

Samenvatting Scorer 2

In dit document wordt een samenvatting gegeven van opleiding 'Scorer 2'. Er wordt beschreven hoe de diverse velden op een scorekaart moeten worden ingevuld en wat de scoretekens betekenen. Daar waar "slagman" wordt vermeld, kan ook "slagvrouw" worden gelezen.

Invullen van de slagvolgorde

Pos	Lid Nr.	#
		1

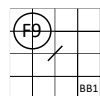
Pos
Naam
Lid Nr.
#

veldpositie
TUSSENVOEGSEL ACHTERNAAM Voornaam
wordt niet gebruikt
shirt nummer

Invullen van de scorekaart

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

Einde van de inning



Het einde van de inning wordt aangegeven met een dikke schuine streep onder het vierkant van de laatste slagman die reglementair zijn slagbeurt voltooid heeft

Onder de inning

Totaal per inning	F	H	P	K
Totaal	A	P	F	H
	KBHF		A	F

P aantal gescoorde punten
H aantal honkslagen
F aantal fouten
A aantal achtergebleven op het honk

K aantal keer drie slag
B aantal keren vier wijd
H aantal honkslagen
F aantal fouten
werpcijfers tellen per werper

Wissels

Werper wissel: zet aan de kant van de slagpartij een dikke horizontale streep met de uiteinden een stukje omhoog, een bootje. Schrijf dit altijd BOVEN de eerste slagman die de nieuwe werper tegenover zich krijgt. Wanneer een nieuwe werper wordt ingezet, wordt met een andere kleur verder gescoord.

In de slagvolgorde wordt de naam van de nieuwe werper / veldspeler / slagman op de volgende regel geschreven waar dit van toepassing is. Achter deze nieuwe naam schrijven we in welke inning de wissel heeft plaatsgevonden. Dit kan zijn 1/# of 2/#, waarbij # het nummer van de inning is.

Nieuwe slagman: zet voor zijn slagbeurt een verticale streep. De positie is pinch hitter (PH).

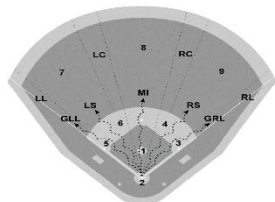
Nieuwe veldspeler: zet aan de andere kant van de scorekaart een dikke horizontale streep. Denk eraan dat dit ook een wissel aan slag tot gevolg heeft / heeft gehad en daar een verticale streep staat.

Softbal: Re-entry: een speler uit de originele slagvolgorde mag eenmaal worden gewisseld en weer terug komen. Wordt deze daarna weer gewisseld, dan is de speler definitief uit de wedstrijd. We gebruiken geen verticale streep voor de slagbeurt, maar een bootje op z'n kant.

Softbal: Replacement player: een speler die tijdelijk in de wedstrijd komt voor een speler die bloedd of bloed op het uniform heeft. Zet de aanduiding (RP) achter de naam van de Replacement Player en gebruik een bootje op z'n kant.

Wanneer twee acties tegelijkertijd plaatsvinden (bijv. drie slag voor de slagman en wilde worp voor de loper) verbinden we deze acties door een dubbelzijdige pijl met elkaar.

Posities in het veld / posities voor honkslagen



1 = werper (pitcher)	GLL = G rounded L eft L ine
2 = catcher	LL = L eft L ine
3 = eerste honkman	LS = L eft S ide (grondbal)
4 = tweede honkman	LC = L eft C enter
5 = derde honkman	MI = M iddle I nside (grondbal)
6 = korte stop	RC = R ight C enter
7 = linksvelder	RS = R ight S ide (grondbal)
8 = midvelder	RL = R ight L ine
9 = rechtsvelder	GRL = G rounded R ight L ine

Overige posities:

DH	Aangewezen slagman, " D esignated H itter"	DP	Aangewezen speler, " D esignated P layer"
PH	Vervangende slagman, " P inch H itter"	RP	Plaatsvervangende speler, " R eplacement P layer"
PR	Vervangende honkloper, " P inch R unner"	OP	Offensieve speler, " O ffensive P layer Only"
		TR	Tijdelijke honkloper, " T emporary R unner"

