

## Samenvatting Scorer Level 2

In dit document wordt een samenvatting gegeven van cursus 'Scorer Level 2'. 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".

### Invullen van de slagvolgorde

|                        |     |         |   |   |
|------------------------|-----|---------|---|---|
| Naam van de vereniging | Pos | Lid Nr. | # | 1 |
|                        |     |         |   |   |
|                        |     |         |   |   |
|                        |     |         |   |   |
|                        |     |         |   |   |
|                        |     |         |   |   |
|                        |     |         |   |   |
|                        |     |         |   |   |
|                        |     |         |   |   |
|                        |     |         |   |   |

Positie in het veld

ACHTERNAAM en voornaam speler volgt

### Invullen van de scorekaart

| Pos | Bal op het dak   | Lid Nr. | # | 1 |
|-----|------------------|---------|---|---|
| 2   | ASTEN van Albert | DK3V23B | 3 | 1 |
|     |                  |         |   |   |
|     |                  |         |   |   |
|     |                  |         |   |   |
|     |                  |         |   |   |
|     |                  |         |   |   |
|     |                  |         |   |   |
|     |                  |         |   |   |
|     |                  |         |   |   |

### 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.

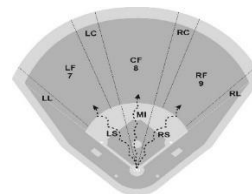
Als er een nieuwe slagman in de wedstrijd komt, komt er voor zijn slagbeurt een verticale streep te staan. Zijn positie wordt dan pinch hitter.

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 softbal 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 loper) 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"

### Scoretekens bij het slaan, op honk komen en punten scoren

|                 |                                                                                                                                                 |                                                                           |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| f <sub>9</sub>  | Hoge bal in het rechtsveld, éénhonkslag                                                                                                         |                                                                           |
| f <sub>RC</sub> | 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.                           |
| f <sub>8</sub>  | Hoge bal in het midveld, driehonkslag                                                                                                           | Let erop dat het eerste en het tweede honk vakje leeg blijven             |
| HR7             | 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. |
| f <sub>5B</sub> | 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 loper uit te maken of bij een double steal, als een andere loper 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" |                                                                      |

|               |                                                                                                                               |                                      |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| <b>E5T</b>    | Derde honkman gooit verkeerd naar het eerste honk                                                                             | T = Throw                            |
| <b>4E3</b>    | Tweede honkman gooit goed naar het eerste honk, maar eerste honkman laat de bal vallen.                                       |                                      |
| <b>1E3B</b>   | Na een stootslag van de slagman (geen opoffering!) gooit de werper naar eerste honk, de eerste honkman laat de bal vallen.    |                                      |
| <b>E9</b>     | Vangfout op fout gebied, waardoor de slagman langer aan slag blijft staan. Klein schrijven, want er komt nog meer bij!        |                                      |
| <b>e7</b>     | Linksvelder mist een grondbal, waardoor een honkloper een extra honk kan opschuiven.                                          |                                      |
| <b>INT</b>    | Hinderen door de achtervanger; slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk, "interference"                             | Tel een fout voor de achtervanger    |
| <b>OB3</b>    | Obstructie door de eerste honkman, "obstruction"                                                                              | Tel een fout voor de velder          |
| <b>ob6</b>    | Obstructie door de kortestop, waarbij de scheidsrechter een extra honk toewijst, "obstruction"                                | Tel een fout voor de velder          |
| <b>e2T</b>    | Foute aangooi van achtervanger bij een steelpoging, waardoor de loper van het eerste honk het derde honk kan bereiken         | T = Throw                            |
| <b>2E4 CS</b> | 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 |
| <b>SB</b>     | 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.

|                                                                                    |                                                 |                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>WP, wp</b>                                                                      | Wilde worp, "wild pitch"                        | Vermeld welke slagman aan slag staat  |
| <b>PB, pb</b>                                                                      | Doorgeschoten bal, "passed ball"                | Vermeld welke slagman aan slag staat  |
| <b>BK, bk</b>                                                                      | Schijn, "balk" (honkbal)                        | Vermeld welke slagman aan slag staat  |
| <b>IP, ip</b>                                                                      | Onreglementaire worp, "illegal pitch" (softbal) | Vermeld welke slagman aan slag staat. |
| <b>TIE</b>                                                                         | 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.<br>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  | <b>OBR 1</b>  |
| Derde slag stootslag fout, Slagman uit drie slag 1e honk bezet | out by rule 2  | <b>OBR 2</b>  |
| Slagman geraakt door geslagen bal                              | out by rule 3  | <b>OBR 3</b>  |
| Slagman hindert achtervanger                                   | out by rule 4  | <b>OBR 4</b>  |
| Verkeerde slagman                                              | out by rule 5  | <b>OBR 5</b>  |
| Weigeren 1e honk na vier wijd                                  | out by rule 6  | <b>OBR 6</b>  |
| Weigeren winnende punt te scoren                               | out by rule 7  | <b>OBR 7</b>  |
| Binnenhoog (niet gevangen)                                     | out by rule 8  | <b>OBR 8</b>  |
| Loper geraakt door geslagen bal                                | out by rule 9  | <b>OBR 9</b>  |
| Ontwijken (te ver uit loopbaan)                                | out by rule 10 | <b>OBR 10</b> |
| Passeren voorgaande honkloper                                  | out by rule 11 | <b>OBR 11</b> |
| Honken omgekeerd aflopen                                       | out by rule 12 | <b>OBR 12</b> |
| Hinderen door loper                                            | out by rule 13 | <b>OBR 13</b> |
| Hinderen door voorgaande loper                                 | out by rule 14 | <b>OBR 14</b> |
| Te vroeg los                                                   | out by rule 15 | <b>OBR 15</b> |

