



CONNECT TO THE GAME

Methodiek voor honkbalscheidsrechters

Two Umpire System 2018

Stuurgroep Honkbal, KNBSB

Datum: maart 2018

Versie: 2.0

Auteur: RR

Deze handleiding is vastgesteld door de Stuurgroep Honkbal en treedt in werking in seizoen 2018. De meest recente en dus geldige versie van de handleiding is te vinden op knbsb.nl/competitie/officials/documenten

Inhoudsopgave

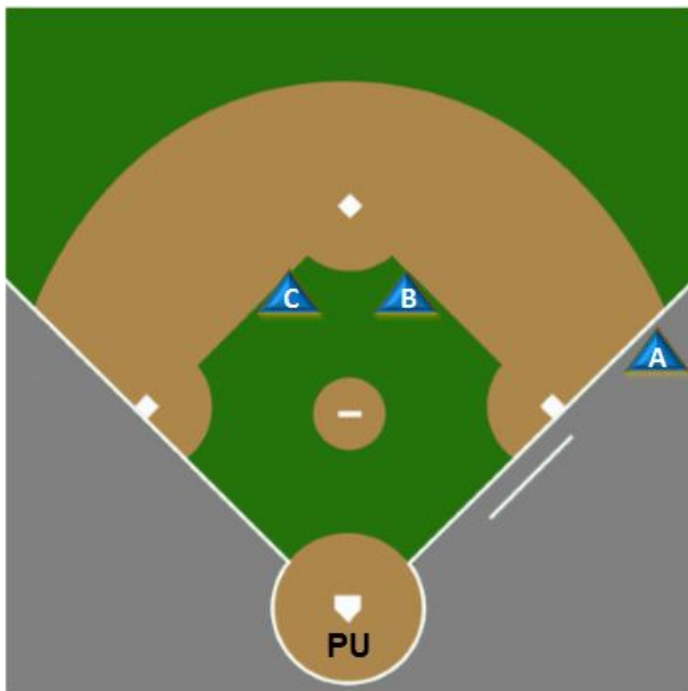
Inleiding	2
1. Algemene instructies	3
2. Geen honklopers op de honken	4
3. Honkloper op het 1 ^e honk.....	5
4. Honkloper op het 2 ^e honk.....	6
5. Honkloper op het 3 ^e honk.....	7
6. Honklopers op het 1 ^e en 2 ^e honk.....	8
7. Honklopers op het 1 ^e en 3 ^e honk.....	9
8. Honklopers op het 2 ^e en 3 ^e honk.....	10
9. Honklopers op het 1 ^e , 2 ^e en 3 ^e honk.....	11
10. Nuttige tips	12

Inleiding

Het document geeft inzicht in alle honkbal situaties waar geen, of één of meerdere honken bezet zijn. Deze worden uitgebreid omschreven, om de scheidsrechter inzicht te geven in het Two-Umpire system zoals dat met ingang van 2018, volgens de nieuwe richtlijnen van de World Baseball and Softball Confederation (WBSC), gehanteerd wordt.

Het gaat hier om een leidraad waarbij aangegeven wordt om de 'juiste' posities in te nemen als scheidsrechter bij diverse situaties. In sommige gevallen kunnen in een zelfde situaties verschillende posities gehanteerd worden. Neem deze posities voor jezelf goed door en maak hierin een keuze, waarbij je de voor- en nadelen naast elkaar zal moeten leggen. Uiteindelijk ga je daar staan waar jij je lekker bij voelt. Schroom echter niet om de 'andere' positie eens uit te proberen. Het in de praktijk brengen van deze Two-Umpire methodiek zal je, na veel wedstrijden een nog beter inzicht geven in de verschillende posities. Uiteindelijk zal je onbewust de best mogelijke positie gaan innemen.

