



CONNECT TO THE GAME

Methodiek voor honkbalscheidsrechters

Three 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

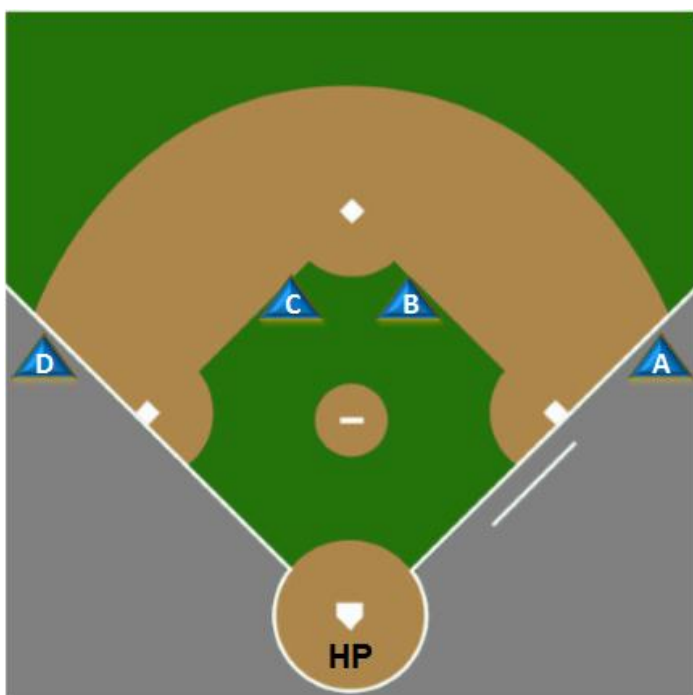
Inleiding	2
1. Algemene instructies	3
2. Geen honklopers op de honken	5
3. Honkloper op het 1 ^e honk.....	6
4. Honkloper op het 2 ^e honk.....	7
5. Honkloper op het 3 ^e honk.....	8
6. Honklopers op het 1 ^e en 2 ^e honk.....	9
7. Honklopers op het 1 ^e en 3 ^e honk.....	10
8. Honklopers op het 2 ^e en 3 ^e honk.....	11
9. Honklopers op het 1 ^e , 2 ^e en 3 ^e honk.....	12
10. Nuttige tips	13

Inleiding

Het document geeft inzicht in alle honkbal situaties waar geen, of één of meerdere honken bezet zijn. Deze worden uitgebreid omschreven, om de hoofdklasse scheidsrechter inzicht te geven in het Three-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 moet 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 Three-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 hoofdklasse scheidsrechter samen met zijn collega's, 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 of B

U3 > (Umpire 3rd base) Positie B, C of D

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 of 3^e honk
- e. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen tot de foutpaal, als U1 of U3, niet, op respectievelijk positie A of D staan
- f. Neemt bij geen honken bezet, als U3 uitgaat, het 3^e honk en de thuisplaat
- g. Geeft de achtervanger de ruimte, als hij een hoog geslagen bal moet vangen
- h. Let op schijn, geraakt werper, slagman raakt bal de 2^e keer, loper te vroeg los bij tag up op 3^e honk en alle situaties op thuis
- i. 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 en op foutgebied achter het 1^e honk komt
- d. Geeft de 1^e honkman en eventueel 2^e honkman de ruimte, als zij een hoog geslagen bal moeten vangen
- e. Kan ook aan de buitenkant richting 2^e honk lopen(rimming). Alleen bij een duidelijke twee honkslag richting linksveld
- f. Besluit om uit te gaan, vanuit positie A, op een hoog geslagen bal in het buitenveld tussen de midvelder en het foutgebied naast de rechtsvelder, of een line-drive tussen de 1^e honkman en de foutlijn (blijf in het buitenveld totdat alle acties voorbij zijn). U1 is leidend aan U3
- g. Kan bij een verre klap in het buitenveld beslissen om vanuit positie B uit te gaan, waarbij U3 direct het binnenveld in moet richting positie B
- h. Gaat het binnenveld in, als U3 uit gaat, zodat een beslissing genomen kan worden op het 1^e of 2^e honk, zoals in het twee-man systeem
- i. 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
- j. Concentreert zich bij een pick-off, tot de honkloper geheel terug is op het honk, alvorens te callen

