

Scorer 2

Maart 2026



Inhoudsopgave

<i>Inleiding</i>	5
<i>De officiële scorer</i>	6
<i>Hoe word je Official Scorer?</i>	7
<i>Waarom de scorekaart?</i>	7
<i>De scorekaart</i>	12
<i>Het invullen van de scorekaart vóór de wedstrijd</i>	13
<i>Het invullen van de scorekaart tijdens de wedstrijd</i>	15
<i>Scoretekens</i>	17
<i>De slagman gaat uit</i>	17
Uitgemaakt	17
Drie slag	18
Uit door vangbal	19
Uit door grondbal	20
<i>De honkloper gaat uit</i>	20
Uit door aangooi	20
Pick-off	21
<i>Dubbelspel</i>	21
<i>Fouten</i>	22
<i>De slagman bereikt het eerste honk</i>	30
Honkslagen	30
<i>De honkloper bereikt een volgend honk</i>	34
<i>Oefening 1</i>	35
<i>Oefenwedstrijd 1</i>	37
<i>De slagman bereikt het eerste honk - vervolg</i>	39
Base on balls	39
Intentional base on balls.....	39
Hit by pitch.....	40
<i>Overige scoretekens</i>	40
Wild pitch	40

Passed ball	41
Balk / Illegal Pitch.....	42
Velderskeus.....	43
Acties die tegelijkertijd plaatsvinden.....	45
Gestolen honken en uit bij stelen.....	46
Opofferingslagen	52
Appeal	54
<i>Verandering van werper en van slagman / veldspeler</i>	56
<i>Oefening 2</i>	58
<i>Oefenwedstrijd 2</i>	60
<i>Automatische uit</i>	62
<i>Aangewezen slagman</i>	68
<i>Verkeerde slagman</i>	71
<i>Softbal</i>	81
Spelers	81
Aangewezen speler	82
Re-entry	84
Bloedregel.....	84
Temporary Runner	86
Speelduur / Tiebreak	88
<i>Oefenwedstrijd 3</i>	92
<i>Rechter deel van de scorekaart</i>	96
Afkorting.....	97
<i>Hulp verleend</i>	100
<i>Uitwerkingen oefeningen en oefenwedstrijden</i>	104
Uitwerking oefening 1	105
Uitwerking oefenwedstrijd 1.....	106
Opmerkingen bij uitwerking van oefenwedstrijd 1	107
Uitwerking oefening 2	108
Uitwerking oefenwedstrijd 2.....	109
Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 1.....	110
Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 2.....	111

Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 1 – rechterzijde kaart	112
Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 2 – rechterzijde kaart	113
<i>Extra oefenstof</i>	114
Extra oefenstof – wedstrijd 1	115
Uitwerking extra oefenstof – wedstrijd 1 – kant 1	118
Uitwerking extra oefenstof – wedstrijd 1 – kant 2	119
Extra oefenstof – wedstrijd 2	120
Uitwerking extra oefenstof – wedstrijd 2 – kant 1	123
Uitwerking extra oefenstof – wedstrijd 2 – kant 2	124

Bijgewerkt naar editie maart 2026 door Linda Steijger

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 dit opleidingsmateriaal voor de opleiding 'Scorer 2' is de stof op een zodanige wijze vastgelegd, dat de stof in vier lessen van elk twee en een half uur kan worden behandeld. Elke les wordt afgesloten met een oefenwedstrijd als 'huiswerk'.

Iedereen kan aan deze opleiding deelnemen; het is niet noodzakelijk dat eerst 'Scorer 1' is gevolgd. In die opleiding worden de basis scoretekens behandeld, maar niet allemaal volledig uitgewerkt zoals we gewend zijn bij het scoren. Dat gebeurt in deze opleiding wel.

Als vervolg op deze opleiding is er nog de opleiding 'Scorer 3'. Als basis hiervoor is het diploma 'Scorer 2' vereist. Voor zowel 'Scorer 2' als 'Scorer 3' worden examens afgenomen. Enige ervaring met scoren is zeker gewenst voor de moeilijkere onderwerpen die in 'Scorer 3' uitgelegd worden. Na het behalen van het diploma 'Scorer 3' kun je je opgeven om als Official Scorer voor de KNBSB te scoren bij de wedstrijden in de Hoofdklasse Honkbal en Hoofdklasse Softbal.

Om een en ander uit te leggen worden in deze opleiding de officiële regels aangehaald. Deze officiële regels zijn van een kader voorzien, om ze goed te kunnen onderscheiden van de overige tekst.

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 [KNBSB | Kenniscentrum | Wedstrijdzaken | Wedstrijdbepalingen - KNBSB](#) worden gedownload.

De KNBSB-scoreregels zijn de Nederlandse vertaling van hoofdstuk 4 'Scoring' van de World Baseball Softball Confederation (WBSC) uitgave '2025-2026 WBSC Official Rules of Baseball' met toevoegingen voor softbal. De regels zijn genummerd zoals in de officiële uitgave echter voor Nederland uit het spelregelboek gehaald en als apart katern 'Scoreregels' samengesteld.

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

De officiële scorer

In de officiële spelregels Honkbal staat onder andere het volgende:

5.3.1 Tien minuten voor de vastgestelde aanvangstijd van een wedstrijd moet de plaatscheidsrechter de bespreking voor de wedstrijd houden met de manager van beide teams.

5.3.2 De plaatscheidsrechter ontvangt de opstellingen van de thuisspelende en uitspelende teams in tweevoud. De scheidsrechter controleert dat de kopieën identiek zijn, houdt zelf een exemplaar en overhandigt een exemplaar aan de manager van de tegenpartij. De scheidsrechter heeft nu de leiding over de wedstrijd en de opstellingen zijn definitief.

Verduidelijking KNBSB regel 5.3.2: De kopie van de opstelling die door de scheidsrechter wordt gebruikt, is de officiële opstelling en slagvolgorde. Vervanging van spelers kan vanaf het moment dat de opstelling is overhandigd aan de scheidsrechter uitsluitend nog geschieden in overeenstemming met de spelregels over het vervangen van spelers.

5.5 Uitwisseling van opstellingen

Tien minuten voor de vastgestelde aanvangstijd van de wedstrijd moeten de scheidsrechters zich op het veld begeven, tenzij er vooraf is aangegeven dat de wedstrijd is uitgesteld of later zal aanvangen. Zij gaan dan direct naar de thuisplaat, waar de managers van beide teams zich bij hen moeten voegen. In volgorde:

5.5.1 Eerst moet de manager van het thuisspelende team zijn opstelling aan de plaatscheidsrechter overhandigen, in tweevoud

5.5.2 Vervolgens moet de manager van de tegenpartij zijn opstelling aan de plaatscheidsrechter overhandigen, in tweevoud.

5.5.3 De opstelling dient de naam, het rugnummer en de veldpositie van alle spelers in de startende opstelling, inclusief de werper, te bevatten. Als gebruik wordt gemaakt van een aangewezen slagman, dan dient te zijn aangegeven welke speler als aangewezen slagman fungeert. Alle andere mogelijke wisselers moeten ook vermeld worden, maar het niet vermelden van een speler maakt die speler niet ongerechtigd om aan de wedstrijd deel te nemen.

Uit deze spelregels volgt dat bij elke officiële wedstrijd een scorekaart moet worden bijgehouden. Het is dus wenselijk dat elke vereniging over een aantal personen kan beschikken die in staat zijn een wedstrijd te scoren. Deze opleiding wil in die behoefte voorzien.

Bij officiële wedstrijden in de Hoofdklasse Honkbal en Hoofdklasse Softbal zijn twee door de KNBSB aangewezen 'Official Scorers' aanwezig. Bij deze wedstrijden wordt naast het exemplaar van de opstelling (line-up) voor de plaatsrechter en de manager van de tegenpartij, ook per persoon een exemplaar aan de Official Scorers overhandigd.

Hoe word je Official Scorer?

Door eerst het 'Scorer 2' diploma te halen en daarna het 'Scorer 3' diploma. Met een diploma 'Scorer 2' op zak ben je in staat een wedstrijd te scoren. Het zal nog niet mogelijk zijn de scorekaart volledig uit te werken; daarvoor dient de 'Scorer 3' opleiding.

Waarom de scorekaart?

Deze vraag zou je eenvoudig kunnen beantwoorden met: 'omdat het volgens de officiële spelregels moet'. Een meer genuanceerd antwoord is ook te geven, want:

- de slagvolgorde moet vastliggen,
- de gescoorde punten moeten worden genoteerd,
- het aantal uit moet worden bijgehouden,
- de situatie in het veld en op de honken moet steeds bekend zijn in verband met eventuele onderbrekingen, staking van de wedstrijd en bij protesten.

Als er toch een 'administratie' moet worden gevoerd, kan dit met wat meer werk zodanig gebeuren, dat het wedstrijdverloop en de diverse persoonlijke prestaties zijn af te lezen.

Uit de KNBSB Scoreregels komt het volgende:

15.1 STUURGROEP SCORERS

Een door het bestuur van de KNBSB voor dit doel samengestelde Stuurgroep Scorers stelt samen met de afdeling Competitiezaken voor elke wedstrijd in de Hoofdklasse Honkbal en Hoofdklasse Softbal twee Official Scorers aan. Een van de twee scorers vult de officiële scorekaart in op papier, de tweede scorer voert de wedstrijdgegevens in het play-by-play programma in.

De Stuurgroep Scorers controleert de scorekaarten van wedstrijden die onder haar verantwoordelijkheid vallen en zal elke beslissing van een Official Scorer die in tegenspraak is met de officiële scoreregels corrigeren.

Alle statistieken die gewijzigd moeten worden als gevolg van zo'n verkeerde scorebeslissing zullen door de Stuurgroep Scorers worden gecorrigeerd.

15.2 OFFICIAL SCORER

De Official Scorer heeft de exclusieve en enige bevoegdheid om alle beslissingen te nemen en vast te leggen die betrekking hebben op de officiële scoreregels en die een beslissing op basis van zijn of haar oordeel inhouden zoals of een slagman door een honkslag of een fout op het eerste honk is gekomen.

De Official Scorer is een officiële vertegenwoordiger van de KNBSB en heeft het recht en verdient het respect, de aandacht en de waardigheid die passen bij zijn positie net als iedere andere bondsfunctionaris.

Hij geniet de volledige bescherming van de KNBSB en haar organen. De Official Scorer stelt de Stuurgroep in kennis over elke belediging, agressie of poging tot agressie van een manager, coach, speler, teambegeleider, verenigingsbestuurder of -lid met betrekking tot de uitoefening van zijn taken en functies als Official Scorer.

De Official Scorer dient, voor een optimale uitvoering van zijn taken, zijn functie uit te voeren en de wedstrijd te observeren vanuit een geschikte locatie. Hiervoor heeft de KNBSB het Vademecum Accommodaties van de Terreincommissie. De Official Scorer zal zijn beslissingen door middel van handgebaren of een omroepinstallatie tijdig aan andere belanghebbenden kenbaar maken. Alle personen, inclusief bestuursleden, coaches, spelers en functionarissen in een scorebox (zoals bijvoorbeeld omroeper en scorebord operator), is het niet toegestaan om te protesteren tegen dergelijke beslissingen van een Official Scorer.

In wedstrijden waarvoor geen Official Scorers zijn aangesteld, wordt gebruik gemaakt van een teamscorer waarvoor deze scoreregels eveneens van toepassing zijn.

15.2.1 De Official Scorer zal alle acties van een wedstrijd en zijn beslissingen vastleggen in overeenstemming met de KNBSB Spelregels Honkbal, KNBSB Spelregels Softbal en de KNBSB Scoreregels en volgens de methode zoals beschreven in de WBSC Scoring Manual.

-
- 15.2.1.1** De Official Scorer vermeldt op de officiële scorekaart de naam van elke speler en de veldpositie(s) die hij tijdens de wedstrijd heeft ingenomen, in de volgorde waarin de speler heeft geslagen of had kunnen slaan als de wedstrijd niet was geëindigd voordat hij zijn slagbeurt heeft voltooid, of legaal is vervangen, of uit de wedstrijd is gestuurd.
- 15.2.1.2** Wanneer een speler om strategische redenen tijdelijk op een andere plaats wordt gepositioneerd (bijvoorbeeld zes-mans binnenveld of vier-mans buitenveld) wordt dit niet genoteerd als een nieuwe defensieve positie voor de betrokken speler.
- 15.2.1.3** De Official Scorer noteert op de officiële scorekaart iedere speler die als vervangende slagman of vervangende honkloper aan de wedstrijd deelneemt, ongeacht of de speler aan de wedstrijd blijft deelnemen.
- 15.2.1.4** De Official Scorer moet de naam van een speler vermelden die als vervanger wordt aangekondigd maar wiens plaats door een andere speler wordt ingenomen voordat deze aan de wedstrijd deelneemt. Elke volgende vervanging wordt genoteerd als vervangende slagman of honkloper voor de speler die hij heeft vervangen.
- 15.2.1.5** De Official Scorer moet de scorekaart controleren. Hiervoor moet hij nagaan of de som van het totaal aantal netto slagbeurten van een team, plus het aantal opofferingsstootslagen, opofferingslagen, vier wijd, geraakt werper, het aantal malen dat een slagman door hinderen of obstructie het eerste honk bereikte gelijk is aan de som van het totaal aantal gescoorde punten, achtergelaten honklopers op de honken en het aantal uitgemaakte spelers door de tegenpartij minus het aantal honklopers dat vanwege de tiebreak- regel op het honk is geplaatst.
- 15.2.2** De Official Scorer moet alle acties van de wedstrijd noteren op het moment dat ze plaatsvinden. De Official Scorer dient alle feitelijke beslissingen binnen 24 uur na afloop van de wedstrijd te nemen. Daarna mag geen enkele feitelijke beslissing worden gewijzigd tenzij de Official Scorer hiertoe een verzoek indient bij de Stuurgroep Scorers. Na het evalueren van de aangevoerde redenen en argumenten kan de Stuurgroep Scorers een wijziging goedkeuren.

De Official Scorer mag nooit een beslissing nemen die in strijd is met de officiële spelregels honkbal of softbal en/of scoreregels. De Official Scorer neemt geen beslissingen die in tegenspraak zijn met de beslissingen van de scheidsrechter. De Official Scorer heeft het recht zelf te beslissen in zaken waarin de officiële regels niet voorzien.

15.2.2.1 De Official Scorer zorgt ervoor dat de volledig ingevulde en uitgewerkte scorekaart binnen 48 uur na afloop van iedere reglementaire wedstrijd via e-mail wordt verzonden naar de KNBSB, afdeling Competitiezaken en de Stuurgroep Scorers.

15.2.2.2 De Official Scorer kan in geval van twijfel over een al genomen beslissing de videobeelden van een wedstrijd na afloop gebruiken om de beslissing te heroverwegen. Daarbij dienen de videobeelden overduidelijk en zonder twijfel aan te tonen dat de eerder genomen beslissing onjuist blijkt.

Alleen dan en uitsluitend na overleg met en met toestemming van de Stuurgroep Scorers is het de Official Scorer toegestaan een beslissing te corrigeren. Deze correctie dient binnen 24 uur na afloop van de wedstrijd te worden genomen.

Wanneer de beelden geen of onvoldoende duidelijkheid bieden (dit ter beoordeling van de Stuurgroep Scorers), dan blijft de eerder genomen beslissing staan.

Het is een Official Scorer toegestaan om videobeelden te gebruiken om te controleren of de juiste veldspelers bij een actie zijn genoteerd. Dit is een administratieve correctie.

Videobeelden dienen uitsluitend als administratief en educatief hulpmiddel.

Een manager of aanvoerder kan via de KNBSB afdeling Competitiezaken verzoeken om herziening van een beslissing van een Official Scorer in een wedstrijd waaraan een speler van dat team heeft deelgenomen. Een dergelijk verzoek moet schriftelijk via email en met argumentatie bij de KNBSB afdeling Competitiezaken worden ingediend binnen 24 uur na afloop van de wedstrijd.

Na analyse van de aangevoerde argumenten kan de Stuurgroep Scorers de Official Scorer verzoeken een beslissing te heroverwegen. Na deze procedure staat de beslissing vast.

15.2.3 De Official Scorer dient onmiddellijk de plaatscheidsrechter te waarschuwen wanneer de teams wisselen voordat er drie uit zijn gemaakt of verder spelen na de derde uit.

15.2.4 De Official Scorer mag niet de aandacht van de scheidsrechters of de teams, of iemand anders verbonden aan een team (bijvoorbeeld in een scorebox) vestigen op het feit dat een slagman niet in de juiste slagvolgorde slaat.

De scorekaart

Pos	Lid Nr.	#											PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	BB	HP	IO	K	SS	CS	R	PO	A	E		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																						11	12
		1																																	
		2																																	
		3																																	
		4																																	
		5																																	
		6																																	
		7																																	
		8																																	
		9																																	
		10																																	
			Totaal per inning													Wedstrijd				Gespeelde				Datum				Wedstrijd nummer							
			Totaal																																

In deze opleiding wordt een aangepaste scorekaart gebruikt van 6 innings in verband met de leesbaarheid tijdens de opleiding. Daarnaast is het uitwerken van de kolommen RBI-PO-A-E lesmateriaal voor 'Scorer 3'. Om die reden zijn deze kolommen op de scorekaart behorend bij deze opleiding weggelaten.

Het invullen van de scorekaart vóór de wedstrijd

Op de vorige pagina 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 of twee pagina's; er spelen tenslotte twee verenigingen tegen elkaar. Van beide verenigingen worden de gegevens bijgehouden.

We beginnen rechts onderin op de kaart met de wedstrijdgegevens. Het is zinvol het scoreblok zo te gebruiken dat je uitsluitend het blok om hoeft te draaien en niet de pagina.

Wedstrijd	:		Scheidsrechters	:	
Gespeeld te	:		Scorer	:	
Datum	:	Wedstrijd nummer	Aanvangstijd	:	Speelduur :
			Opmerkingen	:	
			scheidsrechter	:	

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

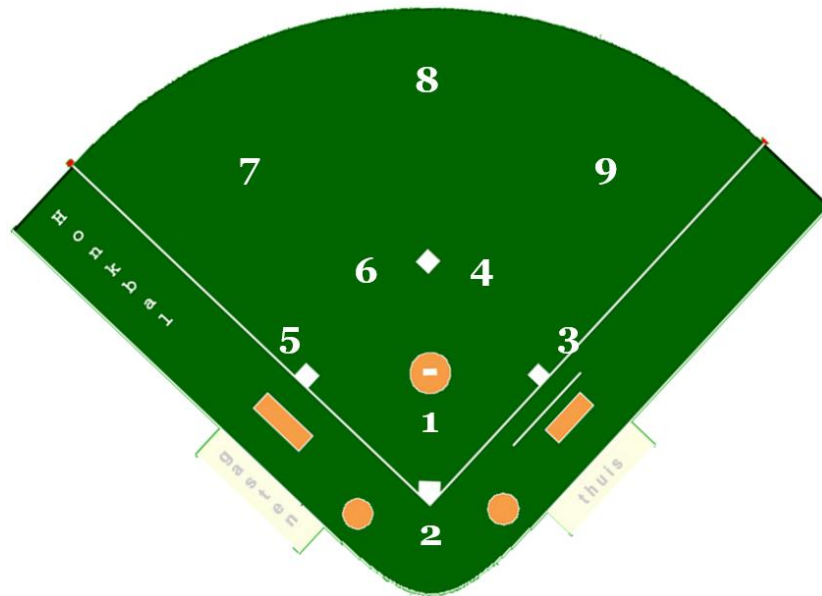
Pos		Lid Nr.	#	
				1

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	Achternvanger	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!

Omdat op de velden in Nederland de naam 'catcher' gebruikt wordt en niet 'achternager, wordt in dit boek standaard 'catcher' gebruikt.

Bij het invullen van de scorekaart beginnen we te schrijven op de bovenste regel in het linker vakje. Dit geeft ons de mogelijkheid om bij een veldwissel steeds een vakje verder naar rechts te gaan en goed bij te houden op welke positie een speler staat.

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

- DH** Designated Hitter (aangewezen slagman) – bij honkbal.
Staat in de slagvolgorde in plaats van de werper. De DH slaat, maar staat niet in het veld.
- DP** Designated Player (aangewezen speler) – bij softbal.
Staat in de slagvolgorde in plaats van een andere speler. Dit kan zowel de werper als enige andere veldspeler zijn. De DP slaat, maar staat niet in het veld.
- 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.
- OP** Offensive Player only (alleen offensieve speler) – bij softbal.
Wanneer de DP een veldpositie krijgt en een andere speler alleen maar gaat slaan.

Ook bij het invullen van de namen van de spelers in de juiste slagvolgorde beginnen we op de bovenste regel. De andere regels kunnen gebruikt worden voor vervangers.

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

Vergeet niet om de aanvangstijd te vermelden. Dit is helemaal belangrijk in klassen die hun wedstrijden met een vaste tijdsduur spelen.

Het invullen van de scorekaart tijdens de wedstrijd

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

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

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.

KL			
63			
F9			
			BB1

Wanneer er drie spelers zijn uitgemaakt, 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. We beginnen dan te schrijven in de volgende inning kolom.

Nu gaan we aan de onderkant van de kaart het totaal per inning invullen. Ook hier worden vierkanten voor gebruikt en ook hier beginnen we rechts onderin te schrijven.

Totaal per inning	F	H
	A	P
Totaal		

P aantal gescoorde punten in deze inning.

H aantal honkslagen in deze inning.

F aantal fouten in deze inning.

A aantal achtergebleven honklopers in deze inning.

Totaal het totaal aantal gescoorde punten tot en met die inning.

Totaal per inning		
Totaal		
	2130	

Als laatste houden we de werpcijfers bij. Dit wil zeggen dat we in een standaard volgorde noteren: het aantal malen dat een werper drie slag en vier wijd heeft gegooid, het aantal honkslagen dat geslagen is en het aantal veldfouten dat is gemaakt. Kort gezegd: slag – wijd – honkslagen – fouten. Hiervoor gebruiken we het onderste vakje.

In dit voorbeeld zijn de werpcijfers twee keer drie slag, één keer vier wijd, drie honkslagen en geen fouten.

De werpcijfers worden voor alle innings bij elkaar opgeteld, zodat we aan het eind van elke inning het totaal tot dan toe weten. Steeds wanneer een nieuwe werper begint, tellen we weer vanaf nul met de werpcijfers. Zijn er twee werpers in één inning, dan worden voor beide werpers de werpcijfers onderaan vermeld.

Scoretekens

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

We beginnen met een aantal scoretekens die aangeven dat een slagman of honkloper wordt uitgemaakt.

De slagman gaat uit

Uitgemaakt

Het is de bedoeling dat elke uitgemaakt op naam van een veldspeler komt; degene die als laatste schakel is betrokken bij een actie waarbij een slagman of honkloper uitgaat, krijgt de 'uitgemaakt' op zijn naam.

17.1 UITGEMAAKT

17.1.1 Een uitgemaakt is een van de drie spelacties die nodig zijn om de beurt van het aanvallende team te beëindigen. De Official Scorer noteert een uitgemaakt voor een veldspeler, wiens actie ervoor zorgt dat de slagman-honkloper of een honkloper wordt uitgemaakt.

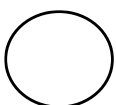
17.1.2 De Official Scorer moet een uitgemaakt noteren voor elke veldspeler die:

17.1.2.1 Een bal vangt die in de lucht is, of het nu op goed of fout gebied is.

17.1.2.2 Een geslagen of gegooide bal vangt en een honk aanraakt om een slagman of honkloper uit te maken, zelfs als hij dat doet bij een appèl situatie.

17.1.2.3 Een honkloper tikt wanneer hij niet op het honk staat waar hij recht op heeft.

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 spelers 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. In de cirkel worden het nummer of de nummers geschreven van de veldposities die hebben geholpen om de uit te maken met als laatste de veldpositie die voor de uit heeft gezorgd. We schrijven de hele actie in de cirkel. Gebruik binnen het vierkant alle ruimte die er is, er komt toch niets meer bij.

Drie slag

We beginnen met de officiële scoreregels:

16.9 DRIE SLAG

16.9.1 Drie slag is een statistiek die wordt toegeschreven aan een werper en wordt belast aan een slagman wanneer de plaatscheidsrechter drie keer slag roept wanneer de slagman aan slag staat.

16.9.2 De Official Scorer noteert drie slag wanneer een slagman:

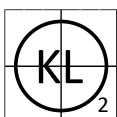
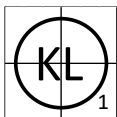
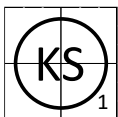
16.9.2.1 Wordt uitgegeven bij een derde slagbal die door de catcher wordt gevangen.

16.9.2.2 Wordt uitgegeven bij een derde slagbal die niet door de catcher is gevangen wanneer er een honkloper op het eerste honk staat met minder dan twee uit.

16.9.2.3 Een honkloper wordt omdat de derde slagbal niet wordt gevangen.

16.9.2.4 Een stootslag geeft op de derde slagbal die fout gaat, tenzij deze stootslag resulteert in een foutslag die door een veldspeler in fout gebied wordt gevangen. In dat geval zal de Official Scorer de drie slag niet noteren en voor de veldspeler die de bal heeft gevangen een uitgemaakt noteren.

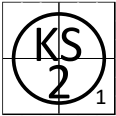
16.9.3 Wanneer de slagman de wedstrijd verlaat met twee slag, en de vervangende slagman krijgt drie slag, moet de Official Scorer de drie slag en de slagbeurt noteren voor de eerste slagman. Als de vervangende slagman de slagbeurt op een andere manier voltooit, inclusief vier wijd, moet de Official Scorer de actie voor de vervangende slagman noteren.



Het teken voor drie slag is een K. Deze wordt geschreven in een cirkel om daarmee een uit aan te geven. Om te weten of de slagman een swingbeweging op de laatste slag heeft gemaakt (en daarbij de bal heeft gemist) of dat de drie slag werd afgeroepen door de scheidsrechter (de slagman kijkt naar de bal zonder een poging te doen de bal te raken) voegen we een S toe (voor de swing) of een L (voor het kijken; L staat voor 'looking'). Dit is een uitgemaakt voor de catcher.

Om direct te kunnen zeggen hoe vaak een werper drie slag heeft gegooid, wordt er genummerd per werper. Het opvolgende nummer staat rechtsonder buiten de uitcirkel. In het voorbeeld links is het de eerste keer dat deze werper drie slag gooit.; in het voorbeeld rechts, is het de tweede keer. Zo tellen we door totdat er een

nieuwe werper in de wedstrijd komt, dan beginnen we weer opnieuw te nummeren.



Wanneer de catcher, nadat hij de derde slagbal heeft laten vallen, de bal snel opraapt en de slagman-honkloper uittikt voordat deze het eerste honk bereikt, scoren we KS2 of KL2.



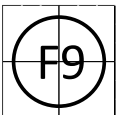
Soms gebeurt het dat de bal niet direct door de catcher onder controle kan worden gekregen. Wanneer het eerste honk vrij is of wanneer er al twee uit zijn, kan de slagman een poging doen om het eerste honk te bereiken. Wanneer dit niet lukt doordat de catcher de bal snel naar het eerste honk gooit en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

Uit door vangbal

Fly

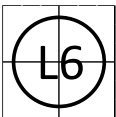
Hoge bal gevangen door de rechtsvelder.

Het symbool F wordt gevolgd door de veldpositie van degene die de bal heeft gevangen, in dit geval de rechtsvelder.



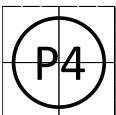
Line drive

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 (symbool L) gevangen door de korte stop.



Pop fly

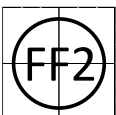
Een Pop fly (of pop-up) is een bal die vrijwel recht omhoog geslagen wordt en niet ver het veld in komt (dus hoog en kort, en gewoonlijk gevangen wordt door een binnenvelder of catcher voordat de bal de grond raakt. Hier een pop fly (symbool P) gevangen door de tweede honkman.



Foul fly

Wanneer een bal wordt gevangen op fout gebied is de slagman ook uit. Fout gebied is het gedeelte van het speelveld dat gelegen is buiten de foutlijnen tot aan de afrastering.

We voegen een F (foul) toe aan het scoreteken voor de vangbal. Zo krijgen we de combinaties FF (Foul Fly), FL (Foul Line drive) en FP (Foul Pop). Een FP wordt alleen gescoord als de bal in de buurt van de foutlijn blijft.



