromvoirt aan slag, komt Van Boxtel op het tweede honk door een doorgeschoten bal. De slagvrouw gaat uit doordat de tweede honkvrouw haar geslagen bal goed naar het eerste honk aangooit, Van Boxtel komt op het derde honk.

Met Van Dommelen aan slag, met drie wijd en één slag, denkt Van Boxtel dat er een stootslag zal komen; ze gaat te vroeg van haar honk bij een worp en wordt terecht uitgegeven. Dit is de derde nul.

Tweede helft tweede inning

Van Eersel begint aan slag, zij plaatst een gave stootslag, waarop zij het eerste honk haalt. Direct daarna appelleert de tegenpartij omdat Van Eersel niet de juiste slagvrouw was. Dit klopt, omdat Van Dommelen in de eerste inning haar slagbeurt niet had voltooid. Van Dommelen wordt uitgegeven en Van Eersel komt opnieuw aan slag. Zij gaat uit door een aangooi van de korte stop naar het eerste honk.

Van Fijnaart slaat een harde grondbal in het linksveld en heeft zo'n haast om het tweede honk te bereiken, dat zij over het eerste honk stapt. De veldpartij appelleert correct door een aangooi van de werper naar het eerste honk en Van Fijnaart is uit.

Tweede helft derde inning

Van Gemert slaat de bal laag in het linksveld, zij rondt het eerste honk correct en probeert door te gaan naar het tweede honk. De linksveldster gooit de bal echter tijdig naar het tweede honk, waar Van Gemert door de tweede honkvrouw wordt uitgetikt.

Van Haaren komt op het eerste honk, omdat de eerste honkvrouw haar geslagen bal tussen haar benen laat doorschieten.

Van Iersel plaatst een stootslag die door de werpster goed wordt verwerkt en wordt aangegoid naar het eerste honk. Van Haaren komt op twee.

Van Asten wordt uitgevangen door de derde honkvrouw.

De coach besluit voor Van Cromvoirt een andere slagvrouw in te zetten; Carmen van Cuyk begint de zesde inning aan slag en daarna speelt zij korte stop. Van Asten wordt tweede honkvrouw. De wedstrijd gaat zo verder, er wordt niet gescoord, ook niet door de tegenpartij. De stand na zeven innings is 0-0 en de tie-break moet de beslissing brengen.

De laatste slagvrouw van de thuisclub in de zevende inning was Van Bortel.

In de eerste inning van de tie-break begint Van Bortel als loopster op het tweede honk (scoringspositie) en komt nummer 3 van de slagvolgorde als eerste aan slag. De coach maakt gebruik van de re-entry regel en vervangt Van Cuyk door Van Cromvoirt, die aanvankelijk ook als derde op de slaglijst stond. De bezoekers hadden in hun eerste slagbeurt van de tie-break één punt gescoord en de thuisclub doet dat ook. Er moet dus verder worden gespeeld.

In de tweede inning van de tie-break scoren de bezoekers weer één keer. In de gelijkmakende slagbeurt begint Van Eersel als loopster op het tweede honk en Van Fijnaart aan slag. Zij maakt drie slagbewegingen, maar de derde slagbal schiet door en zij haalt het eerste honk en Van Eersel komt op het derde honk.

Van Gemert krijgt vier wijd. Alle honken zijn nu bezet.

Van Haaren komt op het eerste honk, omdat haar geslagen bal door de werpster naar de achtervanger wordt gegoid waar Van Eersel uitgaat op een gedwongen loop.

Van Iersel wordt uitgevangen door de midveldster, Van Fijnaart kan na de vang scoren en ook de andere loopsters schuiven op. De stand is nu weer gelijk. Terwijl Van Asten aan slag is, komt er een doorgesloten bal en kan Van Gemert het winnende punt scoren. Direct hierna is de wedstrijd beëindigd.

De Leeuw wordt uitgevangen door de rechtsvelder. Kroon kan na de vang het derde honk halen.

Martens krijgt vier wijd.

Nijssen laat de eerste worp gaan, omdat Martens gaat stelen. De achtervanger gooit aan op de tweede honkman, Martens laat zich insluiten en wordt met behulp van de tweede honkman, de eerste honkman en de korte stop, door laatstgenoemde uitgetikt. Kroon heeft vóór deze derde nul gescoord.

Tweede helft eerste inning

Van Asten gaat uit door een aangooi van de werper, die zijn stootslag stopt, naar de eerste honkman.

Van Boxtel geeft een goede slag, hoog in het midveld, niet te vangen en hij haalt het eerste honk.

Van Cromvoirt plaatst een stootslag, waarop Van Boxtel het tweede honk haalt en de slagman-honkloper 'safe' is op het eerste honk omdat de werper de bal onzuiver aangooit op het eerste honk.

Van Dommelen krijgt vier wijd.

Van Eersel slaat de bal laag in het linksveld, waarop alle lopers één honk kunnen opschuiven en hijzelf in is op het eerste honk.

Van Fijnaart slaat via de grond naar de tweede honkman die de bal goed verwerkt, snel zijn honk aanraakt en op tijd aangooit op het eerste honk. Drie nullen, wisselen!

Eerste helft tweede inning

Nijssen had zijn slagbeurt niet afgemaakt en begint. Hij krijgt drie slag, geroepen.

Overweg slaat richting eerste honk, de eerste honkman stopt de bal en gooit goed aan naar de werper die het honk heeft overgenomen; de werper mist echter het honk en Overweg is in.

Peters slaat een line drive in het midveld, hij haalt het eerste honk en Overweg komt zelfs op drie.