U3

- a. Neemt alle beslissingen over goed of fout geslagen ballen van, het 3^e honk tot het outfieldhek als hij in positie D staat (tenzij hij uit moet wijken voor de bal of een velder)
- b. Neemt de call vanuit positie D, als de hoog geslagen bal in de buurt van het 3^e honk en op foutgebied achter het 3^e honk komt
- c. Geeft de 3^e honkman en eventueel korte stop de ruimte, als zij een hoog geslagen bal moeten vangen

- d. Kan ook aan de buitenkant richting 2^e honk lopen(rimming). Alleen bij een duidelijke twee honkslag richting rechtsveld
- e. Besluit om uit te gaan, vanuit positie D, op een hoog geslagen bal in het buitenveld, of een line-drive tussen de 3^e honkman en de foutlijn (blijf in het buitenveld totdat alle acties voorbij zijn)
- f. Kan bij een verre klap in het buitenveld beslissen om vanuit positie B of C uit te gaan, waarbij U1 direct het binnenveld in moet richting positie B
- g. Gaat direct richting positie B, als er geen honklopers zijn, bij elke niet hoog geslagen bal in het binnen- en buitenveld en op (hoog) geslagen ballen in het buitenveld waarop U1 uitgaat. Hierbij zullen de beslissingen op het 2^e en 3^e honk voor U3 zijn
- h. Let op schijn, vooral bij een looper op het 1^e honk, check swing, slagman raakt bal de 2^e keer, looper te vroeg los bij tag up op het 2^e en 3^e honk

2. Geen honklopers op de honken

PU

- a. Neemt alle goed/fout beslissingen tot het 1^e en 3^e honk
- b. Komt, als er geen honklopers op de honken zijn, bij een geslagen bal het binnenveld in, enkele passen voorwaarts, in de richting van het 1^e honk
- c. Volgt de slagman/honkloper naar het 1^e honk en kijkt of hij dit honk aanraakt, als U1 uit gaat
- d. Gaat terug naar de thuisplaat, als de slagman/honkloper zeker het 2^e honk bereikt
- e. Zorgt dat hij bij het 3^e honk staat, (U3 uit, bal in het linksveld/midveld), als de slagman/honkloper, daar naar onderweg is

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 foutgebied)
- b. Gaat, als U3 uitgaat of vast staat, bij elke goed geslagen bal het binnenveld in en controleert het aanraken van het 1^e honk
- c. Is leidend t.o.v. U3 als hij besluit om naar het buitenveld te gaan om een hoge bal te beoordelen
- d. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor en achter) en het foutgebied naast de rechtsvelder
- e. Zorgt ervoor dat hij thuis kan overnemen, als PU een call op het 3^e honk maakt (bal in linksveld/midveld)

U3

- a. Kiest **positie D** (minimaal 3 meter achter de 3^e honkman, of als deze in staat, minimaal 5 meter achter het honk, op foutgebied)
- b. Kijkt naar U1 om te zien of deze als eerste besluit om naar het buitenveld te gaan om een hoge bal te beoordelen
- c. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder en het foutgebied naast de linksvelder
- d. Gaat bij elke goed geslagen bal, direct richting positie B om daar eventueel een beslissing te nemen
- e. Komt snel het binnenveld in, richting positie B, als U1 uit gaat en pakt daarna het two-umpire system op
- f. Als PU richting het 1^e honk gaat (U1 gaat uit), zijn de beslissingen op het 2^e en 3^e honk voor U3