Onder elkaar een Foul Fly gevangen door de catcher, een Foul Line drive gevangen door de eerste honkman en een Foul Pop gevangen door de derde honkman.





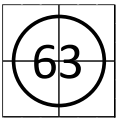
Infield fly

Infield Fly (of binnenhoog) is een goed geslagen hoge bal (geen line-drive of stootslag) die redelijkerwijs kan worden gevangen door een binnenvelder, terwijl het eerste en tweede, of eerste, tweede en derde honk bezet zijn, voordat er twee uit zijn. De slagman is automatisch uit. Infield Fly moet worden afgeroepen door de scheidsrechter(s). In dit voorbeeld vangt de tweede honkman de bal.

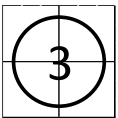
Uit door grondbal

Een grondbal is een geslagen bal die over de grond rolt of stuitert.

Een slagman is uit wanneer na een goed geslagen bal, hij of het eerste honk wordt getikt voordat de slagman het eerste honk aanraakt. Dat kan met behulp van een andere veldspeler, maar ook alleen bijvoorbeeld door de eerste honkman.



De slagman is uit door een aangooi van de korte stop naar de eerste honkman.



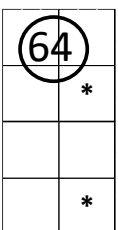
Wanneer een grondbal wordt opgepakt door de eerste honkman die het eerste honk aanraakt of de slagman-honkloper tikt voordat deze het honk bereikt, wordt alleen de veldpositie van de eerste honkman genoteerd.



Wanneer de slagman een stootslag slaat (een geslagen bal waarnaar niet wordt gezwaaid, maar welke met de knuppel tegengehouden en zachtjes het veld ingeduwd wordt) en wordt uitgemaakt, voegen we de letter B (Bunt) toe aan de actie. Het voorbeeld toont een stootslag die is opgepakt door de werper die naar de eerste honkman gooit om de slagman-honkloper uit te maken.

De honkloper gaat uit

Uit door aangooi



Een honkloper is uit wanneer hij of het volgende honk wordt getikt voordat de honkloper het volgende honk bereikt, nadat hij wordt gedwongen op te schuiven omdat de slagman honkloper is geworden. Hier gaat de looper naar het tweede honk uit door een aangooi van de korte stop naar de tweede honkman.

In dat geval wordt voor de slagman geen honkslag genoteerd, maar iets anders. Omdat de uitleg nog niet is gegeven wat voor de slagman gescoord moet worden, wordt hier met sterretjes gewerkt. De uitleg volgt later.



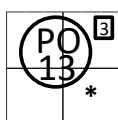
Een honkloper is ook uit wanneer hij wordt getikt wanneer de bal in spel is terwijl de honkloper niet in contact is met zijn honk. In dit voorbeeld heeft de slagman de bal in het linksveld geslagen en probeert hij na het bereiken van het eerste honk

ook nog naar het tweede honk te komen. De linksvelder heeft de bal echter snel te pakken en gooit aan naar het tweede honk. De bal is er op tijd zodat de tweede honkman de slagman-honkloper kan tikken. Uit. Door het verbindingsstreepje geven we aan dat deze twee notaties bij elkaar horen.

Pick-off

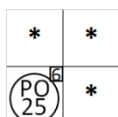
Een pick-off is een poging van de werper (of soms de catcher) om een honkloper die te ver van zijn honk staat, uit te schakelen door de bal naar een veldspeler bij dat honk te gooien, zodat die de looper kan tikken voordat hij het honk weer bereikt.

Het symbool is PO, gevolgd door de nummers van de veldposities die bij deze pick-off in actie zijn gekomen. In de buitenste hoek schrijven we in het klein het nummer uit de slagvolgorde van de slagman die aan slag staat wanneer de pick-off plaatsvindt.



Met een looper op het eerste honk en de derde slagman uit de slagvolgorde aan slag, stapt de werper van de werpplaat en gooit de bal naar de eerste honkman die de honkloper uittikt die probeert terug te keren naar het eerste honk.

LET OP: bij softbal mag de honkloper het honk pas verlaten wanneer de stapvoet van de werper de grond raakt bij de werpbeweging. Dit betekent dat een pick-off van de werper niet mogelijk is. Bij softbal kennen we dan ook alleen pick-off situaties van de catcher.

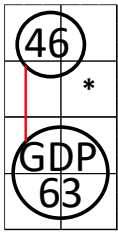


Met een looper op het derde honk en de zesde slagman uit de slagvolgorde aan slag, gooit de catcher naar de derde honkman die de honkloper tikt die probeert terug te keren naar het honk.

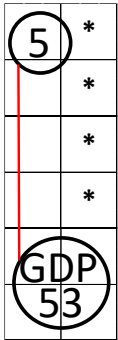
Dubbelspel

We spreken van een dubbelspel wanneer de veldpartij twee spelers van de slagpartij uitmaakt als gevolg van een ononderbroken handeling, wat betekent dat er tussen het uitmaken van de twee spelers geen fouten worden gemaakt. De twee uit-cirkels worden met een lijn met elkaar verbonden. In dit boek zetten we de lijn in het rood, zodat de lijn opvalt.

Wanneer de slagman in een gedwongen loop situatie het dubbelspel veroorzaakt door een bal die via de grond gaat (dus niet als line drive of hoog geslagen) wordt voor de slagman een GDP (Grounded into Double Play) genoteerd.



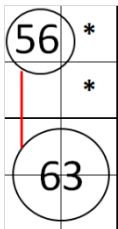
Bijvoorbeeld: met het eerste honk bezet slaat de slagman een groundbal die wordt opgepakt door de tweede honkman. Hij gooit naar de korte stop zodat deze de aankomende honkloper uit kan tikken. Daarna gooit de korte stop naar het eerste honk waar de slagman-honkloper wordt uitgemaakt.



Nog een voorbeeld: het eerste en tweede honk zijn bezet. De groundbal wordt geslagen naar de derde honkman. Deze krijgt de bal goed onder controle en hoeft alleen zijn honk aan te raken om de honkloper 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-honkloper ook nog uitgooien. Dubbelspel.

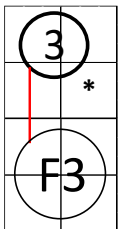
Omdat dit dubbelspel hier in een gedwongen loop situatie plaatsvindt, wordt weer een GDP voor de slagman genoteerd.

Vergelijk dit met:



Het tweede honk is bezet. De slagman slaat een groundbal naar de derde honkman die ziet dat de korte stop dicht bij de honkloper in de buurt is. De korte stop kan de voorbijgaande honkloper tikken en gooit vervolgens naar het eerste honk, waar de slagman-honkloper ook uit gaat.

Het zijn twee uit in een ononderbroken actie, dus een dubbelspel. Maar aangezien het hier niet om een gedwongen loop situatie gaat, is er geen sprake van een GDP.



Met het eerste honk bezet slaat de slagman een bal omhoog, die gevangen wordt door de eerste honkman. De honkloper dacht naar het tweede honk te kunnen, maar omdat de bal gevangen is, moet hij terug naar het eerste honk. De eerste honkman tikt na de vangbal zijn honk aan om de honkloper uit te maken. Geen groundbal en geen gedwongen loop, dus geen toevoeging GDP.

Fouten

In deze opleiding en het afsluitend examen wordt steeds duidelijk gesteld of er sprake is van een fout. De fout wordt niet altijd zo genoemd, maar uit de zin is dan wel op te maken dat er een fout is gemaakt. Bijvoorbeeld: 'de linksvelder mist een eenvoudige vangkans', of 'de korte stop mist de toch niet moeilijke groundbal', etc. Het scoren van fouten is onderdeel van deze opleiding, het uitwerken van de fouten voor statistieken volgt in 'Scorer 3'.

Om fouten te kunnen scoren als we de actie zien, moeten we wel weten in welke situaties er wel en wanneer er geen fout gescoord mag worden. In de officiële scoreregels lezen we:

17.3 FOUTEN

17.3.1 Een fout is een statistiek die wordt genoteerd voor een veldspeler wiens slechte actie tijdens een spelactie ten goede komt aan het aanvallende team.

17.3.1.1 Langzame verwerking van de bal door een veldspeler zonder daarbij de bal verkeerd te behandelen wordt niet geïnterpreteerd als een fout.

Voorbeeld: Een veldspeler fieldt netjes een grondbal, maar gooit niet op tijd naar het eerste honk om de slagman uit te schakelen.

17.3.1.2 Het is niet nodig dat een veldspeler de bal aanraakt om te worden belast met een fout.

17.3.2 De Official Scorer noteert een fout voor een veldspeler wanneer hij:

17.3.2.1 Een mislukte poging doet zoals laten vallen van de bal, missen of niet vangen van de bal of een slechte aangooi maakt op zo'n manier dat de mislukte poging ervoor zorgt dat de slagman langer aan slag blijft, een honkloper langer op het honk blijft, of een honkloper in staat stelt om een of meer honken op te schuiven.

17.3.2.2 Een hoog geslagen bal laat vallen in fout gebied waardoor de slagman langer aan slag blijft, zelfs als hij later het eerste honk bereikt of uitgaat.

17.3.2.3 Een geslagen grondbal tussen de benen van een veldspeler doorgaat of hij een hoog geslagen bal laat vallen zonder te worden aangeraakt, maar naar het oordeel van de Official Scorer de veldspeler de bal met normale inspanning had kunnen vangen en de uit had kunnen maken.

17.3.2.4 Als binnenvelder een geslagen grondbal laat passeren aan weerszijden van het binnenveld, en naar het oordeel van de Official Scorer een veldspeler in die positie met normale inspanning de bal had kunnen verwerken en de slagman of een andere honkloper had kunnen uitmaken.

17.3.2.5 Als buitenvelder een geslagen hoge bal mist die op de grond valt, en naar het oordeel van de Official Scorer een veldspeler op die positie met normale inspanning de bal had kunnen vangen.

17.3.2.6 Een aangegooide bal of een geslagen groundbal op tijd in bezit krijgt om de slagman-honkloper uit te maken en het eerste honk of de slagman-honkloper niet aanraakt.

17.3.2.7 Een aangegooide of geslagen bal op tijd in bezit krijgt om een honkloper uit te maken op een gedwongen loop en het honk of de honkloper niet aanraakt.

17.3.2.8 Een slechte aangooi doet om te voorkomen dat een honkloper opschuift en die slechte aangooi de honkloper in staat stelt een of meer honken verder te komen dan hij zou hebben bereikt als de slechte aangooi niet had plaatsgevonden.

17.3.2.9 Een slechte aangooi doet waardoor een honkloper veilig een honk kan bereiken en naar het oordeel van de Official Scorer een goede aangooi de honkloper zou hebben uitgemaakt. De Official Scorer zal geen fout scoren wanneer de slechte aangooi gedaan werd om een gestolen honk te voorkomen tenzij de slechte aangooi werd gedaan tijdens een insluitactie na een poging om te stelen.

17.3.2.10 De bal zo laag, zo hoog of zo wijd gooit, of de bal op de grond laat stuiten waardoor een honkloper die uit had kunnen zijn een of meer honken bereikt als gevolg van die slechte aangooi, zal de Official Scorer een fout noteren voor de veldspeler die de slechte aangooi heeft gemaakt.

17.3.2.11 Een aangooi doet die onregelmatig stuitert, een honk raakt of de werpplaat raakt, of een honkloper, veldspeler of scheidsrechter raakt, en door de actie kunnen een of meer honklopers verder komen. De Official Scorer noteert een fout voor de veldspeler wiens aangooi goed en goed gericht was, ook al lijkt het een oneerlijke beslissing.

Voorbeeld: Een buitenvelder doet een goede aangooi naar het tweede honk, maar de bal raakt het honk en stuitert terug in het buitenveld waardoor een honkloper of honklopers verder kunnen komen, aangezien elk honk dat een honkloper verder komt genoteerd moet worden.

17.3.2.12	Er niet in slaagt een nauwkeurige aangooi te stoppen of probeert te stoppen waardoor een honkloper of honklopers verder kunnen komen, mits er een reden is om de aangooi te doen. Als deze aangooi naar het tweede honk wordt gedaan, zal de Official Scorer bepalen welke veldspeler dat honk had moeten dekken, tweede honk of korte stop, en moet hij de fout noteren voor de nalatige veldspeler. Als er naar het oordeel van de Official Scorer geen reden was om de aangooi te doen, moet de fout worden genoteerd voor de veldspeler die de aangooi deed.
17.3.2.13	Een andere veldspeler tot een fout brengt. Bijvoorbeeld door te botsen met een andere veldspeler hindert hij zijn teamgenoot bij het vangen van een geslagen bal. De Official Scorer noteert een fout voor de veldspeler die hinderde en noteert geen fout voor de gehinderde speler.
17.3.2.14	Als catcher de slagman hindert (honkbal) of obstructie pleegt (softbal), waardoor de scheidsrechter de slagman het eerste honk toekent.
17.3.3	De Official Scorer rekent slechts één fout aan bij een slechte aangooi, ongeacht het aantal honken dat door een of meer honklopers wordt bereikt.
17.3.3.1	Wanneer een scheidsrechter de slagman, of een honkloper of honklopers een of meer honken toekent vanwege hinderen of obstructie, zal de Official Scorer een fout noteren voor de veldspeler die hinderde of obstructie veroorzaakte, ongeacht het aantal honken dat de slagman of honkloper(s) hebben bereikt. Als de Official Scorer van mening is dat de obstructie geen invloed heeft op het spel, zal hij de fout niet noteren voor de veldspeler die hinderde of obstructie veroorzaakte.
17.3.4	De Official Scorer zal geen denkfouten of beoordelingsfouten als fouten noteren, tenzij anders bepaald in deze scoreregels. Een denkfout door een veldspeler die een slechte actie veroorzaakt of leidt tot een fysieke fout, zoals het gooien van de bal in de tribune of het gooien of laten rollen naar de werpheuvel of -cirkel, in de veronderstelling dat er drie uit zijn en waardoor één of meer honklopers kunnen opschuiven, zal niet worden beschouwd als een denkfout in de zin van deze regel. Daarom zal de Official Scorer een fout noteren bij de veldspeler die zo'n fout maakt.

17.3.4.1	De Official Scorer zal geen fout noteren voor de werper die er niet in slaagt het eerste honk over te nemen bij een actie waarin de slagman-honkloper veilig het eerste honk bereikt.
17.3.4.2	De Official Scorer zal geen fout noteren voor een veldspeler die verkeerd gooit naar een verkeerd honk.
17.3.5	De Official Scorer zal geen fout noteren:
17.3.5.1	Voor de catcher wanneer hij, na het ontvangen van de geworpen bal, een verkeerde aangooi doet in een poging te voorkomen dat een honkloper een honk gaat stelen, tenzij de verkeerde aangooi de honkloper in staat stelt een of meer honken verder te komen dan het honk dat hij probeerde te stelen of een andere honkloper of honklopers in staat stelt één of meer honken verder te komen.
17.3.5.2	Voor een veldspeler die een slechte aangooi doet in een poging een honkloper uit te maken en naar het oordeel van de Official Scorer de honkloper niet zou zijn uitgegeven met een perfecte aangooi (normale inspanning), tenzij de slechte aangooi een honkloper in staat stelt verder te komen dan het honk dat hij zou hebben bereikt als er geen slechte aangooi was geweest.
17.3.5.3	Voor een veldspeler die een slechte aangooi doet met de bedoeling een dubbelspel of driedubbelspel te voltooien, tenzij de slechte aangooi een honkloper in staat stelt verder te komen dan het honk dat hij zou hebben bereikt als de slechte aangooi niet had plaatsgevonden.
	Wanneer een veldspeler er niet in slaagt een gegooide bal te vangen die anders een dubbelspel of driedubbelspel zou hebben voltooid, zal de Official Scorer een fout noteren voor de veldspeler die de bal niet heeft gevangen en een hulp verleend geven aan de veldspeler die de aangooi deed.
17.3.5.4	Voor een veldspeler wanneer hij, na het niet vangen van een geslagen grondbal, of na het laten vallen van een geslagen hoge bal of line drive, of een aangegooide bal, zich op tijd herstelt om de honkloper op enig honk in een gedwongen loop uit te maken.

17.3.5.5 Voor een veldspeler die opzettelijk de slagbeurt van een slagman verlengt met een honkloper op het derde honk en met minder dan twee uit, en een geslagen bal in fout gebied laat vallen met de bedoeling dat die honkloper geen punt scoort na de vangbal.

17.3.5.6 Wanneer een wilde worp of een doorgeschoten bal wordt genoteerd.

17.3.5.7 Wanneer de slagman het eerste honk krijgt toegekend vanwege vier wijd, omdat hij is geraakt door een geworpen bal of door een wilde worp of doorgeschoten bal (zie regel 17.5).

17.3.5.8 Wanneer een honkloper of honklopers opschuiven als gevolg van een wilde worp, een doorgeschoten bal, schijn of onreglementaire worp.

17.3.5.8.1 Wanneer de vierde wijd bal een wilde worp of doorgeschoten bal is en:

- De slagman-honkloper één honk verder komt dan het eerste honk.

- Een honkloper die gedwongen wordt op te schuiven vanwege vier wijd meer dan één honk verder komt.

- Een honkloper die niet gedwongen wordt om op te schuiven, een of meer honken extra opschuift. In dit geval noteert de Official Scorer de vier wijd voor de slagman en de wilde worp of doorgeschoten bal voor de vooruitgang van de honkloper of honklopers.

17.3.5.8.2 Wanneer de catcher de bal in bezit krijgt na een wilde worp of doorgeschoten bal bij de derde slag en de slagman-honkloper uitmaakt door hem te tikken of met een aangooi naar het eerste honk en een andere honkloper of honklopers opschuiven. In deze situatie noteert de Official Scorer de drie slag, de uitgemaakt en de hulp verleend, indien van toepassing. Het opschuiven van de andere honkloper of honklopers wordt genoteerd als velderskeus.

Fouten worden met de letter 'E' (**Error**) aangegeven. We gebruiken

- * hoofdletter E voor fouten die een uit hadden moeten zijn;
- * kleine letter e voor fouten die alleen een extra honk opleveren.

Error bij het 'fielden' van de bal

	E4

Hier maakt de tweede honkman een fout bij het *fielden* van de bal. 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.

	↑
	E4

Wanneer door deze fout meerdere honken kunnen worden bereikt, wordt hiervoor naar het laatst bereikte honk vakje een pijltje gezet.

Error on fly ball (vangfout)

	E6F

De korte stop mist de vangkans. Als de fout niet gemaakt was en de korte stop de bal gevangen had, dan was de slagman 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*.

Error bij het aangooien naar een honk

	E5T

De derde honkman gooit verkeerd naar het eerste honk. We noteren een *throwing error*. Als de bal goed was aangegooid, was de slagman-honkloper uit gegaan. We schrijven de letter E (voor de *error*), de veldpositie die de bal verkeerd heeft aangegooid en de letter T voor de *throw*.

Error na een goed aangegooide bal

	4E3

De tweede honkman gooit goed naar het eerste honk, maar de eerste honkman laat de bal vallen. Als hij de bal wel had gevangen, was de slagman-honkloper uit geweest.

	1E3B

Zonder honklopers op de honken slaat de slagman een stootslag. De werper gooit goed aan naar het eerste honk, maar de eerste honkman laat de bal vallen. Let op de toevoeging van de B (Bunt) zodat we achteraf terug kunnen lezen dat er een stootslag heeft plaatsgevonden.

Error on fly ball on foul territory (vangfout op fout gebied).

F9	E3

De slagman slaat een hoge foutslag in de buurt van het eerste honk, de eerste honkman mist de eenvoudige vangkans. Als de fout niet gemaakt was, dan was de slagman uit geweest. Nu kan deze langer aan slag blijven staan; we noemen dit een verlengde slagbeurt. We noteren de fout klein in het eerste honkvakje. Houd er rekening mee dat de slagman alsnog het eerste honk kan bereiken en dat dit ook in het eerste honkvakje moet worden geschreven.

Er is geen toevoeging voor fout gebied nodig voor de vangbal. Het feit dat deze fout kleiner geschreven staat en er nog een actie gescoord wordt, geeft aan dat het een verlengde slagbeurt is en dat kan alleen door een gemiste vangkans op fout gebied.

Schrijf elke fout waardoor de slagman langer aan slag blijft. Bijvoorbeeld een hoge foutslag die eerst door de eerste honkman gemist wordt terwijl even later hetzelfde gebeurt in de buurt van de catcher.

L5	E3 E2

Beide keren blijft de slagman aan slag. Tenslotte wordt de geslagen line drive door de derde honkman goed gevangen.

	e7
	*

Extra base error

Na een honkslag mist de linksvelder de grondbal, waardoor de slagman-honkloper een extra honk kan opschuiven. Let op het verbindingsstreepje dat aangeeft dat het een doorlopende spelactie is. Schrijf een kleine 'e' om aan te geven dat er een extra honk is bereikt, zonder de fout was de looper op het eerste honk blijven staan.

	INT

Interference (hinderen) tegen de slagman

HONKBAL: De slagman wordt gehinderd door de catcher 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 catcher, 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 (obstructie) tegen de slagman

SOFTBAL: De slagman wordt gehinderd door de catcher 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 catcher, hoewel we geen letter E van *error* schrijven. In plaats daarvan schrijven we de letters OB van *obstruction*.

Obstruction (obstructie) tegen een slagman-honkloper

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.

	OB3

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.

	OB2

Wanneer een catcher obstructie pleegt tegen een slagman-honkloper en deze krijgt het eerste honk toegewezen, noteren we dit als OB2. We tellen een fout voor de catcher, hoewel we geen letter E van *error* schrijven.

DUS: OB is obstructie tegen de slagman, en OB2 is obstructie tegen de slagman-honkloper.

³	ob6 *

Obstruction (obstructie) tegen een honkloper

Obstructie kan ook plaatsvinden op de honken. In dit voorbeeld vindt obstructie plaats door de korte stop op de honkloper. Dit wordt geteld als een fout voor de korte stop. Aangezien hiermee meestal een extra honk wordt toegekend door de scheidsrechter, wordt dit gescoord met kleine letters. Schrijf het nummer van de slagman aan slag erbij als zonder dat nummer niet duidelijk is op welk moment in de wedstrijd de obstructie heeft plaatsgevonden.

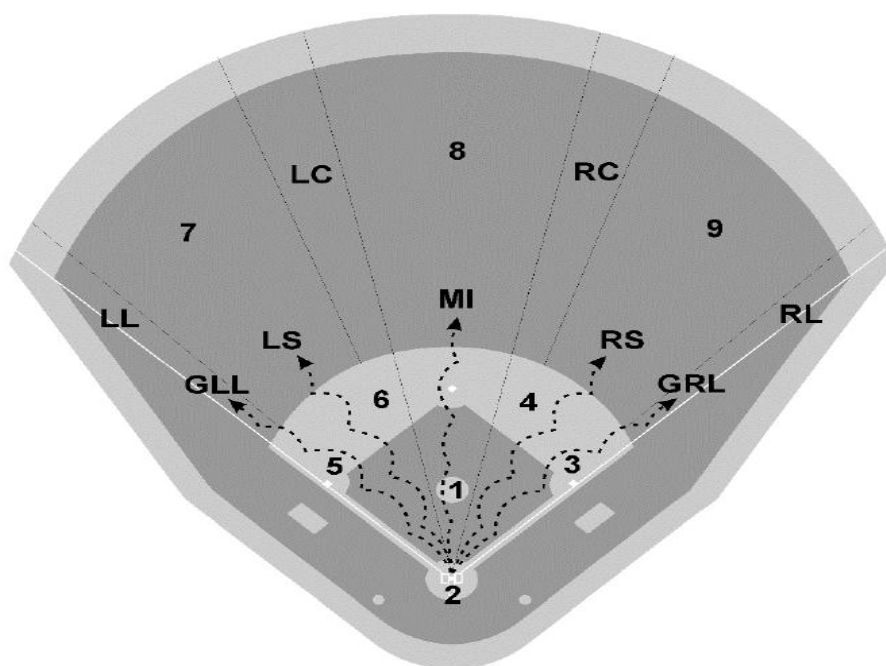
De slagman bereikt het eerste honk

Honkslagen

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.

Aan het teken voegen we toe waar de honkslag geslagen is. Hiervoor hebben we een aparte "veldindeling" volgens het onderstaande plaatje.



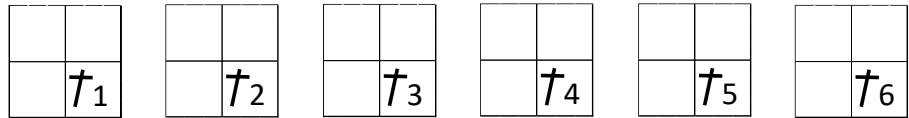
Hierin zijn de verschillende veldposities te herkennen, maar ze zijn aangevuld met extra "gebieden":

LL	Left Line	door de lucht geslagen bal in het linker buitenveld, in de buurt van de foullijn.
GLL	Grounded Left Line	over de grond geslagen bal in het linker buitenveld, in de buurt van de foullijn.
LS	Left Side	laag geslagen bal (grondbal) die in het linksveld uit komt.
LC	Left Center	bal geslagen tussen de linksvelder en midvelder.
MI	Middle Inside	laag geslagen bal (grondbal) die in het midveld uit komt.
RC	Right Center	bal geslagen tussen de midvelder en de rechtsvelder.
RS	Right Side	laag geslagen bal (grondbal) die in het rechtsveld uit komt.

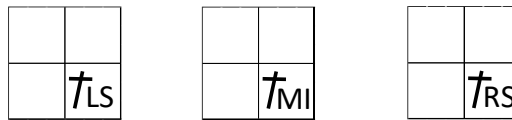
RL	Right Line	door de lucht geslagen bal in het rechter buitenveld, in de buurt van de foullijn.
GRL	Grounded Right Line	over de grond geslagen bal in het rechter buitenveld, in de buurt van de foullijn.

We onderscheiden hierbij verschillende categorieën:

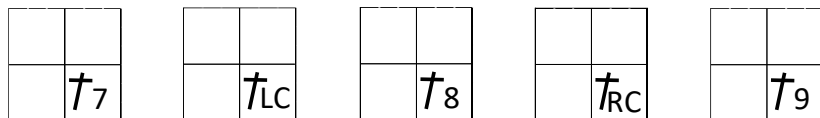
- De bal wordt geslagen in het binnenveld en blijft in het binnenveld.



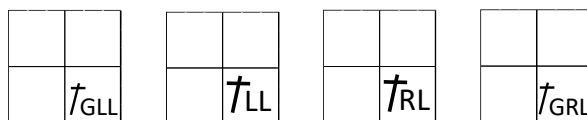
- De bal valt neer in het binnenveld en eindigt in het buitenveld.



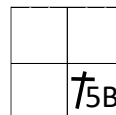
- De bal wordt geslagen in het buitenveld. Behalve de cijfers voor de veldposities gebruiken we ook de combinaties LC voor een bal die geslagen wordt tussen de linksvelder en de midvelder en RC voor een bal die geslagen wordt tussen de midvelder en de rechtsvelder.



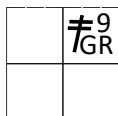
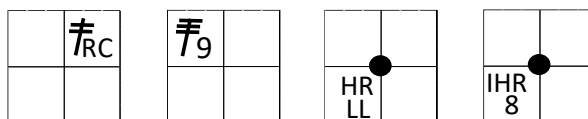
- De bal wordt geslagen dicht bij de foullijn. Voor een groundbal voegen we de letter G toe aan de aanduiding van de foullijn. Zonder de letter G betreft het een bal die in de lucht geslagen is.



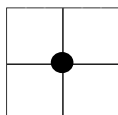
- De bal was een stootslag, maar geen opofferingsstootslag (B = Bunt). Vanzelfsprekend is dit mogelijk bij alle veldposities.



We schrijven het honkslag teken in het honkvakje van het op deze honkslag bereikte honk. Een tweehonkslag komt in het tweede honk vakje te staan. Daarbij wordt het eerste honk vakje overgeslagen en dit blijft leeg. Zie op de volgende pagina naast elkaar voorbeelden van een tweehonkslag, een driehonkslag en een homerun. Voor een homerun die niet over het hek wordt geslagen gebruiken we de letters IHR (Inside the park HomeRun).