Quik aan slag. Peters kan ongehinderd naar het tweede honk gaan, de achtervanger doet geen enkele poging om een aangooi te doen. De slagman slaat naar de korte stop die gemakkelijk de slagman-honkloper op één had kunnen uitgooien, maar dit niet doet in verband met de looper op drie.

Roelofs wordt geraakt door een geworpen bal en mag naar het eerste honk.

Jansen krijgt vier wijd. Bij de tegenpartij wordt de werper vervangen door Isaak van Ispen.

Kroon wordt uitgevangen door de werper. De scheidsrechter had 'binnenhoog' afgeroepen.

De Leeuw slaat de bal keihard naar het tweede honk waar Jansen wordt geraakt door de bal. Jansen wordt uitgegeven en De Leeuw bereikt het eerste honk. Jansen is wel de derde nul.

Tweede helft tweede inning

Van Gemert slaat een binnenveld-honkslag, net over de werper heen richting het tweede honk.

Van Haaren aan slag. Van Gemert wil twee stelen, de achtervanger gooit uitstekend aan, maar de tweede honkman laat bij het tikken de bal vallen. De slagman slaat de bal omhoog die wordt uitgevangen op fout gebied door de achtervanger.

Van Ispen is aan slag. Er volgen twee doorgeschoten ballen, waarop van Gemert op drie en thuis komt. De slagman gaat uit door de actie van de eerste honkman.

Van Asten slaat de bal hoog in het rechtsveld, waar de veldspeler compleet misgrijpt en de slagman-honkloper zelfs veilig op twee belandt.

Van Boxtel plaatst een honkslag laag in het linksveld; loper op twee blijft op het honk.

Van Cromvoirt krijgt drie slag na zijn slagbeweging.

Eerste helft derde inning

Martens plaatst een éénhonkslag hoog in het midveld,

Nijssen doet hetzelfde, komt veilig op het eerste honk en slaat Martens zelfs naar het derde. De tweede honkman vraagt de bal aan de midvelder en appelleert bij de veldscheidsrechter voor het missen van het tweede honk door Martens. De veldscheidsrechter heeft het ook gezien en Martens wordt op appel uitgegeven.

Overweg aan slag. Nijssen wil het tweede honk stelen, de achtervanger gooit zeer onzuiver aan, waardoor Nijssen zelfs door kan gaan naar het derde honk.

De slagman slaat even later de bal hoog in het linksveld, waar hij wordt uitgevangen; de loper van drie kan na de vang scoren.

Peters slaat een homerun in het midden.

Quik gaat als derde man uit doordat de achtervanger de derde slagbal, die niet werd gevangen na zijn slagbeweging, tijdig op het eerste honk kan aangooien.

Tweede helft derde inning

Van Dommelen slaat de bal richting korte stop; deze gooit de bal hoog over de eerste honkman, waardoor de slagman-honkloper zelfs naar het tweede honk mag.

Van Eersel slaat de bal ook richting korte stop; van Dommelen hindert de korte stop bij het verwerken van de bal en de scheidsrechter geeft hem uit wegens 'hinderen'.

Van Fijnaart slaat de bal naar de derde honkman, deze gooit de bal naar de tweede honkman, waar van Eersel uitgaat op een gedwongen loop, de slagman is 'safe' op het eerste honk.

Van Gemert slaat de bal hoog in het mid-rechtsveld, onmogelijk te vangen. De rechtsvelder gooit de bal naar drie om van Fijnaart uit te maken; zijn aangooi komt echter te laat en van Fijnaart is 'safe' op drie. Van Gemert profiteert van die aangooi en kan naar het tweede honk.

Van Haaren slaat de bal recht omhoog die wordt uitgevangen door de korte stop; derde nul.

Eerste helft vierde inning

Roelofs slaat richting derde honk en hoewel zijn 'rollertje' het binnenveld niet uitkomt, haalt hij dankzij zijn snelheid het eerste honk.

Jansen krijgt vier wijd.

Kroon slaat richting eerste honk; de eerste honkman laat de bal tussen zijn benen doorschieten. Kroon komt hierdoor op één en de andere lopers schuiven een honk op.

De Leeuw wordt bij het slaan gehinderd door de achtervanger en krijgt een vrije loop.

Martens gaat uit door een actie van de eerste honkman, de andere lopers schuiven een honk op.

Nijssen plaatst een opofferingsstootslag die door de werper op één wordt aangegoid, hij is zelf uit, maar de andere lopers komen een honk verder.

Overweg krijgt drie slag (swing), maar de derde slagbal is een doorschieter, waarop hij het eerste honk haalt en De Leeuw kan scoren.

Peters krijgt drie slag, geroepen, derde nul.

Tweede helft vierde inning

Van Ispen slaat 'onregelmatig' en wordt daarom uitgegeven.

Van Asten plaatst een éénhonkslag laag in het linksveld.

Van Boxtel komt op het eerste honk, omdat de korte stop zijn geslagen bal aangooit op het tweede honk, waar Van Asten uitgaat.

Van Cromvoirt aan slag. Van Boxtel steelt zeer tijdig het tweede honk, de achtervanger ziet dat hij toch geen kans meer heeft en gooit daarom niet meer.

De slagman slaat een harde groundbal recht over het tweede honk naar het midveld en komt daardoor gemakkelijk op één. Van Boxtel kan op deze klap scoren, hoewel de midvelder op de thuisplaat aangooit. Van Cromvoirt profiteert hiervan en bereikt veilig het tweede honk.

Van Dommelen slaat een homerun over het linker verreveldhek. Bij de tegenpartij gaat nu Peters werpen en Roelofs gaat rechtsveld spelen.

Van Eersel gaat als derde uit op een aangooi van de achtervanger op het eerste honk.

