



FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

**MANUEL DU SCOREUR
FEDERAL NIVEAU 1**

Edition 2018



SOMMAIRE

1 LES GENERALITES.....	5
1.1 L’Historique du scorage	5
1.2 Les Diplômes et Certifications	5
1.3 La définition du scorage	6
1.4 Les Fonctions du scorage, du scoreur.....	6
1.5 Les Obligations du scoreur	7
A. <i>Neutralité</i>	7
B. <i>Compétence</i>	7
C. <i>Disponibilité</i>	7
D. <i>Mise en réserve</i>	7
E. <i>Relation scoreur - arbitre</i>	8
2 AVANT LA RENCONTRE	9
2.1 La feuille de match	9
2.2 La feuille de score	9
3 PENDANT LA RENCONTRE	12
3.1 Le Fonctionnement de la grille	12
3.2 Après chaque ½ manche	13
4 LES CONVENTIONS.....	14
4.1 Le point.....	14
4.2 Les avances sur bases	15
A. <i>Coups sûrs (Hits)</i>	15
B. <i>Point produit</i>	16
C. <i>1^{ère} base accordée par l’arbitre</i>	17
D. <i>Bases accordées par l’arbitre</i>	17
E. <i>Progression sur base du coureur</i>	18
F. <i>Erreurs de défense</i>	18
G. <i>Particularités</i>	20
4.3 Les Retraits	21
A. <i>Strike out</i>	21
B. <i>Balle attrapée de volée</i>	21
C. <i>Retrait sans assistance (Unassisted)</i>	21
D. <i>Plusieurs joueurs participent au retrait</i>	22
E. <i>Infield Fly (Chandelle Intérieure)</i>	22
F. <i>Jeux multiples</i>	22

G.	<i>Pris sur tentative de vol</i>	23
H.	<i>Pick Off</i>	23
4.4	Les cas particuliers.....	24
A.	<i>3ème strike échappé par le receveur</i>	24
B.	<i>3ème strike malgré un lancer fou</i>	24
C.	<i>Amorti Sacrifice (Sacrifice Bunt)</i>	24
D.	<i>Chandelle Sacrifice (Sacrifice Fly)</i>	25
E.	<i>Choix Défensif (Fielder's Choice)</i>	25
4.5	Les Changements.....	25
A.	<i>Échange de positions défensives</i>	26
B.	<i>Substitution de joueurs</i>	26
C.	<i>Changement de lanceur</i>	27
D.	<i>Batteur désigné</i>	27
E.	<i>Batteur d'urgence et Coureur d'urgence</i>	27
F.	<i>Manque de place</i>	28
4.6	Les Évènements particuliers.....	28
A.	<i>Ordre de passage à la batte perturbé</i>	28
B.	<i>Jeux d'appels</i>	28
C.	<i>Retraits prévus par la règle</i>	29
D.	<i>Manche supplémentaire (Tie Break)</i>	30
5	APRES LA RENCONTRE	30
6	LES STATISTIQUES	31
7	SOFTBALL LE JOUEUR DESIGNE (DESIGNATED PLAYER)	32
7.1	Définition.....	32
7.2	Utilisation	32
7.3	Quelques points importants.....	33

1 LES GENERALITES

1.1 L'HISTORIQUE DU SCORAGE

Les premières traces du scorage apparaissent dès 1840 dans le club des New York Knickerbockers. Durant la décennie qui suit, d'autres formations de joueurs, des journalistes et des fans commencèrent à codifier et établir des statistiques. Dans un premier temps seulement les points, les coups sûrs et les erreurs étaient notés. Quoiqu'il en soit, les règles de scorage de 1877 sont présentées comme le point de départ du scorage. En effet ce sont les premières règles officielles incluses dans le livre de règlement du Baseball.

A l'heure actuelle, la majorité des règles sont celles de 1877, les autres sont des évolutions dues au jeu et à la demande du public.

Si les scoreurs étaient considérés comme des officiels depuis longtemps, il fallut attendre 1950 pour voir apparaître la notion d'officiel dans le livre de règle pour des scoreurs. Ce n'est qu'en 1957 que le règlement exigea que le scoreur soit nommé par le président de la « ligue ». Pour la fédération, cette nomination est dévolue à la commission fédérale scorage - statistiques.

1.2 LES DIPLOMES ET CERTIFICATIONS

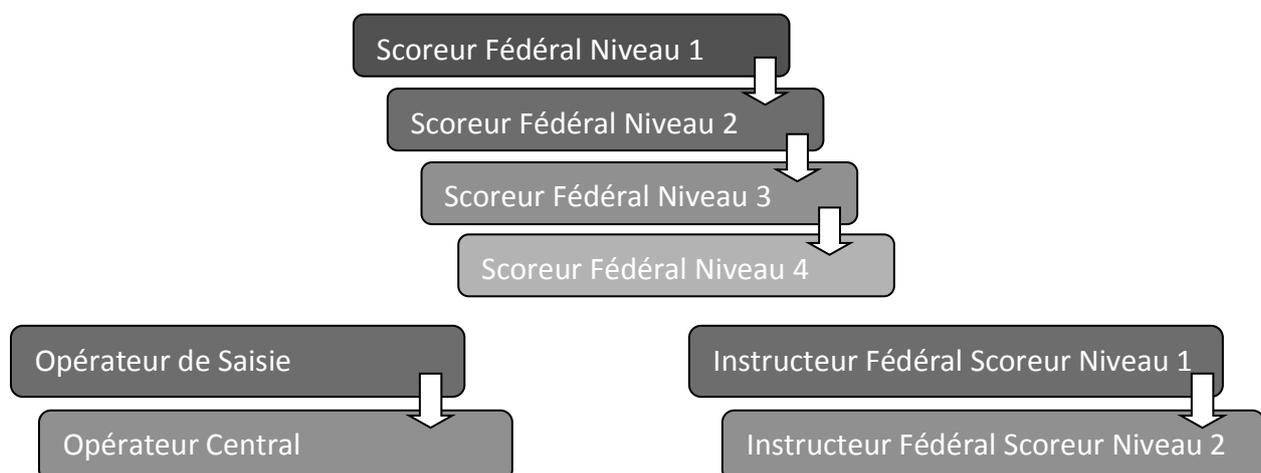
La formation de scoreur et de formateur de scoreur a été découpée en plusieurs parties.

Les niveaux concernant le scorage sont au nombre de quatre. Les diplômes de scorage sont inaliénables ; si un scoreur n'est plus licencié à la fédération ou qu'il ne répond plus aux conditions demandées par la commission fédérale scorage - statistiques il sera mis sur la liste de réserve. Si celui-ci désire recommencer à scorer, il devra reprendre une licence, le cas échéant, et dans tous les cas se mettre en règle avec les obligations de la commission pour revenir dans le cadre actif des scoreurs avec le niveau de diplôme déjà acquis.

Les grades d'opérateur de saisie et opérateur central sont spécifiques de la maîtrise de logiciels de scorage et statistiques.

Pour le scorage des compétitions internationales, chaque année la commission fédérale donne une liste de scoreurs à la fédération.

Les grades de formateur sont au nombre de deux. Ce sont des certifications et non des diplômes. Il est donc possible de perdre sa qualité de formateur de scoreur. Le fait de ne pas effectuer au moins une formation pendant deux ans entraîne la perte du titre d'instructeur.



1.3 LA DEFINITION DU SCORAGE

C'est la transcription de toutes les actions qui ont une conséquence sur le jeu ou sur les statistiques d'après les décisions de l'arbitre, en analysant comment, pourquoi et par qui ces actions sont arrivées. Le scorage est donc un outil pour obtenir des informations sur les joueurs, les équipes et les terrains. Le scorage n'est qu'une étape vers les statistiques. Celles-ci doivent être exactes, il est donc impératif d'obtenir un scorage de qualité.

Pour ceci, il faut atteindre quatre objectifs :

- connaître les règles de baseball et de softball et en particulier leurs règles 9 en baseball et 12 en softball,
- connaître les règlements généraux du scorage et des statistiques (RGSS),
- connaître la codification du scorage,
- acquérir un jugement efficace et objectif,
- acquérir des réflexes (rapidité du jugement et d'écriture).

En France, la commission fédérale scorage- statistiques a choisi d'utiliser la méthode officielle proposée par la World Baseball Softball Confederation (WBSC). L'utilisation des feuilles de score en triplicata résulte de la même motivation.

1.4 LES FONCTIONS DU SCORAGE, DU SCOREUR

Pour la fédération, le règlement intérieur (**R.I.71**), les règlements généraux (**R.G.38**), les règlements généraux des épreuves sportives (**R.G.E.S.**) et les règlements généraux du scorage et des statistiques (**R.G.S.S.**) font obligation de la présence d'un scoreur officiel pour pouvoir homologuer une rencontre.

Le scoreur sert à :

- tenir le score.
- gérer les égalités d'équipes (en championnat ou tournoi) selon les règlements de la fédération de l'année en cours.
- préciser la situation du jeu en cas de rencontre suspendue ou en cas de protêt (un protêt ne peut porter que sur un point de règlement et non un jugement de l'arbitre). Le scoreur indiquera avec précision la situation du jeu dans la partie « Note » de la feuille de score :

-  le score,
-  l'heure,
-  la manche,
-  le nombre de retrait dans la reprise en cours,
-  les coureurs sur bases,
-  le batteur à la frappe,
-  son compte si nécessaire.