Scoretekens bij het slaan, op honk komen en punten scoren

	Hoge bal in het rechtsveld, éénhonkslag	Voeg B toe bij een stootslag B unt
	Hoge bal in het 'right center, tweehonkslag. Kan ook voorkomen met GR = G round R ule	Let erop dat het eerste honk vakje leeg blijft.
	Hoge bal in het rechtsveld, driehonkslag	Let erop dat het eerste en het tweede honk vakje leeg blijven
	Homerun in het linksveld. Gebruik IHR bij een 'inside the park H omeRun	Let erop dat alle overige vakjes leeg blijven
BB	Vier wijd, " B ase on B alls"	Nummeren per werper
IBB	Opzettelijk vier wijd, " I ntentional B ase on B alls"	Nummeren per werper, doornummers met BB
HP	Geraakt werper, " H it by P itch"	


Velderskeus

O	O ccupied	Er is een nul gemaakt, of zou gemaakt zijn als er geen fout was. Noteer achter de O de veldspeler die de keus maakt (bijv. O6)
FC	F ielder's C hoice	Er is geen nul gemaakt en had ook niet gemaakt kunnen worden. Noteer achter FC de veldspeler die de keus maakt en het honk waarnaar gegooid wordt (bijv. FC 54, maar ook FC 44)
T	T hrow	Extra honk bereikt door een aangooi naar een ander honk. Noteer achter de T de veldspeler die de aangooi doet en het honk waarnaar gegooid wordt (bijv. T82)
O/	Indifference	Wanneer de veldpartij geen enkele moeite doet om de loper uit te maken of bij een double steal, als een andere loper uit gaat bij stelen.

Fouten

- Hoofdletter E voor fouten die een nul hadden moeten zijn
- Kleine letter e voor fouten die alleen een extra honk opleveren





E4	Tweede honkman maakt een fout, "Error" Zet een pijltje als een volgend honk op dezelfde fout wordt bereikt.	
E6F	Korte stop mist vangkans, "Error on F ly ball"	F = fly ball
E5T	De derde honkman gooit verkeerd aan, "Error on the T hrow"	T = throw
e2T	Catcher gooit verkeerd aan bij steelpoging, er kan een extra honk worden bereikt	T = throw
4E3	Tweede honkman gooit goed naar het eerste honk, maar eerste honkman laat de bal vallen.	
1E3B	Na een stootslag van de slagman (geen opoffering!) gooit de werper naar eerste honk, de eerste honkman laat de bal vallen.	B = B unt
E3	Vangfout op fout gebied, waardoor de slagman langer aan slag blijft staan. Klein schrijven, want er komt nog meer bij!	Geen FF vermelden!!
e7	Linksvelder mist een grondbal, waardoor een honkloper een extra honk kan opschuiven.	
INT	Hinderen door de catcher; slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk, " I NTerference". ALLEEN HONKBAL	Tel een fout voor de catcher
OB	Obstructie door de catcher; slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk, " O Bstruction". ALLEEN SOFTBAL	Tel een fout voor de catcher
OB3	Obstructie door de eerste honkman tegen slagman-honkloper, " O Bstruction"	Tel een fout voor de veldspeler
ob6	Obstructie door de kortestop, waarbij de scheidsrechter een extra honk toewijst, " o bstruction"	Tel een fout voor de veldspeler

SB	Gestolen honk, " <u>Stolen Base</u> "	Vermeld welke slagman aan slag staat
SB PO	Gestolen honk na een pick-off, " <u>Stolen Base, Pick Off</u> "	Vermeld welke slagman aan slag staat
CS	Uit bij stelen, " <u>Caught Stealing</u> "	Vermeld welke slagman aan slag staat
TIE	<u>TIE</u> break	In het honk vakje schrijven
	Punt gescoord	






WP, wp	Wilde worp, " <u>Wild Pitch</u> "	Vermeld welke slagman aan slag staat
PB, pb	Doorgeschoten bal, " <u>Passed Ball</u> "	Vermeld welke slagman aan slag staat
BK, bk	Schijn, " <u>Balk</u> " (honkbal)	Vermeld welke slagman aan slag staat
IP, ip	Onreglementaire worp, " <u>Illegal Pitch</u> " (softbal)	Vermeld welke slagman aan slag staat.