Eerste helft vijfde inning

Quik slaat een hoge foutbal die door de eerste honkman nodeloos wordt gemist. Daarna slaat hij de bal naar de korte stop die hem uitgooit op het eerste honk.

Roelofs plaatst een éénhonkslag, laag in het midveld.

In plaats van Jansen komt de nieuwe slagman Jos Jacobs aan slag. Hij slaat de bal laag in het linksveld, éénhonkslag, waardoor Roelofs op twee komt.

Kroon aan slag. Er volgt een wilde worp, beide honklopers schuiven een honk op. Nu het tweede en derde honk bezet zijn, wijzigt de veldpartij de strategie en geeft Kroon opzettelijk vier wijd.

De Leeuw doet of hij zal gaan stoten, de werper maakt een niet geoorloofde beweging en wordt bestraft met 'schijn', de honklopers mogen een honk opschuiven. De slagman slaat even later een line drive, recht in de handschoen van de werper die snel op drie aangooit, waar de loper te laat terug is. Drie nullen.

Tweede helft vijfde inning

Jos Jacobs gaat derde honk spelen.

Van Fijnaart is aan slag, maar Van Gemert gaat in het slagperk staan. Hij slaat een honkslag in het midveld. Voor de eerste worp naar Van Haaren appelleert de veldpartij dat Van Gemert niet de juiste slagman was. Van Fijnaart wordt uitgegeven en Van Gemert komt opnieuw aan slag.

Van Gemert slaat een harde groundbal in het linksveld, hij passeert het eerste honk en bereikt het tweede veilig, omdat de aangooi van de linksvelder naar de tweede honkman niet zuiver is.

Van Haaren slaat met een harde groundbal, door het midden, van Gemert binnen en haalt zelf gemakkelijk het eerste honk.

Van Ispen slaat de bal naar de derde honkman die probeert Van Haaren op het tweede honk uit te maken. Het scheelt niet veel, maar Van Haaren is sneller. Van Ispen komt veilig op het eerste honk.

Van Asten krijgt drie slag geroepen.

Van Boxel is aan slag, de werper probeert Van Ispen die ver van het honk 'trekt' uit te maken; zijn aangooi is echter onzuiver en wordt een 'overthrow', beide lopers kunnen één honk opschuiven. De slagman slaat vervolgens naar de korte stop die de bal naar de achtervanger gooit, die de aanstormende Van Haaren uittikt. Dit is de derde nul en tevens het einde van deze oefenwedstrijd.

De uitwerking van oefenwedstrijd 3 staat achterin dit opleidingsboek.

Rechter deel van de scorekaart

PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS	RBI	PO	A	E

Hierboven is het rechter deel van de scorekaart afgebeeld. Het grijs gearceerde deel hoeft voor deze opleiding 'Scorer 2' niet te worden uitgewerkt. In het overgebleven gedeelte wordt de offensieve uitwerking genoteerd, dus wat er aan slag gebeurt. Dat doen we niet tijdens de wedstrijd, maar gewoon op ons gemak als de wedstrijd voorbij is.

Aan het begin van deze opleiding werd geschreven, dat aan de hand van een goed ingevulde scorekaart het wedstrijdverloop en diverse persoonlijke prestaties zijn af te lezen; het zijn deze persoonlijke prestaties die in de kolommen rechts worden verzameld. Maar wat betekenen al die afkortingen?

Afkortingen

Wij zullen nu een verklaring geven van de afkortingen en de wijze waarop de prestaties kunnen worden bepaald, zodat men in staat is dit zelf ook te doen bij een gescoorde wedstrijd.

PA	Plate appearances	aantal (bruto) slagbeurten
AB	At bats	aantal netto slagbeurten
R	Runs	aantal gescoorde punten
H	Hits	Totaal aantal honkslagen (alle honkslagen bij elkaar geteld)
2B	Total of 2-basehits	aantal tweehonkslagen
3B	Total of 3-basehits	aantal driehonkslagen
HR	Total of homeruns	aantal homeruns
GDP	Grounded into double play	aantal keren dubbelspel veroorzaakt
SH	Sacrifice hit	aantal opofferingsstootslagen
SF	Sacrifice fly	aantal opofferingslagen in het buitenveld
BB	Base on balls	totaal aantal vier wijd (incl. opzettelijk vier wijd)
IBB	Intentional base on balls	aantal opzettelijk vier wijd
HP	Hit by pitch	aantal malen geraakt door geworpen bal
IO	Interference/obstruction	aantal malen dat het eerste honk is bereikt door hinderen of obstructie
K	Strike out	aantal malen drie slag
SB	Stolen bases	aantal gestolen honken
CS	Caught stealing	aantal malen uitgemaakt bij stelen

Wij zullen nu wat verder ingaan op deze afkortingen.

PA is het aantal malen dat een speler aan slag kwam en zijn slagbeurt heeft afgemaakt.

9.15.b Wanneer de slagman met twee slag uit de strijd wordt genomen en zijn vervanger drie slag krijgt, worden de drie slag en slagbeurt genoteerd voor de eerste slagman. Wanneer de vervanger op enigerlei andere wijze de slagbeurt beëindigt (inclusief vier wijd), wordt alles op naam van de vervanger genoteerd.

AB is het aantal netto slagbeurten.

Wat betekent dit? Van het aantal malen dat de slagman een slagbeurt heeft afgemaakt, dienen te worden afgetrokken: opofferingsstootslagen, opofferingslagen in het buitenveld, vier wijd, aantal malen geraakt door geworpen

bal, aantal malen hinderen (door de achtervanger) en obstructie waardoor recht wordt verkregen op het eerste honk.

