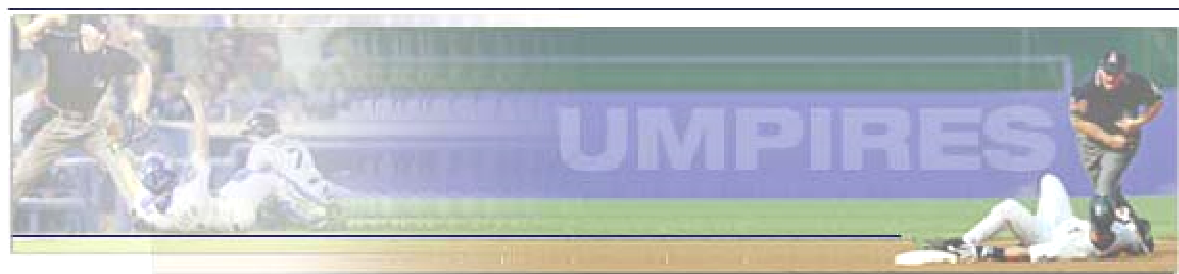




HANDBOEK

HONKBAL

SCHEIDSRECHTER



Inhoudsopgave

		blz.
	Introductie	2
	Voorwoord	3
	De regels van ethiek	3
Hoofdstuk		
1	Uitrusting en kleding	4
2	Technieken en het kiezen van de juiste positie	5
3	Positie plaatscheidsrechter	7
4	Voor aanvang van de wedstrijd	9
5	Veel voorkomende situaties	9
	Rapport van de scheidsrechter	19
	Protestformulier	20/21
6	Tekens van de scheidsrechter	22
7	Algemene instructies bij het één-man systeem	25
8	Algemene instructies bij het twee-man systeem	27
9	Basisvaardigheden bij het twee-man systeem	36
10	Interpretatie en toepassing van de spelregels	42
11	Officiële beslissingen bij ongewone situaties	53
12	Vorbereiding op het seizoen	55
	Vorbereiding op de wedstrijd	55
	Na de wedstrijd	56
	Warming-up & Rekoefeningen	57

INTRODUCTIE

Het doel van dit handboek is het aanreiken van aanwijzingen en basiskennis die nodig zijn om een honkbalwedstrijd naar behoren te kunnen leiden. Om een algemene uniformiteit te krijgen en het respect waar we recht op hebben af te dwingen, zullen we gezamenlijk de methodiek moeten hanteren die in dit boek wordt beschreven. Dat respect, van coaches, spelers en publiek, dwingen we af met noeste arbeid, teamwork, consistentie en toewijding. Respect wordt nooit verkregen, maar moet worden verdiend! Als scheidsrechter zal je vaak moeilijke beslissingen moeten nemen. Instrumenten die deze moeilijke beslissingen wat zullen vergemakkelijken zijn een goede methodiek, een grondige kennis van de spelregels en een stel goede ogen.

Voor de meesten van ons is het scheidsrechteren niet meer dan een hobby, maar toch moeten we dit hobbyisme beschouwen alsof we echte professionals zijn. Werk er dus hard voor en concentreer je op elke spelsituatie. Blijf bij de les tot de laatste nul is gevallen.

Deze uitgave dient te worden gezien als leidraad.
Nimmer kunnen hieraan rechten worden ontleend.
Reglementen en/of besluiten van bondsraad en/of
bondsbestuur prevaleren te allen tijde.

In de meeste klassen wordt gespeeld met de speed-up
regels. Deze worden jaarlijks vóór aanvang van de competitie
door het Bondsbestuur vastgesteld.

Voorwoord.

Om elke wedstrijd op een uniforme manier geleid te krijgen, zijn kennis van de spelregels, de reglementen en de voorgeschreven methodiek noodzakelijk.

De spelregels en reglementen zijn zodanig geformuleerd, dat alle scheidsrechters ze zonder moeite op dezelfde manier kunnen toepassen. De methodiek voor het één en twee-man systeem, moet door iedereen worden geleerd en in de praktijk gebracht.

Alleen op die manier wordt bereikt dat collega's, die elkaar nog nooit hebben ontmoet, zonder problemen samen een wedstrijd kunnen leiden.

In dit handboek wordt de **plaatscheidsrechter** aangeduid met **HP** (Home Plate) en de **veldscheidsrechter** met **U-1** (Umpire 1st base).

Regels van ethiek.

1. De scheidsrechters moeten de wedstrijd voortdurend volledig onder controle hebben.
2. Scheidsrechters moeten de officiële spelregels in elke wedstrijd stringent toepassen, zodat geen van beide teams enig voor- of nadeel ondervindt van zelfbedachte interpretaties.
3. De scheidsrechters moeten dus de regels, reglementen en methodiek volledig kennen.
4. De scheidsrechters moeten de spelregels niet alleen juist toepassen, maar ook bereid zijn ze aan de coaches uit te leggen.
5. Scheidsrechters moeten nimmer persoonlijke discussies aangaan met iemand anders dan hun collega's (en zelfs dan uitsluitend over spelregels en spelsituaties).
6. Raak nooit een speler aan en volg hem niet als hij weg loopt. Wijs niet met de vinger en maak geen wilde gebaren tijdens een verschil van mening.
7. Laat persoonlijke gevoelens je optreden als scheidsrechter niet beïnvloeden. Ieder wedstrijd is weer nieuw.
8. Overdenk je beslissingen na afloop van iedere wedstrijd. Als je eerlijk tegenover jezelf bent zal je ontdekken dat je veel moeilijkheden had kunnen voorkomen.
9. Hoor alles, maar reageer alleen als dit noodzakelijk is.
10. Wat je ook van een andere scheidsrechter denkt, maak nooit een denigrerende opmerking over hem op het veld, noch daarbuiten.

HOOFDSTUK 1

Uitrusting en kleding.

Om te zorgen dat alles steeds in goede staat verkeert, moeten scheidsrechters hun kleding en uitrusting altijd zorgvuldig onderhouden.

Shirts, broeken, jacks en petten moeten vóór elke wedstrijd schoon zijn en het masker, de bodyprotector, de been beschermers en de schoenen dienen van uitstekende kwaliteit te zijn. Zorg ook dat die schoenen gepoetst zijn. De eerste indruk is altijd de belangrijkste! Zie er dus echt als een scheidsrechter uit.

Het zal vast en zeker helpen om overtuigende over te komen en de “calls” goed te verkopen.

Artikel 1. Uitrusting.

- Masker met keelbeschermer (verplicht)
- Bodyprotector
- Cup en cuphouder
- Leg guards (Beenbeschermers)
- Zwarte schoenen
- Indicator (Slag/wijd teller)
- Ballenzak in de kleur van de broek of shirt
- Borstel
- Pen of potlood en notitieboekje
- Spelregels (niet op het speelveld meenemen)

Artikel 2. Kleding.

- Twee shirts met korte mouw
- Twee grijze broeken
- Twee petten (1 plaat en 1 veld)
- Zwarte kousen
- Windbreaker
- KNBSB embleem op linker borst van shirt en windbreaker

Uniforme kleding is een vereiste.

HOOFDSTUK 2

Technieken en het kiezen van de juiste positie.

Artikel 1. Algemene technieken.

Elke scheidsrechter moet beschikken over drie belangrijke eigenschappen. In volgorde van belangrijkheid zijn dat:

a. Waarnemingsvermogen.

Daar wordt een scheidsrechter niet mee geboren, maar het groeit naarmate hij meer ervaring krijgt. Het juist beoordelen van spelsituaties is een vaardigheid die elke scheidsrechter gedurende zijn loopbaan kan trainen.

b. Methodiek en timing.

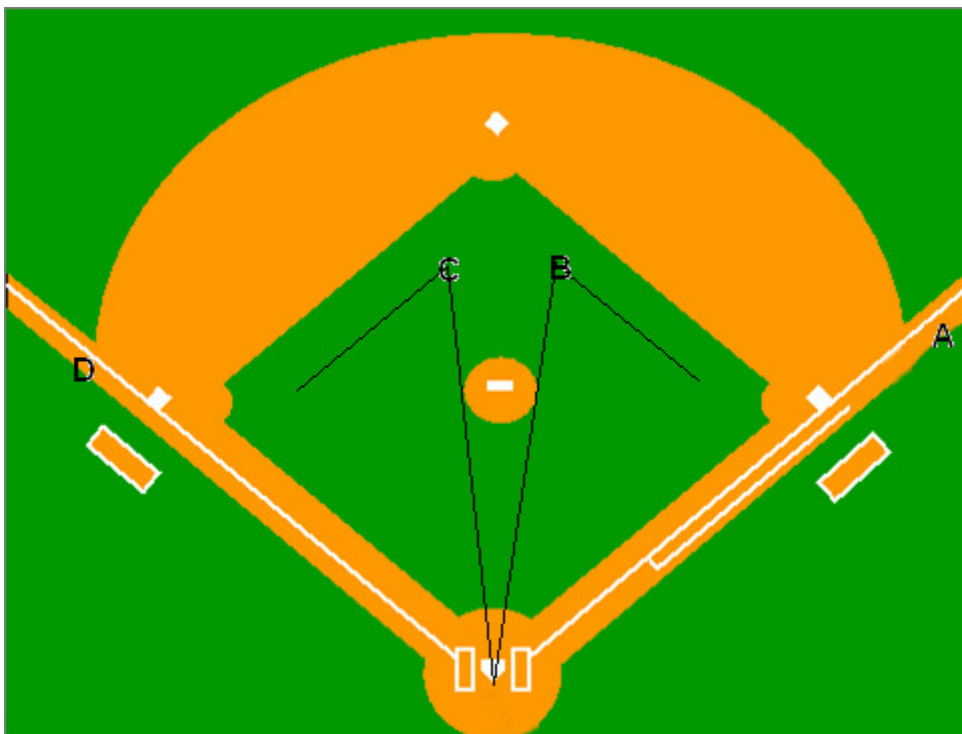
Het toepassen van de in dit handboek beschreven methodiek komt de beslissingen ten goede. Het is een "must" om die methodiek toe te passen, je steeds snel te verplaatsen en te proberen de beste scheidsrechter te zijn, waarbij elk (klein) detail van het grootste belang kan zijn.

c. Kennis van de regels.

Een grondige basiskennis van de spelregels is essentieel.

Een gezegde: "10% regelkennis en 90% gezond mensenverstand" is tot op zekere hoogte waar. Maar om een complete scheidsrechter te worden moet je in gelijke mate over deze drie eigenschappen kunnen beschikken.

Artikel 2. Het kiezen van de juiste positie.



Beschrijving voor het kiezen van de juiste posities.

Positie A:

Is de plaats op fout gebied achter het eerste honk, drie meter achter de 1^{ste} honkman. Deze positie wordt ingenomen wanneer geen lopers op de honken zijn. (Speelt de 1^{ste} honkman voor zijn honk, blijf dan drie meter achter het 1^{ste} honk).

Positie B:

Is een plaats in het binnenveld tussen het 1^{ste} en het 2^{de} honk.

Richtlijnen voor positie B:

Neem het snijpunt van twee denkbeeldige lijnen.

Eén vanaf de thuisplaat langs de rand van de heuvel (1^{ste} honk zijde) in de richting van het 2^{de} honk en één ongeveer 3 meter evenwijdig aan de binnenzijde van de grasrand van het 1^{ste} naar het 2^{de} honk.

Positie C:

Is een plaats in het binnenveld tussen het 2^{de} en het 3^{de} honk.

Richtlijnen voor positie C:

Neem het snijpunt van twee denkbeeldige lijnen.

Eén vanaf de thuisplaat langs de rand van de heuvel (3^{de} honk zijde) in de richting van het 2^{de} honk en één ongeveer 3 meter evenwijdig aan de binnenzijde van de grasrand van het 2^{de} naar het 3^{de} honk.

Positie D:

Is de plaats op fout gebied achter het 3^{de} honk, drie meter achter de 3^{de} honkman. Deze positie is slechts van belang in het drie en vier-man systeem.

Waar de scheidsrechter ook staat, hij moet altijd met zijn schouders parallel aan de werpplaat staan. Wees voortdurend alert op plotselinge acties, beweeg snel en kijk steeds naar de bal. Er kan niets gebeuren zonder bal!

Zorg dat je niet in een positie komt te staan waarin je niet meer snel uit de weg kunt komen.

HOOFDSTUK 3

Positie plaatscheidsrechter.

1) Uitgangspositie.

- Ga op ongeveer een halve meter rechtop achter de achtervanger staan met de armen ontspannen langs het lichaam.
- Bij het in positie komen zo dicht mogelijk achter de achtervanger gaan staan maar zorg dat je hem nooit aanraakt.

Bij een “rechtshandige” slagman:

- De rechter voet iets rechts uit het midden achter de achtervanger plaatsen.
- De linker voet naast/achter de linkerzijde van de achtervanger plaatsen. Zodra de achtervanger in positie zit en de werper met zijn voorbeweging begint de rechter voet ongeveer $\frac{1}{8}$ slag naar rechts draaien en met de linker voet iets naar voren stappen, zodanig dat deze voet enigszins naast de achtervanger komt te staan.
- Tijdens het innemen van deze positie alleen door de knieën zakken dus niet bukken.

Bij een “linkshandige” slagman geldt het bovenstaande omgekeerd evenredig.

2) Balans.

- Het lichaamsgewicht verdelen over beide benen door de voeten plat op de grond te plaatsen en te houden.

Opmerking: Zodra één der voeten niet meer plat op de grond staat is de balans verstoord, je wordt snel moe en er kunnen problemen ontstaan bij het snel verplaatsen, bijv. een foutbal of een hoog geslagen bal richting backstop of een snelle actie van de achtervanger bij een steel poging van een honkloper.



3) Beoordeling.

- Ga zo diep door de knieën dat je kin op dezelfde hoogte komt als de kruin van de achtervanger maar beslist niet lager. Vanuit deze stand is de hele thuisplaat zichtbaar.
- De rug zoveel mogelijk recht houden, met een gebogen rug komt het achterwerk omhoog, hierdoor wordt de balans verstoord. Dit is er tevens de oorzaak van dat het lichaamsgewicht meer op de voorvoeten komt waardoor de kuit en dijbeen spieren extra belast worden en je sneller vermoeid raakt.
- Voorkom tevens dat de rug in een “S” bocht wordt gewrongen. Dit euvel treedt vooral op als het lichaam te veel achter de achtervanger wordt verstopt. Het hoofd moet dan scheef langs het hoofd van de achtervanger gedraaid worden omdat anders het zicht te veel wordt belemmerd.

- Om blessures te voorkomen is het raadzaam de handen zoveel mogelijk te verbergen tussen de benen ter hoogte van het kruis.
- Om botbreuk zoveel mogelijk uit te sluiten is het aan te bevelen de handen zo losjes mogelijk bij elkaar te houden.

4) **Schouders parallel.**

- Het naar beneden richten van de schouder aan de kant van de slagman veroorzaakt een scheve stand van het bovenlichaam.
- Het lichaamsgewicht komt te veel op één been. Hierdoor ontstaat vermoeidheid.
- Het effect van de beschermende uitrusting wordt gedeeltelijk teniet gedaan.
- Bij foutslagen is de kans op blessures aanzienlijk groter.

5) **Ogen open.**

- Een aan de binnenkant geworpen bal komt vrijwel recht op het masker af.
- Het hoofd altijd gericht houden op de werper. Volg de bal met je ogen.
- Draaien of afwenden van het hoofd geeft een zeer groot risico op blessures aan de hals of de zijkant van het hoofd omdat de bescherming van het masker voor een groot deels is weggedraaid.
- Ga niet te snel omlaag, wacht tot de achtervanger in positie zit en tot de werper met zijn voorbeweging begint.
- Voorkom echter wel dat je te laat bent omdat bij een werper met een snelle voorbeweging dit hem kan afleiden en tevens een onzekere en nerveuze indruk wekt.
- Kom na de worp niet te snel omhoog en geef de slag pas aan als je volledig rechtop op staat.
- Tijdens het omhoog komen heeft men dan altijd nog een moment de tijd om na te denken (timing).
- Het is gebruikelijk de wijd ballen verbaal te callen. Doe dit minder luid, tevens voorkomt dit callen het irritante omdraaien van achtervangers omdat er geen call volgt.
- Kom na deze actie terug in de uitgangspositie en ontspan de beenspieren, hierdoor raak je minder vermoeid.
- Kom niet in aanraking komt met de achtervanger.
- Neem met de linkerhand je masker af, wanneer de bal het veld wordt ingeslagen.
- Kom direct achter de achtervanger vandaan en blijf altijd de bal volgen.

HOOFDSTUK 4

Voor aanvang van de wedstrijd.

- Minimaal één uur voor het vastgestelde tijdstip van aanvang van de wedstrijd moeten de scheidsrechters op het sportpark aanwezig zijn. Lukt dit niet, neem dan contact met je collega / vereniging en laat weten dat je later zal arriveren.
- Meld je na aankomst onmiddellijk bij een functionaris van de thuis spelende vereniging.
- Nuttig samen met je collega('s) een consumptie.
- Ga naar de kleedkamer, niet alleen om je om te kleden, maar ook om gezamenlijk de te volgen methodiek door te nemen.
- Verken het veld, als je er voor de eerste keer bent, de bijzonderheden van het veld en loop een keer langs de hekken. (Dit helpt je tevens om je te concentreren op de wedstrijd voordat de eerste bal is geworpen).
- Stap gezamenlijk, 10 minuten voor aanvang van de wedstrijd, het veld op om samen met de beide coaches de afspraken te maken.
- Controleer de scorekaart of line-up, eerst de thuis spelende ploeg, daarna de bezoekers.
- Lees hardop voor wie bij beide teams als startende werper optreedt en wie de aangewezen slagman is.
- Laat de coach van het thuis spelende team de geldende grondregels uitleggen.
- Laat de coaches weten dat spelers en spelmateriaal in de dug-outs behoren en dat zij daarvoor verantwoordelijk zijn.
- Alleen spelers die op het speelveld moeten zijn, mogen buiten de dug-out.

HOOFDSTUK 5

Veel voorkomende situaties.

Het sterkt je vertrouwen wanneer je van tevoren bedenkt hoe je zult handelen in elk van de volgende, veel voorkomende situaties.

Artikel 1. **Regen / Onweer.**

- In geval van regen is de plaatscheidsrechter verantwoordelijk voor beslissingen.
- Roep "time-out" om het spel te onderbreken wanneer het zodanig regent dat het verder spelen niet goed meer mogelijk is. Overleg met je collega('s).
- Bij naderend onweer het spel onmiddellijk staken en opdracht geven om het speelveld en de dug-outs onmiddellijk te verlaten.
- De veiligheid van de spelers moet de belangrijkste factor zijn bij het nemen van deze beslissing.
- Nadat de wedstrijd wegens regen is onderbroken moet aangekondigd worden, dat tenminste 30 minuten zal worden gewacht of het weer verbetert (regel 4.01 toelichting).
- Op elke gewenst moment kan de plaatscheidsrechter beslissen het spel te hervatten.
- Mocht het gedurende deze 30 minuten blijven regenen en blijkt het veld daarna onbespeelbaar, staak dan de wedstrijd maar let op:
- Doe alle moeite om de wedstrijd in zijn geheel gespeeld te krijgen!

