

In dit document wordt een samenvatting gegeven van cursus 'Scorer Level 1'. Er wordt beschreven hoe de diverse velden op een scorekaart moeten worden ingevuld en wat de scoretekens betekenen. Daar waar "slagman" wordt vermeld, geldt voor dames "slagvrouw".

Naam van de vereniging

Pos	Lid Nr.	#
		1

Lidnummer

Shirt nummer

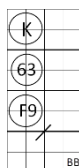
Invullen van de scorekaart

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1
2	ASTEN van Albert	DK3Y238	3	1
				3e honk
				2e honk
				thuis
				1e honk

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 onder de inning het aantal gescoorde punten in net als het totaal aantal gescoorde punten tot en met de gespeelde inning.

Totaal		
per		
inring		
Totaal		

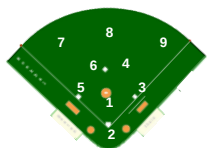


Bij een werper wissel wordt aan de kant van de slagpartij een dikke horizontale streep geplaatst met de uiteinden een stukje omhoog, een bootje. Dit wordt altijd gezet BOVEN de eerste slagman die de nieuwe werper tegenover zich krijgt. Wanneer een nieuwe werper wordt ingezet, wordt met een andere kleur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



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

		τ	
		$\dagger$	
		$\#$	
		HR	
		BB	
		IBB	
		HFB	
		(6A)	
		BE	
		EC 6A	
		K WH	
		K PB	
		E6	
		E6A	
		E5	
		SE	
		E8	
		$\dagger$	
		INT	
		OB	
		SB	
		BB	
L2T		SB	
		BE	
		CS 2L	
		BB	
		WF	
		$\dagger$	

Eénhonkslag	
Tweehonkslag	Zet het honkslagteken direct in het tweedehonk vakje
Driehonkslag	Zet het honkslagteken direct in het derdehonk vakje
Homerun	Zet de letters HR direct in het thuishonk vakje
Vier wijd, "base on balls"	
Opzettelijk vier wijd, "intentional base on balls"	
Geraakt werper, "hit by pitch"	
Velderskeus, "fielders choice"; vermeld de actie waarop dit betrekking heeft.	E6T BB FC 64 Scoor ook velderskeus als de uit niet wordt gemaakt vanwege een fout.
Drie slag – wilde worp, "wild pitch"	
Drie slag – doorgeschoten bal, "passed ball"	
Kortestop maakt een fout, "error"	E6 Gebruik een pijltje als meer dan een honk wordt bereikt.
Kortestop mist vangkans, "error on fly ball"	
Derde honkman gooit verkeerd naar het eerste honk, "throwing error"	
Derde honkman gooit goed naar het eerste honk, maar eerste honkman laat de bal vallen.	
Midvelder mist een grondbal, waardoor een honkloper een extra honk kan opschuiven.	Zet een streepje om aan te geven dat de fout en de honkslag bij elkaar horen.
Hinderen door de achternvanger; slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk, "interference". Bij softbal is dit obstructie!	Dit telt als een fout voor de achternvanger.
Obstructie door de eerste honkman, "obstruction"	Dit telt als een fout voor de eerste honkman.
Gestolen honk, "stolen base"	
Foute aangooi van achternvanger naar kortestop bij een steelpoging, waardoor de loper van het eerste honk het derde honk kan bereiken	Zet een streepje om aan te geven dat de fout en het gestolen honk bij elkaar horen.
Loper die het tweede honk probeert te stelen is in, omdat de tweede honkman de goede aangooi van de achternvanger laat vallen.	
Wilde worp, "wild pitch"	

PB
BB
BK
BB
IP
BB
●

Doorgeschoten bal, "passed ball"
Schijn, "balk" (honkbal)
Onreglementaire worp, "illegal pitch" (softbal)
Punt gescoord

Scoretekens bij het uitgaan

K
K 23
63
3
F9
L6
FF3
IF4
SH 13
SF9
CS24 BB
CS 14 56/BB
PO13 BB
64 BB
43

Drie slag
Drie slag, achternvanger laat de bal vallen en gooit naar het eerst honk.
Slagman uit door aangooi van korte stop naar eerste honkman
Slagman uit door handeling eerste honkman
Bal gevangen door de rechtsvelder, "fly"
Line drive gevangen door de korte stop, "line out"
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"
Opofferingsstootslag, slagman-honkloper gaat uit door vangbal van de rechtsvelder; hierop wordt een punt gescoord. "sacrifice fly"
Uit bij stelen, "caught stealing"
Loper ingesloten tussen tweede en derde honk, wordt uitgetikt door de korte stop, "caught stealing"
Loper uit door aangooi van de werper naar de eerste honkman, "pick off"
Dubbelspel, twee nullen in één ononderbroken actie.

63 BB
F6

Ook voor honklopers geldt dat er situaties op kunnen treden, waarin de honkloper "**AUTOMATISCH**" uit is. Voorbeelden hiervan zijn:

- wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij is geraakt door een goed geslagen bal (inclusief binnenhoog), noteer het "uitgemaakt" voor de velder, die het dichtst bij de bal was. In dit geval wordt voor de slagman een honkslag genoteerd;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij te ver uitwijkt ten einde te voorkomen dat hij wordt uitgetikt, noteer het "uitgemaakt" voor de velder, die door de honkloper werd ontweken;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij een andere honkloper passeert, noteer het "uitgemaakt" voor de velder, die het dichtst stond bij de plaats waar het passeren plaatsvond;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens het hinderen van een velder, noteer dan het "uitgemaakt" voor de velder, die door de honkloper werd gehinderd; noteer voor de slagman een velderskeus.
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens "te vroeg los", noteer het "uitgemaakt" voor de velder die het honk dekt dat de loper te vroeg verliet

Tekens voor automatische nullen

Er zijn ook acties te noemen waar bij de slagman "**AUTOMATISCH**" uit is. Voorbeelden zijn:

- wanneer de slagman de bal slaat terwijl hij met een of twee voeten buiten het slagperk staat. Dit noemen we onreglementair slaan.
- wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij wordt geraakt door de door hemzelf geslagen bal
- wanneer de slagman wordt uitgegeven wegens hinderen van de achternvanger
- wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij niet in de juiste volgorde aan slag is gekomen (9.03 d)

2

In al deze gevallen wordt hetzelfde scoreteken gebruikt.