

Baseball5®

Systeme de gestion et de scorage des competitions

Introduction

Ce document met en avant les principales fonctionnalités de la gestion des compétitions et du Baseball5. Il est destiné à être un complément au règlement du Baseball5. La deuxième partie est une présentation du système de scorage du Baseball5.

La WBSC travaille constamment à faire progresser ses disciplines. Par conséquent, ces documents sont continuellement mis à jour et modifiés au fur et à mesure que de plus en plus de rencontres sont jouées, et la WBSC acquiert une meilleure connaissance de ce jeu.

L'Officiel de Jeu (Game Official -GO-)

Conformément à la vision originale du Baseball5, la gestion des compétitions a également été rationalisée pour accroître l'accessibilité et permettre aux compétitions d'être facilement sanctionnées.

Pour cette raison, en Baseball5, les rôles d'arbitre, de scoreur et de Commissaire Technique sont tous fusionnés sous l'appellation d'Officiel de Jeu [Game Official (GO)].

Le GO est une personne qui a une connaissance complète du jeu et peut gérer tous les aspects de la compétition.

Les compétitions sanctionnées par la WBSC compteront à minima 3 Officiels de Jeu ou plus par rencontre :

1. Officiel de Marbre
 2. Officiel de Bases*
 3. Officiel de Table
- *Lors des **World Cups** et des **Youth Olympic Games**, un minimum de 4 Officiels de Jeu sera requis par rencontre.*

Entre autres tâches, L'Officiel de Table sera garant du scorage lors des rencontres.

Les principes et procédures du système de scorage sont exposés ci-après.

#PLAYEVERYWHERE

Baseball5 Système de Scorage

Raisonnement

Le système de scorage du Baseball5 a été institué à partir des caractéristiques suivantes :

- Facile à enseigner et à comprendre
- Intuitif et rapide en pratique
- Introduit la notion de statistiques basiques
- Minimise les points négatifs
- Réduit l'interprétation
- Met en lumière les points positifs

Carte Officielle de Scorage Baseball5

OFFICIAL SCORE CARD

VISITOR LINE-UP

1	SUB	INNING														
		M	F	N	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1																
2																
3																
4																
5																

HOME LINE-UP

1	SUB	INNING														
		M	F	N	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1																
2																
3																
4																
5																

Start-time : :

Finish-time : :

	1	2	3	4	5	6 EX	7 EX	8 EX	9 EX	TOTAL
VISITOR										
HOME										

Competition

Place

Date

Game # Set #

Visitor

Home

Home Plate Official

1st Field Official

2nd Field Official

3rd Field Official

Table Official

ERRORS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL
VISITOR										
HOME										

X Offensive player ruled out End of offensive inning
Batter safe on a Hit Substitution
S Batter safe Run scored
R Runner on base in extra inning

#PLAYEVERYWHERE

#PLAYEVERYWHERE

Mécanismes du scorage

Une carte de scorage est préparée par l'Officiel de Table (avec les items ci-après) avant chaque rencontre. La carte de scorage doit être élaboré à partir d'un format papier A4.

- Si le frappeur est retiré, l'Officiel de Table marquera **X**.
- Si le frappeur atteint une base "Safe" l'Officiel de Table marquera un **S** ou un **H**.
 - **H** Quand le frappeur atteint la base "Safe" sans que la défense n'effectue de retrait sur un autre joueur forcé.
 - **S** Quand le frappeur atteint la base "Safe" suite à un choix défensif sur un autre coureur forcé.
- Si le frappeur/coureur(s) se voi(en)t attribuer une (des) base(s) supplémentaire(s) par un Officiel de Jeu, en raison d'une erreur, l'Officiel de Table marquera un **E** sur l'emplacement dédié de la carte de scorage.
- Si le coureur score, l'Officiel de Table entourera d'un **O** le **S** ou le **H** associé.
- Si le coureur est retiré, l'Officiel de Table barrera d'un **X** le **S** ou le **H** associé.
- Quand les coureurs sont placés sur base lors d'un extra-inning(s), l'Officiel de Table marquera un **R**.
- La fin de manche offensive est marquée par une barre horizontale **_** en dessous de la case correspondante du dernier joueur à la frappe.
- Un remplacement est noté par une ligne verticale **|** et le nom et numéro du remplaçant doivent être marqué dans l'espace sous le nom du joueur remplacé.
- Si le joueur partant ré-entre, une nouvelle ligne verticale **|** doit être notée.
- En fin de rencontre, l'ensemble des cases vides restantes doivent être achurées. La feuille de score doit être signé au verso par l'ensemble des Officiels de Jeu de la rencontre.
 - La durée totale de la rencontre doit y être mentionnée.
 - Toute note complémentaire doit être notée au dos de la feuille de scorage.

Le Processus du jeu

- Avant de donner la balle au frappeur suivant, l'**Officiel de Marbre** confirmera auprès de l'Officiel de Table que le jeu précédent a bien été noté sur la feuille de scorage.
- Les remplacements doivent être annoncés à l'**Officiel de Table** et ne peuvent avoir lieu que lors l'inter-manche où l'équipe passe de l'attaque à la défense.
- A la fin de la rencontre, l'**Officiel de Table** prend en photo/scan la feuille de scorage et la partage immédiatement, respectant de ce fait les procédures ad-hoc de la compétition.

Statistiques

Le système actuel permet les statistiques de base suivantes :

- Plus grand nombre de runs marqués
 - Par équipe et individuel
- Nombre de runs encaissés
 - Par équipe
- Moyenne de frappe la plus élevée (Nombre de **H** par nombre d'at bat)
 - Par équipe et individuel
- Meilleure équipe Défensive
 - Equipe avec le moins d'erreur(s) défensive(s) tout au long de la compétition.

Assignations des Officiels de Jeu

Officiel de Marbre : Officiel de Jeu en charge d'officier au marbre, et d'accorder les « Time » durant la rencontre.

Officiel de base(s): Officiel de Jeu en charge d'officier sur les bases – il peut y avoir jusqu'à une officiel par base.

Officiel de Table: Officiel de Jeu en charge de la feuille de score et garant des remplacements durant la rencontre.

Symboles de Scorage

X : Joueur Offensif retiré

H : Frappeur "safe" sur un Hit (sans option de jeu forcé entraînant un retrait)

S : Frappeur "safe" suite à une erreur défensive ou un choix de jeu défensif.

E : Erreur défensive appelé par un Officiel de jeu.

__ : Fin de manche offensive

| : Remplacement

R : Coureur sur base en extra inning

O : Run marqué

#PLAYEVERYWHERE