De Stuurgroep Honkbal van de KNBSB wenst de lezer veel leesplezier en gaat er uiteraard vanuit dat de scheidsrechter samen met zijn collega, dezelfde methodiek zal hanteren, zodat het werken met elkaar beter tot zijn recht zal komen.



Uitgangspositie Umpires:

PU > (Plate Umpire) positie achter de thuisplaat

U1 > (Umpire 1st base) positie A, B of C

1. Algemene instructies

Voor alle scheidsrechters geldt: Communicatie naar elkaar toe is erg belangrijk (wie neemt de call). Laat, in verschillende situaties weten waar je bent en waar je heen gaat (roep elkaars voornaam, tik op de borst als jezelf de call neemt, of roep bijvoorbeeld naar je collega 'did he have a tag', of 'was he off the bag')

PU

- a. Beoordeelt slag en wijd
- b. Bedenkt voordat de bal wordt geworpen, welke acties er plaats kunnen vinden
- c. Zorgt ervoor dat elke situatie kan worden overzien
- d. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen tot het 1^e honk
- e. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen tot de foutpaal in het rechtsveld, als U1 niet, op positie A staat
- f. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen tot de foutpaal in het linksveld
- g. Neemt alle beslissingen over wel of geen vangbal nabij de backstop tot aan de honken
- h. Is verantwoordelijk voor alle honken als U1 uit gaat
- i. Geeft de achtervanger de ruimte, als hij een hoog geslagen bal moet vangen
- j. Let op schijn, geraakt werper, slagman raakt bal de 2^e keer, loper te vroeg los bij tag up op 3e honk en alle situaties op thuis
- k. Zorgt ervoor dat hij op ieder moment zijn collega's kan assisteren

U1

- a. Neemt alle beslissingen op het 1^e honk, tenzij hij uit gaat (probeer 90° op de aangooi te komen)
- b. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen van, het 1^e honk tot het outfieldhek, als hij in positie A staat (tenzij hij uit moet wijken voor de bal of een velder)
- c. Neemt de call vanuit positie A, als de hoog geslagen bal in de buurt van het 1^e honk op foutgebied achter het 1^e honk komt
- d. Kan ook aan de buitenkant richting 2^e honk lopen(rimming). Alleen bij een duidelijke honkslag of twee honkslag richting linksveld
- e. Let op schijn, vooral bij een loper op het 1^e honk, check swing, slagman raakt bal de 2^e keer, loper te vroeg los bij tag up 1^e en 2^e honk
- f. Staat bij het 1^e honk bezet meer richting heuvel en stapt tijdens de aangooi nogmaals naar binnen om een betere hoek te creëren. Wacht tot de honkloper geheel terug is op het honk, alvorens te callen

2. Geen honklopers op de honken

PU

- a. Neemt alle goed/fout beslissingen tot het 1^e honk en naar het linksveld
- b. Neemt alle hoog geslagen ballen in het buitenveld, vanaf de midvelder (voor /achter) tot en met het foutegebied naast de linksvelder
- c. Komt, als er geen honklopers op de honken zijn, bij een goed geslagen bal het binnenveld in, enkele passen voorwaarts, tot halverwege het 1^e honk
- d. Volgt, als U1 uit gaat, de slagman/honkloper naar het 1^e honk en kijkt of hij dit honk aanraakt en blijft deze slagman/honkloper volgen over alle honken
- e. Gaat terug naar de thuisplaat, als U1 de slagman/honkloper voor zijn rekening neemt
- f. Zorgt dat hij op het 3^e honk kan assisteren bij een insluitactie, (bal in het linksveld/midveld), als de slagman/honkloper, daar naar onderweg is
- g. Neemt alle beslissingen op de thuisplaat, als de slagman/honkloper door gaat naar de thuisplaat