In formulevorm: $AB = PA - (SH + SF + BB + HP + IO)$

Hieronder zijn twee voorbeelden ingevuld.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS	IO	K	SB	CS
1	3	OBR 3			2		3	2	5	2	7	3	2	1					1	1	1	1								
2				SH 13		F6		3		7	4	1	2	1				1	2	1										

R is het aantal punten (runs) dat wordt gescoord.

Deze zijn steeds duidelijk te herkennen aan de dikke punt op de kruising van de lijnen. Hierboven is dit ook ingevuld.

H is het totaal aantal honkslagen, dus de som van de één-, twee-en drie-honkslagen en homeruns.

Uit het aantal honkslagen en het aantal netto slagbeurten is het zogenaamde '**slaggemiddelde**' te berekenen. Het slaggemiddelde is het aantal honkslagen gedeeld door het aantal netto slagbeurten. In formulevorm: $H : AB$

Voorbeelden

Drie honkslagen uit zes netto slagbeurten: slaggemiddelde 0,500 of 'nul komma vijfhonderd' of kortweg 'vijfhonderd'.

Eén honkslag uit vier netto slagbeurten: slaggemiddelde 0,250 of 'tweehonderdvijftig'.

Twee honkslagen uit zes netto slagbeurten: slaggemiddelde 0,333 of 'driehonderddrieëndertig'.

Drie honkslagen uit drie netto slagbeurten: slaggemiddelde 1,000 of 'duizend'.

2B, 3B, HR is de verdere uitsplitsing van de honkslagen

Wanneer een slagman bijvoorbeeld in zijn vier bruto slagbeurten twee maal een éénhonkslag heeft geslagen en eenmaal een tweehonkslag, noteren we in de kolom H een 3. Daarna gaan we verder uitsplitsen, dus komt er in de kolom 2B nog een 1 te staan.

SH is het aantal malen dat een opofferingsstootslag is geslagen

SF is het aantal malen dat een opofferingsslag in het buitenveld is geslagen

BB is het totaal aantal keren dat een slagman vier wijd heeft gekregen, inclusief de keren opzettelijk vier wijd

IBB is het aantal keren dat een slagman opzettelijk vier wijd heeft gekregen

-
- HP** is het aantal keren dat een slagman geraakt is door de geworpen bal
- IO** is het aantal malen dat het eerste honk is bereikt door hinderen of obstructie.

Hier wordt bedoeld 'hinderen door de achtervanger', dus tijdens het slaan. Wanneer de slagman-honkloper het eerste honk krijgt omdat een voorgaande loper de veldpartij hinderde bij het verwerken van de door hem geslagen bal, hoort dit hier niet bij. Dat telt mee bij de berekening van de netto slagbeurten ten nadele van de slagman. De slagman-honkloper zou tijdens zijn gang naar het eerste honk gehinderd kunnen worden door een veldspeler, dit heet dan 'obstructie'.

- K** is het aantal malen drie slag, dus zowel KS als KL als ook wanneer het geen nul oplevert omdat de derde slagbal niet wordt gevangen of daarna foutief wordt verwerkt.
- SB** is het aantal malen dat een honk is gestolen
- CS** is het aantal malen dat deze speler is uitgemaakt bij stelen of zou zijn uitgemaakt als er geen fout was gemaakt.

Dit zijn steeds de totalen die in het centrale deel van de kaart zijn gescoord voor de spelers en hun eventuele vervangers. Al deze gegevens hoeven alleen afgelezen te worden uit de scorekaart. Is een van deze tekens bij een slagman niet gescoord, dan blijft het vakje leeg.

De volgende totalen zijn ook voor de spelers en hun eventuele vervangers op deze kant van de scorekaart, maar ze staan bij de tegenpartij gescoord (andere zijde van de scorekaart).

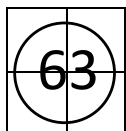
Als lesstof wordt dit verder behandeld bij opleiding 'Scorer 3'.

- | | | |
|------------|---------------|--|
| RBI | Run Batted In | binnengeslagen punten |
| PO | Put Outs | aantal malen dat een speler van de tegenpartij werd uitgemaakt |
| A | Assist | aantal malen dat hulp is verleend bij het uitmaken van een speler van de tegenpartij |
| E | Errors | aantal gemaakte fouten |
- PO** is het aantal malen dat een speler van de tegenpartij werd uitgemaakt. Hiervoor moet dus de andere zijde van de scorekaart worden bekeken.
- A** is het aantal malen dat hulp werd verleend bij het uitmaken van een speler van de tegenpartij, ook als er geen nul wordt gemaakt omdat een andere speler een fout maakt. Aan de hand van enkele voorbeelden zullen wij dit duidelijk maken.

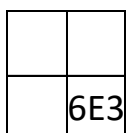
E is het aantal gemaakte fouten door de betreffende speler. Hiervoor moet weer naar de andere zijde van de scorekaart worden gekeken.

Hulp verleend

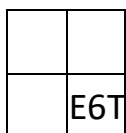
De scoreregels over uitgemaakt en fouten hebben we in dit opleidingsmateriaal al voorbij zien komen toen we de bijbehorende tekens hebben uitgelegd. Voor de volledigheid volgt hier de scoreregels voor hulp verleend. Eerst wat voorbeelden:



Korte stop heeft hulp verleend.



Korte stop heeft hulp verleend, hoewel er geen nul is gemaakt, omdat de eerste honkman de goede aangooi mist.



Korte stop gooit foutief aan naar de eerste honkman; nu wordt voor de korte stop een fout genoteerd en voor de eerste honkman niets.

Het wordt vast nog duidelijker als we kijken naar Scoreregels 9.10.

