

# Scorer 2

*Januari 2024*



---

## Inhoudsopgave

<i>Inleiding</i>	5
<i>De officiële scorer</i>	6
<i>Hoe word je officiële scorer?</i>	6
<i>Waarom de scorekaart?</i>	7
<i>De scorekaart</i>	10
<i>Het invullen van de scorekaart vóór de wedstrijd</i>	11
<i>Het invullen van de scorekaart tijdens de wedstrijd</i>	13
<i>Scoretekens</i>	15
<i>De slagman gaat uit</i>	15
Uitgemaakt .....	15
Drie slag .....	16
Uit door vangbal .....	17
Uit door grondbal .....	18
<i>De honkloper gaat uit</i>	18
Uit door aangooi .....	18
Pick-off .....	19
<i>Dubbelspel</i>	19
<i>Fouten</i>	20
<i>De slagman bereikt het eerste honk</i>	26
Honkslagen .....	26
<i>De honkloper bereikt een volgend honk</i>	30
<i>Oefening 1</i>	31
<i>Oefenwedstrijd 1</i>	32
<i>De slagman bereikt het eerste honk - vervolg</i>	34
Base on balls .....	34
Intentional base on balls .....	34
Hit by pitch .....	35
<i>Overige scoretekens</i>	35
Wild pitch .....	35

Passed ball .....	36
Balk / Illegal Pitch.....	37
Velderskeus.....	37
Acties die tegelijkertijd plaatsvinden.....	40
Gestolen honken en uit bij stelen.....	40
Opofferingsslagen .....	45
Appeal .....	47
<b><i>Verandering van werper en van slagman / veldspeler</i></b>	<b>48</b>
<b><i>Oefening 2</i></b>	<b>50</b>
<b><i>Oefenwedstrijd 2</i></b>	<b>52</b>
<b><i>Automatische nullen</i></b>	<b>55</b>
<b><i>Aangewezen slagman</i></b>	<b>60</b>
<b><i>Verkeerde slagman</i></b>	<b>63</b>
<b><i>Softbal</i></b>	<b>71</b>
Spelers .....	71
Aangewezen speler .....	72
Re-entry .....	73
Bloedregel.....	74
Speelduur / Tie-break .....	76
<b><i>Oefenwedstrijd 3</i></b>	<b>79</b>
<b><i>Rechter deel van de scorekaart</i></b>	<b>83</b>
Afkortingen .....	84
<b><i>Hulp verleend</i></b>	<b>87</b>
<b><i>Uitwerkingen oefeningen en oefenwedstrijden</i></b>	<b>90</b>
Uitwerking oefening 1 .....	91
Uitwerking oefenwedstrijd 1.....	92
Opmerkingen bij uitwerking van oefenwedstrijd 1 .....	93
Uitwerking oefening 2 .....	94
Uitwerking oefenwedstrijd 2.....	95
Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 1.....	96
Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 2.....	97
Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 1 – rechterzijde kaart .....	98

---

Uitwerking oefenwedstrijd 3 – kant 2 – rechterzijde kaart .....	99
<b><i>Extra oefenstof</i></b> .....	<b>100</b>
Extra oefenstof – wedstrijd 1 .....	101
Uitwerking extra oefenstof – wedstrijd 1 – kant 1 .....	104
Uitwerking extra oefenstof – wedstrijd 1 – kant 2 .....	105
Extra oefenstof – wedstrijd 2 .....	106
Uitwerking extra oefenstof – wedstrijd 2 – kant 1 .....	109
Uitwerking extra oefenstof – wedstrijd 2 – kant 2 .....	110

---

## 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. 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.

Voor zowel 'Scorer 2' als 'Scorer 3' worden examens afgenomen.

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 de [KNBSB-website](#) worden gedownload.

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

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

---

## De officiële scorer

In de officiële spelregels Honkbal staat onder andere het volgende:

### 4.03 – Uitwisseling van line-ups

Tien minuten voor het vastgestelde aanvangsuur van een 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 naar de thuisplaat, waar de managers van beide teams zich bij hen moeten voegen:

- (a) Eerst moet de manager van het thuisspelende team de line-up aan de plaatscheidsrechter overhandigen.
- (b) Vervolgens moet de manager van de tegenpartij de line-up aan de plaatscheidsrechter overhandigen.
- (c) Daarna bespreken de plaatscheidsrechter en de beide managers zo nodig de voor die wedstrijd vast te stellen grondregels, zoals bepaald in Regel 4.05.
- (d) Zodra de line-up aan de plaatscheidsrechter is overhandigd, wordt de daarin opgegeven slagvolgorde definitief. Ook dienen op de line-up de veldposities van de spelers te zijn ingevuld. Wordt gebruik gemaakt van een aangewezen slagman dan dient te zijn aangegeven welke speler als aangewezen slagman fungeert. Zie Regel 5.11(a). Vervanging van spelers kan vanaf dat moment uitsluitend nog geschieden in overeenstemming met het in de spelregels ter zake invallers bepaalde.

Uit deze spelregel 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 een 'line-up' in veelvoud verstrekt, zodat het eigen team er een heeft, maar ook de plaatscheidsrechter, de coach van de tegenpartij en de Official Scorers.

## Hoe word je officiële 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 eenvoudig te beantwoorden kunnen zijn met: 'omdat het volgens de officiële spelregels moet'. Een wat meer genuanceerd antwoord is ook te geven, want:

- de slagvolgorde moet vastliggen,
- de gescoorde punten moeten worden genoteerd,
- het aantal nullen (uitgemaakt) 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:

### **9.00 DE OFFICIELE SCORER**

#### **9.01 OFFICIELE SCORER**

- a. Een door het bestuur van de KNBSB voor dit doel samengestelde Stuurgroep Scorers of de plaatscheidsrechter zal zoveel mogelijk voor iedere competitie-, vervolgcompetitie-, promotie-, degradatie- of beslissingswedstrijd, en ook wedstrijden in play-off en kampioensreeksen (Holland Series) in de Hoofdklasse honkbal en Hoofdklasse dames softbal, naast interland- en semi-interlandwedstrijden van de nationale ploegen (A-team honkbal, softbal) en All Star Games twee officiële scorers aanwijzen. Eén van de twee scorers vult de officiële scorekaart (is ook wedstrijdformulier) in, de andere voert data in het play-by-play programma in. Alleen de scorers nemen beslissingen met betrekking tot het scoren; zij zullen bijvoorbeeld aangeven of een slagman door een honkslag of fout op het eerste honk is gekomen. De officiële scorer zal de beslissingen door middel van handgebaren of een omroepinstallatie aan andere belanghebbenden kenbaar maken. Alle personen, inclusief bestuursleden, coaches en spelers, is het niet toegestaan om te protesteren tegen dergelijke beslissingen van een official scorer.

In iedere wedstrijd waarvoor geen officiële scorers zijn aangesteld, wordt gebruik gemaakt van een teamscorer waarvoor deze scoreregels eveneens van toepassing zijn.

Na iedere wedstrijd, ook van opgeschorte en gestaakte wedstrijden (zie ook reglement van wedstrijden), vermeldt de scorer alle mogelijke gegevens op de scorekaart: wedstrijddatum, wedstrijdnummer, plaats waar gespeeld is,

speellocatie (speelveld), namen van de beide partijen en de scheidsrechter(s) en scorer(s), de volledige score, alle individuele prestaties van de deelnemende spelers, opgemaakt volgens deze officiële scoreregels. Ook wordt op de scorekaart melding gemaakt van eventuele strafzaken, protesten en onderbrekingen of andere relevante informatie die betrekking hebben op de wedstrijd. Bij opgeschorte of gestaakte wedstrijden dient ook het moment van onderbreken duidelijk te worden genoteerd (inning, stand, slagman, slag-en-wijdstand, honklopers, aantal nullen).

De officiële scorer zal ervoor zorgen, dat de volledig ingevulde scorekaart binnen 48 uur na afloop van iedere reglementaire wedstrijd bij het bondsbureau van de KNBSB en de Stuurgroep Scorers is ingeleverd.

*De officiële scorer moet alle beslissingen betreffende feitelijke beslissingen binnen 24 uur na de officiële afloop van de wedstrijd nemen. Daarna mag geen enkele feitelijke beslissing worden gewijzigd, tenzij het bestuur van de KNBSB een verzoek van de betrokken officiële scorer hiertoe inwilligt. Nooit mag de officiële scorer een beslissing nemen die in strijd is met de officiële scoreregels.*

#### **Toelichting**

*Onder feitelijke beslissingen worden hier verstaan beslissingen die genomen moeten worden over verdiende punten en binnengeslagen punten, maar kan ook betrekking hebben op het toekennen van een honkslag en/of fout. Zie hiervoor ook de toelichting op het gebruik van videobeelden.*

- b. 1. De officiële scorer zal om uniformiteit in de wijze van scoren te bereiken, zich strikt houden aan de officiële scoreregels. De scorer heeft het recht zelf te beslissen in zaken, waarin deze officiële scoreregels niet voorzien. De scorer neemt geen beslissingen, die in tegenspraak zijn met de officiële spelregels of de beslissingen van de scheidsrechter(s). De Stuurgroep Scorers zal de scorekaarten van wedstrijden die onder haar verantwoordelijkheid vallen controleren en zal elke beslissing van een officiële 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.
2. Wanneer de teams wisselen voordat er drie man uit zijn, zal de officiële scorer onmiddellijk de scheidsrechter waarschuwen.

#### **Honkbal - Alleen KNBSB**

*Wanneer de officiële scorer bemerkt dat, als gevolg van verkeerde toepassing van regel 5.11 (aangewezen slagman), de slagvolgorde van een team wordt gewijzigd, dient hij terstond de plaatscheidsrechter hierop attent te maken. De plaatscheidsrechter dient dan opdracht te geven de slagvolgorde zodanig te corrigeren, dat de juiste plaats van de spelers in de slagvolgorde wordt hersteld, zulks vanwege het in regel 5.11 bepaalde.*



---

**Noot**

*Dit geldt uitsluitend voor verkeerde toepassing van regel 5.11. De situatie bij overtreding van regel 6.03.b (verkeerde slagman) blijft onveranderd als bepaald in regels 9.01 b.2. en 4.*


3. De scorer zal, wanneer er protest wordt aangetekend, een rapport opstellen van de juiste situatie, waarop het protest betrekking heeft. Hij doet dit eveneens wanneer een wedstrijd wordt opgeschort of gestaakt. Hierbij zal hij onder andere de volgende gegevens vermelden: de score, het aantal nullen, de positie van alle eventueel aanwezige honklopers, het aantal slag en wijd van de slagman, de line-ups van beide teams, de namen van de spelers die zijn gewisseld en dus niet meer speelgerechtigd zijn wanneer een wedstrijd dient te worden hervat (en uitgespeeld) en de namen van de spelers van elk team die uit de wedstrijd zijn gestuurd.

**Noot**

*Het is belangrijk, dat een opgeschorte of gestaakte wedstrijd kan worden hervat met in het veld de situatie zoals die was toen de wedstrijd werd afgebroken. Wanneer wordt beslist dat een wedstrijd, waarbij is geprotesteerd, moet worden overgespeeld vanaf het moment van protesteren, zal dit eveneens moeten kunnen gebeuren vanuit de positie zoals die op het moment van het protest was.*

4. De scorer mag de scheidsrechter noch de spelers van beide teams erop wijzen, dat één van de spelers niet volgens de slagvolgorde aan slag gaat.
- c. De scorer is een officiële vertegenwoordiger van de KNBSB en zal met respect en waardigheid worden behandeld. Hij heeft dezelfde rechten en plichten als iedere bondsfunctionaris. Hij zal van iedere belediging door een manager, coach, speler, lid van de teambegeleiding, verenigingsbestuurder of -lid met betrekking tot de uitoefening van zijn functie gedurende de wedstrijd gemaakt, aan het bestuur van de KNBSB-mededeling doen.

## De scorekaart

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

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.

### 9.03 DE OFFICIELE SCOREKAART (Aanvullende regels)

- a. Op de scorekaart zal de officiële scorer de naam van iedere speler vermelden, net als zijn veldpositie(s) en volgorde waarin iedere speler aan slag komt of aan slag gekomen zou zijn als de wedstrijd is beëindigd voordat hij aan slag is gekomen.

#### **Noot**

*Als een speler tijdelijk op een andere positie wordt ingezet (zes-mans binnenveld of vier-mans buitenveld) noteer dat dan niet als een nieuwe positie voor de betrokken speler.*

## 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; 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. Je kunt daarbij steeds dezelfde kant voor de thuisspelende vereniging gebruiken. Hou er rekening mee dat als eerste de uitspelende vereniging aan slag komt.