U1

- a. Kiest **positie A** (minimaal 3 meter achter de 1^e honkman, of als deze in staat, minimaal 5 meter achter het honk, op foutegebied)
- b. Besluit om uit te gaan, vanuit positie A, op een hoog geslagen bal vanaf het midveld tot en met het foutegebied naast de rechtsvelder, of een line-drive tussen de 1^e honkman en de foutelijn (blijf in het buitenveld totdat alle acties voorbij zijn)
- c. Loopt het binnenveld in bij een duidelijke honkslag en volgt de slagman/honkloper eventueel naar het 2^e honk
- d. Neemt bij een 3 honkslag de slagman/honkloper mee naar het 3^e honk

3. Honkloper op het 1^e honk

PU

- a. Loopt na een groundbal in het binnenveld richting heuvel/1^e honk (kijkt naar een eventueel opbreken dubbelspel of assisteert U1 bij een tag beweging)
- b. Neemt de beslissing over een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder of de rechtsvelder beweegt in de richting van de foullijn
- c. Loopt na elke honkslag in principe, richting het 3^e honk en neemt daar de call van R1
- d. Loopt echter bij een hoog geslagen bal, of honkslag richting rechtsveld/ foullijn, richting het 1^e honk
- e. Neemt alle beslissingen op de thuisplaat

U1

- a. Kiest **positie B** (ga ruim van de gravelrand staan richting heuvel om een pick off op het 1^e honk, van de pitcher of catcher goed te zien)
- b. Kijkt naar de honkloper of deze de honken aanraakt
- c. Maakt de call op het 2^e honk voor een mogelijk dubbelspel en draait vervolgens mee met de bal en beweegt een aantal passen richting het 1^e honk om ook de call op het 1^e honk te maken
- d. Maakt de call op het 1^e honk en is daarna verantwoordelijk voor alle lopers op de honken bij een eventuele overthrow op het 1^e honk (loper R1 kan richting 3^e honk lopen)
- e. Zal vanuit positie B meer richting 1^e honk moeten bewegen als er een honkslag geslagen wordt en kijkt dan of de slagman/honkloper zijn honk aanraakt en kan hem daarna eventueel meenemen naar het 2^e honk. PU zal in dit geval het 3^e honk overnemen
- f. Zal de eventuele loper van het 1^e honk meenemen naar het 3^e honk als PU richting 1^e honk loopt bij een hoog geslagen bal of honkslag richting rechtsveld/foullijn
- g. Neemt alle beslissingen op de honken, indien PU terug moet naar de thuisplaat

4. Honkloper op het 2^e honk

PU

- a. Neemt de hoog geslagen ballen in het buitenveld, waarbij de linksvelder of de rechtsvelder beweegt in de richting van de foutlijnen
- b. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij U1 verantwoordelijk is voor de honken
- c. Kijkt of de slagman/honkloper het 1^e honk aanraakt, als op een geslagen bal de looper van het 2^e honk in een run down situatie tussen het 2^e en het 3^e honk terecht komt en assisteert dan U1 op het 3^e honk
- d. Neemt de call in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foutlijn

U1

- a. Kiest **voorkeurspositie C** (optie is B), dicht bij de grasrand
- b. Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 1^e honk
- c. Neemt een paar passen richting 1^e honk als daar de aangooi komt en maakt de call
- d. Zorgt ervoor, bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, om zoveel mogelijk in één lijn te komen met de bal en de honkloper, voor een eventuele tag up op het 2^e honk (let op je positie, voor een aangooi vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk)
- e. Neemt ook de call op het 3^e honk (positie rond de heuvel)

5. Honkloper op het 3^e honk

PU

- a. Zal er op bedacht moeten zijn dat er een squeeze play gespeeld kan worden, beoordeel eerst de geworpen bal en maak daarna de call op de thuisplaat
- b. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij U1 verantwoordelijk is voor de honken
- c. Komt zoveel mogelijk in één lijn met de bal en de honkloper, voor een eventuele tag up, op een hoog geslagen bal in het buitenveld,
- d. Neemt bij een actie op de thuisplaat de goede positie in en komt niet te dicht bij de actie
- e. Wacht tot het nemen van een beslissing als het 'stof' is opgetrokken