Schrijf de hoofdletters bij de voorste looper en de kleine letters bij de overige lopers. Uitzondering: bij drie slag in combinatie met wilde worp of doorgeschoten bal komen de hoofdletters bij de drie slag en kleine letters bij overige honklopers die opschuiven.







Tekens bij het uitgaan

	Drie slag met swing op de laatste slagbal	Nummeren per werper
	Drie slag zonder swing op de laatste slagbal, "looking"	Nummeren per werper
	Drie slag met swing, catcher laat bal vallen maar heeft slagman getikt.	Nummeren per werper
	Drie slag met swing, catcher laat de bal vallen en gooit naar het eerst honk	Nummeren per werper

Vangbal

	Bal gevangen door de rechtsvelder, " <u>Fly</u> "	
	Line drive gevangen door de kortestop, " <u>Line out</u> "	
	<u>Pop fly</u> gevangen door de tweede honkman (een vrijwel recht omhoog geslagen bal die in het binnenveld wordt gevangen).	
	Bal gevangen door catcher op fout gebied, " <u>Foul Fly</u> ". Zo ook FL voor line drive op fout gebied, " <u>Foul Line out</u> " en FP voor pop fly op fout gebied, " <u>Foul Pop</u> ".	
	Uit door binnenhoog, tweede honkman vangt de bal, " <u>Infield Fly</u> "	

Grondbal

	Slagman uit door aangooi van korte stop naar eerste honkman	
	Slagman uit door handeling eerste honkman	
	Slagman legt een stootslag neer en gaat uit door de aangooi van de werper naar de eerste honkman.	LET OP: geen opofferingsstootslag!
	Loper uit door aangooi van de werper naar de eerste honkman, " <u>Pick Off</u> "	Vermeld welke slagman aan slag staat
	Dubbelspel, twee nullen in één ononderbroken actie.	
	In dit voorbeeld: Dubbelspel veroorzaakt door de slagman door een via de grond geslagen bal in een gedwongen loop situatie. Vandaar <u>GDP</u> , "grounded into double play"	



Dubbelspel, twee nullen in één ononderbroken actie. In dit voorbeeld vangbal en aansluitend actie van eerste honkman.



Opofferingsstootslag, slagman-honkloper gaat uit of zou uit zijn gegaan bij een stootslag, voordat er twee uit zijn en minimaal een van de honklopers schuift op, "Sacrifice Hit"



Opofferingsslag, slagman-honkloper gaat uit of zou uit zijn gegaan door vangbal in het buitenveld, voordat er twee uit zijn en er wordt een punt gescoord. "Sacrifice Fly"



Uit bij stelen, "caught stealing"

Loper wordt op appel uitgegeven wegens bijvoorbeeld het niet aanraken van het tweede honk, of wegens het te vroeg loslaten van het honk bij een vangbal.

Automatische nullen



Batter Out of the Box



Batter's Illegal Action



strikeout Swing – Bunting foul on third strike



Touched by Batted Ball



Batter Interference



Batting Out of Turn



Refusing To Advance



Strikeout Swinging offensive Interference



Strikeout Swinging by Rule



Dropped Infield Fly



Hit by fair Batted Ball



Running Off the Line



Passing a Preceding Runner



Running the bases in Reverse Order



Runner Interference



Other Interference



Runner Left Early



Removal of the Helmet

Alleen bij softbal

Appeal on the Runner

Appel bij verkeerde Temporary Runner / Re-entry honkloper