

Scorer 1

Januari 2024



Inhoudsopgave

<i>Inleiding</i>	4
<i>De scorekaart</i>	5
<i>Het invullen van de scorekaart vóór de wedstrijd</i>	6
<i>Het invullen van de scorekaart tijdens de wedstrijd</i>	7
<i>Scoretekens</i>	9
<i>De slagman bereikt het eerste honk</i>	9
Honkslagen	9
Base on balls	10
Intentional base on balls.....	10
Hit by pitch.....	10
Velderskeus.....	10
Third strike Wild Pitch / Third strike Passed Ball	11
Fouten	11
<i>De honkloper bereikt een volgend honk</i>	13
Door de volgende slagman.....	13
Stolen base	13
Caught stealing.....	14
Obstruction	14
Wild Pitch	14
Passed Ball	15
Balk	15
Punt gescoord	15
<i>De slagman gaat uit</i>	16
Drie slag.....	16
Uit door aangooi	16
Uit door vangbal.....	17
Sacrifice hit	17
Sacrifice fly.....	18

<i>De honkloper gaat uit</i>	18
Uit door aangooi	18
Caught stealing.....	18
Pick off.....	19
<i>Dubbelspel</i>	19
<i>Verandering van werper, slagman en veldspeler</i>	20
<i>Voorbeeldwedstrijd</i>	22

Inleiding

Honk- en softbal zijn twee aan elkaar verwante team- en balsporten. Het zijn technisch en tactisch hoogstaande sporten die over de hele wereld worden gespeeld.

Tijdens de wedstrijd wordt volgens een vooraf door de coach vastgestelde slagvolgorde gespeeld. Deze wordt op papier bijgehouden, net als de vervangingen. En als we dan toch bezig zijn, tellen we ook de gescoorde punten, houden we bij hoeveel spelers er zijn uitgemaakt en noteren we de acties van de wedstrijd. Om dat allemaal te kunnen doen is een methode ontwikkeld die we scoren noemen.

In deze opleiding 'Scorer 1' wordt uitleg gegeven aan iedereen die met scoren begint. Aan spelers, hun familie en hun vrienden. De lesstof wordt door een docent in korte tijd uitgelegd.

Als vervolg op deze opleiding zijn er de opleidingen 'Scorer 2' en 'Scorer 3'. In de opleiding 'Scorer 2' wordt dieper ingegaan op wat in 'Scorer 1' als basis is uitgelegd. Met ervaring vanuit wedstrijden is het makkelijker om 'Scorer 3' te volgen. Dan worden moeilijkere onderwerpen uitgelegd. Met deze bagage kan men zich bij een goed resultaat opgeven om als Official Scorer voor de KNBSB te scoren bij de wedstrijden in de Hoofdklasse Honkbal en Hoofdklasse Softbal. Voor zowel 'Scorer 2' als 'Scorer 3' worden examens afgenomen.

Alle nummers van spel- en scoreregels verwijzen naar de Officiële Scoreregels honkbal/softbal, de Officiële spelregels Honkbal en de Officiële spelregels Fastpitch Softbal, tenzij anders vermeld. Alle genoemde uitgaven kunnen via de KNBSB website (www.knbsb.nl) worden gedownload.

In het verleden maakten de Officiële Scoreregels deel uit van de Officiële spelregels Honkbal. Hierdoor komt het dat de nummering begint bij 9. Dit in tegenstelling tot Softbal, waar de scoreregels zijn opgenomen in Appendix 6. Bij de verwijzing naar Scoreregels wordt als bron de honkbalregels aangehouden, tenzij anders vermeld.

Waar in dit opleidingsmateriaal gebruik wordt gemaakt van 'hij' of 'slagman' kan ook 'zij' of 'slagvrouw' worden lezen.

Het invullen van de scorekaart vóór de wedstrijd

Op de pagina hiervoor staat een afdruk van de scorekaart. Stap voor stap volgt de uitleg wat waar ingevuld moet worden voordat de wedstrijd kan beginnen.

Een scorekaart bestaat altijd uit twee kanten; er spelen tenslotte twee verenigingen tegen elkaar. Van beide verenigingen worden de gegevens bijgehouden.

We beginnen met de wedstrijdgegevens. Het is zinvol de zijde van de kaart waar ook de wedstrijdgegevens worden ingevuld voor de thuisspelende vereniging te gebruiken.

Wedstrijd	:		
Gespeeld te	:		
Datum	:	Wedstrijd nummer	

Dan gaan we de slagvolgorde invullen. Hiervoor zijn de nummers 1 t/m 9 al voorgedrukt.

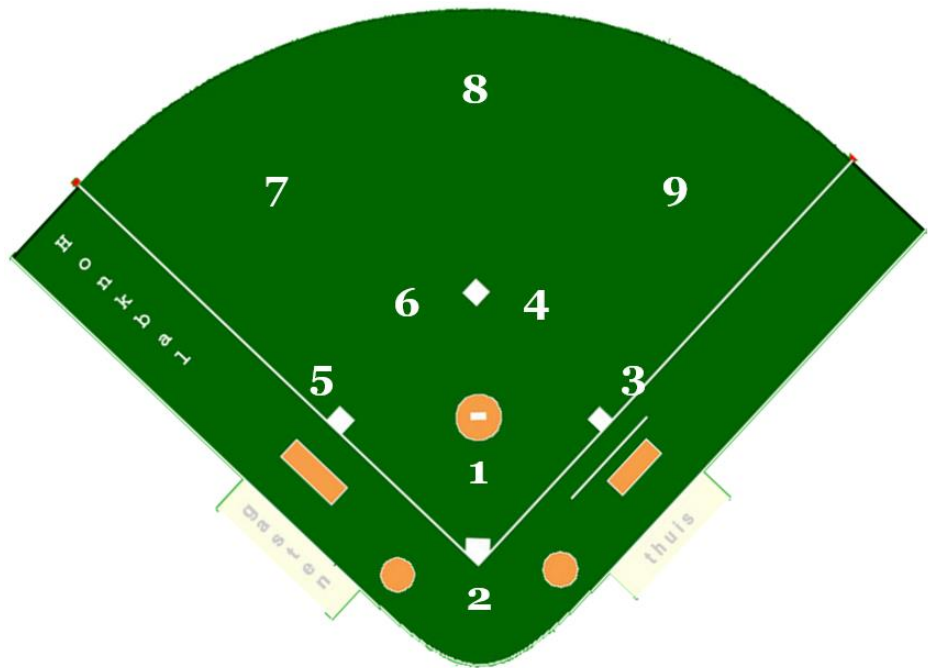
Pos		Lid Nr.	#	
				1

Tussen het woord 'Pos' en 'Lid Nr.' schrijven we de naam van de vereniging.