Als laatste nog de tweehonkslag “ground rule double”: de slagman heeft recht op het tweede honk omdat de geslagen bal bijv. onder de afrastering door gaat of op de grond stuitert en alsnog over het hek gaat (honkbal spelregel 10.2.6 tot en met 10.2.9). Dit wordt door de scheidsrechter aangegeven en kan alleen dan gescoord worden. Voeg de letters GR toe aan het volledige honkslagteken.



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.

Wanneer is een geslagen of gestoten bal een honkslag en wanneer niet?

Voor het antwoord op deze vraag kijken wij in de ‘Officiële scoreregels honkbal & softbal’:

16.2 HONKSLAGEN

Een honkslag is een statistiek die aan een slagman wordt toegekend wanneer deze slagman een honk bereikt zonder fouten en veilig zoals beschreven in de officiële spelregels honkbal of softbal.

16.2.1 De Official Scorer zal de slagman een honkslag toekennen wanneer:

16.2.1.1 De slagman het eerste honk of een volgend honk bereikt met een goed geslagen bal die op het speelveld blijft liggen, of het hek raakt voordat hij wordt aangeraakt door een veldspeler, of over het hek gaat.

16.2.1.2 De slagman het eerste honk bereikt door een goed geslagen bal die zo hard of zo zacht is geslagen dat elke veldspeler die probeert de bal te spelen hiertoe geen mogelijkheid heeft.

De Official Scorer zal een honkslag toekennen als de veldspeler die een poging doet om de bal te spelen niet in staat is om de actie te maken, ook al verandert deze veldspeler de bal van richting en wordt hierdoor voorkomen dat een andere veldspeler de slagman-honkloper of een andere honkloper uit zou kunnen maken.

16.2.1.3	De slagman veilig het eerste honk bereikt door een goed geslagen bal die een onregelmatige stuit heeft waardoor een veldspeler de bal niet normaal kan spelen; of de werpplaat raakt of enig ander honk (inclusief de thuisplaat) voordat de bal wordt aangeraakt door een veldspeler waardoor de bal zodanig stuit dat een veldspeler deze niet normaal kan stoppen en aangooien.
16.2.1.4	De slagman veilig het eerste honk bereikt op een goed geslagen bal die niet is aangeraakt door een veldspeler en op goed gebied in het buitenveld terecht komt, tenzij naar het oordeel van de Official Scorer de bal normaal gestopt had kunnen worden.
16.2.1.5	Een goed geslagen bal die niet door een veldspeler is aangeraakt, een honkloper of scheidsrechter raakt, tenzij de honkloper wordt uitgegeven omdat hij geraakt is door een binnenhoog, in welk geval de Official Scorer geen honkslag zal noteren.
16.2.1.6	Een verdedigende veldspeler tevergeefs probeert een voorgaande honkloper uit te maken en, naar het oordeel van de Official Scorer, de slagman-honkloper niet zou zijn uitgemaakt op het eerste honk wanneer de bal op de juiste wijze naar het eerste honk was gespeeld.
16.2.1.7	Een veldspeler ondanks uitzonderlijk veldspel er niet in slaagt de slagman of een honkloper uit te maken. In elke situatie dient de Official Scorer de slagman altijd het voordeel van de twijfel te geven.
16.2.2	De Official Scorer mag de slagman geen honkslag toekennen wanneer:
16.2.2.1	Een honkloper na een geslagen bal wordt uitgemaakt op een gedwongen loop, of zou zijn uitgemaakt als er geen veldfout was gemaakt.
16.2.2.2	Nadat de slagman de bal heeft geslagen, een honkloper die moet opschuiven omdat de slagman een honkloper wordt, verzuimt het eerstvolgende honk aan te raken en na appèl wordt uitgegeven.

16.2.2.3 Wanneer een binnenvelder een geslagen bal verwerkt en een voorgaande honkloper uitmaakt bij een poging een honk op te schuiven of terug te keren naar zijn oorspronkelijke honk, of had kunnen worden uitgemaakt wanneer geen veldfout zou zijn gemaakt.

16.2.2.4 Een veldspeler er niet in slaagt om een voorgaande honkloper uit te maken en naar het oordeel van de Official Scorer de slagman-honkloper op het eerste honk uitgemaakt had kunnen worden. Dit is niet van toepassing als de veldspeler slechts kijkt of een schijnbeweging naar een ander honk maakt voordat een poging wordt gedaan om de uit op het eerste honk te maken.

16.2.2.5 Een honkloper wordt uitgegeven wegens het hinderen van een veldspeler bij zijn poging om een geslagen bal te verwerken, tenzij naar het oordeel van de Official Scorer de slagman-honkloper veilig het eerste honk zou hebben bereikt als het hinderen niet had plaatsgevonden.

In alle situaties vermeld in scoreregel 16.2.2, krijgt de slagman een slagbeurt op zijn naam, maar geen honkslag.

De voorbeelden in de hiervoor genoemde scoreregel zullen in het vervolg van deze opleiding ter sprake komen.

De honkloper bereikt een volgend honk

Voordat we verder gaan wordt het tijd om uit te leggen hoe we noteren dat een honkloper na een actie van een volgende slagman een volgend honk bereikt.

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.

In dit voorbeeld staat Albert van Asten op het eerste honk. Door de honkslag van Bas van Boxel, nummer 2 uit de slagvolgorde, kan Albert van Asten het tweede honk bereiken.

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#		1
2	VAN ASTEN Albert		3		2
				1	LS
5	VAN BOXTEL Bas		28		
				2	9

Wanneer meerdere honken door dezelfde actie kunnen worden opgeschoven, schrijven we het nummer van de slagman in het vakje van het honk dat bereikt is. Als op genoemde honkslag van Bas van Boxtel door Albert van Asten het derde honk wordt bereikt, schrijven we dit in het derde honkvakje en blijft het tweede honkvakje leeg. De rode lijnen zijn uitsluitend ter verduidelijking, maar worden niet geschreven.

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#		1
2	VAN ASTEN Albert		3		2
				1	LS
5	VAN BOXTEL Bas		28		
				2	9

Oefening 1

Nu we een begin hebben gemaakt met het scoren, gaan we dit eerst eens toepassen. Daarmee wordt duidelijker wat er van een scorer verwacht wordt tijdens een wedstrijd. In deze oefening maken we alleen gebruik van de tekens die tot nu toe zijn uitgelegd.

In de eerste inning komt catcher Van Asten als eerste aan slag. Hij slaat een bal hoog in het linksveld, waar de linksvelder de vangkans mist. Hij bereikt het eerste honk dus door een vangfout.

Van Boxtel ziet de mooie slagballen niet en krijgt drie slag afgeroepen door de scheidsrechter. Voor dit teken kan het hele (grote) vierkant worden gebruikt, omdat er niets meer bij komt.

Van Cromvoirt slaat de bal richting de derde honkman. Van Asten kan hierdoor naar het tweede honk maar de slagman gaat zelf uit op het eerste honk, omdat de derde honkman snel en goed aangooit op het eerste honk.

Van Dommelen slaat een hoge bal in het rechtsveld en wordt uitgevangen door de rechtsvelder. Dit is de derde nul en er wordt gewisseld.

Het einde van de slagbeurt wordt aangegeven met een schuine streep.

Aan de onderkant van de kaart wordt het 'Totaal per inning' ingevuld: (vakjes in dezelfde volgorde als bij de slagmensen) het aantal gescoorde punten, het aantal honkslagen, het aantal fouten dat gemaakt is en het aantal mensen dat is achtergebleven op de honken.

In het vak daaronder wordt het totaal aantal gescoorde punten doorgeteld.

Zoals vermeld worden in de wedstrijd ook de werpcijfers ingevuld. Deze staan helemaal onderaan in de volgorde aantal keren drie slag – aantal keren vier wijd – aantal honkslagen tegen – aantal gemaakte fouten.

Nadat de tegenpartij de gelijkmakende slagbeurt heeft gehad - deze wordt op de tweede scorekaart bijgehouden - gaan wij verder met de tweede inning.

De eerste slagman in deze inning is Van Eersel en hij slaat een harde groundbal tussen de tweede honkman en de korte stop door het buitenveld in, waarop hij gemakkelijk het eerste honk bereikt.

Van Fijnaart slaat de bal ver weg in het midveld en de midvelder moet er achteraan om de bal te kunnen pakken. Van Fijnaart kan hierdoor het derde honk bereiken terwijl van Eersel over de thuisplaat komt. Van Eersel krijgt in het thuis-vierkant het cijfer '6', want door toedoen van nummer 6 in de slagvolgorde komt hij thuis en kan hij scoren. Het tweede en derde honk vierkant blijven leeg, net als bij Van Fijnaart het eerste en het tweede honk vierkant.

Nu is het derde honk bezet. Van Gemert is aan slag en slaat de bal recht omhoog in het binnenveld. De tweede honkman vangt de bal en Van Gemert is uit.

Hierop heeft Van Fijnaart geen mogelijkheid om te scoren en hij blijft op het derde honk staan.

Van Haaren slaat de bal naar de korte stop die probeert om de slagman-honkloper uit te maken op het eerste honk. Helaas is zijn aangooi naast het honk en schiet de bal door. De eerste honkman reageert snel en kan voorkomen dat Van Haaren het tweede honk bereikt door de bal te gooien naar de tweede honkman die klaar staat en de looper uit tikt. Ondertussen heeft Van Fijnaart wel een punt gescoord.

Van Iersel slaat de bal ook naar de korte stop, maar hij is zo snel dat de korte stop geen enkele kans heeft om Van Iersel op het eerste honk uit te gooien.

Van Asten gaat uit met drie slag na zijn swingbeweging op de derde slagbal; noteer dit in dezelfde kolom! Einde tweede slagbeurt. Vul de totalen onderaan ook in.

De uitwerking van oefening 1 staat achter in dit boek.

Met het voorgaande moet men in staat zijn een eenvoudige (oefen)wedstrijd te scoren. Probeer het eens met de volgende honkbalwedstrijd.

Oefenwedstrijd 1

Slagvolgorde van de honkbalwedstrijd:

1. Albert van Asten	Korte stop
2. Bas van Boxtel	Derde honkman
3. Corné van Cromvoirt	Eerste honkman
4. Daan van Dommelen	Midvelder
5. Erik van Eersel	Linksvelder
6. Fred van Fijnaart	Catcher
7. Gerrit van Gemert	Tweede honkman
8. Hans van Haaren	Werper
9. Ian van Iersel	Rechtsvelder

Eerste inning

Van Asten krijgt drie slag, derde slag wordt geroepen door de scheidsrechter.

Van Boxtel gaat uit doordat de korte stop de geslagen bal goed stopt en aangooit naar het eerste honk.

Van Cromvoirt wordt uitgevangen door de rechtsvelder. Einde van de eerste slagbeurt, vul ook de totalen onder aan de kolom in.

Tweede inning

Van Dommelen slaat een grondbal over het gras in het rechtsveld, een honkslag. Hij haalt het eerste honk gemakkelijk.

Van Eersel slaat de bal richting derde honk, de derde honkman verwerkt de bal goed maar Van Eersel en Van Dommelen zijn snel. Van Eersel bereikt het eerste honk en Van Dommelen komt op het tweede honk.

Van Fijnaart slaat de bal in het linksveld en Van Eersel komt op het tweede honk. Omdat de bal doorrolt naar het verre veld denkt Van Eersel ook het derde honk te kunnen bereiken. Dankzij een snelle en goede aangooi van de linksvelder naar de derde honkman, kan laatstgenoemde Van Eersel uittikken voordat hij het honk aanraakt. Van Dommelen heeft gescoord.

Van Gemert krijgt drie slag na zijn swing op de derde slagbal.

Van Haaren geeft een honkslag, die via het gravel over het gras in het midveld uitkomt, waarop hij het tweede honk haalt en Van Fijnaart op het derde honk komt.

Van Iersel wordt op fout gebied uitgevangen door de catcher. Einde tweede slagbeurt.

Derde inning

Van Asten slaat de bal hoog in het linksveld waar de linksvelder jammerlijk de vangbal mist, Van Asten kan zelfs het tweede honk bereiken.

Van Boxtel slaat een honkslag hoog langs de lijn in het rechtsveld, hij komt op het eerste honk, Van Asten komt op het derde honk.

Van Cromvoirt krijgt een vrije loop omdat de catcher hem hindert (honkbal). Hierdoor kan Van Boxtel opschuiven naar het tweede honk.

Van Dommelen is aan slag met alle honken bezet. Zijn slag wordt eenvoudig gevangen door de korte stop, de scheidsrechter heeft 'binnenhoog' afgeroepen. De honklopers nemen geen risico en blijven op hun honken.

Van Eersel krijgt drie slag, afgeroepen door de scheidsrechter.

Van Fijnaart gaat als derde uit, doordat zijn geslagen bal door de tweede honkman goed naar het eerste honk wordt aangegooid. Einde derde slagbeurt.

Vierde inning

Van Gemert haalt het eerste honk, omdat de korte stop de geslagen bal onzuiver aangooit naar het eerste honk, waardoor de eerste honkman zijn honk moet loslaten.

Van Haaren slaat de bal over de grond recht naar het tweede honk, de tweede honkman pakt de bal, raakt zijn honk aan en gooit aan op het eerste honk, waar Van Haaren ook uitgaat, dubbelspel!

Van Ierse maakt een slagbeweging en krijgt drie slag. De catcher laat de derde slagbal schieten, hij herstelt zich echter en gooit de bal aan op het eerste honk, waar de slagman-honkloper uitgaat.

Einde van deze slagbeurt en deze oefenwedstrijd. De uitwerking van oefenwedstrijd 1 staat achter in dit boek.

De slagman bereikt het eerste honk - vervolg

We gaan weer verder met de scoretekens. Er zijn nog meer manieren om veilig het eerste honk te bereiken.

Base on balls (vier wijd)

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.

	BB4

BB wordt altijd genummerd per werper. In het voorbeeld is dit de vierde keer dat deze werper vier wijd gooit. Elke keer wanneer er een nieuwe werper in de wedstrijd komt, beginnen we opnieuw te nummeren.

16.8 VIER WIJD

16.8.1 De Official Scorer moet vier wijd noteren voor een slagman die het eerste honk wordt toegewezen wanneer hij tijdens zijn slagbeurt vier geworpen ballen buiten de slagzone ontvangt.

16.8.1.1 Wanneer de vierde worp buiten de slagzone (wijd) de slagman raakt, noteert de Official Scorer dit als 'geraakt werper'.

Intentional base on balls (opzettelijk vier wijd)

Dit is het recht van een slagman op het eerste honk, volgend op een signaal van de manager van de veldpartij (honkbal/softbal) of het defensieve team (softbal) naar de scheidsrechter dat men 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.

	IBB3

	2
	BB2
	IBB3

Ook opzettelijk vier wijd wordt genummerd; de nummering loopt door met de nummering van BB (vier wijd). Elke keer wanneer er een nieuwe werper in de wedstrijd komt, beginnen we opnieuw te nummeren.

16.8 VIER WIJD

16.8.1.3 De Official Scorer moet opzettelijk vier wijd noteren wanneer een slagman het eerste honk wordt toegewezen omdat de manager van het verdedigende team dit aan de plaatscheidsrechter aangeeft, vanwege zijn voornemen om niet naar de slagman te gooien om strategische redenen, of wanneer de werper geen poging doet om de laatste worp naar de slagman in de slagzone te gooien, maar opzettelijk buiten de zone gooit.

Hit by pitch (geraakt werper)

	HP

Wanneer een slagman wordt geraakt door een geworpen bal welke hij niet tracht te slaan, tenzij (a) de bal in het slaggebied is wanneer hij de slagman raakt of (b) de slagman geen poging doet om te voorkomen dat hij door de bal geraakt wordt (spelregel 10.2.11). De slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk. Het spel is dood en eventuele honklopers moeten terug naar het honk dat het laatst werd bezet voor de worp werd uitgevoerd, tenzij het eerste honk bezet is; in dat geval wordt door de honkloper(s) opgeschoven.

Overige scoretekens

Wild pitch (wilde worp)

	WP8
	BB4

Voor de werper wordt een wilde worp genoteerd, wanneer een reglementair geworpen bal zo hoog, zo laag of zo ver naast de thuisplaat gaat, dat de bal bij een normale poging niet door de catcher gestopt kan worden.

Bij het scoreteken WP schrijven we het nummer van de slagman die aan slag staat wanneer de wilde worp plaatsvindt.

Een wilde worp wordt alleen genoteerd als er gevolgen zijn; dat wil zeggen, als een of meer honklopers kan (kunnen) opschuiven.

WP3	2
	79
	wp3
	BB1

wp2	7 RC
	KS ₄
	WP

Wanneer meerdere honklopers tegelijkertijd opschuiven door dezelfde wilde worp, schrijven we de letters WP in hoofdletters bij de voorste honkloper en in kleine letters bij de andere honkloper(s). We tellen dit als één wilde worp.

UITZONDERING: Wanneer de derde slagbal heel wild wordt gegooid door de werper, kan het zijn dat de slagman ondanks drie slag toch het eerste honk bereikt. We noemen dit 'drie slag wilde worp'. We scoren zowel de drie slag als een wilde worp. In dit geval worden de hoofdletters voor de wilde worp bij de drie slag geschreven en schrijven we bij eventuele overige honklopers de wilde worp in kleine letters.

←	WP7
	BB3

WP7	WP7
	BB3

Wanneer een honkloper meer dan een honk kan bereiken vanwege een wilde worp, wordt met een pijltje aangegeven dat een extra honk is bereikt.

Wanneer een honkloper meer dan een honk verder kan komen door meer dan een wilde worp, schrijf dan WP voor elke wilde worp.

Passed ball (doorgeschoten bal)

Een doorgeschoten bal is een actie toe te rekenen aan een catcher waarbij één of meerdere honklopers op kunnen schuiven.

	PB2
	BB1

Bij het scoreteken PB schrijven we het nummer van de slagman die aan slag staat wanneer de wilde worp plaatsvindt. Verder is hetzelfde gebruik van hoofdletters en kleine letters van toepassing als uitgelegd bij de wilde worp.

PB3	2
	7 ^g
	pb3
	BB1

Ook een doorgeschoten bal wordt alleen genoteerd als er gevolgen zijn; dat wil zeggen, als een honkloper of meer honklopers kan (kunnen) opschuiven.

pb2	7 RC
	KS ⁴ PB

Het kan ook voorkomen dat de catcher 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'. We scoren zowel de drie slag als de doorgeschoten bal.

De scoretekens wilde worp en doorgeschoten bal worden aan de hand van de officiële scoreregels verder uitgelegd.

17.5 WILDE WORPEN EN DOORGESCHOTEN BALLEN

17.5.1 De Official Scorer zal voor de werper een wilde worp noteren wanneer:

17.5.1.1 Een reglementair geworpen bal zo hoog, zo laag, of zo ver van de plaat is dat de catcher deze niet kan vangen of stoppen met gewone inspanning, waardoor een honkloper of honklopers verder kunnen gaan.

17.5.1.2 Een reglementair geworpen bal de grond of de thuisplaat raakt voordat deze de catcher bereikt en niet gevangen kan worden door de catcher, waardoor een honkloper of honklopers kunnen opschuiven.

17.5.1.3 De derde slag een wilde worp is die niet kan worden gevangen door de catcher en de slagman-honkloper in staat stelt het eerste honk te bereiken. De Official Scorer noteert een drie slag en een wilde worp.

17.5.2 De Official Scorer zal een doorgeschoten bal voor de catcher noteren wanneer:

17.5.2.1 Hij er niet in slaagt een reglementair geworpen bal te vangen of onder controle te krijgen die met normale inspanning gevangen of gecontroleerd had kunnen worden, waardoor een of meer honklopers kunnen opschuiven.

17.5.2.2 De derde slag een worp is die niet onder controle gehouden kan worden door de catcher die deze met gewone inspanning had kunnen vasthouden en de slagman-honkloper in staat stelt het eerste honk te bereiken. De Official Scorer noteert een drie slag en een doorgeschoten bal.

17.5.3 De Official Scorer zal geen wilde worp of doorgeschoten bal noteren als het verdedigende team een uit maakt voordat een honkloper kan opschuiven.

Voorbeeld: Met een honkloper op het eerste honk raakt een worp de grond en de catcher kan deze niet vangen, maar de catcher slaagt erin de bal onder controle te krijgen en op tijd naar het tweede honk te gooien om de honkloper uit te gooien. In dit geval zal de Official Scorer geen wilde worp voor de werper noteren.

Met een honkloper op het eerste honk slaagt de catcher er niet in een worp te vangen die volgens de Official Scorer wel gevangen had kunnen worden. De catcher slaagt erin de bal weer onder controle te krijgen en gooit op tijd naar het tweede honk om de honkloper uit te maken. De Official Scorer zal de catcher niet belasten met een doorgeschoten bal.

In beide voorbeelden noteert de Official Scorer het verder gaan van een andere honkloper als velderskeus.

Balk / Illegal Pitch (schijn)

BK3	2	IP3	2
	<i>t</i> 9		<i>t</i> 9
	bk3		ip3
	BB1		BB1

Schijn is een onreglementaire handeling van de werper terwijl er een honkloper of honklopers op de honken is (zijn), waardoor alle honklopers het recht krijgen een honk verder te gaan. Hiervoor worden bij honk- en softbal verschillende termen gebruikt, te weten Balk (afgekort BK) bij honkbal en Illegal Pitch (afgekort IP) bij softbal.

Qua schrijfwijze gaan we hier net zo mee om als bij wilde worp en doorgeschoten bal. Schijn of Illegal Pitch wordt alleen gescoord als het door de scheidsrechter wordt afgeroepen.

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 gooit om te proberen een voorgaande honkloper uit te maken.

We maken bij het noteren van een velderskeus een onderverdeling in vier soorten:

- *Occupied* 'O' (bezet)
- *Fielder's choice* 'FC' (velderskeus)
- *Throw* 'T' (aangooi)
- *Defensive indifference* 'O/' (onverschilligheid)

We laten deze termen expres in het Engels staan, om de combinatie met het scoreteken duidelijker te maken. Maar wat is nu het verschil?

Occupied (bezet)

We gebruiken dit scoreteken voor de slagman-honkloper om aan te geven dat de slagman-honkloper het eerste honk heeft kunnen bereiken als gevolg van de keuze van de veldspeler om een voorgaande honkloper uit te maken. Een essentiële voorwaarde is dat, tijdens de actie, de voorgaande honkloper is uitgemaakt of safe is als gevolg van een fout.

Deze vorm van velderskeus komt dus altijd in combinatie met een uitgemaakt of een veldfout, waarbij zonder de fout de honkloper uit geweest zou zijn.

We schrijven een O, gevolgd door de veldpositie van de veldspeler die de actie begint.

De honkloper van het eerste naar het tweede honk wordt uitgemaakt door de aangooi van de korte stop naar het tweede honk. Voor de slagman scoren we velderskeus.

De honkloper naar het tweede honk is safe is door een foute aangooi van de korte stop. Zonder fout zou de honkloper uit zijn geweest en was het vorige voorbeeld van toepassing geweest.

Wanneer er meerdere honklopers zijn en de honkloper naar het tweede honk wordt uitgemaakt, waarbij we voor de slagman velderskeus '*Occupied*' scoren, wordt voor de looper die het derde honk (of de thuisplaat) kan bereiken het nummer van de slagman geschreven.

64	
	BB1
	O6

	E6T
	BB1
	O6

3	7/8
46	
	BB1
	O4

65	$\overline{7}$ ₈
	O6
	BB1
	O6

We kunnen niet alleen 'Occupied' schrijven bij een slagman-honkloper, maar ook bij het opschuiven door honklopers. Wanneer in een situatie met meerdere honklopers de voorste honkloper wordt uitgemaakt terwijl de andere honkloper ook uitgemaakt had kunnen worden als de actie op deze honkloper had plaatsgevonden, schrijven we 'Occupied' zowel bij de slagman-honkloper als bij de honkloper.

Fielder's choice (velderskeus)

We gebruiken dit scoreteken voor de slagman-honkloper op het eerste honk wanneer de veldpartij probeert een voorgaande honkloper uit te maken, wat ondanks foutloos spel, niet lukt. Deze vorm van velderskeus komt dus nooit in combinatie met een uitgemaakt of een veldfout, waarbij zonder fout de honkloper uit zou zijn geweest.

We schrijven FC, gevolgd door de veldpositie van de veldspeler die de actie begint en het honk waar de actie plaatsvindt.

	2
	BB1
	FC 54

In dit voorbeeld heeft de derde honkman de bal naar het tweede honk gespeeld in een poging de honkloper naar dat honk uit te maken. Dit is niet gelukt, maar er is geen fout gemaakt. We scoren voor de slagman-honkloper FC 54, waarbij de 5 staat voor de derde honkman die de actie is begonnen en de 4 voor het tweede honk waar de actie heeft plaatsgevonden.

De scorer dient er zeker van te zijn dat de slagman-honkloper had kunnen worden uitgemaakt wanneer de veldspeler niet had geprobeerd een voorgaande honkloper uit te maken, maar rechtstreeks naar het eerste honk had gegooid. Als dit niet het geval is, scoor dan voor de slagman een honkslag.

Throw (aangooi)

We gebruiken dit scoreteken voor een honkloper (inclusief de slagman-honkloper) die een of meer honken extra kan bereiken wanneer na het verwerken van een honkslag de veldpartij probeert een voorgaande honkloper uit te maken door een aangooi naar het honk waarnaar die voorgaande honkloper onderweg is.

We schrijven T, gevolgd door de veldpositie van de veldspeler die de actie begint en het honk waar hij naartoe gooit.

2	
	\overline{T} _{RS}
	T75
	\overline{T} ₇

In dit voorbeeld slaat de slagman de bal naar het linksveld voor een honkslag. De honkloper van het eerste honk kan hierop het derde honk bereiken. De linksvelder gooit naar het derde honk in een poging de honkloper daar uit te maken. De slagman-honkloper profiteert van deze aangooi en kan het tweede honk bereiken. Hij doet dit op de aangooi (de 'throw') van de linksvelder (7) naar het derde honk (5).

Defensive indifference (onverschilligheid)

Wanneer een honkloper slechts opschuift omdat de tegenpartij geen poging wil doen hem uit te maken.

We schrijven O/ gevolgd door de veldpositie van de veldspeler die geen actie onderneemt, dan wel een andere keus moet maken.

2	
	BB1
	O/2 ³
	↑RS

³	2
CS 25	BB1
	O/2 ³
	↑MI

In het voorbeeld is sprake van een een-drie situatie (eerste en derde honk bezet). Bij honkbal wordt dan meestal een gestolen honk gescoord, terwijl bij softbal ook vaak een velderskeus O/ wordt genoteerd. Dit heeft te maken met het moment waarop een honkloper het honk mag verlaten om naar het volgende honk te gaan.

Een andere situatie waarin we O/ gebruiken is wanneer meerdere honklopers (min of meer) tegelijkertijd een poging doen het volgende honk te stelen en een van hen wordt uitgemaakt (of het honk bereikt door een fout) terwijl de ander het volgende honk bereikt. Deze laatste bereikt het honk dan met O/. Er moet een keus worden gemaakt aangezien niet beide honklopers kunnen worden uitgemaakt.

Om aan te geven dat deze twee acties tegelijkertijd zijn gebeurd en dit niet twee losse acties waren, gebruiken we tussen deze notaties een dubbelzijdige pijl.

Let op dat in beide gevallen wordt aangegeven welke slagman aan slag stond toen de actie plaatsvond.

≠ ₉	
³	
O/2	
³	SB3
O/2	BB1
KS 23	1

Zoals we hebben gezien in scoreregel 17.5.3 wordt geen doorgeschoten bal geschreven wanneer een uit wordt gemaakt voordat alle honklopers een honk zijn opgeschoven. We noteren de uitgemaakt en voor de overige honkloper(s) wordt O/ gescoord,

Als voorbeeld: met honklopers op het tweede en derde honk laat de catcher de derde slagbal vallen. Hij slaagt erin deze alsnog te pakken en kan met zijn aangooi de slagman-honkloper uitgooien, maar de andere honklopers zijn al opgeschoven. Volgens regel 17.5.3 wordt dit gescoord als een velderskeus. In dit geval scoren we 'Defensive indifference' en geen 'Occupied' omdat de slagman wordt uitgemaakt. Let ook op de dubbelzijdige pijlen.