Wedstrijd	:				
Gespeeld te	:				
Datum	:			Wedstrijd nummer	

Scheidsrechters	:				
Scorer	:				
Aanvangstijd	:			Speelduur	:
Opmerkingen	:				
scheidsrechter	:				

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

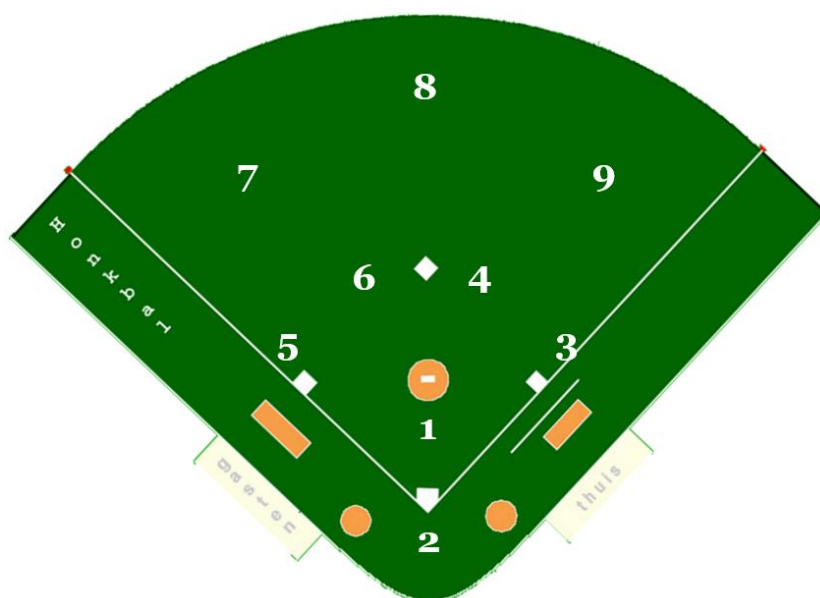
Pos					Lid Nr.	#	
							1

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!

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 kant van de 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 tijd van aanvang 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 elk weer zijn verdeeld in vier kleinere vierkanten. Deze kleinere vierkanten geven ieder een honk weer.

3e honk	2e honk
thuis	1e honk

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

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

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.

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.

Als laatste houden we de werpcijfers bij. Dit wil zeggen dat we in een standaard volgorde 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 noteren. Kort gezegd: slag – wijd – honkslagen – fouten. Hiervoor gebruiken we het onderste vakje.

Totaal per inning		
Totaal		

In dit voorbeeld zijn de werpcijfers 2 keer drie slag, 1 keer vier wijd, drie honkslagen en geen fouten.

De werpcijfers worden steeds bij elkaar opgeteld, zodat we aan het eind van elke inning het totaal tot dan toe weten. Alleen wanneer een nieuwe werper begint, tellen we weer vanaf nul met de werpcijfers.

---

## 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 iemand uitgaat, krijgt het 'uitgemaakt' op zijn naam.

#### **9.09 UITGEMAAKT**

Een "uitgemaakt" is een actie van een veldspeler die, met inachtneming van regel 9.09, ervoor zorgt dat de slagman of een honkloper wordt uitgemaakt.

- a. Een "uitgemaakt" zal voor iedere veldspeler worden genoteerd, die
1. een hoge bal of line-drive vangt, goed of fout geslagen;
  2. en geslagen of aangegooide bal verwerkt en een honk aanraakt waardoor een slagman of honkloper wordt uitgemaakt;

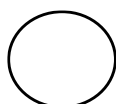
#### **Noot**

*Noteer een uitgemaakt voor de veldspeler wanneer de veldspeler een geworpen bal vangt en een honk aanraakt na een appel situatie*

of

3. een honkloper uittikt wanneer deze zich niet op het honk bevindt waarop hij recht 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 mensen uit te maken, zodat de teams wisselen en het veldteam slagteam wordt en andersom.



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

### 9.15 DRIE SLAG

Drie slag wordt als statistiek aan een werper en aan een slagman toegekend wanneer de scheidsrechter drie slag roept wanneer een slagman aan slag staat, met inachtneming van regel 9.15.

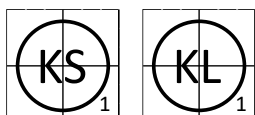
a. Drie slag zal worden genoteerd wanneer:

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

#### ***Uitzondering***

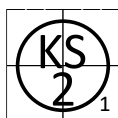
*Wanneer een dergelijke stootslag op de derde slagbal op fout gebied wordt gevangen door de achtervanger of enige veldspeler, wordt geen drie slag genoteerd. Noteer voor de veldspeler, die de bal op fout gebied vangt, een "uitgemaakt".*

b. Wanneer de slagman met twee slag uit de strijd wordt genomen en zijn vervanger drie slag krijgt, worden de drie slag en slagbeurt genoteerd voor de eerste slagman. Wanneer de vervanger op enigerlei andere wijze de slagbeurt beëindigt (inclusief vier wijd), wordt alles op naam van de vervanger genoteerd.

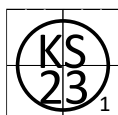


Het teken voor drie slag is een K. Deze wordt geschreven in een cirkel om daarmee een uit aan te geven. Om te weten of de slagman een swingbeweging op de laatste slag heeft gemaakt (en daarbij de bal heeft gemist) of dat de drie slag werd afgeroepen door de scheidsrechter (de slagman kijkt naar de bal 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').

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 bovenstaande voorbeelden is het de eerste keer dat deze werper drie slag gooit. Wanneer er een nieuwe werper in de wedstrijd komt, beginnen we weer opnieuw te nummeren.



Wanneer de achtervanger, 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 achtervanger onder controle kan worden gekregen. Wanneer het eerste honk vrij is of wanneer er al twee uit zijn, kan de slagman een poging doen om het eerste honk te bereiken. Wanneer dit niet

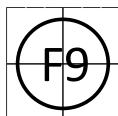


---

lukt doordat de achternvanger 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 achternvanger en uitgemaakt voor de eerste honkman.

## Uit door vangbal

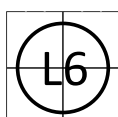
### Fly



Hoge bal gevangen door de rechtsvelder.

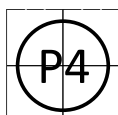
Het symbool F wordt gevolgd door de veldpositie van degene die de bal heeft gevangen, in dit geval de rechtsvelder.

### Line drive



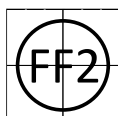
Een line drive is een geslagen bal die rechtstreeks en zonder van richting te veranderen van de knuppel in de richting van een veldspeler gaat zonder de grond te raken. In dit geval wordt de line drive (symbool L) gevangen door de korte stop.

### Pop fly

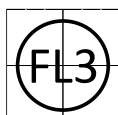


Een Pop fly (of pop-up) wordt vrijwel recht omhoog geslagen waardoor deze niet ver komt. Vanuit het perspectief van de veldspeler lijkt de bal recht naar beneden te komen in het binnenveld. Hier een pop fly (symbool P) gevangen door de tweede honkman.

### 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.

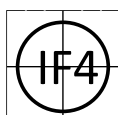


We voegen een F (foul) toe aan het scoreteken voor de vangbal. Zo krijgen we de combinaties FF (Foul Fly), FL (Foul Line drive) en FP (Foul Pop). Een FP wordt alleen gescoord als de bal in de buurt van de foutlijn blijft.



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

### Infield fly



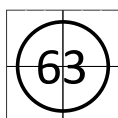
Infield Fly (of binnenhoog) is een goed geslagen hoge bal (geen line-drive of stootslag) die redelijkerwijs kan worden gevangen door een binnenvelder, terwijl het eerste en tweede, of eerste, tweede en derde honk bezet zijn, voordat er twee uit zijn. De slagman is automatisch uit. Infield Fly moet worden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

---

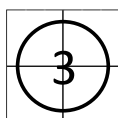
## Uit door grondbal

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

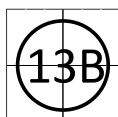
Een slagman is uit wanneer na een goed geslagen bal, hij of het eerste honk wordt getikt voordat de slagman het eerste honk aanraakt. Dat kan met behulp van een andere veldspeler, maar ook alleen bijvoorbeeld door de eerste honkman.



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



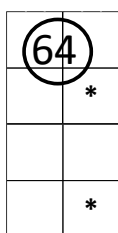
Wanneer een grondbal wordt opgepakt door de eerste honkman die het eerste honk aanraakt of de slagman-honkloper tikt voordat deze het honk bereikt, wordt alleen de veldpositie van de eerste honkman genoteerd.



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.

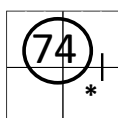
## De honkloper gaat uit

### 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 gegevens is wat voor de slagman gescoord moet worden, wordt hier met sterretjes gewerkt. De uitleg volgt later.



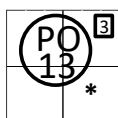
Een honkloper is ook uit wanneer hij wordt getikt wanneer de bal in spel is terwijl de honkloper niet in contact is met zijn honk. In dit voorbeeld heeft de slagman de bal in het linksveld geslagen en probeert hij na het bereiken van het eerste honk ook nog naar het tweede honk te komen. De linksvelder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

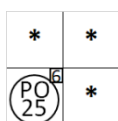
Wanneer een werper of achtervanger tussen twee worpen door een bal naar een honk gooit in een poging een honkloper uit te maken die los is van zijn honk en op de aangooi probeert terug te keren, noemen we dit een pick-off. Op deze manier wil men voorkomen dat de honkloper een honk verder gaat.

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, gooit de werper 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 werper de bal niet meer in zijn bezit heeft, dan wel de bal de werpcirkel heeft verlaten. Dit betekent dat een pick-off van de werper niet mogelijk is. Bij softbal kennen we dan ook alleen pick-off situaties van de achtervanger.

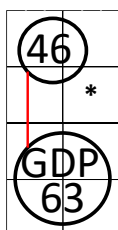


Met een looper op het derde honk en de zesde slagman uit de slagvolgorde aan slag, gooit de achtervanger naar de derde honkman die de honkloper tikt die probeert terug te keren naar het honk.

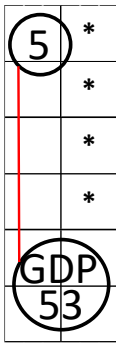
## Dubbelspel

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. Gebruik voor deze lijn een afwijkende kleur, zodat het dubbelspel 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.



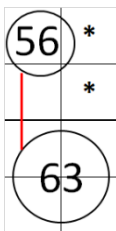
Bijvoorbeeld: met het eerste honk bezet slaat de slagman een grondbal die wordt opgepakt door de tweede honkman. Hij gooit naar de korte stop zodat deze de aankomende looper uit kan tikken. Daarna gooit de korte stop naar het eerste honk waar de slagman-honkloper wordt uitgemaakt.



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

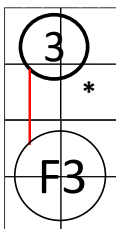
Omdat dit dubbelspel hier in een gedwongen loop situatie plaatsvindt, wordt weer een GDP voor de slagman genoteerd.

Vergelijk dit met:



Het tweede honk is bezet. De slagman slaat de bal naar de derde honkman die ziet dat de korte stop dicht bij de honkloper in de buurt is. De korte stop kan de honkloper tikken en gooit vervolgens naar het eerste honk, waar ook de slagman 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 loper 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:

### 9.12 FOUTEN

Een "fout" is een actie van een veldspeler die, met inachtneming van regel 9.12, bijdraagt aan een offensieve actie.

a. De officiële scorer zal voor een veldspeler een fout noteren:

1. bij iedere mislukte poging (grabbelen, missen van een aangooi of vangbal of een onzuivere aangooi), waardoor een slagman langer aan slag blijft of een

honkloper langer op de honken blijft of waardoor een honkloper één of meer honken kan opschuiven, tenzij, met een honkloper op het derde honk en voordat er twee nullen zijn naar het oordeel van de officiële scorer met opzet een fout geslagen hoge bal met opzet niet gevangen wordt om te voorkomen dat de honkloper scoort na de vang.

**Noot**

*Langzame verwerking van de bal zonder daarbij de bal verkeerd te behandelen zal niet als fout worden aangerekend. De officiële scorer zal geen fout noteren, als een veldspeler een grondbal foutloos verwerkt, maar zijn aangooi het eerste honk niet tijdig bereikt om de slagman-honkloper uit te maken.*

*Het is niet nodig, dat de veldspeler waarvoor een fout wordt genoteerd, de bal heeft aangeraakt. Als een grondbal tussen de benen van een veldspeler doorgaat of een eenvoudig te vangen bal zonder aangeraakt te worden op de grond valt, zal door de scorer een fout worden genoteerd, als naar zijn mening de veldspeler de bal goed had kunnen verwerken. De officiële scorer zal een fout noteren wanneer een bal een veldspeler passeert, als naar de mening van de officiële scorer, de veldspeler bij normaal spel de bal normaal had kunnen verwerken en daarmee een honkloper uit had kunnen maken.*

*Als een buitenvelder een hoog geslagen bal op de grond laat vallen zal de officiële scorer een fout noteren, indien hij van mening is, dat bij normaal spel de bal wel gevangen had kunnen worden.*

*Als een aangooi te laag, te breed, te hoog is of de grond raakt en een honkloper bereikt daarop een honk terwijl hij anders uit zou zijn geweest wordt voor de speler die de aangooi deed een fout genoteerd.*

*Fouten die een gevolg zijn van verkeerd denken of een verkeerde beoordeling moeten niet als fout worden genoteerd, tenzij anders in deze regels vermeld. Niet als verkeerd denken of een verkeerde beoordeling moet gezien worden het gooien van een bal in de tribune, het rollen van de bal naar de werpheuvel of -cirkel, in de veronderstelling dat er drie nullen waren en waarbij een honkloper of honklopers kunnen opschuiven naar een volgend honk. In deze gevallen zal voor de betrokken veldspeler een fout worden genoteerd.*

*De officiële scorer zal geen fout noteren voor een werper, als deze verzuimt het eerste honk over te nemen, waarna de slagman-honkloper veilig het eerste honk kan bereiken.*

*De officiële scorer zal geen fout noteren voor een veldspeler die verkeerd gooit naar een verkeerd honk.*

*De officiële scorer zal een fout noteren voor een veldspeler die er de oorzaak van is, dat een andere veldspeler een fout maakt – bijvoorbeeld door het uit de handschoenen lopen van een bal. Als voor de hinderende veldspeler een fout genoteerd wordt, zal voor de veldspeler die gehinderd wordt geen fout genoteerd worden.*

2. wanneer hij een fout geslagen hoge bal mist, waardoor de slagman langer aan slag blijft; of de slagman daarna het eerste honk bereikt of uitgaat doet niet ter zake.
3. wanneer hij een aangegooide bal of groundbal tijdig in zijn bezit krijgt om de slagman-honkloper uit te maken, maar verzuimt het eerste honk aan te raken of de slagman-honkloper te tikken.
4. wanneer hij een aangegooide bal of groundbal tijdig in zijn bezit krijgt om enige honkloper op een gedwongen loop uit te maken, maar verzuimt het honk aan te raken of de loper te tikken.
5. wanneer zijn onzuivere aangooi een honkloper in staat stelt veilig een honk te bereiken, wanneer naar het oordeel van de scorer een goede aangooi een nul tot gevolg zou hebben gehad.

