



# Kommunikation Scorer – Umpire

## Einleitung

- Scorer ist offizieller Verbandsvertreter
- Statistikerstellung von großer Bedeutung im Baseball
- Bei Wechseln interessiert:
  - **Umpire:** vor allem Batting Order
  - **Scorer:** alle Wechsel (auch im Feld)
- Kommunikation i.d.R. per Zuruf
  - Aber nicht immer möglich, zum Beispiel in
  - Bonn, Dortmund, Mannheim, Paderborn, Solingen und Regensburg

# LINE-UP-CARD

DEUTSCHER BASEBALL- UND SOFTBALL VERBAND e.V.

Gespielt am: 21. 9. 2008 in: MANNHEIM

Liga/Turnier: FINALE Verband: DBL Spiel-Nr.: 4

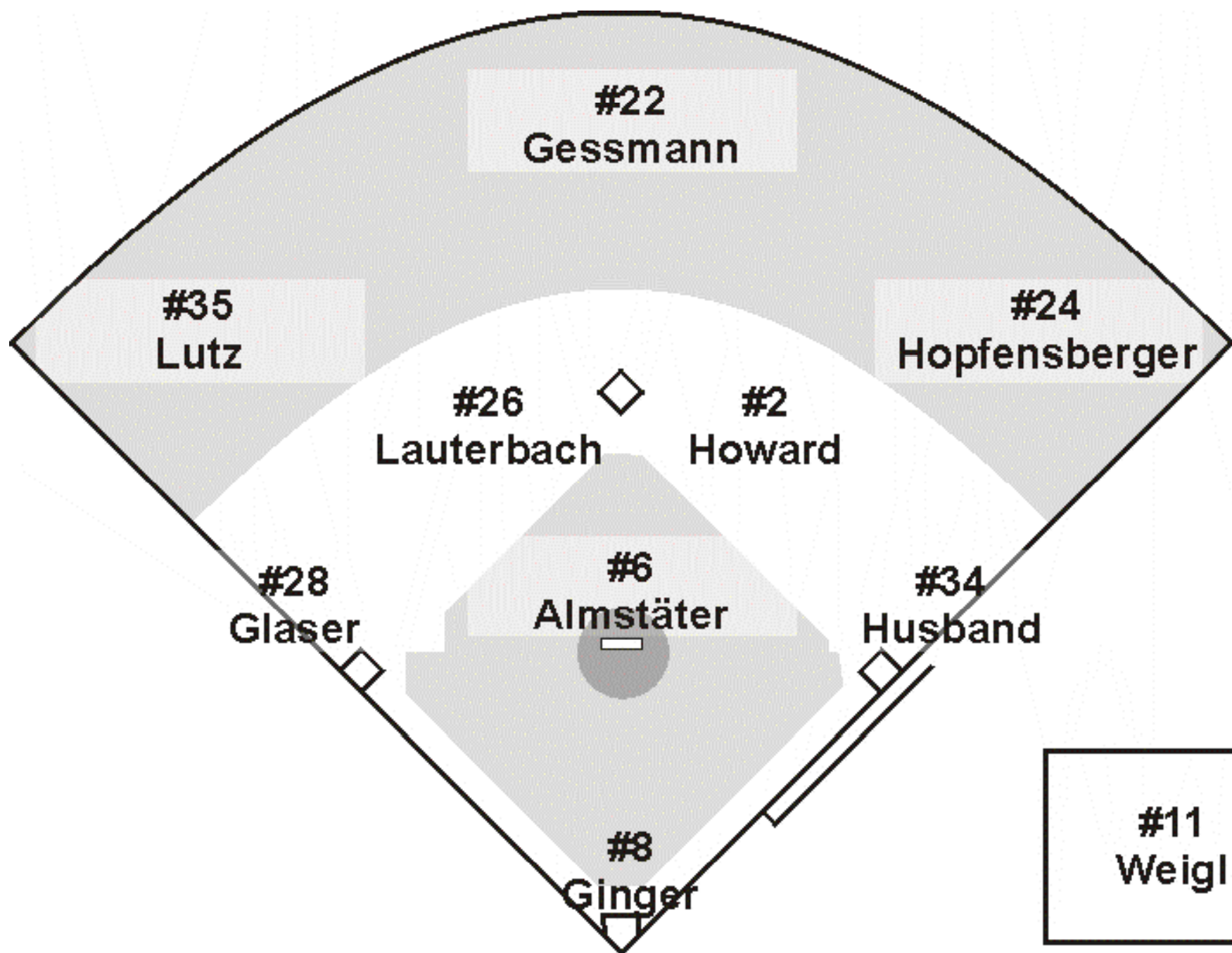
☐ Heimmannschaft: HA ☒ Gastmannschaft: REGENSBURG