3. Honkloper op het 1^e honk

PU

- a. Loopt na een groundbal in het binnenveld, richting heuvel/1^e honk (kijk naar een eventueel opbreken dubbelspel of assisteert U1 bij een tag beweging)
- b. Loopt na elke honkslag, in principe, richting het 3^e honk en neemt de call
- c. Loopt, bij uitzondering als U1 uit gaat richting rechtsveld, achter U1 aan (kijkt of de slagman/honkloper het 1^e honk aanraakt)
- d. Neemt een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foullijn en neemt de eventuele call op het 3^e honk

U1

- a. Kiest **positie A** (minimaal 3 meter achter de 1^e honkman, of als deze op het honk staat, minimaal 5 meter achter het honk, op foutgebied)
- b. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor en achter) en het foutgebied naast de rechtsvelder
- c. Gaat richting thuisplaat, als PU richting 3^e honk gaat, maar kijkt eerst of de slagman het 1^e honk heeft aangeraakt

U3

- a. Kiest **positie B**, dicht bij de grasrand
- b. Volgt de aangooi van de achtereenvolgende als er wordt gestolen en stapt iets richting 2^e honk, om vandaar uit de beste positie in te nemen
- c. Kijkt bij een dubbelspel op het 2^e honk, of de honkloper reglementair zijn actie uitvoert
- d. Heeft daarna ook de taak om bij een onreglementair opgebroken dubbelspel, de slagman/honkloper uit te geven
- e. Neemt ook de eventuele call op het 3^e honk als U1 is uitgegaan en PU richting 1^e honk loopt
- f. Neemt de calls bij hoge ballen in het buitenveld, tussen de linksvelder en de midvelder (U3 kijkt eerst of U1 niet is uitgegaan bij een bal in het midveld)

4. Honkloper op het 2^e honk

PU

- Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de rechtsvelder beweegt in de richting van de foullijn
- 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
- Neemt bij 2 nullen (U1 op positie A en U3 op positie C of B) de call in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foullijn

U1

- Kiest **positie B**, dicht bij de grasrand.
- Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 1^e honk
- Neemt de calls bij hoog geslagen ballen in het buitenveld, tussen de midvelder en de rechtsvelder (voor en achter)
- 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)
> Uitzondering kan een bal diep in het rechtsveld zijn, waarbij U1 op de lijn 1^e en 2^e honk blijft en aangeeft dat U3 de tag up op het 2^e honk neemt, communicatie noodzakelijk<
- Gaat over op het twee-man systeem, als U3 uit gaat (dan is ook de spelactie op het 3^e honk vanuit een tag up op het 2^e honk voor U1)
- Kiest bij 2 nullen **positie A** (minimaal 3 meter achter de 1^e honkman, of als deze op het honk staat, minimaal 5 meter achter het honk, op foutegebied)
- Is dan alleen verantwoordelijk voor de spelacties op het 1^e honk
- Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor en achter) en het foutegebied naast de rechtsvelder

U3

- Kiest **positie D** (minimaal 3 meter achter de 3^e honkman of als deze in staat, minimaal 5 meter achter het honk, op foutegebied)
- Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 3^e honk
- Gaat uit bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder en het foutegebied van de linksvelder
- Zorgt ervoor, om bij een steelpoging van het 2^e naar het 3^e honk, niet in de lijn van de aangooi van de catcher te staan (maak direct een uitwijk op foutegebied om de tag duidelijker te zien)
- Zorgt ervoor, bij een hoog geslagen bal in het rechtsveld, om zoveel mogelijk in één lijn te komen met de bal en de honkloper, voor een eventuele tag up op het 2^e honk (communicatie met U1 noodzakelijk)
- Kiest bij 2 nullen **voorkeurspositie C** (optie is B) dicht bij de grasrand
- Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 3^e honk

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. 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,
- c. Neemt ook de tag up op het 3^e honk, als U1 uit gaat, op een hoog geslagen bal in het buitenveld. In dit geval komt U3 naar het centrum van het binnenveld voor acties op het 1^e en 2^e honk
- d. Neemt bij een actie op de thuisplaat de goede positie in en komt niet te dicht bij de actie (In de meeste gevallen in het verlengde van het 3^e honk en thuisplaat)
- e. Wacht tot het nemen van een beslissing als het 'stof' is opgetrokken