***Uitzondering***

*Geen fout zal hier worden genoteerd als de onzuivere aangooi wordt gedaan bij een poging een gestolen honk te voorkomen.*

6. wanneer zijn onzuivere aangooi waarbij hij probeert een honkloper te beletten een volgend honk te bereiken, tot gevolg heeft dat die honkloper of enige andere honkloper één of meer honken verder kan gaan dan het honk, dat hij bereikt zou hebben als de aangooi niet onzuiver was geweest.
7. wanneer zijn aangooi wegspringt, een honk, een werpplaat, een honkloper, veldspeler of scheidsrechter raakt, waardoor enige honkloper een honk kan opschuiven.

***Noot***

*Pas deze regel ook toe wanneer het voor een veldspeler, wiens aangooi goed was, onrechtvaardig lijkt. Zo dient de officiële scorer een fout te noteren voor een buitenvelder wiens goede aangooi naar het tweede honk het honk raakt en daardoor terugkomt in het buitenveld, waardoor een of meer honklopers een honk op kunnen schuiven, omdat elk honk dat een loper opschuift moet worden genoteerd.*

8. wanneer hij een goede aangooi verkeerd stopt of helemaal niet stopt, waardoor een honkloper kan opschuiven, mits er reden was voor de aangooi. Als een dergelijke aangooi naar het tweede honk wordt gedaan, moet de scorer beslissen of het de taak van de tweede honkman of de korte stop was om de bal te stoppen en een fout wordt genoteerd voor de speler, die in gebreke bleef.

***Noot***

*Wanneer er naar de mening van de scorer geen reden was voor de aangooi, komt de fout op naam van de veldspeler, die de aangooi verrichtte.*

- b. Noteer slechts één fout na iedere onzuivere aangooi, ongeacht het aantal honken dat één of meer honklopers kan opschuiven.
- c. Wanneer een scheidsrechter de slagman of enige honkloper of honklopers één of meer honken laat opschuiven wegens hinderen of obstructie, moet voor de veldspeler die hinderde of obstructie veroorzaakte een fout worden genoteerd,

ongeacht het aantal honken de slagman of honkloper(s) verder is gegaan.

**Noot**

*Noteer geen fout als naar het oordeel van de scorer de obstructie geen invloed heeft op het spel.*

- d. Geen fout zal in de volgende gevallen worden genoteerd.
1. Geen fout zal worden genoteerd voor de achtervanger wanneer, nadat hij de geworpen bal heeft ontvangen, hij onzuiver aangooit bij een poging een gestolen honk te voorkomen, tenzij de onzuivere aangooi de honkloper in staat stelt één of meer honken extra op te schuiven of enige andere honkloper in staat stelt één of meer honken op te schuiven.
  2. Geen fout zal worden genoteerd voor enige veldspeler, die onzuiver aangooit wanneer, naar de mening van de scorer, de honkloper bij een goede aangooi niet uit zou zijn geweest; tenzij een dergelijke aangooi enige honkloper in staat stelt verder te gaan dan het honk, dat hij zou hebben bereikt als de aangooi niet onzuiver was geweest.
  3. Geen fout zal worden genoteerd voor enige veldspeler, wanneer hij onzuiver aangooit bij een poging een dubbel- of driedubbelspel te voltooien, tenzij een dergelijke aangooi enige honkloper in staat stelt verder te gaan dan het honk dat hij zou hebben bereikt als de aangooi niet onzuiver was geweest.
- e. Geen fout zal worden genoteerd als de slagman door vier wijd recht op het eerste honk krijgt of omdat hij door een geworpen bal werd geraakt of wanneer hij het eerste honk door een wilde worp of doorgeschoten bal bereikt;

**Noot**

*Zie regel 9.13 voor aanvullende scoreregels in verband met wilde worpen en doorgeschoten ballen.*

- f. Geen fout zal worden genoteerd wanneer een honkloper kan of honklopers kunnen opschuiven als gevolg van een doorgeschoten bal, een wilde worp of schijn;

1. wanneer de vierde wijd een wilde worp of doorgeschoten bal is en daardoor:
  - A. de slagman-honkloper verder komt dan het eerste honk;
  - B. een honkloper die gedwongen opschuift door de vier wijd, meer dan één honk verder komt; of
  - C. een loper die niet gedwongen wordt op te schuiven, één of meer honken verder komt. Noteer vier wijd en bovendien de wilde worp of doorgeschoten bal al naar gelang noodzakelijk is;
2. wanneer de achtervanger de bal na de derde slag en een wilde worp of doorgeschoten bal weer in zijn bezit krijgt en de slagman-honkloper op het eerste honk uitgooit of de slagman-honkloper uittikt, maar een andere honkloper (of honklopers) opschuift, noteer dan drie slag, het uitmaken, de hulp verleend indien plaatsgevonden en noteer voor het opschuiven van de andere honkloper of honklopers een velderskeus.

#### **Noot**

Zie regel 9.13 voor aanvullende scoreregels in verband met wilde worpen en doorgeschoten ballen.

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**

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

	↑
	E4

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

#### **Error on fly ball (vangfout)**

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

	E6F

#### **Error bij het aangooien naar een honk**

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

	E5T

#### **Error na een goed aangegooide bal**

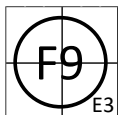
De tweede honkman gooit goed naar het eerste honk, maar de eerste honkman laat de bal vallen.

	4E3

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.

	1E3B

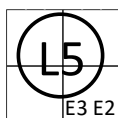




### *Error on fly ball on foul territory (vangfout op fout gebied).*

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 noteren de fout klein in het eerste honk vakje. Hou er rekening mee dat de slagman alsnog het eerste honk kan bereiken en dat dit ook in het eerste honkvakje moet worden geschreven.

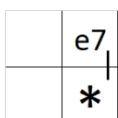
Er is geen toevoeging voor fout gebied nodig voor de vangbal. Het feit dat deze fout kleiner geschreven staat en er nog een actie gescoord wordt, geeft aan dat het een verlengde slagbeurt is en dat kan alleen door een gemiste vangkans op fout gebied.



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

### *Extra base error*

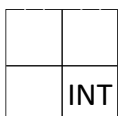
Na een honkslag mist de linksvelder de grondbal, waardoor de slagman-honkloper een extra honk kan opschuiven. Let op het verbindingsstreepje dat aangeeft dat het een doorlopende spelactie is. Schrijf een kleine 'e' om aan te geven dat er een extra honk is bereikt, zonder de fout was de looper op het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



### *Interference (hinderen) tegen de slagman*

HONKBAL: De slagman wordt gehinderd door de achtervanger 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 achtervanger, 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).



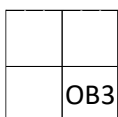
### *Obstruction (obstructie) tegen de slagman*

SOFTBAL: De slagman wordt gehinderd door de achtervanger 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 achtervanger, 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.

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

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.

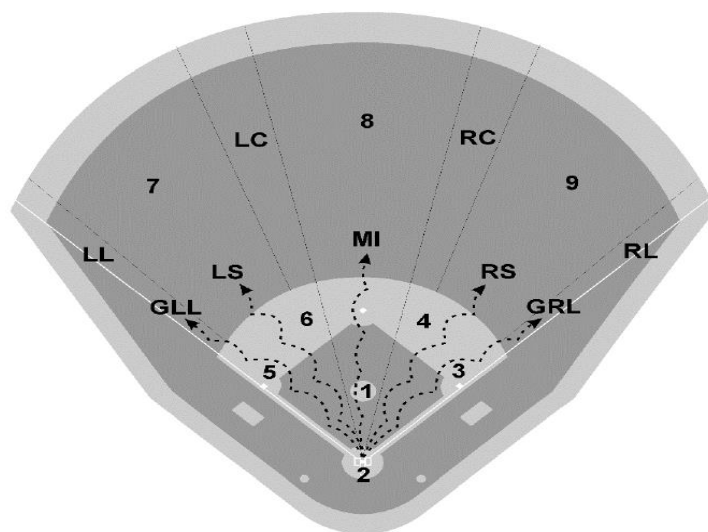
## De slagman bereikt het eerste honk

### 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.



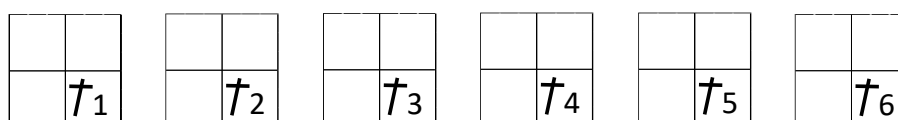
Hierin zijn de verschillende veldposities te herkennen, maar ze zijn aangevuld met extra "gebieden":

LL	Left Line	hoog 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.

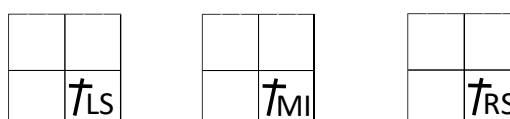
MI	Middle Inside	laag geslagen bal (grondbal) die in het middenveld uit komt.
RC	Right Center	bal geslagen tussen de middenvelder en de rechtsvelder.
RS	Right Side	laag geslagen bal (grondbal) die in het rechtsveld uit komt.
RL	Right Line	hoog geslagen bal in het rechter buitenveld, in de buurt van de foutlijn.
GRL	Grounded Right Line	over de grond geslagen bal in het rechter buitenveld, in de buurt van de foutlijn.

We onderscheiden hierbij verschillende categorieën:

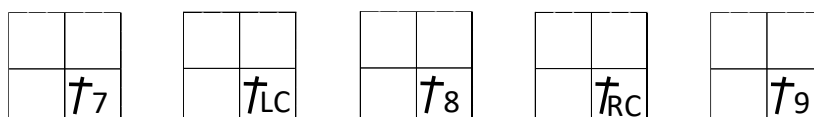
- De bal wordt geslagen in het binnenveld en blijft in het binnenveld.



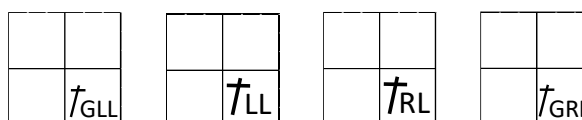
- De bal valt neer in het binnenveld en eindigt in het buitenveld.



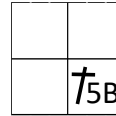
- De bal wordt geslagen in het buitenveld. Behalve de cijfers voor de veldposities gebruiken we ook de combinaties LC voor een bal die geslagen wordt tussen de linksvelder en de middenvelder en RC voor een bal die geslagen wordt tussen de middenvelder en de rechtsvelder.



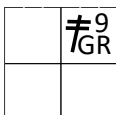
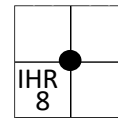
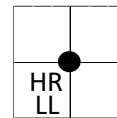
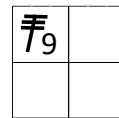
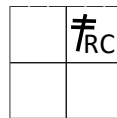
- De bal wordt geslagen dicht bij de foutlijn. Voor een grondbal voegen we de letter G toe aan de aanduiding van de foutlijn. Zonder de letter G betreft het een bal die in de lucht geslagen is.



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



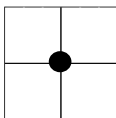
We schrijven het honkslag teken in het honkvakje van het op deze honkslag bereikte honk. Een tweehonkslag komt in het tweede honk vakje te staan. Daarbij wordt het eerste honk vakje overgeslagen en dit blijft leeg. Zie hieronder achtereenvolgens voorbeelden van een tweehonkslag, een driehonkslag en een 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 5.05(a) (6-9)). Dit wordt door de scheidsrechter aangegeven en kan alleen dan gescoord worden. Voeg de letters GR toe aan de honkslag.