LV 06 5008 Ver.-Nr.

No.	Name, Vorname	Spr.	Ausl.	Spielerpass-Nr.	Pos.
1	2 HOWARD, PHILIP	21	A	15575	4
2	35 LUTZ, DONAND		A	22676	7
3	26 LAUTERBACH, ALEX		A	21317	6
4	24 HOPFENSBERGER, KLAUS		A	15429	9
5	11 WEIGL, MIKEY		A	40064	DH
6	34 HUSDAND, DANIEL		E	51372	3
7	28 GLASER, LUDWIG		A	11006	5
8	8 GINER, MARTIN		A	10886	2
9	22 GESSMANN, RODNEY		A	10823	8
	6 ALMSTATER, MARTIN		A	436	1
Reserve					
	15 HOFFSCHILD, PHILIP		A	15046	
	32 DRESEL, PHILIP	X	A	2174	
	25 ALTWI, BENE	21	A	736	
	30 MOSCH, OSCAR	X	A	39186	
	13 BASSEL, CEDRIK	X	A	1615	
	5 GRAF, ULI		A	11588	
	3 BRUNNER, MARTIN	X	B	4459	
	21 ZIRZELMEIER, CRIS	21	A	42347	
	31 KLIYU, RICHARD	J	E	50922	
	14 NIEDERHAGEN, PHILIP	21	A	26277	
	77 EISENHUT, JONNY	J	A	7900	

Der Manager/Coach ist dafür verantwortlich, dass bei Übergabe der Line-up alle Daten entsprechend ausgefüllt sind!

Name Manager/Coach: HELMIG/BRUNNER Unterschrift: [Signature]



## A. Der „Wink“

- Blickkontakt aufnehmen
- Aufmerksamkeit sicherstellen
  - mit rechter flacher Hand, leicht über Augenhöhe 1-2x Richtung Scorer winken.
- Wenn nicht sicher
  - folgende Zeichen trotzdem ausführen
- Wechsel (wie immer) auf originaler Line-Up-Card notieren

## B. Eine „einfache“ Auswechsellung

### Wink +

- ➔ **Defensiver Wechsel:** Zeige auf den Feldspieler
- ➔ **Pinch Hitter:** Zeige auf den Pinch Hitter (Batter)
- ➔ **Pinch Runner:** Zeige auf den Runner
  - ➔ Option: Zur Unterscheidung zum Feldspieler – vor dem Zeigen einmal mit der flachen rechten Hand leicht auf den eigenen rechten Oberschenkel schlagen.
- ➔ **Infielder:** Arm und Hand sind maximal auf Deiner eigenen Augenhöhe
- ➔ **Outfielder:** Hand und Arm sind über deinem Kopf – Du zeigst quasi über das Infield ins Outfield.

## C. Auswechselungen in der Defensive

**Fall 1:** Neueinwechslung – aber mit anderer Position als sein Vorgänger.

**Wink +**

- Zeigen: **neuer Spieler**
- **Zweiter Wink**
- Zeigen: **Spieler, der die Position gewechselt hat**

**Beispiel:** Neuer Spieler kommt ins Left Field, der bisherige Left Fielder wird zum Second Baseman und der Second Baseman verlässt das Spiel.