Artikel 2. **Het afroepen van “time out” (stop).**

- Houd het tempo in de wedstrijd.
- Gebruik de speed-up regels en roep alleen “time-out” als het echt noodzakelijk is.
- Spelers en coaches roepen geen time-out af, ze verzoeken er om.
- Alleen scheidsrechters leggen het spel stil!

Artikel 3. **Fouttip.**

- Een fouttip telt als slag en de bal blijft altijd in het spel.
- De plaatscheidsrechter moet voortdurend op een fouttip alert zijn. Vooral bij stootslagen, squeeze-play en spelsituaties waarbij de volgende worp de derde slag kan zijn.
- De veldscheidsrechter moet zijn collega eventueel hulp kunnen bieden wanneer hem daarom wordt gevraagd.
- De plaatscheidsrechter geeft een fouttip als volgt aan:
 - Wrijf met je rechterhand over de rug van je linkerhand.
 - Geef daarna het teken voor “slag”.

Artikel 4. **Geslagen bal goed / fout.**

- De plaatscheidsrechter (**vanaf nu aangeduid met “HP”**) is verantwoordelijk voor alle goed / fout beslissingen tussen de thuisplaat en het 1^{ste} honk en de thuisplaat en het 3^{de} honk.
- Wanneer in het twee-man systeem minstens één van de honken bezet is, beslist **HP** zelfs bij alle geslagen ballen van de thuisplaat tot aan de foutpalen bij het outfield hek.
- Indien de veldscheidsrechter (**vanaf nu aangeduid met “U-1”**) echter achter het eerste honk staat, in positie “A”, dan is hij verantwoordelijk voor alle geslagen ballen van, net voor het 1^{ste} honk tot en met de foutpaal in het outfield.
- Zelfs wanneer de bal vóór het 1^{ste} honk blijft kan **U-1** assisteren door naar binnen te draaien bij een goed geslagen bal en natuurlijk naar fout gebied te draaien als hij oordeelt dat de bal fout geslagen is.
- Telkens wanneer een scheidsrechter een geslagen bal als “goed” beoordeelt, wijst hij met zijn rechterhand naar goedgebied en roept niets af.
- Wordt de geslagen bal als foutslag beoordeeld, dan steekt de scheidsrechter beide armen in de lucht en roept luid “foutslag”.

Artikel 5. **Hooggeslagen ballen.**

- Voor alle honken moet elke scheidsrechter van tevoren weten wie de beslissing neemt voor een appèl wegens het te vroeg vertrekken van de honkloper(s).
- **HP** is altijd degene die beslist bij een appèl op de looper van het 3^{de} honk.
- Is er slechts één looper op het 1^{ste} of 2^{de} honk, dan neemt **U-1** zowel de geslagen bal als het verlaten van het honk door die looper voor zijn rekening.
- **HP** blijft verantwoordelijk voor foutgeslagen ballen bij de foutlijnen. Zijn er twee of meer lopers, dan neemt **HP** altijd de voorste looper. **U-1** neemt de andere lopers voor zijn rekening.
- Zorg dat je zoveel mogelijk op één lijn staat met de bal en de looper(s). Houd de honken voortdurende in het oog, zodat je ook werkelijk alles ziet en een appèl kunt toe- of afwijzen.

- Een looper is niet automatisch uit is als hij het honk te vroeg verlaat.
- Wordt er niet geappelleerd, dan negeer je de overtreding van de honkloper.

Artikel 6. **Binnenhoog.** (spelregel 2.00 binnenhoog)

- Scheidsrechters moeten elkaar op een binnenhoog situatie attent maken door het geven van een teken: leg de rechterhand op de linkerborst.
- Dit teken moet iedere keer worden gegeven wanneer een slagman het slagperk betreedt in een binnenhoog situatie. Bovendien wordt het teken gegeven na iedere onderbreking in de wedstrijd.
- In een binnenhoog situatie is de slagman uit als hij een hoge bal slaat die redelijkerwijs kan worden gevangen door een binnenvelder.
- Dit is eveneens het geval als een buitenvelder op de plaats van een binnenvelder een vang zou kunnen maken.
- Het spel is echter niet dood en de lopers mogen op eigen risico opschuiven.
- Roep, indien de bal in de buurt van de foullijn wordt geslagen, “binnenhoog, mits goed” (infield fly, if fair) en roep dit pas als de bal over zijn hoogste punt heen is.
- Als het hard waait wacht je met afroepen totdat het echt heel duidelijk is dat een binnenvelder de bal redelijkerwijs kan vangen.
- Een vuistregel hierbij is dat binnenhoog geldt, wanneer de binnenvelder die de bal gaat vangen, met zijn gezicht naar de thuisplaat staat.
- De slagman is bij binnenhoog altijd uit, ook als de bal niet wordt gevangen.

Artikel 7. **Toekennen van honken bij een “overthrow”.** (Spelregel 7.05)

- Zodra de bal het speelveld verlaat moet de scheidsrechter “time-out” (stop) afroepen.
- Het is niet belangrijk te weten waar de lopers zich bevonden op het moment dat “time-out” werd afgeroepen: wat telt is de positie van de lopers op het moment dat de worp of de aangooi werd verricht.
- Zorg dat je in elke situatie weet welke van die twee (dus worp of aangooi) van belang is bij het toewijzen van de honken aan de lopers.
- **HP** heeft het beste overzicht en moet dus weten waar alle lopers zich op het moment van de worp of aangooi bevonden.

Artikel 8. **Slagbeweging.** (check swing)

- Als **HP** heel zeker weet dat de slagman een slagbeweging maakt, dan moet hij naar de slagman wijzen en vervolgens het teken van een “slag” geven en afroepen. (Dit laatste is voor de achtervanger.)
- Hierdoor zal niemand er aan twijfelen dat **HP** het goed gezien heeft.
- Niemand heeft het recht om een tweede mening te vragen.
- Als **HP** het niet goed heeft waargenomen kan hij advies vragen aan een veldscheidsrechter.
- In dat geval doet **HP** een stap opzij, wijst, met zijn linkerhand, naar de collega en roept: “Did he swing?” waarop deze naar waarheid antwoord: “No he didn’t” (waarbij het safe teken wordt gegeven) of : “Yes, he did” (waarbij hij het teken voor slag geeft).
- In een dergelijk geval moet **HP** ook hulp vragen aan zijn collega wanneer de catcher of de coach van het verdedigende team hierom verzoekt.
- In het twee-man systeem ook vagen, al staat **U-1** in het binnenveld.

- Bij de aanwezigheid van meerdere veldscheidsrechters is de afspraak dat, bij een rechtse slagman de check is bij **U-1** en bij een linkse slagman is de check bij **U-3**.

Artikel 9. **Dubbelspel op het 1^{ste} en 2^{de} honk.** (Twee-man systeem)

- **U-1** moet de beslissing nemen op zowel het 2^{de} als het 1^{ste} honk.
- Na het nemen van de “call” op het 2^{de} honk draait hij met de aangooi mee naar het 1^{ste} honk (niet eerder).
- Als de looper van het 1^{ste} honk hindert tijdens dit dubbelspel, is **U-1** degene die de slagman/honkloper wegens hinderen van zijn teamgenoot uitgeeft.
- **HP** dient echter eveneens alert te zijn om mogelijk hinderen op het 2^{de} honk te constateren. Vindt inderdaad, achter de rug van **U-1**, hinderen plaats, dan moet **HP** de slagman/honkloper uitgeven.

Artikel 10. **Pick-off.**

- Omdat een pick-off kan gebeuren voor je er erg in hebt, moeten veldscheidsrechters hier bijzonder alert op zijn.
- Vanuit positie “**B**” moet de veldscheidsrechter, bij een pick-off, enkele stappen in de richting van de heuvel maken om een zo gunstig mogelijk invalshoek te creëren.
- Geef de looper pas uit als je heel zeker bent van je zaak; de looper is niet uit als het alleen maar “erg close” is.
- Bij een pick-off op het 2^{de} honk is het voldoende één stap te maken en mee te draaien met de bal.
- Voor het nemen van een beslissing bij een pick-off op het 3^{de} honk gebruik je dezelfde techniek als bij een pick-off op het 1^{ste} honk.
- Na het afroepen van de beslissing doe je altijd nog één of twee stappen in de richting van dat honk.
- Wordt er tijdens een pick-off geen poging gedaan om de looper te tikken, maak als scheidsrechter dan ook geen “call”.
- Bekijk dan slechts de situatie en volg de bal terug naar de werper.
- Wees er verder op bedacht dat ook de catcher een pick-off poging kan doen.
- Alert blijven is dus noodzakelijk!

Artikel 11. **Het stelen van honken.**

- Zodra de looper van het 1^{ste} naar het 2^{de} honk start en de catcher een aangooi verricht naar het 2^{de} honk, neem je als veldscheidsrechter enkele passen in de richting van het 2^{de} honk.
- Blijf de bal volgen, zodat je niet door de aangooi geraakt kan worden.
- Sta stil op het moment van de waarneming en neem daarna je beslissing.
- Bij een steelpoging op het 3^{de} honk neemt de veldscheidsrechter enkele passen richting heuvel en komt in een zo goed mogelijke hoek om op het 3^{de} honk een beslissing te nemen.

Artikel 12. **Tik-actie.**

- Als veldscheidsrechter moet je nooit proberen sneller te zijn dan de honkloper.
- Je kunt immers zelf altijd de bochten afsnijden en de kortere route kiezen om op de juiste plaats te komen.

- Als je een hoek van 90° maakt kun je de hele situatie overzien. Zorg er voor snel in die positie te komen. Sta stil en wacht tot de gehele actie voorbij is. Kijk of de velder de bal nog steeds onder controle heeft en neem dan de beslissing.
- Een “tik-actie” op de thuisplaat is erg belangrijk.
- Zorg er voor niet al te dicht op de spelsituatie te staan.
- Bekijk alles rustig en let speciaal op mogelijke obstructie door de velder of hinderen door de aanvallende partij.
- De catcher of velder mag de thuisplaat pas met zijn lichaam blokkeren als hij de bal in zijn bezit heeft, of krijgt en niet eerder!
- Kies een positie van waaruit je de situatie onder een gunstige hoek kunt bekijken, sta stil en wacht totdat de hele spelactie voorbij is.
- Kijk naar de bal en neem daarna luid en duidelijk je beslissing.
- Het masker moet je al lang hebben afgenomen en in de linker hand vasthouden.
- Bij dit soort acties geldt: wees geduldig, denk niet het resultaat vooraf te kunnen vaststellen.

Artikel 13. **Discussie / verschil van mening.**

- Van scheidsrechters wordt verwacht, dat ze aan het begin van de wedstrijd in topvorm verkeren en naarmate de wedstrijd vordert alleen nog maar beter worden.
- Omdat dit nu eenmaal niet altijd het geval is, zullen er wel eens woorden vallen.
- “Houd altijd het hoofd koel” is daarbij het beste advies.
- Zodra de emoties bij spelers, coaches en publiek hoog dreigen op te lopen, zijn het altijd de scheidsrechters die hun kalmte moeten bewaren en alles onder controle dienen te houden.
- Het is zaak om meningsverschillen te zien aankomen.
- Een woordenwisseling met een coach kan meestal op gedecideerde, maar een beleefde toon worden gevoerd.
- Het is niet toegestaan dat er wordt gediscussieerd over feitelijke beslissingen.
- Het uit het veld zenden van een speler of coach moet als laatste middel worden gezien. Echter, als het echt noodzakelijk is iemand uit het veld te sturen om daarmee orde op zaken te stellen, doe dat dan ook!
- Je kunt als scheidsrechter de wedstrijd onder controle houden door, ten eerste gewoon telkens de juiste beslissingen te nemen en ten tweede steeds gedecideerd en toch beleefd over te komen.
- Behandel elk opstootje of meningsverschil naar zijn eigen aard. Overdreven verbaal en fysiek geweld moet onmiddellijk bestraft worden.
- Rapporteer dit soort gevallen ook altijd direct via de daartoe geëigende kanalen. Neem elke beslissing uit volle overtuiging en in overeenstemming met wat je zelf hebt gezien. Schaam je niet om eventueel de hulp van je collega in te roepen.
- Zorg dat de uiteindelijke beslissing de juiste is. Dat is de beste manier om opstootjes en dergelijk te voorkomen.

Artikel 14. **Coaches op het veld.**

- Coaches horen op het veld eigenlijk maar één ding te doen: coachen.
- Helaas rennen ze ook zo af en toe op een scheidsrechter af.
- Er kunnen twee redenen zijn waarom ze dat doen: Ten eerste kan een coach uitleg willen hebben over de toepassing van een bepaalde spelregel. Als scheidsrechter doe je er dan goed aan hem duidelijk uitleg te geven en vervolgens vriendelijk verzoeken weer naar zijn plaats terug te gaan. Ten tweede komen coaches wel eens discussiëren over feitelijke beslissingen. Dit is niet toegestaan. Geef dit duidelijk aan, gaat de coach door dan is er maar één mogelijkheid voor de scheidsrechter, hij zal de coach uit het veld zenden.
- Ook komt het voor dat een scheidsrechter belaagd wordt door meerdere coaches en/of spelers. In een dergelijk geval dienen de andere collega scheidsrechter(s) er voor te zorgen dat de belaagde scheidsrechter ontzet wordt, m.a.w. zorg er als collega scheidsrechter(s) voor dat de betrokken collega maar met één coach hoeft te praten.
- Als je als scheidsrechter de discussie sluit en je laat dit merken aan de coach en hij weigert daaraan gevolg te geven dan is er nog maar één mogelijkheid voor de scheidsrechter en wel de coach wordt uit het veld gezonden.

Artikel 15. **Run-down.** (Loper ingesloten tussen twee honken).

- Indien mogelijk, dient deze situatie door twee scheidsrechters samen te worden bemand.
- Zorg ervoor, als de spelsituatie dat toelaat, dat aan elke kant van de run-down een scheidsrechter staat.
- Roep naar elkaar om aan te geven wie voor welke “call” verantwoordelijk is.
- Verdeel de afstand tussen de honken.
- De beslissing wordt genomen door de scheidsrechter die de loper aan zijn kant heeft.
- Voorkom een “dubbel-call”!
- Voordeel van deze methode is, dat spelers en publiek dit ervaren als “uitstekend teamwork”; het staat dus gewoon erg goed!

Artikel 16. **“SAFE” en “OUT” call.**

- Alle spellers moeten onmiddellijk weten wat de beslissing is, zodat duidelijk is of, en zo ja welke, vervolgactie mogelijk is.
- Daarom moet elke beslissing (zowel “in” als “uit”) luid en duidelijk door de scheidsrechters worden afgeroepen en vergezeld gaan van het officiële teken.
- Let wel op je timing, neem je beslissing niet te vroeg.
- Gebruik je stem zodanig, dat iedereen het verschil tussen een eenvoudige “in” of “uit” of een close “in” of “uit” kan zien en horen.
- Sta bij het bekijken van de spelactie stil, neem de beslissing en doe na het afroepen van de beslissing één of twee stappen in de richting van de actie.

Artikel 17. **Fotografen.**

- Tijdens officiële wedstrijden mogen in principe geen fotografen op het speelveld worden toegelaten.
- Besef hierbij echter wel dat deze mensen hun werk doen.
- Foto's in de nieuwsbladen hebben een propagandistische waarde. Weiger daarom niet direct je medewerking, maar tracht een oplossing te vinden door een fotograaf een plaats toe te wijzen van waaruit hij/zij, zonder overtreding van de bestaande regels, in staat is zijn/haar werk te doen.

Artikel 18. **Beperking in het dragen van jacks.**

- Een werper mag een jack dragen als honkloper is, maar niet wanneer hij aan slag is.
- Andere spelers mogen nimmer een jack dragen als zij slagman, honkloper of velder zijn.
- Het dragen van een jack is wel toegestaan aan coaches/helpers bij het 1^{ste} en 3^{de} honk.

Artikel 19. **Aanstellingen.**

- De aanstellingen van scheidsrechters geschieden door publicatie op de persoonlijke pagina van de scheidsrechter op de KNBSB- site en in de officiële mededelingen van de KNBSB.
- Wijzigingen en nagekomen aanstellingen geschieden telefonisch of op andere wijze.
- Voor de aanstellingen welke worden gepubliceerd geldt het volgende: Tenzij je afbericht, wordt aangenomen dat je bij de betreffende wedstrijd aanwezig zal zijn. Het wegblijven zonder bericht bij een wedstrijd mag uiteraard nimmer voorkomen.
- In geval van verhindering dient hiervan zo spoedig mogelijk bericht te worden gezonden aan de secretaris competitiezaken.
- Indien je naam in het programma niet voorkomt betekent dit dat je op de zogenaamde reservelijst bent geplaatst. Je kunt er in dat geval dus niet van uitgaan dat je in het betreffende weekend geen wedstrijd hebt want je kunt te allen tijde nog telefonisch of op andere wijze een aanstelling ontvangen.
- Verkeer je in twijfel over een aanstelling, neem dan contact op met de secretaris competitiezaken.
- Als je weggehaald wordt bij een wedstrijd of je zelf afmeldt dan neem je contact op met je collega's van die wedstrijd en laat hen dit weten. Ook dien je contact met de thuis spelende vereniging op te nemen.
- Bij publicatie in de officiële mededelingen van de KNBSB geldt het volgende:
 - Staan er twee scheidsrechters bij een wedstrijd genoemd, dan is eerstgenoemde de plaatscheidsrechter en de tweede de veldscheidsrechter.
 - Staan er drie scheidsrechters genoemd, dan is eerstgenoemde de plaatscheidsrechter, de tweede is scheidsrechter bij het 1^{ste} honk en de derde is scheidsrechter bij het 3^{de} honk.

Tip: Neem als veldscheidsrechter ook altijd je plaatscheidsrechters uitrusting mee.

Je collega kan bv. tijdens de wedstrijd geblesseerd raken. (In een dergelijk geval neemt de collega met de hoogste aanduiding de taak van de plaatscheidsrechter over).

Het niet beschikbaar zijn door vakanties, werk e.d. dienen tijdig, doch uiterlijk drie weken van tevoren, op je persoonlijke site te worden aangegeven.

Artikel 20. Strafzaken.