### *Punt gescoord*

Wanneer uiteindelijk de loper 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’:

#### **9.05 HONKSLAGEN**

Een honkslag is een actie van de slagman waarbij deze, met inachtneming van regel 9.05, veilig het eerste honk bereikt.

a. Een honkslag wordt in de volgende gevallen genoteerd:

1. wanneer een slagman het eerste honk (of elk volgend honk) veilig bereikt op een goed geslagen bal, die op de grond blijft liggen of tegen de afrastering aankomt voordat hij door een veldspeler wordt aangeraakt, of die over de afrastering heengaat;
2. wanneer een slagman het eerste honk veilig heeft bereikt op een goed geslagen bal, die zo hard of zo zacht is geslagen, dat geen enkele veldspeler, die een poging onderneemt om de bal te spelen, hiertoe de gelegenheid heeft;

**Noot**

*Een honkslag wordt ook genoteerd wanneer een veldspeler, die poogt de bal te spelen, geen nul kan maken; zo ook wanneer een veldspeler de bal van richting doet veranderen, of zo stopt, waardoor een andere veldspeler, die een nul had kunnen maken, dit niet kan doen.*

3. wanneer een slagman het eerste honk veilig heeft bereikt op een goed geslagen bal, die een ongewone stuit krijgt (waardoor een veldspeler de bal niet normaal kan stoppen en aangooien) of de werpplaat raakt of enig ander honk (inclusief de thuisplaat) voordat de bal is aangeraakt door een veldspeler, waardoor de bal zodanig stuit, dat een veldspeler hem niet kan stoppen en aangooien;
4. wanneer een slagman het eerste honk veilig heeft bereikt op een goed geslagen bal, die door geen enkele veldspeler is aangeraakt en die in goed gebied in het buitenveld terechtkomt, tenzij de bal naar de mening van de scorer normaal gestopt had kunnen worden;
5. wanneer een goed geslagen bal, die niet door een veldspeler is aangeraakt, een honkloper of een scheidsrechter raakt;

**Uitzondering**

*Noteer geen honkslag wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij geraakt is door een binnenhoog.*

6. wanneer een veldspeler zonder succes een voorafgaande honkloper probeert uit te maken en de slagman-honkloper naar de mening van de scorer ook in zou zijn geweest, wanneer de bal op goede wijze naar het eerste honk was gespeeld.

**Noot**

*Bij het toepassen van regel 9.05.a wordt de slagman in twijfelgevallen bevoordeeld. Noteer dan ook een honkslag wanneer normaal veldwerk geen nul ten gevolge heeft.*

b. In de volgende gevallen wordt geen honkslag genoteerd:

1. wanneer een honkloper na een geslagen bal uitgaat op een gedwongen loop of zou zijn uitgemaakt als er geen veldfout zou zijn gemaakt.
2. wanneer de slagman schijnbaar een honkslag heeft gegeven en een honkloper, die door de slag gedwongen wordt verder te gaan, verzuimt het eerstvolgende honk aan te raken en na appel wordt uitgegeven. Noteer voor de slagman een slagbeurt, maar geen honkslag.
3. wanneer de werper, achtervanger of enige andere binnenvelder een geslagen bal verwerkt en een voorafgaande honkloper uitmaakt bij een poging een honk verder te komen of naar zijn oorspronkelijke honk probeert terug te

keren, of wanneer een nul gemaakt zou zijn als bij een dergelijke poging geen veldfout zou zijn gemaakt. Noteer voor de slagman een slagbeurt (velderskeus), maar geen honkslag.

4. Wanneer een veldspeler faalt bij zijn poging een voorafgaande honkloper uit te maken en de slagman-honkloper naar de mening van de scorer op het eerste honk uitgemaakt had kunnen worden.

**Noot**

*Regel 9.05.b geldt niet als een veldspeler slechts kijkt naar of dreigt naar een ander honk voordat hij een poging doet op het eerste honk de nul te maken.*

5. wanneer een honkloper wegens hinderen wordt uitgegeven bij een poging van een veldspeler de geslagen bal te verwerken, tenzij de slagman-honkloper naar de mening van de scorer het eerste honk veilig zou hebben bereikt, ook wanneer het hinderen niet had plaatsgevonden.

De voorbeelden in de hiervoor genoemde scoreregels 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 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 Bortel, 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	1	2
					LS
5	VAN BORTEL 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 Bortel door Albert van Asten het derde honk wordt bereikt, schrijven we dit in het derde honkvakje en blijft het tweede honkvakje leeg.

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

## 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 achtervanger 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 aan de achterkant van de 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 wedstrijd.

## Oefenwedstrijd 1

Slagvolgorde:

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	Achternvanger
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 bal 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 richting 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 achtervanger. 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 achtervanger hem hindert. 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 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 Iersel maakt een slagbeweging en krijgt drie slag. De achtervanger 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.

#### 9.14 VIER WIJD

Vier wijd is het recht op het eerste honk van een slagman naar wie tijdens zijn slagbeurt vier ballen buiten het slaggebied zijn geworpen.

- a. Vier wijd zal worden genoteerd wanneer een slagman recht verkrijgt op het eerste honk, omdat vier ballen buiten de slagzone zijn geworpen, maar wanneer de vierde bal de slagman raakt, wordt "geraakt werper" genoteerd.

#### Noot

*Zie regel 9.16.h. voor de procedure wanneer meer dan één werper betrokken is bij de vier wijd. Zie ook regel 9.15. voor de procedure, wanneer een vervangende slagman vier wijd krijgt.*

### Intentional base on balls (opzettelijk vier wijd)

	IBB3

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.

	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.

#### 9.14 VIER WIJD

- b. Opzettelijk vier wijd zal worden genoteerd wanneer de werper geen poging doet om de laatste worp op een slagman in de slagzone te werpen, maar de bal opzettelijk buiten bereik van de slagman naar de achtervanger werpt buiten het vangersperk.
- d. Opzettelijk vier wijd zal worden genoteerd wanneer de slagman recht verkrijgt op het eerste honk omdat de manager (softbal: hoofdcoach, werper of achtervanger) van de veldpartij de scheidsrechter laat weten dat hij de slagman opzettelijk vier wijd wil geven zonder dat de werper op de slagman 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 5.05 (b) (2)). 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 achtervanger 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 lopers kan (kunnen) opschuiven.

WP3	2
	79
	wp3
	BB1

wp2	<del>7</del> RC
	KS <sub>4</sub> WP

Wanneer meerdere honklopers tegelijkertijd opschuiven door dezelfde wilde worp, schrijven we de letters WP in hoofdletters bij de voorste loper en in kleine letters bij de andere loper(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 K geschreven en schrijven we bij eventuele overige honklopers de wilde worp in kleine letters.

←	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.

WP7	WP7
	BB3

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)

	PB2
	BB1

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

PB3	2
	<del>7</del> 9
	pb3
	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.

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

pb2	<del>7</del> RC
	KS <sub>4</sub> PB

Het kan ook voorkomen dat de achtervanger de derde slagbal niet kan vasthouden of onder controle kan krijgen, waardoor de slagman het eerste honk kan bereiken. Dit noemen we 'drie slag doorgeschoten bal'. 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.

### 9.13 WILDE WOPPEN EN DOORGESCHOTEN BALLEN

Een wilde worp is een geworpen bal die zo hoog, zo laag of zo ver naast de thuisplaat gaat, dat de bal bij een normale poging niet door de achtervanger gestopt kan worden. Een doorgeschoten bal is een actie toe te rekenen aan een achtervanger waarbij één of meerdere honklopers op kunnen schuiven.

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

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

- Voor de achtervanger zal een doorgeschoten bal worden genoteerd, wanneer hij er niet in slaagt een reglementair geworpen bal vast te houden of onder controle

te krijgen en daardoor een honkloper (of honklopers) opschuift(ven) en hij de bal normaal had kunnen vasthouden of onder controle krijgen. Wanneer de derde slagbal een doorgeschoten bal is, waarbij de slagman het eerste honk bereikt, zal de officiële scorer een drie slag noteren en een doorgeschoten bal.

#### Noot

*De officiële scorer zal geen wilde worp of doorgeschoten bal noteren, als de veldpartij een nul maakt voordat enige honkloper een honk is opgeschoven. Voorbeeld: als een worp de grond raakt met een honkloper op het eerste honk en onbereikbaar is voor de achtervanger, maar de achtervanger krijgt de bal weer onder controle en gooit de bal op tijd naar het tweede honk en daar wordt een nul gemaakt, dan zal de officiële scorer geen wilde worp noteren voor de werper. Voor het opschuiven van een andere honkloper wordt een velderskeus genoteerd.*

*Als de achtervanger een geworpen bal laat vallen, met bijvoorbeeld het eerste honk bezet, maar de achtervanger krijgt de bal weer onder controle en gooit de bal op tijd naar het tweede honk en daar wordt een nul gemaakt, dan zal de officiële scorer geen doorgeschoten bal noteren voor de achtervanger. Voor het opschuiven van een andere honkloper wordt een velderskeus genoteerd.*

*Zie regels 9.07(a), 9.12(e) en 9.12(f) voor aanvullende scoreregels in verband met wilde worpen en doorgeschoten ballen.*

### Balk / Illegal Pitch (schijn)

BK3	2	IP3	2
	79		79
	bk3		ip3
	BB1		BB1

Schijn is een onreglementaire handeling van de werper terwijl er een looper of lopers op de honken is (zijn), waardoor alle lopers het recht krijgen een honk verder te gaan. 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 looper uit te maken. Een essentiële voorwaarde is dat, tijdens de actie, de voorgaande looper 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.

64	
	BB1
	O6

De looper 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 looper uit zijn geweest en was het vorige voorbeeld van toepassing geweest.

3	7 <sub>8</sub>
46	
	BB1
	O4

Wanneer er meerdere honklopers zijn en de looper 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.

65	7 <sub>8</sub>
	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 looper 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 looper 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 loper 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 loper 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 de 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	
	T <sub>RS</sub>
	T <sub>75</sub>
	T <sub>7</sub>

In dit voorbeeld slaat de slagman de bal naar het linksveld voor een honkslag. De loper van het eerste honk kan hierop het derde honk bereiken. De linksvelder gooit naar het derde honk in een poging de loper 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/ <sub>2</sub>
	T <sub>RS</sub>

In het voorbeeld is sprake van een een-drie situatie. Bij honkbal wordt dan meestal een gestolen honk gescoord, terwijl bij softbal 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.

	<sup>3</sup> CS	2
	25	BB1
		<sup>3</sup> O/2
		T <sub>MI</sub>

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.

Zoals we hebben gezien in scoreregel 9.12.f.2 wordt geen doorgeschoten bal geschreven wanneer een uit wordt gemaakt voordat alle honklopers een honk zijn opgeschoven. We noteren de uit gemaakt en voor de overige honkloper(s) wordt O/ gescoord,

≠ <sub>9</sub>	
O/2	
O/2	SB3
	BB1
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> <div style="text-align: center;">KS 23 1</div> </div>	

Als voorbeeld: met lopers op het tweede en derde honk laat de achtereenvolgende de derde slagbal vallen. Hij slaagt erin deze alsnog te pakken en kan met zijn aangooi de slagman-honkloper uitgooien, maar de andere lopers zijn al opgeschoven. Volgens regel 9.12.f.2 wordt dit gescoord als een velderskeus. In dit geval scoren we geen 'Occupied' omdat de slagman wordt uitgemaakt.

## Acties die tegelijkertijd plaatsvinden

	WP2
	BB1
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> <div style="text-align: center;">KS 1</div> </div>	

Wanneer er 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.

	SB2
	BB1
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;"> <div style="text-align: center;">KS 1</div> </div>	

SB3	2
	≠ <sub>9</sub>
	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 scoreregel 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 <sup>3</sup> 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 loper die het tweede honk probeert te stelen uit door de aangooi van de achtervanger naar de tweede honkman, terwijl de derde slagman uit de slagvolgorde aan slag staat.

CS <sup>3</sup> 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.

#### 9.07 GESTOLEN HONKEN EN UIT BIJ 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, waarbij rekening gehouden moet worden met:

- Wanneer een honkloper gaat stelen voordat de werper werpt en de worp heeft een wilde worp of een doorgeschoten bal tot gevolg, wordt voor de honkloper een gestolen honk genoteerd en geen doorgeschoten bal of wilde worp.

##### ***Uitzondering***

*Wanneer als gevolg van de doorgeschoten bal of wilde worp, de honkloper die steelt, een extra honk opschuift of een andere honkloper eveneens opschuift, wordt niet alleen het gestolen honk genoteerd maar ook de doorgeschoten bal of de wilde worp.*

SB3	≠LL
PB3	
	pb3
	BB1

- Wanneer een honkloper tracht te stelen en de achtervanger, nadat hij de bal van de werper heeft ontvangen, onzuiver aangooit naar het honk waarnaar de honkloper op weg is, wordt een gestolen honk genoteerd. Noteer geen fout, tenzij de onzuivere aangooi de honkloper die steelt, in staat stelt één of meer honken extra af te lopen, of een andere honkloper in staat stelt op te schuiven, in welk geval het gestolen honk en een fout voor de achtervanger worden genoteerd.