L'arbitre est en charge de rédiger le protêt sous la dictée du coach sur le formulaire officiel prévu à cet effet. Le paiement, la feuille de match et le formulaire sont envoyés par l'arbitre en chef.

- en cas de jeu d'appel pour un ordre de passage à la batte perturbé, l'arbitre prendra les décisions adéquates. Le scoreur ne doit en aucun cas signaler l'erreur. C'est pour cette raison que la feuille doit rester à l'abri des regards curieux.
- surveiller les lanceurs 12U et 15U : les manches lancées sont limitées par jour et par week-end (après accord avec les coaches avant la rencontre).
- informer l'arbitre en cas de litige sur le nombre de joueurs retirés :

Règle 9.01.b.2

Lorsque les équipes changent de côté avant que trois joueurs ne soient retirés, le scoreur officiel doit immédiatement avertir l'arbitre en chef de l'erreur commise.

- calculer les statistiques ; elles permettent de connaître le comportement des joueurs :
 -  en défense
 -  en attaque
 -  au lancer

Celles-ci ne peuvent être établies qu'à partir de feuilles de score parfaitement remplies. On y trouve les renseignements utiles et parfois nécessaires pour :

-  individualiser un entraînement,
-  réaliser un line up,
-  une détection,
-  l'historique d'un joueur,
-  l'attribution de récompenses individuelles,
-  l'établissement de records.
-  renseigner le commentateur et la presse.

1.5 LES OBLIGATIONS DU SCOREUR

A. NEUTRALITE

Le scoreur officiel ne doit pas oublier qu'il score deux équipes. Son jugement peut avoir une influence sur le classement, sur une détection. Son impartialité est donc impérative et ses jugements d'une neutralité absolue. Son comportement sur le terrain sera celui d'un officiel digne de confiance. Il lui est interdit de :

- s'installer dans les abris des joueurs,
- porter la tenue d'une équipe,
- manifester des encouragements ou avoir une attitude impropre à son rôle.

B. COMPETENCE

La feuille de score doit être propre et bien remplie. Pour cela, il doit utiliser un porte-mine ou un crayon sec. Le scoreur ne doit pas être pris au dépourvu en cas de litige.

C. DISPONIBILITE

Le scoreur dépend de la commission fédérale de scorage - statistiques et par délégation de la commission régionale scorage - statistiques. La ponctualité est de rigueur.

Article 9.02.01 des R.G. du scorage et des statistiques (RGSS), article 21.05.01 des R.G.E.S. Baseball et 21.06 des R.G.E.S. Softball : le scoreur peut être réquisitionné.

D. MISE EN RESERVE

Un diplôme de scoreur peut être momentanément « gelé ». On dit que le scoreur passe du groupe des scoreurs d'actifs au groupe des scoreurs de réserve.

Les dispositions concernant le cadre de réserve sont définies à l'article 4 des règlements généraux du scorage et des statistiques (RGSS),

E. RELATION SCOREUR - ARBITRE

Le scoreur ne prendra aucune décision contraire aux dispositions des règles de jeu et des règlements officiels ou à la décision d'un arbitre. Il ne fera rien pour diminuer son autorité. Leurs compétences sont différentes et complémentaires. L'arbitre et le scoreur collaborent.

2 AVANT LA RENCONTRE

2.1 LA FEUILLE DE MATCH

La feuille de match doit être remplie par les arbitres, les managers et les scoreurs. Elle est sous la responsabilité de l'arbitre en chef. Il est néanmoins très utile de savoir comment la compléter.

Elle doit contenir les renseignements suivants :

- la discipline Baseball ou Softball (cocher la case correspondante),
- le numéro de la rencontre,
- la date,
- l'heure du début et de fin de la rencontre,
- le nom du terrain et la ville
- le championnat (National, Régional, Amical). Ne pas oublier, si nécessaire la poule et la division,
- la catégorie : 9U, 12U, 15U, 18U, 19 ans et plus,
- les noms des arbitres et du ou des scoreurs,
- les noms des clubs et de leur ville,
- les noms, prénoms :
 -  des joueurs : dans l'ordre de leur passage, leur numéro de position défensive, leur numéro de maillot, leur numéro de licence présentée.
 -  des remplaçants,
 -  des entraîneurs.
 -  Leurs numéros de licences présentées sur Iroster
- la lettre :
 -  (E) si la nationalité du joueur est Etrangère,
 -  (M) si le joueur est Muté
- Un roster issu de l'IFédération doit être joint à la feuille de match en cas d'absence des numéros de licences.

Il est important de différencier le club recevant du club visiteur.

En cadre général, le club recevant est le club premier nommé.

Cependant, lors de phases finales ou de tournois, le club recevant n'est pas déterminé à l'avance. Il faut donc attendre le tirage au sort.

2.2 LA FEUILLE DE SCORE

On utilise les feuilles officielles éditées par la Fédération.

Il y a deux types de feuilles pour une rencontre. On prendra la feuille de score qui comporte le tableau de score pour l'équipe visiteuse. En effet, elle est la 1^{ère} à passer à la batte. Dans le tableau de score, l'équipe visiteuse sera donc, pour la même raison, en haut.

Sur une feuille, on notera l'attitude d'une équipe lors de son passage à la batte. Pour examiner son comportement en défense, il sera nécessaire de regarder la deuxième feuille de score (attaque de l'équipe adverse).

Le scoreur doit reporter les renseignements concernant le match dans l'entête de la feuille de score.

Feuille de l'équipe visiteuse :

Championnat :		Catégorie :				Date				
Ville :		Terrain		Début :		Fin :		Durée :		
Arbitres :										
Scoreurs :				Rencontre n°:						

EQUIPES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total

Feuille de l'équipe recevante :

Championnat :	Date
Catégorie:	Début :
Visiteur :	
Recevant :	

Rencontre n°:										Baseball : <input type="checkbox"/>	Softball : <input type="checkbox"/>
Notes :											

Inscription des joueurs (sur la ligne supérieure) :

- dans l'ordre de passage à la batte,
- leur position défensive dans le champ,
- leur numéro de maillot.

Pos	JOUEURS	N°

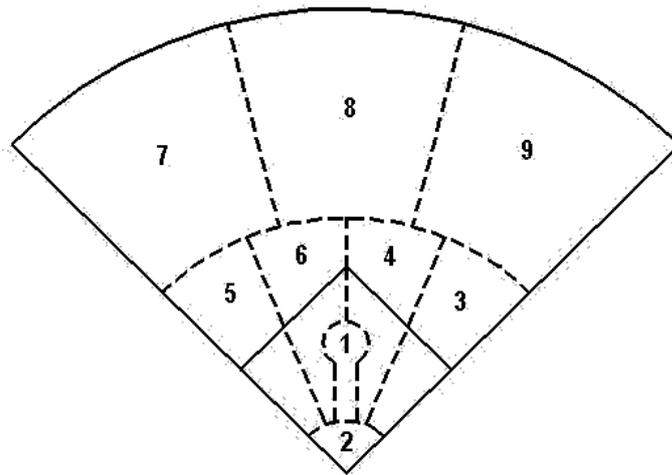
Ne pas oublier de reporter dans la partie inférieure de la feuille les noms et prénoms du lanceur et receveur.

LANCEURS		W/L / Sa

RECEVEURS	PB	SB	CS

Chaque joueur a un numéro de place lorsqu'il joue en défense. Ces numéros doivent être parfaitement connus par le scoreur.

- le lanceur 1
- le receveur 2
- le 1^{ère} base 3
- le 2^{ème} base 4
- le 3^{ème} base 5
- l'arrêt court 6
- le champ gauche 7
- le champ centre 8
- le champ droit 9



Les divisions du terrain représentent les zones (pour chaque position défensive) qui seront utilisées pour définir la localisation lors de coups sûrs.

Chaque joueur a donc deux codes :

- le code en attaque sera celui de son ordre de passage à la batte (line up),
- le code en défense sera celui de sa position sur le terrain.

TULLE			
Pos	JOUEURS	N°	
6	JORDAN Anthony	27	1
4	LARUE Joseph	35	2
2	RICHIE John	4	3

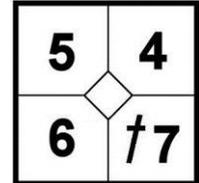
3 PENDANT LA RENCONTRE

3.1 LE FONCTIONNEMENT DE LA GRILLE

C'est là que le scorage de la rencontre intervient réellement. Pour chaque joueur lors de son passage à la batte, le scoreur devra indiquer toutes les actions de jeu qui ont eu lieu entre son arrivée dans le rectangle du batteur et son retour à l'abri des joueurs (dugout), soit en marquant son point, soit parce qu'il est retiré. Pour cela il dispose d'un carré de marquage.

Ce carré de marquage est divisé en 4 cases :

- la case en bas à droite : les actions vers la 1^{ère} base
- la case en haut à droite : les actions vers la 2^{ème} base
- la case en haut à gauche : les actions vers la 3^{ème} base
- la case en bas à gauche : les actions vers la plaque de but.



