

Samenvatting Scorer 2

In dit document wordt een samenvatting gegeven van opleiding 'Scorer 2'. Er wordt beschreven hoe de diverse velden op een scorekaart moeten worden ingevuld en wat de scoretekens betekenen. Daar waar "slagman" wordt vermeld, kan ook "slagvrouw" worden gelezen.

Invullen van de slagvolgorde

Naam van de vereniging	Pos	Lid Nr.	#	1

Labels: Lidnummer, Shirt nummer

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

Invullen van de scorekaart

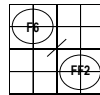
Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1
2	ASTEN van Albert	0K3V238	3	1
				3e honk thuis
				2e honk
				1e honk

Einde van de inning

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

Daarna vullen we de cijfers onder de inning in:

Aantal fouten in deze inning	Totaal per inning	Aantal honkslagen in deze inning	Aantal gescoorde punten in deze inning	Totaal aantal gescoorde punten
				2.1.0.0



Helemaal onderaan staan de werpcijfers: aantal keer drie slag – aantal keer vier wijd – aantal honkslagen – aantal fouten (alle fouten, niet alleen die van de werper). Dit wordt steeds opgeteld per werper; bij een nieuwe werper beginnen we weer opnieuw.

Wissels

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

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

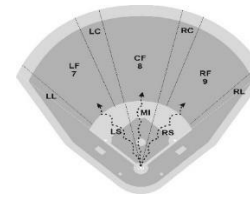
Als er een nieuwe slagman in de wedstrijd komt, komt er voor zijn slagbeurt een verticale streep te staan. Zijn positie wordt dan pinch hitter.

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

Bij softball bestaat de mogelijkheid van re-entry, waarbij een speler uit de originele slagvolgorde eenmaal mag worden gewisseld en weer terug mag komen. Wordt deze daarna weer gewisseld, dan is de speler definitief uit de wedstrijd. We gebruiken geen verticale streep voor de slagbeurt, maar een bootje op z'n kant.

Wanneer twee acties tegelijkertijd plaatsvinden (bijv. drie slag voor de slagman en wilde worp voor de looper) verbinden we deze acties door een dubbelzijdige pijl met elkaar.

Posities in het veld / posities voor honkslagen



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

- LL = left line
- LS = left side (grondbal)
- LC = left center
- MI = middle (grondbal)
- RC = right center
- RS = right side (grondbal)
- RL = right line

Overige posities:

- DH** Aangewezen slagman, "designated hitter"
- DP** Aangewezen speler, "designated player"
- PH** Vervangende slagman, "pinch hitter"
- PR** Vervangende honkloper, "pinch runner"
- RP** Plaatsvervangende speler, "replacement player"
- OP** Offensieve speler, "offensive player only"
- RE** Re-entry (bij softball)

Scoretekens bij het slaan, op honk komen en punten scoren

	Hoge bal in het rechtsveld, éénhonkslag	
	Hoge bal in het 'right center, tweehonkslag. Voeg de letters GR toe als sprake is van een 'Ground Rule Double' volgens de spelregels.	Let erop dat het eerste honk vakje leeg blijft.
	Hoge bal in het midveld, driehonkslag	Let erop dat het eerste en het tweede honk vakje leeg blijven
	Homerun in het linksveld. Als deze bal het speelveld niet verlaat, spreken we van een "inside the park" homerun en gebruiken we de notatie IHR.	Let erop dat het eerste, het tweede en het derde honk vakje leeg blijven.
	Stootslag-honkslag naar de derde honkman. "Bunt"	
BB1	Vier wijd, "base on balls"	Nummeren per werper
IBB2	Opzettelijk vier wijd, "intentional base on balls"	Nummeren per werper, maar doornummeren met BB
HP	Geraakt werper, "hit by pitch"	

Velderskeus

O	Occupied	Er is een nul gemaakt, of zou gemaakt zijn als er geen fout was. Noteer achter de O de velder die de keus maakt (bijv. O6)
FC	Fielder's Choice	Er is geen nul gemaakt en had ook niet gemaakt kunnen worden. Noteer achter FC de velder die de keus maakt en het honk waarnaar gegooid wordt (bijv. FC 54)
T	Throw	Extra honk bereikt door een aangooi naar een ander honk. Noteer achter de T de velder die de aangooi doet en het honk waarnaar gegooid wordt (bijv. T82)
O/	Indifference	Wanneer de veldpartij geen enkele moeite doet om de looper uit te maken of bij een double steal, als een andere looper uit gaat bij stelen.