- Pos veldpositie, aangegeven met nummer 1 tot en met 9 (zie uitleg hierna).
- Naam het grote veld is voor de namen van de spelers. De namen schrijven we voluit volgens de schrijfwijze TUSSENVOEGSEL ACHTERNAAM Voornaam (VAN ASTEN Albert).
- Lid Nr. het lidnummer waarmee een speler is ingeschreven bij de KNBSB. Dit hebben we niet nodig voor de wedstrijd en kan ook weggelaten worden.
- # het shirtnummer. Niet alle klassen/spelers spelen met shirtnummers.

Veldposities worden internationaal overal met dezelfde nummers aangegeven.

Veldpositie	Naam positie in het Nederlands	Naam positie in het Engels
1	Werper	Pitcher
2	Achtere vanger	Catcher
3	Eerste honkman	First baseman
4	Tweede honkman	Second baseman
5	Derde honkman	Third baseman
6	Korte stop	Shortstop
7	Linksvelder	Left fielder
8	Midvelder	Center fielder
9	Rechtsvelder	Right fielder



In de afbeelding is te zien wie waar staat. Het is belangrijk deze posities goed te kennen om de acties bij de juiste veldspelers op te kunnen schrijven. Zorg dat je deze posities van buiten kent!

Geen veldposities, maar wel aanduidingen die we ook in de kolommen posities kunnen schrijven zijn:

- PH** pinch hitter (vervangende slagman)
Nieuwe slagman in plaats van een slagman uit de bestaande slagvolgorde.
- PR** pinch runner (vervangende loper)
Nieuwe honkloper die de plaats inneemt van een andere honkloper.

Bij het invullen van de scorekaart beginnen we te schrijven op de bovenste regel; zo houden we de andere regels over om vervangingen op te schrijven. Daarom beginnen we bij de positie linksboven in de hoek; de andere hokjes kunnen dan voor een eventuele nieuwe veldpositie gebruikt worden. Lidnummer en shirt nummer zijn niet strikt noodzakelijk.

Na het invullen van de ene kant van de scorekaart, worden de gegevens van de tegenpartij op de andere kaart vermeld. Zo hebben we alles compleet om aan de wedstrijd te beginnen.

Het invullen van de scorekaart tijdens de wedstrijd

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1
2	VAN ASTEN Albert		3	
			1	

inning

De slagvolgorde is ingevuld zoals beschreven. Achter elke slagman staan in inning kolommen vierkanten die elk weer zijn verdeeld in vier kleinere vierkanten. Deze kleinere vierkanten geven ieder een honk weer:

3e honk	2e honk
thuis	1e honk

We beginnen rechts onderin te schrijven en gaan tegen de klok in. In het eerste honk vierkant wordt genoteerd hoe de slagman het eerste honk bereikt. In het tweede honk vierkant wordt genoteerd wat er tussen het eerste en tweede honk gebeurt of hoe het tweede honk wordt bereikt. Zo wordt in het derde honk vierkant genoteerd wat er tussen het tweede en derde honk gebeurt of hoe het derde honk wordt bereikt. Het laatste vierkant (thuishonk) wordt gebruikt om aan te geven wat er tussen het derde honk en het thuishonk gebeurt of hoe het thuishonk wordt bereikt en daarmee een punt wordt gescoord.

Wanneer een slagman of honkloper uit gaat kan hiervoor alle beschikbare ruimte gebruikt worden.

K			
63			
F9			
	/		
			BB

Wanneer er drie spelers zijn uitgemaakt (in spreektaal: wanneer er drie nullen zijn), wordt het einde van de slagbeurt aangegeven met een schuine streep onder de slagbeurt van de laatste slagman. De startende slagman in de volgende inning is degene die onder de schuine streep staat.

Helemaal onderaan vullen we het aantal gescoorde punten van die inning in (a), net als het totaal van het aantal gescoorde punten tot en met die inning (b). De invulling van de andere vakjes wordt behandeld in 'Scorer 2'.

Totaal			
per			
inning			← a
Totaal			← b

Scoretekens

Het vastleggen van de wedstrijd, scoren genoemd, gebeurt door middel van afkortingen en symbolen. Deze afkortingen en symbolen worden scoretekens genoemd.

De slagman bereikt het eerste honk

Honkslagen

We beginnen met honkslagen. Kort gezegd is een honkslag een goed geslagen bal die op de grond blijft liggen of de afrastering raakt (of eroverheen gaat) voordat een veldspeler de bal heeft kunnen bespelen; een zo hard of zo zacht geslagen bal die voor een veldspeler onbespeelbaar is; een goed geslagen bal die een ongewone stuit maakt, de werpplaat, een honk, een honkloper of een scheidsrechter raakt en daardoor door een veldspeler niet kan worden gestopt en aangegoid.

Alleen: als een voorgaande honkloper die gedwongen wordt naar het volgende honk te gaan uit gaat, wordt voor de slagman geen honkslag gescoord. Of wanneer een binnenvelder een voorgaande honkloper uitmaakt bij een poging een honk verder te komen, dan wordt ook geen honkslag gescoord.

Als basis kunnen we aanhouden dat wanneer de slagman op het eerste honk komt, een éénhonkslag wordt geschreven, wanneer hij het tweede honk bereikt een tweehonkslag, wanneer hij het derde honk bereikt een driehonkslag en wanneer hij in een keer de thuisplaat weet te bereiken een homerun en een gescoord punt.

Het teken voor een honkslag is een schuine dikke streep. /

Door aan dit teken streepjes toe te voegen, geven we aan of het een één-, twee- of driehonkslag is. Voor een homerun gebruiken we de letters HR.

	/
	/
/	
HR	●

Éénhonkslag, dit schrijven we in het eerste honkvakje.

Tweehonkslag, dit schrijven we in het tweede honkvakje.

Driehonkslag, dit schrijven we in het derde honkvakje.

Homerun, dit schrijven we in het laatste honkvakje en we voegen een punt toe.

Er zijn nog meer manieren om veilig het eerste honk te bereiken.

	BB

Base on balls (vier wijd) – Scorerregel 9.14.a

Wanneer de werper vier ballen buiten de slagzone werpt, krijgt de slagman een vrije loop naar het eerste honk. We noteren de vier wijd met de letters BB.