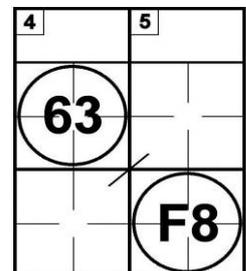
L'emplacement central indiquera les avancées sur base parfois le point, le retrait avant que le coureur atteigne la 1^{ère} base.

La feuille de score se lit verticalement.

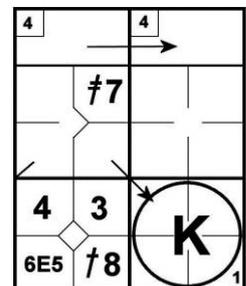
De fait, une situation de match peut être facilement retrouvée sur les feuilles de score. Par exemple, un jeu pendant lequel deux joueurs se trouvent sur base, apparaîtra sur votre feuille sur deux carrés de marquage bien distincts, un par joueur.

A chaque coureur sur base correspond un carré de marquage. Les avances sur bases simultanées devront de préférence s'écrire en remontant : le risque d'oublier la progression d'un coureur étant moins grande.

Lorsque la manche est terminée, le scoreur trace un trait oblique après le dernier batteur :



Dans le cas où la manche comporte plus de neuf batteurs, le scoreur ajoute des flèches pour montrer que la manche est scorée sur plusieurs colonnes.



3.2 APRES CHAQUE ½ MANCHE

Il faut compléter le tableau de score sur la feuille visiteur. Puis il faut comptabiliser différentes données dans les cases qui se situent en dessous de la grille de scorage. Au niveau départemental, seules les cases AB, R, H, A, E et LOB sont à remplir.

AB: présences officielles à la batte, on l'utilise pour calculer des moyennes offensives.

$$AB = TAB - (BB + HP + IO + SH + SF)$$

R : le nombre de points marqués dans la manche.

ER : Points mérités - laisser cette ligne blanche (accès scoreur régional)

H : le nombre de coups surs (hits) dans la manche.

A : le nombre d'assistances dans la manche

Exemple :

53 = Assistance au 5

6E 3 = assistance au 6

E : le nombre d'erreurs dans la manche

(E + e + ET+et+ INT+Ob)

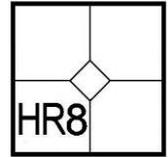
LOB : le nombre de coureurs laissés sur base dans la manche.

AB	6	4	10
R	-	1	1
ER			
H	1	1	2
A	2	1	3
E	-	1	1
LOB	3	-	3

4 LES CONVENTIONS

4.1 LE POINT

La progression du coureur sera suivie en traçant un trait sur les côtés du carré central. Le point sera donc indiqué en fermant le carré central. On ne doit pas noircir le carré central, en effet seulement certains points le seront : les points mérités (niveau Scoreur Régional).



Dans certaines situations, le fait qu'un joueur traverse la plaque de but n'est pas synonyme de point. Ces points ne comptent pas. La connaissance de la règle 5.08 a, qui explique ces cas, est indispensable.

Règle 5.08.a :

(a) Un point est marqué chaque fois qu'un coureur avance régulièrement et touche les première, deuxième, troisième bases et la plaque de but avant que trois joueurs ne soient retirés pour terminer la manche.

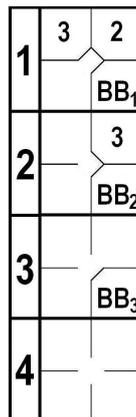
Exceptions : Le point n'est pas alloué même si le coureur touche la plaque de but s'il est troisième retrait du jeu est effectué aux dépens :

Du batteur - coureur avant qu'il ne touche la première base,

D'un coureur lors d'un jeu forcé,

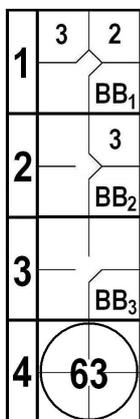
D'un coureur précédent qui est déclaré retiré parce qu'il n'a pas touché une des bases.

2 retraits

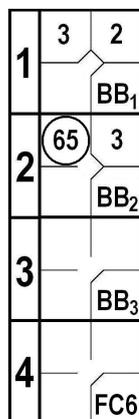


3^{ème} retrait :

(1)



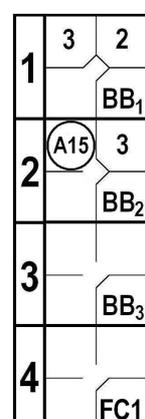
(2)



(3)



Après appel en 3^{ème} base



NB (3): le point du 1er joueur (dans l'ordre de frappe) n'est pas accordé en application du 2e alinéa de la Règle.

4.2 LES AVANCES SUR BASES

Le batteur/ coureur arrive sauf sur une base vers laquelle il courait.

On indiquera l'action dans la case correspondante à la base atteinte puis, à l'aide d'un trait, le scoreur mettra en évidence la progression.

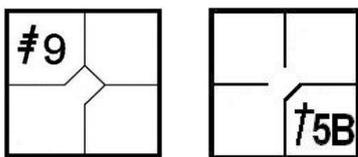
A. COUPS SURS (HITS)

Lorsque la défense est impuissante devant la balle et que celle-ci permet au batteur de parvenir sur base, on appelle cela un coup sûr ou hit. Un coup sûr est donc une frappe dont la balle, dans un effort ordinaire, ne peut pas être attrapée, ou qui est frappée avec une telle force (ou lenteur) que la défense ne peut la jouer.

Cas particulier : si la balle frappée effectue un rebond inattendu devant le joueur (celui-ci ne pouvant s'en saisir) alors c'est un coup sûr.

Pour la notation, on donne deux informations :

- la valeur du coup sûr : à l'aide d'un trait oblique (slash) traversé par un (simple), deux (double), ou trois (triple) traits horizontaux
- la localisation : numéro de zone dans laquelle la balle frappée atterrit.
- Dans le cas d'un amorti (bunt), la notation sera la même en rajoutant la lettre B pour bunt.



Il faudra :

- les juger,
- les inscrire **dans la case d'arrivée**, laissant ainsi les premières cases vides dans le cas de double, triple ou coup de circuit (home run) / coup de circuit à l'intérieur du terrain (Inside home run).

Ils seront notés par exemple :

Simple dans le champ gauche

Double dans le champ droit

Triple dans le champ centre

Coup de circuit (Home Run) dans le champ centre

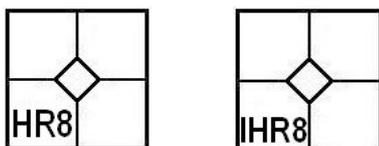
(la balle est frappée en chandelle et elle sort des limites du terrain, les 4 bases lui sont acquises) (accordée par l'arbitre)

†7
†9
#8
HR8

Coup de circuit à l'intérieur du terrain (Inside Home Run) dans le champ centre

(la balle est frappée en chandelle et elle ne sort pas des limites du terrain). Le batteur court les 4 bases à ses risques et périls.

IHR8



Les normes très précises concernant le jugement des coups sûrs sont citées dans les règles 9.05 et 9.06. La règle 9.06 permet de déterminer leurs valeurs.

Cas particulier du coup sûr de fin de partie :

Règle 9.06.f :

Sous réserve des dispositions de la règle 9.06(g), lorsqu'un batteur termine la rencontre par un coup sûr qui fait marquer suffisamment de points pour que son équipe gagne, le scoreur officiel lui accordera uniquement le nombre de bases gagnées par le coureur qui a marqué le point gagnant, à la condition qu'il ait lui-même avancé d'autant de bases que ce coureur.

Règle 9.06.g

Lorsqu'un batteur termine la rencontre avec un coup de circuit à l'extérieur du terrain, lui et les autres coureurs sur bases ont droit de marquer.

Un coup sûr ne peut être inscrit dans les cas suivants (les principaux) :

- Si la défense commet une erreur,
- Si le batteur est éliminé en première base,
- Si la frappe permet d'éliminer un autre coureur sur base (Choix défensif),
- Si la défense commet une erreur en essayant d'éliminer un coureur sur base.

Exemple :

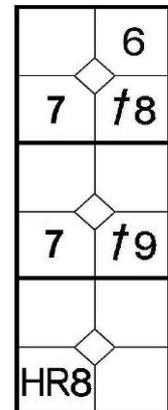
Le 5^{ème} batteur frappe un coup sûr d'une base sur le champ centre.

Le 6^{ème} batteur frappe un coup sûr sur le champ droit. Cela permet au coureur précédent d'arriver sur la 2^{ème} base.

On l'indiquera par le numéro de celui qui a permis l'action c'est à dire 6.

Le 7^{ème} batteur frappe un coup de circuit en champ centre.

Les coureurs 5 et 6 marquent leur point.



B. POINT PRODUIT

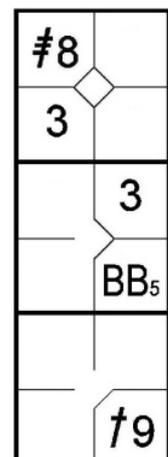
Lorsqu'un batteur, grâce à son action, permet à un coéquipier ou à lui-même (coup de circuit) de marquer un point, on lui accorde un point produit. Le point produit est donc un élément positif pour le batteur. Attention toutes les actions du batteur ne provoquent pas nécessairement des points produits.