- Scheidsrechters dienen, na het geven van een officiële waarschuwing of na het uit het veld zenden van een speler of coach, hiervan onmiddellijk mededeling te doen aan de coach c.q. aanvoerder van het betreffende team.
- Tevens maakt de plaatscheidsrechter een aantekening op de wedstrijdformulieren en scorekaart onder vermelding van de reden hiervan. Zie reglement van Wedstrijden regel 4.5.
- Verzuim niet, binnen de daarvoor vastgestelde termijn, hiervan een rapport aan de secretaris strafcommissie (p/a Bondsbureau KNBSB, Postbus 2650, 3430 GB Nieuwegein) te zenden. Spelers of verenigingen kunnen als gevolg hiervan worden geschorst of beboet.
- Wees zorgvuldig in de afhandeling van een dergelijke zaak.
- Ga nooit op de stoel van de strafcommissie zitten door bijv. een officiële waarschuwing na afloop van de wedstrijd ongedaan te maken.
- Wees ook in deze gevallen consequent in je beslissingen.
- Ook belediging en wangedrag van spelers buiten het speelveld (dus bijv. voor aanvang of na afloop van de wedstrijd) dienen te worden gerapporteerd.
- Iedere onregelmatigheid van andere aard (vechtpartijen van spelers met publiek, pogingen van het publiek om je lastig te vallen e.d.) dient ter kennis van de daartoe aangewezen functionaris te worden gebracht.
- Je zult begrijpen dat het vreemd is dat, indien in de pers over dergelijk zaken wordt geschreven, de bond van de betrokken scheidsrechter taal noch teken verneemt.

N.B. Voor het rapporteren van strafzaken zijn bij het bondsbureau standaard formulieren (Rapport van de scheidsrechter) verkrijgbaar. Zorg er voor dat je deze in voorraad hebt.

Wijze van rapporteren:

- In geval een officiële waarschuwing wordt gegeven of iemand (speler, coach of een derde) uit het veld wordt gezonden, dient hiervan binnen twee maal 24 uur een schriftelijk rapport aan het bondsbureau te worden gezonden (Rapport van de scheidsrechter).
- Dit rapport moet worden opgemaakt door de scheidsrechter die de straf heeft opgelegd (Dit hoeft dus niet de plaatscheidsrechter te zijn).
- In het rapport moet worden vermeld wanneer en voor welke overtreding de betrokken persoon (naam met voorletter, vereniging en lidnummer vermelden) werd gestraft.
- In het geval van het bezigen van onwelvoeglijke taal (verbaal geweld) dienen de gebezigde woorden letterlijk te worden vermeld. De plaatscheidsrechter maakt een korte aantekening op het wedstrijdformulier. De betrokkene krijgt een kopie van het "rapport van de scheidsrechter", zodat hij weet waarvan hij beschuldigd wordt.
- Het voorgaande geldt ook voor vriendschappelijke wedstrijden en toernooien. In deze gevallen dient de aantekening op de scorekaart te worden vermeld.
- In geval van andere onregelmatigheden dient de plaatscheidsrechter binnen twee maal 24 uur, onder vermelding van de aard van die onregelmatigheden, rapport uit te brengen aan het bondsbureau.

Indien een deelnemer aan een wedstrijd wegens een ernstige overtreding, zoals bv. het opzettelijk toebrengen van letsel aan een tegenstander, uit het veld wordt gezonden, dient de plaatscheidsrechter daarvan nog dezelfde dag telefonisch melding te doen aan de voorzitter van de strafcommissie.

Uitzonderingen:

Behalve de officiële waarschuwingen en het uit het veld zenden van spelers e.d. kennen de spelregels nog een drietal maatregelen welke door de scheidsrechters kunnen worden genomen (zie spelregel 2.00).

Deze maatregelen zijn:

1. **Waarschuwen, (duidelijk te onderscheiden van een officiële waarschuwing).**
 - Het waarschuwen is de mededeling van een scheidsrechter aan een speler of coach, dat deze handeling onreglementair (in strijd met een bepaalde spelregel) is.
 - Indien de scheidsrechter een waarschuwing geeft aan een speler, dient hij hiervan tevens de aanvoerder of coach te informeren.
 - In de spelregels wordt precies omschreven in welke gevallen een scheidsrechter een speler moet waarschuwen en dit kan dan ook alleen in die gevallen geschieden.
 - Het waarschuwen als zodanig is geen “tussenstap” die vooraf gaat aan een officiële waarschuwing of het uit het veld zenden.
 - Als regel zal het waarschuwen bij z.g. “technische” overtredingen van de spelregels worden toegepast.

2. **Recht ontzeggen om verder aan de wedstrijd deel te nemen.**
 - In bepaalde gevallen, specifiek in de spelregels genoemd, kan de scheidsrechter een speler of coach het recht ontzeggen om verder aan de wedstrijd deel te nemen.
 - Dit houdt in dat de betrokkenen naar de dug-out wordt verwezen en zich verder niet met de gang van zaken in die wedstrijd mag bemoeien.
 - Ook in dit geval gaat het als regel om een “technische” overtreding van de spelregels.

3. **Gelasten om het speelveld te verlaten.**
 - Dit is hetzelfde als hiervoor onder “2” omschreven, maar bovendien dient de betrokkene het speelveld te verlaten, zoals in spelregel 4.07 vermeld.
 - Ook deze maatregel kan alleen worden toegepast in de met name in de spelregels vermelde gevallen.

Van de maatregelen onder “1 t/m 3” vermeld wordt geen rapport uitgebracht, omdat dit in het algemeen geen gevallen zijn welke voor behandeling als strafzaak in aanmerking komen.

Wel dient, voor een goed overzicht, een aantekening op het wedstrijdformulier te worden gemaakt.

Let er hierbij op dat de juiste terminologie wordt gebruikt om misverstanden te voorkomen, bv. uit het veld gezonden i.p.v. het recht ontzegd verder aan de wedstrijd deel te nemen.

In geen geval mogen de hiervoor vermelde maatregelen worden toegepast in gevallen die eigenlijk met officiële waarschuwing of een uit het veld zenden hadden moeten worden bestraft.

Deze maatregelen kunnen dus alleen maar worden genomen in die gevallen in de spelregels vermeld, t.w. toelichting op regel 1.11 – 1.16, regels 3.02, 3.13, 4.05b, 4.06, 4.08 en 8.02.

Artikel 21. Beroepszaken.

- Tegen een uitspraak in een strafzaak (of een uitspraak door een andere instantie binnen de KNBSB) kan men in beroep gaan.
- Een beroepsschrift moet binnen 14 dagen na de uitspraak bij de commissie van beroep aanwezig zijn.
- Bij behandeling van de zaak hoort de commissie van beroep altijd mondeling.
- Het komt vaak voor dat hierbij ook de scheidsrechter van de wedstrijd, waarbij het incident zich voordeed, wordt gehoord.

- Gezien de belangen van partijen in een dergelijke zaak is het verschijnen, na een oproep, van het grootste belang. Men dient zich daaraan niet te onttrekken.
- Bedenkt dat beroep het recht is van een ieder die wordt gestraft en dat deze straf het gevolg kan zijn van een door de scheidsrechter genomen beslissing.

Artikel 22. **Het staken van een wedstrijd wegens wanordelijkheden.**

- Helaas komt het voor dat de scheidsrechter een wedstrijd moet staken. Formeel is dan artikelen 5.11 en 5.15 van het Reglement van Wedstrijden van toepassing.
- Dit kan voor een vereniging een flinke straf tot gevolg hebben. Bedenkt dit voordat je tot staken overgaat. Beter is soms om bv. een afkoelingsperiode van 10 minuten in te lassen. Overleg ook eerst met je collega('s). Besluit je toch de wedstrijd te staken, neem dan de volgende punten in acht:
 - a. Licht aanvoerders en coaches in over je beslissing.
 - b. Zend binnen 2 x 24 uur een rapport aan het bondsbestuur met de reden van het staken.

Artikel 5.11 en 5.15 van het Reglement van Wedstrijden, zijn belangrijke artikelen die goed dienen te worden toegepast.

Artikel 23. **Protesten.**

- Een vereniging kan, in overeenstemming met spelregel 4.14 protesteren tegen een door de scheidsrechter (vermeende) verkeerde toepassing van de spelregels.
- De bepalingen hieromtrent zijn vastgesteld in het Reglement van Wedstrijden, artikel 6.1.
- Let wel dat een protest alleen geaccepteerd kan worden als de scheidsrechter over het voornemen tot protesteren wordt ingelicht op het moment dat de spelactie waartegen wordt geprotesteerd plaatsvindt. Dus voor de eerstvolgende spelactie.


Gelet dient te worden op de navolgende in het Reglement van Wedstrijden vermelde bepalingen:

- a. De protesterende vereniging moet op het wedstrijdformulier een korte verklaring van het punt van geschil vermelden.
- De scheidsrechter dient desgevraagd hierbij behulpzaam te zijn. Vervolgens dient deze verklaring door de beide aanvoerders, die hiervoor binnen 15 minuten na afloop van de wedstrijd beschikbaar moeten zijn, te worden ondertekend.
- Deze verklaring wordt hierop door de plaatscheidsrechter (voor gezien) mede ondertekend.
- b. De scheidsrechter, tegen wiens beslissing protest wordt aangetekend (dit behoeft dus niet de plaatscheidsrechter te zijn) dient binnen 2 x 24 uur zijn rapport aan de secretaris van de protestcommissie (p/a Bonds bureau KNBSB, Postbus 2650, 3430 GB Nieuwegein) te zenden. Hiervoor kan gebruik worden gemaakt van het, bij het bondsbureau verkrijgbare, protestformulier. Dit formulier kunt u ook downloaden van de KNBSB-site.

Voorbeeld: Rapport van de scheidsrechter.

RAPPORT VAN DE SCHEIDSRECHTER

KNBSB
Postbus 2050
3430 GB Nieuwegein



Inzenden binnen 48 uur na afloop wedstrijd aan:
 Strafc commissie KNBSB,
 Postbus 2050
 3430 GB Nieuwegein

Wedstrijd _____ tegen _____

Wedstrijdnummer : _____ Datum : _____

Naam scheidsrechter : _____ Lid van vereniging : _____

Adres : _____ Postcode en woonplaats : _____

Telefoonnummer : _____

Naam gedaagde : _____ M/V* Lid van ver. met lidnr. : _____

Is / heeft* in zijn / haar* functie als **speler / speelster / coach / bestuurslid*** in de _____ heft van de _____ **inning / na afloop*** van de wedstrijd:

een officiële waarschuwing gekregen uit het veld gezonden

De sfeer van de wedstrijd was **sportief / gespannen***. De betreffende persoon begaf zich zonder dralen naar de kleedkamer **ja / nee*** en was door mij tijdens deze wedstrijd **reeds / nog niet*** eerder gewaarschuwd. Voor de gemaakte overtreding zijn tijdens of na afloop van de wedstrijd **wel / geen*** excuses gemaakt.

STAKEN: In de _____ inning bij de stand _____ - _____ in het voordeel van _____ na een speeltijd van _____ minuten het besluit genomen deze wedstrijd te staken (LET OP: hierover apart rapporteren)

Plaats een kruisje in de kolommen die van toepassing zijn

	Scheidsrechter	Speler/spelster	Coach	Bestuurslid	MET LETSEL	
					Scheidsrechter	Speler/spelster
Opmerkingen met betrekking tot commentaar tijdens de wedstrijd						
Bedrag van strafgeld						
Provocerend optreden						
Maken van ongepaste opmerkingen) c.d. ongepast gedrag						
Onbeheerst verspillen spelmateriaal						
Demonstratief wegwerpen/verspillen spelmateriaal						
Commentaar na de wedstrijd						
Niet voldoen aan reglementaire opdracht						
Beledigen door woord en/of gebaar						
Bedreigen met woorden en/of gebaren						
Handtastelijk optreden, waaronder begrepen aanraken, trekken aan lichaam of kleding						
Bedreigen met spelmateriaal of enig ander voorwerp						
Gooien spelmateriaal of enig ander voorwerp naar of in de richting van						
Schoppen van spelmateriaal of enig ander voorwerp naar of in de richting van						
Op grove wijze onderuit halen						
Onbeheerst honklopen						
Onbeheerst slijpen						
Onbeheerst knippen						
'Spillen'						
Wangdrag, bench clearing, e.d.						
Andere geweldadig optreden						
Andere geweldadig optreden						
Schoppen (trappen) waarbij deze niet geraakt wordt						
Schoppen (trappen)						
Slaan						
Andere geweldadig optreden						

Ik bevestig hierbij dat de **aanvoerder/coach*** van de vereniging:

van de door mij genomen maatregel terstond in kennis is gesteld en dat ik hem heb medegedeeld dat het gebeurde aan de stracommissie zal worden gerapporteerd (STRAFZAAK).

Aldus naar waarheid ingevuld:

datum: _____

handtekening: _____

VERENIGING

*journalen niet van toepassing is

Omschrijving opmerking (bijvoorbeeld gebedrde woorden, 'bench clearing', enz.). **ALTIJD INVULLEN**

Voorbeeld: Protestformulier.



PROTESTFORMULIER

Protesterende vereniging € 25,- per geschil bijsluiten.
Per geschilpunt één formulier gebruiken.

Naam:..... Functie:.....

Adres:.....

Postcode en woonplaats:.....

Het formulier volledig invullen en op de tekening aan de achterzijde duidelijk de situatie aangeven. Onvolledig en onduidelijk ingevulde formulieren kunnen onnodige vertraging bij de behandeling tot gevolg hebben. Gebruik, zo mogelijk, **zwarte inkt** om het kopiëren te vergemakkelijken.

Protest ingediend door de vereniging:.....

Naar aanleiding van het gebeurde tijdens de wedstrijd:.....

Gespeeld op:..... op het terrein van..... te.....

Uitslag:..... in het voordeel van:.....

Werd onmiddellijk na het einde van de spelsituatie, waarin het gebeurde plaatsvond, het voornemen tot protesteren kenbaar gemaakt bij de scheidsrechters (zie toelichting bij spelregel 4.14 honkbal en 11.00 softbal) ?

Ja / Neen

Werd met de administratieve afhandeling van het protest binnen 15 minuten na afloop van de wedstrijd aangevangen ?

Ja / Neen

Waren beide aanvoeders bij de administratieve afhandeling aanwezig?

Ja / Neen

Hebben beide aanvoeders en de plaatscheidsrechter de omschrijving van het protest op het wedstrijdformulier ondertekend ?

Ja / Neen

WANNEER ÉÉN OF MEER VAN DE HIERBOVEN GESTELDE VRAGEN MET "NEEN" IS BEANTWOORD, DIENT EEN TOELICHTING HIEROP AAN DE ACHTERZIJDE VAN DIT FORMULIER TE WORDEN GESTELD.

Inning waarin werd geprotesteerd:.....

De stand was op dat moment:.....

Aan slag was:..... (vereniging)..... (speler).....

Aantal nullen:.....

De stand voor de slagman was: wijd slag

De navolgende honken waren bezet door de spelers: 1^{ste} honk

2^{de} honk..... 3^{de} honk.....

Omschrijving van het protest:

(De omschrijving dient zo nauwkeurig mogelijk te geschieden. Indien de ruimte hieronder onvoldoende is kan de achterzijde van dit formulier worden gebruikt.)

Handtekening:

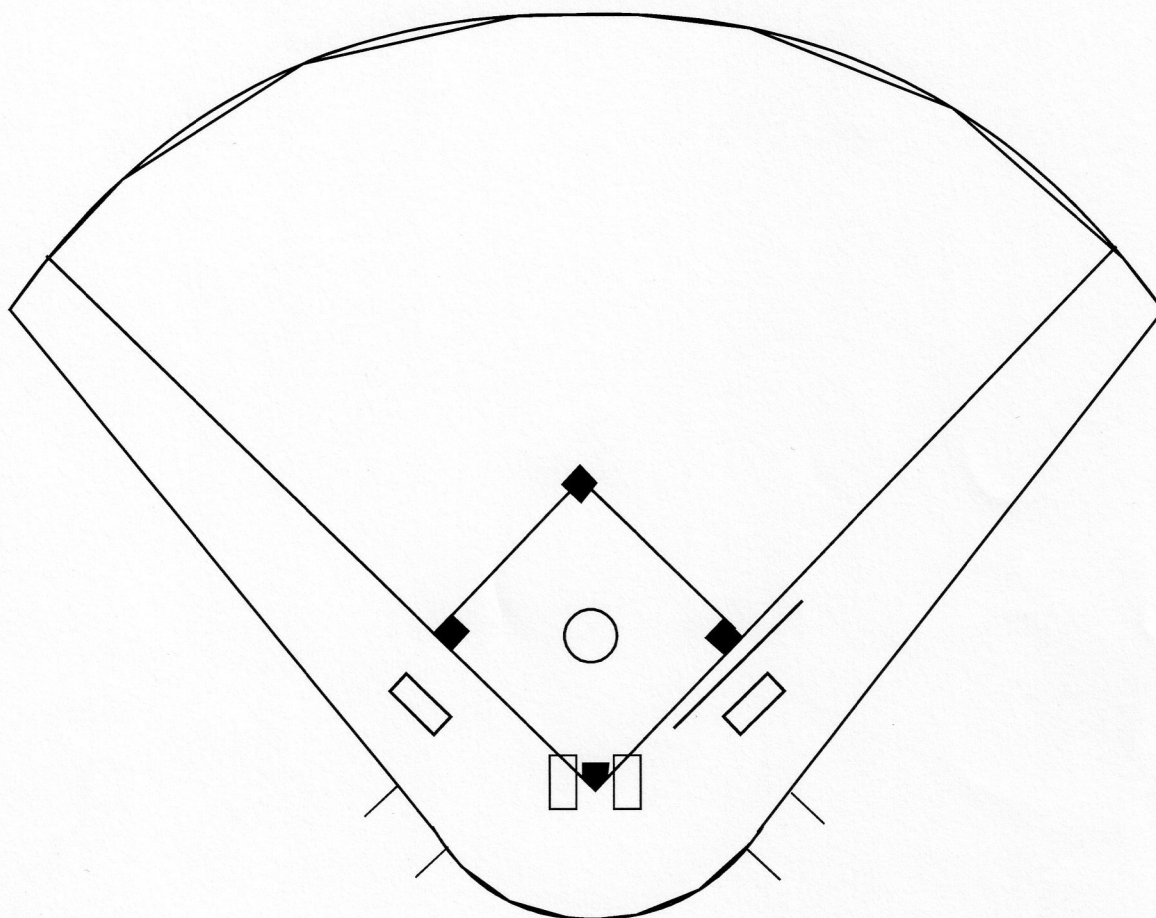
Naam

.....

.....

TOEZENDING VAN HET FORMULIER – BINNEN 2 X 24 UUR NA AFLOOP VAN DE WEDSTRIJD – NAAR:
PROTESTCOMMISSIE, P/A BONDSBUREAU KNBSB, POSTBUS 2650, 3430 GB NIEUWEGEIN

GEEF OP DEZE TEKENING DE SITUATIE AAN. PLAATS EEN "0" WAAR DE BAL ZICH OP HET MOMENT VAN HET PROTEST BEVOND EN EEN "R" OP DE PLAATS WAAR DE LOPERS ZICH BEVONDEN.



Open ruimte voor aanvullende informatie te gebruiken.

HOOFDSTUK 6

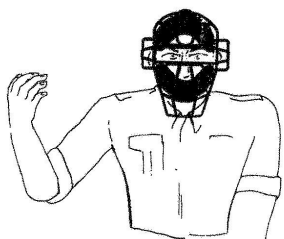
Tekens van de scheidsrechter

1. Niet werpen (het spel is niet dood).



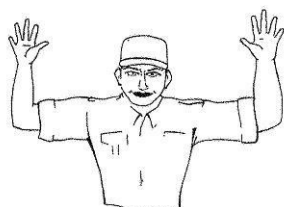
De rechterarm gestrekt naar voren, met de handpalm naar de werper gericht, de vingers gestrekt tegen elkaar.