9.10 HULP VERLEEND

Een "hulp verleend" is een actie van een veldspeler die, met inachtneming van regel 9.10, eraan bijdraagt dat de slagman of een honkloper kan worden uitgemaakt.

Een "hulp verleend" wordt genoteerd voor iedere veldspeler, die:

- a. 1. een geslagen of aangegooide bal zodanig stopt, aanraakt of gooit, dat een "uitgemaakt" er het gevolg van is of zou zijn geweest indien een veldspeler daarna geen fout zou hebben gemaakt. Slechts één en niet meer dan één "hulp verleend" zal worden genoteerd voor iedere veldspeler die een bal aangooit of aanraakt wanneer een honkloper is ingesloten en wordt uitgemaakt of zou zijn uitgemaakt als geen fout door een andere veldspeler zou zijn gemaakt.

Noot

Voor het toevallig aanraken van de bal zonder dat dit iets tot gevolg heeft, zal geen "hulp verleend" worden genoteerd. Onder "aanraken" wordt verstaan dat de snelheid van de bal wordt vertraagd of dat de richting van de bal wordt veranderd, waarbij doeltreffend hulp wordt verleend om een slagman of honkloper uit te maken.

Wanneer een appel eindigt in een uitgemaakt in het normale verloop van de wedstrijd, wordt een hulp verleend genoteerd voor elke veldspeler die betrokken is geweest bij het uitmaken, behalve de veldspeler die de honkloper heeft uitgemaakt.

		13
OBR	23	

KS	13	1

		3
CS24		
	BB1	

34		
	E6T	

Wanneer een appel eindigt in een uitgemaakt terwijl deze actie is geïnitieerd door de werper die naar een veldspeler gooit nadat de vorige spelactie is geëindigd, krijgt de werper en alleen de werper een hulp verleend.

2. de bal aangooit of aanraakt tijdens een spelsituatie, die resulteert in het uitgeven van een honkloper wegens hinderen of ontwijken;

b. Noteer geen "hulp verleend":

1. voor de werper bij drie slag, tenzij een aangooi van de werper, nadat de derde slag niet gevangen is, toch een uitgemaakt tot gevolg heeft;

2. voor de werper wanneer na een reglementaire worp naar de achtervanger een honkloper wordt uitgemaakt, doordat de achtervanger na de worp een honkloper uitgooit die tracht te stelen of een honkloper uittikt die tracht te scoren;

3. voor een veldspeler door wiens onzuivere aangooi een honkloper een honk kan opschuiven, ook al gaat die loper daarna nog uit door voortgezette spelhandelingen. Iedere spelsituatie, die volgt op een mislukte poging (al of niet fout doet niet ter zake), is een nieuwe spelsituatie en voor de veldspeler die verantwoordelijk is voor de mislukte poging, zal geen "hulp verleend" worden genoteerd, tenzij hij deelneemt aan de nieuwe spelsituatie.

Opmerkingen bij punt 9.10.b.2:

#9	
7CS	12

Als er een loper op het derde honk staat en deze loper wil de thuisplaat stelen, dan kan de werper achter van de plaat stappen en naar de achtervanger aangooien om de loper uit te maken. In dit geval is het geen reglementaire worp, want de werper is niet in contact met de werpplaat, maar een aangooi.

Nu kan wel een 'hulp verleend' voor de werper worden genoteerd. In de genoemde spelregel is sprake van een reglementaire worp. Op zo'n aangooi van de werper mag de slagman niet slaan.

Tot zover de behandeling van 'hulp verleend'.

Hiermee zijn alle afkortingen van het rechter deel van de scorekaart behandeld. Wij zullen van de uitwerking van oefenwedstrijd 3 het rechter deel invullen. Dit is op de volgende bladzijden te zien.

Na de uitwerking is de wedstrijd uit het examen van 2007 toegevoegd als extra oefenstof.

Veel plezier en succes met scoren. Als vervolg op deze opleiding is er de opleiding 'Scorer 3' waarin uitleg wordt gegeven over verdiende en binnengeslagen punten, de winnende/verliezende werper en een save voor de werper. Je bent van harte uitgenodigd deze vervolgopleiding te volgen; je kunt je opgeven via de KNBSB.

Examen 2007

Scoor onderstaande wedstrijd en werk de kaart uit.

Vul ook onderaan de totalen per inning en de werpcijfers in.

Vul het rechtergedeelte van de kaart in.

Line-up Honkvast (thuisploeg)

1	Jan-Peter	rechtsveld
2	Wouter	achtervanger
3	André	linksveld
4	Jan	eerste honk
5	Marc	korte stop
6	Geert	tweede honk
7	Maxiem	derde honk
8	Alexander	werper
9	Martin	midveld

Line-up Bal op het dak (bezoekers)

1	Henk	korte stop
2	Arnold	tweede honk
3	Henri	derde honk
4	Fred	midveld
5	Johan	rechtsveld
6	Edwin	eerste honk
7	John	linksveld
8	Leo	achtervanger
9	Olav	werper

Eerste helft eerste inning

Henk komt op het eerste honk met vier wijd.

Als Arnold aan slag is, gooit de werper hoog over de achtervanger heen, waardoor Henk het tweede honk bereikt. Arnold gaat vervolgens uit op drie slag (zonder swing).

Henri legt een stootslag neer richting derde honk, waardoor Henk het derde honk bereikt. Zelf gaat Henri uit door de aangooi van de derde honkman naar de eerste honkman.

Fred wordt uitgevangen door de rechtsvelder.

Tweede helft eerste inning

Jan-Peter begint met een honkslag laag in het linksveld.