Porter au crédit du frappeur un point produit ou **Run Batted In (RBI)**, chaque fois qu'un coureur atteint la plaque de but à la suite de :

- coup sûr,
- sacrifice,
- élimination au champ intérieur
- sur jeu forcé uniquement : interférence, base sur balles, touché par un lancer.

Si un batteur frappe un **coup de circuit**, on lui comptera son propre point produit et un pour chaque coureur sur base qu'il a fait marquer.

Le point produit de celui qui frappe le coup de circuit (ou le coup de circuit à l'intérieur du terrain) est fréquemment oublié.



Porter un **RBI** au crédit du batteur s'il y a moins de deux retraits et que la défense commet une erreur, si vous pensez que le coureur en 3^{ème} base ne pouvait, de toute façon, pas être retiré même sans erreur.

Notation :

- dans la case en bas à gauche (Voir exemple sur les coups sûrs),
- le numéro d'ordre du batteur à qui on crédite le RBI (exception pour le coup de circuit),
- pour les statistiques le point produit (**Run Batted In**) est noté **RBI**.

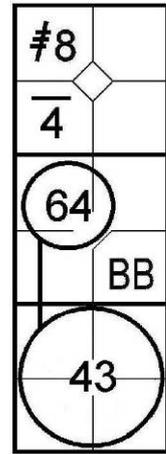
Run Batted In

RBI

La règle 9.04 complète le jugement du point produit.

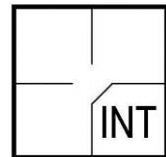
EXCEPTION sur l'écriture :

Ne pas compter un **RBI** au batteur lorsque celui-ci permet ou aurait permis deux retraits sur double jeu forcé (ou double jeu inversé) s'il n'y avait pas eu d'erreur.



C. 1^{ERE} BASE ACCORDEE PAR L'ARBITRE

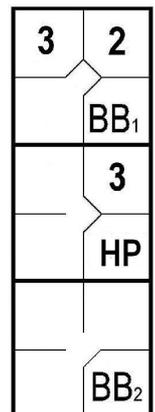
Les actions sont notées dans la case en bas à droite (vers la 1^{ère} base). Seul le coup sûr sera noté dans la case d'arrivée, laissant libre la première lorsque le coup sûr est un double, triple ou coup de circuit (home run) / coup de circuit à l'intérieur du terrain (Inside home run).



- Le batteur va en 1^{ère} base sur 4 mauvais lancers du lanceur (Base sur Balles)
Base sur Balle (Base on Balls) **BB**
- Le lanceur donne une base sur balles intentionnellement (il faut que le receveur appelle au moins la quatrième balle en levant le bras) dans un but tactique.
Base sur Balle intentionnelle (Intentional Base on Balls) **IBB**
- Le batteur est atteint par un lancer régulier
Touché par un lancer (Hit by Pitched Ball) **HP**
- Interférence du receveur sur le batteur
Interférence du receveur **INT**

Toutes ces bases sont accordées par l'arbitre, il n'y a donc pas d'action du batteur d'où son absence dans le calcul des At Bat.

Le coureur profite de l'action d'un batteur pour progresser (BB, HP, hit, SH et SF...). On notera dans la case atteinte par le coureur le numéro de l'ordre de passage à la batte du batteur qui fait l'action et par conséquent permet l'avance sur base.



D. BASES ACCORDEES PAR L'ARBITRE

Feinte irrégulière ou lancer irrégulier du lanceur (Balk) suivi du numéro de l'attaquant qui est à la batte à ce moment-là.

Feinte irrégulière ou lancer irrégulier du lanceur **BK**

Au Baseball,

S'il n'y a pas de coureur sur base, l'arbitre appelle « balle », une balle est donnée au batteur

S'il y a un coureur sur base, l'arbitre appelle « balk », on le fera progresser d'une base et on n'attribuera pas de balle au batteur.

 Si c'est une 4^{ème} balle, le batteur arrivera en 1^{ère} base sur un **BB** et non sur un **BK**.

Au Softball, on comptera une balle supplémentaire au batteur quelle que soit la situation sur base (avec ou sans coureur).

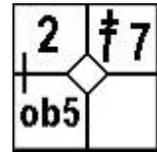
Obstruction suivie du numéro du joueur qui commet l'action.

Obstruction

Ob

L'arbitre donne une obstruction lorsqu'un défenseur perturbe le jeu de l'attaquant. Une interférence est donnée lorsqu'un attaquant empêche un défenseur d'effectuer son jeu défensif.

Exception: l'obstruction du receveur sur le batteur est appelée interférence.



Ces actions sont à noter dans la case atteinte par le coureur.

E. PROGRESSION SUR BASE DU COUREUR

Lancer régulier échappé par le receveur

Balle Passée (Passed Ball)

PB

Lancer fou du lanceur vers le receveur lors d'un lancer régulier

Lancer Fou (Wild Pitch)

WP

Ces deux actions ne concernent que le lanceur et le receveur, uniquement lorsqu'il s'agit d'un lancer régulier.

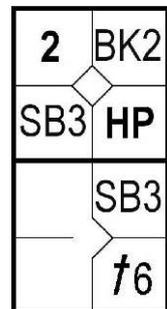
Vol de base : décision d'un coureur de se rendre vers une base à ses risques et périls sans bénéficier de l'action d'un coéquipier ou d'un mauvais jeu.

Base Volée (Stolen Base)

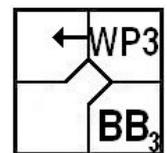
SB

Ces trois signes seront notés dans la case atteinte par le coureur.

Ils doivent être suivis du numéro du joueur qui est à la batte à ce moment-là afin de pouvoir reconstituer l'action (nécessaire pour la recherche des points mérités).

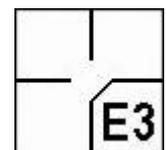


Si un coureur avance de plus d'une base sur un lancer fou ou une balle passée, on utilise une flèche pour indiquer la continuité de l'action. Dans l'exemple un WP.



F. ERREURS DE DEFENSE

On ne pourra pas compter de coup sûr si l'avance sur base résulte d'une erreur de la défense. La notion d'effort ordinaire et d'effort extraordinaire va donc entrer en jeu dans l'analyse des frappes (erreur ou coup sûr). On distinguera deux sortes d'erreurs ayant chacune deux niveaux d'impact sur le jeu :

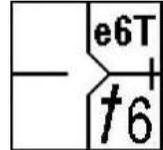


Erreur de relais

On attribue une erreur de relais lorsque le joueur effectue un lancer impossible à attraper.

Erreur de relais (Throw)

ET ou eT



Erreur d'attrapé

Erreur d'attrapé

E ou e

On attribue une erreur d'attrapé lorsque le joueur rate ou laisse retomber une balle facilement attrapable dans un effort normal.

Erreur décisive (en majuscule)

E ou ET

Elle permet au coureur d'atteindre une base alors que celui-ci aurait dû être retiré.

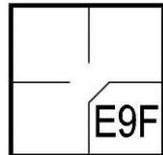
Erreur non décisive (en minuscule)

e ou eT

Elle permet au coureur de gagner une base sans que la défense n'ait eu possibilité de le retirer alors qu'il aurait dû rester sur la base qu'il vient de quitter.

Notation : le **E** ou **e** est toujours suivi du numéro du défenseur qui commet l'erreur. Dans le cas d'une balle frappée en l'air, on note **E** suivi du numéro du défenseur qui commet l'erreur d'attrapé suivi d'une lettre qui désigne la trajectoire de la balle.

E4P, E8F, E5F,



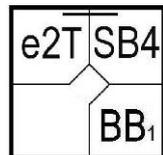
La compréhension de la différence entre les erreurs **E** et **e** est indispensable car celles-ci sont nécessaires pour la détermination des points mérités des lanceurs :

- **E** : sans cette erreur, l'attaquant est retiré.
- **e** : sans cette erreur, l'attaquant serait resté sur sa base (sans possibilité de retrait).

Accorder une erreur de lancer (**ET** ou **eT**) au défenseur dont le mauvais relais fait un rebond anormal ou touche une base, la plaque du lanceur, un défenseur, un arbitre permettant à l'attaquant d'atteindre une base.

Donner une erreur (**E**) si le défenseur qui attrape la balle pour éliminer un attaquant ne touche ni la base ni l'attaquant.

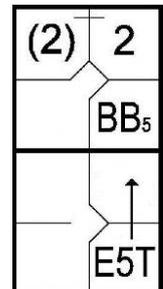
On ne peut pas créditer d'une erreur de lancer le receveur qui fait un mauvais relais pour empêcher un vol de base (sauf si celui-ci permet une avance de base supplémentaire, exemple : le coureur va de la 1^{ère} base à la 3^{ème} base). Si le coureur ne gagne pas de base supplémentaire on donnera une base volée au coureur sans faire apparaître l'erreur. S'il gagne une base supplémentaire, on justifiera la première progression par une base volée puis la seconde par une erreur de lancer notée **e2T**, règle 9.07(b).



Exemples de scorage avec des erreurs de défense :

Le 1^{er} batteur commence la manche :

Le 2^{ème} batteur frappe vers la 3^{ème} base qui fait une erreur de relais et empêche l'élimination en 1^{ère} base.