2. Spelen.



Achteruit wenkende beweging met de rechterhand op hoofdhoogte. Tegelijk roept de scheidsrechter: "spelen" (of "Play ball")

3. Stop (spel dood).



Beide armen gestrekt boven het hoofd, de handpalmen open naar voren gericht. Tegelijk roept de scheidsrechter: "stop" (of "time"). Bij een geraakt werper: "Dead ball".

4. Uitgestelde beslissing.



De linkerarm met gebalde vuist op schouderhoogte zijwaarts gestrekt uitgestoken. Dit teken geeft een overtreding aan die:
(a) genegeerd kan worden of,
(b) het toekennen van honken tot gevolg kan hebben

Dit kan voorkomen bij een onregelmatige worp, hinderen door de catcher, hinderen door de scheidsrechter, oneigenlijk gebruik van de uitrusting door een velder en obstructie.

5. Slag (Strike).



De rechtervuist eerst omhoog brengen en daarna zijwaarts strekken. Tegelijk roept de scheidsrechter: "Slag" (of "Strike").

6. Binnenhoog.



De rechtervuist boven het hoofd brengen.
Tegelijk roept scheidsrechter: "Binnenhoog"
(of "infield fly")

7. Uit (Out).



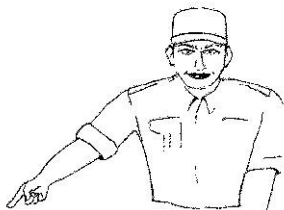
Breng de linkerhand naar het midden van het lichaam ter hoogte van de riemgesp en steek de rechtervuist omhoog, zodanig dat de rechterarm in de elleboog een hoek van 90° maakt.
Tegelijk roep de scheidsrechter: ("Uit" of "Out").

8. In (Safe).



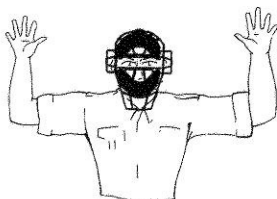
Spreid beide armen op schouderhoogte horizontaal met de handpalmen naar beneden.
Tegelijk roept de scheidsrechter: ("In" of "Safe").

9. Goed geslagen bal.



Wijs op fout gebied met gestrekte arm naar goed gebied.

10. Fout geslagen bal.



Plaatscheidsrechter: Maak het teken als bij spel dood en roep "fout bal" (of foul ball).
Door de veldscheidsrechter: Ga op de foutlijn staan en wijs met gestrekte arm naar fout gebied.
Maak daarna het zelfde teken als bij speldood en roep: "fout bal" (of "foul ball")

11. Fout tip.



Wrijf boven het hoofd de handpalm van de rechterhand over de rug van de linkerhand.

12. De stand voor de slagman

Als je de stand van de slagman doorgeeft noem je eerst de wijdballen en daarna de slagballen. Dus: 2-wijd en 1-slag.

Visueel geef je met de vingers van de linkerhand de wijdballen. Met de vingers van de rechterhand de slagballen.

13. Homerun.

Gaat de bal op goed gebied over het hek voor een homerun, maak dan met de rechterarm een cirkelbeweging boven je hoofd.

Is de bal in de nabijheid van de foutlijn (paal) geef dan eerst aan dat het een goedgeslagen bal is en daarna het homerun teken.

HOOFDSTUK 7

Algemene instructies bij het één-man systeem.

- Het één-man systeem is eigenlijk geen systeem. Iedere honkbalwedstrijd dient in feite door tenminste twee scheidsrechters te worden geleid.
- Door diverse omstandigheden is dit niet altijd mogelijk.
- Volgens spelregel 9.03 mag de scheidsrechter zich daar opstellen, waar hij naar zijn mening zijn taak het beste kan vervullen.
- Het is echter verreweg het beste om als uitgangspositie achter de catcher plaats te nemen.

De voordelen hiervan zijn:

- a. Je kunt het gehele speelveld overzien
- b. Je kunt beter de geworpen ballen beoordelen
- c. De geslagen ballen kunnen beter als goed- of foutslag beoordeeld worden
- d. Je kunt niet door een goed geslagen bal worden geraakt.
- e. Je staat de veldpartij niet in de weg.

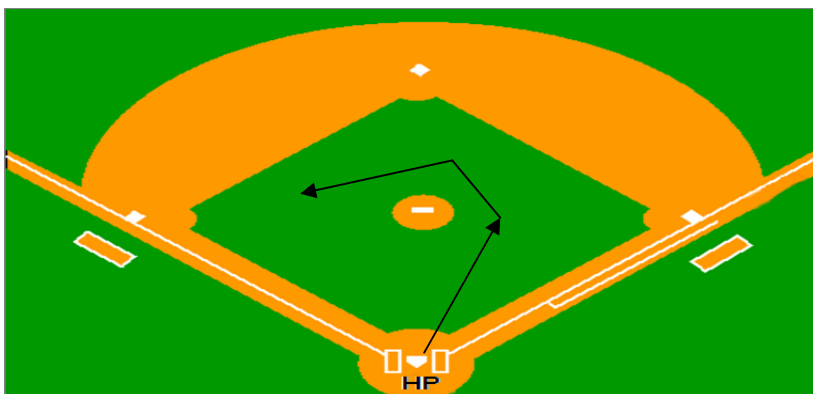
Onvermijdelijk is echter dat je een aantal beslissingen op afstand zal moeten nemen. De basis van dit systeem is:

- Zorg dat je zo dicht mogelijk bij een spelactie staat zonder uit het oog te verliezen, dat het volgende moment op een geheel andere plaats een beslissing kan worden gevraagd.
- Blijf altijd de bal volgen.

De methodiek van het één-man systeem.

Artikel 1. Geen lopers op de honken.

- Als de bal wordt geslagen, neem je eerst de goed/foutslag beslissing.
- Indien het een goed geslagen bal is loop je richting heuvel om van daaraf een beslissing te nemen op het 1^{ste} honk.
- Gaat de slagman/honkloper door naar het 2^{de} of zelfs door naar het 3^{de} honk of de thuisplaat, blijf hem dan volgen door in het binnenveld mee te lopen.
- Tracht op het moment dat de loper scoort achter de thuisplaat te zijn. Zo voorkom je dat je wordt geraakt door een aangooi op de thuisplaat.
- Blijf altijd de bal goed in het oog houden.
- Hoewel je in deze situatie snel en veel zal moeten lopen, sta bij de waarneming over de te nemen beslissing stil.



Artikel 2. **Loper op het 1^{ste} honk.**

- Hier is de mogelijkheid groot dat de loper een poging zal doen om het 2^{de} honk te stelen. Wees hier op attent.
- Bij een dergelijke steelpoging dient eerst de geworpen bal te worden beoordeeld. Neem daar de tijd voor.
- Stap vervolgens links achter de catcher vandaan zodanig dat je een vrij uitzicht hebt op het 2^{de} honk.
- Beoordeel tijdens het wegstappen of de slagman wel of niet bij de aangooi de catcher hindert.
- Stap niet rechts achter de catcher vandaag omdat
 - a. de kans groot is dat je de catcher hindert bij zijn aangooi en
 - b. als de aangooi op het 2^{de} honk slecht wordt verwerkt, de honkloper door kan gaan naar het 3^{de} honk, waar dan een beslissing van je wordt verwacht.
- Neem na een geslagen bal eerst de goed/foutslag beslissing en kom dan direct het binnenveld in om de afstand naar de honken te verkleinen. Wees erop bedacht dat je daar hinderlijk kunt staan voor de binnenvelders. Houd daarom steeds de bal in het oog en voorkom dat je in de lijn van de aangooi staat.
- Het in het oog houden van de bal is in dit geval belangrijker dan het constateren of de honklopers al dan niet de honken aanraken. Je kunt als scheidsrechter in het één-man systeem nu eenmaal niet alles tegelijk zien.

Artikel 3. **Meerdere lopers op de honken.**

- Hier geldt in feite hetzelfde als in het vorige artikel.
- Neem na een geslagen bal eerst de goed/foutslag beslissing en loop daarna eventueel het binnenveld in.
- Met een loper op het 3^{de} honk blijf je bij de thuisplaat op fout gebied aan de zijde van het 3^{de} honk.
- Houd de bal in het oog. Neem zoveel mogelijk stappen in de richting van het honk waarnaar de bal wordt aangegooid en neem je beslissing terwijl je stil staat.
- Wees er op bedacht dat de bal vervolgens diagonaal over het binnenveld kan worden aangegooid en dat je dan ook daar een beslissing moet nemen.
- Denk er altijd aan dat met twee man uit een punt niet telt, als de slagman/honkloper niet veilig het 1^{ste} honk bereikt.
- Bij het één-man systeem wordt een grote activiteit van de scheidsrechter verlangd. Kom daaraan zoveel mogelijk tegemoet.

HOOFDSTUK 8

Algemene instructies bij het twee-man systeem.



HP

- Kom bij elke goed geslagen bal achter de achtervanger vandaan en kom in goed gebied. **Uitzondering:** een loper in scoringspositie.
- Loop, bij een bal in het binnenveld, ongeveer halverwege richting het 1^{ste} honk.
- Zorg ervoor dat je te allen tijde je collega kan assisteren.
- Gaat **U-1** “uit” voor een vangbal dan ben jij verantwoordelijk voor alle honken.

U-1

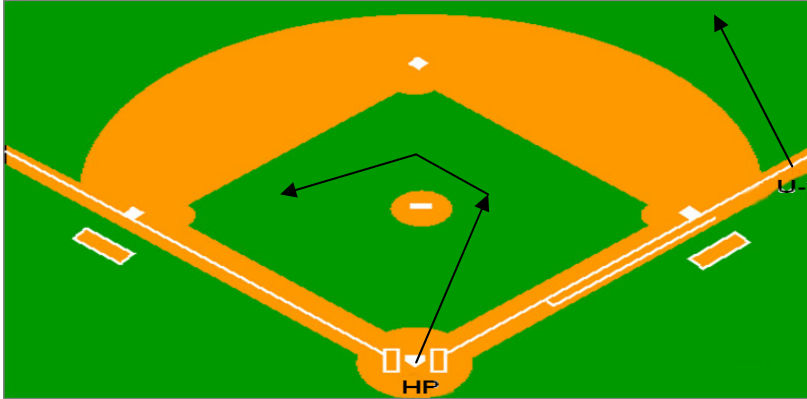
- Loop altijd snel naar de best mogelijke positie om een situatie te kunnen beoordelen. Kom na elke worp even in beweging. Dit is belangrijk om in geval van een daarop volgende spelactie een “vliegende start” te kunnen maken. Beweging na een call is ook belangrijk: Doe altijd één of twee passen in de richting van het honk waar je zojuist een beslissing hebt genomen.
- Geef je de slagman op het 1^{ste} honk uit, dan kan je na je beslissing het beste rustig weglopen.
Neem, met een loper op het 1^{ste} honk, altijd positie “B” in.
Staat er een loper het 2^{de} honk kies dan positie “C”, met een loper op het 3^{de} honk positie “B”.

De vuistregel is: wordt het 3^{de} honk bedreigd, dan sta je op positie “C”. In alle andere situaties sta je op positie “B”.

- De beslissing bij een eerste spelactie van een binnenvelder is altijd voor jou.
- Bij een hoog geslagen bal houd je de voorste loper in de gaten (tenzij dat een loper op het 3^{de} honk is).
- Wanneer een loper van het 1^{ste} honk, na een vang, richting 2^{de} honk gaat, beoordeel dan de actie bij het 2^{de} honk en een appèl op het 1^{ste} honk.
- Gaat een loper naar het 3^{de} honk, let dan alleen maar op het verlaten van dat honk, de tik-actie bij het 3^{de} honk wordt beoordeeld door **HP**.
- Ga niet “uit” op een makkelijke vangbal. Laat de beoordeling over aan **HP**.

De methodiek van het twee-man systeem

Artikel 1. Geen lopers op de honken.



HP

- Als **U-1** "uit" gaat volg je de slagman/honkloper over alle honken en let er daarbij op dat hij alle honken reglementair aanraakt.
Je neemt alle goed/foutslag beslissingen in het linksveld en bovendien bij de foutlijn tussen de thuisplaat en een stukje voor het 1^{ste} honk.
- Kom achter de plaat vandaan en ga op de lijn staan, zodat je er een beter zicht op hebt. Roep een foutslag nooit te vroeg af!

U-1

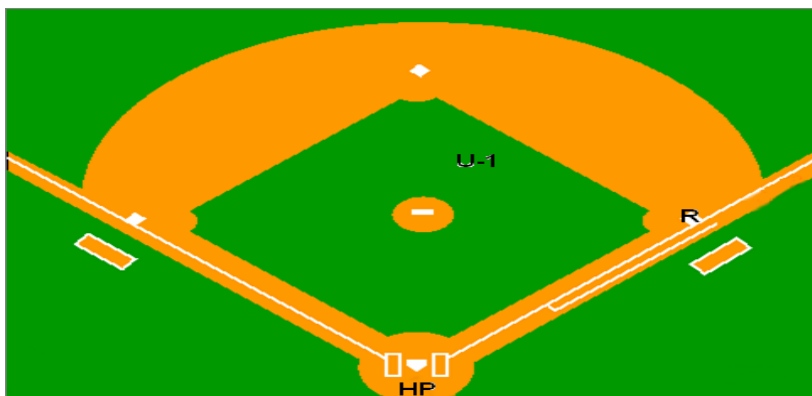
- Kies positie "A".
- Wordt er een duidelijke honkslag geslagen, kom dan snel op het gras van het binnenveld, "pivoteer" richting 1^{ste} honk en volg de slagman/honkloper eventueel naar het 2^{de} honk.
- Gaat de slagman/honkloper ook door naar het 3^{de} honk, dan is **HP** daar aanwezig.
- Neem eventueel de thuisplaat over.



- Als de bal hoog het buitenveld in wordt geslagen en het is geen gemakkelijke vangkans, ga dan uit in de richting van de bal.

- Zorg ervoor dat jij en je collega allebei weten hoe het veld is verdeeld en wie voor welke “beslissing” verantwoordelijk is.
- Ga in het twee-man systeem alleen uit als het echt noodzakelijk is.
- Uit is uit, dus niet terugkomen in het binnenveld zolang als er nog acties mogelijk zijn.

Artikel 2. Loper op het 1^{ste} honk.



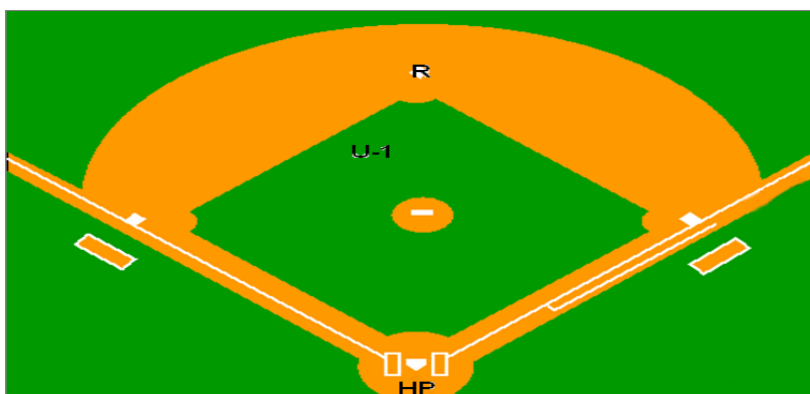
HP

- Neem alle goed/foutslag beslissingen.
- Kom achter de plaat vandaan, zodat je een beter overzicht hebt. Neem je masker af en houd het in je linker hand.
- Ga na een goed geslagen bal altijd onmiddellijk richting 3^{de} honk. Als zich daar een spelactie voordoet sta dan op “goed” gebied om een beslissing op het 3^{de} honk te nemen.
- Gaat de loper eventueel door naar de thuisplaat, zorg dan dat je voor de honkloper terug kan komen op “fout” gebied om een beslissing op de thuisplaat te nemen.
- Ontstaat een dubbelspel op het 2^{de} en 1^{ste} honk, blijf dan wat langer naar het 2^{de} honk kijken om eventueel hinderen duidelijk te kunnen zien.
- Is er op het 2^{de} honk niets aan de hand, let dan op het 1^{ste} honk om in staat te zijn je collega te assisteren.
- Roep echter pas een beslissing af nadat je collega je daarom heeft gevraagd!

U-1

- Kies positie “B”
- Wees bedacht op: een pick-off poging van de werper / catcher op het 1^{ste} honk.
- Steelpoging naar het 2^{de} honk.
- Schijn.
- Zorg er altijd voor, dat je geen enkele veldspeler in de weg staat, of hem het zicht op de werper, de thuisplaat of het 1^{ste} honk ontnemt.
- Wanneer een honkslag wordt geslagen let dan op of de loper en slagman/honkloper de honken aanraken.
- Bij een dubbelspel neem je eerst de beslissing op het 2^{de} honk. Daarna volgt je de bal naar het 1^{ste} honk om ook daar een beslissing te nemen.

Artikel 3. Loper op het 2^{de} honk.



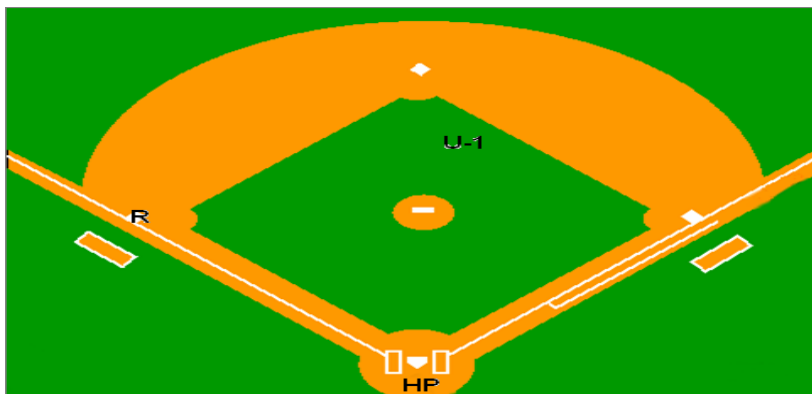
HP

- Na een honkslag houd je de loper van het 2^{de} honk in het oog en let je op of hij het 3^{de} honk aanraakt wanneer hij doorgaat naar de thuisplaat.
- Als de loper na een geslagen bal in een run-down situatie tussen het 2^{de} en 3^{de} honk terecht komt, kijk dan eerst of de slagman/honkloper het 1^{ste} honk aanraakt en loop vervolgens naar het 3^{de} honk om je collega te assisteren.
- Die collega zou jij tijdens deze actie “kwijt kunnen raken”, in het geval dat de slagman doorgaat naar het 2^{de} honk.
- Als de slagman een hoge bal in het buitenveld slaat en de loper op het 2^{de} honk na de vangbal vertrekt, is de spelactie op het 3^{de} honk voor **HP**. (Onderweg naar het 3^{de} honk zal je waarschijnlijk de werper tegen komen, loop hem niet in de weg!)
- Uitzondering: Als de bal boven de foutlijn van het 1^{ste} honk wordt geslagen kun je niet weg. In dat geval neemt **U-1** de beslissing op het 3^{de} honk.