U1

- a. Kiest **positie B** (iets meer naar de heuvel ivm een pick off op het 3^e honk)
- b. Neemt alle acties op de honken
- c. Volgt de slagman/honkloper naar het 2^e honk
- d. Blijft alert op pick offs zowel van de pitcher als der catcher en kom daarbij meer richting 3^e honk
- e. Kan ook vanuit het binnenveld bij zeer moeilijk te vangen ballen richting buitenveld lopen

6. Honklopers op het 1^e en 2^e honk

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, U1 is verantwoordelijk voor de honken
- b. Neemt bij minder dan twee nullen, het 3^e honk als de bal hoog in het rechtsveld tot aan het foutgebied in het linksveld wordt geslagen en de honkloper vanaf het 2^e honk een tag up maakt
- c. Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder of de rechtsvelder bewegen in de richting van de foutlijn

U1

- a. Kiest **voorkeurspositie C** (optie is B), dicht bij de grasrand
- b. Neemt de call op het 3^e honk bij een steelpoging, maar let op bij een double steal, de bal kan ook naar het 2^e honk gaan (ga niet te snel richting 3^e honk, maar richting heuvel en kijk naar de catcher)
- c. Neemt in principe de loper op het 1^e honk en de slagman/honkloper mee over de honken (positie rond de heuvel)
- d. Kijkt, bij een honkslag naar het 2^e honk of dit wordt aangeraakt door de loper van het 1^e honk
- e. Staat bij een hoog geslagen bal in het buitenveld in één lijn met de loper op het 2^e honk
- f. Controleert ook na de vang de loper op het 1^e honk
- g. Neemt de tag up op het 2^e honk en de call op het 3^e honk, alleen als de bal hoog geslagen wordt en de rechtsvelder beweegt in de richting van de foutlijn

7. Honklopers op het 1^e en 3^e honk

PU

- a. Zal er op bedacht moeten zijn dat er een squeeze play gespeeld kan worden, beoordeel eerst de geworpen bal en maak daarna de call op de thuisplaat
- b. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij U1 verantwoordelijk is voor de honken
- c. Neemt de calls bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder en de rechtsvelder bewegen in de richting van de foutlijn
- d. Neemt elke tag up op het 3^e honk
- e. Kijkt of de slagman/honkloper bij een honkslag het 1^e honk aanraakt

U1

- a. Kiest **positie B**
- b. Neemt alle hoge ballen in het buitenveld van de linksvelder tot aan de rechtsvelder
- c. Is verantwoordelijk voor de eerste spelactie van een binnenvelder op alle drie de honken
- d. Controleert ook na de vang de looper op het 1^e honk
- e. Zal bij een honkslag op de looper van het 1^e honk moeten letten of deze het 2^e honk aanraakt
- f. Is verantwoordelijk voor de call op het 3^e honk, als de looper van het 1^e honk doorgaat naar het 3^e honk
- g. Zal ook de call op het 2^e honk moeten maken, als de slagman/honkloper naar het 2^e honk doorgaat

8. Honklopers op het 2^e en 3^e honk

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij U1 verantwoordelijk is voor de honken
- b. Zal er op bedacht moeten zijn dat er een squeeze play gespeeld kan worden, beoordeel eerst de geworpen bal en maak daarna de call op de thuisplaat
- c. Houd beide lopers in de gaten als er op een honkslag, de loper van het 2^e honk probeert te scoren en de slagman/honkloper mogelijk de derde nul wordt (Time play)
- d. Neemt de calls bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder of de rechtsvelder bewegen in de richting van de foutlijn
- e. Neemt elke tag up op het 3^e honk