Le 4^{ème} batteur commence la manche :

Pendant que le batteur 5 est en première base, le lanceur effectue une erreur de lancer sur la première base permettant ainsi au point de rentrer.

#9	
(5)	
	e1T
	BB6

On ne peut pas créditer d'une erreur pour un mauvais relais un joueur qui tente de compléter un double jeu (sauf s'il y a avance supplémentaire). Si le coureur ne gagne pas de base supplémentaire on donnera un choix défensif au batteur-coureur sans faire apparaître l'erreur. S'il gagne une base supplémentaire, on justifiera la première progression par un choix défensif puis la seconde par une erreur de lancer notée **e6T**.

46	
	HP
	e6T
	FC4

Pas d'erreur au défenseur qui, à la suite d'une erreur, rattrape la balle à temps et effectue un retrait ou aide à celui-ci.

Les obstructions et les interférences qui permettent une avance sur base, seront comptées comme erreur de défense dans la recherche des statistiques défensives.

TRES IMPORTANT : On doit inscrire une erreur au défenseur qui rate une chandelle dans le territoire des fausses balles empêchant ainsi une élimination facile et prolongeant la présence du batteur à la batte (que celui-ci atteigne la base ou soit retiré par la suite).

	E3

On notera l'erreur et le numéro du défenseur qui rate la balle dans la case marbre - première en tout petit.

E5

De même, le scoreur inscrit toute erreur qui prolonge la présence d'un coureur sur base.

Exception à cette règle : moins de deux retraits et un coureur en 3^{ème} base, pas d'erreur si le défenseur laisse tomber volontairement une chandelle dans le territoire des fausses balles pour empêcher le coureur de la 3^{ème} base de marquer son point (dans un but tactique).

Les remarques et les exceptions sur les erreurs sont nombreuses et doivent toujours être présentes à l'esprit. La règle 9.12 développe tout ceci.

G. PARTICULARITES

Avance des coureurs sur coup sûr ou retrait :

- lors d'une avance de plusieurs bases, on marquera le numéro du batteur qui a permis l'avance dans la case la plus en avant.

Lorsqu'un même événement (PB, WP, BK) provoque plusieurs avances sur base de différents coureurs, il convient de le noter :

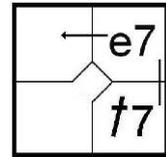
- une fois de façon normale,
- et autant de fois que nécessaire en minuscule pour ne pas compter plusieurs fois le même événement dans les statistiques.

1	2	
	(3)	BB4
2	(3)	PB4 t8
3		pb4
		E9F

Avance des coureurs sur erreur :

- lors d'une avance de plusieurs bases, on marquera un trait ou une flèche ainsi que le symbole correspondant à cette avance.
- le trait pour montrer la continuité de l'avance entre deux actions,
- la flèche lorsqu'une action entraîne une progression sur plusieurs bases.

A noter que l'ordre est toujours le même : **le symbole est suivi d'une flèche.**



4.3 LES RETRAITS

Tous les retraits seront encerclés pour les mettre en évidence.

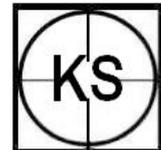
A. STRIKE OUT

Strike Out Swinging (avec élan)

Strike Out Looking (sans élan)

KS

KL



Il est noté au centre de la case.

Tous les strikes outs doivent être comptabilisés à l'aide d'un indice en bas à droite. La numérotation repart à zéro lors d'un changement de lanceur ainsi que KS, KL, KPB, KWP, KE2T

B. BALLE ATTRAPEE DE VOLEE

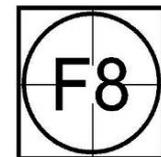
Deux types de frappe sont à différencier :

Fly out ou Pop Out

Line drive (Balle directe)

F ou P

L



La Pop est une chandelle frappée très haute au champ intérieur.

Line drive est une balle frappée qui va directement et rapidement de la batte à un défenseur sans toucher le sol.

La Fly est une balle frappée qui monte haut et loin dans les airs



Suivi du numéro du défenseur qui effectue le retrait.

Exemple :

F8, L1, P2

Si la balle est rattrapée dans le territoire des fausses balles, alors on rajoutera un « F ».

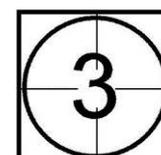


C. RETRAIT SANS ASSISTANCE (UNASSISTED)

Lorsque le défenseur effectue le retrait seul, on note le numéro défensif du joueur concerné.

Exemple :

3 signifie que le joueur de 1^{ère} base a effectué le retrait tout seul.

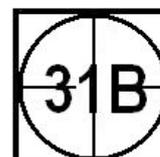
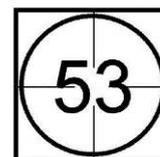


✘ Cette notation ne concerne pas les attrapés de volée, on l'applique uniquement aux jeux sur bases.

D. PLUSIEURS JOUEURS PARTICIPENT AU RETRAIT

Exemples :

- 1) Balle frappée, prise au sol par le troisième base qui l'envoie au 1^{ère} base et fait le retrait. On compte le retrait au 1^{ère} base et une assistance au troisième base.
- 2) Amorti (Bunt), pris au sol par le première base qui l'envoie au lanceur qui fait le retrait. On précise B pour Bunt.



Lorsque plus de deux défenseurs participent à l'élimination, on note les numéros de tous les joueurs dans l'ordre dans lequel ils ont touché la balle, le dernier étant toujours l'auteur du retrait.

On ne peut compter plus d'une assistance au même joueur lors d'une même action.

E. INFIELD FLY (CHANDELLE INTERIEURE)

On ne score un Infield Fly que si l'arbitre l'annonce.

Infield Fly

IF

Les conditions pour qu'il y ait Infield Fly sont décrites dans l'annexe des règles de baseball (définition des termes).

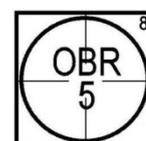
Définition :

C'est un fly (chandelle) en territoire des bonnes balles (à l'exception d'un line drive ou d'un amorti) qui peut être attrapé par un joueur de champ intérieur avec un effort ordinaire, alors que la première et la seconde base ou la première, la seconde et la troisième base sont occupées, avant qu'il n'y ait deux retraits. Le lanceur, le receveur et tout joueur de champ extérieur qui se trouve dans le champ intérieur lors de ce jeu est considéré comme un joueur de champ intérieur pour l'application de cette règle

Le batteur est éliminé.

On notera **IF** suivi du numéro du défenseur qui fait le retrait.

Si la balle tombe par terre, on notera **OBR** suivi du numéro du défenseur le plus près de la balle. L'indice 8 est rajouté en haut à droite pour préciser la règle.



F. JEUX MULTIPLES

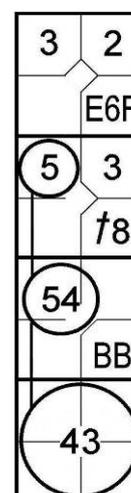
Pour qu'il y ait double jeu (ou triple jeu), il faut que la défense effectue deux (ou trois) retraits sur la même action.

Le double jeu est un jeu au cours duquel 2 attaquants sont retirés.

Le triple jeu est un jeu au cours duquel 3 attaquants sont retirés.

Ex 1 : Un coureur en 1^{ère} base, le batteur frappe sur le deuxième base, qui touche sa base pour faire le 1^{ère} retrait et renvoie au 1^{ère} base qui fait le second retrait. Le double jeu est attribué au 4 et 3.

Ex 2 : Un coureur en 1^{ère} base, 2^{ème} et 3^{ème} base. Le batteur frappe sur le troisième base qui touche sa base = 1^{er} retrait. Le 3^{ème} base envoie en seconde = 2^{ème} retrait. Le 2^{ème} base envoie en première = retrait. Le triple-jeu est attribué au 5, 4 et 3.



G. PRIS SUR TENTATIVE DE VOL

On attribuera un retrait ou une tentative de retrait s'il y a eu erreur, lorsque :

- Le coureur essaie de voler une base,
- le coureur est pris en souricière entre deux bases,
- le coureur glisse au-delà de la base sur un vol de base.
- le coureur commence sa course vers la nouvelle base (même si il se fait prendre en souricière en revenant sur la base d'origine). **C'est la 1^{ère} intention qui compte.**

Notation:

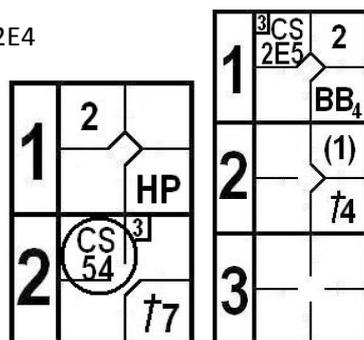
Retrait sur Tentative de Vol (Caught Stealing) CS

Suivi des numéros défensifs des joueurs ayant participé à l'action en essayant de suivre l'ordre dans lequel la balle a été relayée (le dernier cité est celui qui fait le retrait).

- on notera éventuellement les erreurs
- on ne comptera qu'une assistance à un joueur dans cette action
- on pourra compter à un même joueur une assistance et un retrait, une assistance et une erreur.
- on devra indiquer dans l'angle le numéro du batteur qui est à la batte au moment de cette action. Il faut mettre une notion de temps pour pouvoir reconstituer la manche.