SB3	≠LL
e2T	
	<sup>3</sup> O/2
	BB1

- Wanneer een honkloper die tracht te stelen of wordt verrast door een aangooi (en daarop tracht een honk verder te komen), ingesloten raakt en daarna het volgende honk zonder hulp van een fout bereikt, wordt voor hem een gestolen honk genoteerd. Wanneer een andere honkloper in deze spelactie eveneens een volgend bereikt, wordt voor beide lopers een gestolen honk genoteerd.

SB3	≠LL
	SB3
	BB1

Wanneer een honkloper een honk opschuift, terwijl een andere honkloper ingesloten raakt en veilig op zijn honk terugkeert zonder hulp van een fout, wordt voor de honkloper, die een honk verder is gekomen, een gestolen honk genoteerd.

In het voorbeeld van 9.07.c 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	7	LL
25			
		3	O/2
			BB1

- d. Wanneer een poging tot dubbel of driedubbel stelen wordt ondernomen en één van de honklopers wordt uitgemaakt voordat hij het honk heeft bereikt dat hij trachtte te bereiken, zal voor geen van de honklopers een gestolen honk worden genoteerd.

In het voorbeeld van 9.07.d vinden de uitgemaakt en het bereiken van een volgend honk tegelijkertijd plaats. Om dit aan te kunnen geven, wordt een dubbelzijdige pijl tussen beide scoretekens gezet.

3	CS	7	LL
25			

3	CS	7	LL
2E5			

- e. Wanneer een honkloper wordt uitgetikt nadat hij een honk is voorbijgeleden, terwijl hij tracht terug te komen op dit honk of een volgend honk te bereiken, zal voor hem geen gestolen honk worden genoteerd.
- f. Wanneer een honkloper naar het oordeel van de scorer na een steelpoging een volgend honk bereikt als gevolg van het missen van een aangooi door een veldspeler, wordt voor de honkloper geen gestolen honk genoteerd. Noteer "hulp verleend" voor de veldspeler die de aangooi deed en een fout voor de veldspeler die de aangooi miste en noteer voor de honkloper "uitgemaakt bij stelen".
- g. De officiële scorer zal geen gestolen honk noteren wanneer een honkloper slechts opschuift, omdat de tegenpartij geen poging wil doen hem uit te maken. Noteer hiervoor velderskeus.

#### Noot

*De officiële scorer houdt bij de beoordeling of de veldpartij geen poging wil doen een honkloper uit te maken rekening met alle omstandigheden, inclusief de inning en de stand, of de veldpartij eerder heeft getracht de honkloper op het honk te houden, of de werper een pick-off poging heeft gedaan voordat de honkloper naar het volgende honk ging, of een veldspeler rekening houdt met een actie op het honk waar de honkloper naar toe gaat, of de veldpartij een strategisch motief heeft niets te doen aan het opschuiven van de honkloper of wanneer de veldpartij op ontoelaatbare wijze probeert een honkloper een gestolen honk te onthouden. Bijvoorbeeld, met honklopers op het eerste en derde honk zal aan de honkloper die naar het tweede honk gaat gewoonlijk een*

CS	136
†	LS

*gestolen honk gegeven worden, als ter beoordeling van de officiële scorer, het niet gooien van de bal alleen maar niet plaatsvindt ter voorkoming van het scoren van een punt door de honkloper van het derde honk. Het is ter bepaling aan de officiële scorer of er sprake is van ontoelaatbaarheid, bijvoorbeeld als de veldpartij geen actie onderneemt in geval er sprake is van het vestigen van een (nieuw) persoonlijk record.*

- h. Voor een honkloper zal "uitgemaakt bij stelen" worden genoteerd als hij wordt uitgemaakt of zou zijn uitgemaakt wanneer geen fout was gemaakt; in de volgende gevallen:

als hij:

1. tracht te stelen;
2. op het honk waar hij staat wordt verrast door een aangooi en daarop tracht een honk verder te komen (iedere beweging in de richting van het volgende honk zal worden beschouwd als een poging om een honk verder te komen);
3. na het stelen een honk voorbijglijdt.

**Noot**

*In die situaties, waarin de achternvanger moeite heeft met een door de werper geworpen bal, de honkloper tracht te profiteren door een honk verder te komen, maar daarbij wordt uitgemaakt, wordt geen "uitgemaakt bij stelen" genoteerd.*

*Als een honkloper een volgend honk krijgt toegewezen wegens obstructie of wanneer een loper wordt uitgegeven vanwege hinderen door de slagman, zal geen "uitgemaakt bij stelen" worden genoteerd.*

*De officiële scorer zal geen "uitgemaakt bij stelen" noteren, indien voor de honkloper bij het wel veilig bereiken van een volgend honk geen gestolen honk zou zijn genoteerd (bijvoorbeeld: wanneer als gevolg van de doorgeschoten bal of wilde worp, de honkloper die steelt, toch wordt uitgemaakt).*

In het voorbeeld van 9.07.h.3 is de loper het honk voorbijgegleden. Aangezien dit als onderdeel van het stelen wordt gezien, wordt er alleen uit bij stelen genoteerd. Er wordt niet eerst een gestolen honk geschreven, daarvoor had de loper een (betere) sliding moeten maken

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

SB2	
†	LS

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

SB2	
†	LS

Loper op het eerste honk door honkslag probeert het tweede honk te stelen; de achternvanger gooit onzuiver aan naar de tweede honkman, waardoor deze de loper

niet kan uittikken. De loper krijgt een gestolen honk. Geen fout voor de achtervanger noteren.

e2T	SB2
	†LS

Loper op het eerste honk door honkslag probeert het tweede honk te stelen; de achtervanger gooit zeer onzuiver aan waardoor de loper zelfs op het derde honk belandt. Voor de loper 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

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

	PO SB2
	†LS

Met een loper 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.

≠ <sub>9</sub>	
SB2	
	BB1

Met lopers op het eerste en het derde honk gooit de achtervanger naar het eerste honk in een poging the loper van het honk te gooien door een pick-off. De loper van drie profiteert van deze aangooi en bereikt de thuisplaat. Scoor voor deze loper een gestolen honk.

CS <sup>3</sup> 136	
	†LS

Met een loper 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	≠ <sub>LL</sub>
	SB3
	BB1

Loper op het tweede honk door tweehonkslag en een loper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaan beide lopers stelen, wat lukt ondanks pogingen van de veldpartij dit tegen te gaan. Beide lopers 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).

≠ <sub>9</sub>	
<sup>3</sup> CS 262	
	<sup>3</sup> O/2
	BB1

Loper op het derde honk door driehonkslag en een loper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaat de loper van het eerste honk naar het tweede honk, de achtervanger gooit naar de korte stop die de loper van het eerste honk laat gaan en direct teruggooit naar de achtervanger die de loper van het derde honk uittikt die de thuisplaat wil stelen. Voor de loper van het derde honk wordt genoteerd uitgemaakt door 262 met toevoeging CS en voor de loper van het eerste

honk velderskeus (O/), beide tijdens de slagbeurt van slagman 3. Verbind beide notaties met een dubbelzijdige pijl.

#9	
	<sup>3</sup> O/2
	BB1

#9	
<sup>3</sup> O/2	
	<sup>3</sup> CS 26
	BB1

Loper op het derde honk door driehonkslag en een loper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaat de loper van het eerste honk naar het tweede honk, de achtervanger gooit niet aan. Hij vindt dit te gevaarlijk met de loper 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/.

Loper op het derde honk door driehonkslag en een loper op het eerste honk door vier wijd. Tijdens een worp gaan beide lopers stelen, de achtervanger gooit naar de korte stop die de loper van het eerste honk uittikt, de loper van het derde honk komt over de thuisplaat. De loper die de thuisplaat passeert scoort een punt als er voor de spelsituatie nog geen twee nullen zijn. Als er voor aanvang van de spelsituatie wel twee nullen zijn, telt het punt indien de loper van het derde honk eerder de thuisplaat passeert dan de loper van het eerste honk wordt uitgetikt. In ons voorbeeld wordt gesteld dat het punt telt. Als het punt niet telt, wordt er bij de loper van het derde honk niets gezet. Vraag in zo'n situatie steeds aan de scheidsrechter of het punt telt; dit kan moeilijkheden na de wedstrijd voorkomen!

## Opofferingsslagen

We kennen twee vormen van opoffering:

**Sacrifice hit** (opofferingstoetslag), ook bekend als sacrifice bunt.

Om te beginnen de definitie van een stoetslag: 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.

**Sacrifice fly** (opofferingsslag 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 opofferingsslagen halen wij uit de officiële scoreregels:

### 9.08 OPOFFERINGSSLAGEN

De officiële scorer zal:

- Een opofferingstoetslag noteren wanneer, voordat er twee nullen zijn, de slagman ervoor zorgdraagt, dat één of meer honklopers door een stoetslag opschuift en zelf op het eerste honk wordt uitgemaakt of, wanneer er geen fout zou zijn geweest, uitgemaakt zou zijn.

	2		2
	BB1		BB1
			SH E1T

	2
	BB1
	FC 14B

Noteer geen opofferingsstootslag wanneer naar het oordeel van de scorer, de slagman in de eerste plaats een stootslag-honkslag wil geven en zich niet uitsluitend ten doel stelt de honkloper(s) een honk te laten opschuiven. Noteer voor de slagman een slagbeurt.

#### **Noot**

*Bij hantering van deze regel, moet het voordeel van de twijfel altijd aan de slagman worden gegeven. De officiële scorer zal in zijn beoordeling rekening houden met alle omstandigheden tijdens de slagbeurt, inclusief de inning, het aantal uit en de stand.*

Het is dus niet noodzakelijk dat alle honklopers een honk verder komen.

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 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.

	2
	BB1
	SH FC54

- b. Een opofferingsstootslag noteren wanneer, voordat er twee nullen zijn, de veldpartij een stootslag foutloos verwerkt, maar er niettemin niet in slaagt een voorafgaande honkloper bij een poging één honk verder te komen uit te maken.

#### **Uitzondering**

*Wanneer een poging om een voorafgaande honkloper na een stootslag uit te maken niet lukt en naar het oordeel van de scorer bij foutloos veldwerk de slagman veilig het eerste honk zou hebben bereikt, wordt voor de slagman een honkslag genoteerd en geen opofferingslag.*

- c. Geen opofferingsstootslag noteren wanneer één of meer honkloper(s) bij een poging een honk verder te komen op een stootslag wordt uitgemaakt of zou zijn uitgemaakt wanneer er geen fout zou zijn gemaakt. Noteer voor de slagman een slagbeurt.

- d. Een opofferingslag noteren wanneer, voordat er twee nullen zijn, de slagman een hoge bal slaat die wordt verwerkt door een buitenvelder of een binnenvelder die naar het buitenveld in goed of foutgebied is gerend en

1. wordt uitgevangen en een honkloper scoort nadat de bal is gevangen of
2. de bal wordt gemist en een honkloper scoort en deze honkloper naar het oordeel van de scorer ook zou hebben gescoord als de bal was gevangen.

#### **Noot**

*Noteer een opofferingslag in het buitenveld overeenkomstig regel 9.08 d.2. ook al wordt een andere honkloper uitgemaakt bij de gedwongen loop die is ontstaan doordat de slagman honkloper is geworden.*

14	
	BB1
	O1B

9	
2	
SF7	

9	
2	
	SF E7

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.

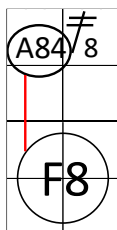
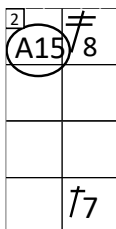
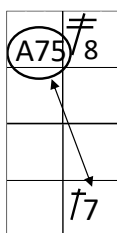
De opofferingsstootslagen en de opofferingslagen in het buitenveld tellen bij die berekening niet mee als slagbeurt en beïnvloeden het slaggemiddelde dus niet nadelig. Over het slaggemiddelde wordt later nog uitvoerig gesproken.

## Appeal (appel)

Appelleren is de handeling van een speler van de veldpartij die beweert dat de slagpartij de regels overtreden heeft. 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 loper 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 loper 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 daarvan stapt hij van de heuvel en gooit de bal naar de derde honkman. Hij raakt het honk aan en appelleert. De loper 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.

2	7
A5	8
	7

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 loper 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 scoreregels 9.05(b)(2) gelezen dat “wanneer de slagman schijnbaar een honkslag heeft gegeven en een honkloper, die door de slag gedwongen wordt verder te gaan, verzuimt het eerstvolgende honk aan te raken en na appel wordt uitgegeven” er geen honkslag mag worden genoteerd.

SB3	2
A15	BB1
	3
4	75
4	HP
←	
	O1

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.

## 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.





- (b) De manager van een team moet de plaatscheidsrechter onmiddellijk in kennis stellen van iedere vervanging en moet aan de plaatscheidsrechter bekend maken wie de invaller in de slagvolgorde vervangt.

*Toelichting 5.10(b) Om verwarring te voorkomen dient de manager de naam van de invaller, zijn positie in de slagvolgorde en zijn veldpositie door te geven. Op het moment dat twee of meer invallers van de veldpartij op hetzelfde moment deel gaan nemen aan de wedstrijd, zal de manager, direct voordat zij hun veldpositie innemen de plaatscheidsrechter informeren over de positie van deze spelers in de slagvolgorde. De plaatscheidsrechter zal deze wijzigingen vervolgens mededelen aan de officiële scorer. Als deze informatie niet onmiddellijk aan de plaatscheidsrechter wordt gegeven, dan heeft de plaatscheidsrechter de bevoegdheid om de positie van deze invallers in de slagvolgorde te bepalen.*

- (d) 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 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     | Achternvanger  |
| 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 achternvanger 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 achtervanger gooit aan naar de korte stop, deze gooit de bal, zonder een poging te doen Van Eersel uit te maken, terug naar de achtervanger 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 achtervanger naar de derde honkman. Drie nullen, 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 gegooit.