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 fout gebied)
- b. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor en achter) en het foutgebied naast de rechtsvelder
- c. Komt direct het binnenveld in en neemt de acties op het 1^e en 2^e honk, als U3 uit gaat
- d. Komt snel het binnenveld in en volgt eventueel de slagman/honkloper naar het 2^e honk, als een aangooi onzuiver naar het 1^e honk wordt gegooid, waarbij U3 nog op D staat (let op bij het terugkeren van de looper naar het 1^e honk)

U3

- a. Kiest **positie D** (minimaal 3 meter achter de 3^e honkman of als deze in staat, minimaal 5 meter achter het honk)
- b. Loopt onmiddellijk richting positie B bij een 'zekere' honkslag
- c. Komt direct het binnenveld in en neemt de acties op het 1^e en 2^e honk, als U1 uit gaat
- d. Gaat uit op een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder en het foutgebied van de linksvelder

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

PU

- Beoordeelt alle ballen langs de foutlijn van het 3^e honk
- Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, U1 en U3 zijn verantwoordelijk voor de honken
- Kijkt naar de slagman/honkloper of deze het 1^e honk aanraakt, als U1 uit gaat
- Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foutlijn

U1

- Kiest **positie A** (minimaal 3 meter achter de 1^e honkman of, als deze in staat, minimaal 5 meter achter het honk, op fout gebied)
- Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor en achter) en het foutgebied naast de rechtsvelder
- Komt bij elke honkslag het binnenveld in. De mogelijkheid bestaat dat de slagman/honkloper doorgaat naar het 2^e honk. Beslissingen op het 1^e en 2^e honk zijn voor U1 (beslis dit niet te snel, wacht eerst de situatie af of dit mogelijk is)

U3

- Kiest **voorkeurspositie C** (optie is B)
- Is alert op beslissingen op het 2^e en 3^e honk
- Neemt de calls bij hoge ballen in het buitenveld, tussen de midvelder en de linksvelder (U3 kijkt eerst of U1 uit gaat)
- 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)
- Kijkt bij een hoog geslagen bal in het buitenveld naar de tag up op het 2^e honk. Probeert zoveel mogelijk in één lijn te komen met de bal en de honkloper
- Neemt de call op het 3^e honk, als de bal hoog in het buitenveld wordt geslagen en de honkloper vanaf het 2^e honk een tag up maakt. (let op je positie, voor een aangooi vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk)
- Heeft de beslissing op alle honken als U1 bij een hoog geslagen bal uit gaat (loop hierbij naar de heuvel)

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

PU

- 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
- Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foullijn
- Neemt elke tag up op het 3^e honk

U1

- Kiest **positie A** (minimaal 3 meter achter de 1^e honkman of, als deze in staat, minimaal 5 meter achter het honk, op fout gebied)
- Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor en achter) en het foutgebied naast de rechtsvelder
- Komt bij een honkslag direct het binnenveld in.
- Neemt de slagman/honkloper mee, als deze naar het 2^e honk gaat, de call op het 2^e honk is voor U1. (U3 neemt in dit geval de looper van het 1^e honk mee naar het 3^e honk)
- Staat bij een eventuele run down tussen het 2^e en 3^e honk, dichterbij het 2^e honk. Bij een rundown tussen het 1^e en 2^e honk, iets meer van het 2^e honk vandaan en is de actie voor U1

U3

- Kiest **positie B** (iets meer naar de heuvel ivm een pick off op het 3^e honk)
- Heeft, specifiek in deze situatie, als taak het onregelmatig opbreken van een dubbelspel te callen en daarbij ook de slagman/honkloper uit te geven
- Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder en de linksvelder
- Gaat bij een honkslag mee met de looper van het 1^e naar het 3^e honk, waarbij de call op het 3^e honk voor U3 is (kom in een goede positie van de aangooi). U1 neemt in dit geval de slagman/honkloper mee naar het 2^e honk