Acties die tegelijkertijd plaatsvinden

Wanneer twee acties tegelijkertijd plaatsvinden of twee honklopers tegelijkertijd kunnen opschuiven, is het belangrijk te weten dat dit op hetzelfde moment gebeurt. Bij wilde worpen, doorgeschoten ballen, schijn en illegal pitch hebben we gezien dat daarvoor hoofdletters en kleine letters worden gebruikt. Daar is dan ook geen verbindingspijl nodig. Maar als bijvoorbeeld een drie slag en een wilde worp tegelijkertijd plaatsvinden, willen we dat weten. In dat geval gebruiken we een pijl met punten naar beide zijden.

	WP2
	BB1
KS	1

	SB2		
	BB1	SB3	2
		7	9
		SB3	
		BB1	

Andere voorbeelden zijn wanneer tijdens de slagbeurt van een slagman die uit gaat met drie slag een honkloper het volgende honk steelt, of wanneer twee honklopers tegelijkertijd een volgend honk stelen.

Gestolen honken en uit bij stelen

Voordat we naar de scoreregels gaan kijken eerst even wat uitleg over de scoretekens. We beginnen met het principe van stelen: 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.

Stolen base (gestolen honk)

	SB3
	BB1

Bij het scoreteken SB schrijven we het nummer van de slagman die aan slag staat als de honkloper het volgende honk steelt. In dit voorbeeld staat de derde slagman uit de slagvolgorde aan slag als het tweede honk wordt gestolen.

Caught stealing (uit bij stelen)

	CS ³ 24
	BB1

Bij het scoreteken CS schrijven we het nummer van de slagman die aan slag staat als de honkloper het volgende honk steelt en daarbij uitgaat, of zou zijn uitgegaan als er geen fout was gemaakt. In dit voorbeeld gaat de honkloper die het tweede honk probeert te stelen uit door de aangooi van de catcher naar de tweede honkman, terwijl de derde slagman uit de slagvolgorde aan slag staat.

	CS ³ 2E4
	BB1

Wanneer in een dergelijke poging een fout wordt gemaakt die ervoor zorgt dat de honkloper 'in' is, wordt ook CS geschreven. Zonder de fout zou het bovenstaande voorbeeld van toepassing zijn. En we willen het altijd weten als er een steelpoging gedaan is.

Het onderwerp 'gestolen honken' zal nu verder worden toegelicht. Hiervoor halen wij de officiële scoreregels erbij (voor de scorevoorbeelden vinden ze allemaal plaats terwijl de derde slagman uit de slagvolgorde aan slag staat). Onder de scoreregels staan nog extra voorbeelden.

16.7 GESTOLEN HONKEN EN UIT BIJ STELEN

16.7.1 Een gestolen honk wordt genoteerd voor een honkloper wanneer hij een volgend honk bereikt zonder hulp van een honkslag, een uit, een fout, een gedwongen loop, een velderskeus, een wilde worp, een doorgeschoten bal, schijn of onreglementaire worp.

De Official Scorer zal een gestolen honk noteren wanneer:

16.7.1.1 HONKBAL: Een honkloper naar het volgende honk gaat voordat de werper de bal heeft geworpen.

SOFTBAL: Een honkloper naar het volgende honk gaat wanneer een reglementair geworpen bal de hand van de werper verlaat.

16.7.1.2 HONKBAL: Een honkloper naar het volgende honk gaat voordat de werper de bal werpt en de worp resulteert in wat gewoonlijk wordt genoteerd als een wilde worp of een doorgeschoten bal.

SOFTBAL: Een honkloper naar het volgende honk gaat wanneer een reglementair geworpen bal de hand van de werper verlaat en de worp resulteert in wat gewoonlijk wordt genoteerd als een wilde worp of een doorgeschoten bal.

HONKBAL en SOFTBAL: De Official Scorer zal voor de honkloper een gestolen honk noteren en zal de fout negeren, tenzij de honkloper die steelt een extra honk bereikt, of een andere honkloper ook een extra honk bereikt. In dat geval zal de Official Scorer, naast het gestolen honk, ook een wilde worp of een doorgeschoten bal noteren.

SB3	≠LL
	●
PB3	
	pb3
	BB1

SB3	≠LL
	●
e2T	
	³
	O/2
	BB1

SB3	≠LL
	SB3
	BB1

16.7.1.3 Een honkloper probeert een honk te stelen en de catcher gooit onzuiver aan om het gestolen honk te voorkomen. De Official Scorer zal geen fout noteren, tenzij die onzuivere aangooi de honkloper die steelt in staat stelt om een extra honk te bereiken of een andere honkloper te laten opschuiven. In deze situatie zal de Official Scorer, naast het gestolen honk, ook een fout noteren voor de catcher.

16.7.1.4 Een honkloper die probeert een honk te stelen van het honk wordt gegooid en vermijdt dat hij uit gaat in een insluitactie en doorgaat naar het volgende honk zonder hulp van een fout.

Het van het honk gooien kan bij honkbal door een werper of een catcher, bij softbal alleen door een catcher.

Als een andere honkloper in deze actie ook een volgend honk bereikt, wordt voor beide honklopers een gestolen honk genoteerd.

Als een honkloper een volgend honk bereikt terwijl een andere honkloper die probeert een honk te stelen, niet wordt uitgegooid in een insluitactie en veilig terugkeert naar het honk dat hij oorspronkelijk bezette zonder hulp van een fout, zal de Official Scorer een gestolen honk noteren voor de honkloper die een honk verder is gekomen.

In het voorbeeld van 16.7.1.4 zijn twee honklopers tegelijkertijd door een gestolen honk verder gekomen, een zgn. 'double steal'. In dat geval schrijven we bij beide lopers SB en schrijven we een dubbelzijdige pijl. Daardoor weten we ook achteraf dat het stelen tegelijkertijd heeft plaatsgevonden.

³ CS 25	≠ LL
	³ O/2
	BB1

³ CS 25	≠ LL

2	
	BB1
	³ O/2
	† RS

16.7.2 De Official Scorer zal geen gestolen honk noteren wanneer:

- 16.7.2.1** Een poging wordt gedaan tot dubbel of driedubbel stelen en er wordt een honkloper uitgemaakt voordat hij het honk bereikt dat hij probeerde te stelen. Geen enkele andere honkloper krijgt een gestolen honk op zijn naam.
- 16.7.2.2** Een honkloper wordt uitgemaakt nadat hij een honk is voorbijgeleden, terwijl hij probeert terug te keren naar dat honk of naar het volgende honk te gaan.
- 16.7.2.3** Een honkloper opschuift vanwege de onverschilligheid van het verdedigende team om een dergelijk opschuiven te voorkomen; dit wordt gescoord als velderskeus. De Official Scorer houdt bij zijn beoordeling over mogelijke onverschilligheid van het verdedigende team rekening met de volgende omstandigheden:
- De inning en de stand van de wedstrijd.
 - Wat de veldspelers eerder hebben gedaan om de honkloper dicht bij het honk te houden waarop hij staat.
 - **alleen HONKBAL:** Of de werper pogingen heeft gedaan om naar het honk te draaien dat bezet was door de honkloper.
 - Of de veldspeler die normaal gesproken bij het honk staat waarnaar de honkloper een beweging heeft gemaakt, rekening houdt met een actie op dat honk.
 - Of het verdedigende team een strategische reden heeft om het opschuiven van de honkloper niet te belemmeren.
 - Of het verdedigende team op ontoelaatbare wijze probeert de honkloper het gestolen honk te ontzeggen.

16.7.2.4 Om het bovenstaande te verduidelijken worden de volgende voorbeelden gegeven:

Voorbeeld: In de eerste helft van de zevende inning, met het thuissteam dat 9 punten voor staat, bereikt de slagman van het bezoekende team het eerste honk. De honkloper probeert het tweede honk te stelen en de catcher gooit na het ontvangen van de worp niet naar het tweede honk noch doen de spelers die het tweede honk verdedigen een poging het tweede honk te dekken. De Official Scorer kan oordelen dat het verdedigende team onverschillig handelt.

Met honklopers op het eerste en het derde honk zou de Official Scorer normaal gesproken een gestolen honk toekennen wanneer de honkloper van het eerste honk naar het tweede honk gaat, als naar zijn oordeel geen poging wordt gedaan om de loper op het tweede honk uit te maken om te voorkomen dat de honkloper van het derde honk gaat scoren op een actie naar het tweede honk.

De Official Scorer kan concluderen dat het verdedigende team onrechtmatig probeert te voorkomen dat een honkloper een gestolen honk krijgt als het verdedigende team er niet in slaagt de vooruitgang van een honkloper te verdedigen wanneer er sprake is van het evenaren of verbeteren van een reeks of het leiding nemen in de statistieken.

SOFTBAL: De Official Scorer mag ook een gestolen honk noteren wanneer, met een honkloper op het derde honk, de slagman-honkloper na het aanraken van het eerste honk succesvol naar het tweede honk opschuift wanneer er geen aangooi wordt gedaan, zelfs wanneer het opschuiven onmiddellijk na vier wijd plaatsvindt, tenzij er sprake is van defensieve onverschilligheid.

16.7.3 Een 'uitgemaakt bij stelen' is een statistiek die wordt vastgelegd voor een honkloper die uit is gegaan of uit zou zijn gegaan als er geen fout was gemaakt toen deze honkloper probeerde een honk te stelen. Een 'uitgemaakt bij stelen' moet worden toegekend aan de catcher of werper die bijdraagt aan het uitmaken van een honkloper, of die uit zou zijn geweest, als er geen fout was gemaakt bij een poging om een honk te stelen.

16.7.4 De Official Scorer moet ook noteren dat een honkloper is uitgemaakt bij stelen wanneer:

16.7.4.1 Hij verrast wordt door een aangooi terwijl hij niet op het honk is en probeert naar het volgende honk te gaan. Elke beweging of schijnbeweging die de honkloper maakt in de richting van het volgende honk wordt beschouwd als een poging een honk verder te komen.

16.7.4.2 Hij over het honk glijdt wanneer hij een sliding maakt in zijn poging het honk te stelen en wordt uitgetikt.

16.7.4.3 Een honkloper die een honk probeert te stelen het honk bereikt omdat een aangooi wordt gemist. In dat geval wordt een hulp verleend gegeven aan de speler die de aangooi deed, een fout aan de veldspeler die de aangooi miste of niet heeft gevangen en een uitgemaakt bij stelen aan de honkloper.

16.7.5 De Official Scorer mag geen uitgemaakt bij stelen noteren wanneer:

16.7.5.1 Als gevolg van een mogelijke wilde worp of doorgeschoten bal een honkloper wordt uitgemaakt bij een poging een honk verder te komen. In dit geval zou voor de honkloper geen gestolen honk worden genoteerd wanneer hij het honk veilig had bereikt.

16.7.5.2 Een honkloper een extra honk krijgt toegewezen vanwege obstructie of wanneer een honkloper wordt uitgegeven vanwege hinderen door de slagman.

Omdat het onderwerp 'gestolen honken' soms moeilijkheden oplevert, worden nog meer voorbeelden gegeven.

	SB2
	†LS

Honkloper op het eerste honk door honkslag probeert het volgende honk te stelen; de aangooi van de catcher komt iets te laat bij de tweede honkman. Voor de honkloper wordt een gestolen honk genoteerd.

	SB2
	†LS

Honkloper op het eerste honk door honkslag probeert het tweede honk te stelen; de catcher gooit onzuiver aan naar de tweede honkman, waardoor deze de honkloper niet kan uittikken. De honkloper krijgt een gestolen honk. Geen fout voor de catcher noteren.

e2T	SB2
	†LS

Honkloper op het eerste honk door honkslag probeert het tweede honk te stelen; de catcher gooit zeer onzuiver aan waardoor de honkloper zelfs op het derde honk belandt. Voor de honkloper wordt een gestolen honk genoteerd in het tweede honk-vierkant en e2T in het derde honkvierkant. Dat dit bij elkaar hoort geven we aan met een verbindingsstreepje. Let erop dat deze fout met een kleine 'e' wordt geschreven omdat het hier het bereiken van een extra honk betreft.

	SB2
	†LS

Honkloper op eerste honk door honkslag steelt zeer vroeg, de catcher ziet dat hij geen kans meer heeft hem uit te maken en gooit niet aan. Voor de honkloper wordt een gestolen honk genoteerd.

	PO SB2
	†LS

Met een honkloper op het eerste honk doet de werper een pickoff poging, waarop de honkloper reageert door naar het tweede honk te rennen. Hij kan dit veilig bereiken. Voor de honkloper wordt een gestolen honk genoteerd, maar om te weten dat dit na een pickoff poging was, worden ook de letters PO (Pick-Off) erbij geschreven.

≠ ₉	
●	SB2
	BB1

Met honklopers op het eerste en het derde honk gooit de catcher naar het eerste honk in een poging the honkloper van het honk te gooien door een pick-off. De honkloper is echter op tijd terug op het honk. De honkloper van drie profiteert van deze aangooi en bereikt de thuisplaat. Scoor voor deze honkloper een gestolen honk.

CS ³ 136	
	†LS

Met een honkloper op het eerste honk doet de werper een pick-off poging, waarop de honkloper reageert door naar het tweede honk te rennen. De eerste honkman die de aangooi van de werper vangt, gooit direct naar het tweede honk, waar de korte stop de aanstormende honkloper kan uittikken.

SB3	≠ _{LL}
	SB3
	BB1

Honkloper op het tweede honk door tweehonkslag en een honkloper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaan beide honklopers stelen, wat lukt ondanks pogingen van de veldpartij dit tegen te gaan. Beide honklopers zijn safe en er wordt voor hen allebei een gestolen honk gescoord. Verbind beide notaties door een pijl met elkaar.

In het geval van gelijktijdig stelen ('double steal') geldt dat ofwel voor beide honklopers een gestolen honk wordt genoteerd, ofwel voor geen van tweeën (zie het volgende voorbeeld).

≠ ₉	
CS ³ 262	
	O/2
	BB1

Honkloper op het derde honk door driehonkslag en een honkloper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaat de honkloper van het eerste honk naar het tweede honk, de catcher gooit naar de korte stop die de honkloper van het eerste honk laat gaan en direct teruggooit naar de catcher die de honkloper van het derde honk uittikt die de thuisplaat wil stelen. Voor de honkloper van het derde honk wordt genoteerd uitgemaakt door 262 met toevoeging CS en voor de honkloper van het eerste honk velderskeus (O/), beide tijdens de slagbeurt van slagman 3. Verbind beide notaties met een dubbelzijdige pijl.

≠ ₉	
	³ O/2
	BB1

Honkloper op het derde honk door driehonkslag en een honkloper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaat de honkloper van het eerste honk naar het tweede honk, de catcher gooit niet aan. Hij vindt dit te gevaarlijk met de honkloper op het derde honk. De officiële scorer beoordeelt de situatie als dat er geen strategisch motief is om niet te gooien. Scoor 'defensive indifference' en gebruik dus O/.

Honkloper op het derde honk door driehonkslag en een honkloper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaan beide honklopers stelen, de catcher gooit naar de korte stop die de looper van het eerste honk uittikt, de honkloper van het derde honk komt over de thuisplaat.

≠ ₉	
³	●
O/2	
	³ CS 26
	BB1

De honkloper die de thuisplaat passeert scoort een punt als er voor de spelsituatie nog geen twee uit zijn. Als er voor aanvang van de spelsituatie wel twee uit zijn, telt het punt alleen als de honkloper van het derde honk eerder de thuisplaat passeert dan de honkloper van het eerste honk wordt uitgetikt. In ons voorbeeld wordt gesteld dat het punt telt. Als het punt niet telt, wordt er bij de honkloper van het derde honk niets geschreven. Vraag in zo'n situatie steeds aan de scheidsrechter of het punt telt; dit kan moeilijkheden na de wedstrijd voorkomen!

Opofferingslagen

16.5 OPOFFERINGSSLAGEN EN OPOFFERINGSSTOOTSLAGEN

De Official Scorer kan, volgens wat wordt aangegeven in de officiële scoreregels, voor de slagman twee soorten opofferingslagen noteren, namelijk door een stootslag of een hoge bal in het buitenveld. Er mag geen slagbeurt worden toegekend aan de slagman voor een van deze spelsituaties.

Sacrifice hit (opofferingsstootslag), ook bekend als sacrifice bunt.

Om te beginnen de definitie van een stootslag: een geslagen bal waarnaar niet wordt gezwaaid, maar welke met het knuppel tegengehouden en zachtjes het veld ingeduwd wordt.

We gebruiken het symbool SH dat wordt gevolgd door de veldposities die aan deze actie hebben deelgenomen.

In een stootslag situatie komt het heel erg vaak voor dat de eerste honkman het veld in rent om de bal te spelen. Op dat moment nemen werper of tweede honkman het eerste honk over. Dit is belangrijk om vast te stellen zodat we de actie noteren zoals deze heeft plaatsgevonden en de juiste veldspelers een hulp verleend of het uitgemaakt kunnen toekennen.

Wat staat er in de scoreregels over opofferingsstootslagen?

	2		2
	BB1		BB1
	SH 13		
			SH E1T

16.5.1 OPOFFERINGSSTOOTSLAG

De Official Scorer zal voor de slagman een opofferingsstootslag noteren wanneer, met minder dan twee uit, de slagman een of meer honklopers kan laten opschuiven met een stootslag en zelf wordt uitgemaakt op het eerste honk, of uit zou zijn gegaan als er geen veldfout gemaakt was.

In beide voorbeelden vindt er na de stootslag een actie plaats tussen werper en eerste honkman. Rechts is er helaas een aangoofout gemaakt, waardoor de slagman-honkloper toch het eerste honk kan bereiken. Zonder de fout zou de slagman-honkloper uit zijn geweest en hadden we gescoord wat links is genoteerd.

	2
	BB1
	FC 14B

Indien naar het oordeel van de Official Scorer de slagman de bal uitsluitend raakte met de bedoeling een honkslag te slaan en niet zijn eigen kans om het eerste honk te bereiken op te offeren met als doel een honkloper of honklopers vooruit te helpen, zal hij voor de slagman een keer slagbeurt noteren.

Om vast te stellen dat het een opofferingsstootslag was, moet de Official Scorer, naast wat wordt aangegeven in de officiële scoreregels, alle omstandigheden overwegen die zich voordeden tijdens de slagbeurt, zoals de inning, het aantal uit en de stand van de teams.

	2
	BB1
	SH FC54

Een opofferingsstootslag wordt voor de slagman genoteerd wanneer, met minder dan twee uit, een veldspeler een stootslag verwerkt en er niet in slaagt om een voorgaande honkloper die één honk vooruitgaat, uit te maken. Als naar het oordeel van de Official Scorer een normale inspanning niet voldoende zou zijn geweest om de slagman of een honkloper uit te maken, zal hij een honkslag noteren en niet een opofferingsstootslag.

De Official Scorer geeft de slagman het voordeel van de twijfel bij het beoordelen of de slagman zijn slagbeurt opofferde met de bedoeling om een honkloper of honklopers vooruit te helpen.

	14
	BB1
	O1B

Wanneer de honkloper uit is, of uit zou zijn gegaan vanwege een veldfout, terwijl hij probeert een honk verder te komen op een stootslag, wordt geen opofferingsstootslag genoteerd en noteert de Official Scorer voor de slagman een slagbeurt.

Naast dat een slagman zich kan opofferen met een stootslag, is dit ook mogelijk door een bal ver in het buitenveld te slaan, waarbij de bal gevangen wordt en een honkloper kan scoren. We noemen dit een *Sacrifice fly* (opofferingslag in het buitenveld).

We gebruiken het symbool SF dat wordt gevolgd door de veldpositie van degene die de vangbal heeft gemaakt.

Voor uitleg van de opofferingslagen halen wij uit de officiële scoreregels:

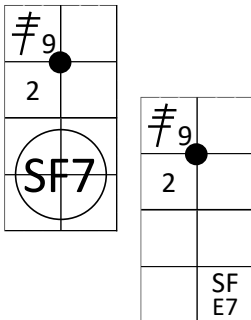
16.5.2 OPOFFERINGSSLAG

De Official Scorer zal een opofferingslag noteren wanneer er minder dan twee uit zijn en de slagman een hoge bal of een line-drive slaat die wordt verwerkt door een buitenvelder of een binnenvelder in het buitenveld of een binnenvelder die in de richting van dat gebied rent, ongeacht of ze zich op goed of fout gebied bevinden, en:

16.5.2.1 De bal wordt gevangen en een honkloper scoort.

16.5.2.2 De bal wordt gemist en een honkloper scoort, en naar het oordeel van de Official Scorer had de honkloper kunnen scoren als de bal was gevangen.

De Official Scorer zal een opofferingslag noteren, zelfs als een andere honkloper wordt uitgemaakt in een gedwongen loop nadat de slagman honkloper is geworden.



Waarom kennen wij bij het scoren deze opofferingsstootslagen en opofferingslagen in het buitenveld?

Dit houdt verband met het zogenaamde slaggemiddelde dat van elke speler is te berekenen. Dit slaggemiddelde geeft aan hoe goed een slagman kan slaan.

De opofferingsstootslagen en de opofferingslagen in het buitenveld tellen bij die berekening niet mee als slagbeurt en beïnvloeden het slaggemiddelde dus niet nadelig. Over het slaggemiddelde wordt later nog uitvoerig gesproken.

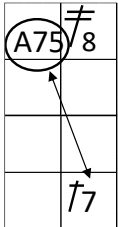
Appeal (appèl)

Appelleren is de handeling van een speler van de veldpartij die beweert dat de slagpartij de regels overtreden heeft. Een scorer mag hier niet ingrijpen. Voorbeelden hiervan zijn:

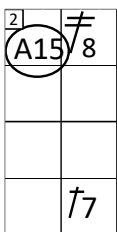
- wanneer de verkeerde slagman aan slag gaat (zie aparte paragraaf);
- nadat een hoge bal gevangen is de honkloper verzuimt het bij het begin van de spelsituatie door hem bezette honk opnieuw aan te raken voordat hij of dat honk worden getikt;
- wanneer de bal in spel is, terwijl de honkloper opschuift of terugkeert naar een honk, niet ieder honk in de juiste volgorde aanraakt voordat hij of het gemiste honk worden getikt;

- wanneer de honkloper over het eerste honk heenloopt of glijdt en niet onmiddellijk naar dat honk terugkeert en hij of het honk wordt getikt voordat de honkloper is teruggekeerd naar het honk
- wanneer de honkloper de thuisplaat niet aanraakt en geen poging doet om naar de thuisplaat terug te keren en de thuisplaat wordt getikt

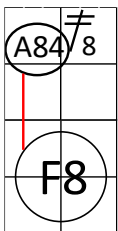
We geven een aantal voorbeelden.



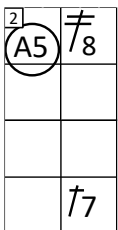
Met een honkloper op het tweede honk, slaat de volgende slagman een honkslag in het linksveld. De honkloper scoort, maar vergeet het derde honk aan te raken. De linksvelder pakt de bal op en gooit deze naar de derde honkman. Deze raakt het honk aan en appelleert bij de scheidsrechter. De honkloper wordt uitgegeven. De aangooi van de linksvelder wordt in deze actie ook verwerkt.



Met een honkloper op het tweede honk, slaat de volgende slagman een honkslag in het linksveld. De honkloper scoort, maar vergeet het derde honk aan te raken. Na deze actie heeft de werper de bal voor de volgende worp. In plaats van werpen naar de slagman stapt hij van de werpplaat en gooit de bal naar de derde honkman. Deze raakt zijn honk aan en appelleert. De honkloper wordt uitgegeven.

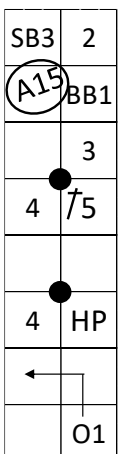


Met een loper op het tweede honk, slaat de volgende slagman een vangbal diep in het midveld. De honkloper scoort, maar gaat te vroeg weg van het tweede honk. De midvelder gooit de bal na de vang naar de tweede honkman. Deze raakt het honk aan en appelleert bij de scheidsrechter. De honkloper wordt uitgegeven. De aangooi van de midvelder wordt in deze actie ook verwerkt. Aangezien er twee uit zijn gemaakt in een ononderbroken actie, is dit een dubbelspel.



Bij softbal is het ook mogelijk dat de coach of manager appelleert. In deze situatie kan er geen sprake zijn van een hulp verleend. Een voorbeeld: met een honkloper op het tweede honk scoort deze honkloper na de honkslag van de volgende slagman. De coach of manager appelleert dat vergeten is het derde honk aan te raken. In dat geval schrijven we alleen het appeal met de veldpositie waar wordt geappelleerd.

Hou er rekening mee dat een appeal van invloed kan zijn op de te scoren actie bij de slagman. We hebben in scoreregel 16.2.2.2 gelezen dat “nadat de slagman de bal heeft geslagen, een honkloper die moet opschuiven omdat de slagman een honkloper wordt, verzuimt het eerstvolgende honk aan te raken en na appèl wordt uitgegeven” er geen honkslag mag worden genoteerd.



Met nul uit en alle honken bezet slaat de slagman een driehonkslag in het rechtsveld. De veldpartij appelleert dat de honkloper die vanaf het derde honk naar thuis is gegaan over de thuisplaat is gerend en deze niet heeft aangeraakt. Het appeal wordt toegekend met als resultaat dat de loper van drie naar thuis uit is en niet scoort. We noteren voor de slagman een slagbeurt, maar geen honkslag.

Wanneer er al twee uit waren geweest en de bovenstaande actie had plaatsgevonden, hadden de beide andere honklopers ook niet gescoord. Dan moeten we ze alleen opschuiven naar een volgend honk, omdat er anders, vanwege gedwongen loop, meerdere honklopers op hetzelfde honk zouden staan. In dat geval wordt voor de slagman-honkloper O1 gescoord op het eerste honk en verder niets.

Verandering van werper en van slagman / 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. 1/6 (in de eerste helft van de zesde inning).

Pos		Bal op het dak	Lid Nr.	#	
2	5	VAN ASTEN Albert 1/6		3	1
5	2	VAN BOXTEL Bas 1/6		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.



5		VAN BOXTEL Bas		28	2	78	LG	SF9
PH	5	BOMMEL Berend 1/3 2/3		15				

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.

F7			
			BB3

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

	SB3		SB3
	BB5		BB5
	BB1		BB1

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 loper 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			SB5
PR		DONGEN Dirk 1/2		13	4		7 8

7		VAN EERSEL Erik		14		WP7	7 RC
PR		ELST Edwin 1/2		7	6		

3		VAN FIJNAART Fred		12		7 9	
PR		FELLENOORD Freek 1/2		8	8		

Wanneer een pinch runner in de wedstrijd blijft en een veldpositie krijgt, wordt niet opnieuw een wisselstreep geschreven, dat zou dubbelop zijn.

Uit de officiële spelregels Honkbal over wissels halen wij het volgende:

7.6.3 Iedere speler anders dan de werper of aangewezen slagman mag te allen tijde als het spel dood is, worden vervangen. De invallende speler moet slaan op de plaats van de speler die hij vervangt in de slagvolgorde van zijn team.

7.6.5 Op het moment dat twee of meer invallers van de veldpartij op hetzelfde moment deel gaan nemen aan de wedstrijd, zal de manager, om verwarring te voorkomen, direct de plaatscheidsrechter informeren over de positie van deze spelers in de slagvolgorde. Als deze informatie niet onmiddellijk aan de plaatscheidsrechter wordt gegeven, dan bepaalt de plaatscheidsrechter de positie van deze invallers in de slagvolgorde.

7.6.10 Een speler die is vervangen, kan in die wedstrijd niet opnieuw aan het spel deelnemen.

Veranderingen in veldpositie zullen hierna nog enkele keren worden toegepast in voorbeelden en oefenwedstrijden.

Oefening 2

Tijd om weer eens te oefenen met de scoretekens.

De slagvolgorde in deze honkbalwedstrijd is:

1. Albert van Asten	Rechtsvelder
2. Bas van Boxtel	Derde honkman
3. Corné van Cromvoirt	Korte stop
4. Daan van Dommelen	Linksvelder
5. Erik van Eersel	Eerste honkman
6. Fred van Fijnaart	Midvelder
7. Gerrit van Gemert	Tweede honkman
8. Hans van Haaren	Catcher
9. Ian van Iersel	Werper

Eerste inning

Van Asten plaatst een stootslag richting derde honk waarop hij door zijn snelheid en het verrassingseffect het eerste honk haalt!