---

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:

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	Achtereinder
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 geeft een honkslag over het gras in het linksveld; 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 achtervanger hem hindert.

Van Iersel laat de eerste worp gaan, omdat van Haaren gaat stelen; dit lukt ondanks de goede aangooi van de achtervanger. 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 achtervanger 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 achtervanger 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 Ierse 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 achtervanger aangooit, deze raakt de thuisplaat aan, waardoor van Haaren uitgaat op een gedwongen loop, vervolgens gooit de achtervanger 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.

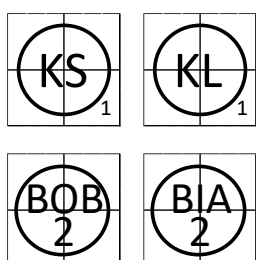
## Automatische nullen

Er is een serie van situaties die volgens de scoreregels 9.09 b en c 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.

### 9.09 UITGEMAAKT

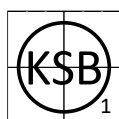
b. In de volgende gevallen, waarbij de slagmensen automatisch uit zijn, wordt het "uitgemaakt" voor de achtereenvolgende genoteerd:



1. wanneer de slagman uit gaat op drie slag;
2. wanneer de slagman wordt uitgegeven wegens onregelmatig slaan;

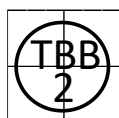
Onder onregelmatig slaan verstaan we meerdere situaties: Zo gebruiken we deze term wanneer de slagman de bal slaat terwijl hij met een of beide voeten op de grond geheel buiten het slagperk staat. Of wanneer de slagman van het ene slagperk in het andere stapt terwijl de werper klaar staat om te werpen. Het symbool in deze situaties is BOB en staat voor 'Batter Out of the Box'.

Onregelmatig slaan wordt ook gebruikt wanneer de slagman gebruik maakt van een slaghout dat niet aan de regels voldoet. Het symbool in deze situatie is BIA en staat voor 'Batter's Illegal Action'.



3. wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij de bal fout stoot op zijn derde slag (zie uitzondering in regel 9.15 a.4.);

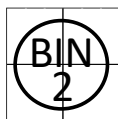
Het symbool is KSB en staat voor 'strikeout Swinging – Bunting foul on third strike'. Vergeet niet het opvolgende nummer van het aantal keren drie slag erbij te vermelden.



4. wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij wordt geraakt door de door hemzelf geslagen bal;

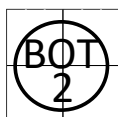
Het symbool is TBB en staat voor 'Touched by Batted Ball'. Als de slagman nog in het slagperk staat als hij door zijn eigen geslagen bal wordt geraakt, is hij niet uit, maar is het een foutslag (tenzij het de derde slagbal was waarop hij stootte).

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



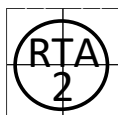
5. wanneer de slagman wordt uitgegeven wegens hinderen van de achtervanger;

Het symbool is BIN en staat voor 'Batter Interference'. Dit wordt gebruikt als de slagman de achtervanger 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.



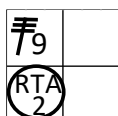
6. wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij niet in de juiste volgorde aan slag is gekomen (zie regel 9.03 d.);

Het symbool is BOT en staat voor 'Batting Out of Turn'. In de paragraaf 'Verkeerde slagman' wordt verdere uitleg gegeven over dit onderwerp.



7. wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij weigert het eerste honk aan te raken nadat hij vier wijd heeft gekregen, na geraakt werper of hinderen door de achtervanger;

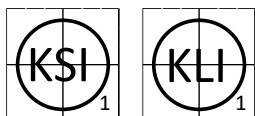
Het symbool is RTA en staat voor 'Refusing To Advance'. Dit is een zeldzaam voorkomende situatie.



8. wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij weigert van het derde honk naar het thuishonk te lopen.

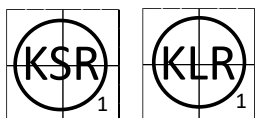
Ook hiervoor wordt het symbool RTA gebruikt en ook dit is een zeldzaam voorkomende situatie.

Situaties die niet specifiek in regel 9.09(b) worden genoemd, maar waarbij de uitgemaakt ook voor de achtervanger wordt genoteerd zijn:



KSI / KLI wat staat voor striKeout Swinging of Looking offensive Interference.

Dit wordt gebruikt in de situatie waarbij de derde slagbal niet wordt gevangen door de achtervanger en de slagman-honkloper duidelijk de achtervanger 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 achtervanger wanneer het eerste honk bezet is, voordat er twee spelers uit zijn. Volgens de spelregels is de slagman dan automatisch uit.

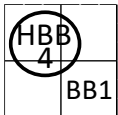




c. Andere gevallen waarin automatisch een "uitgemaakt" wordt genoteerd zijn (noteer geen hulpverleend, uitgezonderd waar dat wordt aangegeven):

1. wanneer de slagman wordt uitgegeven wegens "binnenhoog", waarbij de bal niet wordt gevangen; noteer het "uitgemaakt" voor die veldspeler, die naar de mening van de scorer de bal gevangen zou kunnen hebben;

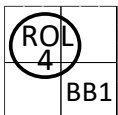
Het symbool is DIF en staat voor 'Dropped Infield Fly'.



2. wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij is geraakt door een goed geslagen bal (inclusief binnenhoog), noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler, die het dichtst bij de bal was;

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

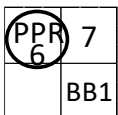
Wanneer de honkloper wordt uitgegeven vanwege HBB, wordt er voor de slagman altijd een honkslag genoteerd.



3. wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij te ver uitwijkt om te voorkomen dat hij wordt uitgetikt, noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler, die door de honkloper werd ontweken;

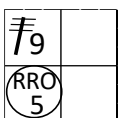
Het symbool is ROL en staat voor 'Running Off the Line'.

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



4. wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij een andere honkloper passeert, noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler, die het dichtst stond bij de plaats waar het passeren plaatsvond;

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



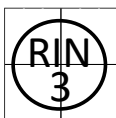
5. wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij de honken in omgekeerde volgorde afloopt, noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler, die het honk dekte, dat de honkloper verliet toen hij in omgekeerde volgorde ging lopen;

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



6. wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens het hinderen van een veldspeler, noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler die door de honkloper werd gehinderd, tenzij de veldspeler bezig was met een aangooi toen het hinderen plaatsvond. In dat geval wordt het "uitgemaakt" genoteerd voor de veldspeler voor wie de aangooi was bestemd en wordt een "hulp verleend" genoteerd voor de veldspeler, die bij zijn aangooi werd gehinderd; of

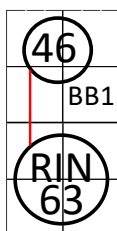
Het symbool is RIN en staat voor 'Runner Interference'.



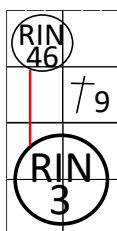
7. wanneer de slagman-honkloper wordt uitgegeven wegens hinderen door een voorgaande honkloper, als bepaald in spelregel 6.01(a)(5). (**Softbal** spelregel 8.02 g); noteer het "uitgemaakt" voor de eerste honkman. Wanneer de veldspeler die werd gehinderd bezig was met een aangooi, noteer dan een "hulp verleend" voor hem, maar noteer een "hulp verleend" (maximaal één per spelsituatie) alleen maar in de gevallen genoemd in de regels 9.09 c.6. en 9.09 c.7.;

Ook in deze situatie wordt 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 loper 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 lopers 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.

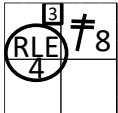
Niet in de regels vernoemd, maar wel een aparte vermelding waard zijn de volgende situaties:

- 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 loper aan te raken of vast te houden lichamelijke hulp verleent bij het terugkeren naar of verlaten van dat honk.
- Met een loper op het derde honk de honkcoach het coach vak verlaat en zich zodanig gedraagt dat hij een aangooi van een veldspeler uitlokt.



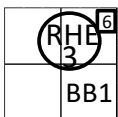
In al deze situaties maken we gebruik van het symbool OIN dat staat voor 'Other Interference'. Geef deze uitgemaakt aan de veldspeler die gehinderd heeft.

Deze paragraaf over automatische nullen is niet compleet als we niet de specifieke softbal situaties erbij betrekken.



8. wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens "te vroeg los"; noteer het "uitgemaakt" voor de veldspeler die het honk dekt dat de looper te vroeg verliet.

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.



5.8 a

Een slagman, slagman-honkloper of honkloper wordt uitgegeven wanneer hij opzettelijk zijn helm verkeerd draagt of af doet wanneer de bal in spel is, behalve wanneer een homerun over het buitenveldhek is geslagen.

Het symbool is RHE en staat voor 'Removal of the Helmet'. 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.

---

## Aangewezen slagman

Met betrekking tot de 'aangewezen slagman' vinden we in de officiële honkbal spelregels regel 5.11 over dit onderwerp:

a. De regel voor de aangewezen slagman luidt als volgt:

- (1) Een slagman kan worden aangewezen om te slaan in plaats van de werper die als beginnende werper op de line-up staat vermeld en alle daarop volgende invaller-werpers (in de zin van regel 3.03) in een wedstrijd, zonder dat dit de positie van deze werper(s) in die wedstrijd verder beïnvloedt. Als een aangewezen slagman wordt gebruikt, dan moet deze worden geselecteerd voorafgaande aan de wedstrijd en moet deze aanwezig zijn op de line-up die aan de scheidsrechter wordt overhandigd. Als de manager 10 spelers op de line-up heeft geplaatst, maar hij vergeet om er een als de aangewezen slagman te benoemen en de scheidsrechter of de andere manager bemerkt dit voordat de scheidsrechter “play” heeft geroepen bij aanvang van de wedstrijd, 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.
- (2) Een aangewezen slagman die in de slagvolgorde aan het begin van de wedstrijd als zodanig wordt opgegeven, moet tenminste een volledige slagbeurt voltooien (zie regel 5.04(c)), tenzij de tegenpartij van werper wisselt.  
***Alleen voor de KNBSB:*** Deze regel vervalt als de slagman een blessure oploopt of onwel raakt, waardoor hij naar de mening van de scheidsrechter niet langer in staat is om aan het spel deel te nemen.
- (3) Een team is niet verplicht om gebruik te maken van een aangewezen slagman, maar wanneer dit niet voor de aanvang van de wedstrijd wordt vastgesteld, kan in die wedstrijd door dat team geen aangewezen slagman meer worden gebruikt.
- (4) Een aangewezen slagman mag worden vervangen door een pinchhitter. Iedere invaller voor een aangewezen slagman wordt op zijn beurt de aangewezen slagman. Een aangewezen slagman die is vervangen, mag op geen enkele wijze meer als speler aan de wedstrijd deelnemen.
- (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.

- 
- (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.
- (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.
- (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) Wanneer een invaller slaat in de plaats van enige speler in de slagvolgorde en dan als werper aan de wedstrijd gaat deelnemen, mag voor de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld. Wanneer de werper slaat of loopt in de plaats van de aangewezen slagman, betekent dit dat in de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman mag worden gespeeld. De werper mag alleen als invaller voor de aangewezen slagman slaan of lopen.
- (10) Als een manager 10 spelers op de line-up 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
- (A) zal de werper verplicht worden te slaan in de slagvolgorde op de plaats van de speler die geen positie in het veld heeft ingenomen, als de spelers hun veldposities hebben ingenomen, of
- (B) als de spelers nog niet hun veldpositie hebben ingenomen, zal de werper in de slagvolgorde worden geplaatst op de plaats van een van de spelers gekozen door de manager van het team
- In beide gevallen zal de speler welke door de werper wordt vervangen in de slagvolgorde worden beschouwd te zijn vervangen en mag niet meer deelnemen aan deze wedstrijd. Verder zal dit team voor de rest van deze wedstrijd geen gebruik meer kunnen maken van een aangewezen slagman. Iedere spelactie gemaakt voordat de overtreding onder de aandacht van de scheidsrechter is gebracht zal geldig zijn, en is onderhevig aan regel 6.03(b) (Verkeerde slagman).
- (12) Wanneer de aangewezen slagman een veldpositie inneemt, mag in de rest van die wedstrijd geen gebruik meer worden gemaakt van een aangewezen slagman.

(13) Een invaller voor de aangewezen slagman heeft pas te worden opgegeven wanneer de slagman aan slag zou zijn gekomen.

(14) Als een speler van de veldpartij naar de werpheuvel gaat (d.w.z. de werper vervangt), dan mag de rest van die wedstrijd niet meer met een aangewezen slagman worden gespeeld.

**b. Startende werper als aangewezen slagman**

Een team is niet verplicht om een aangewezen slagman te gebruiken voor de werper.