Wouter slaat een hoge bal in het linksveld. Hij wordt uitgevangen door de linksvelder. Jan-Peter schuift na de vangbal op naar het tweede honk.

André slaat een tweehonkslag hoog in het rechtsveld, waarop Jan-Peter kan scoren.

Jan gaat uit door een aangooi van de korte stop naar de eerste honkman.

Marc krijgt drie slag (geroepen).

Eerste helft tweede inning

Johan wordt geraakt door een geworpen bal en komt op het eerste honk.

Edwin slaat de bal naar de eerste honkman die op zijn honk stapt. Edwin is uit; Johan schuift op naar het tweede honk.

John slaat de bal naar de korte stop die de bal twee keer laat vallen. John is safe op het eerste honk. Johan blijft staan. Leo slaat een homerun over het midveld. Olav krijgt drie slag (swing). Henk gaat uit door een aangooi van de derde honkman naar de eerste honkman.

Tweede helft tweede inning

Geert gaat uit door drie slag (zonder swing). Maxiem komt op het eerste honk door vier wijd. Alexander slaat de bal via de grond naar de korte stop die snel naar de tweede honkman gooit. Maxiem is uit. De tweede honkman gooit snel naar de eerste honkman. Ook Alexander is uit.

Eerste helft derde inning

Arnold slaat een tweehonkslag hoog in het mid-rechtsveld. De coach vervangt de werper door een nieuwe werper, **Eric**. Als Henri aan slag is laat de achtervanger een bal die hij gemakkelijk kon stoppen, doorschieten. Arnold komt op het derde honk. De derde slagbal laat de achtervanger na de swing eveneens schieten maar hij kan op tijd naar de eerste honkman gooien om Henri uit te maken. Fred slaat een hoge bal in het rechtsveld. Hij wordt uitgevangen door de rechtsvelder en Arnold kan na de vangbal scoren. Johan slaat een honkslag laag in het midveld. Edwin slaat de bal richting derde honk. De derde honkman gooit op tijd naar de tweede honkman om Johan uit te maken. Edwin is safe op het eerste honk.

Tweede helft derde inning

Martin slaat een driehonkslag hoog in het rechtsveld. Jan-Peter slaat de bal richting de tweede honkman die de bal uit zijn handen laat vallen en grabbelt. Jan-Peter is safe op één en Martin blijft op drie staan. Voordat Wouter aan slag komt, wordt tweede honkman Arnold vervangen door **Winfried**. Wouter slaat, maar de bal wordt op fout gebied uitgevangen door de eerste honkman. Martin staat te ver van zijn honk en wordt door een aangooi van de werper naar de derde honkman van het derde honk gepikt. André komt met vier wijd op het eerste honk. Terwijl Jan aan slag is, probeert Jan-Peter het derde honk te stelen. De goede aangooi komt te laat en Jan-Peter is safe. Jan slaat een honkslag hoog in het midveld. Jan-Peter scoort en André komt op het tweede honk. Marc komt op het eerste honk door vier wijd. Als Geert aan slag is, maakt de werper een onreglementaire beweging. Alle honklopers mogen een honk opschuiven. Vervolgens krijgt Geert drie slag (swing).

Eerste helft vierde inning

John komt op het eerste honk door vier wijd.

Als Leo aan slag is, probeert de werper John op het eerste honk uit te maken door de bal naar de eerste honkman te gooien. John kan niet op tijd terug en probeert het tweede honk te bereiken. De eerste honkman gooit de bal naar de tweede honkman die John voor het tweede honk uittikt. Leo slaat een honkslag over de grond in het rechtsveld.

Olav slaat de bal naar de korte stop die naar de tweede honkman gooit. Leo komt te laat op twee en is uit. De tweede honkman gooit snel naar de eerste honkman, maar Olav is er eerder en is dus safe.

Henk slaat een tweehonkslag hoog langs de rechterlijn. Olav komt op het derde honk.

Winfried slaat een honkslag laag langs de linker lijn, waarop Olav scoort, Henk komt op drie.

Henri krijgt drie slag (swing).

Tweede helft vierde inning

Maxiem wordt geraakt door een geworpen bal.

Eric stoot de bal richting de werper die de bal snel naar de tweede honkman gooit. Maxiem is uit. Eric is safe op één. Martin slaat de bal richting de derde honkman. Die gooit snel naar de tweede honkman. De aangooi is onzuiver en gaat hoog over de tweede honkman heen. Als de aangooi goed geweest was, dan was Eric uit geweest. Eric kan nu zelfs het derde honk bereiken. Martin is safe op één.

Jan-Peter krijgt drie slag (geroepen).

Wouter slaat de bal richting de korte stop die snel naar de tweede honkman gooit. Martin is uit; Wouter bereikt het eerste honk.

Uitwerkingen oefeningen en oefenwedstrijden

Uitwerking oefening 1

Pos			Honkvast	Lid Nr.	#		1	2	
2			ASTEN van Albert			1	3	KS	2/
							E7F		
5			BOXTEL van Bas			2	KL		
							1		
6			CROMVOIRT van Corné			3	53		
7			DOMMELEN van Daan			4	F9		
3			EERSEL van Erik			5			
								6	tMI
8			FIJNAART van Fred			6		#8	
								8	
4			GEMERT van Gerrit			7		P4	
9			HAAREN van Hans			8		34	
								E6T	
1			IERSEL van Ian			9			
								t6	
						10			
	</								