Exemples :

CS2654 ; CS2E4



H. PICK OFF

Un coureur fait l'objet d'un PickOff lorsqu'il est surpris en dehors de sa base par un relais rapide d'un défenseur vers sa base d'origine.

C'est généralement le lanceur ou le receveur qui est à l'origine de cette action.

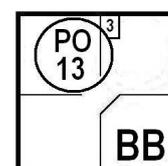
Si, voyant qu'il risque d'être éliminé, le coureur décide de partir vers la base suivante et est éliminé, on ne notera pas un Pick Off mais un retrait sur tentative de vol (Caught Stealing) car on considèrera qu'il s'agit d'une tentative de vol.

Notation :

Pick Off PO

- On indique les numéros de position des joueurs ayant participé à l'action en essayant de suivre l'ordre dans lequel la balle a été relayée (le dernier cité est celui qui fait le retrait),
- On note éventuellement les erreurs,
- On indique dans l'angle le numéro du batteur présent à la plaque de but au moment de cette action. Cette notion de temps est nécessaire pour pouvoir reconstituer la manche

Exemples : PO13 ; PO1E5 ; PO16, PO26



4.4 LES CAS PARTICULIERS

A. 3^{EME} STRIKE ECHAPPE PAR LE RECEVEUR

- le batteur est sauf en 1^{ère} base

KLPB

- le batteur est retiré en 1^{ère} base

KS23



- le batteur est sauf à cause d'une erreur défensive :
3^{ème} strike échappé par le receveur + mauvais attrapé du 1^{ère} base

KS2E3

mauvais lancer du receveur à la 1^{ère} base

KLE2T

On ne notera jamais KPB23 puisque le receveur, rattrapant la balle, participe au retrait.

B. 3^{EME} STRIKE MALGRE UN LANCER FOU

Il arrive que le batteur essaye de frapper malgré un lancer fou, il peut donc essayer de parvenir en 1^{ère} base.

Ne pas créditer une PB au receveur mais un lancer fou (**Wild Pitch**) au lanceur

Wild Pitch (lancer fou)

KSWP

C. AMORTI SACRIFICE (SACRIFICE BUNT)

C'est un amorti (bunt) dans l'intention de se sacrifier en 1^{ère} base pour permettre une avance et/ou parfois un point.

Conditions :

Il n'y a amorti sacrifice que dans les conditions suivantes :

- moins de deux retraits,
 - retrait du batteur-coureur ou l'aurait été s'il n'y avait pas eu d'erreur,
 - une avance sur base ou un point marqué par un coureur précédent
- Ce sera un point produit pour le batteur (s'il y a point marqué).

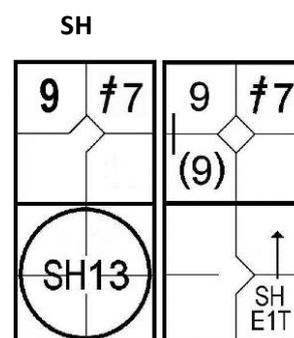
Il doit être évident qu'il y ait intention d'amorti pour scorer un bunt sacrifice.

Notation :

Amorti sacrifice (Sacrifice Bunt) suivi du numéro des joueurs défensifs (Assist + Out) qui se note SH par convention.

Exemples : SH13, SH3E4

- ✘ Au Softball, le nombre d'amorti surprise est plus important qu'au Baseball. Il est donc important d'être vigilant sur la nature de l'amorti. On ne peut donner un amorti sacrifice (sacrifice bunt [SH]) sur un amorti surprise.



D. CHANDELLE SACRIFICE (SACRIFICE FLY)

C'est une chandelle attrapée de volée qui fait retirer le batteur (ou l'aurait retiré sans l'erreur), et qui permet à un coureur précédent de marquer un point.

Conditions :

Il n'y a chandelle sacrifice que dans les conditions suivantes :

- moins de deux retraits,
- un retrait ou l'aurait été s'il n'y avait pas eu d'erreur,
- un point doit être marqué (impérativement).

Ce sera un point produit pour le batteur.



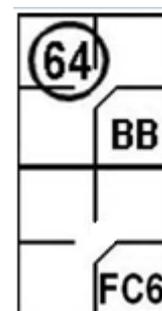
Notation :

Chandelle sacrifice (Sacrifice Fly) suivi du numéro du joueur défensif **SF**

Exemples : SF8, FSF9, SFE7

E. CHOIX DEFENSIF (FIELDER'S CHOICE)

Pour le niveau départemental, on attribue un choix défensif lorsqu'un défenseur choisit de retirer un coureur plutôt qu'un autre. Il sera noté FC suivi du numéro défensif du joueur ayant fait le choix.



4.5 LES CHANGEMENTS

Ils peuvent être de plusieurs sortes : échange de positions défensives, substitution de joueurs, changement de lanceur ou de batteur.

Tous ces mouvements de joueurs nécessitent d'indiquer le moment du changement, la nouvelle fonction du joueur ainsi que son nom, prénom.

Renseignements de première importance pour la compréhension des feuilles de score (et pour l'élaboration des statistiques), ces indications doivent être indiquées à chaque changement.

Le chiffre inscrit dans la colonne IP indique le nombre de manches jouées par ce joueur à la position défensive stipulée colonne POS.

Une manche se divise en 3 temps :

1 ^{er} retrait	0.1
2 ^{ème} retrait	0.2
Manche	1
Complète	

L'importance du moment exact où intervient le changement se reflète dans les statistiques. Ceci est compréhensible lorsque l'on recherche à qui attribuer telle action à un moment donné.

Exemple :

Hervé est sorti du terrain à la 2^{ème} manche en défense. Terrien le remplace. Il commet des erreurs : si le changement n'est pas effectué avec précision, on attribue les erreurs à Hervé. Sa moyenne défensive baisse injustement.

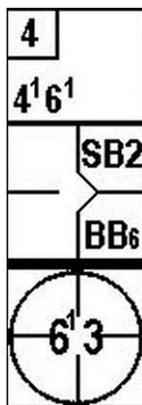
A. ÉCHANGE DE POSITIONS DEFENSIVES

Deux ou plusieurs joueurs changent de position dans le champ sans sortir de l'ordre de passage à la batte. Le scoreur indique :

- * au-dessous de la précédente position, la nouvelle place dans le champ avec un exposant
- * répéter son numéro de maillot
- * dans la colonne IP le nombre de manches jouées en défense

L'ordre de passage à la batte est fixe, un joueur ne peut jamais être inscrit ailleurs dans l'ordre de passage à la batte.

TULLE				
IP	Pos	JOUEURS	N°	
3	6	JORDAN Anthony	27	1
	4'	----- " -----	27	
3	4	LARUE Joseph	35	2
	6'	----- " -----	35	



Et sur la feuille adverse :

- à côté du numéro de la manche, les positions qui ont changé en les numérotant (exposant),
- un trait horizontal indiquant le moment du changement.

B. SUBSTITUTION DE JOUEURS

Indiquez :

- le nom et prénom du nouveau joueur,
- son numéro de maillot,
- son numéro défensif,
- un tiret vertical,
- les nouveaux postes défensifs sur la feuille adverse,
- le trait horizontal sur la feuille adverse.

TULLE				1	2	3
IP	Pos	JOUEURS	N°			
3	4	MARTINEZ Julio	32	1	4	2
	4'	LARRY Joseph	18		5	BB

Si un joueur peut changer de position dans le champ, il ne peut jamais changer de place dans l'ordre de passage à la batte.

Réentrée (Reentry)

Au Softball, un joueur qui démarre la rencontre et est ensuite remplacé peut revenir **une** fois dans la partie à n'importe quel moment, à condition de respecter sa place dans l'ordre de passage à la batte.

La notation de cette réentrée diffère légèrement d'un changement "classique", on ajoutera des aigrettes au trait de changement en attaque.

ITALIE				1	2	3	4	5	6	7
IP	Pos	JOUEURS	N°							
3	6	ROSSI Renata	27	1	4	2	KS	e2T	SB2	F7
1	7'	TANZI Teresina	45		5	BB ₁		IP ₃	HP	
3	4'	CARINI Cinzia	63							63

Au début de la Troisième manche, Teresina TANZI remplace Renata ROSSI.

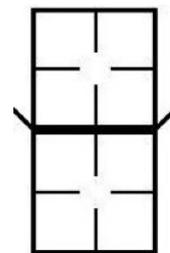
Au début de la Quatrième manche, Cinzia CARINI remplace Teresina TANZI.

Au début de la Sixième manche, Renata ROSSI réentre.

C. CHANGEMENT DE LANCEUR

Indiquez :

- son nom et prénom, numéro de dossard si c'est un nouveau joueur,
- sa latéralité,
- un tiret horizontal avec des aigrettes sur la feuille de l'équipe adverse là où nous connaissons le comportement défensif de l'équipe qui nous intéresse,
- le nouveau lanceur 1' dans la case en haut de la manche.



D. BATTEUR DESIGNÉ

Designated Hitter

DH

Si un DH joue il sera désigné au début de la rencontre. Il ne pourra jamais devenir DH au cours de la rencontre.

Il remplace le lanceur dans l'ordre de passage à la batte, mais ne joue pas en défense pendant une rencontre. Il n'aura donc que des statistiques offensives tandis que le lanceur n'aura que des statistiques défensives. Il est donc important de noter le nom du ou des lanceur(s) dans la partie inférieure de la feuille.