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

PU

- Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij de collega's verantwoordelijk zijn voor de honken
- 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
- Neemt de call van een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de rechtsvelder in de richting van de foutlijn loopt
- Neemt bij 2 nullen (U1 op positie A en U3 op positie B) de call in het buitenveld, waarbij de linksvelder in de richting van de foutlijn loopt
- Neemt elke tag up op het 3^e honk

U1

- Kiest **positie B** en neemt de beslissingen op het 1^e en 2^e honk
- Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, rechts van de midvelder en de rechtsvelder (voor en achter)
- 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)
> Uitzondering kan een bal diep in het rechtsveld zijn, waarbij U1 op de lijn 1^e en 2^e honk blijft en aangeeft dat U3 de tag up op het 2^e honk neemt, communicatie noodzakelijk<
- Gaat over op het twee-man systeem, als U3 uit gaat (dan is ook de spelactie op het 3^e honk vanuit een tag up op het 2^e honk voor U1)
- Kiest bij 2 nullen **positie A** (minimaal 3 meter achter de 1^e honkman, of als deze op het honk staat, minimaal 5 meter achter het honk, op foutgebied)
- Is dan alleen verantwoordelijk voor de spelacties op het 1^e honk
- Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor en achter) en het foutgebied naast de rechtsvelder

U3

- Kiest **positie D** (minimaal 3 meter achter de 3^e honkman of als deze in staat, minimaal 5 meter achter het honk)
- Neemt alle directe beslissingen op het 3^e honk
- Gaat uit op een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder en het foutgebied van de linksvelder
- Blijft alert bij pick offs van de catcher (maak direct een uitwijk op foutgebied om de tag duidelijker te zien)
- Kiest bij 2 nullen **positie B** (iets meer naar de heuvel ivm een pick off op het 3^e honk)
- Is verantwoordelijk voor de spelacties op het 2^e en 3^e honk

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

PU

- a. Blijft bij elke honkslag bij de thuisplaat, waarbij de collega's verantwoordelijk zijn voor de honken
- b. Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, waarbij de linksvelder beweegt in de richting van de foutlijn
- c. Neemt elke tag up op het 3^e honk

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. Gaat uit bij een hoog geslagen bal tussen de midvelder (voor en achter) en het foutegebied naast de rechtsvelder
- c. Heeft alle acties op en rond het 1^e honk (let op de tag up bij hoge ballen ver in het buitenveld)
- d. Komt bij elke honkslag het binnenveld in. De mogelijkheid bestaat dat de slagman/honkloper doorgaat naar het 2^e honk, beslissingen op het 1^e en 2^e honk zijn voor U1 (beslis dit niet te snel, wacht eerst de situatie af of dit mogelijk is)

U3

- a. Kiest **positie B**
- b. Neemt de call bij een hoog geslagen bal in het buitenveld, tussen de midvelder en de linksvelder
- c. Neemt de beslissing op het 3^e honk, als de looper van het 1^e honk, op een honkslag naar het 3^e honk loopt (U1 sluit eventueel aan bij het 2^e honk, met de slagman/honkloper)
- d. Kijkt bij een hoog geslagen bal in het buitenveld naar de tag up op het 2^e honk. Probeer zoveel mogelijk in één lijn te komen met de bal en de honkloper (let op je positie, voor een aangooi vanuit het rechtsveld naar het 3^e honk) en neemt ook de call op het 3^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 (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 U3 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. De collega's schakelen over op het twee-man systeem
- Als U3 door een geslagen bal 'vast' staat, dan zorgt U1 dat hij zowel op het 1^e als op het 2^e honk een beslissing kan nemen (U1 komt dus direct het binnenveld in)
- 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, dan zorgen de andere twee collega's ervoor dat de betreffende scheidsrechter van de situatie wordt weggenomen