U1

- a. Kiest **positie B**
- b. Neemt alle hoge ballen in het buitenveld van de linksvelder tot aan de rechtsvelder
- c. Is verantwoordelijk voor de eerste spelactie van een binnenvelder op alle drie de honken
- d. Is verantwoordelijk voor de call op het 3^e honk, als de loper van het 2^e honk doorgaat naar het 3^e honk
- e. Zal ook de call op het 2^e honk moeten maken, als de slagman/honkloper naar het 2^e honk doorgaat
- f. Zorgt ervoor, bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, zoveel mogelijk in één lijn te komen met de bal en de honkloper, voor een eventuele tag up op het 2^e honk (let op je positie, voor een aangooi vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk)
- g. Controleert ook na de vang de loper op het 1^e honk

9. Honklopers op het 1^e, 2^e en 3^e honk

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij U1 verantwoordelijk is voor de honken
- b. Neemt de calls bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder en de rechtsvelder bewegen in de richting van de foutlijn
- c. Neemt elke tag up op het 3^e honk

U1

- a. Kiest **positie B**
- b. Neemt alle hoge ballen in het buitenveld van de linksvelder tot aan de rechtsvelder
- c. Is verantwoordelijk voor de eerste spelactie van een binnenvelder op alle drie de honken
- d. Is verantwoordelijk voor de call op het 3^e honk, als de looper van het 2^e honk doorgaat naar het 3^e honk
- e. Zal ook de call op het 2^e honk moeten maken, als de slagman/honkloper naar het 2^e honk doorgaat
- f. Zorgt ervoor, bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, zoveel mogelijk in één lijn te komen met de bal en de honkloper, voor een eventuele tag up op het 2^e honk (let op je positie, voor een aangooi vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk)
- g. Controleert ook na de vang de looper op het 1^e honk

10. Nuttige tips

- Communicatie naar elkaar, zowel visueel als communicatief is erg belangrijk
- Zorg dat je in de juiste positie staat om de call te maken, ook al zal je daarbij rond een honk of thuisplaat meer moeten bewegen (eventueel ook op foutgebied)
- Als je een beslissing neemt, in of uit, goed of fout, dan sta je stil
- Werk de gehele wedstrijd aan je timing. Neem nooit een beslissing te vroeg
- Als er bij een pick off géén poging wordt gedaan om de looper uit te tikken, maak dan geen call
- Houd altijd de bal in de gaten, de bal brengt je in de meeste gevallen bij de spelsituatie
- Hoog geslagen ballen in het binnenveld worden door de scheidsrechter beoordeeld, die in de handschoen kijkt, afspraak (visueel contact met elkaar is wel noodzakelijk)
- Zorg ervoor dat wanneer je in positie B staat, je de tweede honkman, al kijkend over je linkerschouder, kunt zien. (normale situatie)
- Zorg ervoor dat wanneer je op positie C staat, je de korte stop, al kijkend over je rechterschouder, kunt zien (normale situatie)
- Bij honklopers op het 2^e honk of 1^e en 2^e honk kan U1 kiezen op welke positie hij gaat staan (voorkeurspositie C of optiepositie B) Beide posities hebben voor- en nadelen
- Staan spelers in om een play op thuis te spelen, ga dan vanuit positie B, iets meer naar 'buiten' (rechts naast de 2^e honkman en 1 meter erachter)
- Een scheidsrechter, opgesteld in het binnenveld, zou bij een verre klap, waarbij de velder naar achteren loopt uit kunnen gaan
- Een veldscheidsrechter die uit gaat, blijft uit tot de spelacties in het binnenveld zijn beëindigd.
- Rundown situaties probeer je met twee scheidsrechters te beoordelen, waarbij ieder een helft van de honkafstand heeft. De scheidsrechter die aan de kant staat van de speler die gaat tikken, neemt de beslissing
- Wordt een collega door diverse spelers en/of coaches belaagd, zorg er dan voor dat je als collega tussenbeide komt en de betreffende scheidsrechter van de situatie wordt weggenomen