

Samenvatting Scorer 1

In dit document wordt een samenvatting gegeven van opleiding 'Scorer 1'. Er wordt beschreven hoe de diverse velden op een scorekaart moeten worden ingevuld en wat de scoretekens betekenen. Daar waar "slagman" wordt vermeld, kan ook "slagvrouw" worden gelezen.

Invullen van de slagvolgorde

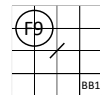
Pos	Lid Nr.	#
		1

Pos veldpositie
 Naam TUSSENVOEGSEL ACHTERNAAM Voornaam
 Lid Nr. wordt niet gebruikt
 # shirt nummer

Invullen van de scorekaart

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

Einde van de inning



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

Onder van de inning

Totaal per inning	
Totaal	

Onder de inning vullen we rechts onderin het aantal gescoorde punten van deze inning in. In het vak totaal tellen we het aantal gescoorde punten tot en met de gespeelde inning bij elkaar op.

Wissels

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

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

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

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

Posities in het veld / posities voor honkslagen



- 1 = werper (pitcher)
 - 2 = achtervanger (catcher)
 - 3 = eerste honkman
 - 4 = tweede honkman
 - 5 = derde honkman
 - 6 = korte stop
 - 7 = linksvelder
 - 8 = midvelder
 - 9 = rechtsvelder
- PH = pinch hitter
 PR = pinch runner

Scoretekens bij het slaan, op honk komen en punten scoren

	f
	f
	#
	HR
	BB
	IBB
	HP
	64
	BB
	FC 64
	K W/P
	K P/B
	E6
	E6F
	E5T
	SE3
	E8
	f
	INT
	OB3
	SB
	BB
	L2T SB
	BB
	CS 2E4
	BB
	W/P
	f

Eénhonkslag					
Tweehonkslag	Zet het honkslagteken direct in het tweedehonk vakje				
Driehonkslag	Zet het honkslagteken direct in het derdehonk vakje				
Homerun	Zet de letters HR direct in het thuishonk vakje				
Vier wijd, "base on balls"					
Opzettelijk vier wijd, "intentional base on balls"					
Geraakt werper, "hit by pitch"					
Velderskeus, "fielders choice"; vermeld de actie waarop dit betrekking heeft.	<table border="1"> <tr><td>E6T</td></tr> <tr><td>BB</td></tr> <tr><td>FC 64</td></tr> </table> Scoor ook velderskeus als de uit niet wordt gemaakt vanwege een fout.	E6T	BB	FC 64	
E6T					
BB					
FC 64					
Drie slag – wilde worp, "wild pitch"					
Drie slag – doorgeschoten bal, "passed ball"					
Kortestop maakt een fout, "error"	<table border="1"> <tr><td></td><td>+</td></tr> <tr><td>E6</td><td></td></tr> </table> Gebruik een pijltje als meer dan een honk wordt bereikt.		+	E6	
	+				
E6					
Kortestop mist vangkans, "error on fly ball"					
Derde honkman gooit verkeerd naar het eerste honk, "throwing error"					
Derde honkman gooit goed naar het eerste honk, maar eerste honkman laat de bal vallen.					
Midvelder mist een grondbal, waardoor een honkloper een extra honk kan opschuiven.	Zet een streepje om aan te geven dat de fout en de honkslag bij elkaar horen.				
Hinderen door de achtervanger; slagman krijgt een vrije loop naar het eerste honk, "interference". Bij softbal is dit obstructie!	Dit telt als een fout voor de achtervanger.				
Obstructie door de eerste honkman, "obstruction"	Dit telt als een fout voor de eerste honkman.				
Gestolen honk, "stolen base"					
Foute aangooi van achtervanger naar kortestop bij een steelpoging, waardoor de looper van het eerste honk het derde honk kan bereiken	Zet een streepje om aan te geven dat de fout en het gestolen honk bij elkaar horen.				
Looper die het tweede honk probeert te stelen is in, omdat de tweede honkman de goede aangooi van de achtervanger laat vallen.					
Wilde worp, "wild pitch"					

PB	Doorgeschoten bal, "passed ball"
BB	
BK	Schijn, "balk" (honkbal)
BB	
IP	Onreglementaire worp, "illegal pitch" (softbal)
BB	
●	Punt gescoord

Scoretekens bij het uitgaan

K	Drie slag	
K 23	Drie slag, achtervanger laat de bal vallen en gooit naar het eerst honk.	
63	Slagman uit door aangooi van korte stop naar eerste honkman	
3	Slagman uit door handeling eerste honkman	
F9	Bal gevangen door de rechtsvelder, "fly"	
L6	Line drive gevangen door de korte stop, "line out"	
FF3	Bal gevangen door eerste honkman op fout gebied, "foul fly"	
IF4	Uit door binnenhoog, tweede honkman vangt de bal, "infield fly"	
SH 13	Opofferingsstootslag, slagman-honkloper gaat uit door aangooi van de werper naar de eerste honkman en minimaal een van de honklopers schuift op, "sacrifice hit"	
SF9	Opofferingsslag, slagman-honkloper gaat uit door vangbal van de rechtsvelder; hierop wordt een punt gescoord. "sacrifice fly"	
CS24 BB	Uit bij stelen, "caught stealing"	
CS 14 56/BB	Loper ingesloten tussen tweede en derde honk, wordt uitgetikt door de korte stop, "caught stealing"	
PO13 BB	Loper uit door aangooi van de werper naar de eerste honkman, "pick off"	
64 BB		63 BB
43	Dubbelspel, twee nullen in één ononderbroken actie.	F6

Ook voor honklopers geldt dat er situaties op kunnen treden, waarin de honkloper "**AUTOMATISCH**" uit is. Voorbeelden hiervan zijn:

- wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij is geraakt door een goed geslagen bal (inclusief binnenhoog), noteer het "uitgemaakt" voor de velder, die het dichtst bij de bal was. In dit geval wordt voor de slagman een honkslag genoteerd;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij te ver uitwijkt ten einde te voorkomen dat hij wordt uitgetikt, noteer het "uitgemaakt" voor de velder, die door de honkloper werd ontweken;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven, omdat hij een andere honkloper passeert, noteer het "uitgemaakt" voor de velder, die het dichtst stond bij de plaats waar het passeren plaatsvond;
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens het hinderen van een velder, noteer dan het "uitgemaakt" voor de velder, die door de honkloper werd gehinderd; noteer voor de slagman een velderskeus.
- wanneer een honkloper wordt uitgegeven wegens "te vroeg los", noteer het "uitgemaakt" voor de velder die het honk dekt dat de loper te vroeg verliet

Tekens voor automatische nullen

Er zijn ook acties te noemen waar bij de slagman "**AUTOMATISCH**" uit is. Voorbeelden zijn:

- wanneer de slagman de bal slaat terwijl hij met een of twee voeten buiten het slagperk staat. Dit noemen we onreglementair slaan.
- wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij wordt geraakt door de door hemzelf geslagen bal
- wanneer de slagman wordt uitgegeven wegens hinderen van de achtervanger
- wanneer de slagman wordt uitgegeven, omdat hij niet in de juiste volgorde aan slag is gekomen (9.03 d)

2

In al deze gevallen wordt hetzelfde scoreteken gebruikt.