U-1

- Kies positie “C”.
- Zorg er voor dat je het zicht van een veldspeler niet blokkeert.
- Nadat een grondbal is geslagen volg je de aangooi.
- Omdat de bal niet altijd naar het 1^{ste} honk zal worden gespeeld, mag je niet anticiperen op wat gaat komen.
- Gaat de bal inderdaad naar het 1^{ste} honk, kom dan snel in de juiste positie, sta vervolgens stil en neem de beslissing. Vergeet niet weer één of twee passen in de richting van het honk te doen nadat je de “call” hebt gemaakt.
- Houd je collega ook goed in het oog, zodat je eventueel een “dubbel call” kunt voorkomen!
- Blijf bij het 2^{de} honk staan in geval van een eenvoudige nul op het 1^{ste} honk of een simpele vangbal.
Je staat dan “boven op” het 2^{de} honk indien de veldspeler de bal daarheen gooit.
- Wanneer de slagman een honkslag slaat kijk dan of deze slagman/honkloper het 1^{ste} en eventueel ook het 2^{de} honk aanraakt.

Artikel 4. Loper op het 3^{de} honk.



HP

In het geval van een run-down tussen het 3^{de} honk en de thuisplaat, neem je de beslissing wanneer de loper in de buurt van de thuisplaat getikt wordt.

De thuisplaat zou gestolen kunnen worden! In dat geval let je achtereenvolgens op of:

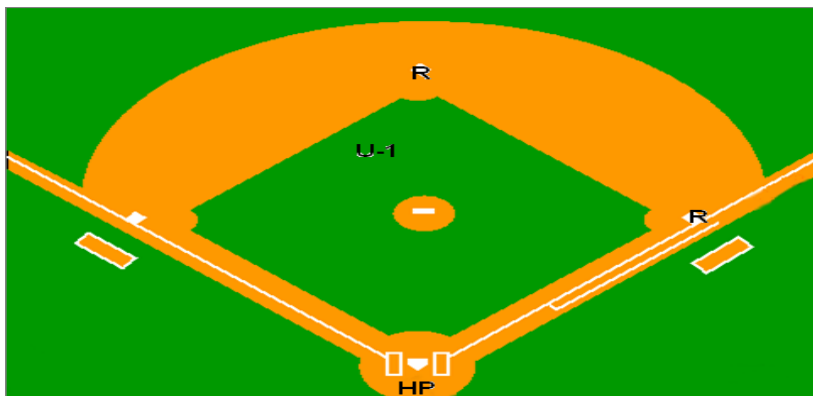
- De beweging van de werper reglementair is.
- De geworpen bal slag of wijd is.
- De honkloper “in” of “uit” is.
- De slagman niet hindert.

Wordt de bal door het binnenveld heen geslagen, blijf dan bij de thuisplaat om te zien of de loper van het derde honk de thuisplaat aanraakt.

U-1

- Kies positie “B”.
- Bij een eerste spelactie van een binnenvelder is de beslissing voor jou. Volg altijd de bal in de richting van de spelactie.
- Na een honkslag volg je de slagman/honkloper eventueel naar het 2^{de} honk.
- Blijf alert op pick-off pogingen, zowel van de werper als van de catcher.
- Een loper op het 3^{de} honk kan lastige situaties opleveren voor een team van twee scheidsrechters.
- Blijf heel geconcentreerd, houd je hoofd bij de wedstrijd en bedenk dat **HP** niet bij de thuisplaat weg kan als er een punt scoort. Alle honken zijn dus voor jou.

Artikel 5. Lopers op het 1^{ste} en 2^{de} honk.



HP

- Bij minder dan twee nullen is dit een binnenhoog situatie. Geef dit door middel van het teken aan elkaar door.
- Blijf bij een goed geslagen bal bij de thuisplaat, de looper van het 2^{de} honk staat in scoringspositie.
- Als de eerste aangooi van een binnenvelder niet naar het 1^{ste} honk gaat, let dan op of de slagman/honkloper het 1^{ste} honk wel aanraakt.
- Als de bal hoog in het buitenveld wordt geslagen (wel/geen vangbal), is een eventuele beslissing op het derde honk voor **HP**. Zorg dat je in de goede positie staat. **Uitzondering:** er zijn twee nullen.
- Let voortdurend op je collega en sta altijd klaar om een beslissing op het 3^{de} honk te nemen.
- Bij elke goed geslagen bal kom je achter de catcher vandaan. Daardoor blijf je alert en voorkom je mogelijk verrassingen.
- Als de 1^{ste} spelactie van een binnenvelder naar het 1^{ste} of 2^{de} honk gaat, is elke volgende spelactie bij het 3^{de} honk voor **HP**.

U-1

- Kies positie "C".
- Bij minder dan twee nullen is dit een binnenhoog situatie. Geef dit door middel van het teken aan elkaar door.
- Slaat de slagman een honkslag, kijk dan of de looper van het 1^{ste} honk het 2^{de} honk aanraakt.
- Als **HP** bij de thuisplaat moet blijven voor een "beslissing", dan zijn alle andere lopers voor **U1**.
- Tracht de meest gunstige positie in het binnenveld te vinden (rond de heuvel) waar vandaan je alles kunt overzien en in staat bent om snel overal ter plekke te zijn om beslissingen te kunnen nemen.
- Na een goed geslagen bal is de eerste aangooi van een binnenvelder altijd voor **U-1**. Probeer nooit van tevoren te bedenken waar dat zal zijn!
- Wordt de bal hoog in het buitenveld geslagen, zorg dan dat je zowel de bal als de looper op het 2^{de} honk kunt zien. Gaat de looper naar het 3^{de} honk, dan is hij voor je collega maar blijf alert! De looper kan halverwege omdraaien en terugkomen.
- Let ook op de looper van het eerste honk, die een poging kan doen het 2^{de} honk te bereiken.

- Bij een dubbelspel ben je verantwoordelijk voor beide “beslissingen”. Die kunnen heel snel achter elkaar plaatsvinden, wees er klaar voor.
- Concentreer je op de volgende actie.

Artikel 6. Lopers op het 1^{ste} en 3^{de} honk.



HP

- Bij een hoog geslagen bal in het buitenveld doe je enkele stappen naar achteren om de geslagen bal te kunnen zien en bovendien de loper van het 3^{de} honk in het oog te kunnen houden.
- Als een honkslag wordt geslagen, blijf je bij de thuisplaat; de loper van het 3^{de} honk gaat scoren.
- Is de eerste spelactie van een binnenvelder naar de thuisplaat, dan is er geen sprake van een gedwongen loop en moet er getikt worden!
- Zie de hele actie, kijk waar getikt wordt, houdt de bal in het oog en neem dan de beslissing.

U-1

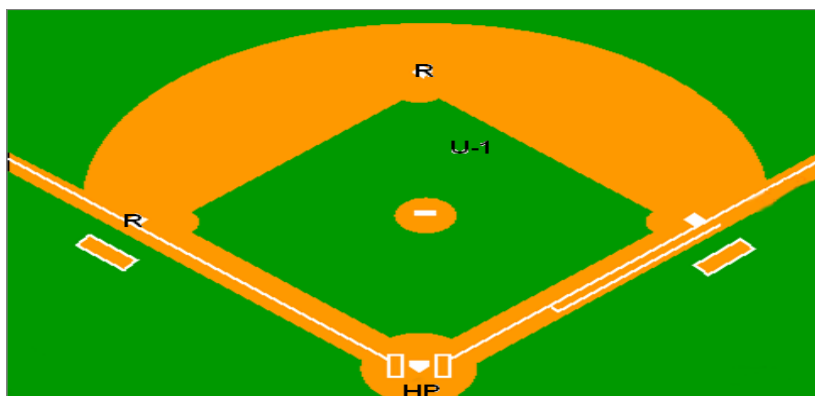
- Kies positie “B”.
- Bedenk dat **HP** niet weg kan bij de thuisplaat.
- Na een goed geslagen bal ben je verantwoordelijk voor de eerste spelactie van een binnenvelder op het 1^{ste}, 2^{de} of 3^{de} honk.
- Bij minder dan twee nullen zit er een dubbelspel in. Zowel de beslissing op het 2^{de} als op het 1^{ste} honk zijn voor **U-1**.
- Let goed op bij een pick-off. Je zou de mist in kunnen gaan bij een schijnbeweging naar het 3^{de} honk, gevolgd door een stap en een aangooi naar het 1^{ste} honk. (Geen tussenstap is schijn).
- Als de slagman een honkslag slaat, let je eerst op of de loper van het 1^{ste} honk het 2^{de} honk aanraakt.

Daarna kan het één en ander gebeuren:

1. Als de loper, die net het 2^{de} honk heeft gerond, doorgaat naar het 3^{de} honk, dan ben jij daar voor een beslissing. Keert deze loper terug naar het 2^{de} honk, dan is de call op het 2^{de} honk voor jou.
2. **HP** kijkt of de slagman/honkloper het 1^{ste} honk aanraakt.
3. Komt de loper in een run-down tussen het 2^{de} en 3^{de} honk terecht, dan lossen **U-1** en **HP** dat samen op. Wees er klaar voor!

Beweeg je snel door het binnenveld. Zorg voor een goede positie en volg voortdurend de bal.

Artikel 7. Lopers op het 2^{de} en 3^{de} honk.



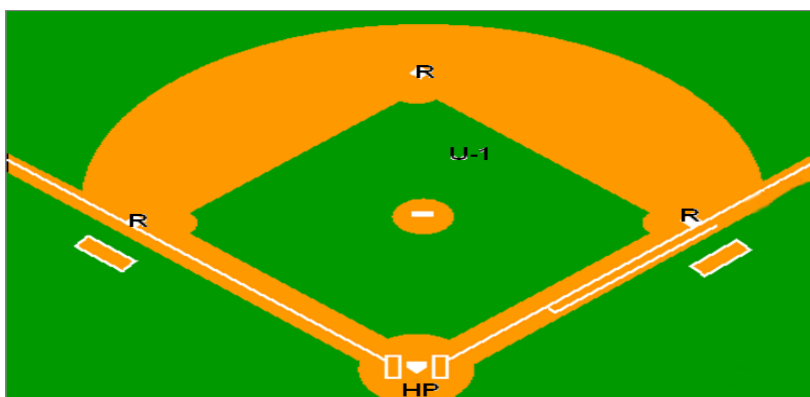
HP

- Zodra een honkslag wordt geslagen, blijf je bij de thuisplaat; de looper van het 3^{de} honk gaat scoren.
- De spelacties op de honken zijn voor je collega **U-1**. Wees je er bewust van dat hij om assistentie kan vragen.
- Bij twee nullen kan de looper van het 2^{de} honk een “time-play” situatie zorgen. Een time-play situatie ontstaat als een looper net wel of net niet de thuisplaat bereikt op het moment dat de derde nul, niet gedwongen, valt.
- Als na een honkslag de looper van het 2^{de} honk probeert te scoren en de slagman/honkloper mogelijk de derde nul wordt, houdt **HP** beide lopers in het oog.
- Bij een hoog geslagen bal in het buitenveld doe je enkele stappen naar achteren om de geslagen bal te kunnen zien en bovendien de looper van het derde honk in het oog te kunnen houden. Die looper mag het honk verlaten zodra een veldspeler de bal heeft aangeraakt (vooropgesteld dat de bal wordt gevangen).
- Wordt de bal naar de thuisplaat aangegeoid, stap dan snel “in” de situatie en houd daarbij je masker in de linkerhand.

U-1

- Kies positie “B”.
- Met twee nullen kan de looper van het 2^{de} honk voor een “time-play” situatie zorgen. Geef duidelijk hoorbaar voor **HP** de derde nul.
- Blijf in beweging. Wees alert en geconcentreerd. Bedenk dat **HP** niet weg kan bij de thuisplaat.
- Spelacties op alle honken zijn dus voor jou.

Artikel 8. Lopers op het 1^{ste} – 2^{de} – 3^{de} – honk.



HP

- Bij een hoog geslagen bal in het buitenveld doe je enkele stappen naar achteren om de geslagen bal en de loper van het 3^{de} honk te kunnen zien.
- Met lopers in scoringspositie blijf je bij de thuisplaat.
- Vangballen tussen de linksvelder en het gebied links van hem en vangballen tussen de rechtsvelder en het gebied rechts van hem, zijn jou “call”.
- Communiceer voortdurend!
- Is de eerste spelactie van een binnenvelder een aangooi naar de plaat (gedwongen loop!), gebruik dan dezelfde techniek als bij het nemen van een beslissing op het 1^{ste} honk. Sta niet te dicht bij (foto afstand). Overtuig je ervan dat de catcher de bal onder controle heeft op het moment dat hij in contact is met de plaat.
- Is de situatie “close”, roep dan luid en duidelijk je beslissing. Verkoop de “call”.
- Is de eerste spelactie van een binnenvelder naar het 1^{ste} of 2^{de} honk, houdt dan de andere lopers in het oog.
- Gaat de eerste aangooi naar het 3^{de} honk, kijk dan of de slagman/honkloper het 1^{ste} honk aanraakt.
- Mogelijkheid is er een “time-play”. Ga te werk zoals eerder omschreven.
- Bij minder dan twee nullen is er sprake van een binnenhoog situatie. Geef het teken door aan je collega en sta klaar om het af te roepen.

U-1

- Kies positie “B”.
- Als de bal hoog in het buitenveld wordt geslagen, is de vangbal tussen de linksvelder en de rechtsvelder voor jou. **HP** let op de lopers.
- Wanneer de bal daarna naar de thuisplaat wordt aangegooid, kies je positie in de buurt van de heuvel, omdat elke volgende aangooi door jou moet worden beoordeeld.
- Slaat de slagman een grondbal, dan is elke eerste spelactie van een binnenvelder voor jou. **Uitzondering:** een aangooi naar de thuisplaat.
- Indien de slagman een honkslag slaat, let je op of de lopers de honken aanraken en elkaar niet inhalen. Weet altijd waar de bal is.
- Zowel een binnenhoog situatie als een “time-play” situatie kan zich voordoen. Geef het teken door aan je collega.
- Als de honken vol zijn, kan overal van alles gebeuren.
- Blijf geconcentreerd en scherp. Blijf steeds naar de bal kijken en bedenk dat elke spelsituatie voor beide ploegen erg belangrijk is en dat geldt ook voor jou als scheidsrechter.

HOOFDSTUK 9

Basisvaardigheden bij het twee-man systeem.

Beide scheidsrechters: basishouding – safe / out call – aangeven goed geslagen ballen – afroepen van foutslagen – aangeven / afroepen of de bal gevangen is.

Artikel 1. **Basishouding.**

- Voeten in spreidstand, minimaal op schouderbreedte.
- Handen op de knieën.
- Sta met je lichaam gericht naar het honk of spelactie.
- Kijk recht in de spelactie.

Artikel 2. **“Safe” / “Out” call.**

a. “Safe” call.

- Vanuit de basishouding de handen omhoog brengen voor het bovenlichaam, tot schouderhoogte. Tevens de armen zijwaarts strekken in een vloeiende doorgaande beweging.
- Gelijktijdig luid en duidelijk “safe” roepen.

b. “Out” call.

- Vanuit de basishouding de rechterarm uitsteken (alsof je iemand een hand wilt geven) en dan, zonder onderbreking, de onderarm naar boven bewegen zodat in de elleboog in rechte hoek ontstaat. Bal de vuist en breng deze iets voor het lichaam.
- Lichaamshouding: rechtop, knieën lichtgebogen, breng het gewicht naar voren.
- Gelijktijdig roep je luid en duidelijk “he’s out”

Artikel 3. **Aangeven goed geslagen ballen – afroepen van foutslagen.**

a. Aangeven goed geslagen ballen.

- Om een goed geslagen bal aan te geven moet je stil staan in de basishouding met de benen in spreidstand over de foullijn.
- Doe een stap naar binnen en wijs naar goed gebied.
- De pols moet iets boven de elleboog worden gehouden.
- Niets afroepen!
- Zorg er voor dat je hoofd en ogen op de bal gericht blijven.

b. Afroepen van fout geslagen ballen.

- Om een fout geslagen bal aan te geven moet je stil staan in de basishouding met de benen in spreidstand over de foullijn.
- Streck beide handen boven het hoofd, net als bij het afroepen van “stop” (of “time-out”). Roep luid en duidelijk “fout bal” of “foul ball” en wijs daarna naar fout gebied.

Artikel 4. **Aangeven / afroepen of de bal gevangen is.**

- a. Vang.
- Basishouding.
 - Lichaamshouding en armen als bij een “out” call en roep luid en duidelijk: “he’s out”.
- b. Geen vang.
- Basishouding.
 - Beweeg de armen voor het lichaam als bij een “safe” call, roep luid en duidelijk: “no catch” en herhaal de beweging meerdere malen.

Opmerkingen bij de artikelen 3 en 4

Bij de meeste geslagen ballen is het niet nodig om een beslissing te nemen over goed- of fout geslagen dan wel over al dan niet gevangen ballen. Ga in dat geval direct naar je normale positie.

Belangrijk!

- Wordt de bal in de buurt van de lijn geslagen en gevangen, geef dan eerst de vang aan en daarna of de bal op goed of fout gebied is gevangen.
- Wordt de bal niet gevangen op goed gebied, geef het “safe” teken en wijs naar goed gebied.
- Wordt de bal niet gevangen op fout gebied, geef het “time-out”teken en wijs naar fout gebied.

Taakverdeling.

Goed / fout geslagen bal: geen honklopers.

HP

- Neem alle beslissingen op de foutlijn tot net voor het 1^{ste} honk en alle beslissingen langs het 3^{de} honk t/m de foutpaal. **Uitzondering:** Zie **U-1**.

U-1

- Neem alle beslissingen op de foutlijn van net voor het 1^{ste} honk t/m de foutpaal. **Uitzondering:** Wordt de bal hoog geslagen in de buurt, maar voor het 1^{ste} honk, draai dan naar binnen en laat de beslissing over aan **HP**. Wordt de bal achter de 1^{ste} honkman geslagen dan is de “call” voor **U-1**. Je collega **HP** neemt eventueel een “call” op het 1^{ste} honk.

Goed / fout geslagen bal: met honklopers.

HP

- Neem alle beslissingen op beide foutlijnen.

U-1

- Je kunt alleen helpen bij een geslagen bal die het lichaam van de slagman binnen het slagperk raakt. Weet je het 100% zeker, steek dan twee handen recht omhoog zoals bij “time-out”.

Goed / fout geslagen bal: geen honklopers, bal in het binnenveld.

HP

- Neem alle beslissingen op ballen die geslagen worden in de richting van de 3^{de} honkman, de korte stop en links van de 2^{de} honkman. Bovendien alle ballen vóór de werphevel. **Uitzondering:** Zie **U-1**.