	IBB

Intentional base on balls (opzettelijk vier wijd) – Scorerregel 9.14.b

Dit is het recht van een slagman op het eerste honk, volgend op een signaal van de manager van de veldpartij (honkbal) of het defensieve team (softbal) naar de scheidsrechter dat hij de slagman opzettelijk 4-wijd wil geven. Als de manager/het team de scheidsrechter informeert over deze intentie, dan krijgt de slagman van de scheidsrechter het eerste honk toegewezen alsof naar de slagman vier ballen buiten de slagzone waren geworpen. We noteren dit met de letters IBB.

	HP

Hit by pitch (geraakt werper)

Wanneer een slagman wordt geraakt door een geworpen bal. De slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk. We noteren hiervoor de letters HP.

Velderskeus

Velderskeus is de handeling van een veldspeler die een goed geslagen grondbal verwerkt en deze niet aangooit naar het eerste honk om de slagman-honkloper uit te maken maar naar een ander honk om te proberen een voorgaande honkloper uit te maken.

In dit geval kiest de korte stop ervoor een actie op het tweede honk te maken. We noteren dit met de letters FC en voegen de actie 64 hieraan toe.

64	
	BB
	FC 64

	2
	BB
	FC 64

Wanneer in een bovengenoemde situatie de voorgaande honkloper niet kan worden uitgemaakt, zonder dat er een fout heeft plaatsgevonden, scoren we bij de slagman ook *Fielders choice* met als toevoeging de actie die heeft plaatsgevonden. Bij de voorgaande honkloper wordt het nummer van de slagman genoteerd.

Wanneer een voorgaande honkloper uitgemaakt had kunnen worden, maar dit niet gebeurt omdat er een fout wordt gemaakt, wordt door de slagman-honkloper het eerste honk bereikt op velderskeus. Het noteren van de fout wordt in de paragraaf 'Fouten' uitgelegd.

Third strike Wild Pitch / Third strike Passed Ball

	K WP

Normaal gesproken gaat een slagman met drie slag uit. Wanneer de derde slagbal echter heel wild wordt gegooid door de werper, kan het zijn dat de slagman toch het eerste honk bereikt. We noemen dit 'drie slag wilde worp' of in het Engels *'third strike wild pitch'* en scoren zowel een drie slag (met de letter K) als een wilde worp (met de letters WP).

	K PB

Het kan ook voorkomen dat de achtervanger de derde slagbal niet kan vasthouden of onder controle kan krijgen, waardoor de slagman het eerste honk kan bereiken. Dit noemen we 'drie slag doorgeschoten bal' of in het Engels *third strike – passed ball*. We scoren zowel drie slag als een doorgeschoten bal (met de letters PB).

Fouten – Scoreregels 9.12

We schrijven een fout bij iedere mislukte poging (grabbelen, missen van een aangooi of vangbal of een onzuivere aangooi), waardoor een slagman langer aan slag blijft of een honkloper langer op de honken blijft of waardoor een honkloper één of meer honken kan opschuiven.

Langzame verwerking van de bal zonder daarbij de bal verkeerd te behandelen zal niet als fout worden aangerekend. Dit zijn denk- of beoordelingsfouten en die scoren we niet.

Het is niet nodig dat de veldspeler waarvoor een fout wordt genoteerd, de bal heeft aangeraakt. Als een grondbal tussen de benen van een veldspeler doorgaat of een eenvoudig te vangen bal zonder aangeraakt te worden op de grond valt, zal door de scorer een fout worden genoteerd, als naar zijn mening de veldspeler de bal goed had kunnen verwerken.

Wanneer een veldspeler een aangegooide bal of grondbal tijdig in zijn bezit krijgt om de slagman-honkloper of enige andere honkloper uit te maken, maar verzuimt het honk aan te raken of de looper te tikken wordt ook een fout genoteerd. Of wanneer een onzuivere aangooi een honkloper in staat stelt veilig een honk te bereiken, wanneer naar het oordeel van de scorer een goede aangooi een nul tot gevolg zou hebben gehad.

Er kunnen dus zowel fouten gemaakt worden bij de aangooi van een veldspeler naar een honk, als door een veldspeler die een geworpen bal moet vangen. Hier komen wat voorbeelden.

	E6

Error bij het 'fielden' van de bal

Hier maakt de korte stop een fout. Als de fout niet gemaakt was, dan was de slagman-honkloper uit geweest. We noteren een E (voor *error*) en voegen de veldpositie toe van de speler die de fout heeft gemaakt.

	↑
	E6

Wanneer door de fout twee honken kunnen worden bereikt, wordt hiervoor naar het tweede honk vakje een pijltje gezet.

	E6F

Error on fly ball (vangfout)

De korte stop mist de vangkans. Als de fout niet gemaakt was, dan was de slagman-honkloper uit geweest. We schrijven de letter E (voor de *error*), de veldpositie die de vangkans heeft gemist en de letter F voor de *fly ball*.

	E5T

Error bij het aangooien naar een honk

De derde honkman gooit verkeerd naar het eerste honk. We noteren een *throwing error*. We schrijven de letter E (voor de *error*), de veldpositie die de vangkans heeft gemist en de letter T voor de *throw*.

	5E3

Error na een goed aangegooide bal

De derde honkman gooit goed naar het eerste honk, maar de eerste honkman laat de bal vallen.

	E8
	†

Extra base error

Na een honkslag mist de midvelder de grondbal, waardoor de slagman-honkloper een extra honk kan opschuiven; let op het verbindingsstreepje dat aangeeft dat het een doorlopende spelactie is.

	INT

Interference tegen de slagman (hinderen)

HONKBAL: De slagman wordt gehinderd door de achtereenvolger bij het slaan van de bal. De slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk. Dit moet worden geteld als een fout voor de achtereenvolger, hoewel we geen letter E van *error* schrijven. In plaats daarvan schrijven we de letters INT van *interference*.

Aangezien hinderen door de veldpartij bij softbal reglementair niet kan, komt dit teken bij softbal niet voor. In plaats daarvan scoren we obstructie (zie hier onder).

	OB

Obstruction tegen de slagman (obstructie)

SOFTBAL: De slagman wordt gehinderd door de achtereenvolger bij het slaan van de bal. De slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk. Dit moet worden geteld als een fout voor de achtereenvolger, hoewel we geen letter E van *error* schrijven. In plaats daarvan schrijven we de letters OB van *obstruction*.

	OB3

Obstruction tegen de slagman-honkloper (obstructie)

Obstructie is de handeling van een veldspeler wanneer hij, terwijl hij de bal niet in zijn bezit heeft en niet probeert een bal te spelen, een honkloper hindert bij het aflopen van de honken.