Van Boxtel laat de eerste worp gaan omdat van Asten het tweede honk gaat stelen. De catcher gooit zeer onzuiver aan, waarop van Asten zelfs door kan naar het derde honk. De slagman krijgt even later drie slag na zijn slagbeweging op de derde slagbal.

Van Cromvoirt wordt geraakt door een geworpen bal.

Van Dommelen komt aan slag en laat de eerste worp gaan omdat van Cromvoirt heel vroeg weg is en naar het tweede honk sprint. In verband met de honkloper op het derde honk, probeert de veldpartij hem niet uit te maken. De slagman krijgt even later vier wijd.

Van Eersel plaatst een stootslag richting eerste honk, Van Asten kan scoren en de andere lopers komen ook een honk verder. De slagman haalt het eerste honk, omdat de werper bij het fielden van de stootslag deze niet onder controle kan krijgen.

Van Fijnaart slaat een hoge bal in het midveld, hij wordt uitgevangen door de midvelder. Van Cromvoirt kan na de vang scoren, Van Dommelen komt op het derde honk omdat de midvelder, in een poging Van Cromvoirt uit te maken, naar de thuisplaat aangooit, Van Eersel blijft op het eerste honk.

Van Gemert aan slag, Van Eersel gaat naar het tweede honk, de catcher gooit aan naar de korte stop, deze gooit de bal, zonder een poging te doen Van Eersel uit te maken, terug naar de catcher omdat Van Dommelen de thuisplaat probeert te stelen; laatstgenoemde slaagt in zijn opzet en krijgt dus een gestolen honk, want er is geen fout gemaakt en er is niemand uitgemaakt. Van Eersel krijgt eveneens een gestolen honk.

Even later wil Van Eersel het derde honk stelen, hij gaat echter uit door een goede aangooi van de catcher naar de derde honkman. Drie uit, wisselen.

Van Gemert heeft zijn slagbeurt niet afgemaakt en zal in de volgende slagbeurt weer beginnen.

Tweede inning

Van Gemert slaat de bal richting korte stop, deze pakt de bal goed op, maar gooit hem over de eerste honkman heen, waardoor de slagman-honkloper van de scheidsrechter door mag gaan naar het tweede honk, omdat de foutieve aangooi buiten het speelveld terecht komt.

Van Haaren geeft een honkslag, via de grond, in het linksveld; hij haalt het eerste honk gemakkelijk en van Gemert komt op het derde honk.

Van Iersel aan slag, Van Haaren gaat heel snel weg, en kan ongehinderd naar het tweede honk. De slagman slaat vervolgens een homerun over de midvelder heen.

Van Asten geeft een klap richting het derde honk; door zijn snelheid haalt hij het eerste honk, hoewel de bal in het binnenveld blijft.

Terwijl Van Boxtel aan slag is, steelt Van Asten het tweede honk, hoewel de veldpartij dit tracht te beletten. De slagman slaat de bal hoog in het rechtsveld, waar de rechtsvelder de bal met een spectaculaire duik weet te vangen; Van Asten kan na de vangbal naar drie.

Van Cromvoirt volgt het voorbeeld van zijn teamgenoot en slaat de bal hoog in het midveld; hij wordt uitgevangen door de midvelder, maar Van Asten kan scoren. Let op het verschil tussen de beide vangballen.

Van Dommelen plaatst een honkslag in het linksveld, maar de linksvelder krijgt de bal niet onder controle. Het duurt lang voordat hij de bal te pakken heeft en ondertussen heeft Van Dommelen het tweede honk bereikt. Dat was niet gebeurd als de linksvelder de bal direct had opgepakt en naar het binnenveld had gegooid.

Van Eersel krijgt vier wijd.

Van Fijnaart krijgt ook vier wijd. De voorgaande lopers schuiven ongehinderd op.

Van Gemert komt in deze slagbeurt voor de tweede keer aan slag; we noemen dit een 'dubbele inning'.

Hoe moet dit op de scorekaart worden verwerkt? Ga in de kolom rechts naast de al ingevulde kolom verder en pas het nummer van de inning bovenaan de kaart aan.

Van Gemert krijgt ook vier wijd, waarop Van Dommelen een punt scoort.

Van Haaren slaat de bal hoog in het linksveld, de linksvelder mist de toch niet zo moeilijke vangkans en allen schuiven een honk op, zodat van Eersel kan scoren.

Van Iersel slaat de bal recht naar de derde honkman, die geen fout maakt en zijn honk aanraakt, waardoor van Gemert op de gedwongen loop uitgaat. Dit is dan eindelijk de derde nul en er kan worden gewisseld.

Derde inning

Van Asten wordt in deze slagbeurt vervangen door Angelo Apeldoorn die veldpositie 8 krijgt vanaf de tweede helft van de derde inning. De openingsslagman slaat recht in de handschoen van de korte stop.

Van Boxtel krijgt veldpositie 9 in de tweede helft van deze inning: Van Boxtel gaat uit door drie slag (geroepen).

Van Cromvoirt slaat de bal over de grond in het linksveld en passeert het eerste honk, sprint door naar het tweede honk waar hij wordt uitgetikt door de tweede honkman na een aangooi van de linksvelder. Einde van deze slagbeurt.

Verderop in de slagvolgorde heeft Van Fijnaart ook een andere veldpositie gekregen, hij gaat derde honk spelen.

Tot zover deze wedstrijd. De uitwerking van oefening 2 staat achter in dit boek.

Oefenwedstrijd 2

De slagvolgorde van de honkbalwedstrijd is:

1. Albert van Asten	Rechtsvelder
2. Bas van Boxtel	Midvelder
3. Corné van Cromvoirt	Linksvelder
4. Daan van Dommelen	Korte stop
5. Erik van Eersel	Derde honkman
6. Fred van Fijnaart	Tweede honkman
7. Gerrit van Gemert	Eerste honkman
8. Hans van Haaren	Catcher
9. Ian van Iersel	Werper

Eerste inning

Van Asten is een snelle loper en verwacht met een stootslag het eerste honk te halen. Hij stoot de bal die kant uit en de eerste honkman hoeft alleen maar zijn honk aan te raken om Van Asten uit te maken.

Van Boxtel haalt het honk omdat de werper zijn 'rollertje' niet goed onder controle kan krijgen en niet eens meer aangooit op het eerste honk.

Van Cromvoirt slaat naar de korte stop, deze gooit de bal naar de tweede honkman die zijn honk aanraakt, waardoor van Boxtel op een gedwongen loop uitgaat; de slagman-honkloper is 'safe' op het eerste honk.

Van Dommelen slaat de bal richting het rechtsveld waarop hij zelf het eerste honk bereikt. Van Cromvoirt rondt het tweede honk en wil door naar drie maar de korte stop loopt hem in de weg. De scheidsrechter roept obstructie en kent Van Cromvoirt het derde honk toe.

Van Eersel wordt uitgevangen in het midveld.

Einde slagbeurt, vergeet de totalen onderaan niet in te vullen.

Tweede inning

Van Fijnaart slaat een honkslag die op het gravel neerkomt en over het gras het linksveld in rolt; hij haalt het tweede honk.

Van Gemert slaat de bal richting derde honk, de derde honkman gooit aan op het eerste honk waar de slagman-honkloper uitgaat. Van Fijnaart probeert tijdens deze handeling naar het derde honk te gaan; de eerste honkman gooit echter tijdig aan naar de korte stop, die het derde honk heeft overgenomen en de loper uittikt.

Van Haaren krijgt een vrije loop, omdat de catcher hem hindert.

Van Iersel laat de eerste worp gaan, omdat van Haaren gaat stelen; dit lukt ondanks de goede aangooi van de catcher. De slagman krijgt tenslotte vier wijd.

Van Asten slaat de bal naar het midveld en brengt daarmee Van Iersel naar het derde honk. Voor de eerste worp naar Van Boxtel stapt de werper van de heuvel en gooit de bal naar de tweede honkman die bij de scheidsrechter appelleert dat Van Iersel het tweede honk niet heeft aangeraakt. De scheidsrechter heeft dit ook gezien en geeft Van Iersel uit.

Einde tweede slagbeurt.

Derde inning

Van Boxtel slaat een hoge bal die boven fout gebied uitkomt, maar door de eerste honkman wordt gemist. Hij blijft aan slag en slaat de bal weer omhoog. Deze keer wordt de foutbal gevangen door de derde honkman.

Van Cromvoirt krijgt drie slag; de derde slagbal (waarop van Cromvoirt een slagbeweging maakte) schiet door en de slagman-honkloper haalt het eerste honk.

Van Dommelen aan slag. De werper maakt 'schijn', waardoor van Cromvoirt een honk mag opschuiven. De slagman plaatst even later een stootslag richting eerste honk, waarop van Cromvoirt het derde honk bereikt en van Dommelen het eerste, hoewel er geen fout werd gemaakt.

Van Eersel laat de eerste worp gaan, omdat van Dommelen gaat stelen. De catcher gooit goed aan op de tweede honkman die van Dommelen uittikt. Van Cromvoirt heeft de aangooi niet verwacht en blijft op het derde honk staan.

De slagman slaat een hoge bal in het midveld die door de midvelder jammerlijk wordt gemist, Van Cromvoirt scoort en van Eersel komt zelf op het tweede honk.

Van Fijnaart krijgt drie slag (geroepen). Einde derde slagbeurt.

Vierde inning

Van Gemert maakt drie slagbewegingen maar mist elke keer. De catcher laat de derde slagbal schieten, hij herstelt zich echter en gooit de bal aan op het eerste honk, waar de slagman-honkloper uitgaat.

Van Haaren slaat een line drive in het midveld, goed voor één honk.

Van Iersel slaat van Haaren twee honken verder door een slag hoog in het rechtsveld, hij komt zelf niet verder dan het eerste honk.

Van Asten krijgt vier wijd.

Van Boxtel slaat de bal via de grond naar de werper die snel op de catcher aangooit, deze raakt de thuisplaat aan, waardoor van Haaren uitgaat op een gedwongen loop, vervolgens gooit de catcher naar het eerste honk waar hij de slagman-honkloper uitgooit.

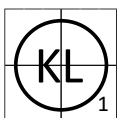
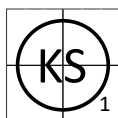
Einde van deze slagbeurt en deze oefenwedstrijd. De uitwerking van oefenwedstrijd 2 staat achter in dit boek.

Automatische uit

Er is een serie van situaties die volgens de scoreregels 17.1.3 en 17.1.4 worden beschouwd als automatisch uit.

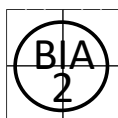
Er kunnen situaties in een wedstrijd voorkomen die niet exact in deze regels beschreven zijn. In dat geval kijken we naar de regel die de situatie het beste benadert.

17.1.3 De Official Scorer moet een automatische uit toekennen aan de catcher wanneer een slagman wordt uitgegeven vanwege:



17.1.3.1 Het uitgegeven worden op drie slag.

Denk bij drie slag aan de toevoeging van S (swing) of L (looking) en het opvolgende nummer van het aantal keren drie slag van de werper.



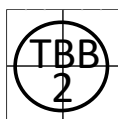
17.1.3.2 Een onreglementair geslagen bal.

Onder een onreglementair geslagen bal verstaan we een bal die door de slagman twee keer wordt geraakt.



17.1.3.3 Het fout stoten van de bal bij de derde slag, behalve wanneer de stootslag op de derde slagbal wordt gevangen door een veldspeler.

Het symbool is KSB en staat voor 'striKeout Swinging – Bunting foul on third strike'. Vergeet niet het opvolgende nummer van het aantal keren drie slag van de werper erbij te vermelden.



17.1.3.4 Hij wordt geraakt door een door hemzelf geslagen bal.

Het symbool is TBB en staat voor 'Touched by Batted Ball'. Als de slagman nog in het slagperk staat als hij door zijn eigen geslagen bal wordt geraakt, is hij niet uit, maar is het een foutslag (tenzij het de derde slagbal was waarop hij stootte).

De scheidsrechter bepaalt of de slagman uit is en de scorer noteert dit op de aangegeven wijze.



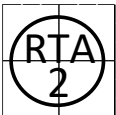
17.1.3.5 Het hinderen van de catcher.

Het symbool is BIN en staat voor '**B**atter **I**nterference'. Dit wordt gebruikt als de slagman de catcher hindert bij het spelen of aangooien door uit zijn slagperk te stappen of enige andere beweging maakt waardoor deze speler wordt gehinderd tijdens enige spelactie bij de thuisplaat.



17.1.3.6 Het niet slaan in zijn eigen slagbeurt. Zie regel 16.1 – Wanneer een speler in verkeerde slagvolgorde gaat slaan.

Het symbool is BOT en staat voor '**B**atting **O**ut of **T**urn'. In de paragraaf 'Verkeerde slagman' wordt verdere uitleg gegeven over dit onderwerp.



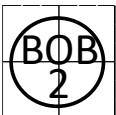
17.1.3.7 Het weigeren het eerste honk aan te raken na het krijgen van vier wijd, geraakt worden door een worp, of het eerste honk krijgen vanwege hinderen door de catcher.

Het symbool is RTA en staat voor '**R**efusing **T**o **A**dvance'. Dit is een zeldzaam voorkomende situatie.



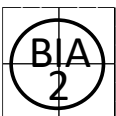
17.1.3.8 De Official Scorer moet ook een automatische uit noteren voor de catcher wanneer een honkloper wordt uitgegeven omdat hij weigert van het derde honk naar de thuisplaat te gaan.

Ook hiervoor wordt het symbool RTA gebruikt en ook dit is een zeldzaam voorkomende situatie.



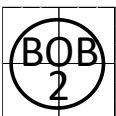
17.1.3.9 Onreglementair slaan.

Dit wordt gebruikt wanneer de slagman de bal slaat terwijl hij met een of beide voeten op de grond geheel buiten het slagperk staat. Het symbool in deze situatie is BOB en staat voor '**B**atter **O**ut of the **B**ox'.



17.1.3.10 Gebruik van een onreglementaire of aangepaste knuppel.

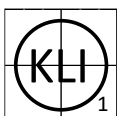
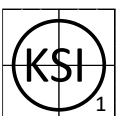
Het symbool in deze situatie is BIA en staat voor '**B**atter's **I**llegal **A**ction'.



17.1.3.11 Veranderen van slagperk tijdens een slagbeurt

Het symbool in deze situatie is BOB en staat voor '**B**atter **O**ut of the **B**ox'.

Situaties die niet specifiek in scoreregel 17.1.3 worden genoemd, maar waarbij de uitgemaakt ook voor de catcher wordt genoteerd zijn:



KSI / KLI wat staat voor stri**K**eout **S**winging of **L**ooking offensive **I**nterference.

Dit wordt gebruikt in de situatie waarbij de derde slagbal niet wordt gevangen door de catcher en de slagman-honkloper duidelijk de catcher hindert bij zijn poging om de bal te spelen.



KSR / KLR wat staat voor striKeout Swinging of Looking by Rule.

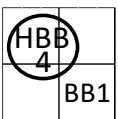
Dit wordt gebruikt wanneer een derde slag niet wordt gevangen door de catcher wanneer het eerste honk bezet is, voordat er twee spelers uit zijn. Volgens de spelregels is de slagman dan automatisch uit.

17.1.4 De Official Scorer noteert een automatische uit bij de volgende acties, waarbij geen hulp verleend mag worden gegeven, behalve zoals gespecificeerd in deze scoreregels:

17.1.4.1 Wanneer de slagman wordt uitgegeven voor een binnenhoog die niet wordt gevangen; de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de veldspeler die naar zijn oordeel de bal had kunnen vangen.



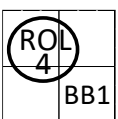
Het symbool is DIF en staat voor 'Dropped Infield Fly'.



17.1.4.2 Wanneer een honkloper wordt uitgegeven omdat hij is geraakt door een geslagen bal op goed gebied (inclusief een binnenhoog); de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de veldspeler die het dichtst bij de bal stond.

Het symbool is HBB en staat voor 'Hit by fair Batted Ball'.

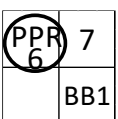
Wanneer de honkloper wordt uitgegeven vanwege HBB, wordt er voor de slagman altijd een honkslag genoteerd.



17.1.4.3 Wanneer een honkloper wordt uitgegeven omdat hij buiten de 1-meter lijn loopt om te voorkomen dat hij wordt uitgetikt; de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de veldspeler die werd ontweken.

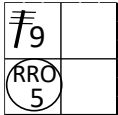
Het symbool is ROL en staat voor 'Running Off the Line'.

Gebruik dit symbool ook wanneer de slagman-honkloper wordt uitgegeven omdat hij buiten de 1-meter lijn, of binnen (links van) de foutlijn loopt.



17.1.4.4 Wanneer een honkloper wordt uitgegeven omdat hij een andere honkloper inhaalt; de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de veldspeler die het dichtst stond bij de plaats waar het inhalen plaatsvond.

Het symbool is PPR en staat voor 'Passing a Preceding Runner'.



17.1.4.5 Wanneer een honkloper wordt uitgegeven omdat hij de honken in omgekeerde volgorde afloopt; de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de veldspeler die het honk bezet waarvandaan de honkloper begon te lopen.

Het symbool is RRO en staat voor 'Running the bases in Reverse Order'.



17.1.4.6 Wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens het hinderen van een veldspeler; de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de veldspeler die gehinderd werd, tenzij de veldspeler op dat moment bezig was met het gooien van de bal. In dat geval noteert de Official Scorer de uitgemaakt voor de veldspeler naar wie de bal werd gegooid en een hulp verleend voor de veldspeler die werd gehinderd bij zijn aangooi.

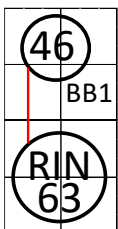
Het symbool is RIN en staat voor 'Runner INterference'.



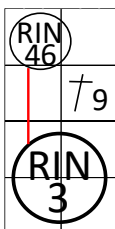
17.1.4.7 Wanneer een slagman-honkloper wordt uitgegeven wegens hinderen door een voorgaande honkloper zoals vermeld in de officiële spelregels honkbal of softbal; de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de eerste honkman. Als de veldspeler die gehinderd werd bezig was met het gooien van de bal, noteert de Official Scorer voor hem ook een hulp verleend. De Official Scorer noteert slechts één hulp verleend per spelsituatie onder de bepalingen van deze scoreregels.

Omdat hier gehinderd wordt door een voorgaande honkloper, wordt ook hier het symbool RIN gebruikt.

Om het nog wat duidelijker te maken volgen hier nog wat voorbeelden.



Na een grondbal naar het tweede honk, gooit de tweede honkman naar de korte stop om de honkloper uit te maken. Wanneer de korte stop naar het eerste honk wil gooien om een dubbelspel te maken, wordt hij gehinderd door de honkloper. De scheidsrechter geeft de slagman-honkloper uit omdat de voorgaande honkloper heeft gehinderd.



Of... een combinatie van beide. Met minder dan twee uit en een looper op het eerste honk slaat de slagman naar de tweede honkman die de bal op tijd heeft om een dubbelspel te maken. Wanneer hij de bal naar de korte stop wil gooien, die het tweede honk heeft overgenomen, wordt hij onderuit gelopen door de honkloper. De scheidsrechter geeft beide honklopers uit vanwege hinderen.

Let bij het laatste voorbeeld op twee zaken:

- Er heeft geen aangooi naar het eerste honk plaatsgevonden, dus staat daar alleen de veldpositie van de eerste honkman vermeld. Wanneer zoals in het eerste voorbeeld de veldspeler al bezig is met de aangooi, vermeld dan ook deze positie in de uit-cirkel.
- Dit wordt gescoord als een dubbelspel, maar het is geen *Grounded into Double Play*, aangezien de actie niet is afgemaakt en we dus niet zeker weten of het dubbelspel wel zou hebben plaatsgevonden.

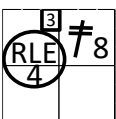
Niet in de regels vernoemd, maar wel een aparte vermelding waard zijn de volgende situaties:

- Een honkloper is uit wanneer een spelsituatie tegen hem wordt gemaakt en een lid van zijn team (anders dan een honkloper) een veldspeler hindert bij het verwerken van een aangegooide bal.
- Enig lid of leden van de slagpartij staan bij, of verzamelen zich rond enig honk waarheen een honkloper onderweg is, om veldspelers in de war te brengen, hen te hinderen of het hen moeilijker te maken.
- Wanneer naar de mening van de scheidsrechter de honkcoach bij het derde of het eerste honk door de looper aan te raken of vast te houden lichamelijke hulp verleent bij het terugkeren naar of verlaten van dat honk.
- Met een looper op het derde honk de honkcoach het coach vak verlaat en zich zodanig gedraagt dat hij een aangooi van een veldspeler uitlokt.



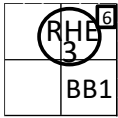
In al deze situaties maken we gebruik van het symbool OIN dat staat voor 'Other Interference'. Geef deze uitgemaakt aan de veldspeler die gehinderd heeft.

We maken deze paragraaf over automatische uit af met een aantal scoreregels die specifiek voor softbal van toepassing zijn.



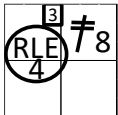
17.1.4.8 SOFTBAL: Wanneer een looper het honk waarop hij recht heeft niet blijft aanraken totdat een reglementair geworpen bal de hand van de werper verlaat; de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de veldspeler die het honk bezet dat door de honkloper werd losgelaten.

Het symbool is RLE en staat voor 'Runner Left Early'. Noteer het "uitgemaakt" voor het honk (eerste honk = 3, tweede honk = 4 of derde honk = 5) dat de looper te vroeg verliet. Vermeld het nummer van de slagman die aan slag staat als de honkloper te vroeg van het honk weggaat.



17.1.4.9 SOFTBAL: Wanneer een slagman-honkloper of honkloper wordt uitgegeven voor het opzettelijk verkeerd dragen van een helm of het opzettelijk verwijderen van een helm tijdens een spelactie, anders dan wanneer een homerun over de omheining wordt geslagen; de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de veldspeler die het dichtst stond bij de plaats waar de verwijdering van de helm plaatsvond.

Het symbool is RHE en staat voor 'Removal of the **HE**lmet'. Noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler die het honk dekt (of het dichtst bij het honk staat) wanneer de helm wordt afgezet. Wanneer een honkloper wordt uitgemaakt vanwege het opzettelijk verwijderen van de helm, vermeld het nummer van de slagman die aan slag staat als de honkloper te vroeg van het honk weggaat.



17.1.4.10 SOFTBAL: Wanneer een honkloper wordt uitgegeven voor het te vroeg verlaten van het honk; de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de veldspeler die het honk dekt dat de honkloper te vroeg verliet.

Ook voor deze scoreregels wordt het symbool RLE gebruikt (zie ook 17.1.4.8).

17.1.4.11 SOFTBAL: Wanneer een slagman-honkloper het witte gedeelte van het dubbelhonk aanraakt terwijl er een spelactie plaatsvindt bij het eerste honk; de Official Scorer noteert de uitgemaakt voor de eerste honkman.

Voor deze scoreregels is er geen aparte afkorting. Het volstaat hier de uit-cirkel te schrijven en de 3 erin voor de eerste honkman.

Aangewezen slagman

Met betrekking tot de 'aangewezen slagman' vinden we in de officiële honkbal spelregels regel 9.3 over dit onderwerp:

9.3 Aangewezen slagman

De aangewezen slagman is een speler die aangewezen is om te slaan in plaats van de startende werper en alle daaropvolgende invaller werpers.

Basisprincipes:

9.3.1 Een slagman kan worden aangewezen om te slaan in plaats van de werper die als beginnende werper op de opstelling staat vermeld en alle daarop volgende invaller-werpers in een wedstrijd, zonder dat dit de positie van deze werpers in die wedstrijd verder beïnvloedt. Indien een aangewezen slagman wordt gebruikt, dan moet deze worden geselecteerd voorafgaande aan de wedstrijd en moet deze aanwezig zijn op de opstelling die aan de scheidsrechter wordt overhandigd. Als de manager tien spelers op de opstelling heeft geplaatst, maar hij vergeet om er een als de aangewezen slagman te benoemen en de scheidsrechter of de andere manager bemerkt dit, dan zal de scheidsrechter de manager die het verzuim heeft gemaakt opdragen een van de negen spelers, anders dan de werper, aan te wijzen als aangewezen slagman. Het is belangrijk dat de plaatscheidsrechter en de vertegenwoordigers van beide teams verifiëren dat de opstellingen die aan de scheidsrechter worden overhandigd, correct zijn.

9.3.2 Een aangewezen slagman die in de slagvolgorde aan het begin van de wedstrijd als zodanig wordt opgegeven, moet tenminste één volledige slagbeurt voltooien, tenzij de tegenpartij van werper wisselt of de aangewezen slagman een blessure oploopt of onwel raakt, voordat de speler aan slag komt.

9.3.3 Een team is niet verplicht om een slagman aan te wijzen voor de werper. Als de startende werper opgenomen is in de slagvolgorde, wordt deze werper automatisch de aangewezen slagman. In dit geval wordt de werper gezien als twee verschillende spelers, zowel als werper alsmede als aangewezen slagman (de werper-aangewezen slagman), en kan als zodanig worden vervangen.

-
- 9.3.4** Een aangewezen slagman mag worden vervangen door een pinch-hitter. Iedere invaller voor een aangewezen slagman wordt op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman die is vervangen, inclusief een werper-aangewezen slagman die als aangewezen slagman is vervangen, mag in geen enkele hoedanigheid opnieuw aan de wedstrijd gaan deelnemen.
- 9.3.5** Een aangewezen slagman mag als veldspeler worden gebruikt, waarbij hij in de slagvolgorde dan dezelfde plaats blijft innemen, maar de werper moet dan slaan op de plaats van de vervangen veldspeler, tenzij meer dan een vervanging plaatsvindt; in dat geval bepaalt de manager op welke plaats de werper en invallers gaan slaan.
- 9.3.6** Een honkloper mag de plaats van de aangewezen slagman innemen, wanneer deze op de honken is, en deze looper wordt dan op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman mag niet als invaller voor een honkloper optreden.
- 9.3.7** De plaats van de aangewezen slagman in de slagvolgorde is 'vast'; Het is niet toegestaan meer vervangingen tegelijk te doen, waardoor de plaats in de slagvolgorde van de aangewezen slagman zou veranderen.
- 9.3.8** Wanneer de werper van plaats wisselt met een veldspeler en dan een veldpositie gaat innemen, mag voor de rest van de wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.
- 9.3.9** Wanneer een pinch-hitter slaat in de plaats van enige speler in de slagvolgorde met uitzondering van de aangewezen slagman, en dan als werper aan de wedstrijd gaat deelnemen, mag voor de rest van die wedstrijd geen gebruik meer worden gemaakt van een aangewezen slagman.
- 9.3.10** De werper mag alleen als invaller voor de aangewezen slagman slaan of lopen. De werper wordt in dat geval de werper-aangewezen slagman.
- 9.3.11** Als een manager tien spelers op de opstelling heeft staan, maar nalaat om er een als aangewezen slagman te benoemen, en de manager van de tegenpartij brengt de fout onder de aandacht van de scheidsrechter nadat de wedstrijd gestart is, dan
- 9.3.11.1** De speler die geen positie in het veld heeft ingenomen is de aangewezen slagman, indien de spelers hun veldposities hebben ingenomen.

9.3.11.2 Indien de spelers nog niet hun veldpositie hebben ingenomen. zal de manager van het team aangeven welke speler als aangewezen slagman in de slagvolgorde staat.

9.3.12 Wanneer de aangewezen slagman een veldpositie inneemt anders dan die van werper (als hij werper zou worden, dan zou hij werper-aangewezen slagman worden), mag in de rest van die wedstrijd geen gebruik meer worden gemaakt van een aangewezen slagman.

9.3.13 Een invaller voor de aangewezen slagman hoeft pas te worden opgegeven wanneer de slagman aan slag zou zijn gekomen.

9.3.14 Indien een veldspeler naar de werpheuvel gaat (dat wil zeggen, de werper vervangt), dan mag de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld. De aangewezen slagman mag de positie van de veldspeler innemen in het veld.