Uitwerking oefenwedstrijd 1

Pos	Honkvast			Lid Nr.	#	1	2	3	4						
6			ASTEN van Albert			1	KL ₁	2 ↑ E7F							
5			BOXTEL van Bas			2	63	3 ↑ RL							
3			CROMVOIRT van Corné			3	F9	INT							
8			DOMMELEN van Daan			4	6 ↑ _{RS}	5 IF6							
7			EERSEL van Erik			5	75 ↑ ₅	6 KL ₃							
2			FIJNAART van Fred			6	8 ↑ ₇	43							
4			GEMERT van Gerrit			7	KS ₂ ↑ _{MI}	4 E6T							
1			HAAREN van Hans			8		43 GDP							
9			IERSEL van Ian			9	FF2	KS 23							
						10									
						Totaal per inning		0	0	0	4	2	1	1	0
								0	0	2	1	3	0	0	0
						Totaal		0		1		1		1	
								1000		2040		3052		4053	

Opmerkingen bij uitwerking van oefenwedstrijd 1

Zet de namen van de spelers in de slagvolgorde en 'vertaal' de posities naar de benodigde cijfers en zet ze in de positiekolom voor de namen.

Eerste inning

Geen moeilijke punten.

Tweede inning

Op de éénhonkslag van Van Fijnaart kan Van Dommelen scoren; hij schuift dus twee honken op, dit is zeer goed mogelijk. We slaan dan een hokje over en zetten het nummer van de slagman direct in het bereikte honkvakje. Van Eersel bereikt op deze honkslag het tweede honk maar gaat vervolgens uit door de snelle actie van de linksvelder naar de derde honkman.

Vergeet het verbindingsstreepje niet, want het opschuiven en het uitgaan horen bij elkaar in dezelfde actie.

De tweehonkslag van Van Haaren wordt direct in het tweede honkvakje geschreven, laat het eerste honkvakje nu leeg.

Derde inning

Van Cromvoirt mag naar het eerste honk omdat de achtervanger hem hindert bij het slaan. Dit wordt gescoord als INT (interference). Dit wordt geteld als een fout voor de achtervanger. Denk hieraan bij de uitwerking onder de inning. Doordat Van Cromvoirt naar het eerste honk mag, wordt Van Boxtel gedwongen een honk verder te gaan. Vandaar dat hier het nummer 3 van de slagman in het tweede honkvakje wordt vermeld.

Als Van Fijnaart aan slag komt, zijn er al twee nullen en de veldpartij maakt Van Fijnaart uit op het eerste honk, derde nul. Wanneer de voorgaande lopers voor de derde nul al een honk zijn opgeschoven, dan wordt dit niet genoteerd. Evenmin wordt een punt gescoord als een loper de thuisplaat passeert in een spelmoment waarin op een gedwongen loop (doordat de slagman honkloper wordt) de derde nul wordt gemaakt.

Vierde inning

Let op het verbindingsstreep bij het dubbelspel en de toevoeging GDP (grounded into double play). Hoewel de achtervanger de derde slagbal bij Van Iersel laat doorschieten, maakt hij toch de nul op het eerste honk. Scoor de drie slag voor de werper en de actie die tot de nul leidt.

Uitwerking oefening 2

Pos	Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	2	3
9	ASTEN van Albert			e2T SB2	2 SB2		
PH 8	APELDOORN van Angelo 1/3 2/3		1	5 7 5B	3 7 5		(L6)
5 9	BOXTEL van Bas 2/3		2	(KS)	(F9!)		(KL)
6	CROMVOIRT van Corné		3	5 SB4 6 HP	(SF8)		(74) 7 LS
7	DOMMELEN van Daan		4	T82 5 SB7 BB1	6 e7 7 7 7		
3	EERSEL van Erik		5	(CS 25) SH E1	7 6 8 BB2		
8 5	FIJNAART van Fred 2/3		6	(SF8)	8 7 BB3		
4	GEMERT van Gerrit		7		8 8 9 E 6T	(5) 8 BB4	
2	HAAREN van Hans		8		9 7 LS	SB9 O5 E7F	
1	IERSEL van Ian		9		HR8	O5	
			10				
				Totaal per inning	2 1	3 4	0 1
					0 3	3 6	0 0
				Totaal	3	9	9
					1112	1455	2465

Uitwerking oefenwedstrijd 2

Pos	Honkvast			Lid Nr.	#	1	2	3	4
9			ASTEN van Albert			1	3B		
8			BOXTEL van Bas			2	64		
7			CROMVOIRT van Corné			3			
6			DOMMELEN van Daan			4			
5			EERSEL van Erik			5			
4			FIJNAART van Fred			6			
3			GEMERT van Gerrit			7			
2			HAAREN van Hans			8			
1			IERSEL van Ian			9			
						10			

Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 1

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5
5	JANSEN Jan			96	OBR ⁹		3 2	bk3 wp2
PH 5	JACOBS Jos 1/5 2/5		1	79	BB2		4 BB1	15 7 LS
6	KROON Kees		2	3 SB3	IF1		4 3	bk3
				O/2 7 LS			5 E3	IBB2
7	LEEUEW de Leo		3	F9	74		5 4	L1
2	MARTENS Max		4	CS 2436 BB1		A84 78	3	
8	NIJSSEN Nico		5		KL	e2T SB6 6 O8	SH 13	
3	OVERWEG Oscar		6		7	SF7	KS2 PB	
					9 3E1			
9 1	PETERS Piet 2/4		7		9 O/2 8		KL	
					1 78 HR8		3	
4	QUIK Quirijn		8		1 9	KS 23		63 E3
					O/6			
1 9	ROELOFS Rutger 2/4		9		1		2 1	WP2 1
					HP		3 75	BK3 7 MI
			10					
				Totaal per inning	0 2	1 2	1 2	1 2
					0 1	3 2	0 2	1 4
				Totaal	1	3	5	9
					0120	1231 0010	1031	3143 3264

Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 2

Pos	Honkvast	Lid Nr.	#		1	2	3	4	5	
9	ASTEN van Albert			1	13B	↑ E9F		64 ↑ LS	KL 1	
8	BOXTEL van Bas			2	4 3 5 78	↑ LS		SB3 3 O6	O6	
7	CROMVOIRT van Corné			3	5 4 SH E1T	KS 1		T82 4 7MI		
6	DOMMELEN van Daan			4	5 BB1	OBR 6	↑ E6T	HR7		
5	EERSEL van Erik			5	4 ↑ LS		54 O6	23		
4	FIJNAART van Fred			6	43 GDP		7 O5	OBR 2		
3	GEMERT van Gerrit			7		PB9 CS 2E4	T95 ↑ RC	e7T 8 ↑ LS		
2	HAAREN van Hans			8		FF2	P6	O/1 62 ↑ MI	9	
1	IERSEL van Ian			9		3		OBR 2	POL eIT FC 54	
1	ISPEN van Isaak 1/2			10						
					Totaal per inning	1 2	2 2	1 1	0 3	2 2
					Totaal	2 1	2 1	2 0	0 3	2 1
						1	2	2	5	6
						0121	1143	1154	1184 0000	1022

Uitwerking oefenwedstrijd 3 - kant 1 - rechterzijde kaart

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS
5	JANSEN Jan			96	OBR 9		3 2	bk3 wp2		3	1	1	1						2							
PH 5	JACOBS Jos 1/5 2/5		1	79	BB2		4 BB1	15 7 LS		1	1	1	1													
6	KROON Kees		2	3 SB3	IF1		4 3	bk3		4	3	2	1						1	1					1	
				O/2 7 LS			5 E3	IBB2																		
7	LEEUW de Leo		3	F9	7/4		5 4	L1		4	3	1	1									1				
							pb6 INT																			
2	MARTENS Max		4	CS 5	2436		A84 7/8			3	2	1	1						1						1	
				BB1																						
8	NIJSSEN Nico		5	KL 1			e2T SB6 6 O8	SH 13		3	2	1						1						1	1	
3	OVERWEG Oscar		6	7	9 3E1		SF7			3	2	1						1						1		
								KS2 pb																		
9 1	PETERS Piet 2/4		7	9 O/2	1 7/8		KL 3			3	3	2	2			1								1		
							HR8																			
4	QUIK Quirijn		8	1 9	KS 23			63 E3		3	3													1		
					O/6																					
1 9	ROELOFS Rutger 2/4		9	1	1		2 1	WP2 1		3	2	2	2													
					HP		3 7/5	BK3 7 MI																		
			10																							
Totaal per inning				0 2	1 2	1 2	2 1	1 2		30	22	10	9			1	1	1	1	4	1	1	1	4	2	1
Totaal				0 1	3 2	0 2	1 4	1 1		Wedstrijd : Honkvast - Bal op het dak																
				1 3	5	9	10			Datum :																
				0120	1231	1031	3143	3264		Scorer :																



Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 2 – rechterzijde kaart

Pos	Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS
9	ASTEN van Albert			1	13B ↑ E9F		64 ↑LS	KL ¹		4	4		1											1		
8	BOXTEL van Bas			2	4 3 5 78	↑LS	SB3 3 O6	O6		4	4	2	2												1	
7	CROMVOIRT van Corné			3	5 4 SH E11	KS ¹	T82 4 ↑MI			3	2	1	1				1								1	
6	DOMMELEN van Daan			4	5 BB1	↑LS	OBR ¹³ 6 E6T HR7			3	2	1	1			1										
5	EERSEL van Erik			5	4 ↑LS	54 O6	23			3	3		1													
4	FIJNAART van Fred			6	43 GDP	7		OBR ⁵ 2		3	3					1										
3	GEMERT van Gerrit			7	CS ¹⁸ PB9 2E4	T95 PB9 74	e7T 8 ↑LS			3	3	2	3												1	
2	HAAREN van Hans			8	FF2	P6	O/1 9			3	3		1													
1	IJERSEL van Ian			9	3		OBR ¹ 2			0																
1	ISPEN van Isaak 1/2						PO ¹² e1T FC 54			3	3															
				10																						
Totaal per inning				1	2	2	1	1	1	29	27	6	10			1	1	1	1					2	1	1
Totaal				1	2	2	1	2	0	Wedstrijd																
				0121	1143	1154	1184	1022		Datum																
				0121	1143	1154	1184	1022		Scorer																



Uitwerking Examen 2007 – kant 1

[illegible]

Uitwerking Examen 2007 - kant 2

Pos	Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS
9	Jan-Peter			1 2 3 7LS		SB4 3 4 E4	KL 4			3 3	3 2	1												1 1		
2	Wouter			2 F7		FF3	O6			3 3																
7	André			3 #9		5 4 BK6 BB2				2 1	1 1	1 1		1												
3	Jan			4 63		bk6 5 78				2 2	1															
6	Marc			5 KL 1		bk6 BB3				2 1				1										1		
4	Geert			6 KL 2		KL KS 3				2 2															2	
5	Maxiem			7 64		64 BB1	14 HP			2 -				1									1			
1	Alexander			8 43 GDP		43 GDP	← E5T			1 1				1												
1	Eric 1/3						O1B			1 1																
8	Martin			9 #9		#9 PO 15	64			2 2	1 1	1		1												
				10			O5																			



Pos	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS	
		1																								
		2																								
		3																								
		4																								
		5																								
		6																								
		7																								
		8																								
		9																								
		10																								
			Totaal per inning						Wedstrijd																	
			Totaal						Datum																	
									Scorer																	