Echter, als de startende werper voor zichzelf slaat, wordt de speler gezien als twee verschillende personen voor de toepassing van Regel 5.11(a). In deze gevallen moet de manager 10 spelers op de line-up vermelden, en deze speler moet twee keer worden genoemd – eenmaal als de startende werper en eenmaal als de aangewezen slagman.

Dus, als de startende werper wordt vervangen, kan hij doorspelen als de aangewezen slagman (maar kan hij niet meer werpen in de wedstrijd), en als de aangewezen slagman wordt vervangen, kan hij doorspelen als werper (maar hij kan niet meer voor zichzelf slaan). Als de speler tegelijkertijd wordt vervangen als startende werper en aangewezen slagman, kan hij niet vervangen worden door een andere dubbel inzetbare speler die beide rollen vervult als verschillende personen (dit kan slechts eenmaal worden gedaan op de oorspronkelijke line-up door aan te geven dat de startende werper voor zichzelf slaat).

In tegenstelling tot wat in Regel 5.11(a) is vermeld, kan een team een aangewezen slagman blijven gebruiken als een dergelijke werper slaat of loopt als aangewezen slagman, of als een dergelijke aangewezen slagman de rol van werper aanneemt. Echter, als een dergelijke speler wordt gewisseld als werper of als aangewezen slagman naar een positie in het veld anders dan die van werper, kan in de wedstrijd door dat team geen aangewezen slagman meer worden gebruikt.

In het 'Reglement van Wedstrijden Verenigingssport' van de KNBSB wordt vermeld in welke klassen regel 5.11 van toepassing is.

Wanneer als gevolg van verkeerde toepassing van spelregel 5.11 (aangewezen slagman) de slagvolgorde van een team wordt gewijzigd, dient bij KNBSB wedstrijden de Official Scorer de plaatsrechter hierop attent te maken. De slagvolgorde moet worden gecorrigeerd voordat de wedstrijd verder gaat.

Dit in tegenstelling tot de regel van de verkeerde slagman uit de volgende paragraaf.

---

## 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, 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:

### **6.03(b) - Verkeerde slagman.**

- 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.
- 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 al afgeroepen "slag" en "wijd" geldt nu voor de juiste slagman.
- 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;
- 4) Als een looper opschuift terwijl de verkeerde slagman aan slag is, wegens een gestolen honk, schijn, wilde worp of doorgeschoten bal, is dit opschuiven reglementair.
- 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.

- 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;
- 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.

**Toelichting:** 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 innemen 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.

### **Situatie 2**

B slaat en geeft een tweehonkslag.

De veldpartij appelleert (a) onmiddellijk of (b) na een worp naar C.

A	1		
B	2		≠7
C	3		

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.

### 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.

De veldpartij appelleert

(a) meteen of

(b) na een worp naar D.




A	1	3	2
		WP5	BB1
B	2	64	
			BB2
C	3	5	wp5
			O6
D	4		
E	5		7LS

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

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

### Situatie 5

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

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

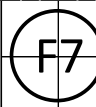



(b) G slaat en wordt uitgevangen en er wordt niet geappelleerd.

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	
B	2	
C	3	5 4 8 BB1
D	4	5 8 BB2
E	5	8 BB3
F	6	
G	7	
H	8	

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	
B	2	
C	3	
D	4	

### 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 scoreregels 9.03 d staat ook nog iets over de 'verkeerde slagman'.

#### **d. Wanneer een speler in verkeerde slagvolgorde gaat slaan**

Als 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 voordat een bal naar de volgende slagman is geworpen, krijgt de eigenlijke slagman een slagbeurt en worden voor hem de nul en de eventuele handelingen van de veldpartij genoteerd alsof de juiste slagvolgorde in acht was genomen.

Wanneer de slagman, die nog niet aan de beurt was, honkloper wordt en de eigenlijke slagman wordt uit verklaard, omdat hij zijn slagbeurt voorbij heeft laten gaan, dan wordt voor de eigenlijke slagman een slagbeurt genoteerd, de nul komt voor rekening van de achtereenvolgende en alle handelingen, die zijn gemaakt met

betrekking tot de slagman die nog niet aan de beurt was en op de honken kwam, worden geannuleerd.

Wanneer meer dan één slagman achtereen in onjuiste volgorde aan slag gaat, wordt alles genoteerd als het heeft plaatsgevonden, waarbij de slagbeurt van de speler of spelers, die het eerst niet op hun beurt aan slag ging(en), wordt overgeslagen.

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	<del>63</del>	

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 genoemd 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 catchersvak 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 Verenigingssport'.

---

## 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 en moet dit aan de scheidsrechter gemeld worden.
  - 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<sup>e</sup>), 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 plaatscheidsrechter.

### 3.1.15 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 offensieve speler is OP.

In onderstaand voorbeeld zie je op de 4<sup>e</sup> positie de Aangewezen Speler (DP) staan. Deze staat aan slag voor de Flex speler die op de 10<sup>e</sup> positie staat (hier de eerste honkvrouw). In het begin van de wedstrijd wisselt de coach de posities van de DP met de achtereervanger. De voormalige DP gaat verdedigend het veld in, terwijl de voormalige achtereervanger nu alleen nog aan slag staat. Deze laatste speler is nu de Offensieve speler. Een OP kan dus 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

### 3.1.16 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, als eerste in de line-up komt. 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						5			RC
6		B 2/2		1							
1		C 2/4			BB1		LS		HP		

## Bloedregel

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

### 3.1.18 Replacement player (Plaatsvervangende speler)

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

### 3.1.24 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 scheidsrechter 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 teamvertegenwoordiger moet de plaatsscheidsrechter 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).

### 9.03 De officiële scorekaart (aanvullende regels)

#### a. Noot (alleen softbal)

*Bij toepassing van de bloedregel worden alle statistieken behaald door een vervangende speler genoteerd voor deze speler, ook al is hij een vervanger die niet als gewone vervanger voor een andere speler aan de wedstrijd gaat deelnemen.*

Carla van Cromvoirt wordt in de eerste helft van de tweede inning vervangen op het tweede honk door Carin Cuyk als gevolg van een blessure die een bloeding heeft veroorzaakt. In de derde inning komt Carla van Cromvoirt terug in de wedstrijd.



---

#### 9.24 Het scoren van de tie-break

In het bijzonder voor officiële scorers geldt het volgende:

1. de wedstrijdresultaten van alle innings, dus ook de tie-break innings, worden doorberekend;
2. de winnende en verliezende werper dienen te worden bepaald, waarbij alle gespeelde innings in aanmerkingen dienen te worden genomen;
3. een punt gescoord door de loper die automatisch het recht krijgt op een honk op grond van een tie-break regel dient als **niet** verdiend te worden aangemerkt, maar dient niet te worden beschouwd als een kans op een nul.

Vanaf seizoen 2024 wordt de tie-break ook weer ingevoerd bij honkbal. Daarvoor geldt dat vanaf de eerste helft van de tiende inning en voor elke daaropvolgende inning de slagpartij begint met de speler die als negende aan slag is in die inning als honkloper op het tweede honk.

Het voorgaande gaan we aan de hand van een wedstrijd 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 grondbal 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<sup>e</sup> naar de 6<sup>e</sup> 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 tie-break moet de beslissing brengen.

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

**In de eerste inning van de tie-break** 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 tie-break één punt gescoord en de thuisclub doet dat ook. Er moet dus verder worden gespeeld.

**In de tweede inning van de tie-break** 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.

Van Gemert krijgt vier wijd. Alle honken zijn nu bezet.

Van Haaren komt op het eerste honk, omdat haar geslagen bal door de werpster naar de achtervanger wordt gegooid waar Van Eersel uitgaat op een gedwongen loop.

Van Iersel wordt uitgevangen door de midveldster, Van Fijnaart kan na de vang scoren en ook de andere loopsters schuiven op. De stand is nu weer gelijk. Terwijl Van Asten aan slag is, komt er een doorgeschoten bal en kan Van Gemert het winnende punt scoren. Direct hierna is de wedstrijd beëindigd.

Pos		Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	4	VAN ASTEN Angela 1/7			RLE B		F5				IF5		
				1	/5B		/						
5		VAN BOXTEL Birgit			3 PB3						F7	3 TIE	
				2	RLE S BB1							4	
4	PH	VAN CROMVOIRT Carla 2/8 1/9			43					F8		F9	
PH	6	CUYK Carmen 2/6 1/7											
2		VAN DOMMELEN Daphne			BQT 2					13		SH 34	
				4									
7		VAN EERSEL Erica			63					6		KS	pb6 TIE
				5						BB2		12	O1 7
DP		VAN FIJNAART Fiet			A13					O6			9 KS, PB
				6									PB1 BB4
8		VAN GEMERT Guusje			74						53		9 O1
				7	LS								9 O1
3		VAN HAAREN Henny			9								9
				8	E3						E6T		O1
9		VAN IERSEL Ineke			SH 13								SF8
				9							BB3		
1		JANSSEN Joke											
				10									

<

---

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 achtervanger 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 achtervanger 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 nullen, 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 achtervanger 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 achtervanger 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 achtervanger.

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 achtervanger 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 midveld.

Quik gaat als derde man uit doordat de achtervanger 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 achternager 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 aangegevoerd, 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 achternager ziet dat hij toch geen kans meer heeft en gooit daarom niet meer.

De slagman slaat een harde groundbal 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 achternager 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 loper te laat terug is. Drie nullen.

### *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 groundbal 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 groundbal 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 achtervanger 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.

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

9.15.b	Wanneer de slagman met twee slag uit de strijd wordt genomen en zijn vervanger drie slag krijgt, worden de drie slag en slagbeurt genoteerd voor de eerste slagman. Wanneer de vervanger op enigerlei andere wijze de slagbeurt beëindigt (inclusief vier wijd), wordt alles op naam van de vervanger genoteerd.
--------	--

**AB** is het aantal netto slagbeurten.

Wat betekent dit? Van het aantal malen dat de slagman een slagbeurt heeft afgemaakt, dienen te worden afgetrokken: opofferingsstootslagen, opofferingslagen, vier wijd, aantal malen geraakt door geworpen bal, aantal malen hinderen (door de achtervanger) en obstructie waardoor recht wordt verkregen op het eerste honk.

Als 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	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS
1	3	ROL 3			2	T72 3	3	2	SF8 5	2	7	3	2	1					1	1	1	1				
2				SH 13		F6		3	RL		7	4	1	2	1			1		2	1					

**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 kortweg '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.

**SH** is het aantal malen dat een opofferingsstootslag is geslagen.

- 
- |            |   |
|------------|---|
| <b>SF</b>  | is het aantal malen dat een opofferingsslag is geslagen.  |
| <b>BB</b>  | is het totaal aantal keren dat een slagman vier wijd heeft gekregen, <u>inclusief</u> de keren opzettelijk vier wijd. |
| <b>IBB</b> | is het aantal keren dat een slagman opzettelijk vier wijd heeft gekregen.   |
| <b>HP</b>  | is het aantal keren dat een slagman geraakt is door de geworpen bal.  |
| <b>IO</b>  | is het aantal malen dat het eerste honk is bereikt door hinderen of obstructie.                                       |

Hier wordt bedoeld 'hinderen door de achtervanger', dus tijdens het slaan. Wanneer de slagman-honkloper het eerste honk krijgt omdat een voorgaande loper 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'.

- |           |   |
|-----------|---|
| <b>K</b>  | is het aantal malen drie slag, dus zowel KS als KL net als wanneer het geen nul oplevert omdat de derde slagbal niet wordt gevangen, daarna foutief wordt verwerkt of bij drie slag wilde worp/doorgeschoten bal. |
| <b>SB</b> | is het aantal malen dat een honk is gestolen.   |
| <b>CS</b> | is het aantal malen dat deze speler is uitgemaakt bij stelen of zou zijn uitgemaakt als er geen fout was gemaakt.   |

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'.

- |            |   |
|------------|---|
| <b>RBI</b> | het aantal punten dat door de slagman is binnengeslagen.  |
| <b>PO</b>  | 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.   |
| <b>A</b>   | 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 scoreregels 9.10 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'.

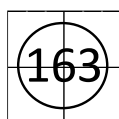
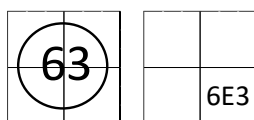
### 9.10 HULP VERLEEND

Een "hulp verleend" is een actie van een veldspeler die, met inachtneming van regel 9.10, eraan bijdraagt dat de slagman of een honkloper kan worden uitgemaakt.

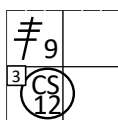
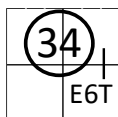
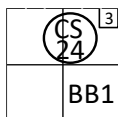
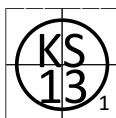
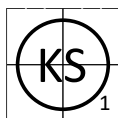
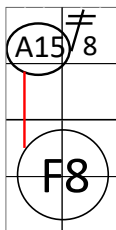
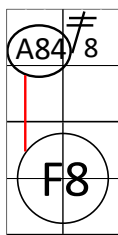
- a. Een "hulp verleend" wordt genoteerd voor iedere veldspeler, die:
1. een geslagen of aangegooide bal zodanig stopt, aanraakt of gooit, dat een "uitgemaakt" er het gevolg van is of zou zijn geweest als een veldspeler daarna geen fout zou hebben gemaakt. Slechts één en niet meer dan één "hulp verleend" zal worden genoteerd voor iedere veldspeler die een bal aangooit of aanraakt wanneer een honkloper is ingesloten en wordt uitgemaakt of zou zijn uitgemaakt als geen fout door een andere veldspeler zou zijn gemaakt.