3	MARTIN Marie	32

En Softball, le batteur désigné n'existe pas. Par contre il existe le joueur Désigné (Designated Player noté **DP**). Ce dernier peut remplacer n'importe quelle joueuse ou joueur de champ. La joueuse ou le joueur en défense, autre que la lanceuse ou le lanceur remplacé dans l'ordre de passage à la batte par un joueur désigné (DP), sera inscrite dans l'espace situé en fin de liste des attaquantes sous l'appellation DEFO ou FLEX.

E. BATTEUR D'URGENCE ET COUREUR D'URGENCE

Batteur d'urgence (Pinch Hitter)

PH

Il n'intervient qu'une fois lors d'une rencontre dans l'ordre de passage à la batte dans un but tactique.

Coureur d'urgence (Pinch Runner)

PR

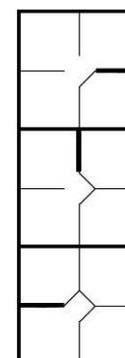
Il commence son action sur une base pour remplacer le batteur / coureur. Si le coureur remplaçant rentre en défense, on ne peut plus le considérer comme un coureur d'urgence. Cela devient simplement un changement de joueur.

Si le même joueur PH/PR rentre ensuite en défense, écrire dans la case Pos, PH et sa nouvelle position défensive, cela afin d'économiser une ligne de changement.

En 1^{ère}

En 2^{ème}

En 3^{ème}



IP	Pos	JOUEURS	N.
5	4	GAUTHIER Paul	
	PH 4'	DUPONT Hervé	
			1

C. RETRAITS PREVUS PAR LA REGLE

Certains retraits particuliers prévus par le règlement sont notés

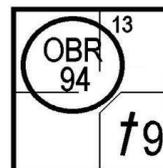
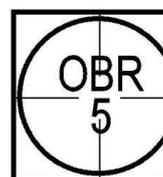
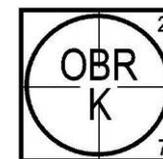
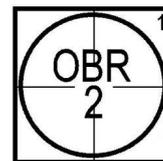
Out By the Rules

OBR

Suivi du numéro du défenseur qui a effectué le retrait. On précisera la cause du retrait par un indice en haut.

Les 16 cas :

1. Batteur retiré pour frappe illégale.
2. Batteur retiré sur amorti dans le territoire des fausses balles sur le 3^e strike.
3. Batteur retiré pour avoir été touché par sa propre balle frappée.
4. Batteur retiré pour interférence avec le receveur.
5. Batteur retiré pour ne pas avoir pris son tour de batte.
6. Batteur retiré pour refus d'avancer en 1^{ère} base après une base sur balles (HP ou INT).
7. Coureur retiré pour avoir refusé d'avancer de la troisième base à la plaque de but pour inscrire le point gagnant alors qu'il est forcé.
8. Batteur retiré sur Infield Fly non attrapé de volée.
9. Coureur retiré pour avoir été touché par une balle frappée en territoire des bonnes balles.
10. Coureur retiré pour être sorti de son couloir de course.
11. Coureur retiré pour avoir doublé un autre coureur.
12. Coureur retiré pour avoir couru les bases en sens inverse.
13. Coureur retiré pour avoir interféré avec un défenseur.
14. Batteur – coureur retiré en raison de l'interférence d'un coureur précédent.
15. En softball et catégorie 12U, coureur retiré pour départ anticipé.
16. En softball, coureur retiré pour avoir touché la mauvaise base sur la double base.



D'autres règles peuvent conduire au retrait automatique du batteur ou d'un coureur. Dans ce cas, utiliser le numéro de la situation la plus proche et préciser, si besoin, les circonstances du retrait dans la case note.

D. MANCHE SUPPLEMENTAIRE (TIE BREAK)

La case **TIE** concerne une entrée en jeu en cas d'égalité après le nombre de manches réglementaires en baseball et au softball.

Au baseball :

Les équipes doivent poursuivre l'ordre de passage à la batte de la manche précédente et placer les deux derniers joueurs en 2^{ème} base et 1^{ère} base (ceux qui ont complété leur présence à la batte à la manche précédente).

On inscrit **TIE** dans la case 2^{ème} base et 1^{ère} base afin d'expliquer la présence de ces coureurs en base.

Si l'égalité n'est pas rompue à la fin de cette manche supplémentaire, les équipes doivent poursuivre l'ordre de passage à la batte de la manche précédente et répéter les mêmes actions.

Au softball :

Les équipes doivent poursuivre l'ordre de passage à la batte de la manche précédente et placer le dernier joueur en 2^{ème} base (celui qui a complété sa présence à la batte à la manche précédente).

On inscrit **TIE** dans la case 2^{ème} base afin d'expliquer la présence de ce coureur en base.

Dans les statistiques AB et BF, les TIE ne doivent pas être comptabilisés.
Pour les autres actions rien ne change (changements...)

	9		10	
1	2	e7		
		E5		
2	93			TIE
3	KS			TIE
4				

5	64			
		BB		
6				TIE
		O6		
7				

5 APRES LA RENCONTRE

Il faut :

- compléter le tableau de score avec les totaux
- l'heure de fin de la rencontre
- reporter ces mêmes informations sur la feuille de match ainsi que les coups surs et erreurs
- signer la feuille de match qui est aussi paraphée par les managers des deux équipes et le ou les arbitres

Les managers viendront chercher leurs triplicatas.

Le scoreur est responsable des feuilles de score. Il doit les expédier scannées le soir de la rencontre. Il a 48 heures pour envoyer les feuilles de score (Article 23 des RGEs Baseball et Softball).

Cet envoi est effectué auprès des commissions concernées selon les modalités du championnat donné et de la discipline : Baseball, Softball, Régional, National et Jeune.

Le scoreur régional aura l'obligation d'établir les statistiques.

6 LES STATISTIQUES

En tant que scoreur départemental, vous pouvez commencer à remplir les statistiques offensives et défensives qui se trouvent sur les feuilles de statistiques.

- **ATTAQUE** (côté droit de la feuille de score):

Total des présences à la batte (Plate Appearance)	PA
Présence officielle à la batte (At Bat) $AB = PA - (HP + BB + Int + SH + SF)$	AB
Point marqué (Run)	R
Coup sûr (Hit)	H
Coup sûr de deux bases (Double)	2B
Coup sûr de trois bases (Triple)	3B
Coup de circuit (Home Run)	HR
Frappe au sol entraînant un double jeu forcé (Grounded into Double Play)	GDP
Amorti sacrifice (Sacrifice Bunt)	SH
Chandelle sacrifice (Sacrifice Fly)	SF
Base accordée par l'arbitre sur 4 mauvais lancers (Base on Balls)	BB
Base accordée intentionnellement par le lanceur (Intentional Base on Balls)	IBB
Batteur touché par un lancer régulier (Hit by Pitched ball)	HP
Interférence du receveur (Interference - Obstruction)	IO
Base volée (Stolen Base)	SB
Pris sur tentative de vol de base (Caught Stealing)	CS
Trois strikes (Strike out), Ks, K1, KPB, KWP, KE2T, KOBR	K
Point produit (Run Batted In)	RBI

- **DEFENSE** (côté gauche de la feuille de score)

Retrait (Put Out)	PO
Assistance (Assist)	A
Erreur de lancer et d'attrapé (Error)	E

- **LANCEURS** (en bas à gauche de la feuille de score)

Nombre de batteurs affrontés (Battersfaced)	BF
Lancer fou (Wild Pitch)	WP
Feinte irrégulière (Ball)	BK

- **RECEVEURS** (en bas à droite de la feuille de score)

Balle passée (Passed Ball)	PB
----------------------------	-----------

7 SOFTBALL LE JOUEUR DESIGNÉ (DESIGNATED PLAYER)

7.1 DEFINITION

Les termes en anglais :

- DP = Designated Player : Joueur désigné
- FLEX = Defensive player only : Joueur défensif uniquement

Un joueur désigné (DP) peut être utilisé en tant que batteur à la place de n'importe quel joueur défensif, à condition que ceci soit signalé avant le début de la rencontre et que le nom de ce joueur soit mentionné sur la feuille d'ordre de passage à la batte comme 1 des 9 joueurs à la batte.

Le joueur désigné (DP) qui démarre la rencontre peut être remplacé et peut revenir dans la partie une fois à condition de reprendre la même position, la même place à la batte qu'il occupait quand il a quitté le jeu.

Le joueur défensif uniquement (FLEX) pour lequel le joueur désigné (DP) frappe doit être inscrit à la dernière place (10) dans l'ordre de passage à la batte donné à l'arbitre en chef.

7.2 UTILISATION

Le joueur partant inscrit comme joueur désigné (DP) (ou son remplaçant) doit rester à la même position dans l'ordre de passage à la batte pendant toute la rencontre.

Le joueur désigné et son remplaçant ou tout autre remplaçant du joueur désigné ne doivent jamais être parmi les 9 joueurs à la batte en même temps.

Le joueur désigné peut être remplacé à tout moment soit par un batteur, un coureur ou par le joueur défensif uniquement (FLEX) (le joueur défensif pour lequel il frappe, le numéro 10 sur l'ordre de passage à la batte (line up)).