In dit voorbeeld obstructie van de eerste honkman op de slagman-honkloper. Dit moet worden geteld als een fout voor de eerste honkman, hoewel we geen letter E van *error* schrijven. In plaats daarvan schrijven we OB met daar achter de veldpositie die de obstructie heeft gepleegd.

Aan de andere kant zijn er ook spelsituaties waarin we geen fout scoren. Bijvoorbeeld voor de achtervanger wanneer, nadat hij de geworpen bal heeft ontvangen, hij onzuiver aangooit bij een poging een gestolen honk te voorkomen, tenzij de onzuivere aangooi de honkloper in staat stelt één of meer honken extra op te schuiven of enige andere honkloper in staat stelt één of meer honken op te schuiven.

Geen fout zal worden genoteerd voor enige veldspeler, die onzuiver aangooit wanneer, naar de mening van de scorer, de honkloper bij een goede aangooi niet uit zou zijn geweest; tenzij een dergelijke aangooi enige honkloper in staat stelt verder te gaan dan het honk, dat hij zou hebben bereikt als de aangooi niet onzuiver was geweest.

Geen fout zal worden genoteerd voor enige veldspeler, wanneer hij onzuiver aangooit bij een poging een dubbel- of driedubbelspel te voltooien, tenzij een dergelijke aangooi enige honkloper in staat stelt verder te gaan dan het honk, dat hij zou hebben bereikt als de aangooi niet onzuiver was geweest.

De honkloper bereikt een volgend honk

Wanneer de slagman het eerste honk bereikt, komt de volgende slagman aan slag en kan de honkloper op diverse manieren een volgend honk bereiken.

Door de volgende slagman

Aangezien op de scorekaart nummers voorgedrukt staan voor de slagvolgorde, is het gemakkelijk om het opschuiven door een volgende slagman met zijn nummer uit de slagvolgorde uit te drukken.

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1	2
2	VAN ASTEN Albert		3	1	2
					BB
5	VAN BOXTEL Bas		28	2	†

In dit voorbeeld is Albert van Asten zelf op het eerste honk gekomen door vier wijd. Door de honkslag van Bas van Boxtel, nummer 2 uit de slagvolgorde, kan Albert van Asten het derde honk bereiken.

	SB
	BB

Stolen base (gestolen honk) – Scoreregels 9.07

Voor een honkloper wordt een gestolen honk genoteerd wanneer hij een volgend honk bereikt zonder de hulp van een honkslag, een nul, een fout, een gedwongen loop, een velderskeus, een doorgeschoten bal, een wilde worp of schijn. De honkloper bereikt

het honk dus geheel op eigen kracht, zonder hulp van een slagman. We schrijven de letters SB die staan voor *stolen base*.

E2T	SB
	BB

Wanneer een honkloper probeert het volgende honk te stelen, zullen de veldspelers dat vaak proberen te voorkomen. Wanneer de achtervanger, nadat hij de bal van de werper heeft ontvangen, onzuiver aangooit naar het honk waarnaar de honkloper onderweg is, wordt een gestolen honk genoteerd. Noteer geen fout, tenzij de onzuivere aangooi de honkloper die steelt in staat stelt één of meer honken extra af te lopen, of een andere honkloper in staat stelt op te schuiven, in welk geval het gestolen honk en een *throwing* fout voor de achtervanger worden genoteerd. Geef met een verbindingsstreepje aan dat dit bij elkaar hoort.

	CS 2E4
	BB

Caught stealing (uit bij stelen) – Scoreregel 9.07

De omschrijving zegt het al: de honkloper gaat uit bij stelen. Behalve als er een fout gemaakt wordt en hij daardoor veilig het volgende honk kan bereiken. In dat geval noteren we wel het 'uit bij stelen' zodat we achteraf weten dat, als de fout niet gemaakt was, de honkloper uit zou zijn gegaan. We schrijven de letters CS die staan voor *caught stealing*.

OB6	†

Obstruction (obstructie)

Obstructie is de handeling van een veldspeler wanneer hij, terwijl hij de bal niet in zijn bezit heeft en niet probeert een bal te spelen, een honkloper hindert bij het aflopen van de honken. Hier vindt obstructie plaats door de korte stop op de honkloper. Dit wordt geteld als een fout.

	WP
	†

Wild Pitch (wilde worp) – Scoreregel 9.13

Voor de werper wordt een wilde worp genoteerd, wanneer een reglementair geworpen bal zo hoog, zo ver naast de plaat of zo laag is, dat de achtervanger, ondanks een normale poging de bal niet kan stoppen en onder controle krijgen, waardoor een honkloper (of honklopers) in staat is (zijn) op te schuiven.

Een wilde worp wordt genoteerd, wanneer een reglementair geworpen bal de grond of de thuisplaat raakt voordat deze de achtervanger bereikt en niet door de achtervanger wordt verwerkt, waardoor een honkloper (of honklopers) kan (kunnen) opschuiven. Wanneer de derde slagbal een wilde worp is, waarbij de slagman het eerste honk bereikt, zal de officiële scorer een drie slag noteren en een wilde worp.

WP	†
	WP
	BB

Voor de wilde worp gebruiken we de letters WP die staan voor *wild pitch*. Wanneer er meerdere honklopers opschuiven door dezelfde wilde worp, komt bij alle lopers WP te staan.

	PB
	BB

Passed Ball (doorgeschoten bal) – Scoreregel 9.13

Voor de achtervanger zal een doorgeschoten bal worden genoteerd, wanneer hij er niet in slaagt een reglementair geworpen bal vast te houden of onder controle te krijgen en daardoor een honkloper (of honklopers) opschuift(ven) en hij de bal normaal had kunnen vasthouden of onder controle krijgen. Wanneer de derde slagbal een doorgeschoten bal is, waarbij de slagman het eerste honk bereikt, zal de officiële scorer een drie slag noteren en een doorgeschoten bal.

PB	†
	PB
	BB

Voor de doorgeschoten bal gebruiken we de letters PB die staan voor *passed ball*. Ook hier geldt dat wanneer er meerdere honklopers opschuiven door dezelfde doorgeschoten bal, bij elke looper de letters PB worden geschreven.

Balk (schijn)

	BK
	BB

Schijn is een onreglementaire handeling van de werper terwijl er een looper of lopers op de honken is (zijn), waardoor alle lopers het recht krijgen een honk verder te gaan. We gebruiken hiervoor de letters BK uit het woord *balk*.

	IP
	BB

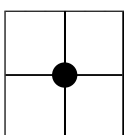
Bij softbal wordt dit een *illegal pitch* genoemd, en gebruiken we de afkorting IP.

