

Communicatie Umpires en Scorers in de hoofdklasse

Tijdens de wedstrijd zullen er vanaf het veld verschillende situaties plaatsvinden, waarbij de scorers, die vaak in een bepaalde ruimte zitten, op de hoogte gebracht moeten worden door de scheidsrechter. Veel gebeurt dit via gebarentaal, omdat de uitspraken van de umpires nauwelijks te horen zijn.

Om eenduidig te zijn is het een vereiste om dit voor beide partijen zou eenvoudig en duidelijk mogelijk te houden. Hieronder zijn een aantal situaties omschreven, waarbij er een taak voor de Umpire en de Scorer is weggelegd:

Inhoud

- a) Begin van de wedstrijd (Plate conference)
- b) Vangbal op goed/fout gebied
- c) Wel of geen vangbal
- d) Binnenhoog (infield fly)
- e) Uitwijken.
- f) Uittikken, niet uittikken (Tag)
- g) Van het honk af (Off the bag)
- h) Schijn (Balk)
- i) Hinderen en Obstructie (Interference and Obstruction)
- j) Opzettelijk laten vallen bal (Intentional dropping)
- k) Toekennen van honken
- l) Homerun
- m) Punt scoort wel/niet (Timeplay)
- n) Wilde worp of doorgeschoten bal
- o) Derde slagbal laten vallen
- p) Wisselen van spelers
- q) Uit het veld sturen van spelers/coaches
- r) Indienen van een protest
- s) Onderbreking of staken van een wedstrijd
- t) Algemeen

a) Begin van de wedstrijd (Plate conference)*Situatie*

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

Umpire

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

Scorer

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

b) Vangbal op goed/fout gebied*Situatie*

- Hoge bal dicht bij de foullijn.

Umpire

- Maakt de 'out call' met rechts, gevolgd door de linker- of rechterarm gestrekt, met de wijsvinger, naar goed of fout gebied te wijzen.

Scorer

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

c) Wel of geen vangbal*Situatie*

- Bal gevangen zeer dichtbij de grond.

Umpire

- Maakt twee maal een out beweging en roept twee maal 'that's a catch'.

Scorer

- Noteert de situatie, met of zonder uitroep teken !

Situatie

- Bal niet gevangen zeer dichtbij de grond.

Umpire

- Maakt twee maal een safe beweging en roept twee maal 'no catch'.

Scorer

- Noteert de situatie.

d) Binnenhoog (Infield fly)*Situatie*

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

Umpire

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

Scorer

- Noteert de situatie.

e) Uitwijken*Situatie*

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

Umpire

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

Scorer

- Noteert de situatie.

f) Uittikken, niet uittikken (Tag)*Situatie*

- Een looper wordt uitgetikt door een velder.

Umpire

- Maakt de out call en pakt beide handen vast en breng deze van het lichaam af, zodat dit op een tik beweging lijkt. Roept 'That's a Tag'.

Scorer

- Noteert de situatie.

Situatie

- Een looper wordt niet getikt door een velder.

Umpire

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

Scorer

- Noteert de situatie.

g) Van het honk af (Off the bag)*Situatie*

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

Umpire

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

Scorer

- Noteert de situatie.

h) Schijn (Balk)*Situatie:*

- De pitcher maakt een onreglementaire beweging.

Umpire:

- Wijst met linkerarm (wijsvinger) naar de pitcher en roept daarbij 'That's a Balk'.
- Wijst daarna naar de betreffende honklopers en naar het honk waar zij recht op hebben.

Scorer:

- Noteert de situatie.

i) Hinderen en obstructie (Interference and Obstruction)*Situatie*

- Hinderen en Obstructie van zowel de aanvallende partij als de verdedigende partij.
- Bij hinderen slagman of loper is het spel dood, in andere gevallen kan dit een uitgestelde beslissing zijn.

Umpire

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

Scorer

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

j) Opzettelijk laten vallen bal (Intentional dropping)*Situatie*

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

Umpire

- Geeft een time out teken en haalt denkbeeldig 2x met de rechterhand een bal uit de linkerhand.
- Slagman is uit en de loper op het 1^e honk keert terug naar zijn oorspronkelijke honk.

Scorer

- Noteert de vangbal voor de slagman

k) Toekennen van honken*Situatie*

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

Umpire

- Beweegt met twee handen boven het hoofd nadat de bal het speelveld heeft verlaten of een speler vangt een bal en stapt/valt daarna in onbespeelbaar gebied. Roept 'dead ball'. Wijst vervolgens naar de looper naar welk honk hij mag gaan, zonder dat de looper kan worden uitgemaakt (maak evt. boven je hoofd duidelijk hoeveel honken er toegekend worden).

Scorer

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

l) Homerun*Situatie*

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

Umpire

- Maakt een ronddraaiende beweging met de rechter- of linkerarm en wijsvinger boven het hoofd.

Scorer

- Noteert de situatie.

m) Punt scoort wel/niet (Time play)*Situatie*

- Tijdens een volgende situatie valt het punt eerder als de laatste nul.

Umpire

- Wijst duidelijk een aantal keren op/naar de thuisplaat, als de looper over de thuisplaat komt, bij het wel toekennen van het punt. Roept daarbij 'that's a run'. (doe dit nogmaals als de gehele situatie voorbij is en kijk naar de scorer).
- Beweegt zijn armen verticaal kruislings voor het gezicht, bij het niet toekennen van het punt. Roept daarbij 'no run scores'. (doe dit nogmaals als de gehele situatie voorbij is en kijk naar de scorer).
- Controleert bij de scorer of de signalen zijn overgekomen.

Scorer

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

n) Wilde worp of doorgeschoten bal*Situatie*

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

Umpire

- Laat met zijn rechterhand achter zijn rug 1 vinger zien (positie 1= pitcher > wilde worp, niet te blokken door de catcher) of 2 vingers zien (positie 2 = catcher > doorgeschoten bal, wel te blokken door de catcher).
- Positie 1 = Pitcher= Wilde Worp (niet te blokken door de catcher), 2 vingers = Doorgeschoten Bal (wel te blokken door de catcher).

Scorer

- Noteert de situatie

o) Derde slagbal laten vallen*Situatie*

- 1^e honk niet bezet, of 1^e honk wel bezet met twee uit, catcher laat derde slagbal vallen.

Umpire

- Maakt een safe teken zonder verbale informatie.

Scorer

- Noteert de situatie.

p) Wisselen van spelers*Situatie*

- Spelers die worden vervangen aangeven aan de scorers.

Umpire

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

Scorer

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

q) Uit het veld sturen van speler/coaches*Situatie*

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

Umpire

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

Scorer

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

r) Indienen van een protest*Situatie*

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

Umpire

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

Scorer

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

s) Onderbreking of staken van een wedstrijd*Situatie*

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

Umpire

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

Scorer

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

t) Algemeen

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

Maart 2019