Si le joueur désigné partant est remplacé lorsqu'il est à la batte par le joueur défensif uniquement ou par un autre remplaçant, on considère que le joueur désigné a quitté la partie.

Si le joueur désigné est remplacé par le joueur défensif uniquement, le nombre de joueurs passe de 10 à 9.

Si le joueur désigné ne retourne pas dans la partie, la partie peut continuer avec 9 joueurs.

Si le joueur désigné retourne au jeu :

- Il peut jouer à l'attaque (à la batte) et en défense (la partie continue avec 9 joueurs) et le joueur défensif uniquement est considéré comme ayant quitté la partie,
- Ou le joueur désigné peut frapper à la place qu'il occupait à l'origine de la partie et le joueur défensif uniquement retourne à la position 10 de l'ordre de passage à la batte et joue uniquement en défense de nouveau et la partie continue avec 10 joueurs.

Conséquence :

Toute violation en plaçant le joueur désigné dans une place dans l'ordre de passage à la batte autre que sa place d'origine sera considérée comme un retour au jeu illégal.

Le joueur désigné peut jouer à n'importe quelle position en défense.

Si le joueur désigné joue en défense à la position autre que celle du joueur défensif uniquement, ce joueur défensif continuera à frapper, mais ne jouera pas en défense.

Ce joueur n'est pas considéré comme ayant quitté la partie.

Si le joueur désigné joue en défense à la place du joueur défensif uniquement, le joueur défensif uniquement sera considéré comme ayant quitté la partie. Donc le nombre de joueurs passera à 9.

Le joueur défensif uniquement peut revenir dans la partie une fois, soit dans la position 10 dans l'ordre de passage à la batte, soit à la place du joueur désigné dans l'ordre de passage à la batte.

Si le joueur défensif uniquement retourne au jeu dans la position 10, il jouera uniquement en défense mais pourra jouer n'importe quelle position en défense.

Si le joueur défensif uniquement retourne au jeu dans la position à la batte du joueur désigné, le joueur défensif uniquement jouera en attaque et en défense et la partie continuera avec 9 joueurs.

Conséquence :

Toute violation en plaçant le joueur défensif uniquement dans une position dans l'ordre de passage à la batte autre que celle du joueur désigné sera considérée comme un retour illégal au jeu.

7.3 QUELQUES POINTS IMPORTANTS

1. Si la partie démarre sans un joueur désigné, il n'est pas possible d'ajouter un joueur désigné pendant la partie
2. Le joueur désigné ne peut jamais jouer uniquement en défense.
3. Le joueur défensif uniquement ne peut jamais jouer uniquement en attaque.
4. Le joueur désigné et le joueur défensif uniquement ne peuvent jamais être dans la liste des 9 joueurs dans l'ordre de passage à la batte en même temps.
5. Le joueur désigné et son remplaçant ou le joueur défensif uniquement et son remplaçant ne peuvent jamais jouer en attaque en même temps.
6. Il est interdit de changer la position dans l'ordre de passage à la batte du joueur désigné. Le joueur défensif uniquement peut venir frapper mais toujours dans la position du joueur désigné dans l'ordre de passage à la batte.
7. Le joueur désigné partant et son remplaçant ne peuvent jamais être dans la partie en même temps.
8. Le joueur défensif uniquement partant et son remplaçant ne peuvent jamais être dans la partie en même temps.
9. Le joueur désigné doit être mentionné dans l'ordre de passage à la batte avant le début de la rencontre.
10. Le joueur défensif uniquement doit être mentionné à la position 10 sur l'ordre de passage à la batte. Le joueur défensif uniquement peut être n'importe quel joueur défensif, pas nécessairement le lanceur. L'équipe qui joue avec un joueur désigné, joue avec 10 joueurs.
11. La règle de réentrée (retour au jeu) s'applique au joueur désigné et au joueur défensif uniquement.

ANNEXES



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASEBALL ET SOFTBALL

41, rue de Fécamp 75012 - Tél. : 01 44 68 89 30 - Fax : 01 44 68 96 00

FEUILLE DE MATCH

 BASEBALL
 SOFTBALL

Rencontre N°	DATE	HORAIRE		TERRAIN	CHAMPIONNAT	CATÉGORIE
		DÉBUT	FIN			
		ARBITRE EN CHEF	ARBITRE 1 ^{er} BASE	ARBITRE 2 ^e BASE	ARBITRE 3 ^e BASE	SCOREUR
NOM - PRÉNOM						
SIGNATURE						

CLUB RECEVANT :				CLUB VISITEUR :					
POS	NOM - PRÉNOM (1)	NUMÉRO		N° LICENCE	POS	NOM - PRÉNOM (1)	NUMÉRO		N° LICENCE
		UNIF	ORDRE				UNIF	ORDRE	
			1					1	
			2					2	
			3					3	
			4					4	
			5					5	
			6					6	
			7					7	
			8					8	
			9					9	
REPLAÇANTS				REPLAÇANTS					
NOM ENTRAINEUR		SIGNATURE		NOM ENTRAINEUR		SIGNATURE			

RÉSULTATS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL	Hits	Erreurs

1) A droite du nom et du prénom de chaque joueur, inscrire E pour Étranger, M pour Muté ou P pour Prêté.

Feuille blanche à envoyer à la CNSB par le club vainqueur.
Feuille jaune à conserver par le club recevant.
Feuille verte à conserver par le club visiteur.



LINE-UP OFFICIEL

Equipe :

Date : Rencontre :

NOM DE FAMILLE & PRENOM	POSITION	N° Uniforme
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

REPLAÇANT	N° Uniforme

Signature du manager :

La CFSS remercie tous les bénévoles
qui ont participé à l'élaboration de ce manuel

Fédération Française de Baseball et Softball

41, rue de Fécamp

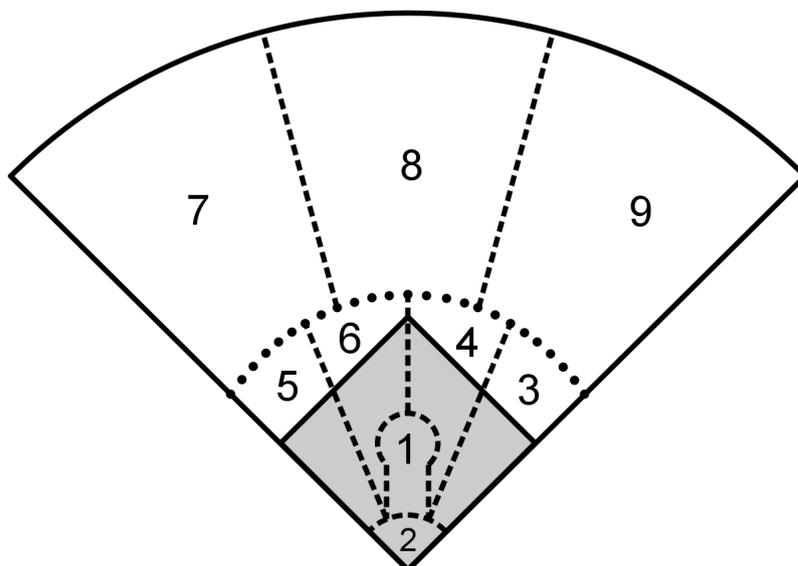
75012 Paris

Tel : +33(0)1 44 68 89 30

Fax : +33(0)1 44 68 96 00

communication@ffbsc.org

www.ffbsc.org



OBR : Le Numéro correspondant à l'OBR est noté en haut à droite de la case

Le retrait est attribué au défenseur le plus proche de l'action au moment du retrait

Le 8 correspond au numéro de l'OBR décrivant l'action qui s'est produite.



Le 5 correspond au défenseur le plus proche de balle au moment où elle touche le sol.



Amorti dans le territoire des fausses balles sur le 3^e strike

- 1- Batteur retiré pour frappe illégale
- 2- Batteur retiré sur amorti dans le territoire des fausses balles sur le 3^e strike
- 3- Batteur retiré pour avoir été touché par sa propre balle frappée
- 4- Batteur retiré pour interférence avec le receveur
- 5- Batteur retiré pour ne pas avoir pris son tour de batte
- 6- Batteur retiré pour avoir refusé de toucher la première base après avoir reçu une base sur balles, avoir été touché par un lancer ou sur interférence
- 7- Coureur retiré pour avoir refusé d'avancer (alors qu'il est forcé) de la 3^e base à la plaque de but pour inscrire le point gagnant
- 8- Batteur retiré pour avoir frappé un infield fly non attrapé de volée
- 9- Coureur retiré pour avoir été touché par une balle frappée en territoire des bonnes balles AVANT d'être touchée par un défenseur
- 10- Coureur retiré pour être sorti de son couloir afin d'éviter d'être touché par un défenseur
- 11- Coureur retiré pour avoir dépassé un autre coureur
- 12- Coureur retiré pour avoir couru les bases en sens inverse
- 13- Coureur retiré pour avoir interféré avec un défenseur
- 14- Batteur-coureur retiré en raison de l'interférence d'un coureur précédent
- 15- Coureur retiré pour départ anticipé (softball ou catégories jeunes)
- 16- Coureur retiré pour avoir touché la mauvaise base en 1^{ère} base (softball)