## C. Auswechselungen in der Defensive

### Fall 2:

Zwei „einfache“ Auswechselungen (gleiche Batting-Order-Positionen)

**Wink +**

- ➔ Zeigen: **erster neuer Spieler**
- ➔ **Zweiter Wink**
- ➔ Zeigen: **zweiter neuer Spieler**
- ➔ **Blickkontakt**
- ➔ Zeichen: **gerade Linie** (zum Scorer gerichtet: mit flacher, senkrechter rechten Hand von oben nach unten vor dem Körper)

**Beispiel:** Ein neuer Left Fielder und ein neuer Second Baseman wurden eingewechselt, wobei der neue Left Fielder die Position des alten Left Fielders in der Batting Order und der neue Second Baseman die Position des alten Second Basemans einnimmt.



## C. Auswechselungen in der Defensive

### Fall 3:

Zwei Auswechselungen (mit geänderten Positionen in der Batting Order).

**Wink +**

- ➔ Zeigen: **erster neuer Spieler**
- ➔ **Zweiter Wink**
- ➔ Zeigen: **zweiter neuer Spieler**
- ➔ **Blickkontakt**
- ➔ Zeichen: **liegendes „U“** (zum Scorer gerichtet: mit rechter Hand auf Augenhöhe beginnend Halbkreis im Uhrzeigersinn zeigen)

**Beispiel:** Ein neuer Left Fielder und ein neuer Second Baseman kommen ins Spiel. Dabei schlägt der neue Left Fielder an der Position des alten Second Basemans in der Batting Order, und der neue Second Baseman schlägt an der Position des alten Left Fielders.

## C. Auswechselungen in der Defensive

### Fall 4:

Viele Auswechselungen (mit geänderten Positionen in der Batting Order).

### Wink +

- Zeigen: **erster neuer Spieler**
- Zeigen: **zweiter neuer Spieler**
- Zeigen: **usw.**
- Scorer kann Batting-Order-Positionen erst bei den At Bats notieren
- Plate Umpire muss Batting Order (immer) korrekt notieren.

**Beispiel:** Es gibt fünf Wechsel und alle belegen veränderte Positionen in der Batting Order.

## C. Proteste

### Wink +

- Zeichen: „**P**“ in **Augenhöhe** (spiegelbildlich)
- ggf. Zeichen wiederholen
- Schiedsrichter muss Grund und Zeitpunkt notieren
- Scorer notiert vollständige Spielsituation vor dem Protest

## C. Flutlicht einschalten

### Wink +

- ➔ Zeichen: **rechten Arm zum Himmel** (mit Zeigefinger kreisen)
- ➔ Vorgehen muss vor dem Spiel mit Veranstalter und Scorer abgesprochen werden.
- ➔ Scorer kann die Information weitergeben

## D. Time Plays

### Punkt zählt

- Zeichen:
  - rechten Arm mit Zeigefinger auf Homeplate
  - dann hinauf zum Scorer bzw. zum Score Board
- Stimme: „That’s a run! Score this run!“.

### Punkt zählt nicht

- Zeichen: **Mit Blick zum Scorer Arme in Schulterhöhe vor dem Körper kreuzen.**
- Stimme: „No run! No run“

## E. Offizielle Zeitnahme

- Vorher mit dem Scorer abstimmen
- Zeichen vereinbaren

## Anwendung

- ➔ Mit Scorer vor dem Spiel abstimmen
- ➔ Wissen, wo der Scorer sitzen wird
- ➔ Immer erst Aufmerksamkeit sicherstellen
- ➔ Zeichen nicht gehetzt ausführen – Scorer Zeit geben
- ➔ Scorer sollte auf „Schmierzettel“ vorschreiben
- ➔ Auch wenn Scorer am Zaun sitzt:
  - ➔ Einfache Wechsel können per Zeichen mitgeteilt werden
  - ➔ Spart den Gang zum Zaun und minimiert Verzögerungen
- ➔ Bei Flutlicht: Immer vor dem Spiel klären!

# Fragen ?



# Ende der Session