Noot: Wanneer de werper-aangewezen slagman wordt vervangen als aangewezen slagman, mag deze speler in de wedstrijd blijven als werper. Echter, de werper-aangewezen slagman kan vervolgens niet op een positie in het veld gaan spelen en kan niet terugkeren als aangewezen slagman. Als een speler uit de slagvolgorde wordt gehaald kan deze niet meer terugkeren in de slagvolgorde.

Als een werper van de werpheuvel naar een veldpositie gaat, mag de rest van de wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld. De werper die zojuist van de werpheuvel is gegaan mag slaan in de slagvolgorde op de plek van de aangewezen slagman, of als meer dan één verdedigende vervanging plaatsvindt, mag de werper slaan op de plek van een van de gewisselde spelers (de manager geeft bij de scheidsrechter aan op welke plek in de slagvolgorde). De speler mag eenmaal terugkeren als werper, tenzij de werper was vervangen als werper na een tweede bezoek in dezelfde inning of na het derde bezoek van een manager of coach.

Op het moment van een werperwissel zal de manager aan de plaatscheidsrechter aangeven of en in welke hoedanigheid de vervangen speler in de wedstrijd blijft. Zodra de manager de dug-out heeft bereikt, mag de manager niet langer de vervangen werper of werper-aangewezen slagman naar een veldpositie sturen of de vervangen werper laten optreden als aangewezen slagman.

Wat houdt het bovenstaande nou in als het gaat over de werper-aangewezen slagman?

Als de startende werper opgenomen is in de slagvolgorde, is deze werper automatisch de werper-aangewezen slagman. Anders zijn het twee verschillende spelers. In de slagvolgorde noteren we deze speler als werper.

Wanneer de werper-aangewezen slagman wordt vervangen als aangewezen slagman, mag deze speler in de wedstrijd blijven als werper. Schrijf de naam van de werper dan onder de spelers uit de slagvolgorde, op de tiende positie. De nieuwe aangewezen slagman komt in de slagvolgorde op de plaats van de voormalige werper-aangewezen slagman. De speler die nu alleen nog werper is, kan niet meer terugkeren in de slagvolgorde.

Andersom kan het ook gebeuren dat de speler als werper wordt vervangen, maar dat hij in de slagvolgorde blijft als aangewezen slagman. In dat geval vullen we in de positiekolom in de slagvolgorde zijn nieuwe positie DH in. Schrijf onder de slagvolgorde, op de tiende positie, de naam van de nieuwe werper.

Wanneer je twee aparte spelers hebt als werper en als aangewezen slagman, en de aangewezen slagman gaat werpen; blijft hij in de slagvolgorde als werper-aangewezen slagman. Vul in de positiekolom zijn nieuwe positie als werper in.

In het 'Reglement van Wedstrijden van de KNBSB wordt vermeld in welke klassen regel 9.3 van toepassing is.

Verkeerde slagman

Wanneer een slagman zijn beurt overslaat en een andere slagman gaat in zijn plaats slaan en maakt zijn slagbeurt af, is laatstgenoemde slagman de verkeerde slagman. Dit is een appelsituatie voor de tegenpartij.

Wanneer er niet wordt geappelleerd voor de eerste worp naar de volgende slagman, is de verkeerde slagman de juiste geworden en blijft het resultaat van de slagbeurt staan. Omdat dit een appelsituatie is, is het de scorer niet toegestaan hierop in te grijpen.

De scorer dient steeds de beslissingen van de scheidsrechter over te nemen. Om te weten hoe deze beslissingen moeten worden genoteerd, moeten wij wat verder in deze materie duiken.

Het symbool waarmee we de juiste slagman uitgegeven is BOT dat staat voor 'Batting Out of Turn'.

Wij halen uit de officiële spelregels honkbal het volgende aan:

9.8 Verkeerde slagman.

9.8.1 Een slagman moet op appèl worden uitgegeven, wanneer hij niet slaat terwijl het zijn beurt is en een andere slagman in zijn plaats een slagbeurt voleindigt.

9.8.2 De juiste slagman mag op ieder moment zijn plaats in het slagperk innemen voordat de verkeerde slagman honkloper is geworden of is uitgemaakt en het reeds afgeroepen "slag" en "wijd" geldt nu voor de juiste slagman.

9.8.3 Wanneer een verkeerde slagman honkloper is geworden of is uitgemaakt en de veldpartij appelleert voor de eerste worp naar de volgende slagman van een van beide teams, of voordat enige nieuwe spelsituatie is voltooid of aangevangen, moet de scheidsrechter (1) de juiste slagman uitgeven en (2) elk opschuiven van spelers of gescoorde punten als gevolg van een door de verkeerde slagman geslagen bal of wegens het gaan van de verkeerde slagman naar het eerste honk op een geslagen bal, een fout, vier wijd, geraakte slagman of anderszins, ongedaan maken.

9.8.4 Indien een looper opschuift terwijl de verkeerde slagman aan slag is, wegens een gestolen honk, schijn, wilde worp of doorgeschoten bal, is dit opschuiven reglementair.

9.8.5 Wanneer een verkeerde slagman honkloper wordt of wordt uitgemaakt en een worp wordt gedaan naar de volgende slagman van een van beide teams voordat wordt geappelleerd, wordt de verkeerde slagman op dat moment de juiste slagman en de gevolgen van zijn slagbeurt worden reglementair.

9.8.6 Wanneer de juiste slagman wordt uitgegeven omdat hij niet op zijn beurt geslagen heeft, is de volgende slagman hij, wiens naam volgt op die van de zojuist uitgegeven juiste slagman.

9.8.7 Wanneer een verkeerde slagman de juiste slagman wordt omdat niet voor de volgende worp werd geappelleerd, is de volgende slagman die slagman wiens naam volgt op die van de juist geworden verkeerde slagman. Het moment dat de handelingen van een verkeerde slagman geldig worden, gaat de slagvolgorde door met de naam die volgt op die van de geldig geworden verkeerde slagman.

Voorbeeld: Situatie 1: Lopers op het eerste en derde honk. Corné slaat in de plaats van Bas. Corné slaat een grondbal naar de korte stop, de looper wordt gedwongen uitgemaakt op het tweede honk, Corné is eerder op het eerste honk dan de bal, de looper van het derde honk scoort. Er wordt vervolgens geappelleerd.

Beslissing: Bas wordt uitgegeven. De lopers keren terug naar het eerste en het derde honk. Corné is de volgende slagman.

Situatie 2: Lopers op het eerste en derde honk. Corné slaat in de plaats van Bas. Corné slaat een groundbal naar de korte stop, de looper wordt gedwongen uitgemaakt op het tweede honk, Corné is uit op het eerste honk in het dubbelspel, de looper van het derde honk scoort. Er wordt vervolgens geappelleerd.

Beslissing: Bas wordt uitgegeven. De lopers keren terug naar het eerste en het derde honk. Corné is de volgende slagman.

Noot: De scheidsrechter moet niet de aandacht vestigen op het feit dat een verkeerde slagman aan slag gaat of is. Deze regel is bedoeld om constante aandacht te verkrijgen van zowel spelers als managers resp. coaches van beide teams.

Er zijn twee hoofdzaken om in gedachten te houden:

- Wanneer een slagman buiten zijn beurt slaat wordt de eigenlijke slagman uitgegeven.
- Wanneer een verkeerde slagman slaat en het honk bereikt of wordt uitgemaakt en er wordt niet geappelleerd voor de eerste worp naar de volgende slagman, of voor een nieuwe spelsituatie of een poging daartoe, dan wordt de verkeerde slagman geacht op zijn beurt geslagen te hebben, en gaat de slagvolgorde bij hem verder.

De Softbal spelregel is iets anders:

5.4.1 Batting order (Slagvolgorde)

Gevolg

- a) Als de fout ontdekt wordt terwijl de verkeerde slagman aan slag is,
 - i) mag de juiste slagman reglementair de plaats innemen van de verkeerde slagman en zijn slag-en-wijd stand overnemen; en
 - ii) elk punt dat gescoord wordt en elk honk dat opgeschoven wordt terwijl de onjuiste slagman aan slag is, is reglementair.

- b) Als de fout ontdekt wordt nadat de verkeerde slagman zijn slagbeurt heeft afgemaakt en voordat een reglementaire of onreglementaire worp naar een andere slagman is gemaakt:
- i) De slagman die had moeten slaan is uit, en
 - ii) elk opgeschoven honk of gescoord punt ten gevolge van het slagman-honkloper worden van de onjuiste slagman wordt teniet gedaan. Elke uit die gemaakt is voordat de overtreding ontdekt wordt blijft uit.
 - iii) De volgende slagman is de speler wiens naam volgt op de naam van de speler die uit is gegeven voor het niet in de juiste volgorde aan slag komen. Als die volgende speler de verkeerde slagman was die reglementair werd uitgegeven, dan wordt de daaropvolgende speler in de line-up de juiste slagman.
 - iv) Als de speler die de verkeerde slagman was uit is gegeven, dan komt hij in dezelfde inning niet meer aan slag, totdat alle andere slagmensen in de slagvolgorde hun slagbeurt hebben gehad. Als zijn slagbeurt voor die tijd komt, ga dan naar de volgende speler in de slagvolgorde.
 - v) Als de slagman, die uit is gegeven, onder deze omstandigheden de derde uit is, dan is de juiste slagman in de volgende inning de speler die aan slag zou zijn gekomen als de speler door een normale actie uit zou zijn gemaakt.
 - vi) Als de derde uit gemaakt wordt op een slagman-honkloper of honkloper voor de overtreding ontdekt wordt, dan mag er nog steeds geappelleerd worden om de juiste slagvolgorde te herstellen.
- c) Als de fout ontdekt wordt na de eerste reglementaire of onreglementaire worp naar de volgende slagman, dan:
- i) is de slagbeurt van de verkeerde slagman reglementair,
 - ii) zijn alle gescoorde punten en opgeschoven honken reglementair,
 - iii) is de volgende slagman in de slagvolgorde degene van wie de naam volgt op die van de onjuiste slagman,
 - iv) wordt er niemand uit gegeven voor het niet aan slag komen.
 - v) verliezen spelers die niet geslagen hebben en niet uit zijn gegeven hun slagbeurt en komen niet meer aan slag tot zij opnieuw aan de beurt zijn in de normale volgorde.
- d) Geen honkloper zal van het honk gehaald worden om op zijn plek in de slagvolgorde te moeten slaan. Hij mist slechts zijn slagbeurt zonder gevolg. De op hem volgende slagman in de slagvolgorde wordt dan de reglementaire slagman. Dit geldt niet wanneer een slagman-honkloper door de scheidsrechter van het honk wordt gehaald zoals in gevolg 5.4.1 b) ii) hierboven.

Ter verduidelijking laten we voorbeelden zien die zijn overgenomen uit de officiële spelregels honkbal.

Stel de slagvolgorde als volgt: A – B – C – D – E – F – G – H – I.

Situatie 1

B slaat. Bij de stand 2 wijd en 1 slag (a) ontdekt de slagpartij de vergissing of (b) appelleert de veldpartij.

Beslissing: In beide gevallen komt A in de plaats van B met de stand 2 wijd en 1 slag.

A	1		
B	2		≠7
C	3		

Situatie 2

B slaat en geeft een tweehonkslag. De veldpartij appelleert

- (a) onmiddellijk of
- (b) na een worp naar C.

A	1	BOT 2	
B	2		
C	3		

Beslissing (a):

A wordt uitgegeven en B komt opnieuw aan slag;

Beslissing (b):

B blijft op het tweede honk en C is de volgende slagman. De scorekaart blijft ongewijzigd.

A	1	3	2
		WP5	BB1
B	2	64	
			BB2
C	3	5	wp5
			O6
D	4		
E	5		LS

Situatie 3

A krijgt 4 wijd. B krijgt 4 wijd. C slaat, als gevolg waarvan B op een gedwongen loop uitgaat. E slaat in plaats van D. Terwijl E aan slag is, scoort A en gaat C naar het tweede honk op een wilde worp. E slaat waardoor C naar het derde honk kan gaan.

A	1	3	2
		WP5	BB1
B	2	64	
			BB2
C	3		wp5
			O6
D	4	BOT 2	
E	5		

De veldpartij appelleert

- (a) meteen of
- (b) na een worp naar D.

Beslissing (a):

het punt van A telt, en C krijgt het tweede honk aangezien het opschuiven van beide spelers niet het gevolg was van een handeling van de verkeerde slagman. C moet van drie naar twee terug, omdat zijn opschuiven naar het derde honk voortkwam uit een slag door de verkeerde slagman. D wordt uit gegeven en E komt opnieuw aan slag;

Beslissing (b): het door A gescoorde punt telt en C blijft op het derde honk. De volgende slagman is F. De scorekaart blijft ongewijzigd.

A	1	F7	
B	2	F9	
C	3	5	4
		8	BB1
D	4		5
		8	BB2
E	5		
		8	BB3
F	6		
G	7		
H	8	7	9
I	9		

Situatie 4

Met alle honken bezet en twee nullen slaat H in plaats van F, en geeft een driehonkslag, waardoor drie punten binnenkomen.

De veldpartij appelleert

- (a) onmiddellijk, of
- (b) na een worp naar G

A	1	F7	
B	2	F9	
C	3	5	4
			BB1
D	4		5
			BB2
E	5		
			BB3
F	6		
G	7		
H	8		
I	9		

Beslissing (a):

F wordt uitgegeven en de gescoorde punten tellen niet.
G is de eerste slagman in de volgende inning;

Beslissing (b)

H blijft op drie en de gescoorde punten tellen.
I is de volgende slagman. De scorekaart blijft ongewijzigd.

A	1	F7	
B	2	F9	
C	3	5 4	● BB1
		8	
D	4	● 5	BB2
		8	
E	5	●	BB3
		8	
F	6		
G	7		
H	8	7 9	PO 15
I	9		/

Situatie 5

Na situatie 4(b) hierboven, gaat G door aan slag.

(a) H wordt als derde nul op drie uitgemaakt, of

(b) G slaat en wordt uitgevangen en er wordt niet geappelleerd.

Wie is de juiste eerste slagman in de volgende inning?

Beslissing (a):

dit is I. Hij werd de juiste slagman zodra de eerste worp naar G de driehonkslag van H reglementair maakte.

Opmerking bij situatie 5(a) H ging uit door een 'pick off'.

A	1	F7	
B	2	F9	
C	3	5 4	● BB1
		8	
D	4	● 5	BB2
		8	
E	5	●	BB3
		8	
F	6		
G	7	F8	
H	8	7 9	/

Beslissing (b):

dit is H. Toen niet werd geappelleerd, maakte de eerste worp naar de beginnende slagman van de tegenpartij G's slagbeurt reglementair.

A	1	BOT 2	
B	2		
C	3		
D	4		BB1

Situatie 6

D krijgt 4 wijd en A komt aan slag. D was een verkeerde slagman en als wordt geappelleerd voor de eerste worp naar A, is A uit. D gaat van het eerste honk af en B is de juiste slagman.

A	1		
B	2		
C	3		
D	4		BB1

Er wordt niet geappelleerd en er wordt een bal naar A geworpen. De vrije loop van D is nu reglementair geworden en E wordt daardoor de juiste slagman. E mag A op ieder moment vervangen voor A is uitgemaakt of honkloper is geworden.

A	1	F8	
B	2		
C	3		
D	4		BB1

Dit gebeurt echter niet, A slaat en wordt uitgevangen en B komt aan slag. A was een verkeerde slagman en als er wordt geappelleerd voor de eerste worp naar B, is E uit en de juiste slagman is dan F.

A	1	F8	
B	2		BB2
C	3		
D	4	2	BB1

Er wordt niet geappelleerd en er wordt een bal naar B geworpen. De nul van A is nu reglementair en de juiste slagman is nu B. B krijgt een vrije loop.

A	1	F8	
B	2		BB2
C	3	F6	
D	4	2	BB1

C is nu de volgende slagman. C slaat en wordt uitgevangen. Nu is D de volgende slagman, maar hij staat op het tweede honk. Wie is nu de volgende reglementaire slagman?

Beslissing:

De volgende slagman is E. De slagman die op de honken is, als gevolg van onverschilligheid of niet attent zijn van de veldpartij toen hij verkeerd sloeg, wordt overgeslagen en de volgende slagman komt aan slag.

In scoreregel 16.1 staat ook nog iets over de 'verkeerde slagman'.

16.1 WANNEER EEN SPELER IN VERKEERDE SLAGVOLGORDE GAAT SLAAN

Wanneer een slagman niet in de juiste volgorde verschijnt om te slaan en een andere slagman in de slagvolgorde zijn slagbeurt voltooit, wordt dit beschouwd als een slagman die nog niet aan de beurt is en heeft de tegenstander het recht te appelleren.

HONKBAL Wanneer een speler niet volgens de slagvolgorde aan slag gaat en wordt uitgemaakt, en de speler die eigenlijk aan slag had moeten gaan wordt uit verklaard als gevolg van een appèl van de tegenstander voordat een worp naar de volgende slagman wordt gedaan, zal de Official Scorer voor de juiste slagman een slagbeurt noteren en worden voor hem de uitgemaakt en eventuele hulp verleend van de veldpartij genoteerd zoals tijdens de actie heeft plaatsgevonden. Dit wordt geschreven als één uit.

SOFTBAL Wanneer een speler niet volgens de slagvolgorde aan slag gaat en wordt uitgemaakt, en de speler die eigenlijk aan slag had moeten gaan wordt uit verklaard als gevolg van een appèl van de tegenstander voordat een worp naar de volgende slagman wordt gedaan, zal de Official Scorer voor de juiste slagman een slagbeurt noteren; de uit wordt genoteerd voor de catcher. De speler die niet volgens de juiste slagvolgorde heeft geslagen blijft eveneens uit; voor hem worden de uit en eventuele hulp verleend van de veldpartij genoteerd zoals tijdens de actie heeft plaatsgevonden. Er zijn nu twee uit; dit wordt niet beschouwd als een dubbelspel.

Wanneer de slagman die nog niet aan de beurt was honkloper wordt en, als gevolg van een appèl van de tegenstander voordat een bal naar de volgende slagman wordt geworpen, de eigenlijke slagman wordt uit verklaard omdat hij zijn slagbeurt heeft gemist, zal de Official Scorer voor de eigenlijke slagman een slagbeurt noteren; de uitgemaakt wordt genoteerd voor de catcher en alle acties die plaatsvonden nadat de verkeerde slagman het eerste honk had bereikt worden geannuleerd.

Wanneer meer dan één slagman achter elkaar in onjuiste volgorde aan slag gaat, zal de Official Scorer alle acties exact noteren zoals ze hebben plaatsgevonden, waarbij de slagbeurt van de speler of spelers die niet in de juiste volgorde aan slag ging(en) wordt overgeslagen. Dit wordt genoteerd als 'Lost Turn'.

De Official Scorer zal nooit de scheidsrechters of een lid/speler van een van beide teams erop wijzen dat een speler niet volgens de juiste slagvolgorde aan slag gaat.

Met betrekking tot de voorgaande scoreregels kan het volgende voorbeeld dienen:

A	1		
B	2	63	

Slagman A had moeten slaan maar in zijn plaats slaat slagman B. B gaat uit door aangooi van de korte stop naar de eerste honkman. De veldpartij appelleert direct nadat B de slagbeurt heeft afgemaakt.

A	1	BOT 63
B	2	63

Beslissing:

De eigenlijke slagman A wordt uitgegeven; we combineren het symbool BOT met de actie '63'. Slagman B komt opnieuw aan slag.

Het vervolg van de scoreregels is in de voorgaande tekst al uitvoerig toegelicht.

Zo'n vergissing in de slagvolgorde kan de scorer voor problemen stellen wat de leesbaarheid van de scorekaart betreft (doorhalingen, correcties); probeer het steeds duidelijk te doen, begin eventueel in de kolom ernaast, let dan wel op het 'meenemen' van de nummering boven de kolommen.

A	1	BOT 2
B	2	63

Nu we hierna aan het hoofdstuk softbal gaan beginnen, nemen we gelijk de verkeerde slagman situatie voor softbal mee. Deze wijkt in zoverre af van honkbal, dat wanneer de verkeerde slagman is uitgegaan, het uitgemaakt niet wordt meegenomen naar de eigenlijke slagman, maar blijft staan. In het laatste voorbeeld had slagman A moeten slaan, maar daarvoor in de plaats heeft slagman B geslagen en ging uit door de aangooi 63. Bij een appel voor de eerstvolgende worp naar een volgende slagman, wordt slagman A uitgegeven met het symbool BOT en blijft bij slagman B de actie 63 staan. Met twee uit is als volgende slagman C aan de beurt.

Softbal

In het begin van deze opleiding hebben we geschreven dat met enkele aanvullingen op de honkbal scoreregels ook softbal wedstrijden kunnen worden gescoord; deze aanvullingen zullen wij nu behandelen.

Spelers

De volgende spelregels softbal verschillen van de honkbalregels:

3.2.2 Spelers

- a. Elk team moet te allen tijde minimaal negen (9) spelers in de line-up hebben. Als de Aangewezen Speler (DP) gebruikt wordt, moet de line-up tien (10) spelers hebben. De DP moet in de startende line-up vermeld zijn.
 - i) De posities van de veldpartij zijn werper (F1), catcher (F2), eerste honkman (F3), tweede honkman (F4), derde honkman (F5), korte stop (F6), linksvelder (F7), midvelder (F8) en rechtsvelder (F9).
 - ii. De posities van een veldpartij met tien (10) spelers zijn hetzelfde als die van een team met negen (9) spelers, plus de DP.
- b. Velders mogen zich aan het begin van een worp overal binnen goed gebied opstellen, afgezien van de catcher, die zich in het catcher's perk moet bevinden, en de werper, die in de werpcirkel moet zijn wanneer de scheidsrechter de bal in het spel brengt.
- c. Een team moet op elk moment in de wedstrijd het vereiste aantal rechtmatige spelers in de line-up hebben om door te kunnen gaan met de wedstrijd.

Wanneer een team verzuimt de wedstrijd met het verplichte aantal spelers af te maken, wordt de wedstrijd gewonnen verklaard in het voordeel van het niet-overtredende team.

Alleen KNBSB

Regel 3.2.2.a.ii. is uitsluitend van toepassing voor die klassen waarin gebruik gemaakt wordt van de regels met betrekking tot de DP- en de re-entry. Dit wordt gepubliceerd in het 'Reglement van Wedstrijden'.

Aangewezen speler

3.2.4 Aangewezen Speler (Designated Player, DP)

- a. Een DP mag voor iedere verdedigende speler slaan die als FLEX is aangewezen.
- b. De DP mag verdedigend spelen voor iedere speler, inclusief de FLEX:
 - i) Als de DP verdedigend speelt voor een speler anders dan de FLEX, blijft die speler slaan en wordt die speler OPO genoemd. De OPO wordt niet beschouwd als de wedstrijd te hebben verlaten, blijft slaan, maar speelt niet verdedigend.
 - ii) Wanneer de DP verdedigend speelt voor de FLEX, wordt dit behandeld als een wissel voor de FLEX of de vervanger van de FLEX en moet dit aan de scheidsrechter gemeld worden. De DP mag een onbeperkt aantal keer in de verdediging spelen voor de FLEX.
 - iii) Wanneer de DP verdedigend speelt voor de FLEX, keert de line-up terug naar negen spelers en mag de wedstrijd reglementair eindigen met negen spelers.
 - iv) de line-up teruggaat naar tien (10) spelers als een speler:
 - a. als vervanger op de FLEX-positie gaat spelen; of
 - b. als de oorspronkelijke FLEX eenmalig terugkeert (re-entry).
- c. De DP en de FLEX kunnen niet tegelijk aanvallend spelen.

3.2.5. Flex speler (FLEX)

- a. Als een team verklaart een DP te gebruiken, moet het team een Flex-speler invullen op het line-up formulier.
- b. De FLEX staat, volgend op de eerste negen slagposities, op de tiende (10^e), niet-slaande positie in de startende line-up, direct volgend op de eerste negen (9) slagmensen, en mag op elke verdedigende positie spelen.
- c. De FLEX mag aanvallend alleen de plek van de DP innemen:
 - i. De line-up keert terug naar negen (9) spelers wanneer de FLEX ook aanvallend gaat spelen. Het team kan de wedstrijd eindigen met negen (9) spelers in de line-up.
 - ii. De FLEX mag onbeperkt aan slag de plek van de DP innemen. Dit wordt behandeld als een vervanging voor de DP of voor zijn vervangers en moet gemeld worden aan de plaatsrechter.

3.1.14 Offensive Player Only (OPO)

Een speler in de slagvolgorde, anders dan de FLEX, voor wie de DP in het veld staat.

Het grote verschil tussen de Aangewezen Slagman (DH) bij honkbal en de Aangewezen Speler (DP) bij softbal zit in het feit dat de DH altijd slaat voor de werper, waarbij de DP voor elke veldspeler (inclusief de werper) kan worden ingezet. De overeenkomst is dat beide voor aanvang van de wedstrijd in de slagvolgorde moeten zijn opgenomen, zodat de lijst met startende namen uit 10 spelers bestaat. Beide slaan alleen, maar staan niet in het veld.

De afkorting op de scorekaart voor de Offensive Player Only is OP.

In onderstaand voorbeeld zie je op de 4^e positie de Aangewezen Speler (DP) staan. Deze staat aan slag voor de Flex speler die op de 10^e positie staat (hier de eerste honkvrouw). In het begin van de wedstrijd wisselt de coach de positie van de DP met de catcher. De voormalige DP gaat verdedigend het veld in, terwijl de voormalige catcher nu alleen nog aan slag staat. Deze laatste speler is nu de Offensive Player Only. Een OP kan niet in de line-up komen wanneer het team offensief speelt (aan slag is).

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#
6	VAN ASTEN Angela		1
5	VAN BOXTEL Brigit		2
4	VAN CROMVOIRT Carla		3
DP 2	VAN DOMMELEN Daphne 1/1		4
2 OP	VAN EERSEL Erica 1/1		5
7	VAN FIJNAART Fiet		6
1	VAN GEMERT Guusje		7
8	VAN HAAREN Henny		8
9	VAN IERSEL Ineke		9
3	JANSEN Joke		10

Re-entry

3.1.15 Re-entry

Wanneer een startende speler terugkeert in de wedstrijd na te zijn vervangen.

Een korte zin uit de softbal spelregels, maar wat houdt dit nu in?

Iedere startende speler mag, als deze is vervangen, éénmaal terugkomen in de wedstrijd, maar uitsluitend op dezelfde plaats in de slagvolgorde als waar deze gestart is.

Voorbeeld:

Speler A begint de wedstrijd als tweede honkman en nummer 1 aan slag. In de tweede inning wordt hij vervangen door B die met de korte stop wisselt. B raakt in de vierde inning geblesseerd en wordt vervangen door C, die op zijn beurt werper wordt. In de zesde inning wordt C vervangen door A, die eveneens als werper optreedt.

Als startende speler uit de slagvolgorde kan A nog een keer in de wedstrijd komen, maar alleen op de eerste positie in de line-up. Vanaf dat moment kan A alleen maar volgens de normale regels worden vervangen. Wanneer A hierna dus nog een keer gewisseld wordt, kan ook A niet meer terugkeren in de wedstrijd.

In plaats van een verticale streep wordt nu de re-entry aangegeven met een bootje dat op zijn kant ligt, met de schuine zijden naar links.

Pos		Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	7
4	1	A 2/6									
6		B 2/2		1				5			RC
1		C 2/4			BB1		LS		HP		

Bloedregel

Om hier uitleg te kunnen geven, beginnen we met een aantal begrippen uit de softbal spelregels.

3.1.17 Replacement player (*Plaatsvervangende speler*)

Een speler die aan de wedstrijd mag deelnemen ter vervanging van een teruggetrokken speler.

3.1.23 Withdrawn player (*Teruggetrokken speler*)

Een speler die de wedstrijd moet verlaten wegens een bloedende blessure waarvan het bloeden niet binnen afzienbare tijd gestopt kan worden of een speler waarvan het uniform bedekt is met bloed.