U-1

- Neem alle ballen van de 2^{de} honkman tot aan de foullijn bij het 1^{ste} honk. **Uitzondering:** Wordt de bal hoog geslagen in de buurt, maar voor het 1^{ste} honk, draai dan naar binnen en laat de beslissing over aan **HP**. Wordt de bal achter de 1^{ste} honkman geslagen dan is de “call” voor **U-1**. Je collega **HP** neemt eventueel een “call” op het 1^{ste} honk.

Goed / fout geslagen bal: geen honklopers, bal in het buitenveld.

HP

- Neem alle beslissingen op ballen geslagen tussen de linksvelder en de foullijn langs het 3^{de} honk.

U-1

- Neem alle beslissingen op ballen geslagen tussen de linksvelder en de foullijn langs het 1^{ste} honk.
- Vanzelfsprekend zijn alle beslissingen op geslagen ballen, waarop **U-1** “uit” gaat, voor hem.
- Ga echter alleen “uit” bij een moeilijke vang kans.
- Ga altijd “uit” als de bal in de buurt van de foullijn langs het 1^{ste} honk wordt geslagen.

Vang / geen vang met lopers, bal in het buitenveld.

HP

- Neem alle beslissingen op ballen die worden geslagen tussen de links c.q. rechtsvelder en de foullijnen.

U-1

- Neem alle beslissingen op ballen die worden geslagen tussen de links- en rechtsvelder.

Vang / geen vang met lopers, bal in het binnenveld.

HP

- Neem alle beslissingen op ballen die worden geslagen links van de 3^{de} honkman en rechts van de 1^{ste} honkman. Ook alle ballen voor de werphevel zijn jouw “call”.

U-1

- Neem alle beslissingen op ballen geslagen tussen de 1^{ste} en 3^{de} honkman.

Artikel 5. Het “uitgaan” van U-1.

- Roep luid en duidelijk naar je collega: “ik ga voor de bal” en geef dit visueel aan door met je linkerhand op de bovenkant van je pet te tikken.
- **HP** bevestigt dit met een krachtig: “oké”. Communicatie is heel erg belangrijk!
- **U-1** gaat niet uit als hij op positie “B” of “C” staat.
Ga alleen uit als er een moeilijke beslissing te verwachten valt.
- **HP** volgt de slagman/honkloper over alle honken zodra **U-1** “uit” gaat.

Artikel 6. Acties op het 1^{ste} honk door U-1.

- Indien de 1^{ste} honkman met zijn voet los van zijn honk komt roep je eerst “safe”, met de bijbehorende beweging. Daarna wijs je naar het honk en roept: “you are off the base”
- Swipe Tags (Tikactie met een “veeg” beweging).
 1. Zodra je ziet dat de aangooi van de binnenvelder niet recht op de 1^{ste} honkman afgaat, neem dan geen uitgangshouding aan maar loop zo dicht mogelijk naar de foutlijn toe om een goede hoek te maken.
 2. Als je al in de uitgangshouding staat en je ziet dat de 1^{ste} honkman van het honk af moet, loop dan zo snel mogelijk richting foutlijn, maar blijf in balans.
 3. Tikactie “uit”: Wijs naar de tikactie met de linkerhand, maak met de rechterarm het “out” teken en roep: “He’s out on the tag”.
 4. Tikactie “safe”: Roep eerst “safe” af met het bijbehorende teken, wijs dan naar de actie en roep: “You missed the tag”.
 5. Indien je er niet zeker van bent of de slagman/honkloper al dan niet werd getikt, kijk dan naar de plaatscheidsrechter en neem diens advies over. (**HP** moet op een dergelijke vraag bedacht zijn).
- Pivoteren (draaibeweging).
 1. Wanneer de slagman een honkslag slaat die het binnenveld verlaat, loop dan snel de diamond in, maak een draai (pivot) linksom naar het eerste honk en zorg dat je de slagman/honkloper voor blijft.
 2. De plaats waar die pivot wordt uitgevoerd is op ongeveer zes meter van de foutlijn en ongeveer twee meter aan de binnenzijde van de grasrand van het 1^{ste} naar het 2^{de} honk.
 3. De pivot is een draai op de bal van je voeten. Als je eenmaal in de diamond bent aangekomen, stop je met de linkervoet, in de draai naar links verplaats jij je gewicht op je rechtervoet. Hierna gaat je gewicht weer over naar je linkervoet en vervolgens nogmaals je gewicht naar de rechtervoet verplaatsen. Na deze “danspassen” kan je richting het 2^{de} honk. Tijdens de draai kijk je of de slagman/honkloper het 1^{ste} honk aanraakt, daarna kijk je weer naar de bal en vervolg je de weg richting 2^e honk waarbij je vóór slagman/honkloper blijft. (Let op; de slagman kan ook besluiten om op het 1^{ste} honk te blijven).

Artikel 7. Wat te doen bij:

- Een slagbeweging of ingehouden slagbeweging (check swing).
 - a. Wijs met de linkerhand naar de slagman, roep “strike” en geef met de rechter arm het daarbij behorende teken.
 - b. Als de slagman naar jouw mening geen slagbeweging maakt, blijf dan even zitten en roep “ball”.
- Een slaghout ligt in de buurt van de plaat nadat de slagman heeft geslagen.
 - a. Zie je kans de knuppel te verwijderen, doe dat dan.

- b. Zijn er spelacties die belangrijker zijn laat de knuppel liggen.
- c. Gooi niet met een knuppel. Je zou iemand (volgende slagman, batboy) kunnen raken. Schuif de knuppel opzij.
- Doorgeschoten bal of wilde worp.
 - a. Stap altijd weg naar de kant waar de catcher niet heen gaat. Geef hem voldoende ruimte.
 - b. Als er een spelactie op de thuisplaat op volgt, zorg dan dat je aan de andere kant van de plaat staat als waar de bal vandaan komt.
- Hooggeslagen bal achter de thuisplaat.
 - a. Draai van de plaat weg en geef de catcher de ruimte. Blijf, om hinderen te voorkomen, ongeveer vier meter bij hem vandaan.
 - b. Als de bal in de buurt van de backstop of het hek neerkomt, kies dan zodanig positie dat je het raken van de bal van backstop of hek en ook eventueel hinderen, van de slagpartij, goed kunt zien.
 - c. Als de bal via de grond terug stuit naar goed gebied, zorg dan dat je positie kiest in het verlengde van de betreffende foutlijn.

Artikel 8. **Binnenhoog. (HP en U-1 kan/mag dit afroepen).**

- Roep pas binnenhoog af als de bal over zijn hoogste punt heen is.
- De af te roepen kreet luidt: “binnenhoog, slagman is uit” (“infield fly, batter is out”). Steek hierbij de rechter vuist omhoog. Als de bal in de buurt van een foutlijn neerkomt roep dan: “binnenhoog, mits goed” (“infield fly, if fair”). Wanneer in dat geval de bal op goed gebied neerkomt, zonder te worden gevangen en daar blijft liggen, of al dan niet op goed gebied wordt gevangen, roep dan alsnog: “slagman is uit” (“batter is out”) en steek de rechter vuist omhoog. Indien de bal op fout gebied neerkomt, zonder te worden gevangen, en daar blijft liggen, roep dan foutslag.
- **HP** roept de binnenhoog af als de bal neerkomt in de buurt van de foutlijn of in het binnenveld voor **U-1**.
U-1 steekt alleen zijn rechter vuist ter ondersteuning omhoog.
Positie **HP**
 - a. Als de bal in de buurt van een foutlijn neerkomt, sta dan op die lijn.
 - b. Blijf, met alle honken bezet, op fout gebied.
 - c. Ga, met 1^{ste} en 2^{de} honk bezet, een stukje het binnenveld in.
- **U-1** roept de binnenhoog af als de bal achter hem neerkomt en niet in de buurt van de foutlijn is. **HP** steekt alleen zijn rechter vuist ter ondersteuning omhoog.
Positie **U-1**
 - a. Steek de rechter vuist omhoog en ga vervolgens naar een positie waar je het beste een eventueel volgende actie kunt zien.

Artikel 9. **Positie U-1, hoog geslagen bal in de buurt van het 1^{ste} honk. Geen lopers.**

- Komt de bal naar verwachting vlak in de buurt van het 1^{ste} honk neer, draai dan gelijk naar binnen en laat **HP** eventuele beslissingen nemen (goed/fout, vang/geen vang)
- Komt de bal achter je in de buurt van de foutlijn neer, draai je dan om en ga met de bal mee. Roep naar je collega dat je “de bal hebt”. Doe dit ook als je een moeilijk vang kans verwacht.

Artikel 10. **Positie U-1 bij een line-drive langs het 1^{ste} honk.**

- Als de bal echt hard wordt geslagen heb je voldoende tijd om eerste het teken voor “goed geslagen” aan te geven en vervolgens vóór de slagman/honkloper het binnenveld in te gaan en te “pivoteren”.

Als je om enige reden niet snel naar binnen kunt draaien, loop dan langs de foutlijn over fout gebied naar voren, laat de slagman passeren en ga dan onmiddellijk naar binnen. Blijf in beweging en wacht of de slagman/honkloper besluit naar het 2^{de} honk door te gaan.

HOOFDSTUK 10

Interpretatie en toepassing van de spelregels.

(Steeds te lezen in combinatie met de officiële spelregels).

2.00 Geldige Vangbal.

De scheidsrechter zal beslissen of een geslagen bal al dan niet geldig werd gevangen.

Wanneer een veldspeler, na een geldige vang, in de dug-out, tribune of tussen de toeschouwers valt, is de bal dood en schuiven eventuele honklopers één honk op. De slagman is uit, indien de velder de bal ook na zijn val in zijn bezit houdt. Laat de velder de bal echter vallen, dan dient te worden gehandeld in overeenstemming met regel 6.09 (h) wat de slagman dan een homerun of twee honken oplevert.

Indien deze situatie echter een fout geslagen bal betreft, dan wordt gehandeld als bij een foutslag.

3.02

Let bij deze regel op de dubbele strafbepaling. Een speler die opzettelijk de bal beschadigd enz...moet het verder deelnemen aan de wedstrijd worden ontzegd.

Indien de werper echter met een dergelijke bal werpt, wordt dubbele opzet verondersteld; hij weet dat hij met een dergelijke bal niet mag werpen. Hij is dus in staat de scheidsrechter om een andere bal te vragen en verdere overtredingen tegen te gaan. Doet hij dit niet, dan wordt hem dit zwaarder aangerekend dan de handeling van de eerder bedoelde speler en daarom moet de werper bij deze overtreding (het werpen met een opzettelijk beschadigde bal) uit het veld worden gezonden (strafzaak).

3.06

De aanvoerder of de coach stelt de scheidsrechter in kennis invallers.

De aanvoerder of coach dient zelf de plaatscheidsrechter in kennis te stellen van het deelnemen van invallers, niet de invaller zelf. Zij dienen de naam van de invaller te noemen en mogen niet volstaan met het wijzen naar deze invaller.

Indien een officiële scorer aanwezig is, dienen zij ook deze van de vervanging in kennis te stellen.

Spelers die zijn vervangen mogen in de dug-out plaatsnemen, mogen als helper fungeren bij het 1^{ste} en 3^{de} honk en mogen assisteren bij de voorbereiding van nieuwe werpers.

Een slagman of honkloper die op de scorekaart voorkomt op het moment dat de kaart voor het begin van de wedstrijd aan de plaatscheidsrechter is overhandigd en die daarna wordt vervangen, mag niet verder aan de wedstrijd deelnemen, zelfs al werd hij vervangen vóór hij enige handeling in de wedstrijd heeft verricht.

4.06 (a) (2)

Deze regel verbiedt alle personen, die volgens regel 3.13 in de dug-out mogen plaatsnemen, om "taal" te gebruiken waarmee op enigerlei wijze wordt gezinspeeld op tegenstanders, scheidsrechters of toeschouwer. De taal die hiervoor wordt gebezigd behoeft, speciaal wat de tegenstander of de scheidsrechter betreft, niet specifiek beledigend of onbehoorlijk te zijn. Het is natuurlijk niet de bedoeling dat deze regel wordt toegepast in normale gevallen waarbij bijv. tijdens het aanmoedigen van eigen spelers op een tegenstander wordt gezinspeeld.

Indien de scheidsrechter echter van mening is dat bijv. tot of over de tegenstander bij herhaling uitgesproken, op zichzelf niet beledigende of onbehoorlijke bewoordingen, de onsportieve opzet hebben om deze tegenstander uit zijn concentratie te brengen op een wijze die naar de mening van de scheidsrechter niet door de beugel kan, dan vindt hij in deze regel het middel om hiertegen op te treden.

De toepassing van deze regel is niet aan vaste maatstaven te binden. Van de scheidsrechter moet worden verwacht dat hij hierbij te allen tijde rekening zal houden met de wijze waarop de gewraakte bewoordingen worden geuit, de sfeer van de wedstrijd enz. Het is mogelijk dat de scheidsrechter bij overtreding van regel 4.06 twee maatregelen moet nemen.

Voorbeeld.

Een speler tracht door middel van bepaalde bewoordingen tegen het publiek dit publiek op te zwepen tot het uitjouwen van de tegenpartij. Aangezien hier sprake is van overtreding van regel 4.06(a) (1), dient de scheidsrechter deze speler het recht te ontzeggen verder aan de wedstrijd deel te nemen (geen strafzaak).

Het is echter mogelijk dat de bewoordingen die de speler gebruikte bij zijn handeling, naar de mening van de scheidsrechter, beledigend waren voor de tegenpartij.

In dat geval kan hij bijv. de betreffende speler ook nog een officiële waarschuwing geven (wel een strafzaak). Zie de "strafbepaling" bij regel 4.05 en 4.07 Weggezonden personen moeten het speelveld verlaten.

Het "veld" in deze regel betekent: het speelveld, inclusief dug-out of spelersbank.

De scheidsrechters dienen zich in deze gevallen aan de uniforme voorschriften te houden:

a. Indien een coach, speler of verenigingsofficial uit het veld wordt gestuurd door een scheidsrechter, of indien hem wordt gelast het speelveld te verlaten, dan dient hij het speelveld onmiddellijk te verlaten;

b. Indien deze handeling plaatsvindt tijdens de eerste wedstrijd van een dubbelwedstrijd, mogen de betrokken personen wel aan de tweede wedstrijd deelnemen, doch nadat zijn in de eerste wedstrijd uit het veld zijn gezonden, dienen zij onmiddellijk naar de kleedkamer te gaan en daar te blijven totdat de wedstrijd is beëindigd.

Zij mogen dus wel aan de voorbereiding van de tweede wedstrijd deelnemen.

c. Indien deze handeling plaatsvindt tijdens een enkele wedstrijd of tijdens de tweede wedstrijd van een dubbelwedstrijd, dienen de betrokkenen in de kleedkamer te blijven totdat de wedstrijd is afgelopen, dan wel zich om te kleden en het terrein te verlaten of op de tribune plaats te nemen. In het laatste geval mogen zij zich niet in de nabijheid van de dug-out van hun eigen team bevinden.

Overtreding van dit voorschrift dient eveneens te worden gerapporteerd.

4.13 Dubbelwedstrijden.

In de Nederlandse competitie is hier sprake van het spelen van twee wedstrijden op één dag, e.e.a. meestal ter besparing van reiskosten.

Deze wedstrijden kennen vooraf aangekondigde aanvangstijd, bijv. 12:00 en 15:00 uur.

Indien de eerste wedstrijd later aanvangt of deze door enige omstandigheid om 15:00 uur niet is beëindigd, wordt begrip van de scheidsrechters van de tweede wedstrijd gevraagd, om in redelijk overleg met de beide teams, de tijd van de tweede wedstrijd vast te stellen.

Deze wedstrijden kennen dus geen beperking in wedstrijdduur en dienen bij gelijke stand na negen innings te worden verlengd tot een beslissing is verkregen (met een maximum van twaalf innings). In jeugdcompetities kan deze regel voor de aanvang van de competities worden gewijzigd.

6.02 (b) Positie van de slagman in het slagperk.

Scheidsrechters mogen op verzoek van de slagman of enig lid van de slagpartij, geen "stop" (time-out) afroepen wanneer de werper met zijn voorbeweging is begonnen of de vaste stand heeft aangenomen, zelfs al beroept de slagman zich op "stofje in het oog", "beslagen bril", "geen teken gekregen" of welk excuus dan ook.

Scheidsrechters moeten bij de toepassing van deze regel niet toegevend zijn. Zij moeten voorkomen de indruk te wekken dat de slagman maar "stop" hoeft te vragen om het dan ook meteen te krijgen. Herhaalde voorvallen als deze werken vertraging in de hand.

Aan de andere kant moeten de werpers begrijpen dat ook zij door bepaalde handelingen vertraging kunnen veroorzaken en dat dit weer resulteert in “wraak” van de slagman, wat begrijpelijk is.

Hoewel de “12 seconden” regel slechts betrekking heeft op de werper als geen honken bezet zijn, is het oneerlijk de werper toe te staan een onredelijk lange tijd te nemen, aangezien de slagman volgens de regels niet uit het slagperk kan stappen om zicht te ontspannen.

De scheidsrechter moet “stop” afroepen en duidelijk het hierbij behorende teken geven wanneer hij vindt dat de werper onredelijk lang in de vaste stand heeft gestaan. De slagman kan dan uit het slagperk stappen. Wanneer de scheidsrechter het spel hervat moet hij dit weer duidelijk aangeven.

De geest en bedoeling van regel 4.06 (a) (3) moet worden toegepast indien, met een loper op de honken, de slagman uit het slagperk stapt nadat de werper aan zijn voorbeweging is begonnen of in de vaste stand staat. Als in een dergelijk geval de werper zijn worp niet uitvoert als gevolg van het feit dat de slagman uit zijn slagperk is gestapt, mag hiervoor geen “schijn” gegeven worden.

Zowel de werper als de slagman heeft een regel overtreden en de scheidsrechter moet “stop” roepen, de beide overtreders (niet officieel) waarschuwen en zowel de werper als de slagman opnieuw laten beginnen.

6.05 (b) Toelichting:

Als een foutslag een scheidsrechter raakt en de terugstuitende bal wordt door een veldspeler gevangen, is de bal dood en de slagman kan niet worden uitgegeven.

Hetzelfde geldt wanneer een foutslag in het maskeer of andere uitrustingsstukken van de scheidsrechter blijft steken.

Als de derde slag (geen foutslag) de catcher passeert en de scheidsrechter raakt, blijft de bal in het spel. Als een dergelijke bal terugstuit en door een velder wordt gevangen, is de slagman niet uit na de vang; de bal blijft in het spel (alsof deze de grond hand geraakt) en de slagman/honkloper kan worden uitgetikt of op het eerste honk worden uitgemaakt.

Als de derde slag (geen foutslag) de catcher passeert en in het masker of de uitrusting van de scheidsrechter blijft steken, is de bal dood maar de honklopers schuiven één honk op en de slagman krijgt recht op het 1^{ste} honk.

Is echter het 1^{ste} honk bezet en er zijn nog geen twee nullen, dan schuiven alleen de honklopers op en is de slagman uit.

Als een foutslag, die eerst de handschoen van de catcher raakt, niet direct wordt gevangen en daarna door de catcher met beide handen tegen het lichaam wordt gedrukt is het een “slag” (fouttip) en als het de derde slag is, is de slagman uit.