#### Noot

*Voor het toevallig aanraken van de bal zonder dat dit iets tot gevolg heeft, zal geen "hulp verleend" worden genoteerd. Onder "aanraken" wordt verstaan dat de snelheid van de bal wordt vertraagd of dat de richting van de bal wordt veranderd, waarbij doeltreffend hulp wordt verleend om een slagman of honkloper uit te maken.*



Als voorbeeld bij deze noot: 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.



Wanneer een appel eindigt in een uitgemaakt in het normale verloop van de wedstrijd, wordt een hulp verleend genoteerd voor elke veldspeler die betrokken is geweest bij het uitmaken, behalve de veldspeler die de honkloper heeft uitgemaakt.

Wanneer een appel eindigt in een uitgemaakt terwijl deze actie is geïnitieerd door de werper die naar een veldspeler gooit nadat de vorige spelactie is geëindigd, krijgt de werper en alleen de werper een hulp verleend.

2. de bal aangooit of aanraakt tijdens een spelsituatie, die resulteert in het uitgeven van een honkloper wegens hinderen of ontwijken;

b. Noteer geen "hulp verleend":

1. voor de werper bij drie slag, tenzij een aangooi van de werper, nadat de derde slag niet gevangen is, toch een uitgemaakt tot gevolg heeft;

2. voor de werper wanneer na een reglementaire worp naar de achtereinder een honkloper wordt uitgemaakt, doordat de achtereinder na de worp een honkloper uitgooit die tracht terug te keren naar zijn honk of te stelen, of een honkloper uittikt die tracht te scoren;

3. voor een veldspeler door wiens onzuivere aangooi een honkloper een honk kan opschuiven, ook al gaat die looper daarna nog uit door voortgezette spelhandelingen. Iedere spelsituatie, die volgt op een mislukte poging (al of niet fout doet niet ter zake), is een nieuwe spelsituatie en voor de veldspeler die verantwoordelijk is voor de mislukte poging, zal geen "hulp verleend" worden genoteerd, tenzij hij deelneemt aan de nieuwe spelsituatie.

Opmerking bij punt 9.10.b.2:

Als er een looper op het derde honk staat en deze looper wil de thuisplaat stelen, dan kan de werper achter van de plaat stappen en naar de achtereinder aangooien om de looper 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.

Tot zover de behandeling van 'hulp verleend'.

Hiermee zijn alle afkortingen van het rechter deel van de scorekaart behandeld. Nu kan bij oefenwedstrijd 3 het rechter deel 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			1	3	KS			
							E7F				
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	MI		
8			VAN FIJNAART Fred			6		8			
4			VAN GEMERT Gerrit			7		P4			
9			VAN HAAREN Hans			8		34	E6T		
1			VAN IERSEL Ian			9		6			
						10					
<div></div>						Totaal per inning  Totaal	1	0	1	3	
							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 <sub>1</sub>	2 ↑ E7F						
5			VAN BOXTEL Bas			2	63	3 ↑ RL						
3			VAN CROMVOIRT Corné			3	F9	INT						
8			VAN DOMMELEN Daan			4	5 ● 6 ↑ <sub>RS</sub>	IF6						
7			VAN EERSEL Erik			5	75 ↑ <sub>5</sub>	KL <sub>3</sub>						
2			VAN FIJNAART Fred			6	8 ↑ <sub>7</sub>	43						
4			VAN GEMERT Gerrit			7	KS <sub>2</sub> ↑ <sub>MI</sub>	4 E6T						
1			VAN HAAREN Hans			8		43 GDP						
9			VAN IERSEL Ian			9	FF2	KS 23						
						10								
						Totaal	0	0	0	4	2	1	1	0
						per	0	0	2	1	3	0	0	0
						inning	0	0	2	1	3	0	0	0
						Totaal	0	1	1	1	1	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 achtervanger hem hindert bij het slaan. Dit wordt gescoord als INT (interference). Dit wordt geteld als een fout voor de achtervanger. 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 nullen 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 achtervanger 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	<del>3</del> 2	<del>4</del> 3	5
9	VAN ASTEN Albert			e2T SB2	2 SB2			
PH 8	APELDOORN Angelo 1/3 2/3		1	5 $\uparrow$ SB	3 $\uparrow$ 5			L6
5 9	VAN BOXTEL Bas 2/3		2	KS	F9!			KL
6	VAN CROMVOIRT Corné		3	5 SB4 6 HP	SF8			74 $\uparrow$ LS
7	VAN DOMMELEN Daan		4	T82 5 SB7 BB1	6 e7 7 $\uparrow$ 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 $\uparrow$ 9 E6T	5 8 BB4		
2	VAN HAAREN Hans		8		9 SB9 $\uparrow$ 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	
	3				9		9		
	1112				1455		2465		

## Uitwerking oefenwedstrijd 2

Pos	Honkvast	Lid Nr.
9	VAN ASTEN Albert	1
8	VAN BOXTEL Bas	2
7	VAN CROMVOIRT Corné	3
6	VAN DOMMELEN Daan	4
5	VAN EERSEL Erik	5
4	VAN FIJNAART Fred	6
3	VAN GEMERT Gerrit	7
2	VAN HAAREN Hans	8
1	VAN IERSEL Ian	9
		10

Totaal per inning  
Totaal

2	1	1	1	2	1	0	2
2	0	2	0	1	1	2	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	IF4		4 3	bk3
						5 O/2 7 LS			5 E3	IBB2
7		DE LEEUW Leo			3	F9	7 4		5 4	L1
									pb6 INT	
2		MARTENS Max			4	CS 2436	BB1	A84	7 8	3
8		NIJSSEN Nico			5	KL	e2T SB6		SH 13	
						1	6 O8			
3		OVERWEG Oscar			6	7	SF7		KS PB2	
						9 3E1				
9 1		PETERS Piet 2/4			7	9 O/2	HR8		KL	
						1 7 8			3	
4		QUIK Quirijn			8	1 9	KS 23			63
						O/6	1			E3
1 9		ROELOFS Rutger 2/4			9	1	HP		2 1	WP2 1
									3 7 5	BK3 7 MI
					10					



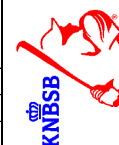
## Uitwerking oefenwedstrijd 3 - kant 2

Pos		Lid Nr.	#	1	2	3	4	5
9		VAN ASTEN Albert		1	13B	↑ E9F	64 7LS	KL 1
8		VAN BOXTEL Bas		2	4 3 5 78	7LS	SB3 3 O6	O6
7		VAN CROMVOIRT Corné		3	5 4 SH E1T	KS	T82 4 7MI	
6		VAN DOMMELEN Daan		4	5 BB1	RIN 6	E6T IHR 7	
5		VAN EERSEL Erik		5	4 7LS	54 O6	23	
4		VAN FIJNAART Fred		6	43 GDP	7 O5		BOT 2
3		VAN GEMERT Gerrit		7	PB9 CS 2E4	T95 7RC		e7T 8 7LS
2		VAN HAAREN Hans		8		FF2 P6		2 O/1 9 62 7MI
1		VAN IERSEL Ian		9			BOB 2	PO2 e1T
1		VAN ISPEN Isaak 1/2			3			FC 54
				10				
				Totaal per inning	1 2 2 2 1 1 0 3 2 2			
				Totaal	2 1 2 1 2 0 0 3 2 1			
					1 2 2 5 6			
					0121 1143 1154 1184 1022			




## Uitwerking oefenwedstrijd 3 - kant 1 - rechterzijde kaart

Pos	Bal op het dak	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS
5	JANSEN Jan									3	1	1	1							2						
PH 5	JACOBS Jos 1/5 2/5		1	96 79	HB 41 BB2		3 2 4 BB1 15	bk3 wp2 7 LS		1	1															
6	KROON Kees		2	3 SB3 5 1/2 7 LS	IF 4		4 3 5 E3	bk3 IBB2		4	3	2	1							1	1				1	
7	DE LEEUW Leo		3	F 9	74		5 4 pb6 INT	L1		4	3	1	1													
2	MARTENS Max		4	CS 15 24 BB6	BB1		A84 3 78			3	2	1								1						1
8	NIJSEN Nico		5		KL 1	e2T SB6 6 O8	SH 13			3	2	1						1						1	1	
3	OVERWEG Oscar		6		7	SF 7	KS2 PG			3	2	1							1						1	
9 1	PETERS Piet 2/4		7		9 3E1 9 O/2		KL 3			3	3	2	2			1										
4	QUIK Quirijn		8		1 78 1 9	HR8	KS 23 E3	63		3	3													1		
1 9	ROELOFS Rutger 2/4		9		O/6 1		2 1 WP2 1			3	2	2	2													
					HP		3 75 BK3 7 MI																			
			10																							
Totaal per inning				0 2 1 2 1 2 2 1 1 2						30	22	10	9						1	1	1	1	1	1	4	2
Totaal				0 1 3 2 0 2 1 4 1 1						Scheidsrechters :																
				1 3 3 2 0 2 1 4 1 1						Scorer :																
				0120 1231 0010						Aanvangstijd :																
										Opmerkingen :																
										Scheidsrechter :																
										Speelduur :																



# Uitwerking oefenwedstrijd 3 - kant 2 - rechterzijde kaart

Pos	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS
9	VAN ASTEN Albert		1	13B ↑ E9F		64 7LS	KL 1		4	4	1												1		
8	VAN BOXTEL Bas		2	4 3					4	4	2	2												1	
7	VAN CROMVOIRT Corné		3	5 4		KS 1			3	2	1	1					1						1		
6	VAN DOMMELEN Daan		4	5 5					3	2	1	1													
5	VAN EERSEL Erik		5	4 7LS		54 O6			3	3	1														
4	VAN FIJNAART Fred		6	43 GDP		7			3	3						1									
3	VAN GEMERT Gerrit		7	CS PB9 2E4		T95 7RC			3	3	2	3												1	
2	VAN HAAREN Hans		8	FF2 P6					3	3	1														
1	VAN IERSEL Ian		9	3 BOB 2					3	3															
1	VAN ISPEN Isaak 1/2																								
			10																						
Totaal per inning			1	2	2	2	1	1	0	3	2	2											2	1	1
Totaal			1	2	2	2	1	2	0	0	3	2	1										6		
			0121	1143	1154	1184	1022																		



Totaal

per

inning

Totaal

KNBSB

Wedstrijd

Datum

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1

0

3

2

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2

2

2

1

1



---

## Extra oefenstof

## Extra oefenstof – wedstrijd 1

Scoor 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	achtervanger	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	achtervanger	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 achtervanger 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 achtervanger een bal die hij gemakkelijk kon stoppen, doorschieten. Björn komt op het derde honk. De derde slagbal laat de achtervanger 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**

Scorer 2 - 2024

104 | P a g i n a



Scorer 2 - 2024

Scorer 2 - 2024

## Extra oefenstof – wedstrijd 2

Scoor 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	achtervanger	4
Erik Echinea	achtervanger	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 richting 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 achtereenvolgende 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 lage bal 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 achtereenvolgende.

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 achtervanger gooit goed aan op het derde honk. Simon is uit. Kees bereikt het tweede honk.

Leo wordt op fout gebied uitgevangen door de achtervanger.

### ***Tweede helft 4e inning***

Erik swingt op zijn derde slagbal en mist maar de achtervanger 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 achtervanger gooit om het punt tegen te houden. De achtervanger 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**

[illegible]

## Uitwerking extra oefenstof - wedstrijd 2 - kant 2

Pos	Honkvast	Lid Nr.	#	1	2	3	4	5	6	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	SB	CS	RBI	PO	A	E
8	AMBROSIA Albert		12	1	2	3	4	5	6	3	3	1	1	1	1	1	1	1												
				1	2	3	4	5	6																					
4	BASIEL Bas		7	3	SB3	PO 14/9	43 GDP			2	2	1	1	1	1															
				2	4	E4																								
5	VAN CALLA Corné		77	3	43	46 7LS				2	2	1	1	1																
				3	4																									
9	DILLE Daan		37	4	SF9	63 GDP				2	1																			
				3	4																									
2	ECHINEA Erik		28	5	HR 8	KS 23 1				2	2	1	1	1																
				4	5																									
DH 1	FREESIA Fred 1/3		44	6	53	8 7 6E2				2	2	1	1	1																
				5	6																									
3	GODETIA Gerrit		17	7	8	9 BB1	O6 8			2	1																			
				6	7																									
7	DE HEDERA Hans		54	8	PO 16 2	SH EST	O6			1	1	1	1																	
7	VAREN Victor 1/3		35	8	PO 16 2	SH EST	78			1	1	1	1																	
6	IRIS Ian		22	9	63	54	O6			2	2																			
				8	9																									
1	JASMIJN Johan		18	10																										
				9	10																									
				10																										
Totaal per Inning				1	2	3	4	5	6	19	15	5	6	2	1	1	2	1	1	2										
Totaal				0	3	0	1	0	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2											
				3	4	4	5																							
				0021	0122	0142	1263																							