Er is dus verschil in het te gebruiken scoreteken, nl. BK voor honkbal en IP voor softbal.

BK	†	IP	†
	BK		IP
	BB		BB

Maar we gaan er op dezelfde manier mee om als hierboven beschreven bij een wilde worp en een doorgeschoten bal wanneer meerdere honklopers het recht verkrijgen op het volgende honk.

Balk en Illegal pitch worden alleen gescoord als ze door een scheidsrechter worden afgeroepen.

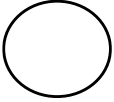


Punt gescoord

Wanneer uiteindelijk de looper alle honken heeft afgelopen en de thuisplaat passeert, wordt een punt gescoord. Dit wordt aangegeven met een dikke punt op de kruising van de dunne lijnen.

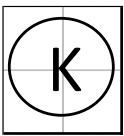
De slagman gaat uit

Het team dat aan slag is, wil zoveel mogelijk op het honk komen om punten te scoren. Maar het team in het veld zal er alles aan doen om zo snel mogelijk drie mensen uit te maken, zodat de teams wisselen en het veldteam slagteam wordt en andersom.



Wanneer een speler is uitgemaakt, geven we dat aan met een cirkel, een nul.

In de cirkel wordt de actie geschreven door de nummers van de veldpositie(s) te gebruiken. Gebruik binnen het scorevierkant alle ruimte die er is, er komt toch niets meer bij.

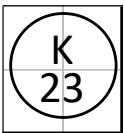


Drie slag – Scoreregels 9.15

Het scoreteken voor drie slag is een 'K'.

Drie slag wordt genoteerd wanneer:

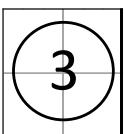
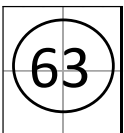
1. een slagman uit is door een derde slagbal, die door de achtervanger is gevangen;
2. een slagman uit is door een derde slagbal, die niet gevangen wordt wanneer er een honkloper op het eerste honk is en nog geen twee nullen;
3. een slagman honkloper wordt, omdat de derde slagbal niet is gevangen;
4. een slagman op de derde slagbal een stootslag geeft, die fout gaat.



Soms gebeurt het dat de bal niet direct door de achtervanger onder controle kan worden gekregen. Wanneer het eerste honk vrij is of wanneer er al twee uit zijn, kan de slagman een poging doen om het eerste honk te bereiken. Wanneer dit niet lukt doordat de achtervanger de bal snel naar het eerste honk gooit en de bal er eerder is dan de slagman-honkloper, scoren we zowel de drie slag als de aangooi en uitgemaakt.

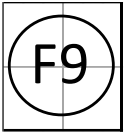
Uit door aangooi

Slagman uit door een aangooi van de korte stop (veldpositie 6) naar de eerste honkman (veldpositie 3). Zo zijn er allerlei combinaties te maken. Altijd eerst aangeven wie de aangooi doet en als laatste de positie vermelden die het honk aanraakt (in een gedwongen loop) of de looper tikt (wanneer het geen gedwongen loop is).



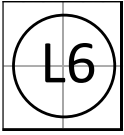
Soms is er helemaal geen aangooi, maar wordt de bal zo geslagen dat een veldspeler alleen maar de bal hoeft op te pakken en het honk hoeft aan te raken. Zoals hier, waar de slagman uit gaat door een handeling van de eerste honkman.

Uit door vangbal



Fly

Hoge bal gevangen door de rechtsvelder. We geven dit aan met de letter F, gevolgd door het nummer van de veldpositie die de bal heeft gevangen (hier 9, dus de rechtsvelder).



Line drive

Een line drive is een geslagen bal die rechtstreeks en zonder van richting te veranderen van de knuppel in de richting van een veldspeler gaat zonder de grond te raken. In dit geval wordt de line drive gevangen door de korte stop (veldpositie 6, dus de korte stop). Voor de line drive wordt de letter L gebruikt.



Foul fly

Bal gevangen op fout gebied door de eerste honkman. Fout gebied is het gedeelte van het speelveld dat gelegen is buiten de foutlijnen tot aan de afrastering. Voor een vangbal op fout gebied voegen we de letter F (van *foul*) toe. Zo ontstaat de combinatie FF3 of, bij een line drive, FL3.

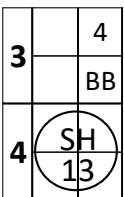


Infield fly

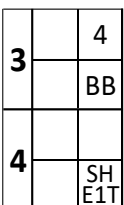
Binnenhoog is een goed geslagen hoge bal (geen line-drive of stootslag) welke redelijkerwijs kan worden gevangen door een binnenvelder, terwijl eerste en tweede, of eerste, tweede en derde honk zijn bezet, voordat er twee uit zijn.

Dit klinkt heel ingewikkeld, maar dit is een bescherming voor de lopers. Want als de bal door een binnenvelder kan worden gevangen maar hij laat de bal vallen, kan snel oprapen ervoor zorgen dat er meer dan een loper uitgemaakt kan worden. Binnenhoog moet altijd worden afgeroepen door de scheidsrechter(s). Als dit gebeurt, is de slagman uit. In dit voorbeeld vangt de tweede honkman de bal. Dat voegen we toe aan de letters IF die staan voor *infield fly*.

Sacrifice hit (opofferingsstootslag) – Scoreregel 9.08



Wanneer er nog geen twee uit zijn, kan de slagman zich opofferen door een stootslag neer te leggen en zelf uit te gaan, maar de honkloper wel een honk verder te brengen. We geven dit aan met de letters SH die staan voor *sacrifice hit*, gevolgd door de actie die heeft plaatsgevonden.



Het kan gebeuren dat de aangooi niet goed is of de veldspeler die de bal moet vangen dit niet goed doet waardoor de slagman het eerste honk kan bereiken. In het geval dat wanneer de fout niet was gemaakt er een opofferingsstootslag gescoord moet worden, dan moet deze ook gescoord worden bij een fout.

Sacrifice fly (opofferingsslag in het buitenveld). - Scoreregel 9.08

5	⚔	●
	6	
6	(SF9)	

Wanneer er nog geen twee uit zijn, kan de slagman zich opofferen door een hoge bal in het buitenveld te slaan die daar wordt gevangen, waardoor de slagman zelf uit gaat, maar een honkloper een punt kan scoren. We geven dit aan met de letters SF die staan voor *sacrifice fly*, gevolgd door de veldpositie die de vangbal heeft gemaakt.

5	⚔	●
	6	
6		SF E9

Het kan ook gebeuren dat de bal niet wordt gevangen, terwijl er wel een goede vangkans was, waardoor de slagman het eerste honk kan bereiken. In het geval dat wanneer de fout niet was gemaakt er een opofferingsslag gescoord moet worden, dan moet deze ook gescoord worden bij een fout.

Er zijn ook acties te noemen waar bij de slagman 'automatisch' uit is. Voorbeelden hiervan die al besproken zijn, zijn bijvoorbeeld drie slag of de situatie waarin de derde slagbal fout wordt gestoten.

Andere 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 achtervanger
- wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij niet in de juiste volgorde aan slag is gekomen (zie scoreregel 9.03.d.)

(2)

In al deze gevallen wordt hetzelfde scoreteken gebruikt. In de vervolgopleiding 'Scorer 2' worden hiervoor andere tekens gebruikt, maar telt de uitgemaakt ook steeds voor de achtervanger, net als hier.

De honkloper gaat uit

Uit door aangooi

(64)	
	BB
	FC 64

De honkloper gaat uit door een aangooi naar het honk (of zou zijn uitgemaakt als er geen fout was gemaakt). In dat geval wordt voor de slagman geen honkslag genoteerd, maar een velderskeus.

(CS24)		CS 2E4
	BB	BB

Caught stealing (uit bij stelen) – Scoreregel 9.07

Voor een honkloper zal 'uitgemaakt bij stelen' worden genoteerd als hij wordt uitgemaakt of zou zijn uitgemaakt wanneer er geen fout was gemaakt bij zijn poging een volgend honk te stelen. We gebruiken hiervoor de letters CS.

CS	2
14	
56	BB

Als hij op het honk waar hij staat wordt verrast door een aangooi en daarop tracht een honk verder te komen (iedere beweging in de richting van het volgende honk zal worden beschouwd als een poging om een honk verder te komen) of als hij na het stelen een honk voorbijglijdt, noteren we ook 'uitgemaakt bij stelen'. In het voorbeeld is te zien dat de looper wordt ingesloten tussen het tweede en derde honk.

PO13	
	BB

Pick off

De looper van het eerste honk staat los van het honk met de gedachte op tijd naar het tweede honk te gaan. De werper gooit de bal naar de eerste honkman; de looper gaat terug naar het eerste honk, maar is te laat. Loper is uit.

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 veldspeler, 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 om te voorkomen dat hij wordt uitgetikt, noteer het 'uitgemaakt' voor de veldspeler, die door de honkloper werd ontweken;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij een andere honkloper passeert, noteer het 'uitgemaakt' voor de veldspeler, die het dichtst stond bij de plaats waar het passeren plaatsvond;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens het hinderen van een veldspeler, noteer dan het 'uitgemaakt' voor de veldspeler, 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 veldspeler die het honk dekt dat de looper te vroeg verliet (alleen softbal en honkbal pupillen).

Dubbelspel

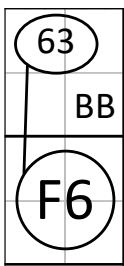
We spreken van een dubbelspel als er twee nullen in één ononderbroken actie worden gemaakt. Daarom worden de twee nullen met een streep aan elkaar verbonden.

64	
	BB
43	

Bijvoorbeeld een aangooi van de korte stop naar de tweede honkman, die gevolgd wordt door een aangooi van de tweede honkman naar de eerste honkman. Het hoeft niet altijd een actie tussen het eerste en tweede honk te zijn, maar kan bijvoorbeeld ook tussen het tweede en derde honk zijn.



Een ander voorbeeld: het eerste en tweede honk zijn bezet. De bal wordt geslagen richting de derde honkman. Deze krijgt de bal goed onder controle en hoeft alleen zijn honk aan te raken om de loper van het tweede honk in een gedwongen loop uit te maken. Als de derde honkman daarna naar het eerste honk gooit, kan hij daar de slagman ook nog uitgooien. Dubbelspel.



Of na een vangbal. Als de bal gevangen wordt mag de honkloper pas zijn honk verlaten. Als de honkloper al onderweg is, moet hij dus terug naar het honk waar hij vandaan komt. Maar dat kan wel eens te laat zijn.

Op alle hiervoor genoemde scoretekens zijn varianten mogelijk, het systeem zal echter duidelijk zijn.

Verandering van werper, slagman en veldspeler

Wanneer er wissels plaatsvinden, moeten we deze opschrijven in de slagvolgorde van het team.

Soms blijven de spelers hetzelfde, maar nemen ze alleen een andere veldpositie in. Dat geven we dan aan in het volgende positievakje. Achter de naam schrijven we wanneer de wissel plaatsvindt. Dat doen we door de helft van de inning aan te geven, bijv. 2/5 (in de tweede helft van de vijfde inning).

Pos		Bal op het dak	Lid Nr.	#
2	5	VAN ASTEN Albert 2/5		3
				1
5	2	VAN BOXTEL Bas 2/5		28
				2


Wanneer een speler aan slag wordt vervangen, komt er een vervangende slagman (Pinch Hitter). Hiervoor gebruiken we in de kolom positie de afkorting PH. Ook hier wordt weer achter de naam van de speler geschreven wanneer de wissel plaats heeft gevonden.

Op de scorekaart wordt een dikke streep gezet waar de wissel plaatsvindt, zodat we kunnen zien dat wat gescoord is voor de streep voor de eerste slagman geldig is en na de dikke streep voor de tweede slagman.

5		VAN BOXTEL Bas		28						
PH	5	VAN BOMMEL Berend 1/3 2/3		15	2					
									†	

			BB

De wissel van de veldspeler wordt aan de andere kant van de scorekaart aangegeven met een dikke horizontale streep. De streep komt altijd te staan boven de eerste slagman die aan slag komt na de wissel.

Bij een werper wissel wordt aan de kant van de slagpartij een dikke horizontale streep geplaatst met de uiteinden een stukje omhoog (een bootje) .

	2		2
	BB		BB
	BB		BB

Het vereenvoudigt het overzicht van de werperresultaten als na het bootje met een andere kleur wordt doorgewerkt. Let op het verschil tussen beide voorbeelden:

Ook een honkloper kan vervangen worden. Denk maar aan het inzetten van een snelle looper aan het einde van de wedstrijd om het winnende punt te kunnen scoren. Dit noemen we een Pinch Runner (PR). Dan zetten we een streepje tussen de honken om aan te geven dat daar de wissel plaats heeft gevonden. En natuurlijk het moment van wisselen achter de naam van de nieuwe speler.

6		VAN DOMMELEN Daan		25			SB
PR		VAN DONGEN Dirk 2/2		13	4		†

7		VAN EERSEL Erik		14			†
PR		VAN ELST Edwin 2/2		7	5	WP	

3		VAN FIJNAART Fred		12			†
PR		VAN FELLENOORD Freek 2/2		8	6	SB	

Voorbeeldwedstrijd

Met de uitleg van deze opleiding 'Scorer 1' is het mogelijk om te beginnen met scoren. Het enige advies dat nog toegevoegd kan worden is: oefenen – oefenen – oefenen.

Om het geheel alvast een keer gezien te hebben, is een voorbeeldwedstrijd uitgewerkt. Loop deze langzaam door om het scoren onder de knie te krijgen. Pas het toe in echte wedstrijden en praat met collega scorers die de vervolgoopleidingen 'Scorer 2' en 'Scorer 3' hebben gevolgd om situaties te bespreken.

Wedstrijd

Bal op het dak tegen Honkvast

Locatie: Utrecht

Datum: 1 september 2011

Wedstrijdnummer: H15A-123

Bij deze wedstrijd zijn geen lidnummers of shirtnummers opgegeven.

Slagvolgorde Honkvast:

1. Jan Jansen	Derde honk
2. Kees van Kreek	Korte stop
3. Leo van Leende	Linksveld
4. Max van Made	Achternvanger
5. Nico van Nijnsel	Midveld
6. Oscar van Oirschot	Eerste honk
7. Piet van Poeldonk	Rechtsveld
8. Quirijn Quik	Tweede honk
9. Rutger van Rucphen	Werper

Slagvolgorde Bal op het dak:

1. Albert van Asten	Rechtsveld
2. Bas van Boxtel	Midveld
3. Corné van Cromvoirt	Linksveld
4. Daan van Dommelen	Korte stop
5. Erik van Eersel	Derde honk
6. Fred van Fijnaart	Tweede honk
7. Gerrit van Gemert	Eerste honk
8. Hans van Haaren	Achternvanger
9. Ian van Iersel	Werper

Eerste helft eerste inning

Jansen slaat een hoge bal in het rechtsveld, niet te vangen, hij haalt één gemakkelijk en wil door naar twee, waar hij echter net voor het honk wordt uitgemaakt door een aangooi van de rechtsvelder naar de korte stop.

Van Kreek plaatst een gave éénhonkslag in het linksveld. Als de volgende man aan slag is, steelt hij het tweede honk.

Van Leende wordt uitgevangen door de rechtsvelder. Van Kreek kan na de vang het derde honk halen.

Van Made krijgt vier wijd.

Van Nijnsel laat de eerste worp gaan, omdat Van Made gaat stelen. De achternvanger gooit aan op de tweede honkman, Van Made is te laat op het honk en wordt door de tweede honkman uitgetikt. Derde nul, wisselen.

Tweede helft eerste inning

Van Asten gaat uit door een aangooi van de werper, die de geslagen bal stopt, naar de eerste honkman.

Van Boxtel geeft een goede slag, hoog in het midveld, niet te vangen en hij haalt het eerste honk.

Van Cromvoirt plaatst een stootslag, waarop Van Boxtel het tweede honk haalt en de slagman-honkloper 'safe' is op het eerste honk omdat de werper de bal onzuiver aangooit op het eerste honk.

Van Dommelen krijgt vier wijd en de andere lopers schuiven een honk op.

Van Eersel slaat de bal in het linksveld, waarop alle lopers één honk kunnen opschuiven en zichzelf in is op het eerste honk.

Van Fijnaart slaat recht naar de tweede honkman die de bal goed verwerkt, snel zijn honk aanraakt en op tijd aangooit op het eerste honk. Drie nullen, wisselen!

Eerste helft tweede inning

Van Nijnsel had zijn slagbeurt niet afgemaakt en begint. Hij krijgt drie slag.

Van Oirschot slaat richting eerste honk, de eerste honkman stopt de bal en gooit goed aan naar de werper die het honk heeft overgenomen; de werper mist echter het honk en Van Oirschot is in.

Van Poeldonk slaat een line drive in het midveld, hij haalt het eerste honk en Van Oirschot komt zelfs op drie.

Quik aan slag. Van Poeldonk vertrekt op tijd van het eerste honk en haalt zonder problemen het tweede honk; de aangooi van de achtervanger komt te laat. De slagman gaat vervolgens naar het eerste honk omdat de werper vier ballen buiten de slagzone werpt.

Van Rucphen wordt geraakt door een geworpen bal en mag naar het eerste honk, waardoor de andere honklopers opschuiven.

Jansen krijgt vier wijd en weer gaan de andere lopers een honk verder.

Bij de tegenpartij wordt de werper vervangen door Isaak van Ispen.

Van Kreek wordt uitgevangen door de werper. De scheidsrechter had 'binnenhoog' afgeroepen.

Van Leende wordt uitgevangen door de linksvelder.

Tweede helft tweede inning

Van Gemert slaat een honkslag, net over de werper heen.

Van Haaren aan slag. Van Gemert wil twee stelen, de achtervanger gooit uitstekend aan, maar de tweede honkman laat bij het tikken de bal vallen. De slagman wordt tenslotte uitgevangen door de achtervanger.

Isaak van Ispen, vervanger voor Van Iersel in begin tweede inning, aan slag.

Er volgen twee doorgeschoten ballen, waarop van Gemert op drie en thuis komt. De slagman gaat uit door actie van de eerste honkman.

Van Asten slaat de bal in het rechtsveld, waar de veldspeler compleet misgrijpt en de slagman-honkloper zelfs veilig op twee belandt.

Van Boxtel plaatst een honkslag laag in het linksveld; looper op twee blijft op zijn honk.

Van Cromvoirt krijgt drie slag.

Eerste helft derde inning

Van Made plaatst een éénhonkslag in het midveld,

Van Nijnsel doet hetzelfde, komt veilig op het eerste honk en slaat Van Made zelfs naar het derde. Daar wordt Van Made echter getikt door de derde honkman nadat die de aangooi van de midvelder goed heeft verwerkt.

Van Oirschot aan slag. Van Nijnsel wil het tweede honk stelen, de achtereenvolgende gooit zeer onzuiver aan, waardoor Van Nijnsel zelfs door kan gaan naar het derde honk. De slagman slaat even later de bal hoog in het linksveld, waar hij wordt uitgevangen; de looper van drie kan na de vang scoren.

Van Poeldonk slaat een homerun in het midden.

Quik gaat als derde man uit doordat de achtereenvolgende de derde slagbal, die niet werd gevangen na zijn slagbeweging, tijdig op het eerste honk kan aangooien.

Tweede helft derde inning

Van Dommelen slaat de bal richting korte stop; deze gooit de bal hoog over de eerste honkman, waardoor de slagman-honkloper zelfs naar het tweede honk mag.

Van Eersel slaat de bal ook richting korte stop; van Dommelen hindert de korte stop bij het verwerken van de bal en de scheidsrechter geeft hem uit wegens 'hinderen'.

Van Fijnaart slaat de bal naar de derde honkman, deze gooit de bal naar de tweede honkman, waar van Eersel uitgaat op een gedwongen loop, de slagman is 'safe' op het eerste honk.

Van Gemert slaat de bal hoog in het rechtsveld, onmogelijk te vangen. De rechtsvelder gooit de bal naar drie om van Fijnaart uit te maken; zijn aangooi komt echter te laat en van Fijnaart is 'safe' op drie. Van Gemert profiteert van die aangooi en kan naar het tweede honk.

Van Haaren wordt uitgevangen door de korte stop; derde nul.

Eerste helft vierde inning

Van Rucphen slaat richting derde honk en hoewel zijn 'rollertje' het binnenveld niet uitkomt, haalt hij dankzij zijn snelheid het eerste honk.

Jansen krijgt vier wijd.

Van Kreek slaat richting eerste honk; de eerste honkman laat de bal tussen zijn benen door schieten. Van Kreek komt hierdoor op één en de andere lopers schuiven een honk op.

Van Leende wordt bij het slaan gehinderd door de achtereenvolgende en krijgt een vrije loop, waardoor de andere honklopers een honk opschuiven.

Van Made gaat uit door een actie van de eerste honkman, de andere lopers schuiven een honk op.

Van Nijnsel plaatst een opofferingsstootslag die door de werper op één wordt aangegooid, hijzelf is uit, maar de andere lopers komen een honk verder.

Van Oirschot krijgt drie slag, maar de derde slagbal is een doorschieter, waarop hij het eerste honk haalt en De Leeuw kan scoren.

Van Poeldonk krijgt drie slag, derde nul.

Tweede helft vierde inning

Van Ispen slaat 'onregelmatig' en wordt daarom uitgegeven.

Van Asten plaatst een éénhonkslag in het linksveld.

Van Boxtel komt op het eerste honk, omdat de korte stop zijn geslagen bal aangooit op het tweede honk, waar Van Asten uitgaat.

Van Cromvoirt aan slag. Van Boxtel steelt zeer tijdig het tweede honk, de achtervanger ziet dat hij toch geen kans meer heeft en gooit daarom niet meer aan. De slagman slaat een harde grondbal recht over het tweede honk en komt daardoor gemakkelijk op één. Van Boxtel kan op deze klap scoren, hoewel de midvelder op de thuisplaat aangooit. Van Cromvoirt profiteert van de aangooi en bereikt veilig het tweede honk.

Van Dommelen slaat een homerun over het linker verreveldhek en neemt Van Cromvoirt mee over de thuisplaat. Bij de tegenpartij gaat nu Van Poeldonk werpen en Van Rucphen gaat rechtsveld spelen.

Van Eersel gaat als derde uit op een aangooi van de achtervanger op het eerste honk

Eerste helft vijfde inning

Quik slaat een bal naar de korte stop die hem uitgooit op het eerste honk

Rucphen plaatst een éénhonkslag, laag in het midveld.

In plaats van Jansen komt de nieuwe slagman Jos Jacobs aan slag. Hij slaat de bal laag in het linksveld, éénhonkslag, waardoor Van Rucphen op twee komt.

Van Kreek aan slag. Er volgt een wilde worp, beide honklopers schuiven een honk op. Van Kreek krijgt vier wijd.

Van Leende doet of hij zal gaan stoten, de werper maakt een niet geoorloofde beweging en wordt bestraft met 'schijn', de honklopers mogen een honk opschuiven. De slagman slaat even later een line drive, recht in de handschoen van de werper die snel op drie aangooit, waar de loper te laat terug is. Drie nullen.

Tweede helft vijfde inning

Jos Jacobs gaat op het derde honk spelen.

Van Fijnaart wordt uitgevangen door de derde honkman.

Van Gemert slaat een harde grondbal in het linksveld, hij passeert het eerste honk en bereikt het tweede veilig, omdat de aangooi van de linksvelder naar de tweede honkman niet zuiver is.

Van Haaren slaat met een harde grondbal, door het midden, van Gemert binnen en haalt zelf gemakkelijk het eerste honk.

Van Ispen wordt geraakt door een geworpen bal en mag naar één. Hierdoor schuift Van Haaren een honk op.

Van Asten krijgt drie slag.

Van Boxtel is aan slag, de werper probeert Van Ispen die ver van het honk 'trekt' uit te maken; zijn aangooi is echter onzuiver en wordt een 'overthrow', beide lopers mogen één honk opschuiven. De slagman slaat vervolgens naar de korte stop die de bal naar de achtervanger gooit, die de aanstormende Van Haaren uittikt. Dit is de derde nul en ook het einde van deze voorbeeldwedstrijd

Pos	Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	PA	AB	R	H	ZB	SB	HR	GDP	SH	SF	BB	BB	HP	ID	K	SB	CS	FB	PO	A	E				
5	JANSEN Jan																																							
PH 5	JACOBS Jos 1/5 2/5		1	96 7	BB		3 2 BK WP 4 BB 15 7																																	
6	VAN KREEK Kees		2	3 SB 7	IF1		4 3 BK 5 E3 BB																																	
7	VAN LEENDE Leo		3	F9	F7		5 4 L1 PB INT																																	
2	VAN MADE Max		4	CS 24 BB		85 5 7	3																																	
8	VAN NIJNSEL Nico		5		K	E2T SB 6 7	SH IB																																	
3	VAN OIRSCHOT Oscar		6	7 7 9 3E1		SF7	K PB																																	
9 1	VAN POELDONK Piet 2/4		7	9 SB 1 7		HR	K																																	
4	QUIK Quirijn		8	1 9		2B		6B																																
1 9	VAN RUCPHEN Rutger 2/4		9	BB 1	HP		2 1 WP 1 3 7 BK 7																																	
			10																																					
			Totaal per inning	0	2	2	4	1																																
			Totaal	0	2	4	8	9																																



Scheidsrechters
 Scorer
 Aanvangstijd
 Opmerkingen
 ischeidsrechter

14.30 UUR
 Speelduur
 2 UUR