6.05 (j)

De interpretatie van deze regel is, dat na een derde slag (niet door de catcher gevangen) of na een goed geslagen bal, de slagman/honkloper voor het 1^{ste} honk moet worden getikt of op het 1^{ste} honk moet zijn uitgemaakt.

De slagman/honkloper moet volgens deze regel worden uitgegeven wanneer hij het 1^{ste} honk mist en hij, voordat hij op dat honk is teruggekeerd wordt uitgetikt of, voordat hij op dat honk is teruggekeerd, dat honk wordt aangeraakt door een veldspeler met de bal in zijn bezit. Dit is geen appelsituatie.

6.05 (k) (Zie eveneens regel 7.09(k))

Bij het uitleggen van het speelveld dient een lijn te worden getrokken, op één meter rechts evenwijdig aan de foutlijn van het 1^{ste} honk, beginnende halverwege de thuisplaat en het 1^{ste} honk en eindigende één meter voorbij het 1^{ste} honk.

Deze lijn heeft ten doel om te voorkomen dat het uitzicht op en van de 1^{ste} honkman wordt beperkt door de slagman/honkloper.

Dit kan gebeuren, als de bal door de catcher of een andere velder vanuit de omgeving van de thuisplaat op het 1^{ste} honk wordt aangegooid. De slagman/honkloper moet dan rechts van de foutlijn en links van deze z.g. één meterlijn naar het 1^{ste} honk te lopen.

Loopt in een dergelijke situatie de slagman/honkloper links van de foutlijn of rechts van de één meterlijn en hij hindert daar, naar de mening van de scheidsrechter, de velder die tracht de aangegooid bal te verwerken, dan dient hij te worden uitgegeven.

6.05(l)

Wordt de bal niet door een binnenvelder aangeraakt dan is er geen sprake van het opzettelijk laten vallen van de bal.

Indien de binnenhoog regel van kracht is, moet de scheidsrechter de slagman uitgeven, maar de honklopers lopen op eigen risico.

Laat de velder wel opzettelijk de bal laat vallen dan is de slagman uit en het spel is dood.

6.07 Verkeerde slagman.

Verschillende voorbeelden van het niet in de juiste volgorde slaan worden in de toelichting op deze regel in de officiële spelregels gegeven. Als de scheidsrechter zich hiermee vertrouwt maakt, zullen er weinig verkeerde beslissingen worden genomen.

Er zijn twee hoofdzaken om in gedachte te houden:

1. Wanneer een slagman buiten zijn beurt slaat en er wordt tijdig geappelleerd, dan wordt de eigenlijke slagman uitgegeven.
2. Als een verkeerde slagman slaat en het eerste honk bereikt of "uit" is en er wordt niet tijdig geappelleerd, dan wordt de verkeerde slagman geacht op zijn beurt te hebben geslagen en geeft hij de verdere slagvolgorde aan. De slagman die hem in de slagvolgorde opvolgt wordt dan de juiste slagman.

6.08(b)

Indien een speler volgens een bepaalde regel recht op een honk krijgt, is hij verplicht naar dat honk te gaan. Een weigering moet als wangedrag worden beschouwd.

6.08 (c) Hinderen door de catcher.

Indien hinderen door de catcher wordt geconstateerd terwijl een spelsituatie gaande is, moet de scheidsrechter het spel door laten gaan aangezien de slagpartij het recht heeft te kiezen tussen de gevolgen van het hinderen en de gevolgen van de spelsituatie.

Indien echter de slagman/honkloper tijdig het 1^{ste} honk bereikt en alle eventueel aanwezige honklopers ten minsten een honk opschuiven vervalt het recht van keuze en gaat het spel gewoon door.

De scheidsrechter moet het hinderen door de catcher aangeven met het teken van de "uitgestelde beslissing". Beide teams weten dat het hinderen heeft plaatsgevonden en is geconstateerd.

De voorbedeelde keuze moet worden gedaan door de aanvoerder of de coach van de slagpartij, die onmiddellijk na het einde van de spelsituatie de plaatscheidsrechter van zijn keuze in kennis moet stellen.

Op een eenmaal gedane keuze kan niet worden teruggekomen.

Wanneer geen keuze wordt gemaakt, mag de scheidsrechter niet de slagpartij op de mogelijkheid hiertoe attent maken.

Hij dient dan zonder meer de straf van “hinderen” toe te passen.

Wanneer de slagman/honkloper het 1^{ste} honk mist, of een honkloper mist het eerstvolgende honk waarheen hij onderweg is, moet hij voor de toepassing van het voorgaande worden geacht dat honk te hebben bereikt in de geest van “noot” bij regel 7.04 (d).

Indien de catcher de slagman hindert voordat de werper de bal heeft geworpen, dient dit niet te worden beschouwd als “hinderen” in de zin van regel 6.08 (d). In dergelijke gevallen moet de scheidsrechter “stop” afroepen en het spel opnieuw laten beginnen.

6.09 (b)

Wanneer een slagman honkloper wordt op een derde slag, niet gevangen door de catcher en zich de situatie niet realiseert zal hij, als hij niet op weg is naar het 1^{ste} honk, worden uitgegeven zodra hij de thuisplaatcirkel verlaat.

6.10 De aangewezen slagman (D.H.)

Indien een team met een aangewezen slagman (hierna ook te noemen de D.H.) speelt dient bij het vervangen van de werper en/of de D.H. te worden opgelet of e.e.a. volgens deze spelregel geschiedt.

Houd daarbij de volgende vuistregels aan:

- a. Indien gebruik wordt gemaakt van een D.H. mag de werper alleen werpen (niet slaan). Zodra op de één of andere wijze in deze situatie verandering wordt gebracht, vervalt de D.H.
- b. De plaats van de D.H. in de slagvolgorde mag “nooit” veranderen. Indien de D.H. als “volledig speler” aan de wedstrijd gaat deelnemen, let er dan op dat zijn plaats in de slagvolgorde dezelfde blijft.
- c. De D.H. moet tenminste één slagbeurt hebben voltooid voordat hij gewisseld mag worden.

Enkele voorbeelden:

- werper wordt vervangen (m.a.w. er komt een nieuwe werper en de oude werper verlaat het veld): De D.H. blijft gehandhaafd.
- werper wisselt met veldspeler van plaats; deze veldspeler gaat werpen: De D.H. is uitgeschakeld; de “oude” werper slaat op de plaats van de D.H.
- werper wisselt van plaats met veldspeler; veldspeler wordt vervangen en er komt een nieuwe werper: De D.H. is uitgeschakeld; “oude” werper slaat op de plaats van D.H. en de nieuwe werper slaat op de plaats van de vervangen speler.
- werper wisselt van plaats met rechtsvelder. Deze wordt vervangen door de D.H. en de eerste honkman gaat werpen en de D.H. gaat op het eerste honk spelen. De D.H. is uitgeschakeld. De voormalige D.H. (thans eerste honkman) houdt zijn plaats in de slagvolgorde. De “oude” werper slaat op de plaats van de vervangen veldspeler; de voormalige eerste honkman (nu de werper) behoudt zijn plaats in de slagvolgorde.

Voor deze en soortgelijke gevallen wordt uitdrukkelijk verwezen naar de “Officiële beslissing” zoals vermeld aan het einde van regel 6.10 welke luidt:

Het als veldspeler inzetten van de aangewezen slagman mag uitsluitende gebeuren aan het begin of tijdens een halve inning, waarin zijn partij in het veld gaat of is, en moet plaatsvinden voordat de derde nul in die halve inning is gevallen. Het als veldspeler inzetten van de aangewezen slagman mag nimmer plaatsvinden aan het begin van of tijdens een slagbeurt van zijn partij.

7.00 De honkloper.

De regels betreffende het honklopen vragen grote aandacht en voortdurende oplettendheid van de scheidsrechter.

Bij het toepassen van deze regels moet de scheidsrechter vaak zowel moet de vlucht van de bal als met de positie van de honklopers rekening houden. Samenwerking tussen de scheidsrechters in hier onontbeerlijk en de scheidsrechters moeten niet aarzelen profijt te trekken van de waarnemingen van hun collega's.

7.05(g) Toekennen van honken bij een "overthrow".

Deze regel geeft een officiële beslissing voor het geval dat een eerste aangooi van een binnenvelder wordt gedaan nadat zowel lopers als slagman al een honk zijn opgeschoven. Zij krijgen dan twee honken toegewezen, gerekend vanaf de plaats waar zij zich bevonden op het moment dat de bal werd geworpen.

Bijv. een binnenvelder wil een hoog geslagen bal vangen doch laat deze vallen. In die tijd zijn de slagman/honkloper en de lopers al een honk opgeschoven.

Hierna gooit de velder, in een poging de slagman/honkloper die op weg is naar het 2^{de} honk uit te maken, de bal in de tribune. Hoewel het de eerste aangooi van de binnenvelder betreft, waren zowel de lopers als de slagman/honkloper al een honk opgeschoven voor de aangooi. Zij krijgen dus twee honken toegewezen vanaf het honk dat zij het laatst hadden aangeraakt op het moment dat de worp werd uitgevoerd.

Vervolgens een spelsituatie waarin de overthrow niet de actie van een binnenvelder is, of de aangooi werd verricht door een buitenvelder.

Het opschuiven van de lopers zal dan worden bepaald door de plaats waar zij zich bevonden toen de aangooi werd verricht.

Voorbeeld:

Loper op het 1^{ste} honk. Slagman slaat de bal naar de korte stop die naar het 2^{de} honk gooit maar te laat is om de loper van het 1^{ste} honk uit te maken. Vervolgens gooit de 2^{de} honkman de bal over het 1^{ste} honk en de afrastering nadat de slagman/honkloper op het moment van de aangooi dit honk is gepasseerd.

Beslissing:

De loper van het 1^{ste} honk krijgt de thuisplaat en de slagman/honkloper krijgt het 3^{de} honk toegewezen.

7.05 (h) Wilde worpen c.q. aangooien van de werper.

Bij alle door de werper verrichte overthrow op een honk of de thuisplaat, bij een wilde worpen/doorgesloten bal, is de bal in het spel tenzij de bal:

- a. In de dug-out verdwijnt
- b. Over, onder of door de afrastering rond het veld gaat
- c. In de afrastering rond het veld blijft steken
- d. Op het overhangende deel van de backstop terecht komt
- e. Op enige andere plaats in het veld terecht komt waar het voor een velder onmogelijk of moeilijk is de bal te spelen. (Let hierop bij het maken van afspraken voor aanvang van de wedstrijd)
- f. In het masker of ander uitrustingsstuk van de scheidsrechter blijft steken.

In de hiervoor onder a t/m f vermelde gevallen is de bal dood en schuiven de honklopers één honk op.

7.06. Obstructie.

Obstructie is de handeling van een velder die, terwijl hij niet in het bezit is van de bal en niet tracht de bal te spelen, een honkloper belemmert bij het aflopen van de honken. Indien obstructie plaatsvindt, zal de scheidsrechter dit afroepen en aangeven. Het is geheel en al aan het oordeel van de scheidsrechter of een velder tracht de bal te spelen of niet. Nadat een velder een poging heeft gedaan de bal te spelen en deze heeft gemist, kan hij niet langer worden beschouwd als "te trachten" de bal te spelen.

N.B. "Trachten de bal te spelen" heeft uitsluitend betrekking op een geslagen bal.

In alle gevallen van obstructie dient de scheidsrechter, die deze beslissing neemt, te kunnen rekenen op de assistentie van zijn collega('s). De scheidsrechter die obstructie constateert zal moeilijk de positie van evt. andere honklopers kunnen bepalen.

Het is aan te bevelen om, nadat het spel dood is na obstructie, overleg te plegen over het toekennen van honken.

7.06 (a) Indien wordt getracht een looper, tegen wie obstructie wordt begaan, uit maken.

Deze regel voorziet onder meer in situaties waarbij:

- a. Een looper wordt ingesloten en
- b. Een buitenvelder een aangooi doet naar een honk in een poging een looper uit te maken tegen wie obstructie werd begaan.

Is de aangooi bedoeld voor een andere looper, dan is deze regel niet van toepassing. Bij toepassing van deze regel in combinatie met een overthrow dienen de scheidsrechters vast stellen of de aangooi werd verricht voor of nadat obstructie werd geconstateerd.

Indien de scheidsrechter van oordeel is dat de aangooi werd verricht nadat obstructie werd geconstateerd, krijgt de honkloper, tegen wie obstructie werd begaan, als regel slechts één honk toegewezen.

Hierbij wordt gerekend vanaf het honk dat het laatst door hem werd aangeraakt alvorens de obstructie werd geconstateerd.

Deze regel dekt tevens alle obstructies begaan tegen de slagman/honkloper op weg naar het 1^{ste} honk.

In een dergelijk geval krijgt de slagman/honkloper het 1^{ste} honk (of verder) toegewezen en alle honklopers schuiven, indien gedwongen, op.

7.06 (b) Indien niet wordt getracht een looper, tegen wie obstructie wordt begaan, uit te maken.

In deze gevallen gaat het spel gewoon door tot de spelsituatie is beëindigd, waarna "stop" wordt afgeroepen en de scheidsrechter (indien noodzakelijk) maatregelen treft.

Voorbeeld:

Loper op het 2^{de} honk. De slagman slaat een honkslag in het rechtsveld. De honkloper gaat door naar de thuisplaat en is voorbij het derde honk als tegen de slagman/honkloper, die het 1^{ste} honk is gepasseerd, obstructie wordt begaan. Vervolgens wordt de bal, over het hoofd van de catcher heen, in de tribune gegooid.

Beslissing:

De looper van het 2^{de} honk komt thuis en de looper, tegen wie obstructie werd begaan, krijgt het 3^{de} honk toegewezen. De reden van deze beslissing is dat de bal in het spel bleef omdat niet werd getracht de looper, tegen wie obstructie werd begaan, uit te maken. Aangezien de aangooi van de velder in de tribune terecht kwam krijgen beide lopers twee honken, gerekend vanaf de plaats waar zij zich bevonden toen de aangooi werd verricht. Indien volgens deze regel het spel niet dood is wegens obstructie en de looper tegen wie obstructie werd begaan gaat verder dan het honk dat hij, naar de mening van de scheidsrechter, zou moeten krijgen wegens obstructie, doet hij dit op eigen risico en kan hij worden uitgemaakt.

Bij de toepassing van deze regel moet de scheidsrechter luid en duidelijk "obstructie" afroepen en met de linkerarm horizontaal (uitgestelde beslissing) naar de betreffende situatie

wijzen. Breng in deze situatie niet beide armen boven het hoofd (zoals bij “time-out”), aangezien het spel nog niet “dood is.

7.08 (j)

Indien een slagman/honkloper, die over het 1^{ste} honk uitloopt, stopt en terugkeert naar dat honk, kan hij niet worden uitgemaakt. Als hij naar de dug-out loopt of op andere wijze laat merken dat hij zich de situatie niet realiseert, kan hij op appèl worden uitgegeven.

Indien de slagman/honkloper, na het 1^{ste} honk te zijn gepasseerd, op enigerlei wijze een beweging maakt waaruit kan worden opgemaakt dat hij een poging doet naar het 2^{de} honk te gaan, kan hij worden uitgetikt zolang hij niet in contact is met het honk.

7.09 (c) Het opzettelijk van richting doen veranderen van een fout geslagen bal.

Deze regel zegt dat de looper uit is wegens hinderen, indien hij opzettelijk een op fout gebied geslagen bal van richting doet veranderen.

Hoewel het oppakken van een op fout gebied rollende bal op zichzelf niet bedoeld hoeft te zijn om de loop van de bal te beïnvloeden, moet de scheidsrechter toch, indien hij van mening is dat de bal alsnog naar goed gebied had kunnen rollen indien deze niet zou zijn aangeraakt, handelen alsof de bal opzettelijk van richting werd veranderd.

Er is uiteraard geen bezwaar tegen als een helper een fout geslagen bal oppakt, nadat deze het 1^{ste} of 3^{de} honk is gepasseerd.

7.09 (g en h) Hinderen door de slagpartij.

Deze regels werden in de spelregels opgenomen om een aanvullende straf te kunnen toepassen. Dit in geval een honkloper of de slagman/honkloper opzettelijk een geslagen bal aanraakt dan wel een velder die tracht een geslagen bal te spelen hindert, met de bedoeling de veldpartij de kans op een dubbelspel te ontnemen.

Voorbeeld:

Een looper van het 3^{de} honk die opzettelijk tegen de catcher aanloopt terwijl deze tracht een geslagen bal te vangen, of een looper van het 1^{ste} honk die opzettelijk een geslagen bal aanraakt, zijn voorbeelden die de toepassing van deze regels wettigen, dus het geven van een “dubbel” uit. Denk er aan dat volgens deze regels de honkloper of de slagman/honkloper moet hinderen met de kennelijke bedoeling om een dubbelspel te verhinderen!

Uiteraard zullen niet alle situaties van hinderen onder deze regels vallen, zelfs al is een mogelijkheid tot een dubbelspel aanwezig.

Met voorgaande richtlijnen moet de betreffende scheidsrechter zelf tot een oordeel komen, gebaseerd op zijn inzicht en beoordeling van de spelsituatie.

Vindt een geval van hinderen, plaats als in regel 7.09(h) bedoelt, dan moet de scheidsrechter dus de slagman/honkloper uitgeven en eveneens de honkloper die zich, op het moment dat het hinderen plaatsvond, het dichtst bij de thuisplaat bevond.

Dit kan dus een looper zijn die bijna de thuisplaat had bereikt, doch ook een looper die zich tussen het 2^{de} en 3^{de} honk bevond. Bij het nemen van deze beslissing wordt dus geen rekening gehouden met de honken waarop eventueel het dubbelspel had kunnen plaats vinden.

Zijn er buiten de slagman/honkloper en de honkloper die werden uitgegeven nog andere lopers op de honken, dan moeten deze terugkeren naar het honk dat het laatst door hen werd aangeraakt voordat het hinderen plaatsvond.

N.B. De regels 7.09 (g en h) zijn alleen van toepassing bij een geslagen bal.

7.10 Appelleren

Het volgende is een algemene regel die in de meeste gevallen opgaat:

Wanneer een honkloper een honk mist en een velder houdt de bal op het gemiste honk, of het honk dat de looper oorspronkelijk bezette (na een vangbal) en hij vraagt de scheidsrechter om een beslissing, dan is de honkloper uit indien de scheidsrechter het appèl erkent.

Als, met minder dan twee uit, een slagman/honkloper het 2^{de} of 3^{de} honk mist nadat hij de bal voor een homerun buiten het veld heeft geslagen, en een correct appèl hiertegen wordt door de scheidsrechter erkend, scoren alle voorgaande lopers. Hetzelfde geldt bij twee nullen, maar dan uiteraard alleen indien zij de thuisplaat hadden bereikt vóór het missen van het honk door de slagman/honkloper.