Fouten worden met de letter "E" aangegeven:

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







E4	Tweede honkman maakt een fout, "error"	Zet een pijltje als een volgend honk op dezelfde fout wordt bereikt.
E6F	Kortestop mist vangkans, "error on fly ball"	














E5T	Derde honkman gooit verkeerd naar het eerste honk	T = Throw
4E3	Tweede honkman gooit goed naar het eerste honk, maar eerste honkman laat de bal vallen.	
1E3B	Na een stootslag van de slagman (geen opoffering!) gooit de werper naar eerste honk, de eerste honkman laat de bal vallen.	
E9	Vangfout op fout gebied, waardoor de slagman langer aan slag blijft staan. Klein schrijven, want er komt nog meer bij!	
e7	Linksvelder mist een grondbal, waardoor een honkloper een extra honk kan opschuiven.	
INT	Hinderen door de achtervanger; slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk, "interference". Bij softbal is dit obstructie.	Tel een fout voor de achtervanger
OB3	Obstructie door de eerste honkman, "obstruction"	Tel een fout voor de velder
ob6	Obstructie door de kortestop, waarbij de scheidsrechter een extra honk toewijst, "obstruction"	Tel een fout voor de velder
e2T	Foute aangooi van achtervanger bij een steelpoging, waardoor de loper van het eerste honk het derde honk kan bereiken	T = Throw
2E4 CS	Loper die het tweede honk probeert te stelen is in, omdat de tweede honkman de goede aangooi van de achtervanger laat vallen.	Vermeld welke slagman aan slag staat
SB	Gestolen honk, "stolen base"	Vermeld welke slagman aan slag staat

Waar zowel hoofdletters staan als kleine letters, moet bij de voorste loper de hoofdletters worden geplaatst en bij de overige lopers kleine letters. Uitzondering: bij drie slag in combinatie met wilde worp of doorgeschoten bal komen de hoofdletters bij de drie slag en kleine letters bij overige honklopers die opschuiven.

WP, wp	Wilde worp, "wild pitch"	Vermeld welke slagman aan slag staat
PB, pb	Doorgeschoten bal, "passed ball"	Vermeld welke slagman aan slag staat
BK, bk	Schijn, "balk" (honkbal)	Vermeld welke slagman aan slag staat
IP, ip	Onreglementaire worp, "illegal pitch" (softbal)	Vermeld welke slagman aan slag staat.
TIE	Tie-break	
	Punt gescoord	

Tekens bij het uitgaan

	Drie slag met swing op de laatste slagbal	Nummeren per werper
	Drie slag zonder swing op laatste slagbal, "looking"	Nummeren per werper
	Drie slag met swing op laatste slagbal, achtervanger laat de bal vallen en gooit naar het eerste honk.	Nummeren per werper
	Slagman uit door aangooi van korte stop naar eerste honkman	
	Slagman uit door handeling eerste honkman	
	Slagman legt een stootslag neer en gaat uit door de aangooi van de werper naar de eerste honkman. LET OP: geen opofferingsstootslag!	

	Bal gevangen door de rechtsvelder, "fly"	
	Line drive gevangen door de kortestop, "line out"	
	Pop fly gevangen door de tweede honkman. Pop fly is een vrijwel recht omhoog geslagen bal die in het binnenveld wordt gevangen.	
	Bal gevangen door eerste honkman op fout gebied, "foul fly"	
	Uit door binnenhoog, tweede honkman vangt de bal, "infield fly"	
	Opofferingsstootslag, slagman-honkloper gaat uit door aangooi van de werper naar de eerste honkman en minimaal een van de honklopers schuift op, "sacrifice hit"	
	Opofferingsslag, slagman-honkloper gaat uit door vangbal van de linksvelder; hierop wordt een punt gescoord. "sacrifice fly"	
	Uit bij stelen, "caught stealing"	Vermeld welke slagman aan slag staat
	Loper ingesloten tussen tweede en derde honk, wordt uitgetikt door de korte stop, "caught stealing"	Vermeld welke slagman aan slag staat
	Loper uit door aangooi van de werper naar de eerste honkman, "pick off"	Vermeld welke slagman aan slag staat
	Loper wordt op appel uitgegeven wegens het niet aanraken van het tweede honk. Of wegens het te vroeg loslaten van het honk bij een vangbal.	
	Dubbelspel, twee nullen in één ononderbroken actie. In dit voorbeeld: Dubbelspel veroorzaakt door de slagman door een via de grond geslagen bal in een gedwongen loop situatie. Vandaar GDP, "grounded into double play"	
	Dubbelspel, twee nullen in één ononderbroken actie. In dit voorbeeld vangbal en aansluitend actie van eerste honkman.	

Tekens voor automatische nullen

Voor het noteren van een aantal in de scoreregels genoemde gevallen van automatische nullen (regel 10.09) zijn geen aparte symbolen bedacht, maar wordt het teken **OBR** met een volgnummer gebruikt. Het volgnummer wordt rechtsboven buiten de cirkel genoteerd.

Onregelmatig slaan	out by rule 1	OBR 1
Derde slag stootslag fout, Slagman uit drie slag 1e honk bezet	out by rule 2	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