3.2.6 Plaatsvervangende speler (*Replacement player*)




- a) Een plaatsvervangende speler mag in de wedstrijd komen voor een teruggetrokken speler.
- b) Een teruggetrokken speler mag niet terugkeren in de wedstrijd tot al het bloeden is gestopt, de blessure is schoongemaakt en bedekt en, zo nodig, het uniform is vervangen, al dan niet met een ander rugnummer. Er is geen straf voor het gebruiken van een ander rugnummer, zolang de plaatsscheiderechter geïnformeerd wordt over de wijziging in rugnummers.
- c) Een plaatsvervangende speler mag voor een teruggetrokken speler spelen gedurende de lopende inning en de volgende volledige inning. De teruggetrokken speler mag terugkeren in de wedstrijd op elk moment in deze periode zonder als wissel behandeld te worden. Een plaatsvervangende speler wordt niet gezien als vervanger. Als de teruggetrokken speler niet kan terugkeren moet na deze periode een reglementaire vervanging plaatsvinden.
- d) Een teamcoach of -manager moet de plaatscheiderechter op de hoogte brengen van alle wijzigingen in de line-up. Na een toegekend reglementair appèl wordt de betreffende speler als ongemelde vervanging beschouwd.
- e) Een plaatsvervangende speler mag zijn:
 - i) een geregistreerde vervanger die nog niet heeft deelgenomen aan de wedstrijd;
 - ii) een geregistreerde vervanger die heeft deelgenomen aan de wedstrijd, maar daarna zelf weer werd vervangen; of
 - iii) een startende speler die niet meer in de line-up staat en die ook niet meer gerechtigd is om in de wedstrijd terug te komen volgens de re-entry regel.

Wanneer een plaatsvervangende speler (RP) wordt ingezet, schrijf je deze naam op de daarvoor bestemde plaats in de line-up. Achter de naam schrijven we (RP). Alle resultaten tijdens de RP-beurt van deze speler tellen ook bij de statistieken van deze speler. Met een bootje op z'n kant, met de schuine kanten wijzend naar rechts, geven we de plaatsvervangende speler aan. Wanneer de teruggetrokken speler opnieuw in de wedstrijd komt, geven we dat aan met een re-entry bootje (schuine kanten wijzend naar links). De plaatsvervangende speler krijgt de positie die de teruggetrokken speler al had.

SOFTBAL: Alle statistieken die door een tijdelijke looper (TR) worden behaald, worden genoteerd voor de speler voor wie hij loopt.

Laten we eens kijken naar onze scorekaart. In beide onderstaande voorbeelden is er sprake van twee uit. Links staat de werper op het eerste honk, rechts de catcher. Zij kunnen vervangen worden op het honk door een Temporary Runner (TR).

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1
6	VAN ASTEN Angela			1 
5	VAN BOXTEL Brigit (TR)			2 
1	VAN CROMVOIRT Carla			3 
DP	VAN DOMMELEN Daphne			4

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1
6	VAN ASTEN Angela			1 
5	VAN BOXTEL Brigit (TR)			2 
2	VAN CROMVOIRT Carla			3 
DP	VAN DOMMELEN Daphne			4

Dit schrijven we op twee plaatsen op de kaart:

- In het honkvakje waar de Temporary Runner plaatsneemt;
- In de line-up achter de naam van de speler die Temporary Runner wordt.

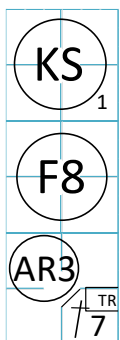
Staan de werper en de catcher onder elkaar op de line-up, dan kunnen zij overgeslagen worden en komen we nog een positie hoger uit.

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1
6	VAN ASTEN Angela (TR)			1 
2	VAN BOXTEL Brigit			2 
1	VAN CROMVOIRT Carla			3 
DP	VAN DOMMELEN Daphne			4

In eerste instantie zou je zeggen dat de Temporary Runner voor Van Cromvoirt de looper daarvoor, dus Van Boxtel zou moeten zijn. Maar omdat zij de catcher is, en er voor haar ook een Temporary Runner kan worden ingezet, is het toegestaan om Van Asten als Temporary Runner voor Van Cromvoirt in te zetten.

De spelregel zegt dat als de verkeerde speler wordt ingezet als tijdelijke honkloper, de honkloper uitgegeven wordt wanneer er reglementair is geappelleerd en het appèl wordt toegekend.

Voor appèl hebben we eerder het scoreteken A gezien in combinatie met veldposities. Voor een appèl vanwege de verkeerde tijdelijke honkloper hebben we een aangepast teken, nl. AR. Dit staat voor **A**ppeal for **w**rong **R**unner. Daar komt de veldpositie bij te staan van het honk waarop de verkeerde honkloper staat wanneer hij wordt uitgegeven.



Speelduur / Tiebreak

Met betrekking tot de speelduur van wedstrijden vinden we in de spelregels terug het volgende terug. We beginnen met de honkbalregel.

7.7 Reglementaire wedstrijd

7.7.1 Een reglementaire wedstrijd bestaat uit zes, zeven of negen innings, tenzij deze wordt verlengd wegens een gelijk spel, of wordt verkort:

7.7.1.1 Omdat het thuis spelende team zijn helft van de laatste inning van een reglementaire wedstrijd niet of slechts voor een gedeelte nodig heeft.

7.7.1.2 Omdat de plaatscheidsrechter de wedstrijd staakt.

Noot: Het Reglement van Wedstrijden kan bepalen dat de wedstrijd bestaat uit een afwijkend aantal innings of dat er een maximale speelduur wordt gehanteerd.

7.7.2 Indien de stand na de laatste inning van een reglementaire wedstrijd gelijk is, moet de wedstrijd worden verlengd totdat aan een van de volgende voorwaarden is voldaan:

Noot: Deze regel is alleen van toepassing als di in het Reglement van Wedstrijden bepaald is.

7.7.2.1 Het bezoekende team in totaal meer punten heeft gescoord dan het thuispelede team aan het einde van een volledige inning.

7.7.2.2 Het thuispelede team het winnende punt scoort in een onvolledige inning.

In het 'Reglement van Wedstrijden' staat vermeld in welke klassen er met een verlenging, ook wel tiebreak genoemd, wordt gespeeld. Ook die spelregel noemen we hier:

7.7.8 Verlenging

Als de stand van de wedstrijd gelijk is na negen volledige innings in een wedstrijd van negen innings, of na zeven volledige innings in een wedstrijd van zeven innings, dan worden de volgende procedures toegepast in de verlenging van de wedstrijd:

Noot: Deze regel is alleen van toepassing als dit in het Reglement van Wedstrijden bepaald is.

7.7.8.1 Ieder team begint de volgende inning (en iedere volgende inning in de verlenging, indien nodig) met een looper op het eerste en tweede honk, met nul uit.

7.7.8.2 De slagvolgorde blijft gehandhaafd als in iedere andere inning. Bijvoorbeeld, als de negende inning eindigt met de slagman op plek acht in de slagvolgorde die als laatste een volledige slagbeurt heeft gehad, dan begint de tiende inning met de slagman op plek negen in de slagvolgorde aan slag, de looper op het tweede honk de speler op plek zeven in de slagvolgorde en de looper op het eerste honk de speler op plek acht in de slagvolgorde, of een vervangende looper voor deze spelers.

Noot: Aan het begin van de verlenging en totdat de wedstrijd is geëindigd, zal de plaatscheidsrechter met de opstelling van de slagpartij controleren dat de juiste lopers op het eerste en tweede honk plaatsnemen. Als een verkeerde speler op het honk staat, moet de plaatscheidsrechter de manager van de slagpartij onmiddellijk op de hoogte stellen en ervoor zorgen dat de juiste looper op het honk wordt geplaatst. Als een onjuiste looper wordt opgemerkt door een scheidsrechter of een van beide managers nadat het spel is hervat, dan moet deze looper worden vervangen met de juiste looper. Alle voorgaande spelacties zijn reglementair, tenzij een geval van een verkeerde slagman het opschuiven ongedaan maakt. Er is geen strafbepaling tegen een onjuiste looper voordat noch nadat deze een punt scoort.

7.7.8.3 Met uitzondering van het beginnen van de inning met lopers op het eerste en tweede honk met nul uit, blijven alle andere spelregels gelden tijdens de verlenging totdat er een winnaar is.

Voor softbal geldt:

1.2.1 Reglementaire wedstrijd

Een reglementaire wedstrijd bestaat uit zeven complete innings, behalve in de volgende gevallen:

- a. Een complete zeven innings hoeven niet gespeeld te worden wanneer het thuis spelende team meer punten scoort in zes innings of voor de derde uit in de tweede helft van de zevende inning.

-
- b. Een wedstrijd die gelijk staat na zeven innings wordt verder gespeeld door extra innings te spelen tot een team meer punten heeft gescoord dan het andere team aan het eind van een inning of wanneer het thuis spelende team meer punten heeft gescoord voordat de derde uit in de tweede helft van de inning is gemaakt.

1.2.4 Tiebreak regel; Tiebreak inning

- a) Vanaf de eerste helft van de achtste inning en voor elke daaropvolgende inning begint de slagpartij met de speler die als negende aan slag is in die inning als honkloper op het tweede honk.
- b) De honkloper op het tweede honk mag volgens de vervangingsregels gewisseld worden.
- c) Als een verkeerde honkloper uit de line-up op het tweede honk wordt gezet, wordt deze uitgegeven als er volgens de regels door de veldpartij wordt geappelleerd na een worp (reglementair of onreglementair) of na een spelactie. Er kan geappelleerd worden zolang de verkeerde honkloper op de honken is. Als de slagpartij de juiste honkloper op het honk zet voordat er geappelleerd wordt, volgt er geen straf.

Bij de lopers die plaatsnemen op het honk (bij honkbal op het eerste en tweede honk en bij softbal alleen op het tweede honk) schrijven we in hun honkvakje de letters TIE.

Ook hier zegt de spelregel dat als de verkeerde honkloper wordt ingezet, deze wordt honkloper uitgegeven wanneer er reglementair is geappelleerd en het appèl wordt toegekend.



Net als bij de verkeerde honkloper voor een Temporary Runner, gebruiken we het scoreteken AR, **A**ppeal for wrong **R**unner. Daar komt de veldpositie bij te staan van het honk waarop de verkeerde honkloper staat wanneer hij wordt uitgegeven.

Het voorgaande gaan we aan de hand van een softbalwedstrijd toelichten. De slagvolgorde van de thuisclub is op de scorekaart al ingevuld. Het betreft hier een softbal wedstrijd in de landelijke competitie en er wordt gebruik gemaakt van een aangewezen speler.

Tweede helft eerste inning

Van Asten bereikt het eerste honk door een stootslag richting derde honk, er wordt geen fout gemaakt.

Terwijl Van Boxtel aan slag is, wil Van Asten het tweede honk stelen. Zij vertrekt echter te vroeg en wordt uitgegeven. De slagvrouw krijgt tenslotte vier wijd.

Met Van Cromvoirt aan slag, komt Van Boxtel op het tweede honk door een doorgeschoten bal. De slagvrouw gaat uit doordat de tweede honkvrouw haar geslagen bal goed naar het eerste honk aangooit, Van Boxtel komt op het derde honk.

Met Van Dommelen aan slag, met drie wijd en één slag, denkt Van Boxtel dat er een stootslag zal komen; ze gaat te vroeg van haar honk bij een worp en wordt terecht uitgegeven. Dit is de derde nul.

Tweede helft tweede inning

Van Eersel begint aan slag, zij plaatst een gave stootslag, waarop zij het eerste honk haalt. Direct daarna appelleert de tegenpartij omdat Van Eersel niet de juiste slagvrouw was. Dit klopt, omdat Van Dommelen in de eerste inning haar slagbeurt niet had voltooid. Van Dommelen wordt uitgegeven en Van Eersel komt opnieuw aan slag. Zij gaat uit door een aangooi van de korte stop naar het eerste honk.

Van Fijnaart slaat een harde groundbal in het linksveld en heeft zo'n haast om het tweede honk te bereiken, dat zij over het eerste honk stapt. De veldpartij appelleert correct door een aangooi van de werper naar het eerste honk en Van Fijnaart is uit.

Tweede helft derde inning

Van Gemert slaat de bal over het gras in het linksveld, zij rondt het eerste honk correct en probeert door te gaan naar het tweede honk. De linksveldster gooit de bal echter tijdig naar het tweede honk, waar Van Gemert door de tweede honkvrouw wordt uitgetikt.

Van Haaren komt op het eerste honk, omdat de eerste honkvrouw haar geslagen bal tussen haar benen laat doorschieten.

Van Iersel plaatst een stootslag die door de werpster goed wordt verwerkt en wordt aangegooid naar het eerste honk. Van Haaren komt op twee.

Van Asten wordt uitgevangen door de derde honkvrouw.

We springen van de 3^e naar de 6^e inning.

De coach besluit voor Van Cromvoirt een andere slagvrouw in te zetten; Carmen Cuyk begint de zesde inning aan slag en daarna speelt zij korte stop. Van Asten wordt tweede honkvrouw. De wedstrijd gaat zo verder, er wordt niet gescoord, ook niet door de tegenpartij. De stand na zeven innings is 0-0 en de tiebreak moet de beslissing brengen.

De laatste slagvrouw van de thuisclub in de zevende inning was Van Boxtel.

In de eerste inning van de tiebreak begint Van Boxtel als loopster op het tweede honk (scoringspositie) en komt nummer 3 van de slagvolgorde als eerste aan slag. De coach maakt gebruik van de re-entry regel en vervangt Cuyk door Van Cromvoirt, die eerder ook als derde op de slaglijst stond. De bezoekers hadden in hun eerste slagbeurt van de tiebreak één punt gescoord en de thuisclub doet dat ook. Er moet dus verder worden gespeeld.

In de tweede inning van de tiebreak scoren de bezoekers weer één keer. In de gelijkmakende slagbeurt begint Van Eersel als loopster op het tweede honk en Van Fijnaart aan slag. Zij maakt drie slagbewegingen, maar de derde slagbal schiet door en zij haalt het eerste honk en Van Eersel komt op het derde honk.

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.

Kroon plaatst een gave éénhonkslag over het gravel en het gras in het linksveld. Als de volgende man aan slag is, steelt hij het tweede honk; de aangooi van de catcher was niet zo zuiver.

De Leeuw wordt uitgevangen door de rechtsvelder. Kroon kan na de vang het derde honk halen.

Martens krijgt vier wijd.

Nijssen laat de eerste worp gaan, omdat Martens gaat stelen. De catcher gooit aan op de tweede honkman, Martens laat zich insluiten en wordt met behulp van de tweede honkman, de eerste honkman en de korte stop, door laatstgenoemde uitgetikt. Kroon heeft vóór deze derde nul gescoord.

Tweede helft eerste inning

Van Asten gaat uit doordat de werper zijn stootslag stopt en de bal op tijd aangooit 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.

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

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

Eerste helft tweede inning

Nijssen had zijn slagbeurt niet afgemaakt en begint. Hij krijgt drie slag, geroepen.

Overweg 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 Overweg is in.

Peters slaat een line drive in het midveld, hij haalt het eerste honk en Overweg komt zelfs op drie.

Quik aan slag. Peters kan ongehinderd naar het tweede honk gaan, de catcher doet geen enkele poging om een aangooi te doen. De slagman slaat naar de korte stop die gemakkelijk de slagman-honkloper op één had kunnen uitgooien, maar dit niet doet in verband met de loper op drie.

Roelofs wordt geraakt door een geworpen bal en mag naar het eerste honk.

Jansen krijgt vier wijd. Bij de tegenpartij wordt de werper vervangen door Isaak van Ispen.

Kroon wordt uitgevangen door de tweede honkman. De scheidsrechter had 'binnenhoog' afgeroepen.

De Leeuw slaat de bal keihard naar het tweede honk waar Jansen wordt geraakt door de bal. Jansen wordt uitgegeven en De Leeuw bereikt het eerste honk. Jansen is wel de derde nul.

Tweede helft tweede inning

Van Gemert slaat een binnenveld-honkslag, net over de werper heen richting het tweede honk.

Van Haaren aan slag. Van Gemert wil twee stelen, de catcher gooit uitstekend aan, maar de tweede honkman laat bij het tikken de bal vallen. De slagman slaat de bal omhoog die bij de backstop wordt gevangen door de catcher.

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

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

Van Boxtel plaatst een honkslag over het gras in het linksveld; looper op twee blijft op het honk.

Van Cromvoirt krijgt drie slag na zijn slagbeweging.

Eerste helft derde inning

Martens plaatst een éénhonkslag hoog in het midveld,

Nijssen doet hetzelfde, komt veilig op het eerste honk en slaat Martens zelfs naar het derde. De tweede honkman vraagt de bal aan de midvelder en appelleert bij de veldscheidsrechter voor het missen van het tweede honk door Martens. De veldscheidsrechter heeft het ook gezien en Martens wordt op appel uitgegeven.

Overweg aan slag. Nijssen wil het tweede honk stelen, de catcher gooit zeer onzuiver aan, waardoor Nijssen 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.

Peters slaat een homerun over het hek in het midveld.

Quik gaat als derde man uit doordat de catcher 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 mid-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 slaat de bal recht omhoog in het binnenveld, het is de korte stop die de bal vangt; derde nul.

Eerste helft vierde inning

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

Jansen krijgt vier wijd.

Kroon slaat richting eerste honk; de eerste honkman laat de bal tussen zijn benen doorschieten. Kroon komt hierdoor op één en de andere lopers schuiven een honk op.

De Leeuw wordt bij het slaan gehinderd door de catcher en krijgt een vrije loop.

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

Nijssen plaatst een stootslag die door de werper op één wordt aangegooid, hij is zelf uit, maar de andere lopers komen een honk verder.

Overweg krijgt drie slag (swing), maar de derde slagbal is een doorschieter, waarop hij het eerste honk haalt en De Leeuw kan scoren.

Peters krijgt drie slag, geroepen, derde nul.

Tweede helft vierde inning

Van Ispen staat met zijn voet buiten het slagperk en wordt daarom uitgegeven.

Van Asten plaatst een éénhonkslag over het gras 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 catcher ziet dat hij toch geen kans meer heeft en gooit daarom niet meer.

De slagman slaat een harde grondbal recht over het tweede honk naar het midveld 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 tegen het linker verreveldhek, de bal blijft in het veld. Bij de tegenpartij gaat nu Peters werpen en Roelofs gaat rechtsveld spelen.

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

Eerste helft vijfde inning

Quik slaat een hoge foutbal die door de eerste honkman nodeloos wordt gemist. Daarna slaat hij de bal naar de korte stop die hem uitgooit op het eerste honk.

Roelofs plaatst een éénhonkslag, over het gras in het midveld.

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

Kroon aan slag. Er volgt een wilde worp, beide honklopers schuiven een honk op. Nu het tweede en derde honk bezet zijn, wijzigt de veldpartij de strategie en geeft Kroon opzettelijk vier wijd.

De Leeuw 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 looper te laat terug is. Drie uit.

Tweede helft vijfde inning

Jos Jacobs gaat derde honk spelen.

Van Fijnaart is aan slag, maar Van Gemert gaat in het slagperk staan. Hij slaat een honkslag in het midveld. Voor de eerste worp naar Van Haaren appelleert de veldpartij dat Van Gemert niet de juiste slagman was. Van Fijnaart wordt uitgegeven en Van Gemert komt opnieuw aan slag.

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 slaat de bal naar de derde honkman die probeert Van Haaren op het tweede honk uit te maken. Het scheelt niet veel, maar Van Haaren is sneller. Van Ispen komt veilig op het eerste honk.

Van Asten krijgt drie slag geroepen.

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 kunnen één honk opschuiven. De slagman slaat vervolgens naar de korte stop die de bal naar de catcher gooit, die de aanstormende Van Haaren uittikt. Dit is de derde nul en ook het einde van deze oefenwedstrijd.

De uitwerking van oefenwedstrijd 3 staat achter in dit boek.

Rechter deel van de scorekaart

PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS	RBI	PO	A	E

Hierboven is het rechter deel van de scorekaart afgebeeld. Het grijs gekleurde deel hoeft voor deze opleiding 'Scorer 2' niet te worden uitgewerkt. In het overgebleven gedeelte wordt de offensieve uitwerking genoteerd, dus wat er aan slag gebeurt. Dat doen we niet tijdens de wedstrijd, maar gewoon op ons gemak als de wedstrijd voorbij is.

Aan het begin van deze opleiding werd geschreven, dat aan de hand van een goed ingevulde scorekaart het wedstrijdverloop en diverse persoonlijke prestaties zijn af te lezen; het zijn deze persoonlijke prestaties die in de kolommen rechts worden verzameld. Maar wat betekenen al die afkortingen?

Afkortingen

Wij zullen nu een verklaring geven van de afkortingen en de wijze waarop de prestaties kunnen worden bepaald, zodat men in staat is dit zelf ook te doen bij een gescoorde wedstrijd.

PA	Plate appearances	aantal bruto slagbeurten
AB	At bats	aantal netto slagbeurten
R	Runs	aantal gescoorde punten
H	Hits	totaal aantal honkslagen (alle honkslagen bij elkaar geteld)
2B	Total of 2-basehits	aantal tweehonkslagen
3B	Total of 3-basehits	aantal driehonkslagen
HR	Total of homeruns	aantal homeruns
GDP	Grounded into double play	aantal keren dubbelspel veroorzaakt
SH	Sacrifice hit	aantal opofferingsstootslagen
SF	Sacrifice fly	aantal opofferingssslagen
BB	Base on balls	totaal aantal vier wijd (incl. opzettelijk vier wijd)
IBB	Intentional base on balls	aantal opzettelijk vier wijd
HP	Hit by pitch	aantal malen geraakt door geworpen bal
IO	Interference/obstruction	aantal malen dat het eerste honk is bereikt door hinderen of obstructie
K	Strike out	aantal malen drie slag
SB	Stolen bases	aantal gestolen honken
CS	Caught stealing	aantal malen uitgemaakt bij stelen

Wij zullen nu wat verder ingaan op deze afkortingen.

PA is het aantal malen dat een speler aan slag kwam en zijn slagbeurt heeft afgemaakt.

16.9.3 Wanneer de slagman de wedstrijd verlaat met twee slag, en de vervangende slagman krijgt drie slag, moet de Official Scorer de drie slag en de slagbeurt noteren voor de eerste slagman. Als de vervangende slagman de slagbeurt op een andere manier voltooit, inclusief vier wijd, moet de Official Scorer de actie voor de vervangende slagman noteren.

AB is het aantal netto slagbeurten.

19.2.1.2 PA (Plate Appearances) – Totaal aantal keren aan slag.

AB (At Bats) - Aantal keren aan slag, behalve voor die keren aan slag waarbij de speler:

- een opofferingsstootslag slaat.
- een opofferingsslag slaat.
- het eerste honk krijgt op vier wijd, opzettelijk of niet
- wordt geraakt door een worp.
- het eerste honk krijgt vanwege hinderen of obstructie

Dat kunnen we omschrijven naar een formule: $AB = PA - (SH + SF + BB + HP + IO)$

Hieronder zijn twee voorbeelden ingevuld.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	PA	AB	R	H	ZB	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS
1	3	ROI 3		2 BB4		T72 3	2 INT	SF8	5 HP	7	3	2	1						1	1		1	1			
2		BB1	LS	SH 13		F6		3 RL		7	4	1	2	1				1		2	1					
							E5		4																	

R is het aantal punten (runs) dat wordt gescoord.

Deze zijn steeds duidelijk te herkennen aan de dikke punt op de kruising van de lijnen. Hierboven is dit ook ingevuld.

H is het totaal aantal honkslagen, dus de som van de één-, twee-en drie-honkslagen en homeruns.

Uit het aantal honkslagen en het aantal netto slagbeurten is het zogenaamde **'slaggemiddelde'** te berekenen. Het slaggemiddelde is het aantal honkslagen gedeeld door het aantal netto slagbeurten. In formulevorm: $H : AB$

Voorbeelden

Drie honkslagen uit zes netto slagbeurten: slaggemiddelde 0,500 of 'nul komma vijfhonderd' of in spreektaal 'vijfhonderd'.

Eén honkslag uit vier netto slagbeurten: slaggemiddelde 0,250 of 'tweehonderdvijftig'.

Twee honkslagen uit zes netto slagbeurten: slaggemiddelde 0,333 of 'driehonderddrieëndertig'.

Drie honkslagen uit drie netto slagbeurten: slaggemiddelde 1,000 of 'duizend'.

2B, 3B, HR is de verdere uitsplitsing van de honkslagen.

Wanneer een slagman bijvoorbeeld in zijn vier bruto slagbeurten tweemaal een éénhonkslag heeft geslagen en eenmaal een tweehonkslag, noteren we in de kolom H een 3. Daarna gaan we verder uitsplitsen, dus komt er in de kolom 2B nog een 1 te staan.

- GDP** is het aantal malen dat de slagman een dubbelspel heeft veroorzaakt.
- SH** is het aantal malen dat een opofferingsstootslag is geslagen.
- SF** is het aantal malen dat een opofferingslag is geslagen.
- BB** is het totaal aantal keren dat een slagman vier wijd heeft gekregen, inclusief de keren opzettelijk vier wijd.
- IBB** is het aantal keren dat een slagman opzettelijk vier wijd heeft gekregen.
- HP** is het aantal keren dat een slagman geraakt is door de geworpen bal.
- IO** is het aantal malen dat het eerste honk is bereikt door hinderen of obstructie.

Hier wordt bedoeld 'hinderen (honkbal)/obstructie (softbal) door de catcher', dus tijdens het slaan. Wanneer de slagman-honkloper het eerste honk krijgt omdat een voorgaande looper de veldpartij hinderde bij het verwerken van de door hem geslagen bal, hoort dit hier niet bij. Dat telt mee bij de berekening van de netto slagbeurten ten nadele van de slagman. De slagman-honkloper zou tijdens zijn gang naar het eerste honk gehinderd kunnen worden door een veldspeler, dit heet dan 'obstructie'.

- K** is het aantal malen drie slag, dus zowel KS als KL. Maar ook wanneer het geen nul oplevert omdat de derde slagbal niet wordt gevangen, daarna foutief wordt verwerkt of bij drie slag wilde worp/doorgeschoten bal.
- SB** is het aantal malen dat een honk is gestolen.
- CS** is het aantal malen dat deze speler is uitgemaakt bij stelen of zou zijn uitgemaakt als er geen fout was gemaakt.
- RBI** het aantal punten dat door de slagman is binnengeslagen.
Het bepalen van binnengeslagen punten wordt uitgelegd in 'Scorer 3'.

Dit zijn steeds de totalen die in het centrale deel van de kaart zijn gescoord voor de spelers en hun eventuele vervangers.

Al deze gegevens hoeven alleen afgelezen te worden uit de scorekaart. Is een van deze tekens bij een slagman niet gescoord, dan blijft het vakje leeg.

De volgende totalen zijn ook voor de spelers en hun eventuele vervangers op deze kant van de scorekaart, maar ze staan bij de tegenpartij gescoord (andere zijde van de scorekaart).

Als lesstof wordt dit verder behandeld bij opleiding 'Scorer 3'.

- PO** is het aantal malen dat deze veldspeler een speler van de tegenpartij heeft uitgemaakt. Hiervoor moet dus de andere zijde van de scorekaart worden bekeken.
- A** is het aantal malen dat hulp werd verleend bij het uit maken van een speler van de tegenpartij, maar ook als er geen nul wordt gemaakt omdat een andere speler een fout maakt. Aan de hand van enkele voorbeelden wordt dit in de volgende paragraaf duidelijk gemaakt.
- E** is het aantal gemaakte fouten door de betreffende speler. Hiervoor moet weer naar de andere zijde van de scorekaart worden gekeken.

Hulp verleend

De scoreregels over uitgemaakt en fouten hebben we in dit boek al voorbij zien komen toen we de bijbehorende tekens hebben uitgelegd. Voor de volledigheid volgt hier scoreregel 17.2 voor hulp verleend.

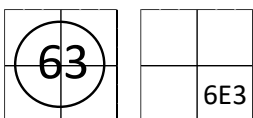
Het begrijpen van hulp verleend is onderdeel van deze opleiding, het uitwerken van de hulp verleend voor de statistieken volgt in 'Scorer 3'.

17.2 HULP VERLEEND

17.2.1 Een hulp verleend is een statistiek die wordt genoteerd voor een veldspeler wiens actie bijdraagt aan het uitmaken van een slagman-honkloper of honkloper.

17.2.2 De Official Scorer noteert een hulp verleend voor elke verdedigende speler die:

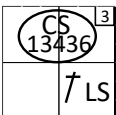
17.2.2.1 Een geslagen of gegooide bal gooit of afbuigt op een zodanige manier dat het een uitgemaakt oplevert of die een uit had kunnen zijn, maar dat niet was vanwege een daaropvolgende fout van een andere veldspeler.