Dat is dan n.l. het moment waarop de derde nul valt. Een appèl moet duidelijk als zodanig zijn bedoeld, hetzij door een mondelinge mededeling van de betreffende veldspeler, hetzij door een handeling die onmiskenbaar als een appèl tegenover de scheidsrechter is bedoeld. Een speler die toevallig een honk aanraakt terwijl hij de bal in zijn bezit heeft, moet niet worden geschouwd als te appelleren.

De aandacht van de scheidsrechters wordt gevestigd op de toelichting bij regel 4.09. De Aldaar vermelde voorbeelden zijn officieel.

Een honkloper mag niet naar een gemist honk, of naar een honk dat hij te vroeg heeft verlaten, terugkeren terwijl de bal dood is en hij al een honk verder is gegaan dan het gemiste honk.

De reden hiervoor is, dat de looper geen voor hem voordelige handeling mag verrichten terwijl de veldpartij (omdat de bal dood is) hiertegen geen actie kan ondernemen.

Een looper mag uiteraard naar ieder gemist of te vroeg verlaten honk terugkeren terwijl de bal in het spel is, tenzij de volgende looper dat honk al heeft bereikt en mits hij dit doet door alle honken in omgekeerde volgorde af te lopen.

7.11

Deze regel wordt speciaal onder de aandacht van de scheidsrechter gebracht. Vaak doen zich situaties voor welke op het eerste gezicht geen overtreding van deze regel lijken doch die aan de hand van deze regel zullen moeten worden bestraft.

8.01(a)

De scheidsrechters moeten er speciaal op toezien dat de werper deze regel niet tracht te ontduiken door als het ware “over de plaat heen te lopen” en de bal naar de slagman te werpen.

8.02 (a)

De scheidsrechter moeten er op toezien dat geen vreemde stoffen (inclusief speeksel) op de bal, werphand of handschoen worden aangebracht. Uit de redactie van regel 8.02 blijkt duidelijk dat niet alleen het daadwerkelijke werpen van een “spitball” strafbaar is, maar ook bepaalde handelingen daartoe, voornamelijk het naar de mond brengen van de werphand of handschoen.

Roep de overtreding snel af, of de bal wordt geworpen of niet!

Iedere scheidsrechter mag deze overtreding afroepen. Hij moet dit doen door beide armen boven het hoofd te strekken (als bij “time-out”) en de werper op de overtreding wijzen.

Is de bal al geworpen dan dient een wijd te worden afgeroepen.

Slechts bij herhaalde overtredingen van deze regel dient de scheidsrechter de werper te waarschuwen dat hij het gevaar loopt dat hem het verder deelnemen aan de wedstrijd kan worden ontnomen.

8.03

Scheidsrechters moeten er op toezien dat nieuwe werpers onmiddellijk naar de werpheuvel gaan om de hen toegestane proefballen te werpen.

Zo nodig moeten de scheidsrechters zelf de werper tot spoed aanmanen.

8.04 De "12 seconden regel"

De limiet van 12 seconden geldt alleen indien de honken niet bezet zijn. Scheidsrechters moeten dit niet met de stopwatch in de hand controleren, doch moeten zelf schatten hoelang 12 seconden zijn. Het afroepen van een "wijd" bij overtreding van deze regel is een feitelijke beslissing waartegen geen beroep mogelijk is.

De 12 seconden gaan in op het moment dat de scheidsrechter "spelen" roept of, indien de bal in het spel is, op het moment dat de werper de bal ontvangt, of hij op de plaat staat of niet. Nadat een slagman is uitgemaakt, of wanneer deze niet in het slagperk staat, gaan de 12 seconden pas in nadat de (volgende) slagman in het slagperk gereed is en de werper de bal in zijn bezit heeft.

Een slagman mag tussen de worpen uit het slagperk stappen (volgens de thans geldende speedup rules is dit niet toegestaan) en moet de gelegenheid krijgen zich in het slagperk gereed te maken.

(Zie ook regel 6.02 en de toelichting daarop.)

Scheidsrechters dienen de snelle worp (quick pitch), of snelle opeenvolgende worpen, in overeenstemming met de spelregels te bestraffen. Onder een snelle worp wordt verstaan een worp die wordt uitgevoerd voordat de slagman in het slagperk gereed is. Met lopers op de honken is het "schijn", zonder lopers is het "wijd". De snelle worp is gevaarlijk en mag niet worden toegestaan.

8.05 Schijn (alleen van toepassing indien ten minsten één honk bezet is).

Iedere scheidsrechter mag schijn afroepen! Veldscheidsrechters zijn soms in een betere positie om schijn te constateren dan de plaatscheidsrechter.

Schijn moet onmiddellijk worden afgeroepen ("Balk!" or "That's a balk!") en de scheidsrechter wijst met zijn rechterarm naar de werper. Maar, de bal is niet automatisch "dood" als de call wordt gemaakt.

Er zijn twee mogelijkheden:

1. Indien de werper zich nog niet in zijn werpbeweging bevindt:
In dat geval wordt het hiervoor vermelde teken onmiddellijk gevolgd door het duidelijk afroepen van "schijn", waarbij het teken als bij "time-out" wordt gegeven. De honklopers schuiven één honk op, voor de slagman verandert er niets.
2. Indien de werper zich al wel in zijn werpbeweging bevindt:
In dat geval moet na het geven van teken eerst het verdere verloop van de spelsituatie worden afgewacht.
Ontstaat na de worp geen spelsituatie, dan wordt gehandeld als onder 1.
Ontstaat er wel een spelsituatie, dan dient het einde van deze situatie te worden afgewacht.

Heeft de slagman/honkloper tenminste het 1^{ste} honk bereikt en is (zijn) de andere honkloper(s) tenminste één honk verder gegaan, dan dient geen straf te worden toegepast en gaat het spelgewoon door. Indien de slagman/honkloper niet veilig het 1^{ste} honk bereikt of is/zijn (één van) de honkloper(s) niet tenminste één honk verder gegaan, dient de straf op schijn te worden toegepast. De honklopers schuiven één honk op en de slagman keert terug aan slag.

Wanneer schijn wordt gemaakt tijdens een worp welke de vierde wijd is, zal dezelfde gedragslijn worden gevolgd als wanneer de slagman een “schijn” bal slaat en “safe” is op het 1^{ste} honk.

Indien de honklopers (of één van hen) ten gevolge van deze vier wijd niet opschuiven, dan dient alsnog “schijn” te worden afgeroepen,
De honkloper schuift één honk op en de slagman keert terug aan slag.

8.06

Bij niet internationale wedstrijden is de toepassing van deze regel in die zin veranderd dat, indien de werper na het tweede bezoek van de coach in dezelfde inning dient te worden vervangen, deze wel een veldpositie mag innemen en op die manier de wedstrijd mag uitspelen.

Hij mag dan echter niet meer als werper fungeren.

Bij de toepassing van deze bepaling dient ook rekening te worden gehouden met een eventuele Aangewezen Slagman (DH), zoals omschreven in regel 6.10.

HOOFDSTUK 11

Officiële beslissingen bij ongewone situaties

Situatie 1.

Alle honken bezet, twee uit, slagman drie om twee. Alle lopers trekken met de worp mee, welke de vierde wijd wordt, een wilde worp is en langs de catcher gaat. De slagman loopt onmiddellijk en bereikt het 2^{de} honk. Hij mist onderweg echter het 1^{ste} honk. De 1^{ste} honkman vraagt de bal en appelleert bij de scheidsrechter.

Regel 4.09(a) zegt dat geen punten tellen gedurende een spel waarbij de derde nul wordt gemaakt door de slagman/honkloper vóór deze het 1^{ste} honk aanraakt. Wanneer vier wijd wordt afgeroepen, krijgt de slagman volgens de regel 6.08 recht op het 1^{ste} honk. Deze regel houdt in, dat de slagman ook inderdaad naar het 1^{ste} honk toegaat en dit honk aanraakt. Hoewel de slagman wegens vier wijd recht had op het 1^{ste} honk heeft hij zijn recht verbeurd niet uitgemaakt te kunnen worden door verder naar het 2^{de} honk te gaan en wordt terecht uitgegeven. In deze situatie is hij dus de derde nul.

Officiële beslissing: De slagman/honkloper is uit, punten tellen niet.

Situatie 2.

Lopers op het 2^{de} en 3^{de} honk; niemand uit. De bal wordt in het buitenveld geslagen en beide honklopers gaan lopen. De loper van het 3^{de} honk scoort maar, nadat hij de thuisplaat heeft aangeraakt, denkt hij dat de bal werd gevangen en keert hij terug naar de 3^{de} honk om alsnog dit honk aan te raken. Onderweg wordt hij gepasseerd door de loper van het 2^{de} honk.

Officiële beslissing: Het punt, gescoord door de loper van het 3^{de} honk, telt en de volgende loper is niet uit wegens het passeren van de voorgaande loper. Toen de loper van het 3^{de} honk scoorde hield hij op honkloper te zijn. Hierop is de toelichting op regel 5.05 van toepassing. In deze situatie zijn dus twee punten gescoord.

Als echter de wijze, waarop de loper naar het 3^{de} honk terugkeerde, zodanig, is dat de scheidsrechter van mening is dat de loper de bedoeling had de veldpartij in verwarring te brengen, kan hij, volgens regel 7.08(i) alsnog worden uitgegeven.

Situatie 3.

Alle honken bezet. De slagman slaat de bal voor een homerun uit het veld. De honkloper van het 1^{ste} honk stopt halverwege het 1^{ste} en 2^{de} honk. Hierdoor wordt hij door de slagman/honkloper gepasseerd. Regel 7.05(a) staat de slagman/honkloper die een homerun slaat toe te scoren, doch alleen als alle honken geldig worden aangeraakt.

Officiële beslissing:

De slagman/honkloper is uit op het moment dat hij de voorgaande honkloper passeert en zijn homerun wordt geannuleerd.

In een dergelijk geval wordt voor de slagman een enkele honkslag genoteerd. Als de slagman/honkloper de derde nul is scoren slechts die lopers die de thuisplaat hadden aangeraakt vóór de slagman/honkloper werd uitgegeven. Bij minder dan twee nullen scoren alle honklopers, mits zij alle honken aanraken. Indien één van deze lopers het winnende punt scoort in de tweede helft van de negende inning of een extra inning, tellen slecht die punten die noodzakelijk zijn om wedstrijd te beslissen.

Situatie 4.

Een honkloper is op weg naar de thuisplaat. De catcher staat ongeveer 1 meter voor de plaat, in de richting van het 3^{de} honk, met de bal in zijn bezit, gereed om de looper uit te tikken. Deze maakt een sliding waardoor de catcher mis tikt. Als gevolg van deze actie glijdt de honkloper langs de thuisplaat zonder deze aan te raken.

Welke beslissing moet de scheidsrechter nu nemen?

Volgens regel 7.10 (d) is het misschien van de thuisplaat een appèlsituatie. Zolang er niet wordt geappelleerd wordt de looper geacht de thuisplaat te hebben aangeraakt.

Er kunnen in deze situatie dus twee spelsituaties ontstaan:

- a. In het hiervoor omschreven geval dient de scheidsrechter onmiddellijk een beslissing te nemen, iedereen verwacht dit van hem. Hij moet de looper, ondanks dat de plaat werd gemist, "safe" geven en vervolgens afwachten of er wordt geappelleerd. Indien er niet reglementair wordt geappelleerd gaat het spel gewoon door.
- b. Indien in het hiervoor omschreven geval de looper alsnog de thuisplaat aanraakt voordat hij wordt getikt dient hij opnieuw "safe" te worden gegeven.
- c. Indien de looper wordt getikt voordat hij de plaat aanraakt dient hij alsnog te worden uitgegeven ondanks het feit dat de scheidsrechter hem in eerste instantie "safe" gaf. Als de looper, na de plaat te hebben gemist, van de speelsituatie wegloopt (bijv. naar de dug-out) kan de veldpartij appelleren door de thuisplaat, met de bal in bezit, aan te raken.

De onder c. vermelde situatie is dus niet het herroepen van een beslissing maar het nemen van een beslissing in een tweede spelsituatie.

Waarom moet een scheidsrechter in het hiervoor vermelde geval een looper "safe" geven ondanks de wetenschap dat de plaat werd gemist?

Kan hij er niet beter het zwijgen toe doen?

Volgens regel 7.10 mag de scheidsrechter in appèlsituaties pas een beslissing nemen wanneer daadwerkelijk wordt geappelleerd. In de hiervoor omschreven situatie vraagt het verloop van het spel om een onmiddellijke beslissing; het zwijgen in deze situatie staat gelijk met de mededeling dat een honk werd gemist. De scheidsrechter moet dergelijke situaties in twee delen splitsen. Het missen bij het tikken is een deel waarop onmiddellijk moet worden beslist. Het missen van de plaat door de looper is het andere deel waarop eerst een beslissing mag worden genomen zodra de veldpartij daadwerkelijk appelleert.

HOOFDSTUK 12

Vorbereiding op het seizoen

Artikel 1. Lichamelijke conditie.

Veel verenigingen beginnen al in november/december aan de voorbereiding voor het aankomende seizoen door middel van zaaltrainingen. Bij deze trainingen wordt niet alleen nadruk gelegd op techniek en tactiek, maar wordt ook gewerkt aan de lichamelijke conditie van de spelers.

Voor scheidsrechters ligt het in feite niet anders. De verenigingen mogen eisen dat ook de scheidsrechters over voldoende lichamelijke conditie beschikken en een wedstrijd van begin tot eind naar behoren kunnen leiden. Onvoldoende conditie leidt tot vermoeidheid, wat concentratie verlies tot gevolg heeft. Daarom is het van belang dat elke scheidsrechter zelf voor zijn lichamelijke conditie zorg draagt. Zij, die tijdens de winterperiode intensief één of meerdere sporten beoefenen zullen over het algemeen een redelijke conditie hebben, maar de anderen dienen voor het oefenprogramma begint, voldoende conditie te hebben opgebouwd. Zij kunnen dit beste doen door regelmatig (tenminste 1 keer per week) inspannende loopoefeningen te doen en dit voorzichtig op te voeren.

Ook fietsen, maar dan echt op conditie gericht, is aan te bevelen.

Voorts dienen de spieren, die tijdens een wedstrijd het meest worden belast, te worden geoefend.

Deze spieren zijn:

1. De bovenbeen spieren;
2. De kuitspieren;
3. De rugspieren;
4. De buikspieren.

Raadpleeg met het oefenen van deze spieren bij voorkeur een deskundige om in het begin overbelasting te voorkomen. Ook via deze link kan je informatie krijgen over warming-up e.d. <http://home.hccnet.nl/kf.vdveen/volleybal/rekken/rekkingsoefeningen.html>

Maak hier gebruik van!

Artikel 2. De uitrusting.

Aan het einde van het seizoen is mogelijk de uitrusting niet meer zo is als deze eigenlijk had moeten zijn. Diverse zaken zijn aan vervanging toe.

Kijk daarom, ruim voor aanvang van het oefenprogramma, je kleding en de uitrusting na. Vergeet daarbij niet je teller en borstel.

Voorkom dat, bij de aanvang van het seizoen, je spullen niet compleet zijn.

Vorbereiding op de wedstrijd.

Artikel 1.

- Neem ruim van tevoren in je op naar welk terrein je moet, de route naar dit terrein en welke teams tegen elkaar spelen. Ga op tijd van huis.
- In Hoofdstuk 2 werd al gezegd dat je ongeveer één uur voor het aanvangstijdstip van de wedstrijd die je moet leiden, op het terrein aanwezig moet zijn. Houd je hier zo veel mogelijk aan. Houd ook rekening met te verwachten oponthoud onderweg. (evenementen, wegwerkzaamheden, files e.d.)
- Eet en drink niet te veel vlak voor de wedstrijd. Een volle maag kan behoorlijk in de weg zitten. Zorg ook dat je blaas leeg is. Een sanitaire stop, tijdens de wedstrijd, kun je niet maken.

- Tussen een volledige maaltijd en het aanvangstijdstip van de wedstrijd moet tenminste twee uur zitten. Een “tussendoortje”, (een stukje chocola of i.d.), ook tijdens de wedstrijd, is echter aan te bevelen.
- Voorkom ook vochtverlies. Vooral tijdens warm weer is het aan te raden af en toe een paar slokken te drinken. Dit drinken mag niet te koud en te zoet zijn. Koolzuur houdende dranken zijn af te raden (oprispingen). Gewoon water of, indien beschikbaar, thee is het beste.

Artikel 2.

- Ga tenminste een half uur voor het aanvangstijdstip van de wedstrijd naar de kleedkamer en neem de tijd voor het omkleden en het maken van afspraken met je collega('s).
- Maak voordat je de uitrusting aantrekt een aantal strek en rek oefeningen.
- Controleer vervolgens of al je uitrustingsstukken goed op hun plaats zitten door het maken van enige bewegingen met je lichaam en ledematen.
- Ga tien minuten voor het aanvangstijdstip naar het veld zodat je voldoende gelegenheid hebt voor het bespreken van de grondregels, het doornemen van de line-up en het maken van afspraken, zodat de wedstrijd op tijd kan beginnen.

NA DE WEDSTRIJD

- Ga na afloop van de wedstrijd samen met je collega('s) van het veld en ga direct naar de kleedkamer. Laat je niet verleiden om op het veld al het wedstrijdformulier te tekenen. Je hebt tijd nodig om het formulier goed na te zien en hierop zo nodig aantekeningen te zetten.
- Ga niet meteen onder de douche maar gun je lichaam eerst wat rust. Neem een warme douche en spoel, indien mogelijk, na met koud water om natranspireren te voorkomen. Douche altijd met badslippers aan (de vloer van de doucheruimtes is niet altijd even schoon en hygiënisch).
- Laat eventuele blessures of verwondingen, die je tijdens de wedstrijd hebt opgelopen, tijdig behandelen.
- Laat je bij het tekenen van het wedstrijdformulier, in de kleedkamer of de kantine, niet verleiden tot het aangaan van discussies over tijdens de wedstrijd genomen beslissingen. Hooguit kun je een genomen beslissing, aan de hand van de spelregels, uitleggen.
- Het drinken van alcoholhoudende dranken, na afloop van de wedstrijd is af te raden, vooral als je nog met de auto naar huis moet. Iedereen zal hierin zijn eigen verantwoordelijkheid moeten kennen.

WARMING-UP EN REKOEFFENINGEN

Wanneer je besluit om rekoefeningen uitvoeren (sommige sporters zijn dit gewend en voelen zich er prettig bij, ook het psychische effect kan een rol spelen), volgen hier een aantal van de meest gangbare en effectieve oefeningen.

1. Doe eerst een goede Warming-up, met lopen, springen, armbewegingen etc.
2. Neem de juiste uitgangshouding aan (zie de tekeningen).
<http://home.hccnet.nl/kf.vdveen/volleybal/rekken/rekkingsoefeningen.html>
3. Voer de spanning in de te rekken spier(groep) zodanig op, dat het net geen pijn gaat doen. Houdt de spanning \pm 15 seconden vast, (vooral niet verend gaan rekken).
4. Schudt de spier na het rekken, om te ontspannen even los. Herhaal de rekking \pm 4 keer, zowel links als rechts.
5. De oefeningen zijn ook na afloop van training of wedstrijd heel nuttig (cooling- down).