17.2.2.1.1 Eenvoudig ineffectief contact met de bal mag niet worden beschouwd als een hulp verleend. De Official Scorer moet beseffen dat afbuigen betekent dat de bal wordt gestopt, vertraagd of van richting verandert en daarmee effectief bijdraagt aan het uitmaken van de slagman of een honkloper.

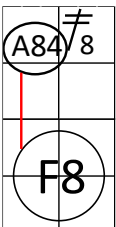


We geven een voorbeeld bij 17.2.2.1.1. De slagman slaat een bal richting de werper. In een reflex probeert deze de bal te vangen, maar in plaats daarvan wordt de bal van richting veranderd. De korte stop kan de bal fielden en naar het eerste honk gooien voor de uit. In deze situatie wordt een hulp verleend gescoord voor zowel de werper als de korte stop en een uitgemaakt voor de eerste honkman.

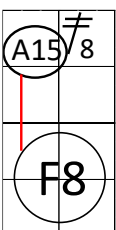


17.2.2.1.2 Slechts één hulp verleend en niet meer wordt genoteerd voor elke veldspeler die de bal gooit of afbuigt tijdens een insluitactie, die resulteert in een uitgemaakt of die een uit had kunnen zijn als er geen latere fout was gemaakt.

In een dergelijke situatie kan voor een veldspeler zowel een hulp verleend als een uitgemaakt worden genoteerd indien deze veldspeler degene was die de honkloper uittikte.

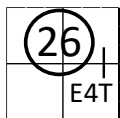
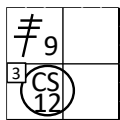
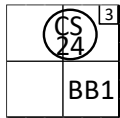
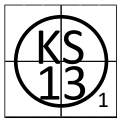
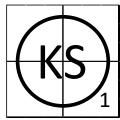


17.2.2.1.3 Wanneer een uitgemaakt voortvloeit uit een appel binnen het natuurlijk verloop van een actie, zal de Official Scorer een hulp verleend noteren voor elke veldspeler die deelnam aan de actie en wiens actie het mogelijk maakte om de uit te maken, behalve voor de veldspeler die de uit maakt.



17.2.2.1.4 Als door een appel een uit wordt gemaakt na afloop van de vorige spelactie en dit wordt geïnitieerd door de werper die naar een veldspeler gooit, zal de Official Scorer voor de werper en voor hem alleen een hulp verleend noteren.

17.2.2.2 Een bal gooit of afbuigt tijdens een spelactie die resulteert in het uitgeven van een honkloper wegens hinderen of ontwijken.



17.2.3 De Official Scorer noteert geen hulp verleend voor:

17.2.3.1 De werper bij drie slag, tenzij de werper een derde slag die niet door de catcher is gevangen fieldt en een aangooi doet die resulteert in een uitgemaakt of een uit had kunnen zijn, tenzij er een fout gemaakt is.

17.2.3.2 De werper wanneer, na een reglementaire worp naar de catcher, een honkloper wordt uitgegeven, de catcher een honkloper van het honk gooit, een honkloper uitgooit die probeert een honk te stelen of een honkloper uittikt die probeert te scoren.

Als er een loper op het derde honk staat en deze loper wil de thuisplaat stelen, dan kan de werper achter van de plaat stappen en naar de catcher aangooien om de loper uit te maken. In dit geval is het geen reglementaire worp, want de werper is niet in contact met de werpplaat, maar een aangooi. Op zo'n aangooi van de werper mag de slagman niet slaan en kan er wel een 'hulp verleend' worden genoteerd

17.2.3.3 Een veldspeler wiens wilde aangooi een honkloper in staat stelt op te schuiven, zelfs als die honkloper vervolgens wordt uitgegeven als gevolg van een continuerende spelactie. Een spelactie die volgt op een mislukte poging, of dit nu een fout is of niet, is een nieuwe spelactie en de veldspeler die de mislukte spelactie maakte, krijgt geen hulp verleend tenzij hij deelneemt aan een nieuwe spelactie.

Voorbeeld: Een geslagen bal wordt gevangen door de tweede honkman die naar het eerste honk gooit om de slagman uit te maken.

Zijn aangooi is niet nauwkeurig en kan niet worden gevangen door de eerste honkman. Door de slechte aangooi probeert de slagman-honkloper naar het tweede honk te gaan, maar wordt uitgegeven nadat de catcher de bal heeft opgepakt en deze naar de korte stop gooide die de uit maakte. De Official Scorer mag alleen een uitgemaakt noteren voor de korte stop en een hulp verleend voor de catcher.

Hiermee zijn alle afkortingen van het rechter deel van de scorekaart behandeld. Nu kan bij oefenwedstrijd 3 het rechterdeel van de scorekaart ingevuld worden. Zie hiervoor de uitwerking.

Na de uitwerking is de wedstrijd uit het examen van 2007 toegevoegd als extra oefenstof.

Veel plezier en succes met scoren. Als vervolg op deze opleiding is er de opleiding 'Scorer 3' waarin uitleg wordt gegeven over verdiende en binnengeslagen punten, de winnende/verliezende werper en een save voor de werper. Je bent van harte uitgenodigd deze vervolgopleiding te volgen; je kunt je opgeven via de KNBSB.

Uitwerkingen oefeningen en oefenwedstrijden

Uitwerking oefening 1

Pos	Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3
2	VAN ASTEN Albert				3	
			1	E7F	KS	2/
5	VAN BOXTEL Bas					
			2	KL		
				1		
6	VAN CROMVOIRT Corné					
			3	53		
7	VAN DOMMELEN Daan					
			4	F9		
3	VAN EERSEL Erik					
			5		●	
					6 tMI	
8	VAN FIJNAART Fred					
			6		#8	
					●	
					8	
4	VAN GEMERT Gerrit					
			7		P4	
9	VAN HAAREN Hans					
			8		34	
					E6T	
1	VAN IERSEL Ian					
			9		t6	
			10			
				Totaal per inning	1 0	1 3
				Totaal	1 0	1 2
					0	2
					1001	2032



Uitwerking oefenwedstrijd 1

Pos	Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3	4	!
6	VAN ASTEN Albert		1	KL ₁		2 ↑ E7F		
5	VAN BOXTEL Bas		2	63		3 ↑ _{RL}		
3	VAN CROMVOIRT Corné		3	F9		INT		
8	VAN DOMMELEN Daan		4	/	5 ● 6 ↑ _{RS}	IF6		
7	VAN EERSEL Erik		5	75	6 ↑ ₅	KL ₃		
2	VAN FIJNAART Fred		6		8 ↑ ₇	43		
4	VAN GEMERT Gerrit		7	KS ₂		/	4 E6T	
1	VAN HAAREN Hans		8		↑ _{MI}		43 GDP	
9	VAN IERSEL Ian		9	FF2			KS 23 ₄	
			10					
				Totaal per inning		0 0 0 4 2 1 1 0		
				Totaal		0 0 2 1 3 0 0 0		
						0 1 1 1		
						1000 2040 3052 4053		



Opmerkingen bij uitwerking van oefenwedstrijd 1

Zet de namen van de spelers in de slagvolgorde en 'vertaal' de posities naar de benodigde cijfers en zet ze in de positiekolom voor de namen.

Eerste inning

Geen moeilijke punten.

Tweede inning

Op de éénhonkslag van Van Fijnaart kan Van Dommelen scoren; hij schuift dus twee honken op, dit is zeer goed mogelijk. We slaan dan een hokje over en zetten het nummer van de slagman direct in het bereikte honkvakje. Van Eersel bereikt op deze honkslag het tweede honk maar gaat vervolgens uit door de snelle actie van de linksvelder naar de derde honkman.

Vergeet het verbindingsstreepje niet, want het opschuiven en het uitgaan horen bij elkaar in dezelfde actie.

De tweehonkslag van Van Haaren wordt direct in het tweede honkvakje geschreven, laat het eerste honkvakje nu leeg.

Derde inning

Van Cromvoirt mag naar het eerste honk omdat de catcher hem hindert bij het slaan. Dit wordt gescoord als INT (interference). Dit wordt geteld als een fout voor de catcher. Denk hieraan bij de uitwerking onder de inning. Doordat Van Cromvoirt naar het eerste honk mag, wordt Van Boxtel gedwongen een honk verder te gaan. Vandaar dat hier het nummer 3 van de slagman in het tweede honkvakje wordt vermeld.

Als Van Fijnaart aan slag komt, zijn er al twee uit en de veldpartij maakt Van Fijnaart uit op het eerste honk, derde nul. Wanneer de voorgaande lopers voor de derde nul al een honk zijn opgeschoven, dan wordt dit niet genoteerd. Evenmin wordt een punt gescoord als een loper de thuisplaat passeert in een spelmoment waarin op een gedwongen loop (doordat de slagman honkloper wordt) de derde nul wordt gemaakt.

Vierde inning

Let op het verbindingsstreep bij het dubbelspel en de toevoeging GDP (grounded into double play). Hoewel de catcher de derde slagbal bij Van Iersel laat doorschieten, maakt hij toch de nul op het eerste honk. Scoor de drie slag voor de werper en de actie die tot de nul leidt.

Uitwerking oefening 2

Pos	Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3 2	4 3	5
9	VAN ASTEN Albert			e2T SB2	2 SB2			
PH 8	APELDOORN Angelo 1/3 2/3		1	● 5 † _{5B}	● 3 † ₅			(L6)
5 9	VAN BOXTEL Bas 2/3		2	(KS) ₁	(F9!)			(KL) ₂
6	VAN CROMVOIRT Corné		3	5 SB4 ● 6 HP	(SF8)			(74) † _{LS}
7	VAN DOMMELEN Daan		4	T82 5 ● SB7 BB1	6 e7 ● 7 † ₇			
3	VAN EERSEL Erik		5	(CS 25) ● SH E1	7 6 ● 8 BB2			
8 5	VAN FIJNAART Fred 2/3		6	(SF8)	8 7 ● BB3			
4	VAN GEMERT Gerrit		7		8 ● 9 E6T		(5) 8	
2	VAN HAAREN Hans		8		● 9 † _{LS}		O5 E7F	
1	VAN IERSEL Ian		9		● HR8		O5	
			10					
				Totaal per inning		2 1	3 4	0 1
				Totaal		0 3	3 6	0 0
				Totaal		3	9	9
				Totaal		1112	1455	2465



Uitwerking oefenwedstrijd 2

Pos	Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5				
9	VAN ASTEN Albert			1	3B							
						O1		BB2				
8	VAN BOXTEL Bas			2	64		FF5	23				
					E1		E3	GDP				
7	VAN CROMVOIRT Corné			3	ob6 4		4 BK4					
					O6		5 KS1 PB					
6	VAN DOMMELEN Daan			4			CS24					
					t9		t3B					
5	VAN EERSEL Erik			5	F8							
							↑ E8F					
4	VAN FIJNAART Fred			6		36	t LS	KL				
								2				
3	VAN GEMERT Gerrit			7		53		KS 23				
								3				
2	VAN HAAREN Hans			8		SB9		9				
						INT		12				
								t8				
1	VAN IERSEL Ian			9		A14		1				
						BB1		t9				
				10								
				Totaal per inning	2	1	1	1	2	1	0	2
				Totaal	2	0	2	0	1	1	2	0
				Totaal	0	0	0	1	1			
					0012	0123	2135	3255				




Uitwerking oefenwedstrijd 3 - kant 1

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5
5	JANSEN Jan			96	HBB 4		3 2	bk3 wp2
PH 5	JACOBS Jos 1/5 2/5		1	7 9	BB2		4 BB1	15 7 LS
6	KROON Kees		2	3 SB3 5 O/2 7 LS	IF4		4 3 5 E3	bk3 IBB2
7	DE LEEUW Leo		3	F9	7 4		5 4 pb6 INT	L1
2	MARTENS Max		4	CS 2436 BB1		A84 7 8	3	
8	NIJSSSEN Nico		5		KL 1	e2T SB6 6 O8	SH 13	
3	OVERWEG Oscar		6	7 9 3E1	SF7		KS ₂ PB ₂	
9 1	PETERS Piet 2/4		7	9 O/2 1 7 8	HR8		KL 3	
4	QUIK Quirijn		8	1 9 O/6	KS 23			63 E3
1 9	ROELOFS Rutger 2/4		9	1 HP			2 1 3 7 5	WP2 1 BK3 7 MI
			10					
				0 2	1 2	1 2	2 1	1 2
				0 1	3 2	0 2	1 4	1 1
				1	3	5	9	10
				0120	1231 0010	1031	3143	3264



Uitwerking oefenwedstrijd 3 - kant 2

Pos	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5			
9	VAN ASTEN Albert	1	13B	↑ E9F		64 /LS	KL 1			
8	VAN BOXTEL Bas	2	4 3 5 /8	/LS		SB3 3 O6	O6			
7	VAN CROMVOIRT Corné	3	5 4 SH EIT	KS 1		T82 4 /MI				
6	VAN DOMMELEN Daan	4	5 BB1		RIN 6 ↑ E6T	IHR 7				
5	VAN EERSEL Erik	5	4 /LS		54 O6	23				
4	VAN FIJNAART Fred	6	43 GDP		7 O5		BOT 2			
3	VAN GEMERT Gerrit	7		PB9 CS 8 2E4 PB9 /4	T95 /RC		e7T 8 /LS			
2	VAN HAAREN Hans	8		FF2	P6		2 O/1 9 62 /MI			
1	VAN IERSEL Ian	9		3		BOB 2	PO2 e1T			
1	VAN ISPEN Isaak 1/2	9					FC 54			
		10								
			Totaal per inning		1 2	2 2	1 1	0 3	2 2	
			Totaal		1	2	2	5	6	
			0121		1143	1154	1184 0000	1022		

Uitwerking oefenwedstrijd 3 - kant 2 - rechterzijde kaart

Pos	Lid Nr.	#	Inning										Totaal per inning	Totaal												
			1	2	3	4	5	6	PA	AB	R	H			2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB
9	VAN ASTEN Albert		1	13B																						
8	VAN BOXTEL Bas		2	4	3																					
				5	78																					
7	VAN CROMVOIRT Corné		3	5	4																					
6	VAN DOMMELEN Daan		4	5																						
5	VAN EERSEL Erik		5	4																						
4	VAN FIJNAART Fred		6	43																						
3	VAN GEMERT Gerrit		7																							
2	VAN HAAREN Hans		8																							
1	VAN IERSEL Ian		9																							
1	VAN ISPEN Isaak 1/2		10																							
			Totaal per inning		1	2	2	2	1	1	0	3	2	2	Totaal		0121	1143	1154	1184	1022					
			Totaal		1	2	2	2	1	2	0	0	3	2	1	Totaal		5	1184	0000	1022					
			Totaal		29	27	6	10	Wedstrijd																	
			Totaal		Gespeeld te																					
			Totaal		Datum																					



Extra oefenstof

Extra oefenstof – wedstrijd 1

Scor onderstaande wedstrijd en werk de kaart helemaal uit. Vul het rechtergedeelte van de kaart aan beide kanten in en vergeet niet de kolommen op te tellen. Denk ook aan de totalen per inning en aan de werpcijfers.

Line-up Honkvast (thuis)			Line-up Bal op het dak (bezoekers)			
naam	positie	#		naam	positie	#
Alfonso Joes	rechtsveld	7	1	Sergio Rupert	korte stop	11
Gerard Yukon	catcher	20	2	Björn Kazan	tweede honk	10
Remco Nelson	linksveld	34	3	Joost Hay	derde honk	21
Jaap Slave	eerste honk	10	4	Peter Anderson	midveld	69
Henk Fraser	korte stop	25	5	John Peel	rechtsveld	31
Johannes Liard	tweede honk	38	6	Adrie Stewart	eerste honk	16
Fabian Albany	derde honk	29	7	Lucas Horton	linksveld	6
Paul Severn	werper	27	8	Bernard Pelly	catcher	33
Leen Thelon	midveld	4	9	Frans de Oreille	werper	12

Eerste helft eerste inning

Sergio komt op het eerste honk met vier wijd.

Als Björn aan slag is, gooit de werper hoog over de catcher heen, waardoor Sergio het tweede honk bereikt. Björn gaat vervolgens uit op drie slag (zonder swing).

Joost legt een stootslag neer richting derde honk, waardoor Sergio het derde honk bereikt. Zelf gaat Joost uit door de aangooi van de derde honkman naar de eerste honkman.

Peter wordt uitgevangen door de rechtsvelder.

Tweede helft eerste inning

Alfonso begint met een honkslag laag in het linksveld.

Gerard slaat een hoge bal in het linksveld. Hij wordt uitgevangen door de linksvelder. Alfonso schuift na de vangbal op naar het tweede honk.

Remco slaat een tweehonkslag hoog in het rechtsveld, waarop Alfonso kan scoren.

Jaap gaat uit door een aangooi van de korte stop naar de eerste honkman.

Henk krijgt drie slag (geroepen).

Eerste helft tweede inning

John wordt geraakt door een geworpen bal en komt op het eerste honk.

Adrie slaat de bal naar de eerste honkman die op zijn honk stapt. Adrie is uit; John schuift op naar het tweede honk.

Lucas slaat de bal naar de korte stop die de bal twee keer laat vallen. Lucas is safe op het eerste honk. John blijft staan.

Bernard slaat een homerun over het midveld.

Frans krijgt drie slag (swing).

Sergio gaat uit door een aangooi van de derde honkman naar de eerste honkman.

Tweede helft tweede inning

Johannes gaat uit door drie slag (zonder swing).

Fabian komt op het eerste honk door vier wijd.

Paul slaat de bal via de grond naar de korte stop die snel naar de tweede honkman gooit. Fabian is uit. De tweede honkman gooit snel naar de eerste honkman. Ook Paul is uit.

Eerste helft derde inning

Björn slaat een tweehonkslag hoog in het mid-rechtsveld. De coach vervangt de werper door een nieuwe werper, **Herman Arenal (#7)**.

Als Joost aan slag is laat de catcher een bal die hij gemakkelijk kon stoppen, doorschieten. Björn komt op het derde honk. De derde slagbal laat de catcher na de swing eveneens schieten maar hij kan op tijd naar de eerste honkman gooien om Joost uit te maken.

Peter slaat een hoge bal in het rechtsveld. Hij wordt uitgevangen door de rechtsvelder en Björn kan na de vangbal scoren.

John slaat een honkslag laag in het midveld.

Adrie slaat de bal richting derde honk. De derde honkman gooit op tijd naar de tweede honkman om John uit te maken. Adrie is safe op het eerste honk.

Tweede helft derde inning

Leen slaat een driehonkslag hoog in het rechtsveld.

Alfonso slaat de bal richting de tweede honkman die de bal uit zijn handen laat vallen en grabbelt. Alfonso is safe op één en Leen blijft op drie staan.

Voordat Gerard aan slag komt, wordt tweede honkman Björn Kazan vervangen door **Han Orosi (#23)**. Gerard slaat, maar de bal wordt op fout gebied uitgevangen door de eerste honkman.

Leen staat te ver van zijn honk en wordt door een aangooi van de werper naar de derde honkman van het derde honk gepikt.

Remco komt met vier wijd op het eerste honk.

Terwijl Jaap aan slag is, probeert Alfonso het derde honk te stelen. De goede aangooi komt te laat en Alfonso is safe. Jaap slaat een honkslag hoog in het midveld. Alfonso scoort en Remco komt op het tweede honk.

Henk komt op het eerste honk door vier wijd.

Als Johannes aan slag is, maakt de werper een onreglementaire beweging. Alle honklopers mogen een honk opschuiven. Vervolgens krijgt Johannes drie slag (swing).

Eerste helft vierde inning

Lucas komt op het eerste honk door vier wijd.

Als Bernard aan slag is, probeert de werper Lucas op het eerste honk uit te maken door de bal naar de eerste honkman te gooien. Lucas kan niet op tijd terug en probeert het tweede honk te bereiken. De eerste honkman gooit de bal naar de tweede honkman die Lucas voor het tweede honk uittikt. Bernard slaat een honkslag over de grond in het rechtsveld.

Frans slaat de bal naar de korte stop die naar de tweede honkman gooit. Bernard komt te laat op twee en is uit. De tweede honkman gooit snel naar de eerste honkman, maar Frans is er eerder en is dus safe.

Sergio slaat een tweehonkslag hoog langs de rechterlijn. Frans komt op het derde honk.

Han slaat een honkslag laag langs de linker lijn, waarop Frans scoort, Sergio komt op drie.

Joost krijgt drie slag (swing).

Tweede helft vierde inning

Fabian wordt geraakt door een geworpen bal.

Herman stoot de bal richting de werper die de bal snel naar de tweede honkman gooit. Fabian is uit. Herman is safe op één.

Leen slaat de bal richting de derde honkman. Die gooit snel naar de tweede honkman. De aangooi is onzuiver en gaat hoog over de tweede honkman heen. Als de aangooi goed geweest was, dan was Herman uit geweest. Herman kan nu zelfs het derde honk bereiken. Leen is safe op één.

Alfonso krijgt drie slag (geroepen).

Gerard slaat de bal richting de korte stop die snel naar de tweede honkman gooit. Leen is uit; Gerard bereikt het eerste honk.

EINDE WEDSTRIJD

Extra oefenstof – wedstrijd 2

Scor onderstaande wedstrijd en werk de kaart helemaal uit. Vul het rechtergedeelte van de kaart aan beide kanten in en vergeet niet de kolommen op te tellen. Denk ook aan de totalen per inning en aan de werpcijfers.

Vul ook onderaan de totalen per inning en de werpcijfers in.

Vul het rechtergedeelte van de kaart in.

Line-up Honkvast (thuis)			Line-up Bal op het dak (bezoekers)			
naam	positie	#		naam	positie	#
Albert Ambrosia	midveld	12	1	Kees Kamille	eerste honk	33
Bas Basiel	tweede honk	7	2	Leo Lelie	korte stop	22
Corné van Calla	derde honk	77	3	Max Mimosa	derde honk	7
Daan Dille	rechtsveld	37	4	Nico Nerine	catcher	4
Erik Echinea	catcher	28	5	Oscar Okra	aangewezen slagman	25
Fred Freesia	aangewezen slagman	44	6	Piet Pioen	midveld	92
Gerrit Godetia	eerste honk	17	7	Quinten Phlox	tweede honk	18
Hans de Hedera	linksveld	54	8	Rutger de Roos	rechtsveld	5
Ian Iris	korte stop	22	9	Simon Sering	linksveld	1
Johan Jasmijn	werper	18	10	Thijs Tulp	werper	71

Eerste helft 1e inning

Kees komt met vier wijd op het honk.

Leo slaat een honkslag laag in het linksveld. Kees komt op het tweede honk.

Max krijgt drie slag na zijn swing.

Nico slaat de bal over het gras richting de derde honkman die op zijn honk stapt, Kees is uit. Hij gooit de bal snel naar de eerste honkman en ook Nico is uit.

Tweede helft 1e inning

Albert slaat de bal heel ver in het rechtsveld en komt op het derde honk.

Bas slaat de bal richting tweede honkman, die de bal slecht verwerkt en grabbelt, waardoor Bas safe is. Albert komt over de thuisplaat.

Tijdens de slagbeurt van Corné steelt Bas het tweede honk. Corné slaat de bal naar de tweede honkman die snel naar de eerste honkman gooit. Corné is uit. Bas profiteert hiervan en komt op het derde honk.

Daan slaat een hoge bal die door de rechtsvelder wordt gevangen. Na de vangbal rent Bas naar thuis en scoort.

Erik slaat de bal over het hek in het midveld. Homerun.

Fred slaat de bal naar de derde honkman die snel naar de eerste honkman gooit. Fred is uit.

Eerste helft 2e inning

Oscar krijgt vier wijd.

Tijdens de slagbeurt van Piet probeert Oscar het tweede honk te stelen. De catcher gooit de bal niet zuiver naar de korte stop, zodat de bal in het buitenveld belandt. Oscar komt daardoor op drie. Piet krijgt vier wijd.

Quinten stoot de bal richting de werper die de bal naar de eerste honkman gooit. Quinten is uit. Piet komt op twee. Oscar blijft staan.

Rutger krijgt opzettelijk vier wijd.

Simon slaat een hoge bal die door de tweede honkman gevangen wordt. De scheidsrechters roepen binnenhoog af.

Kees slaat een bal door de lucht rechts langs de eerste honkman in het rechtsveld. Hierop scoren Oscar en Piet en komt Rutger op drie. Als de rechtsvelder probeert Piet op de thuisplaat uit te gooien, profiteert Kees van deze aangooi en bereikt het 2e honk.

Leo krijgt drie slag (geroepen).

Tweede helft 2e inning

Gerrit krijgt vier wijd.

Hans stoot de bal richting derde honkman, die de bal op tijd onder controle heeft, maar hoog over het eerste honk heen gooit. Hans komt daardoor op twee en Gerrit op drie.

Ian gaat uit doordat de korte stop de geslagen bal goed en op tijd aangooit naar de eerste honkman. Gerrit scoort en Hans blijft op twee.

Albert wordt op fout gebied uitgevangen door de linksvelder.

Als Bas aan slag is, gaat Hans te ver van het tweede honk. De werper gooit naar de korte stop. Hans is uit.

Eerste helft 3e inning

In het veld bij Honkvast wordt Hans de Hedera vervangen door **Victor Varen (#35)**.

Max slaat de bal hoog in het midveld. De midvelder laat de gemakkelijk te vangen bal echter vallen, waardoor Max op het eerste honk komt.

Als Nico aan slag is, gaat Max te ver van het honk af. De werper gooit naar de eerste honkman, Max kan niet terug en probeert naar het tweede honk te komen. De eerste honkman gooit naar de korte stop, die snel naar de werper gooit, die op zijn beurt naar de tweede honkman gooit, die Max uittikt. Nico wordt uitgevangen door de catcher.

Oscar slaat een line-drive langs het derde honk en komt daarmee op het tweede honk.

Piet slaat een homerun over het rechtsveld.

Nu wordt werper Johan Jasmijn vervangen door aangewezen slagman Fred Freesia.

Quinten swingt drie keer mis.

Tweede helft 3e inning

Bas slaat een tweehonkslag in het rechtsveld.

Als Corné aan slag is ziet de werper dat Bas te ver van het tweede honk is. Hij gooit naar de tweede honkman en Bas is uit. Corné slaat een honkslag laag in het linksveld.

Daan slaat de bal via de grond naar de tweede honkman die snel naar de korte stop gooit. Corné is uit. De korte stop gooit goed en op tijd naar de eerste honkman. Daan is ook uit.

Eerste helft 4e inning

Rutger slaat een lage honkslag in het midveld.

Simon slaat de bal richting korte stop die grabbelt, waardoor Rutger safe is op twee. Simon is ook safe op het eerste honk.

Kees slaat de bal naar de korte stop die snel naar de derde honkman gooit. Rutger is uit. Kees is safe op het eerste honk. Simon op het tweede honk.

Als Leo aan slag is, proberen Simon en Kees het derde en het tweede honk te stelen. De catcher gooit goed aan op het derde honk. Simon is uit. Kees bereikt het tweede honk.

Leo wordt op fout gebied uitgevangen door de catcher.

Tweede helft 4e inning

Erik swingt op zijn derde slagbal en mist maar de catcher laat de derde slagbal vallen. Hij gooit echter op tijd naar de eerste honkman, zodat Erik toch uit is.

Fred slaat de bal diep in het linksveld en bereikt het tweede honk.

Gerrit krijgt vier wijd.

Victor slaat een honkslag in het midveld. De honklopers schuiven een honk op.

Ian slaat de bal richting korte stop, die snel naar de catcher gooit om het punt tegen te houden. De catcher laat de goed aangegooide bal vallen waardoor Fred op de thuisplaat safe is. Ian bereikt het eerste honk, Gerrit op drie en Victor op twee.

Albert slaat de bal met een stuit naar de derde honkman die snel naar de tweede honkman gooit. Ian is uit. De tweede honkman gooit daarna snel naar de eerste honkman Albert is ook uit.

EINDE WEDSTRIJD

Pos	Lid Nr.	#											PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS		
			1	2	3	4	5	6																							
		1																													
		2																													
		3																													
		4																													
		5																													
		6																													
		7																													
		8																													
		9																													
		10																													



Totaal per inning

Totaal

Wedstrijd

:

-

Gespeeld te

:

Datum

:

Wedstrijd nummer

: