



**FFBS**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

**MANUEL D'UTILISATION  
SCOREUR OPERATEUR**

## PREAMBULE

Depuis plusieurs années maintenant, la fédération européenne de baseball et softball utilise, dans le cadre de ses compétitions de club et d'équipes nationales, l'application de scorage MyWBSC. C'est ainsi que, lors de la Confederation Cup de Sénart en 2021 ou à Rouen en 2022, ainsi que lors du Championnat d'Europe 12U de Valenciennes en 2023, de nombreux scoreurs français ont utilisé cet outil de scorage.

Remplaçant du logiciel The Automated Scoresheet (Statcrew), il est déjà employé dans les championnats domestiques de plusieurs fédérations voisines, comme au Pays-Bas ou en Italie.

En 2024, la Fédération Française de Baseball et Softball, par l'intermédiaire de la Commission Fédérale de Scorage et Statistiques, va déployer l'utilisation de cet outil dans le cadre du championnat D1 baseball, ainsi que dans plusieurs compétitions nationales (Challenges de France, Opens, etc). Ceci va alors permettre de populariser l'utilisation de cet outil de scorage auprès de nombreux scoreurs français.

L'application de base, BallClubZ, disponible gratuitement sur le PlayStore ou l'AppStore, peut être téléchargée et installée sur un téléphone portable ou une tablette, privilégiée du fait de la taille plus importante de son écran. N'importe quel utilisateur peut alors prendre en main en partie ses fonctionnalités. Il faudra cependant être assigné sur une compétition afin de pouvoir utiliser cette application dans le cadre d'un match officiel.

Ce manuel d'utilisation se veut être un support pour la formation des opérateurs de saisie destinés à officier dans le cadre de compétitions officielles, mais aussi une source de réponse dans des situations inhabituelles rencontrées en direct.

Ainsi, n'hésitez pas à faire des retours, auprès de la CFSS ou de votre formateur, concernant des phases de jeux que vous auriez rencontrées et qu'il vous semble opportun de voir apparaître dans ce manuel.

Bonne lecture !

# SOMMAIRE

<b>I. CONNEXION A L'APPLICATION.....</b>	<b>5</b>
I.1. TELECHARGEMENT .....	5
I.2. CREATION D'UN COMPTE.....	5
I.3. ECRAN D'ACCUEIL ET MATCHS TEST.....	7
<b>II. PREPARATION DE LA RENCONTRE .....</b>	<b>8</b>
II.1. SAISIE DES LINEUP .....	8
II.1.a. Baseball .....	8
II.1.b. Softball .....	10
II.1.c. Règle Shohei Ohtani.....	12
II.1.d. Correction du lineup avant sa publication.....	13
II.2. PUBLICATION DES LINEUP .....	15
<b>III. PENDANT UNE RENCONTRE.....</b>	<b>17</b>
III.1. VUE PRINCIPALE .....	17
III.1.a. Sous-menu de la boxscore .....	18
III.1.b. Sous-menu de la défense.....	20
III.1.c. Sous-menu du lanceur.....	21
III.1.d. Sous-menu du batteur .....	21
III.1.e. Menu « MORE... » :.....	22
III.2. EN FIN DE DEMIE-MANCHE.....	24
III.3. TIE BREAK .....	25
III.4. EN FIN DE MATCH .....	27
III.4.a. Win / Save / Lose.....	27
III.4.b. Vérification des statistiques .....	28
<b>IV. SAISIE D'UN JEU .....</b>	<b>30</b>
IV.1. BASE ACCORDEE PAR L'ARBITRE : BB / HP / IBB .....	30
IV.2. BASE ACCORDEE PAR L'ARBITRE : BALK OU ILLEGAL PITCH.....	31
IV.3. LES COUPS SURS .....	32
IV.3.a. Arrivée sur base du batteur.....	32
IV.3.b. Arrivée sur base du batteur avec un coureur sur base et avances supplémentaires.....	33
IV.4. LES RETRAITS .....	34
IV.4.a. Retrait du batteur sur une frappe au sol.....	34
IV.4.b. Infield Fly appelée, attrapée de volée ou non, sans avance ni retrait de coureur.....	36
IV.4.a. Infield Fly appelée, attrapée de volée ou non, avec avance(s) et/ou retrait(s) de coureur(s).....	37
IV.4.b. Sacrifice Hit .....	41
IV.4.c. Retrait du batteur sur une frappe attrapée de volée.....	43
IV.4.d. Sacrifice Fly.....	44
IV.4.e. Retrait d'un coureur après une balle frappée sur une tentative d'avance supplémentaire .....	46
IV.5. LES GDP .....	48
IV.5.a. GDP en première base avec ou sans erreur d'attrapé pour compléter le GDP.....	48
IV.5.b. GDP + Choix défensif, avec ou sans erreur d'attrapé pour compléter le GDP .....	50
IV.5.c. GDP avec bases pleines, avec ou sans erreur d'attrapé pour compléter le GDP .....	52
IV.5.d. GDP + choix défensif avec bases pleines, avec ou sans erreur d'attrapé pour compléter le GDP .....	55
IV.6. LES OBR .....	58
IV.6.a. OBR 1 : Batteur retiré pour frappe illégale.....	58
IV.6.b. OBR 2 : Batteur retiré sur amorti dans le territoire des fausses balles sur le 3 <sup>ème</sup> strike.....	58
IV.6.c. OBR 3 : Batteur retiré pour avoir été touché par sa propre balle frappée.....	59
IV.6.d. OBR 4 : Batteur retiré pour interférence avec le receveur.....	59
IV.6.e. OBR 4 : Batteur retiré pour interférence avec le receveur sur 3 <sup>ème</sup> strike.....	60
IV.6.f. OBR 5 : Batteur retiré pour ne pas avoir pris son tour de batte.....	61

IV.6.g. OBR 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 .....	62
IV.6.h. OBR 7 : Coureur retiré pour avoir refusé d'avancer (alors qu'il est forcé) de la troisième base à la plaque de but pour inscrire le point gagnant .....	62
IV.6.i. OBR 8 : Batteur rétiré pour avoir frappé un infield fly non attrapé de volée .....	63
IV.6.j. OBR 9 : Coureur retiré pour avoir été touché par une balle frappée en territoire des bonnes balles avant d'être touchée par un défenseur.....	63
IV.6.k. OBR 10 : Coureur retiré pour être sorti de son couloir afin d'éviter d'être touché par un défenseur.....	64
IV.6.l. OBR 11 : Coureur retiré pour avoir dépassé un autre coureur .....	65
IV.6.m. OBR 12 : Coureur retiré pour avoir couru les bases en sens inverse .....	65
IV.6.n. OBR 13 : coureur retiré pour avoir interféré avec un défenseur.....	66
IV.6.o. OBR 14 : Batteur-coureur retiré en raison de l'interférence d'un coureur précédent .....	66
IV.6.p. OBR 15 : Coureur retiré pour départ anticipé (Softball et /ou catégories jeunes).....	67
IV.6.q. OBR 16 : Coureur retiré pour avoir touché la mauvaise base en première base (Softball) .....	67
IV.6.r. OBR : Batteur retiré pour avoir frappé un lancer avec un pied, tout ou partie, en dehors de la boîte du batteur..	68
<b>IV.7. LES ERREURS.....</b>	<b>68</b>
IV.7.a. Arrivée sur base du batteur.....	68
IV.7.b. Arrivée sur base du batteur avec un coureur sur base et avances supplémentaires.....	70
<b>IV.8. LES CHOIX DEFENSIFS .....</b>	<b>72</b>
IV.8.a. Occupied Ball : O .....	72
IV.8.b. On Throw : T.....	74
IV.8.c. Avance sans retrait sans erreur : FC .....	75
IV.8.d. L'indifférence défensive : O/.....	77
<b>IV.9. SITUATION DE VOL DE BASE.....</b>	<b>78</b>
IV.9.a. Stolen Base.....	78
IV.9.b. Caught Stealing.....	79
IV.9.c. Wild Pitch et Passed Ball.....	80
IV.9.d. Retrait suite à WP et PB .....	80
IV.9.e. Pick-off du lanceur.....	81
IV.9.f. Pick-off du catcheur .....	82
IV.9.g. Avance supplémentaire suite à erreur non décisive sur SB / WP / PB.....	83
IV.9.a. Avance supplémentaire suite à erreur non décisive sur PO .....	84
<b>IV.10. JEUX D'APPEL.....</b>	<b>85</b>
IV.10.a. Jeu d'appel sur départ anticipé en situation de vol de base.....	85
IV.10.b. Jeu d'appel sur départ anticipé suite à un attrapé de volée.....	86
<b>IV.11. ORDRE PERTURBE AU BATON .....</b>	<b>88</b>
<b>V. LES CORRECTIONS .....</b>	<b>89</b>
V.1. UNDO LAST PLAY .....	89
V.2. SERVER REVERT TO .....	89
V.3. CORRECTION D'UN JEU .....	90
V.4. CORRECTION DES POINTS MERITES ET/OU DES RBI .....	91
V.5. CORRECTION DES INFOS D'UN JOUEUR .....	92
V.6. CORRECTION D'UN CHANGEMENT .....	92
<b>VI. LES CHANGEMENTS.....</b>	<b>93</b>
VI.1. CHANGEMENT D'UN LANCEUR SANS DH.....	93
VI.2. CHANGEMENT D'UN LANCEUR AVEC DH .....	95
VI.3. PERMUTATION DEFENSIVE .....	96
VI.4. ENTREE D'UN JOUEUR REMPLAÇANT .....	98
VI.5. PINCH HITTER.....	99
VI.6. PINCH RUNNER.....	102
VI.7. JOUEUR TEMPORAIRE (SOFTBALL).....	104
VI.8. REENTREE .....	105
VI.9. SORTIE DU FLEX .....	106
VI.10. CORRECTION D'UN CHANGEMENT .....	109
VI.11. EFFACER UN CHANGEMENT.....	109
VI.12. INSERTION D'UN CHANGEMENT .....	110



## I. CONNEXION A L'APPLICATION

### I.1. Téléchargement

Pour télécharger l'application, rendez-vous dans le Play Store ou l'Appstore et recherchez



**Ballclubz**

MyBallclub LLC

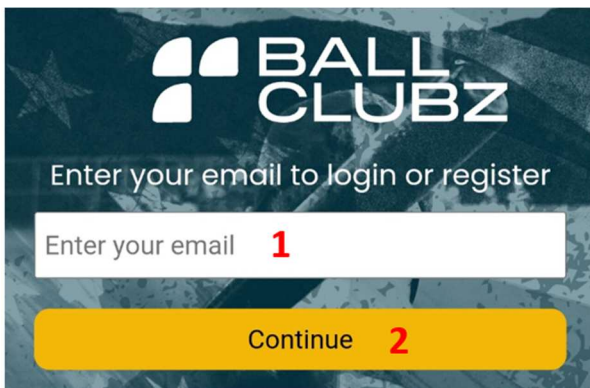
Contient des annonces

Une fois apparue dans la liste des résultats, cliquez dessus et lancer l'installation.

### I.2. Création d'un compte

Une fois l'application installée, il faut se créer un compte si cela n'a pas déjà été fait par la fédération. Pour le savoir, rapprochez-vous de votre contact (CRSS, CFSS, formateur, autre).

Pour la création, lancer l'application depuis votre smartphone ou votre tablette afin d'arriver sur la page de connexion :



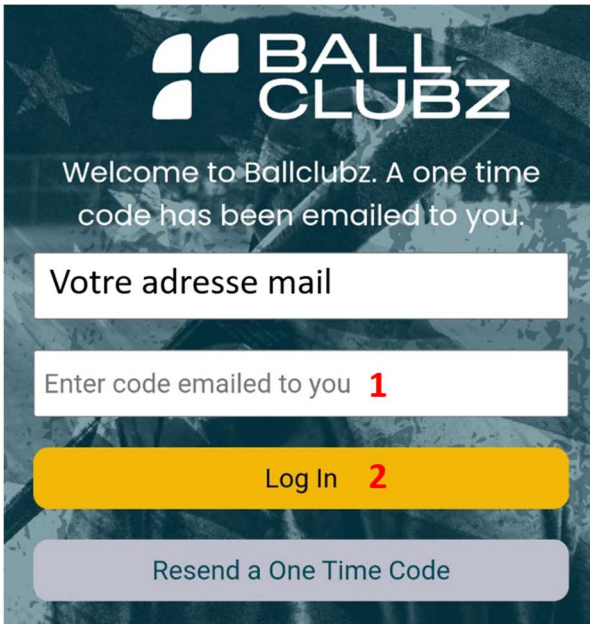
**BALL CLUBZ**

Enter your email to login or register

Enter your email **1**

Continue **2**

A cette étape, indiquer une adresse email active (1), ou l'adresse mail utilisée pour la création de votre compte par la fédération, puis cliquer sur « Continue » (2).



**BALL CLUBZ**

Welcome to Ballclubz. A one time code has been emailed to you.

Votre adresse mail

Enter code emailed to you **1**

Log In **2**

Resend a One Time Code

L'application vous demande alors un code reçu sur la messagerie liée à l'adresse mail utilisée pour la création du compte Ballclubz.

Reporter ce code (1) puis cliquer sur « Log In » (2).

**BALLCLUBZ**

---

**WELCOME TO BALLCLUBZ**

PLEASE COMPLETE YOUR REGISTRATION BELOW

First Name **1**

Last Name **2**

ZIP Code **3**

To help provide localized information

Year Born **4**

We limit information collected from minors

5 I agree to the Ballclubz  
Terms and Conditions and Privacy Policy

Continue **5**

Lors de votre première connexion, il vous faudra remplir quelques éléments de votre profil, à savoir :

- 1) Votre prénom
- 2) Votre nom
- 3) Votre code postal
- 4) Votre date de naissance
- 5) L'acceptation des conditions d'utilisation de l'application (case à cocher)

Une fois ces éléments renseignés, cliquer sur « Continue » (6).

**BALLCLUBZ**

**Please introduce yourself**

Choose the role that seems the best match. Don't worry if you have more than one role or aren't sure, we just use this to help you get started.

I'm a  
**Team Admin**  
Next steps: create my team, roster, schedule...

I'm a  
**Scorekeeper **1****  
Next steps: select team or league, keep score...

I'm a  
**Coach**  
Next steps: select team, see team analytics...

I'm a  
**Player**  
Next steps: select team, upload videos...

I'm a  
**Parent**  
Next steps: add your child, broadcast a game...

I'm a  
**Fan**  
Next steps: find a team or player, watch live games...

NO MATCHING ITEMS

Sélectionner (1) ensuite le profil « Scorekeeper » (scoreur).

Une fois ce profil sélectionné, il ne sera pas possible de le modifier par la suite, et les éléments auquel ce profil donne accès seront nécessaires pour la formation d'opérateur de scorage. Il est donc vivement conseillé de sélectionner ce profil.

**BALLCLUBZ**

**Option 1: Team Scorer**

Find/Create Your Own Team to Score, adding my own team/roster/schedule

Find and join your current team, and add it if it isn't on Ballclubz yet.

Not a Scorer? [Choose another role](#)

Team Name or Coach Last Name...

---

**Option 2: Official Scorer**

I am an official scorer for a league or event, and will be assigned games

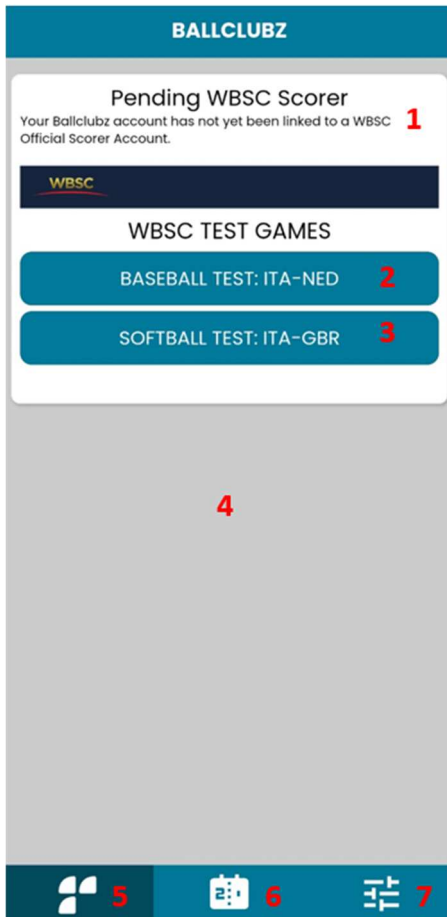
WBSC Official Scorer **1**

USSSA / CUSSSA Official Scorer

NO MATCHING ITEMS

Enfin, sélectionner l'option « WBSC Official Scorer » (1) afin de terminer la création de votre compte.

### I.3. Ecran d'accueil et matchs test



Une fois le compte et le profil créés lors de la première connexion, l'écran d'accueil apparaîtra après chaque connexion :

- 1) Votre profil d'utilisateur. Ici, un profil scorer non officiel. Dès que vous aurez été assigné à une rencontre gérée avec Ballclubz, le profil évoluera vers



- 2) Un match test baseball
- 3) Un match test softball
- 4) Le/les matchs à venir ou en-cours pour le(s)quels vous êtes assignés (non représenté(s) ici)
- 5) L'accès à l'écran d'accueil
- 6) L'accès aux rencontres gérées avec Ballclubz
- 7) L'accès aux paramètres du compte

AWAY LINEUP		HOME LINEUP	
NED		ITA	
1	Batter 1	1	Batter 1
2	Batter 2	2	Batter 2
3	Batter 3	3	Batter 3
4	Batter 4	4	Batter 4
5	Batter 5	5	Batter 5
6	Batter 6	6	Batter 6
7	Batter 7	7	Batter 7
8	Batter 8	8	Batter 8
9	Batter 9	9	Batter 9
SP	Pitcher 1	SP	Pitcher 1

WBSC Training Game **Fill Starting Lineups** 1

#### GAME INFORMATION

Weather:  
Attendance: 0  
Game Notes:



AWAY LINEUP		HOME LINEUP	
GBR		ITA	
1	Batter 1	1	Batter 1
2	Batter 2	2	Batter 2
3	Batter 3	3	Batter 3
4	Batter 4	4	Batter 4
5	Batter 5	5	Batter 5
6	Batter 6	6	Batter 6
7	Batter 7	7	Batter 7
8	Batter 8	8	Batter 8
9	Batter 9	9	Batter 9
F	Batter 0	F	Batter 0
SP	Pitcher 1	SP	Pitcher 1

WBSC Training Game **Fill Starting Lineups** 1

#### GAME INFORMATION

Weather:  
Attendance: 0  
Game Notes:



En cliquant sur une des deux rencontres tests, vous aurez accès à l'écran de saisie des line-up.

Cliquer sur « Fill Starting Lineups » (1) pour remplir automatiquement les lineup, vous donnant accès à la vue principale de saisie d'un match ⇒ § III, page 17.

Vous pouvez commencer à scorer ⇒ § IV, page 30.

## II. PREPARATION DE LA RENCONTRE

### II.1. Saisie des lineup

Pour toute rencontre, il faut renseigner les lineup des deux équipes avant le playball. L'utilisation de l'application n'y fait pas défaut. Aussi, il faut se connecter à son compte et lancer la rencontre apparaissant dans les assignations (⇒ § I.3, page 7) vous permettant d'accéder au remplissage des lineups.

#### II.1.a. Baseball

AWAY LINEUP		HOME LINEUP	
NED		ITA	
1	Batter 1 ...	1	Batter 1 ...
2	Batter 2 ...	2	Batter 2 ...
3	Batter 3 ...	3	Batter 3 ...
4	Batter 4 ...	4	Batter 4 ...
5	Batter 5 <b>1</b> ...	5	Batter 5 ...
6	Batter 6 ...	6	Batter 6 ...
7	Batter 7 ...	7	Batter 7 ...
8	Batter 8 ...	8	Batter 8 ...
9	Batter 9 ...	9	Batter 9 ...
SP	Pitcher 1	SP	Pitcher 1

WBCS Training Game Fill Starting Lineups

**GAME INFORMATION**

Weather:  
Attendance: 0  
Game Notes:

< Exit Publish Lineups

### NED Lineup

#	BATTER	POS
1	Select...	...
2	Select...	...
3	Select...	...
4	Select...	...
5	Select...	...
6	Select...	...
7	Select...	...
8	Select...	...
9	Select...	...








STARTING PITCHER

SP	Pitcher 1	SP
----	-----------	----

Close

Cliquer sur une des deux équipes (1). Pour l'exemple nous utilisons le match test Pays-Bas vs Italie.

Apparaît alors le lineup des Pays-Bas seul. Cliquer sur n'importe quelle position du Lineup pour y renseigner le joueur correspondant. Pour l'exemple, nous cliquons sur la première position (2).

	<b>KEMP</b> Dwayne Bats: R Throws: R	#7
	<b>LOOPSTOK</b> Sicnarf Bats: R Throws: R	#28
	<b>MARKWELL</b> Diego Bats: L Throws: L	#36
	<b>MARTIS</b> Shairon Bats: R Throws: R	#39
	<b>POLONIUS</b> John Bats: R Throws: R	#5
	<b>RICARDO</b> Dashenko Bats: R Throws: R	#21
	<b>RIFAELA</b> Ademar Bats: L Throws: L	#2

Close

### Position Menu

Starting Position for KEMP Dwayne

P	C	1B
2B	3B <b>2</b>	SS
LF	CF	RF
DH		

Close

Apparaît alors le roster complet de l'équipe, les joueurs étant classés par ordre alphabétique.

Scroller le roster jusqu'à atteindre KEMP Dwayne, n°7, puis le sélectionner.

Sur l'écran d'après, sélectionner sa position défensive (2).

Si jamais un numéro de maillot diffère sur l'application par rapport au lineup transmis, il est possible de le modifier sur l'appli (⇒ § II.1.d, page 13).

#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	Select...	...
3	Select...	...
4	Select...	...
5	Select...	...
6	Select...	...
7	Select...	...
8	Select...	...
9	Select...	...

STARTING PITCHER		
SP	Pitcher 1	SP
SP	Pitcher 1	SP

#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
5	35 SAMS Kalian	RF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	3 DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS John	SS

STARTING PITCHER		
SP	YNTEMA Orlando	SP
SP	YNTEMA Orlando	SP

De retour sur le lineup complet des Pays-Bas, Dwayne KEMP apparait alors en première position du lineup (1), en tant que 3<sup>ème</sup> base.

Ce même processus doit être réalisé pour le reste des joueurs de l'alignement au bâton (2).

Dans le cas où un Designated Hitter (DH) est utilisé par l'équipe, il faut penser à sélectionner dans la partie « Starting Pitcher » le nom du lanceur partant (10<sup>ème</sup> position du lineup).

Dans le cas où la règle Shohei Ohtani est utilisée par l'équipe, reportez-vous au paragraphe suivant (⇒ § II.1.c, page 12).

AWAY LINEUP			HOME LINEUP		
NED			ITA		
1	KEMP	3B	1	POMA	LF
2	BERNADINA	CF	2	CECCHINI	SS
3	CLEMENTINA	C	3	COLABELLO	DH
4	RIFAELA	LF	4	MAZZANTI	1B
5	SAMS	RF	5	MINEO	C
6	LOOPSTOK	DH	6	VAGLIO	2B
7	DECASTER	1B	7	ANDREOLI	CF
8	SCHOOP	2B	8	REGINATO	RF
9	POLONIUS	SS	9	EPIFANO	3B
SP	YNTEMA		SP	MAESTRI	

WBSC Training Game Fill Starting Lineups

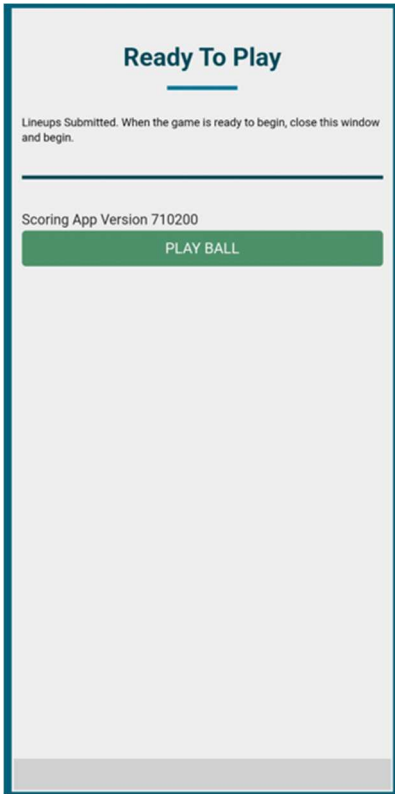
**GAME INFORMATION**

Weather:  
Attendance: 0  
Game Notes:

< Exit Publish Lineups

Une fois que les deux lineups sont correctement définis (1), il est préférable d'attendre la réunion des coachs que les arbitres valident les lineups avant de cliquer sur « Publish Lineups » (2).

En cas d'erreur ou de modification à apporter aux lineups, reportez-vous au paragraphe suivant (⇒ § II.1.d, page 13).

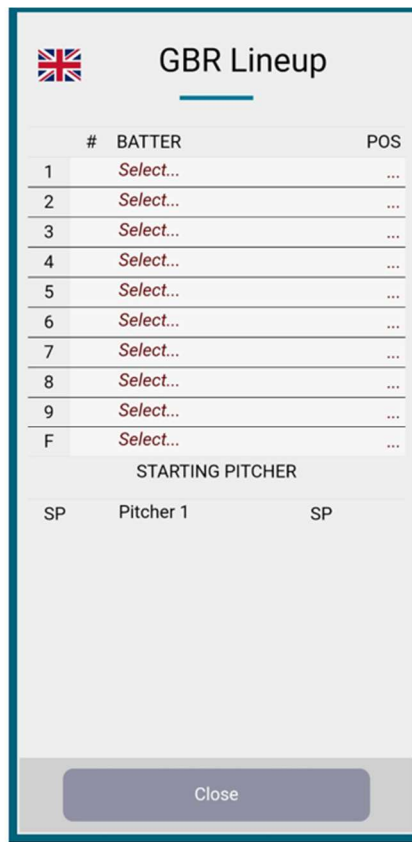
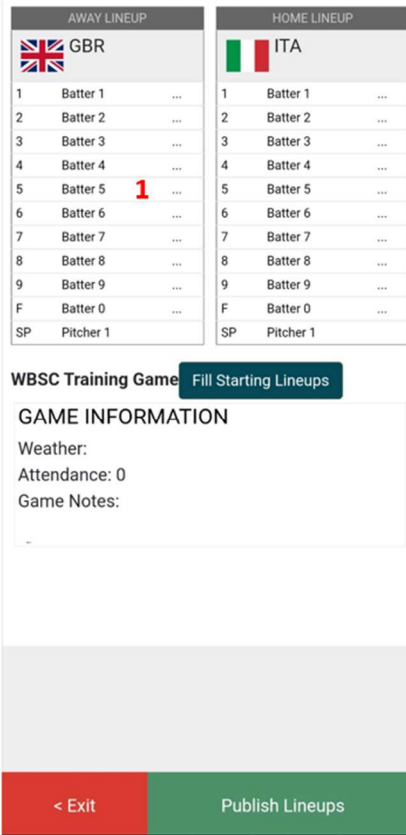


Après avoir cliqué sur « Publish Lineups », un nouvel écran apparaît. Vous pouvez directement cliquer sur « Play Ball » (1), ce qui aura pour effet de faire apparaître directement la vue principale de saisie du match (⇒ § III.1, page 17).

L'heure de début et la durée du match ne seront prises en compte qu'à partir du premier lancer (ou premier jeu) saisie.

Si l'heure de début diffère ensuite entre le papier et l'application, cela s'explique par le manque de synchronisation des horloges entre le scoreur papier et la tablette.

### II.1.b. Softball



Cliquer sur une des deux équipes (1). Pour l'exemple nous utilisons le match test Grande Bretagne vs Italie.

Apparaît alors le lineup de la Grande Bretagne seul. Cliquer sur n'importe quelle position du Lineup pour y renseigner le joueur correspondant. Pour l'exemple, nous cliquons sur la première position (2).



### GBR 1st Batter

- BLOWERS** #24  
Emmilee  
Bats: R Throws: R
- BROWN** #7  
Sydney Michelle  
Bats: L Throws: R
- BURGE** #20  
Katie Ann  
Bats: L Throws: R
- CORRICK** #22  
Georgina Louise  
Bats: R Throws: R
- EDWARDS** #64  
Hannah  
Bats: R Throws: R
- EVANS** #10  
Lauren Victoria  
Bats: R Throws: R

Close

### Position Menu

Starting Position for BROWN Sydney Michelle

- P C 1B
- 2B 3B **SS 2**
- LF CF RF
- DP

Close

Apparaît alors le roster complet de l'équipe, les joueurs étant classés par ordre alphabétique.

Sélectionner BROWN Sydney Michelle, ou scroller jusqu'à atteindre le joueur souhaité.

Sur l'écran d'après, sélectionner sa position défensive (2).

Si jamais un numéro de maillot diffère sur l'application par rapport au lineup transmis, il est possible de le modifier sur l'appli (⇒ § II.1.d, page 13).

### GBR Lineup

#	BATTER	POS
1	7 BROWN Sydney Michelle	<b>SS</b>
2	Select...	...
3	Select...	...
4	Select...	...
5	Select...	...
6	Select...	...
7	Select...	...
8	Select...	...
9	Select...	...
F	Select...	...
STARTING PITCHER		
SP	Pitcher 1	SP

Close

### GBR Lineup

#	BATTER	POS
1	7 BROWN Sydney Michelle	<b>SS</b>
2	21 PETERSON Aubrey	<b>CF</b>
3	14 MYERS Nerissa	<b>2B</b>
4	6 WOLNY Alicja	<b>1B</b>
5	10 EVANS Lauren Victoria	<b>3B</b>
6	1 MOORE Amy	<b>C</b>
7	66 WIGINGTON Chloe	<b>RF</b>
8	55 HUTCHISON Amie	<b>DP</b>
9	20 BURGE Katie Ann	<b>LF</b>
F	22 CORRICK Georgina Louise	<b>P</b>
STARTING PITCHER		
SP	22 CORRICK Georgina Louise	SP

Close

De retour sur le lineup complet de la Grande Bretagne, BROWN Sydney Michelle apparaît alors en première position du lineup (1), en tant que Short Stop.

Ce même processus doit être réalisé pour le reste des joueurs de l'alignement au bâton (2).

Dans le cas où un Designated Player (DP) est utilisé par l'équipe, la dixième position de l'alignement correspond au Flex (F). S'il n'y a pas de DP, laisser cette ligne vide.

AWAY LINEUP			HOME LINEUP		
GBR			ITA		
1	BROWN	SS	1	FAMA	SS
2	PETERSON	CF	2	VIGNA	CF
3	MYERS	2B	3	CAROSONE	2B
4	WOLNY	1B	4	PIANCASTELLI	RF
5	EVANS	3B	5	RICCHI	LF
6	MOORE	C	6	GASPAROTTO	C
7	WIGINGTON	RF	7	HOWARD	1B
8	HUTCHISON	DP	8	BIROCCI	DP
9	BURGE	LF	9	LONGHI	3B
F	CORRICK	P	F	CECCHETTI G	P
SP	CORRICK		SP	CECCHETTI G	

1

WBC Training Game

**GAME INFORMATION**

Weather:  
 Attendance: 0  
 Game Notes:

< Exit  2

Une fois que les deux lineups sont correctement définis (1), il est préférable d'attendre la réunion des coaches que les arbitres valident les lineups avant de cliquer sur « Publish Lineups » (2).

En cas d'erreur ou de modification à apporter aux lineups, reportez-vous au paragraphe suivant (⇒ § II.1.d, page 13).

**Ready To Play**

Lineups Submitted. When the game is ready to begin, close this window and begin.

Scoring App Version 710200

1

Après avoir cliqué sur « Publish Lineups », un nouvel écran apparaît. Vous pouvez directement cliquer sur « Play Ball » (1), ce qui aura pour effet de faire apparaître directement la vue principale de saisie du match (⇒ § III.1, page 17).

L'heure de début et la durée du match ne seront prises en compte qu'à partir du premier lancer (ou premier jeu) saisie.

Si l'heure de début diffère ensuite entre le papier et l'application, cela s'explique par le manque de synchronisation des horloges entre le scoreur papier et la tablette.

### II.1.c. Règle Shohei Ohtani

Lorsqu'au baseball, la règle Shohei Ohtani est utilisée par une équipe, il faut sélectionner pour le lanceur partant la position de lanceur (et non DH), et lorsque ce lanceur quittera le monticule mais continuera de frapper en tant que Designated Hitter (DH), il faudra simplement modifier sa position offensive (⇒ § VI.3, page 96).

Le risque à saisir le lanceur en tant que DH dès la saisie des lineups est une mauvaise gestion des statistiques défensives de la part de l'application.



### II.1.d. Correction du lineup avant sa publication

Si vous vous rendez compte d'une erreur dans votre saisie des lineups avant de cliquer sur « Publish Lineups », il est toujours possible de réaliser des corrections comme décrit ci-après.

Si jamais, vous vous rendez compte d'une erreur après avoir cliqué sur « Publish Lineups », cela devient un changement depuis la vue principale (⇒ § VI.3, page 96).

AWAY LINEUP			HOME LINEUP		
NED			ITA		
1	KEMP	3B	1	POMA	LF
2	BERNADINA	CF	2	CECCHINI	SS
3	CLEMENTINA	C	3	COLABELLO	DH
4	RIFAELA	LF	4	MAZZANTI	1B
5	SAMS	RF	5	MINEO	C
6	LOOPSTOK	DH	6	VAGLIO	2B
7	DECASTER	1B	7	ANDREOLI	CF
8	SCHOOP	2B	8	REGINATO	RF
9	POLONIUS	SS	9	EPIFANO	3B
SP	YNTEMA		SP	MAESTRI	

WBSC Training Game Fill Starting Lineups

**GAME INFORMATION**

Weather:

Attendance: 0

Game Notes:

< Exit Publish Lineups

NED Lineup		
#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
5	35 SAMS Kalian	RF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS John	SS
STARTING PITCHER		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP






Close

Plusieurs corrections sont possibles lors de la saisie d'un lineup :

- Mauvais joueur saisi
- Mauvaise position défensive saisie
- Mauvais numéro de maillot

Pour modifier ces informations, il suffit de se rendre sur la fiche du joueur en question.

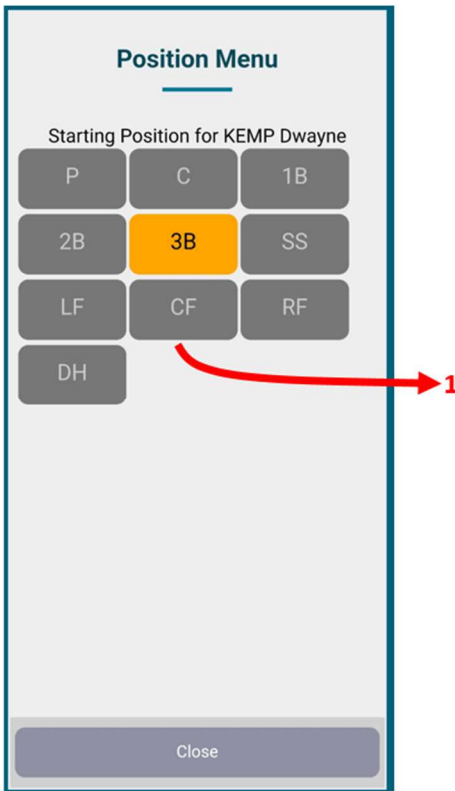
Pour cela cliquer sur le lineup de l'équipe correspondante (pour l'exemple les Pays-Bas (1)), puis sur le joueur concerné (pour l'exemple KEMP (2)).

#7 KEMP Dwayne	
	KEMP Dwayne Batting 1st #7 Bats: R Throws: R
	→ 4
	→ 3
	Correct Mistaken Position <i>(Player did not play 3B)</i> → 1
	Correct Selected Player <i>Fix an incorrect player selection for this lineup slot</i> → 2
Offensive Conference	
Close	

Apparaît alors la fiche du joueur avec les possibilités suivantes :

- 1) Modifier sa position défensive
- 2) Modifier le joueur pour cette position dans l'ordre de passage au bâton (3)
- 3) Modifier les informations du joueur en cliquant sur le crayon

En fonction de la correction à réaliser, cliquer sur l'élément correspondant.



En cliquant sur « Correct Mistaken Position », s'affiche les positions défensives. En fonction de l'avancement de la saisie, apparaissent en vert les positions encore disponibles, et en gris les positions déjà attribuées.

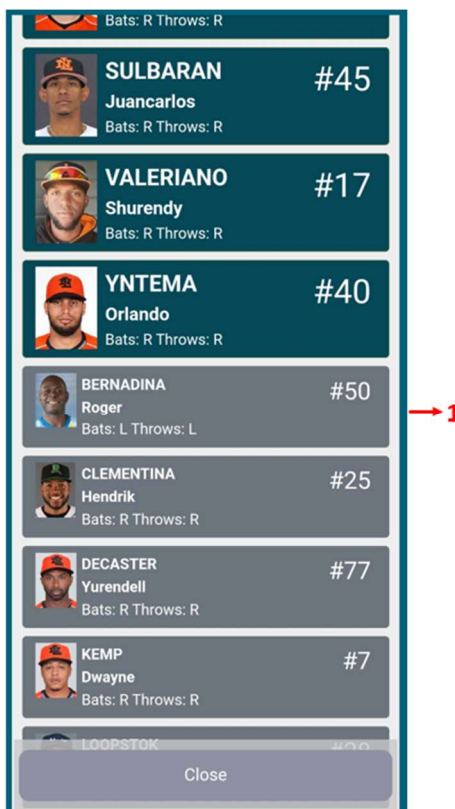
Quelle que soit la couleur, il est possible de sélectionner n'importe quelle position.

Ici, cliquons sur CF.

Cela fait revenir sur la vue du lineup des Pays-Bas avec la nouvelle position de KEMP Dwayne. La position apparait en jaune, ce qui indique qu'il y a une erreur dans le lineup, dans ce cas-ci, 2 joueurs à la position de CF.

En faisant le même processus pour BERNARDINA Roger, mais pour le position 3B cette fois, toutes les positions redeviennent vertes dans la vue du lineup.

Une fois toutes les modifications réalisées, cliquez sur « Close ».



En cliquant sur « Correct Selected Player », s'affiche le roster de l'équipe concernée, avec en bleu foncé les joueurs encore disponibles, et en gris les joueurs déjà sélectionnés dans le roster. Quelle que soit la couleur, tous les joueurs sont sélectionnables.

En cliquant sur BERNADINA Roger, cela fait revenir sur la vue du lineup des Pays-Bas avec le nouveau nom en frappeur 1. Il faut prêter une attention particulière lors d'un changement de nom car aucune alerte visuelle n'est prévue dans ce cas, et on peut très facilement avoir le même joueur à deux positions différentes dans l'alignement.

En réalisant la même manipulation sur le frappeur 2 en remplaçant BERNADINA par KEMP, les deux joueurs auront été ainsi intervertis.

Si jamais les joueurs grisés ne sont pas sélectionnables, il faut passer par une tierce personne en bleu pour faire les modifications.

**Edit Player**

Number:  → 1

First Name:  → 2

Last Name:  → 3

Bats:  Right  Left  Switch → 4

Throws:  Right  Left → 5

→ 6

En cliquant sur le crayon pour modifier les informations du joueur, apparaît les éléments modifiables dont le numéro de maillot (1) dans le cas où l'information renseignées dans l'application ne correspond pas à la réalité du terrain. Il suffit de saisir le numéro souhaité, puis cliquer sur « Save Changes » (6).

Il est possible également de modifier :

- 2) Le prénom du joueur
- 3) Le nom du joueur
- 4) Sa latéralité à la frappe
- 5) Sa latéralité au lancer

Dans le cas où un joueur présent sur le lineup et/ou la feuille de match, mais n'est pas présent dans le roster sur l'application, cela veut dire que le joueur en question n'y a pas été inclus par l'administrateur/trice du championnat/compétition (joueur non créé, non éligible, etc).

Aussi, dans ce cas, il faut prévenir l'administrateur/trice, mais surtout pas utiliser un autre joueur en changeant nom, prénom et numéro de maillot, parce que, potentiellement, le joueur modifié pourrait entrer en jeu par la suite, mais surtout parce que les statistiques ne seront pas enregistrées aux bonnes personnes.

## II.2. Publication des lineup

AWAY LINEUP		HOME LINEUP	
NED		ITA	
1	KEMP 3B	1	POMA LF
2	BERNADINA CF	2	CECCHINI SS
3	CLEMENTINA C	3	COLABELLO DH
4	RIFABELA LF	4	MAZZANTI 1B
5	SAMS RF	5	MINEO C
6	LOOPSTOK DH	6	VAGLIO 2B
7	DECASTER 1B	7	ANDREOLI CF
8	SCHOOP 2B	8	REGINATO RF
9	POLONIUS SS	9	EPIFANO 3B
SP	YNTEMA	SP	MAESTRI

WBSC Training Game

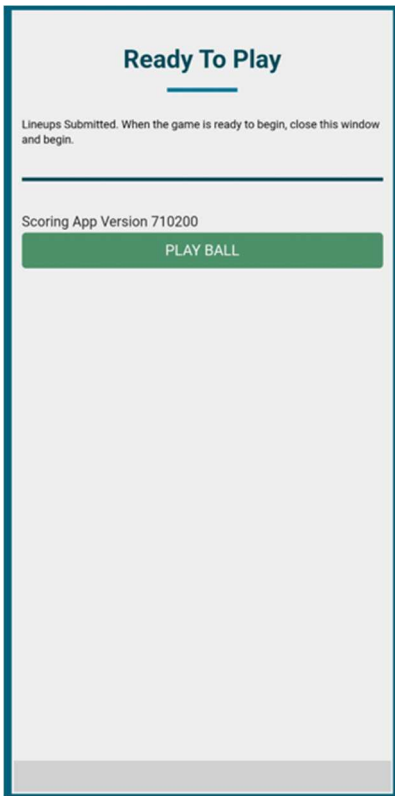
**GAME INFORMATION**

Weather:  
Attendance: 0  
Game Notes:

→ 2

Une fois que les deux lineups sont correctement définis (1), il est préférable d'attendre la réunion des coaches que les arbitres valident les lineups avant de cliquer sur « Publish Lineups » (2).

En cas d'erreur ou de modification à apporter aux lineups, reportez-vous au paragraphe § II.1.d, page 13.



Après avoir cliqué sur « Publish Lineups », un nouvel écran apparaît. Vous pouvez directement cliquer sur « Play Ball » (1), ce qui aura pour effet de faire apparaître directement la vue principale de saisie du match (⇒ § III.1, page 17).

L'heure de début et la durée du match ne seront prises en compte qu'à partir du premier lancer (ou premier jeu) saisie.

Si l'heure de début diffère ensuite entre le papier et l'application, cela s'explique par le manque de synchronisation des horloges entre le scoreur papier et la tablette.

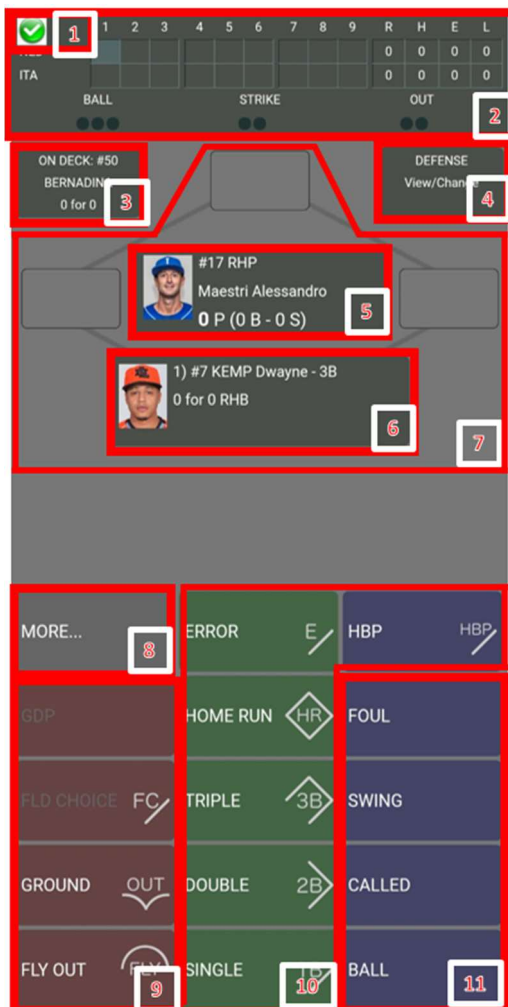
### III. PENDANT UNE RENCONTRE

#### III.1. Vue principale



Tout au long de la rencontre, l'écran principal ci-contre permet aux scoreurs d'accéder à l'ensemble des menus nécessaires à la saisie des jeux et actions.

Voici la présentation des éléments de cette interface :



1 : indique la connexion à internet, **vert OK, rouge NO ok**

2 : boxscore de la rencontre. Un clic permet d'accéder à un sous-menu

3 : donne des indications sur le joueur en attente de passage au bâton (on deck). Un clic renvoie directement vers le lineup de l'équipe en attaque

4 : un clic donne une vue complète de la défense

5 : donne des indications concernant le lanceur présent au monticule. Un clic permet d'accéder à un sous-menu

6 : donne des indications sur le joueur en cours d'AtBat. Un clic permet d'accéder à un sous-menu

7 : donne une visualisation des coureurs présents sur bases. Un clic sur les joueurs permet d'accéder à un sous-menu

8 : un clic permet d'accéder à un sous-menu

9 : partie permettant de scorer le retrait du batteur sur une balle mise en jeu. En grisées, les fonctions non disponibles, qui le deviendront lorsque la situation s'y prêtera

10 : partie permettant de scorer l'arrivée sur base du batteur

11 : partie permettant de saisir le compte du batteur. Quand la situation s'y prêtera, la touche « BALL » deviendra « WALK ».

### III.1.a. Sous-menu de la boxscore

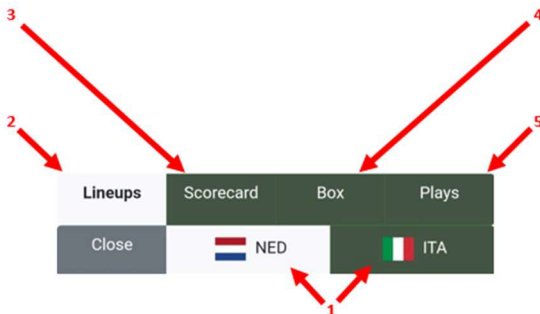
**NED Lineup Card**

#	BATTER	POS
1	<b>7 KEMP Dwayne</b>	<b>3B</b>
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
5	35 SAMS Kalian	RF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

En cliquant n'importe où dans la zone de la boxscore, un sous-menu s'affiche où l'on peut consulter pour chaque équipe (1) :

- les lineup (2)
- les boxscores (4) complète par équipe (offensive, lanceur et défensive)
- le play-by-play (5)

La partie scorecard (3) n'est pas encore aboutie. Elle peut seulement servir de visualisation partielle de la feuille de scorage, certains jeux ne s'affichant pas correctement. Pour vérifier que la saisie informatique correspond à la notation papier, il est conseillé de passer par le play-by-play (5).



**NED Lineup Card**

#	BATTER	POS
1	<b>7 KEMP Dwayne</b>	<b>3B</b>
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
5	35 SAMS Kalian	RF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

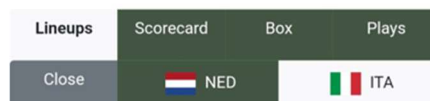
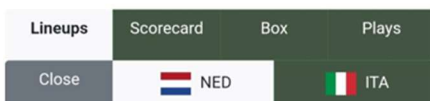
**ITA Lineup Card**

#	BATTER	POS
1	<b>26 Poma Sebastiano</b>	<b>LF</b>
2	1 CECCHINI Gavin Glenn Christopher	SS
3	25 COLABELLO Chris	DH
4	49 MAZZANTI Giuseppe	1B
5	36 Mineo Alberto	C
6	18 Vaglio Alessandro	2B
7	44 ANDREOLI John	CF
8	9 Reginato Mattia	RF
9	13 EPIFANO Erick	3B
PITCHERS		
SP	17 Maestri Alessandro	SP

La vue de lineup de chaque équipe permet d'identifier rapidement, à l'aide du surlignement en jaune, le joueur en cours d'AtBat, ou le joueur devant se présenter au bâton sur la prochaine demie manche offensive.

Aussi, à partir du lineup de chaque équipe, en cliquant sur un joueur, il est possible :

- de saisir des changements, qu'ils soient offensifs ou défensifs ⇒ § VI, page 93
- de modifier les informations du joueur (numéro de maillot, nom/prénom) ⇒ § V.5, page 92
- de rectifier le joueur sélectionné ou sa position défensive lors de la saisie des lineup en avant match ⇒ § VI.8, page 105
- d'indiquer une visite offensive ⇒ § III.1.d, page 21





Batter	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SO	SB	CS	RBI	LOB
KEMP Dwayne 3B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BERNADINA Roger CF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CLEMENTINA Hendrik C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RIFAELA Ademar LF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SAMS Kallian RF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
LOOPSTOK Sicnarf DH	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
DECASTER Yurendell 1B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SCHOOP Sharlon 2B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
POLONIUS Johnathan SS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
YNTEMA Orlando P	PITCHER																		
TOTALS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Pitcher	INN	H	R	ER	BB	SO	WP	HBP	BK	IBB	SH	SF	IO	2B	3B	HR	AB	BF	FO	GO	PIT-STR	
YNTEMA	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0-0
TOTALS	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0-0

Defense	POS	IP	PO	A	E	DP	SBA	CSB	PB	CI
KEMP Dwayne	3B	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
BERNADINA Roger	CF	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
CLEMENTINA Hendrik	C	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
RIFAELA Ademar	LF	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
SAMS Kallian	RF	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
LOOPSTOK Sicnarf	DH									
DECASTER Yurendell	1B	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
SCHOOP Sharlon	2B	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
POLONIUS Johnathan	SS	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
YNTEMA Orlando	P	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTALS			0	0	0	0	0	0	0	0

La boxscore de chaque équipe permet d'avoir une visualisation des statistiques de chaque joueur entré en jeu ou encore en jeu.

La vérification du nombre de lancers de chaque lanceur est visible dans la partie « pitcher », en dernière colonne « PIT-STR ». PIT correspondant au nombre de lancers, et STR au nombre de strikes parmi ces lancers.

Lineups
Scorecard
Box
Plays

Close

NED

ITA

Batter	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SO	SB	CS	RBI	LOB
Poma Sebastiano LF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CECCHINI Gavin Glenn Christopher SS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
COLABELLO Chris DH	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MAZZANTI Giuseppe 1B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mineo Alberto C	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Vaglio Alessandro 2B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ANDREOLI John CF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Reginato Mattia RF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
EPIFANO Erick 3B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Maestri Alessandro P	PITCHER																		
TOTALS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Pitcher	INN	H	R	ER	BB	SO	WP	HBP	BK	IBB	SH	SF	IO	2B	3B	HR	AB	BF	FO	GO	PIT-STR	
Maestri	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0-0
TOTALS	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0-0

Defense	POS	IP	PO	A	E	DP	SBA	CSB	PB	CI
Poma Sebastiano	LF	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
CECCHINI Gavin Glenn Christopher	SS	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
COLABELLO Chris	DH									
MAZZANTI Giuseppe	1B	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mineo Alberto	C	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
Vaglio Alessandro	2B	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
ANDREOLI John	CF	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
Reginato Mattia	RF	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
EPIFANO Erick	3B	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
Maestri Alessandro	P	0.0	0	0	0	0	0	0	0	0
TOTALS			0	0	0	0	0	0	0	0

Lineups
Scorecard
Box
Plays

Close

NED

ITA

ALL 1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th



Scoring Plays All Plays Show Players

TOP OF 1st	
Play	Result
0	Awaiting Play Ball
1	Loaded Lineups

Le play-by-play est identique quelle que soit l'équipe sélectionnée.

De base, tous les jeux seront affichés, mais il est possible de filtrer (en partie haute de l'écran) par manche ou de ne faire apparaître que les jeux avec point(s) marqué(s), utile pour modifier les points mérités (gain de temps) ⇒ § V.4, page 91.

Lineups Scorecard Box Plays

Close  NED  ITA

### III.1.b. Sous-menu de la défense

Defense Menu ×

Add Defensive Substitution

Current Defensive Alignment

LF #26 <small>Porra</small>	CF #44 <small>ANDRIOLI</small>	RF #9 <small>Reginato</small>
SS #1 <small>CECCONI</small>		2B #18 <small>Viagio</small>
3B #13 <small>EPFRANO</small>	P #17 <small>Mastri</small>	1B #49 <small>MAZZANTI</small>
C #36 <small>Misao</small>		

La vue de la défense permet d'identifier les joueurs présents en défensive à l'aide de leur numéro de maillot en fonction de leur position.

Un clic sur un joueur en particulier renvoie directement sur le lineup de l'équipe en défense afin de réaliser des changements ⇒ § VI, page 93.



### III.1.c. Sous-menu du lanceur

PITCHER:Maestri Alessandro

#17 Maestri Alessandro  
0 Pitches

Pitcher	IP	H	R	BB	SO	PIT-STR
1) Maestri	0.0	0	0	0	0	0-0

Other Team	IP	H	R	BB	SO	PIT-STR
1) YNTEMA	0.0	0	0	0	0	0-0

Buttons: Add Relief Pitcher, Correct Selected Pitcher (Choose a different pitcher for this slot), Edit Pitcher Details, Coaching Visit to Mound, Defensive Conference, Close.

Un clic sur le lanceur à partir de l'écran principal ouvre une pop-up donnant accès à :

- 1) des informations sur le lanceur présent au monticule ainsi que le lanceur de l'équipe adverse. On peut notamment vérifier le nombre de lancers de chaque lanceur en dernière colonne « PIT-STR ». PIT correspondant au nombre de lancers, et STR au nombre de strikes parmi ces lancers.
- 2) la possibilité d'ajouter un lanceur de relève ⇒ § VI.1 et VI.2, pages 93 et 95. Cependant, nous conseillons fortement de passer par les lineup des équipes ⇒ § VI, page 93
- 3) la possibilité de modifier le lanceur sélectionné lors de la saisie des lineup ou d'un précédent changement
- 4) la possibilité de modifier les infos du lanceur (nom/prénom, numéro de maillot, latéralité)
- 5) la possibilité d'ajouter en commentaire sur le play-by-play une visite au monticule
- 6) la possibilité d'ajouter en commentaire sur le play-by-play une visite défensive

### III.1.d. Sous-menu du batteur

#7 KEMP Dwayne

Batting 1st  
Bats: R Throws: R

Buttons: Pinch Hitter (Replace the current batter), Correct Selected Player (Choose a different player for this lineup slot), Edit Player Details, Offensive Conference, Close.

Un clic sur le batteur à partir de l'écran principal ouvre une pop-up donnant accès à :

- 1) des informations sur le batteur
- 2) la possibilité d'ajouter un frappeur d'urgence, ou Pinch Hitter ((⇒ § VI.5, pages 99)
- 3) la possibilité de modifier le batteur sélectionné lors de la saisie des lineup ou d'un précédent changement
- 4) la possibilité de modifier les infos du batteur (nom/prénom, numéro de maillot, latéralité)
- 5) la possibilité d'ajouter en commentaire sur le play-by-play une visite offensive

**III.1.e. Menu « MORE... » :**

**More Options**

- 1 Out By Rule
- 2 Catcher Interference
- 3 Dropped Foul Error
- 4 **B** Intentional Ball  
*A pitch intentionally a ball*
- 5 **B!** Penalty Ball  
*Awarded By Umpire. No Pitch Thrown.*
- 6 **S!** Penalty Strike  
*Awarded By Umpire. No Pitch Thrown.*
- 7 **IBB** Intentional Walk  
*No Pitches Thrown*
- 8 Skip Batter
- 9 Undo Last Play  
*Go back one play, including all changes*
- 10 Settings  
*Change Scorekeeping Options*
- 11 Game Message  
*Add a Public Message (Delay, etc)*
- 12 Inning Over By Rule  
*Proceed to next half inning without a third out*
- 13 End Game  
*End Game (time, darkness, weather, run difference)*
- 14 Exit Scoring App  
*Exit Scorekeeping without completing this game*
- 15 App Version 710140  
*Documentation, Training, and Release Notes*

Close

A partir de la vue principale, en cliquant sur le menu « MORE... », un sous-menu apparaît, et propose plusieurs éléments :

- 1) la saisie d'une partie des OBR (Out By Rules) ⇒ § IV.6, page 58
- 2) la saisie d'une interférence du catcheur
- 3) la saisie d'une erreur sur un attrapé de volée en territoire des fausses balles
- 4) la saisie d'une balle intentionnelle au compte du batteur. Le lancer sera compté pour le lanceur.
- 5) la saisie d'une balle de pénalité au compte du batteur
- 6) la saisie d'un strike de pénalité au compte du batteur
- 7) la saisie d'un IBB demandé par le coach de l'équipe en attaque. Les lancers ne seront pas comptés pour le lanceur.
- 8) le passage au frappeur suivant (cas d'un Lost Turn, ou ordre perturbé au bâton)
- 9) l'annulation du dernier jeu saisi (un lancer, un retrait, une balle mise en jeu, etc) ⇒ § V.1, page 89

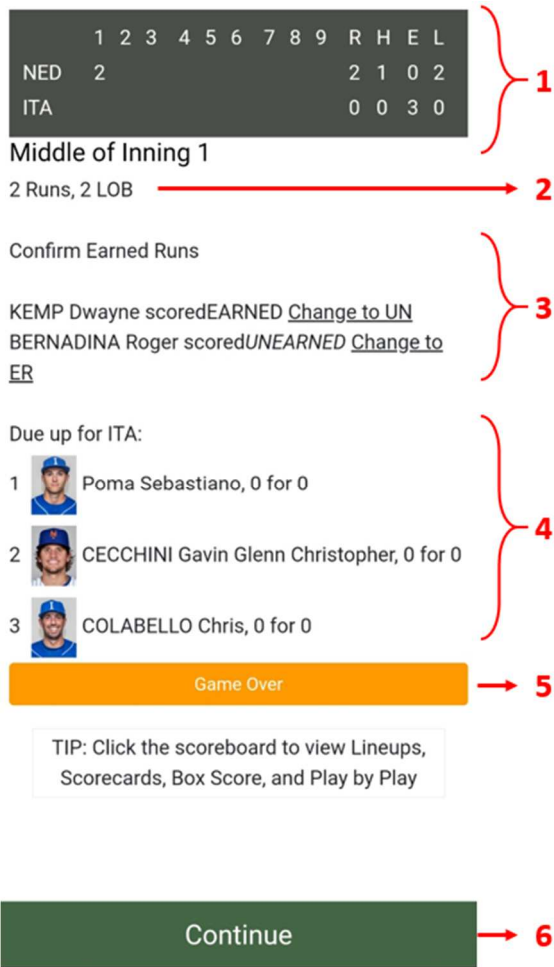
**!!! ATTENTION : l'utilisation plusieurs fois de suite fait bugger l'application !!!**

Privilégier la correction par le play-by-play ⇒ § V.3, page 90

- 10) l'accès aux paramètres du match
- 11) l'ajout d'un message pour le play-by-play
- 12) Le passage à la demie manche suivante dans le cas où une règle particulière est en vigueur dans le règlement de la compétition, chez les jeunes principalement. Cette option n'apparaîtra pas si la compétition ne la nécessite pas
- 13) la déclaration de la fin du match
- 14) la suspension du scorage du match, permettant de quitter le match sans effacer les jeux saisis jusqu'à ce point
- 15) l'accès aux informations concernant l'application ainsi que des vidéos en lignes ou une présentation rapide de l'écran principal

### III.2. En fin de demie-manche

Lorsque vous saisissez le 3<sup>ème</sup> retrait de la manche, l'application bascule automatiquement sur l'écran de fin de demie manche.






	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H	E	L
NED	2									2	1	0	2
ITA										0	0	3	0

Middle of Inning 1  
2 Runs, 2 LOB

Confirm Earned Runs

KEMP Dwayne scored EARNED [Change to UN](#)  
 BERNADINA Roger scored UNEARNED [Change to ER](#)

Due up for ITA:

- 1  Poma Sebastiano, 0 for 0
- 2  CECCHINI Gavin Glenn Christopher, 0 for 0
- 3  COLABELLO Chris, 0 for 0

Game Over

TIP: Click the scoreboard to view Lineups, Scorecards, Box Score, and Play by Play

Continue

Sur cet écran, sont disponibles plusieurs informations :

- 1) La situation actuelle du match
- 2) Le nombre de points marqués et le nombre de coureurs laissés sur les bases au cours de la demie manche qui vient de se terminer
- 3) La gestion des points mérités lorsque des points ont été marqués.

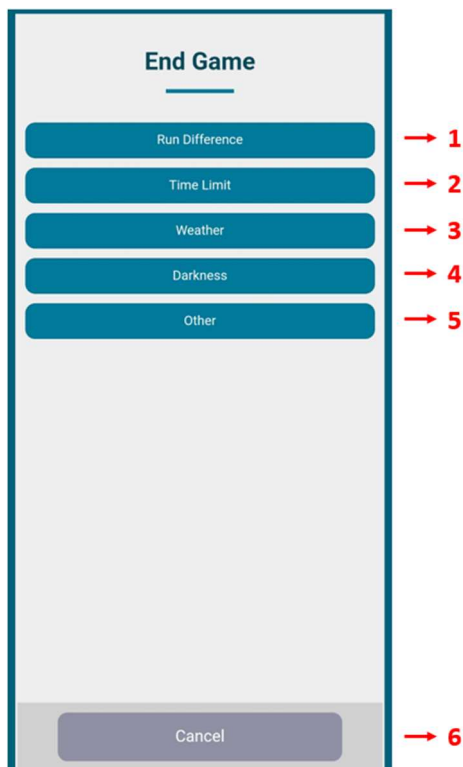
Il est de la responsabilité du scoreur papier de déterminer les points mérités, et l'opérateur de scorage de les appliquer. Aussi, si l'application ne détermine pas correctement de manière automatique les points mérités, il faut les modifier en cliquant sur « [Change to UN](#) » ou sur « [Change to ER](#) ».

Il est également possible de les modifier en passant par le play-by-play (⇒ § V.4, page 91).

- 4) Les trois prochains batteurs à se présenter pour l'attaque à venir
- 5) La possibilité de mettre fin au match.

Attention, la couleur jaune attire l'œil et le doigt. Il faut donc être bien vigilant. Voir l'étape suivante si vous avez cliqué sur ce bouton.

- 6) La poursuite de la saisie du match en cliquant sur « Continue », faisant apparaître la vue principale



End Game

- 1 Run Difference
- 2 Time Limit
- 3 Weather
- 4 Darkness
- 5 Other
- 6 Cancel

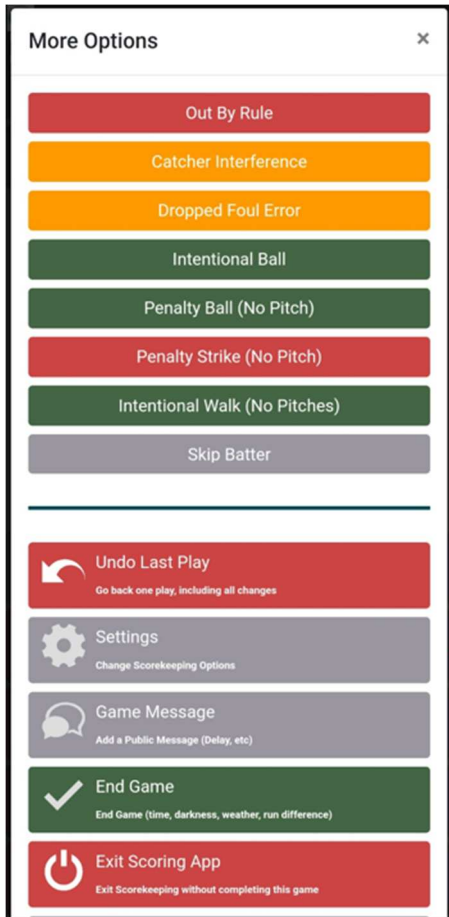
En cliquant sur le bouton « Game Over » lors d'une fin de demie manche, un nouvel écran apparaît vous laissant le choix de la raison expliquant la fin du match.

Aussi, si le clic a été fait par inadvertance, il suffit de cliquer sur « Cancel » (6) pour retourner directement sur la vue principale afin de poursuivre la saisie du match.

Si le clic a été fait sciemment, il suffit de sélectionner la raison correspondante :

- 1) Mercy rule (écart de point)
- 2) Temps limite de jeu atteint
- 3) Météo
- 4) Obscurité
- 5) Autre raison

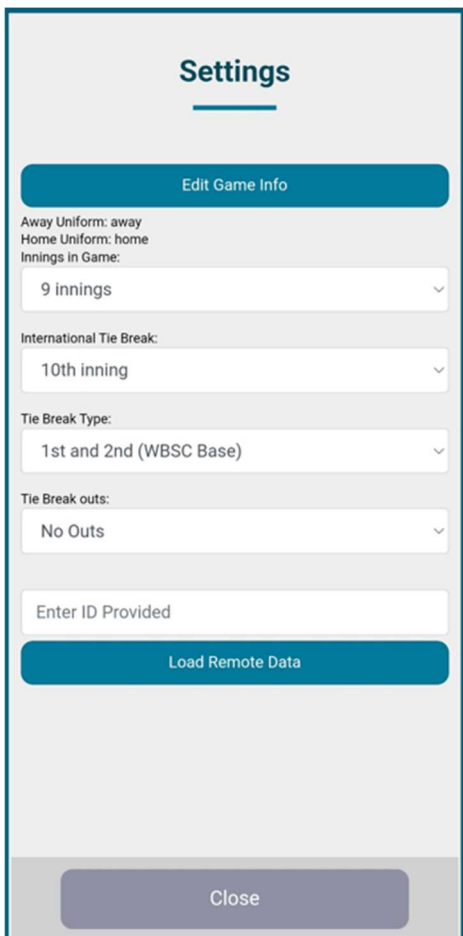
### III.3. Tie Break



La règle du Tie Break est définie lors de la création du championnat ou de la compétition en fonction du règlement applicable.

Cependant, il est possible que cet élément n'ait pas été renseigné correctement.

Il est possible de modifier la règle du Tie Break depuis le menu « MORE... » en cliquant sur « Settings » (1).



Depuis cette fenêtre il est possible de modifier :

- 1) Le nombre de manche réglementaire du match
- 2) A partir de quelle manche le Tie Break s'applique
- 3) La règle de positionnement des coureurs
- 4) Le nombre de retrait au début de la manche

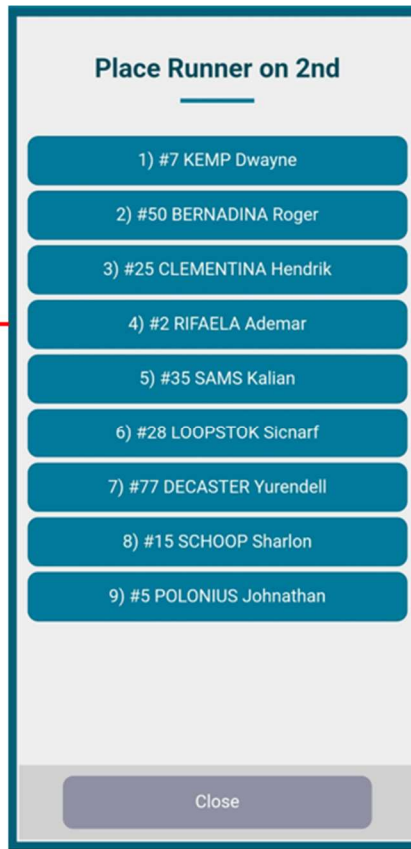
Pour chacun de ces paramètres, un menu déroulant est proposé pour modifier les critères.

Dans le cas où, malgré la modification des paramètres, l'application n'applique pas automatiquement le Tie Break, il est possible de le forcer depuis la vue principale.



1

2



En effet, en début de demi-manche, en cliquant sur une base inoccupée, une fenêtre s'ouvre avec le line-up de l'équipe en attaque. En sélectionnant un joueur, cela le placera sur la base en question.

Avant de sélectionner un joueur, il est conseillé de bien vérifier le joueur à y placer, car en cas d'erreur, il faudra passer par « Undo Last Play » (⇒ § V.1, page 89). pour la correction.

En réalisant cette opération suivant le règlement de la compétition, l'application indiquera automatiquement le Tie Break dans le Play-by-Play.



TOP OF 3rd	
Play	Result
39	-
40	WBSC Tie Break. RIFAELA Ademar placed on 2nd. SAMS Kalian placed on 1st.

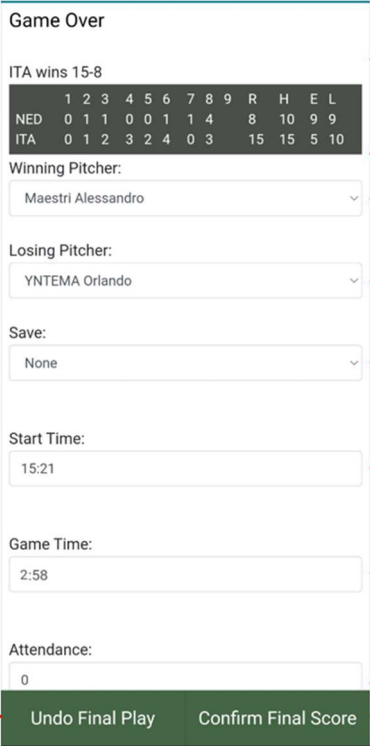
En réalisant cette opération suivant le règlement de la compétition, l'application indiquera automatiquement le Tie Break dans le Play-by-Play.

### III.4. En fin de match

Une fois le dernier retrait du match effectué, l'opérateur de scorage n'en a pas pour autant terminé. Même si le logiciel réalise les statistiques automatiquement, il est nécessaire de les comparer avec le scorage papier. Aussi, il faut attendre que le scoreur principal termine ses feuilles pour réaliser ces vérifications.

#### III.4.a. Win / Save / Lose

La première statistique concerne les attributions aux lanceurs de la victoire et la défaite, ainsi que le sauvetage si la situation s'y prête.



Game Over

ITA wins 15-8

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H	E	L
NED	0	1	1	0	0	1	1	4	8	10	9	9	
ITA	0	1	2	3	2	4	0	3	15	15	5	10	

Winning Pitcher:  
Maestri Alessandro

Losing Pitcher:  
YNTEMA Orlando

Save:  
None

Start Time:  
15:21

Game Time:  
2:58

Attendance:  
0

Undo Final Play    Confirm Final Score

Aussitôt le dernier retrait saisi sur l'application, l'écran ci-contre apparaît laissant l'opportunité de :

- 1) Vérifier la boxscore
- 2) Désigner le lanceur gagnant : par défaut l'application renseigne le lanceur partant de l'équipe gagnante

Utiliser le menu déroulant pour sélectionner le lanceur bénéficiant de la victoire

- 3) Désigner le lanceur perdant : par défaut l'application renseigne le lanceur partant de l'équipe perdante

Utiliser le menu déroulant pour sélectionner le lanceur responsable de la défaite

- 4) Désigner le sauvetage : par défaut l'application ne renseigne aucun lanceur

Utiliser le menu déroulant pour sélectionner le lanceur bénéficiant d'un sauvetage

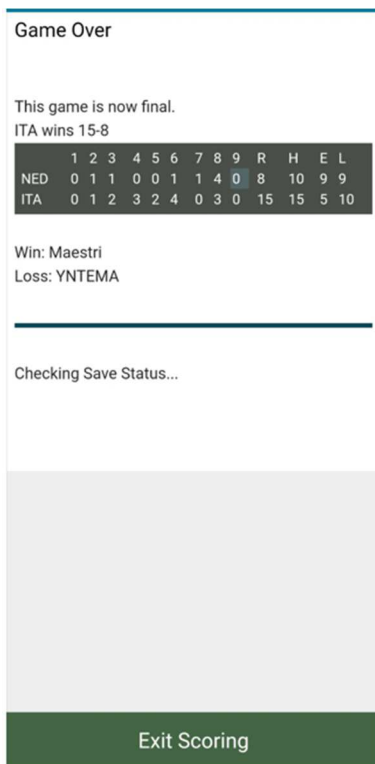
- 5) Modifier l'heure de début
- 6) Modifier la durée du match

- 7) Renseigner le nombre de spectateurs

- 8) Annuler le dernier jeu saisi (si nécessité de faire une correction)

- 9) Confirmer le score final

Se rapprocher du scoreur papier pour définir les Win / Save / Lose avant de cliquer sur « Confirm Final Score » (9).



Game Over

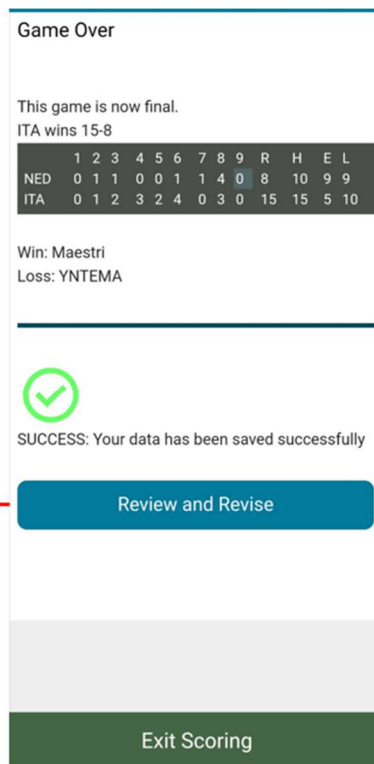
This game is now final.  
ITA wins 15-8

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H	E	L
NED	0	1	1	0	0	1	1	4	0	8	10	9	9
ITA	0	1	2	3	2	4	0	3	0	15	15	5	10

Win: Maestri  
Loss: YNTEMA

Checking Save Status...

Exit Scoring



Game Over

This game is now final.  
ITA wins 15-8

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H	E	L
NED	0	1	1	0	0	1	1	4	0	8	10	9	9
ITA	0	1	2	3	2	4	0	3	0	15	15	5	10

Win: Maestri  
Loss: YNTEMA

SUCCESS: Your data has been saved successfully

Review and Revise

Exit Scoring

Après avoir cliqué sur « Confirm Final Score », l'écran de sauvegarde du match apparaît, laissant possiblement la sauvegarde se dérouler jusqu'à ce qu'elle soit complète, auquel cas, un bouton « Review and Revise » apparaît (1).

Si la sauvegarde ne se réalise pas correctement, cliquer sur le bouton « Try Again » qui apparaît alors, jusqu'à obtenir la confirmation de la sauvegarde.



### III.4.b. Vérification des statistiques

Game Over: REVISE MODE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H	E	L
NED	0	1	1	0	0	1	1	4	0	8	10	9	9
ITA	0	1	2	3	2	4	0	3	0	15	15	5	10

Win: Maestri  
Loss: YNTEMA

- NED Box Score →1
- NED Lineup →2
- ITA Box Score →1
- ITA Lineup →2
- Both Scorecards
- Play by Play →3
- Edit Game Information →4
- Cancel and Exit →5
- Save and Exit →6

Après avoir cliqué sur « Review and Revise », l'écran de révision apparaît donnant accès :

- 1) Aux statistiques complète (attaque, défense, pitching) pour chaque équipe
- 2) Aux lineup de chaque équipe à l'état de la fin du match
- 3) Au Play-by-Play complet
- 4) Aux informations du match

Ce bouton permet d'accéder aux Win/Save/Lose et d'y faire des modifications (⇒ § III.4.a, page 27).

- 5) A la possibilité de quitter le match sans le passer à l'état « FINAL », il sera toujours accessible depuis l'écran d'accueil
- 6) A la possibilité de quitter le match en le passant à l'état « FINAL », il sera toujours accessible depuis l'écran d'accueil

Batter	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SO	CS	RBI	LOB
SS	3	2	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	0
2B	3	3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
3B	2	1	2	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
PH	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1B	3	2	3	2	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
RF	3	2	3	2	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4	0
C	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
LF	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1
LF-C	3	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1
CF	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	4
P	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
P	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3
TOTALS	27	17	16	10	4	0	1	0	0	0	8	0	1	1	1	5	0	12

(Les noms et prénoms ont été effacés)

En cliquant sur la boxscore d'une équipe, le tableau des stats apparaît en trois parties distinctes (l'exemple ci-contre n'est pas lié aux précédents screenshots) :

- 1) Les statistiques offensives
- 2) Les statistiques des lanceurs
- 3) Les statistiques défensives

Pitcher	INN	H	R	ER	BB	SO	WP	HBP	BK	IBB	SH	SF	IO	2B	3B	HR	AB	BF	FO	GO	PIT-STR
2.0	1	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	6	1	0	18-8
1.0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	1	0	10-5
TOTALS	3.0	1	1	0	3	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	10	2	0	28-13

Defense	POS	IP	PO	A	E	DP	SBA	CSB	PB	CI
	SS	3.0	2	0	0	0	0	0	0	0
	2B	3.0	1	1	0	0	0	0	0	0
	3B	3.0	1	1	1	0	0	0	0	0
	PH									
	1B	3.0	1	0	0	0	0	0	0	0
	RF	3.0	0	0	0	0	0	0	0	0
	C	2.0	2	2	0	0	2	2	0	0
	LF	1.0	0	0	0	0	0	0	0	0
	LF	2.0	1	0	0	0	0	0	0	0
	C	1.0	1	0	0	0	0	0	0	0
	TOTALS	3.0	2	0	0	0	0	0	0	0
	CF	3.0	0	0	0	0	0	0	0	0
	P	2.0	0	1	0	0	0	0	0	0
	P	1.0	0	1	0	0	0	1	0	0
	P	1.0	0	1	0	0	0	1	0	0
	TOTALS	1.0	0	1	0	0	0	1	0	0
TOTALS			9	6	1	0	2	3	0	0

Close



Batter	PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SO	SB	CS	RBI	LOB
SS	3	2	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3	0
2B	3	3	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
3B	2	1	2	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0
- PH	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1B	3	2	3	2	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
RF	3	2	3	2	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	0
C	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1
- LF	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0
LF-C	3	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1
CF	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	4
P	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
- P	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3
TOTALS	27	17	16	10	4	0	1	0	0	0	8	0	1	1	1	5	0	12	

(Les noms et prénoms ont été effacés)

Dans la partie offensive, il convient de comparer toutes les colonnes ligne par ligne, en dehors de la dernière nommée LOB (Left On Base).

(Les noms et prénoms ont été effacés)

Dans la partie Pitching, il convient de comparer toutes les colonnes ligne par ligne, en dehors de FO (Fly Out), GO (Ground Out) et PIT-STR (Nombre de lancer au total – Nombre de strike parmi ces lancers).

Pour faciliter la vérification, il faut savoir que l'ordre des colonnes de cette partie des statistiques ne correspond pas à celui de la feuille de scoring.

(Les noms et prénoms ont été effacés)

Dans la partie Défense, il convient de comparer les colonnes POS (position) à DP (Double Play) ligne par ligne.

Les colonnes SBA (Stolen Base Attempt), CSB (Caught Stealing By) et PB (Passed Ball) sont spécifiques aux receveurs et ne sont à vérifier que pour ces positions défensives.

N.B. : Il est également possible qu'il y ait un ou plusieurs CSB pour les pitchers.

La colonne CI (Catcher Interference) n'est pas à vérifier.

Pitcher	INN	H	R	ER	BB	SO	WP	HBP	BK	IBB	SH	SF	IO	2B	3B	HR	AB	BF	FO	GO	PIT-STR
	2.0	1	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	6	1	0	18-8
	1.0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	4	1	0	10-5
TOTALS	3.0	1	1	0	3	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	10	2	0	28-13

Defense	POS	IP	PO	A	E	DP	SBA	CSB	PB	CI
	SS	3.0	2	0	0	0	0	0	0	0
	2B	3.0	1	1	0	0	0	0	0	0
	3B	3.0	1	1	1	0	0	0	0	0
-	PH									
	1B	3.0	1	0	0	0	0	0	0	0
	RF	3.0	0	0	0	0	0	0	0	0
	C	2.0	2	2	0	0	2	2	0	0
-	LF	1.0	0	0	0	0	0	0	0	0
	LF	2.0	1	0	0	0	0	0	0	0
	C	1.0	1	0	0	0	0	0	0	0
	TOTALS	3.0	2	0	0	0	0	0	0	0
	CF	3.0	0	0	0	0	0	0	0	0
	P	2.0	0	1	0	0	0	0	0	0
-	P	1.0	0	1	0	0	0	1	0	0
	P	1.0	0	1	0	0	0	1	0	0
	TOTALS	1.0	0	1	0	0	0	1	0	0
TOTALS			9	6	1	0	2	3	0	0

En cas d'écart entre la feuille et l'application, rechercher la cause de l'écart, et faire la/les correction(s) nécessaire(s), sur la feuille ou sur l'outil numérique.

Dans le cas où cela prendrait trop de temps (recherche de la cause et/ou la correction), en informer le directeur du championnat ou de la compétition et poursuivre la vérification.

## IV. Saisie d'un jeu



Lorsqu'un batteur complète son AtBat, il faut utiliser la partie inférieure de l'écran principal :

- en bleu le hit by pitch (HBP) ou le BB (WALK)
- en vert les coups sûrs et erreurs
- en rouge les retraits

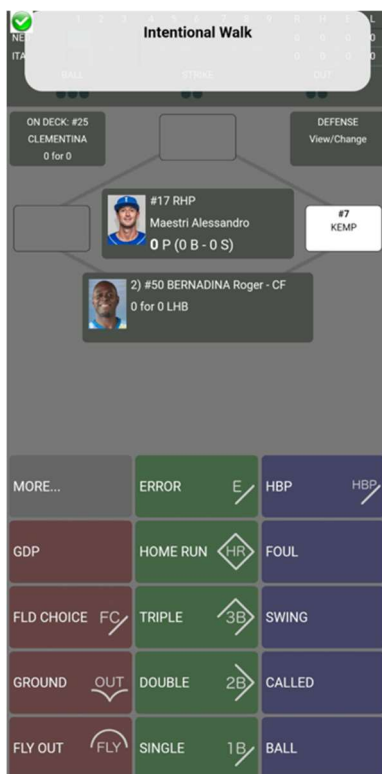
D'une manière générale, le schéma fonctionnel de l'appli sera toujours :

1. La manière dont s'est terminé l'AtBat du batteur
2. le/les joueur(s) ayant participé(s) au retrait ou ayant commis une erreur
3. les avances supplémentaires des coureurs ou du batteur-coureur
4. la localisation de la frappe

A chaque saisie de jeu, il est primordial que la situation finale soit respectée, c'est-à-dire, que les coureurs soient sur leur base correspondante, que le ou les retraits soient définis, les points marqués, etc. En effet, la correction d'un jeu (⇒ § V, page 89) ne pourra être prise en compte que si le résultat de l'action est identique à celle saisie initialement. Cela veut dire qu'il n'est pas possible d'insérer, ou d'annuler, un retrait, un point, ou une avance sur base.

Ainsi, dans le cas d'une action de jeu sortant de l'ordinaire, et pour laquelle vous n'avez pas connaissance de la manière de la saisir dans l'appli sur l'instant, nous vous conseillons de scorer l'action d'une manière qui permet une correction ultérieure, après avoir pris le temps nécessaire pour trouver la saisie correspondant au jeu.

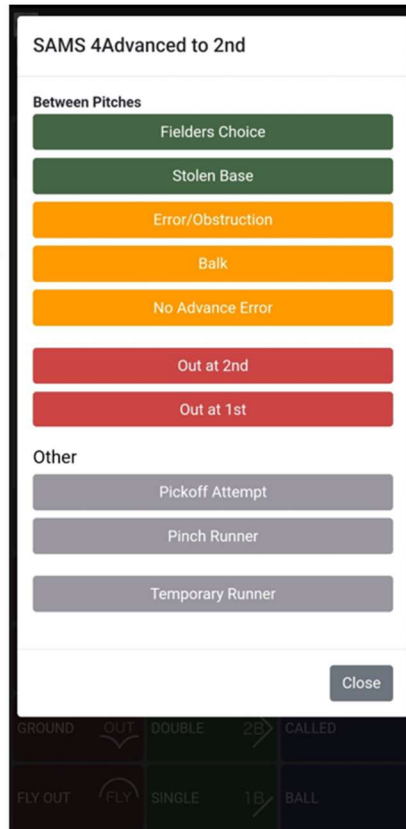
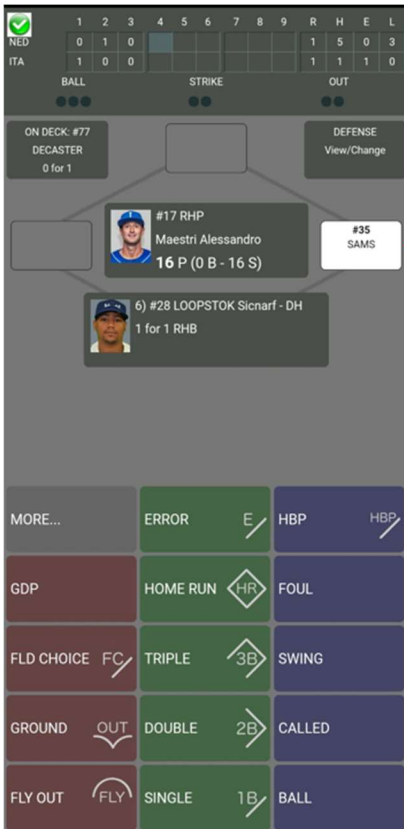
### IV.1. Base accordée par l'arbitre : BB / HP / IBB



Lors d'un Hit by Pitch ou d'un But sur Balles, il suffit de cliquer sur les deux boutons correspondant. Pour un but sur balles intentionnel, il faut passer par le menu « MORE... » ⇒ § III.1.e, page 22.

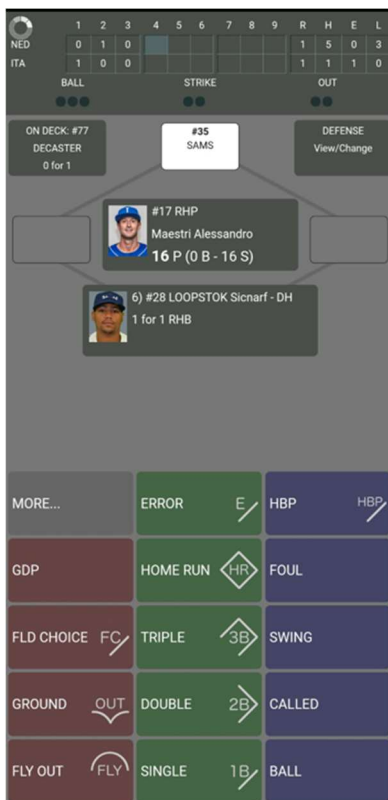
Automatiquement, l'application fera apparaître le batteur en première base et un bandeau temporaire apparaîtra alors en partie haute de l'écran principal indiquant la raison de l'arrivée en première base (pour l'illustration ci-contre un but sur balles intentionnel)

## IV.2. Base accordée par l'arbitre : Balk ou Illegal Pitch



Dans le cas d'un balk annoncé par l'arbitre, ne pas saisir de lancer, et cliquer sur le/un joueur sur base. Pour cet exemple, le coureur de premier but (1).

Une pop-up s'affiche permettant de saisir un balk (2).

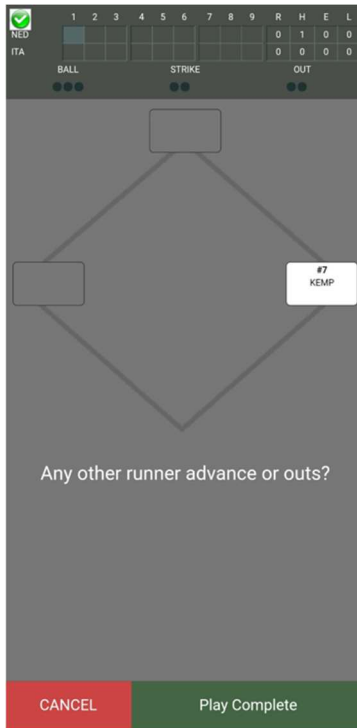


Sur la vue principale, le coureur a alors avancé d'une base.

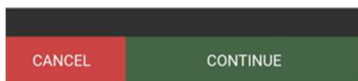
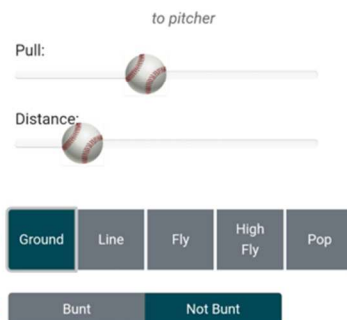
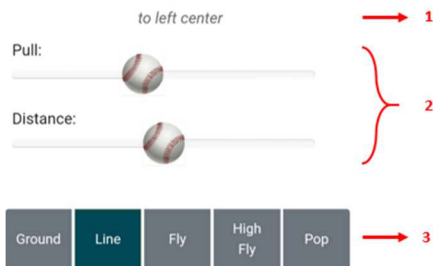
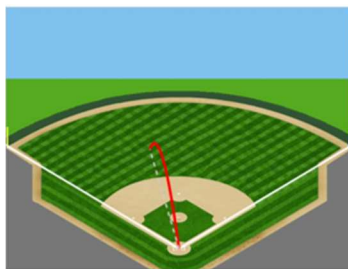
Pour info, dans le cas où il y a plusieurs coureurs sur base et que l'avance de l'un deux force un ou plusieurs autres, il est possible de saisir le balk pour le joueur le plus éloigné du point. Automatiquement, les autres avanceront.

### IV.3. Les coups sûrs

#### IV.3.a. Arrivée sur base du batteur



Après avoir cliqué sur « SINGLE » de l'écran principal, un nouvel écran apparaît avec le batteur-coureur en première base, et demandant s'il y a des avances supplémentaires.

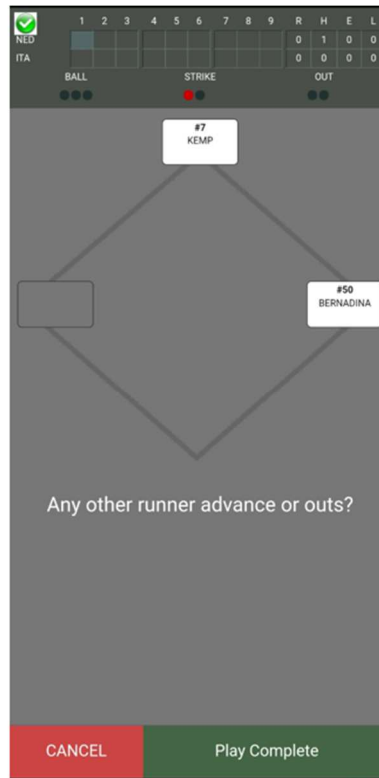
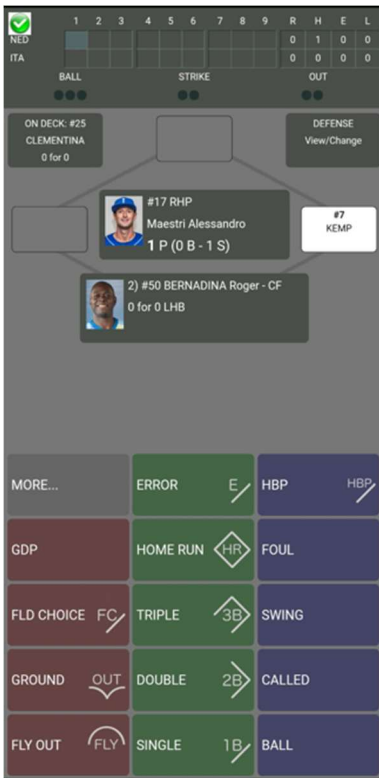


Après avoir cliqué sur « Play Complete », un écran pour la localisation de la frappe apparaît. De base, l'appli déterminera une localisation. Il est cependant possible de faire des modifications :

- 1) indication en toutes lettres de la localisation choisie
- 2) en jouant avec les balles de baseball, il est possible de modifier l'angle (Pull) et la distance (Distance)
- 3) permet de choisir le type de frappe
- 4) En choisissant « Ground » et en définissant une distance proche du marbre, deux nouveaux boutons apparaissent permettant de choisir s'il s'agit d'un amorti (Bunt) ou non.

Une fois que la localisation correcte est définie, cliquer sur « CONTINUE » pour finaliser le jeu et retrouver l'écran principal. Le batteur devenu coureur apparaît alors en première base. Le frappeur suivant dans le lineup apparaît alors à la place du batteur.

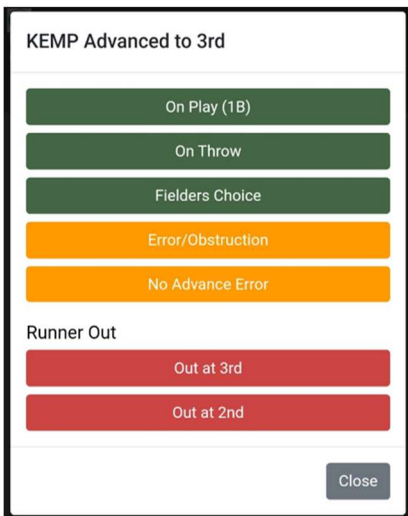
**IV.3.b. Arrivée sur base du batteur avec un coureur sur base et avances supplémentaires**



Avec un coureur en première base, saisir un coup sûr, un simple pour cet exemple.

L'appli passe sur l'écran d'avance des coureurs.

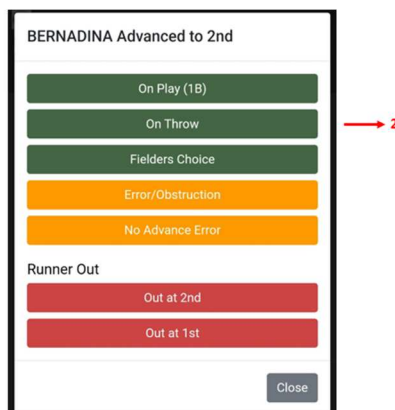
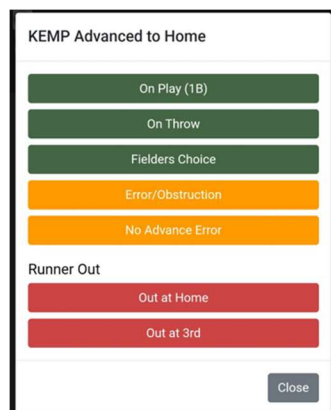
Maintenant, pour faire progresser davantage les coureurs, il faut cliquer dessus, ici « #7 KEMP ».



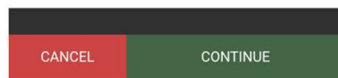
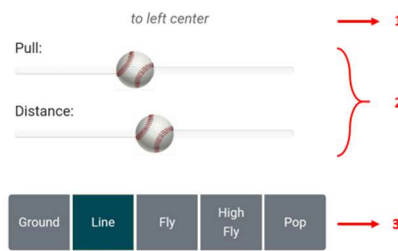
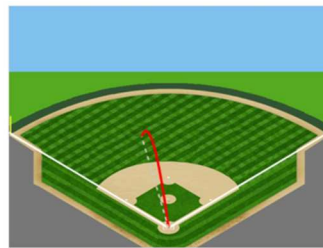
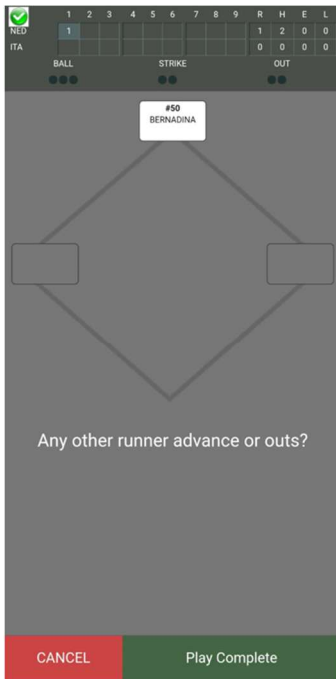
Une nouvelle pop-up s'ouvre en donnant différentes propositions, réparties en 2 catégories : l'avance ou le retrait du coureur.

Dans notre cas, nous choisissons de faire progresser sur la frappe (1).

Ainsi, sur l'écran d'avance des coureurs, nous retrouvons le coureur en troisième base et le batteur-coureur en première base.



De la même manière, nous pouvons faire progresser le coureur de la troisième base au marbre sur le jeu (1), et le batteur-coureur sur un relais du champ extérieur vers le champ intérieur (2).



Ainsi, lorsque l'écran d'avance des coureurs est conforme au résultat de l'action réelle, cliquer sur « Play Complete » afin d'accéder à l'écran de localisation de la frappe.

A l'aide des balles de baseball (2), localiser l'endroit de la frappe (1) pour correspondre au scoring papier, puis sélectionner le type de frappe (3).

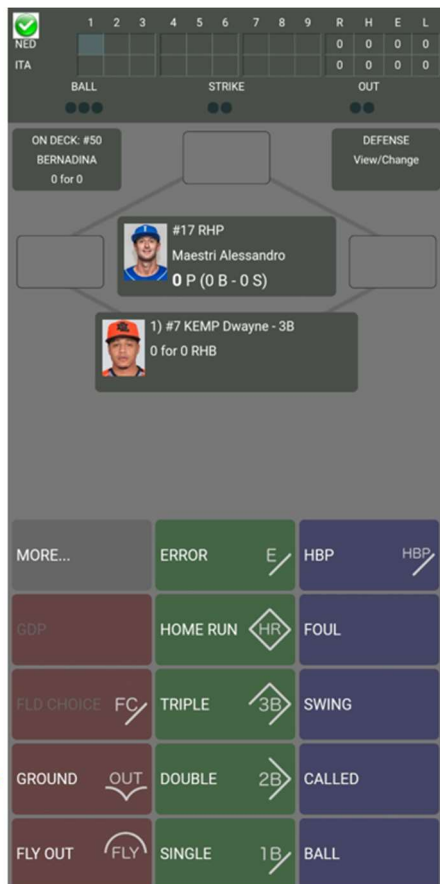
Une fois que la localisation correcte est définie, cliquer sur « CONTINUE » pour finaliser le jeu et retrouver l'écran principal. Le batteur devenu coureur apparaît alors en deuxième base. Le frappeur suivant dans le lineup apparaît alors à la place du batteur.

3 BERNADINA Roger singles to left center. KEMP Dwayne scores. BERNADINA Roger to 2nd on throw. 1 RBI.

Résultat de cette saisie dans le play-by-play.

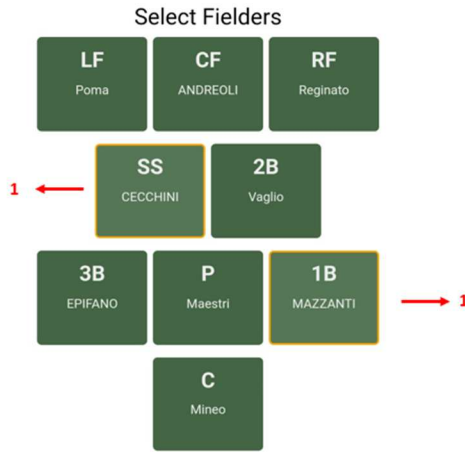
#### IV.4. Les retraits

##### IV.4.a. Retrait du batteur sur une frappe au sol



Lors d'un retrait du batteur en première base suite à un roulant, cliquer sur « GROUND » (1).





Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé au retrait, en finissant par le joueur qui a réalisé le retrait. Soit dans notre exemple : SS-1B (1).

En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le batteur (2) :

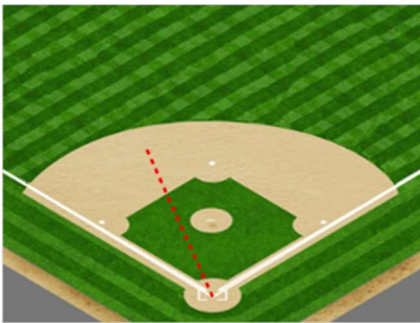
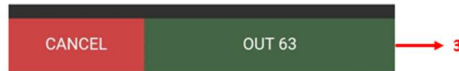
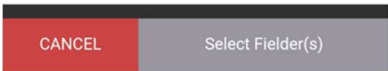
- BOT = OBR n°5
- ROL = OBR n°10
- BIN = OBR n°4
- OIN = OBR non prévu



BOT-Batting Out of Turn, ROL-Running out of baseline, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

BOT-Batting Out of Turn, ROL-Running out of baseline, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

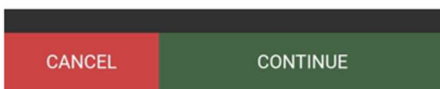
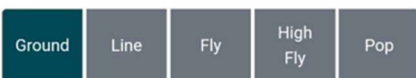
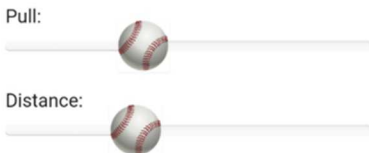
Dans le bandeau tout en bas de l'écran, l'appli propose automatiquement le retrait 63 (3). Cliquer dessus pour faire apparaître l'écran de localisation de la frappe.



Dans le cas d'un retrait, la localisation importe peu, vous pouvez donc valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection des défenseurs ayant participé au retrait) en cliquant sur « CONTINUE ».

Ne pas oublier de sélectionner « Bunt » en cas d'amorti.

Apparaît alors l'écran principal. Le batteur ayant été retiré, aucun joueur ne se trouve sur base. Le frappeur suivant dans le lineup apparaît alors à la place du batteur.



#### IV.4.b. Infield Fly appelée, attrapée de volée ou non, sans avance ni retrait de coureur



Pour rappel, on ne peut scorer un Infield Fly que si elle a été appelée par l'arbitre.

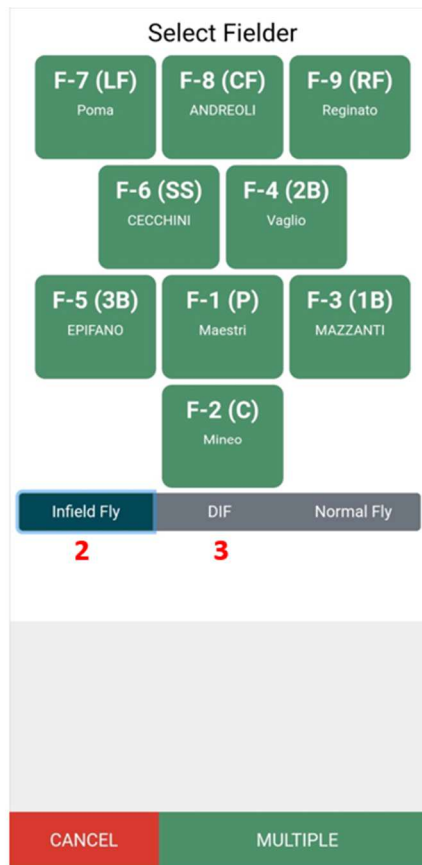
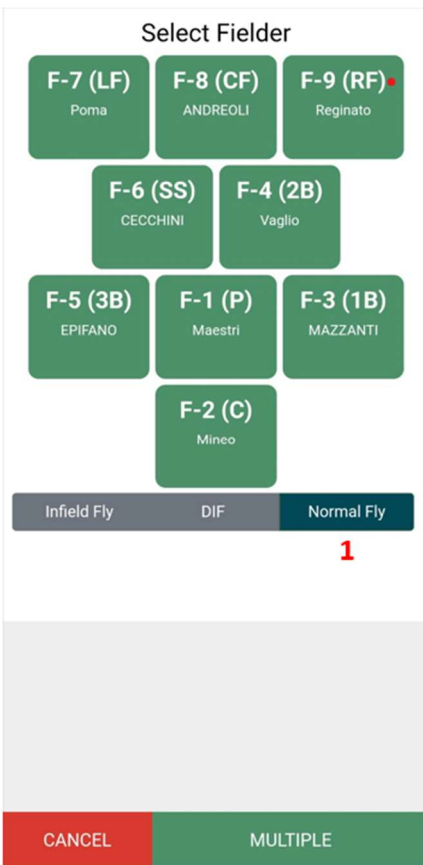
Par définition, l'Infield Fly, c'est :

- Une chandelle en territoire des bonnes balles (à l'exception d'une line drive ou d'un amorti)
- Qui peut être attrapée par un joueur en champ intérieur avec un effort ordinaire
- Avec la première et la deuxième bases occupées, ou la première, la deuxième et la troisième bases occupées
- Avant deux retraits

*Commentaire : dans le cas où la frappe est tombée au sol, sans que la situation des coureurs n'ait évolué, il est possible de saisir le jeu directement par l'OBR (⇒ § IV.6.i, page 63).*

Dans le cas où l'Infield Fly est appelée par l'arbitre sans que la situation des coureurs n'ait évolué, cliquer sur « FLY OUT » (1).

1 ←

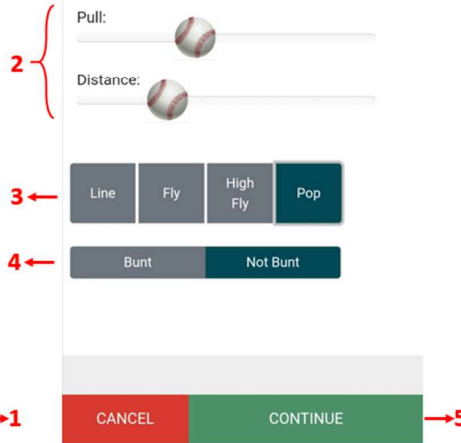
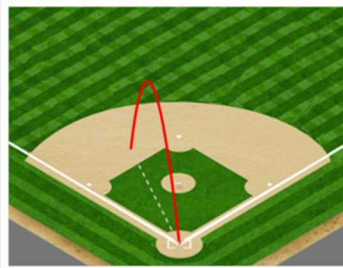
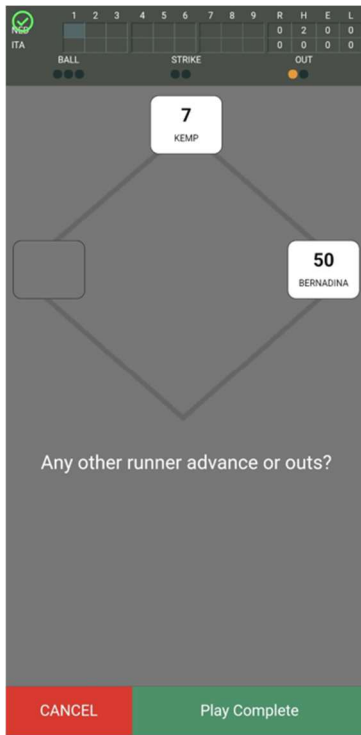


L'écran de sélection des défenseurs apparaît.

Avant de cliquer sur le défenseur à qui attribuer le retrait, il faut prendre soin de sélectionner la situation de l'Infield Fly :

- 1) L'application sélectionne automatiquement une situation de balle attrapée de volée classique
- 2) Cliquer sur « Infield Fly » lorsque la frappe est attrapée par un défenseur
- 3) Cliquer sur « DIF » (Dropped Infield Fly) lorsque la frappe tombe au sol





Après avoir sélectionné le défenseur, l'écran d'avance des coureurs apparaît.

Dans cette situation, cliquer directement sur « Play Complete » (1).

A l'écran de la localisation de la frappe, utiliser les balles pour localiser la frappe sur le terrain (2).

Définir ensuite le type de frappe (3) et vérifier que l'appli a bien sélectionné automatiquement « Not Bunt » (4).

Cliquer alors sur « Continue » (5).

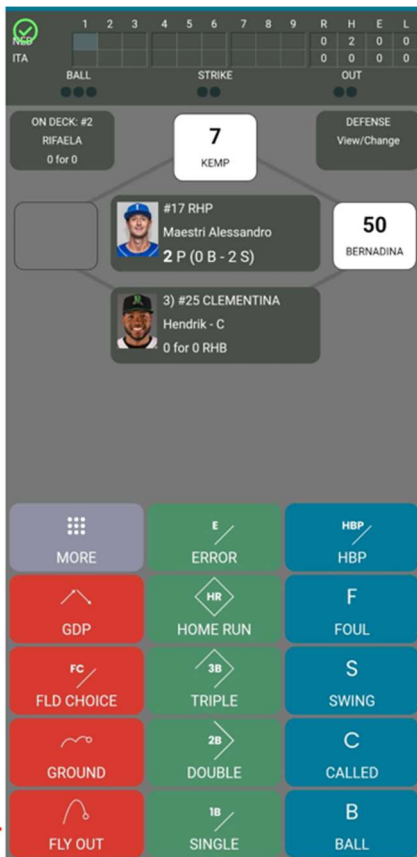
4 CLEMENTINA Hendrik pops out. Infield Fly. P6. 1 Out. →1

En se rendant sur le Play-by-play (⇒ § III.1.a, page 18), vous pouvez voir que l'Infield Fly est bien prise en compte (1).

5 RIFAELA Ademar out by rule: Infield Fly Not Caught (6). 2 Outs. →2

Dans le cas où à l'étape 2, DIF a été sélectionné, le commentaire le précisera (2).

#### IV.4.a. Infield Fly appelée, attrapée de volée ou non, avec avance(s) et/ou retrait(s) de coureur(s)

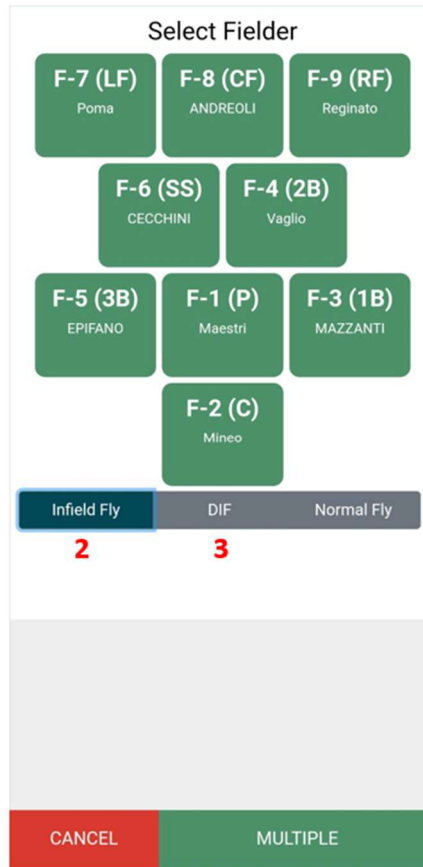
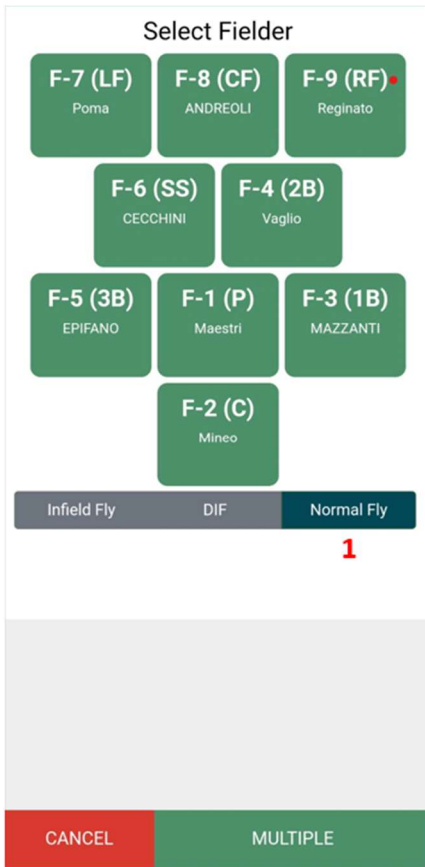


Pour rappel, on ne peut scorer un Infield Fly que si elle a été appelée par l'arbitre.

Par définition, l'Infield Fly, c'est :

- Une chandelle en territoire des bonnes balles (à l'exception d'une line drive ou d'un amorti)
- Qui peut être attrapée par un joueur en champ intérieur avec un effort ordinaire
- Avec la première et la deuxième bases occupées, ou la première, la deuxième et la troisième bases occupées
- Avant deux retraits

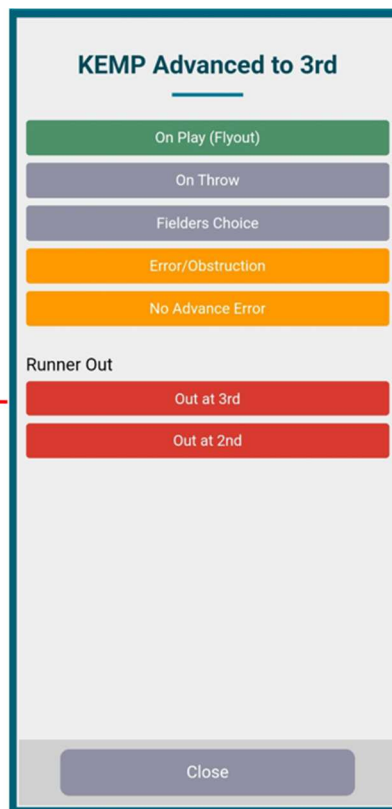
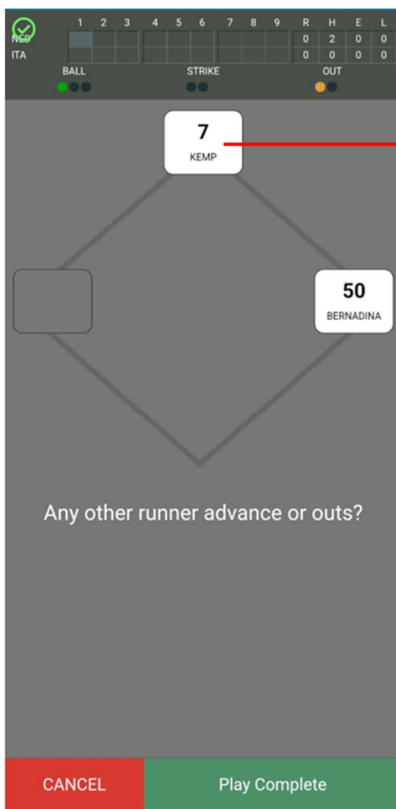
Dans le cas où l'Infield Fly est appelée par l'arbitre et que la situation des coureurs a évolué, cliquer sur « FLY OUT » (1).



L'écran de sélection des défenseurs apparaît.

Avant de cliquer sur le défenseur à qui attribuer le retrait, il faut prendre soin de sélectionner la situation de l'Infield Fly :

- 4) L'application sélectionne automatiquement une situation de balle attrapée de volée classique
- 5) Cliquer sur « Infield Fly » lorsque la frappe est attrapée par un défenseur
- 6) Cliquer sur « DIF » (Dropped Infield Fly) lorsque la frappe tombe au sol



Après avoir sélectionné le défenseur, l'écran d'avance des coureurs apparaît.

Depuis cet écran, il est possible de saisir les avances et/ou retraits des coureurs.

Pour l'exemple, suite à un OBR n°8, nous considérons un retrait de C2 en 3<sup>ème</sup> base sur la frappe, et une avance de C1 sur le jeu.

Cliquer alors sur le coureur de 2<sup>ème</sup> but (1).

Sur l'écran suivant, cliquer sur « Out at 3rd » (2).

**Select Fielders**

LF Poma    CF ANDREOLI    RF Reginato

SS CECCHINI    2B Vaglio

3B EPIFANO    P Maestri    1B MAZZANTI

C Mineo

Runner out by Rule

No ROL PPR RIN BIN OIN

DP Not DP GDP

CANCEL APL 65 OUT 65

**Any other runner advance or outs?**

CANCEL Play Complete

Sur l'écran de sélection des défenseurs, sélectionner l'Arrêt-Court (1) puis le 3<sup>ème</sup> base (2).

Vérifier que votre situation ne nécessite pas de modifier la sélection automatique de l'appli (3).

Pour finir, cliquer sur « OUT 65 » (4).

De retour sur l'écran d'avance des coureurs, cliquer sur le coureur de premier but.

**BERNADINA Advanced to 2nd**

On Play (Flyout)

On Throw

Fielders Choice

Error/Obstruction

No Advance Error

Runner Out

Out at 2nd

Out at 1st

Close

**Any other runner advance or outs?**

CANCEL Play Complete

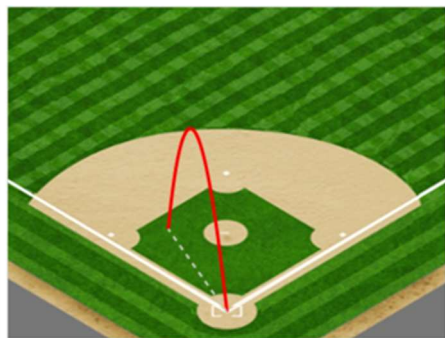
Sélectionner ensuite « On Play » pour faire progresser le coureur sur le jeu (1).


De retour sur l'écran d'avance des coureurs, sélectionner « Play Complete » si la situation correspond à la situation à la fin de l'action.


Sinon, continuer de faire progresser le(s) coureur(s) autant que nécessaire.

Après avoir sélectionné le défenseur, l'écran d'avance des coureurs apparaît.

Dans cette situation, cliquer directement sur « Play Complete » (1).



Pull:  

Distance:  

} **1**

Line Fly High Fly Pop **→2**

Bunt Not Bunt **→3**

CANCEL CONTINUE **→4**

4 CLEMENTINA Hendrik pops out. Infield Fly. P6. KEMP Dwayne out at 3rd 65. BERNADINA Roger to 2nd. Double Play. **2 Outs.** **→1**

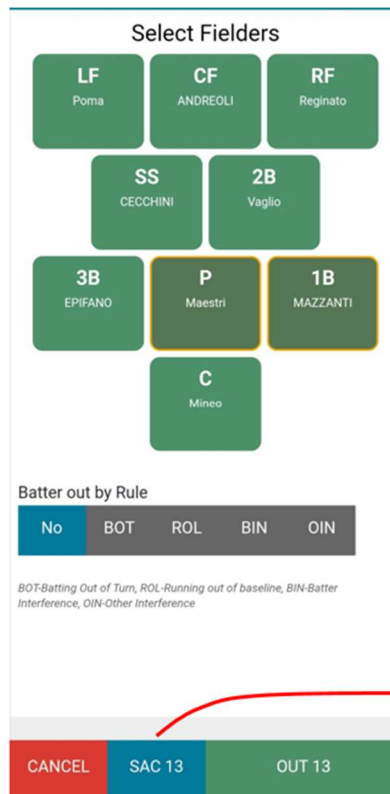
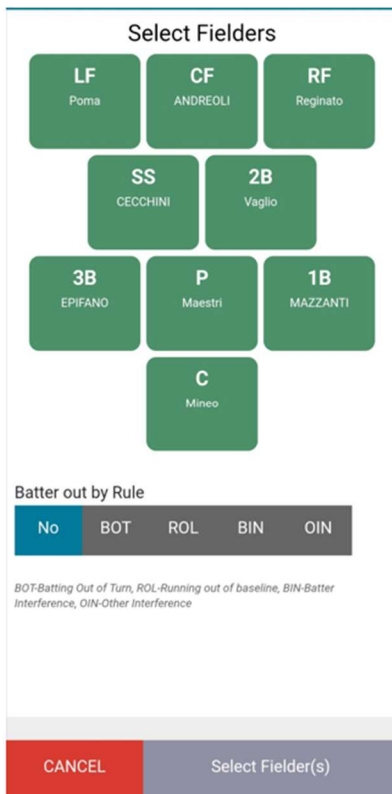
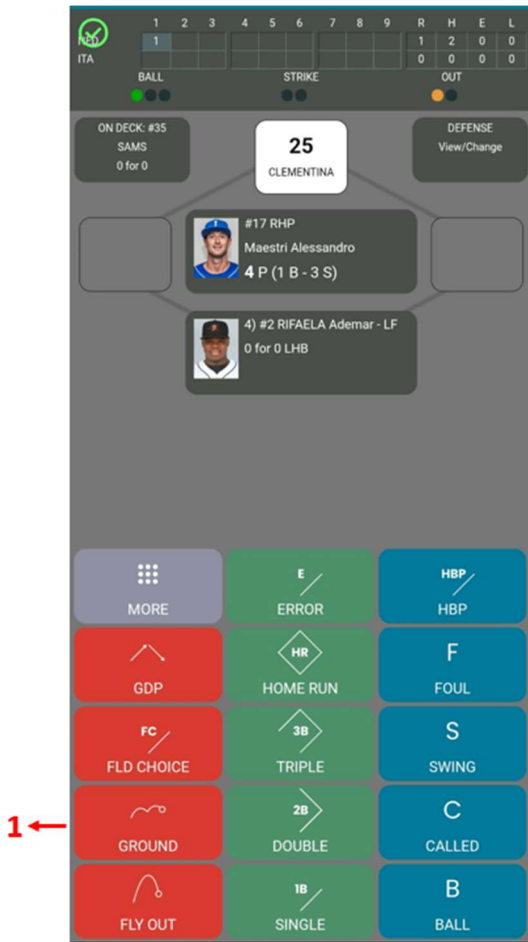
En se rendant sur le Play-by-play (⇒ § III.1.a, page 18), vous pouvez voir que l'Infield Fly est bien prise en compte (1).

5 CLEMENTINA Hendrik pops out. KEMP Dwayne out at 3rd 65. BERNADINA Roger to 2nd. **2 Outs.** **→2**

Dans le cas où à l'étape 2, DIF a été sélectionné, dans cette situation, le commentaire ne précisera rien de particulier (2).

### IV.4.b. Sacrifice Hit

Lors d'un retrait du batteur en situation de Sacrifice Hit, cliquer sur « GROUND » (1).



Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé au retrait, en finissant par le joueur qui a réalisé le retrait. Soit dans notre exemple : P-1B (1).

En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le batteur (2) :

- BOT = OBR n°5
- ROL = OBR n°10
- BIN = OBR n°4
- OIN = OBR non prévu

Dans le bandeau tout en bas de l'écran, l'appli propose la situation de Sacrifice « SAC 13 » (3). Cliquer dessus pour faire apparaître l'écran d'avance des coureurs.



Sur l'écran d'avance des coureurs, **il faut être vigilant.**

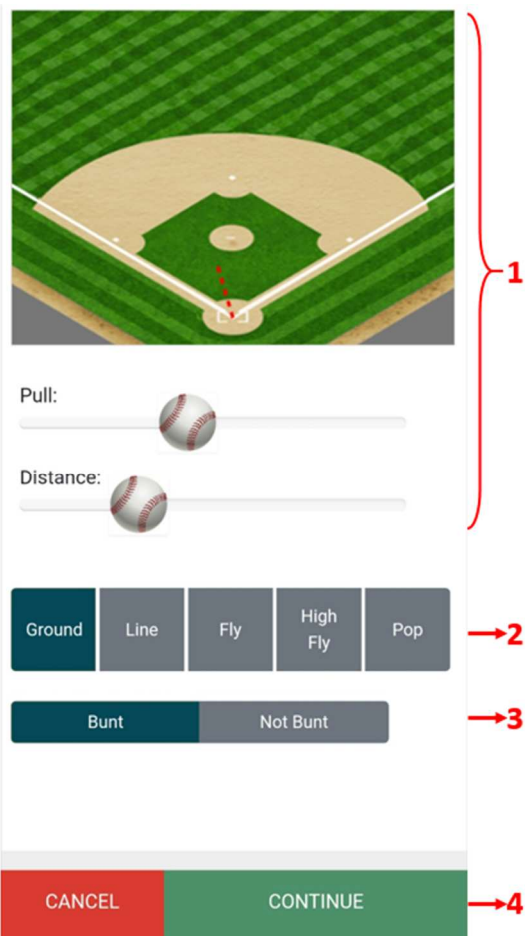
En effet, en fonction de la situation de base, l'application aura fait progressé automatiquement le(s) coureur(s) ou non.

Il faut donc être attentif et bien vérifier la position du/des coureur(s) sur l'application par rapport à la situation réelle.

Toute erreur d'avance ne pourra être corrigée qu'avec « Undo Last Play » (⇒ § V.1, page 89) ou « Revert Server To » (⇒ § V.2, page 89).

Dans notre cas, le coureur a automatiquement progressé de deuxième en troisième base.

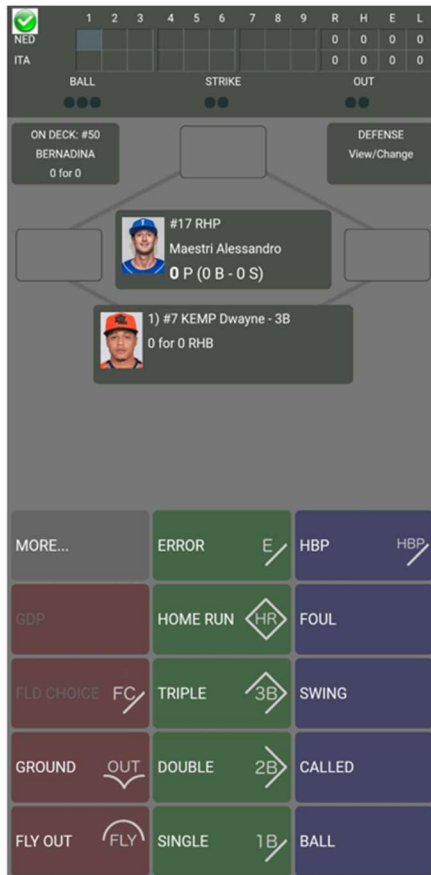
Cliquer sur « Play Complete » pour afficher l'écran de localisation de la frappe.



Ayant précédemment sélectionné SAC 13, la localisation du jeu a été automatiquement sélectionnée (1), ainsi que le type de frappe (2) et la précision de l'amorti (3).

Après avoir vérifié que ces informations sont correctes, cliquer sur « CONTINUE » (4) pour retourner sur la vue principale.

#### IV.4.c. Retrait du batteur sur une frappe attrapée de volée



Lors d'un retrait du batteur sur un attrapé de volée, cliquer sur « FLY OUT » (1).

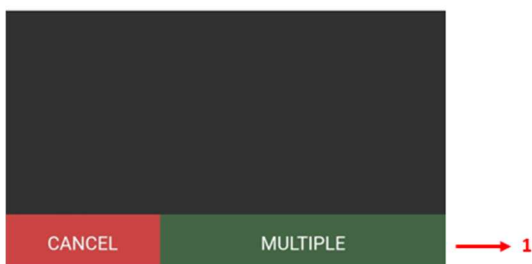
#### Select Fielder



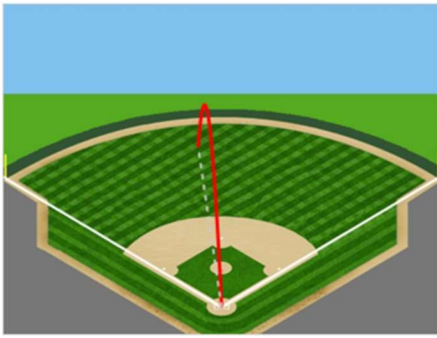
Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir le joueur ayant attrapé la frappe pour passer à l'écran de localisation de la frappe.

S'il est nécessaire de saisir le retrait avec une assistance, cliquer sur « MULTIPLE » (1).

L'écran de sélection changera alors pour laisser la possibilité de saisir plusieurs joueurs, en finissant par le joueur qui a réalisé le retrait.







Dans le cas d'un retrait, la localisation importe peu. Cependant, il est possible de préciser le type de frappe (1). A modifier si nécessaire. Sinon, vous pouvez valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection du défenseur ayant effectué le retrait) en cliquant sur « CONTINUE ».

Apparaît alors l'écran principal. Le batteur ayant été retiré, aucun joueur ne se trouve sur base. Le frappeur suivant dans le lineup apparaît alors à la place du batteur.

Pull:

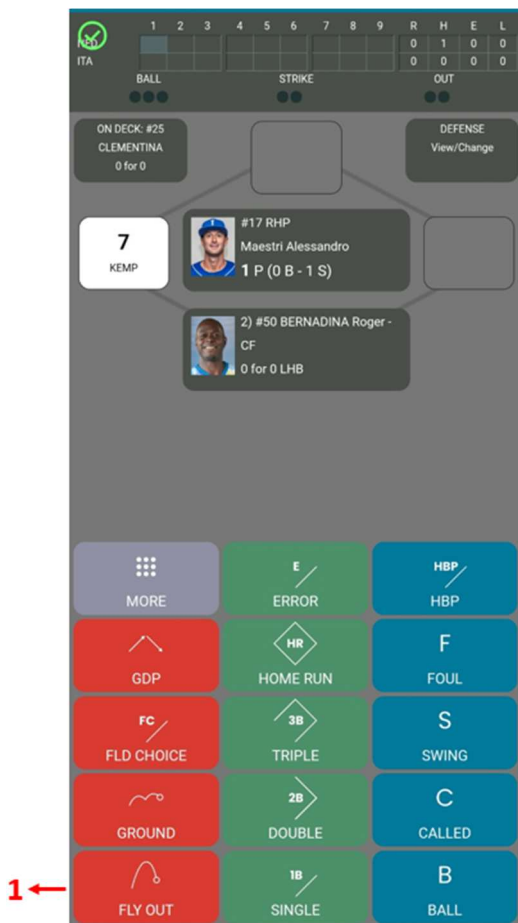
Distance:

Line Fly High Fly Pop → 1

CANCEL CONTINUE

**IV.4.d. Sacrifice Fly**

Lors d'une situation de Sacrifice Fly, cliquer sur « FLY OUT » (1).



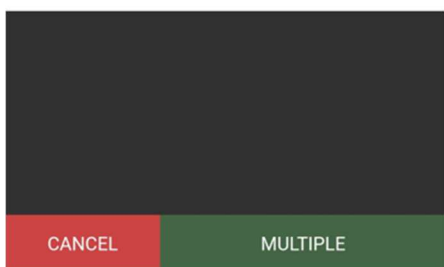
Select Fielder



Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir le joueur ayant attrapé la frappe pour passer à l'écran de localisation de la frappe.

S'il est nécessaire de saisir le retrait avec une assistance, cliquer sur « MULTIPLE » (1).

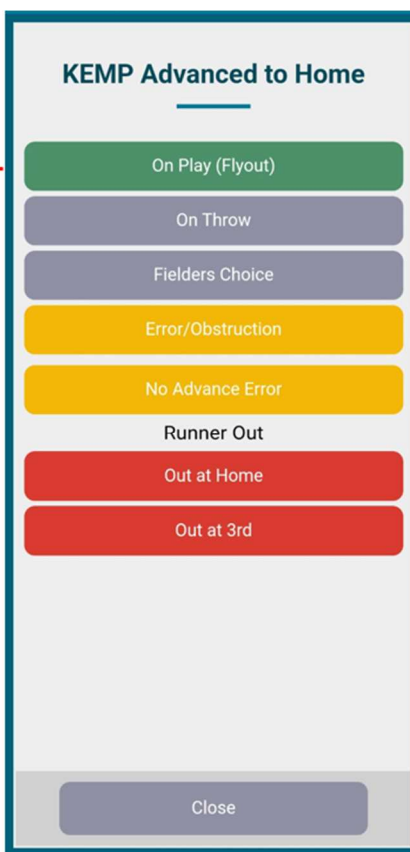
L'écran de sélection changera alors pour laisser la possibilité de saisir plusieurs joueurs, en finissant par le joueur qui a réalisé le retrait.



→ 1



← 1



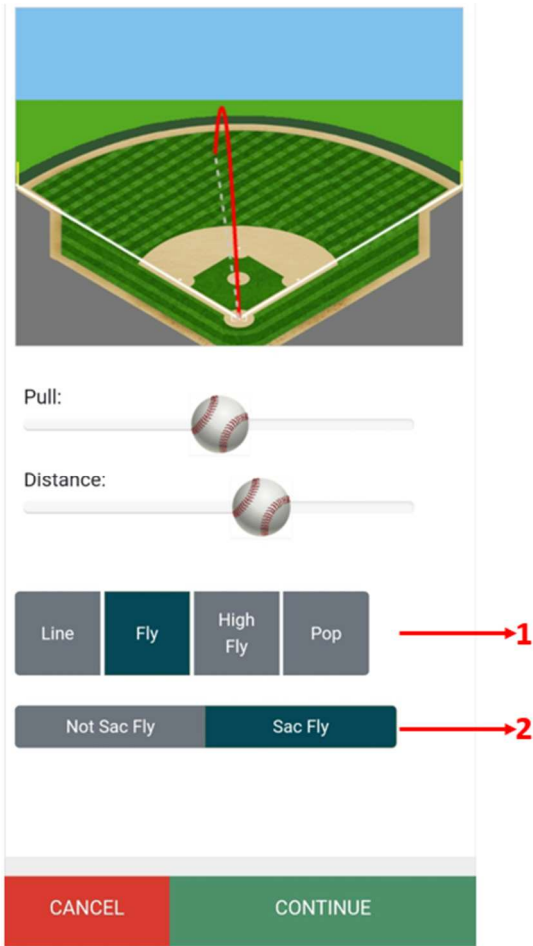
Apparaît alors la vue d'avance des coureurs.

Dans le cas d'une Sacrifice Fly, il faut faire marquer le coureur.

Pour cela, cliquer sur le coureur en question, ici « #7 KEMP ».

Une nouvelle pop-up s'ouvre en donnant différentes propositions, réparties en 2 catégories : l'avance ou le retrait du coureur.

Dans notre cas, nous choisissons de faire progresser sur la frappe (1).



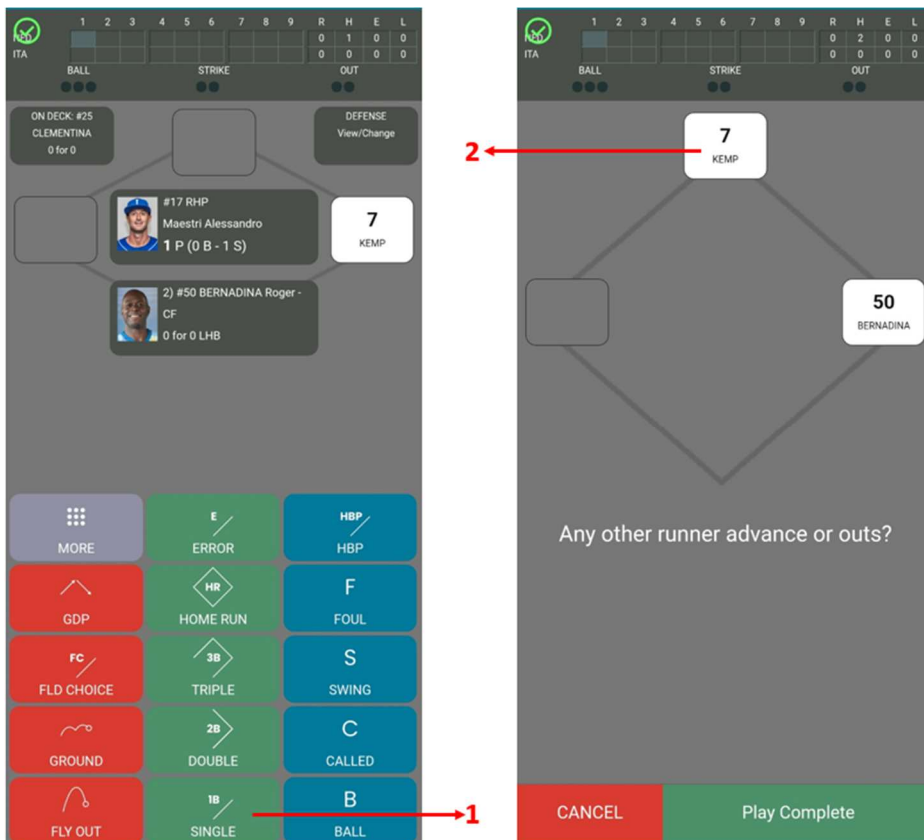
Dans le cas d'un retrait, la localisation importe peu. Cependant, il est possible de préciser le type de frappe (1). A modifier si nécessaire.

En situation de Sacrifice Fly, l'application sélectionnera automatique le « Sac Fly » (2). Il est tout de même possible de ne pas attribuer le sacrifice, en cliquant sur « Not Sac Fly ».

Cliquer ensuite sur « CONTINUE ».

Apparaît alors l'écran principal. Le batteur ayant été retiré, et le coureur ayant marqué, aucun joueur ne se trouve sur base. Le frappeur suivant dans le lineup apparaît alors à la place du batteur.

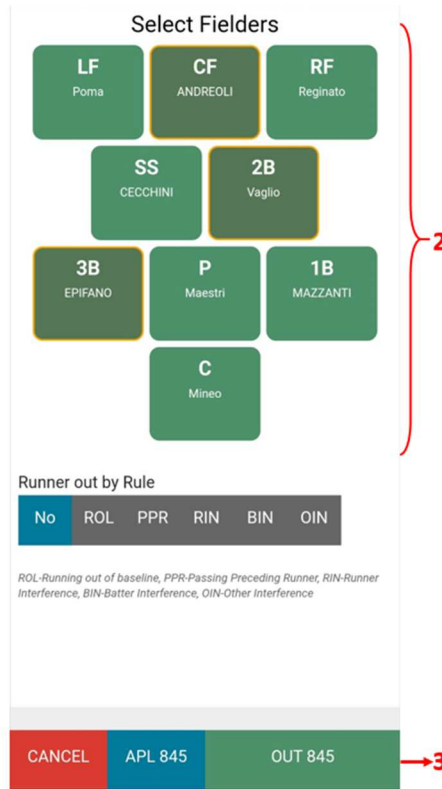
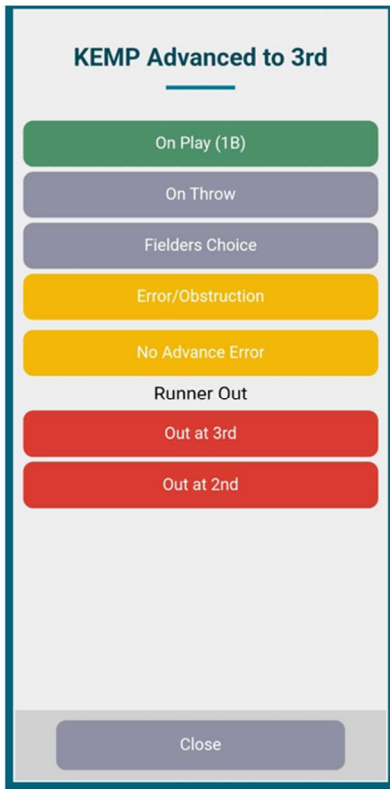
#### IV.4.e. Retrait d'un coureur après une balle frappée sur une tentative d'avance supplémentaire



Pour cet exemple, nous saisissons un simple du batteur avec coureur en 1B, qui se fait retirer en tentant d'arriver en 3B.

Cliquer sur « Single » (1) pour enregistrer l'arrivée sur base de frappeur.

Sur l'écran de l'avance des coureur, cliquer sur le coureur qui doit être retiré.

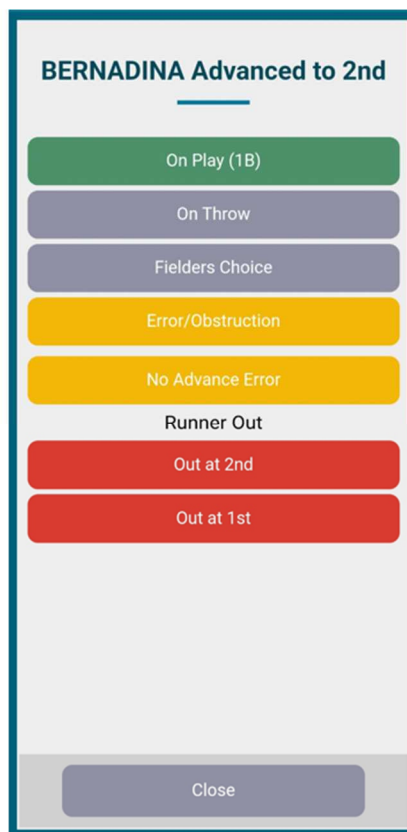
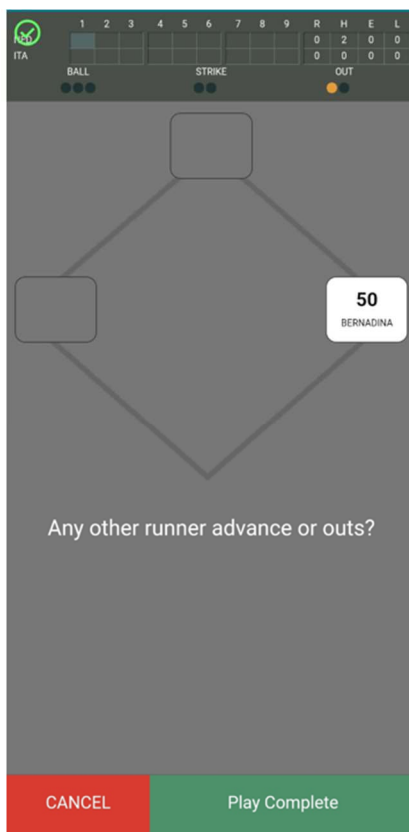


Sur la fenêtre du coureur qui s'affiche alors, cliquer sur « Out at 3rd » (1).

Il faut, évidemment pour cela, faire progresser le coureur jusqu'à la dernière base légalement atteinte, en cliquant sur « On play (1B) » par exemple (⇒ § IV.3.bv.2, page 33).

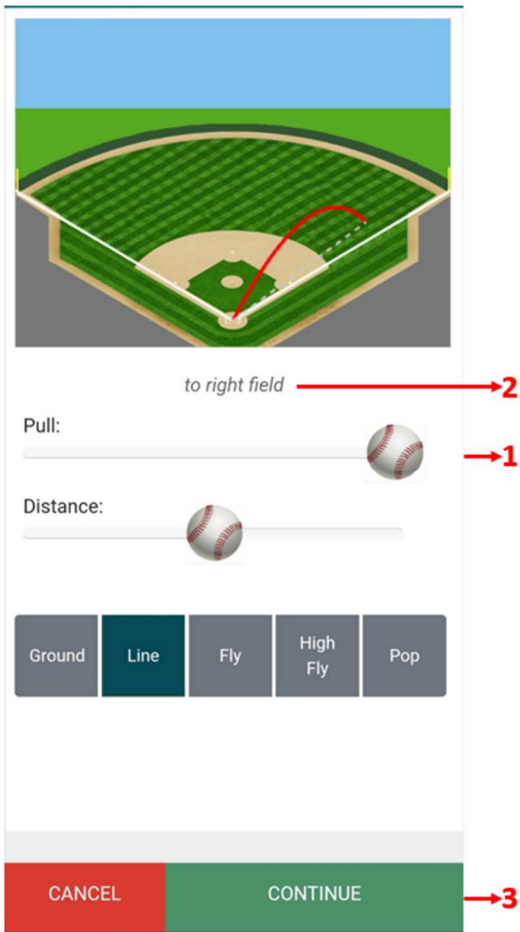
Saisir les joueurs ayant participé au retrait en commençant par les assistances et finissant par le défenseur ayant réalisé le retrait (2), puis cliquer sur le retrait pour valider (3).

N.B. : en cas d'erreur de saisie de joueur, il ne faut pas re cliquer dessus pour l'annuler, cela lui attribuera une assistance supplémentaire. Il faut annuler la saisie du jeu en cliquant sur « Cancel ».



De retour sur l'écran d'avance des coureurs, cliquer sur le batteur devenu coureur pour le faire progresser en fonction de votre situation si cela s'avère nécessaire (⇒ § IV.3.bv.2, page 33).

Cela peut s'appliquer pour n'importe quel joueur sur base.

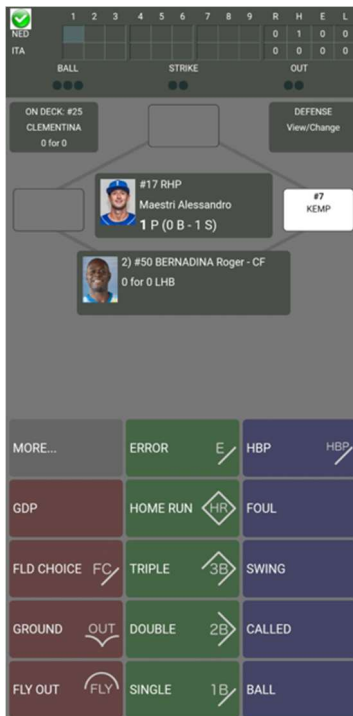


Sur l'écran de localisation de la frappe, déplacer le curseur dans la partie du terrain qui vous intéresse (1) – utiliser le curseur « Distance » si nécessaire - en prenant soin de vérifier que le commentaire corresponde à l'annonce du scoreur papier.

Une fois la localisation exacte trouvée, cliquer sur « CONTINUE » (3) pour retourner sur la vue principale.

## IV.5. Les GDP

### IV.5.a. GDP en première base avec ou sans erreur d'attrapé pour compléter le GDP



Prenons le cas le plus simple, avec un coureur en première base et une frappe sur l'arrêt-court, qui relaie au deuxième base pour retirer le coureur, puis qui lui-même relaie en première base pour retirer le batteur.

Depuis l'écran principal, cliquer sur « GDP ».

**Select Fielders**

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

Batter out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL Select Fielder(s)

**Select Fielders**

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

Batter out 6-4-3

CANCEL	More...	Out at 2nd 6-4
--------	---------	----------------

Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé aux retraits, en veillant à bien respecter l'ordre dans lequel l'ensemble du jeu a été effectué. Ainsi, dans notre exemple 64 puis 43, il faut sélectionner : SS – 2B – 1B (1).

En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le coureur et/ou le batteur (2) :

- ROL = OBR n°10
- PPR = OBR n°11
- RIN = OBR n°13
- BIN = OBR n°4 sur 3<sup>ème</sup> strike
- OIN = OBR non prévu

Dans le bandeau tout en bas de l'écran, l'appli propose plusieurs choix (3). Ici, le retrait 64 en deuxième base mais aussi un menu « More... ».

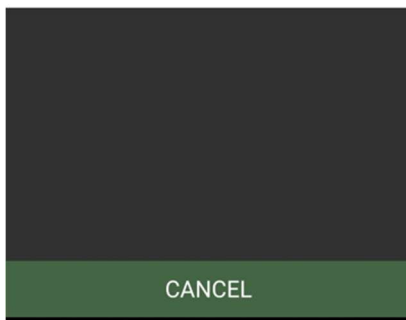
**Double Play Menu**

- Out at 2nd 6-4
- Out at 2nd 6-4  
Batter out 4-3 runner interference (RIN)
- Out at 2nd 6-4 runner interference (RIN)  
Batter out 3 runner interference (RIN)
- Out at 2nd 6U
- Batter Out 6U  
Runner Out at 2nd 6-4
- Out at 2nd 6U  
batter out 6-4 runner interference (RIN)
- GDP+E3 (Out at 2nd)

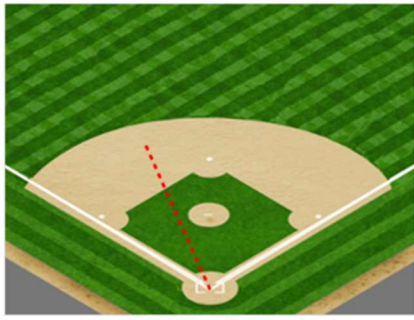
Ce menu « More... » propose diverses situations, plus ou moins plausibles, en plus du retrait 64 en deuxième base.

La dernière proposition correspond à la situation de GDP avec erreur d'attrapé du première base.

En cliquant sur « CANCEL », l'appli sort de la saisie du jeu, et retourne sur l'écran principal dans la situation précédant ce jeu.







Pull:

Distance:

Ground Line Fly High Fly Pop

Bunt Not Bunt

CANCEL CONTINUE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H	E	L
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

BALL STRIKE OUT

ON DECK: #2 RIFAELA 0 for 0

DEFENSE View/Change

#17 RHP Maestri Alessandro 2 P (0 B - 2 S)

3) #25 CLEMENTINA Hendrik - C 0 for 0 RHB

MORE... ERROR E HBP HBP

GDP HOME RUN HR FOUL

FLD CHOICE FC TRIPLE 3B SWING

GROUND OUT DOUBLE 2B CALLED

FLY OUT FLY SINGLE 1B BALL

Après avoir cliqué sur le retrait 64 en deuxième base, apparaît l'écran de localisation de la frappe.

Dans le cas d'un retrait, la localisation importe peu, vous pouvez donc valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection des défenseurs) en cliquant sur « CONTINUE ».

Ne pas oublier de sélectionner « Bunt » en cas d'amorti.

Apparaît alors l'écran principal. Le frappeur suivant dans le lineup apparaît alors à la place du batteur, sans coureurs sur base.

**IV.5.b. GDP + Choix défensif, avec ou sans erreur d'attrapé pour compléter le GDP**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H	E	L
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

BALL STRIKE OUT

ON DECK: #2 RIFAELA 0 for 0

#7 KEMP

DEFENSE View/Change

#17 RHP Maestri Alessandro 2 P (0 B - 2 S)

#50 BERNADINA

3) #25 CLEMENTINA Hendrik - C 0 for 0 RHB

MORE... ERROR E HBP HBP

GDP HOME RUN HR FOUL

FLD CHOICE FC TRIPLE 3B SWING

GROUND OUT DOUBLE 2B CALLED

FLY OUT FLY SINGLE 1B BALL

Prenons pour exemple le cas avec coureurs en première et deuxième bases et une frappe sur le troisième base, qui touche sa base puis relaie au deuxième base pour retirer le coureur de premier but.

Depuis l'écran principal, cliquer sur « FLD CHOICE ».

**Select Fielders**

LF Poma, CF ANDREOLI, RF Reginato

SS CECCHINI, 2B Vaglio

3B EPIFANO, P Maestri, 1B MAZZANTI

C Mineo

Runner out by Rule  
No ROL PPR RIN BIN OIN

Batter out by Rule  
No ROL PPR RIN BIN OIN

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL Select Fielder(s) CANCEL More... Out at 2nd 54

Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé aux retraits, en veillant à bien respecter l'ordre dans lequel l'ensemble du jeu a été effectué. Ainsi, dans notre exemple 5 puis 54, il faut sélectionner : 3B – 2B (1).

En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le coureur et/ou le batteur (2) :

- ROL = OBR n°10
- PPR = OBR n°11
- RIN = OBR n°13
- BIN = OBR n°4 sur 3<sup>ème</sup> strike
- OIN = OBR non prévu

Dans le bandeau tout en bas de l'écran, l'appli propose plusieurs choix (3). Ici, le retrait 54 en deuxième base mais aussi un menu « More... ».

**Fielders Choice Menu**

Out 54 Going to Second

Out 54 Going to Third

FC With No Out

FC With No Out and Error (2nd)

FC With No Out and Error (3rd)

FC With No Out and SH

GDP+E4 (Out at 2nd)

GDP+E4 (Out at 3rd)

Out at 2nd Appeal A54

Out at 3rd Appeal A54

Out at 3rd 5, Out at 2nd 5-4

Out at 3rd 5-4, Out at 2nd 4

NOTE: If two outs occur on a FC not listed above, please score the first on here, then select the second runner also out on the runners screen after

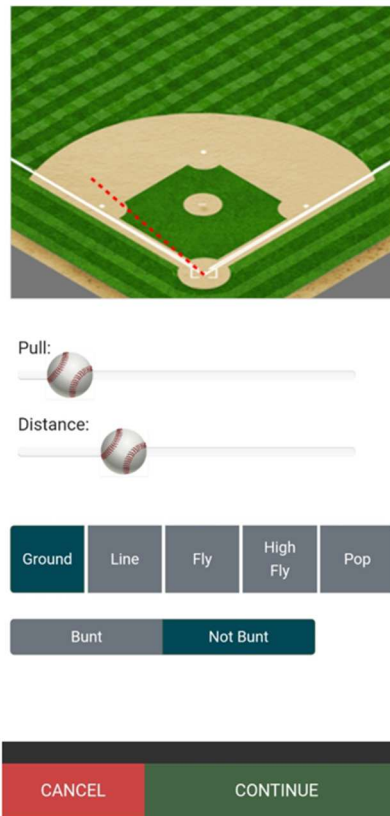
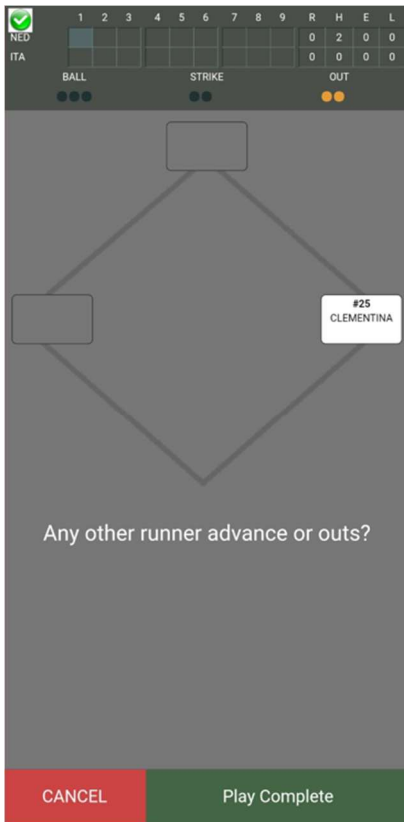
CANCEL

Ce menu « More... » propose diverses situations, plus ou moins plausibles, en plus du retrait 54 en deuxième base.

Cliquer sur la proposition « Out at 3rd 5, Out at 2nd 5-4 » (1), qui correspond au retrait par le troisième base touchant son coussin, puis retrait 54 en deuxième base.

Si jamais le deuxième base réalise une erreur d'attrapé pour compléter le GDP, sélectionner « GDP+E4 (Out at 3rd) » (2).

En cliquant sur « CANCEL », l'appli sort de la saisie du jeu, et retourne sur l'écran principal dans la situation précédant ce jeu.



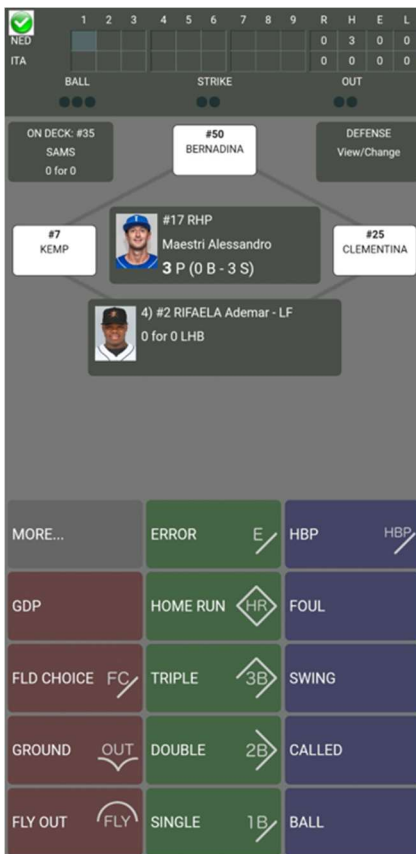
Après avoir sélectionner le jeu adéquat, apparait l'écran d'avance des coureurs. Faire avancer le ou les coureurs si nécessaires (⇒ § IV.3.b et IV.7.b, pages 33 et 70) et/ou lorsque la position du ou des coureurs est correcte, cliquer sur « Play Complete » pour accéder à l'écran de localisation de la frappe.

Dans le cas d'un retrait, la localisation importe peu, vous pouvez donc valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection des défenseurs) en cliquant sur « CONTINUE ».

Ne pas oublier de sélectionner « Bunt » en cas d'amorti.

Apparait alors l'écran principal, avec le batteur devenu coureur en première base, ainsi que frappeur suivant dans le lineup qui apparait comme batteur.

**IV.5.c. GDP avec bases pleines, avec ou sans erreur d'attrapé pour compléter le GDP**



Prenons pour exemple le cas avec bases pleines et un GDP 64 puis 43.

Depuis l'écran principal, cliquer sur « GDP ».

### Select Fielders

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

Batter out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL Select Fielder(s)

### Select Fielders

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

Batter out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

Batter out 6-4-3

CANCEL More... Out at 2nd 6-4

Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé aux retraits, en veillant à bien respecter l'ordre dans lequel l'ensemble du jeu a été effectué. Ainsi, dans notre exemple 64 puis 43, il faut sélectionner : SS – 2B – 1B (1).

En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le coureur et/ou le batteur (2) :

- ROL = OBR n°10
- PPR = OBR n°11
- RIN = OBR n°13
- BIN = OBR n°4 sur 3<sup>ème</sup> strike
- OIN = OBR non prévu

Dans le bandeau tout en bas de l'écran, l'appli propose plusieurs choix (3). Ici, le retrait 64 en deuxième base mais aussi un menu « More... ».

### Double Play Menu

Out at 2nd 6-4	→ 1
Out at 2nd 6-4 Batter out 4-3 runner interference (RIN)	
Out at 2nd 6-4 runner interference (RIN) Batter out 3 runner interference (RIN)	
Out at 2nd 6U	
Batter Out 6U Runner Out at 2nd 6-4	
Out at 2nd 6U batter out 6-4 runner interference (RIN)	
Out at 3rd 6-4	
Out at 3rd 6U	
Batter Out 6U Runner Out at 3rd 6-4	
Out at Home 6-4	
Out at Home 6U	
Batter Out 6U Runner Out at Home 6-4	
GDP+E3 (Out at 2nd)	} 2
GDP+E3 (Out at 3rd)	
GDP+E3 (Out atHome)	

Ce menu « More... » propose diverses situations, plus ou moins plausibles, en plus du retrait 64 en deuxième base.

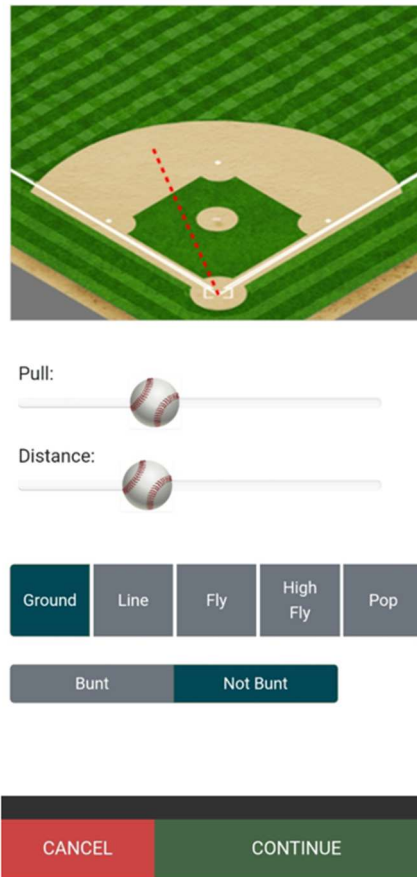
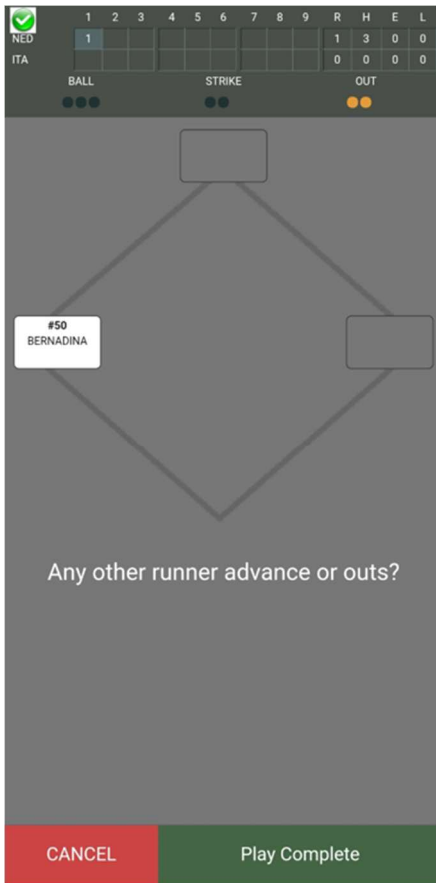
Cliquer sur la proposition « Out at 2nd 6-4 » (1), qui correspond au retrait 64 en deuxième base, puis au retrait 43 en première base.

L'appli propose également plusieurs possibilités avec une erreur d'attrapé du première base pour compléter le GDP (2).

En cliquant sur « CANCEL », l'appli sort de la saisie du jeu, et retourne sur l'écran principal dans la situation précédant ce jeu.

### Triple Play Menu

Triple Play GDP 6-4-3
CANCEL

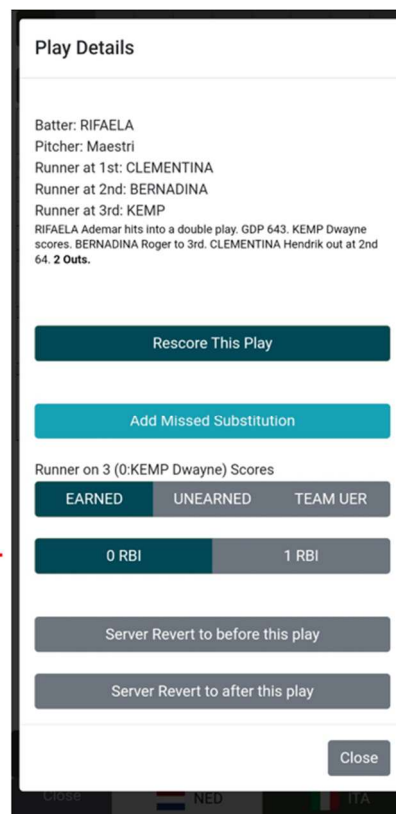
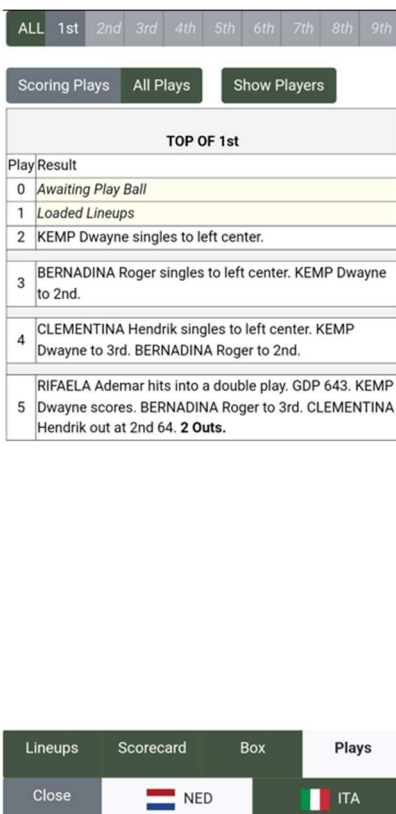


Après avoir sélectionner le jeu adéquat, apparait l'écran d'avance des coureurs. Faire avancer le ou les coureurs si nécessaires, pour cet exemple les coureurs en troisième et deuxième bases (⇒ § IV.3.b et IV.7.b, pages 33 et 70) et/ou lorsque la position du ou des coureurs est correcte, cliquer sur « Play Complete » pour accéder à l'écran de localisation de la frappe.

Dans le cas d'un retrait, la localisation importe peu, vous pouvez donc valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection des défenseurs) en cliquant sur « CONTINUE ».

Ne pas oublier de sélectionner « Bunt » en cas d'amorti.

Apparait alors l'écran principal, avec un coureur en troisième base, ainsi que frappeur suivant dans le lineup qui apparait comme batteur.

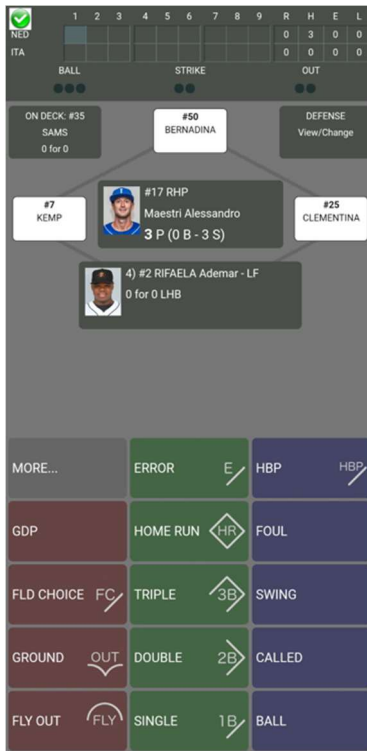


En accédant au play-by-play depuis l'écran principal et en cliquant sur la boxscore, on peut vérifier qu'aucun RBI n'a été attribué.

En effet, dans le descriptif de l'action, aucun RBI n'est mentionné (1), et en cliquant sur l'action en question, s'ouvre une pop-up qui confirme bien qu'il n'y a pas de RBI (2).



**IV.5.d. GDP + choix défensif avec bases pleines, avec ou sans erreur d'attrapé pour compléter le GDP**



Prenons pour exemple le cas avec bases pleines et un double jeu 5 puis 54.

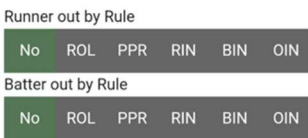
Depuis l'écran principal, cliquer sur « FLD CHOICE ».



Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé aux retraits, en veillant à bien respecter l'ordre dans lequel l'ensemble du jeu a été effectué. Ainsi, dans notre exemple 5 puis 54, il faut sélectionner : 3B – 2B (1).

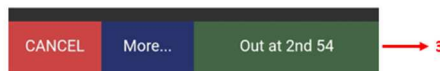
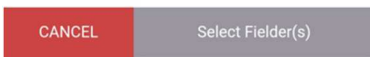
En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le coureur et/ou le batteur (2) :

- ROL = OBR n°10
- PPR = OBR n°11
- RIN = OBR n°13
- BIN = OBR n°4 sur 3<sup>ème</sup> strike
- OIN = OBR non prévu



ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter interference, OIN-Other interference



Dans le bandeau tout en bas de l'écran, l'appli propose plusieurs choix (3). Ici, le retrait 54 en deuxième base mais aussi un menu « More... ».



**Fielders Choice Menu**

Out 54 Going to Second
Out 54 Going to Third
Out 54 Going Home
FC With No Out
FC With No Out and Error (2nd)
FC With No Out and Error (3rd)
FC With No Out and Error (Home)
FC With No Out and SH
FC Sac Fly With Out at 2nd
FC Sac Fly With Out at 3rd
GDP+E4 (Out at 2nd)
GDP+E4 (Out at 3rd)
GDP+E4 (Out atHome)
Out at 2nd Appeal A54
Out at 3rd Appeal A54
Out at Home Appeal A54
HBP + Out at Home Appeal A54
Out at 3rd 5, Out at 2nd 5-4
Out at 3rd 5-4, Out at 2nd 4
Out at Home 5, Out at 2nd 5-4
Out at Home 5-4, Out at 2nd 4
Out at Home 5, Out at 3rd 5-4
Out at Home 5-4, Out at 3rd 4

NOTE: If two outs occur on a FC not listed above, please score the first on here, then select the second runner also out on the runners screen after

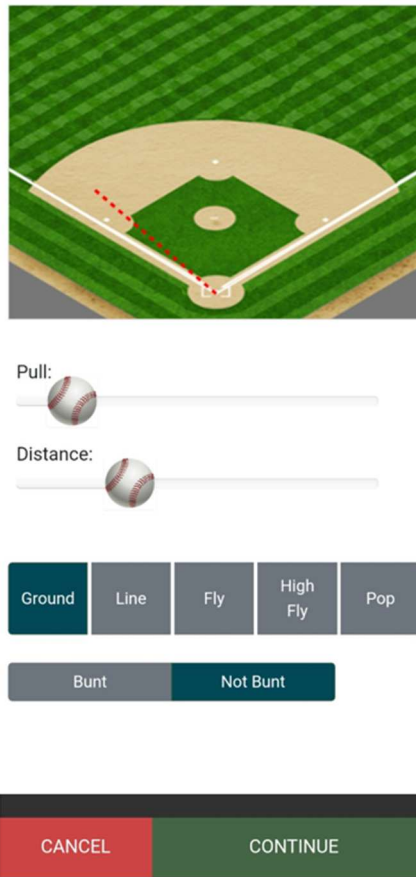
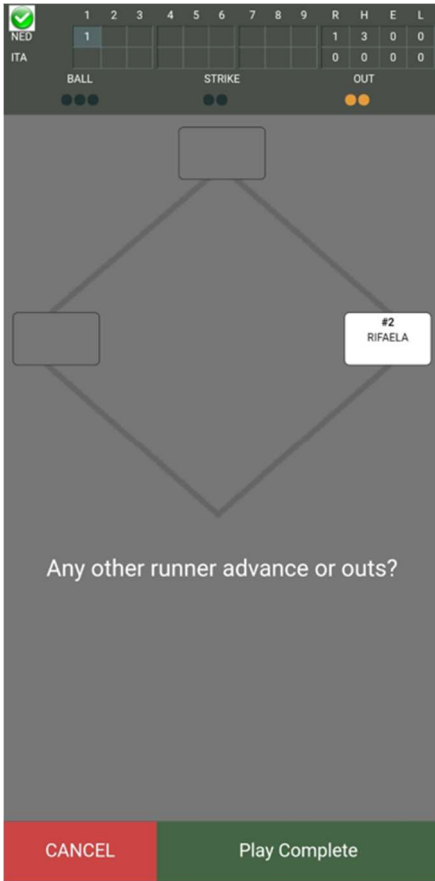
CANCEL

Ce menu « More... » propose diverses situations, plus ou moins plausibles, en plus du retrait 54 en deuxième base.

Cliquer sur la proposition « Out at 3rd 5, Out at 2<sup>nd</sup> 5-4 » (1), qui correspond au retrait pas le troisième base touchant son coussin, puis retrait 54 en deuxième base.

L'appli propose également plusieurs possibilités avec une erreur d'attrapé du deuxième base pour compléter le GDP (2).

En cliquant sur « CANCEL », l'appli sort de la saisie du jeu, et retourne sur l'écran principal dans la situation précédant ce jeu.

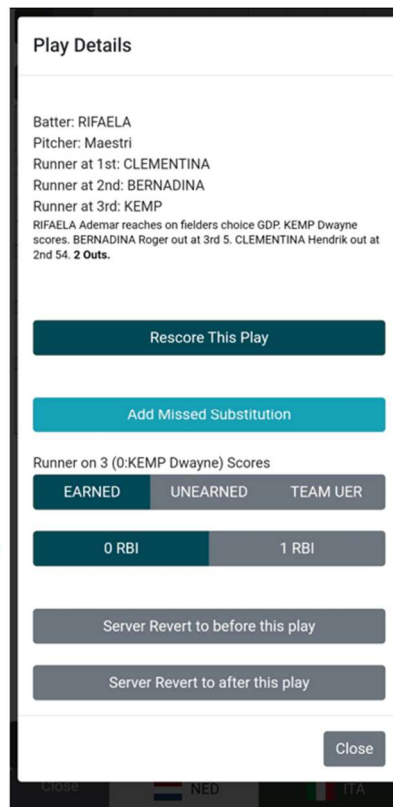


Après avoir sélectionner le jeu adéquat, apparait l'écran d'avance des coureurs. Faire avancer le ou les coureurs si nécessaires, pour cet exemple le coureur en troisième base (⇒ § IV.3.b et IV.7.b, pages 33 et 70) et/ou lorsque la position du ou des coureurs est correcte, cliquer sur « Play Complete » pour accéder à l'écran de localisation de la frappe.

Dans le cas d'un retrait, la localisation importe peu, vous pouvez donc valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection des défenseurs) en cliquant sur « CONTINUE ».

Ne pas oublier de sélectionner « Bunt » en cas d'amorti.

Apparait alors l'écran principal, avec le batteur devenu coureur en première base, ainsi que frappeur suivant dans le lineup qui apparait comme batteur.

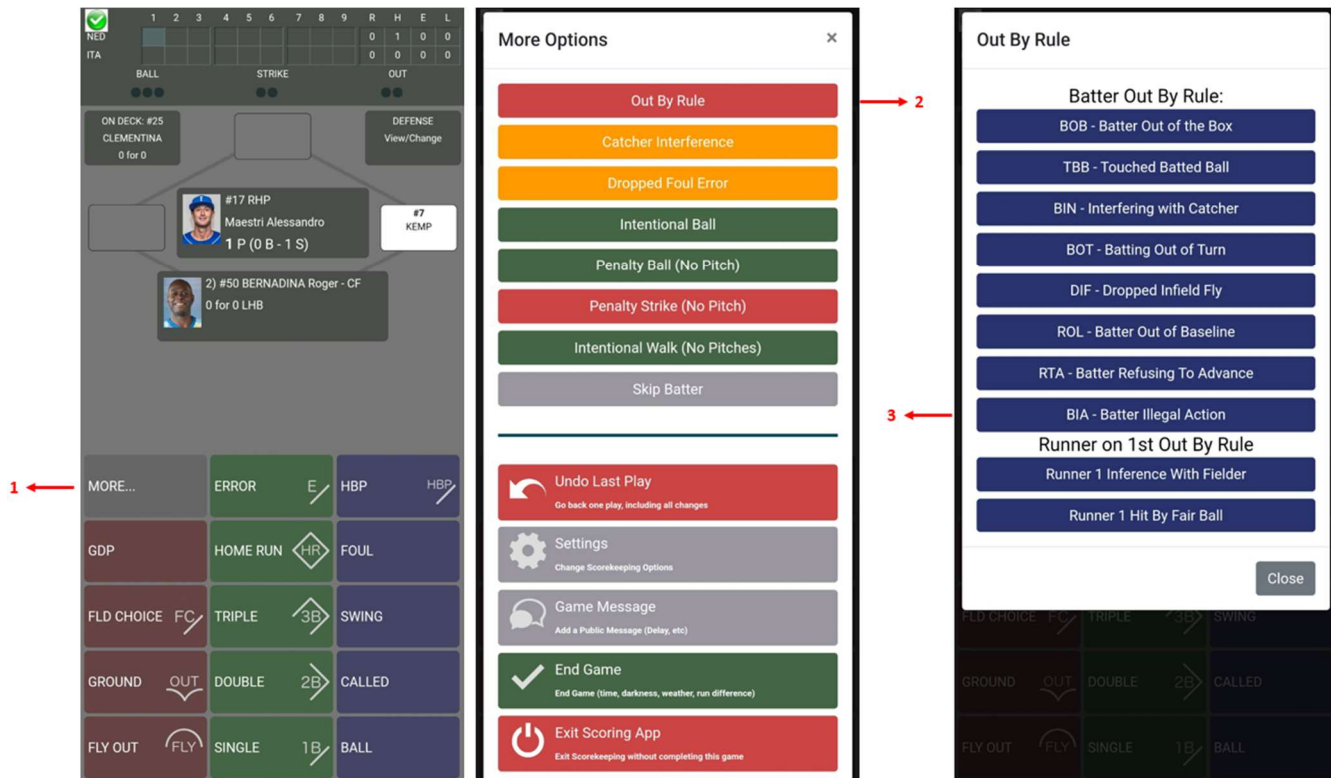


En accédant au play-by-play depuis l'écran principal et en cliquant sur la boxscore, on peut vérifier qu'aucun RBI n'a été attribué.

En effet, dans le descriptif de l'action, aucun RBI n'est mentionné (1), et en cliquant sur l'action en question, s'ouvre une pop-up qui confirme bien qu'il n'y a pas de RBI (2).

## IV.6. Les OBR

### IV.6.a. OBR 1 : Batteur retiré pour frappe illégale

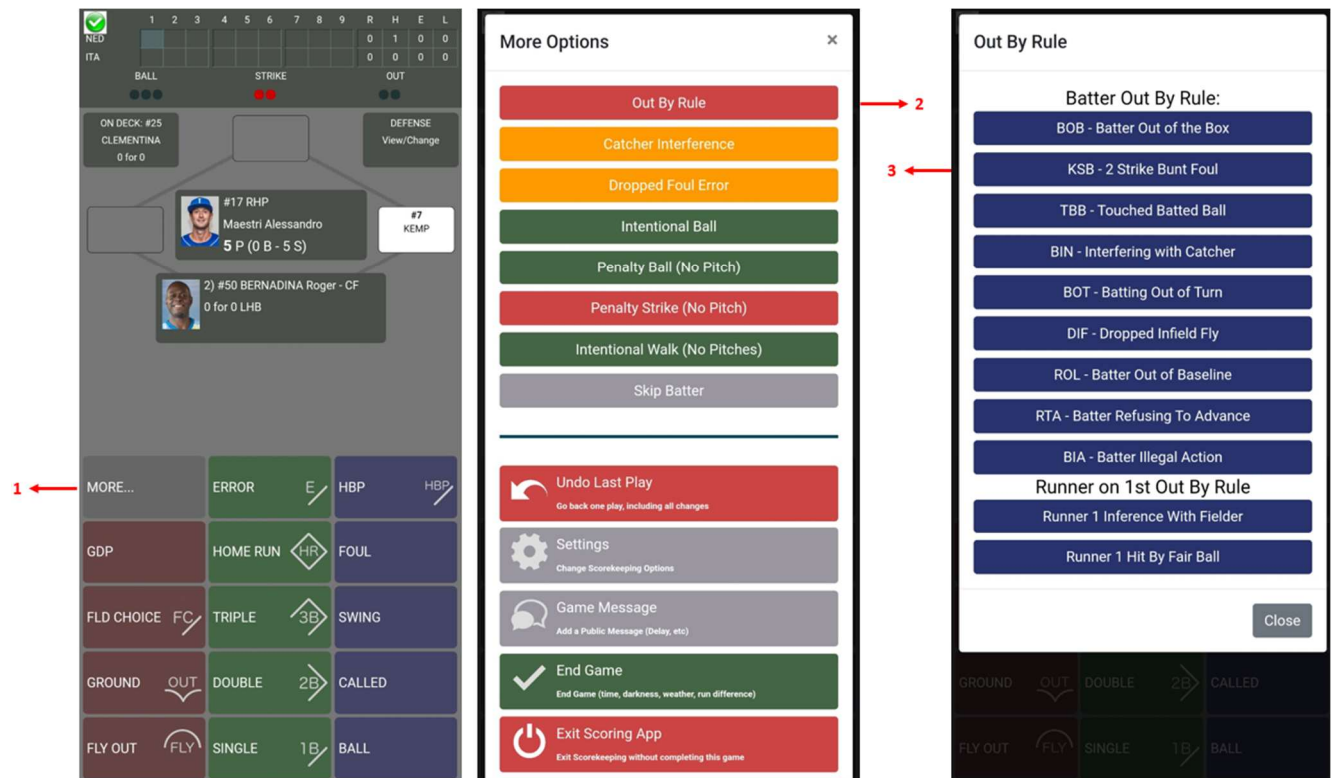


The screenshot shows the main game screen on the left, the 'More Options' menu in the center, and the 'Out By Rule' menu on the right. Red arrows indicate the following steps:

- Click on the 'MORE...' button in the bottom left of the main screen.
- Click on the 'Out By Rule' button in the 'More Options' menu.
- Click on the 'BIA - Batter Illegal Action' button in the 'Out By Rule' menu.

Depuis l'écran principal, cliquer sur « le menu « MORE... » (1), puis « Out By Rule » (2), et sélectionner « BIA – Batter Illegal Action » (3).

### IV.6.b. OBR 2 : Batteur retiré sur amorti dans le territoire des fausses balles sur le 3<sup>ème</sup> strike

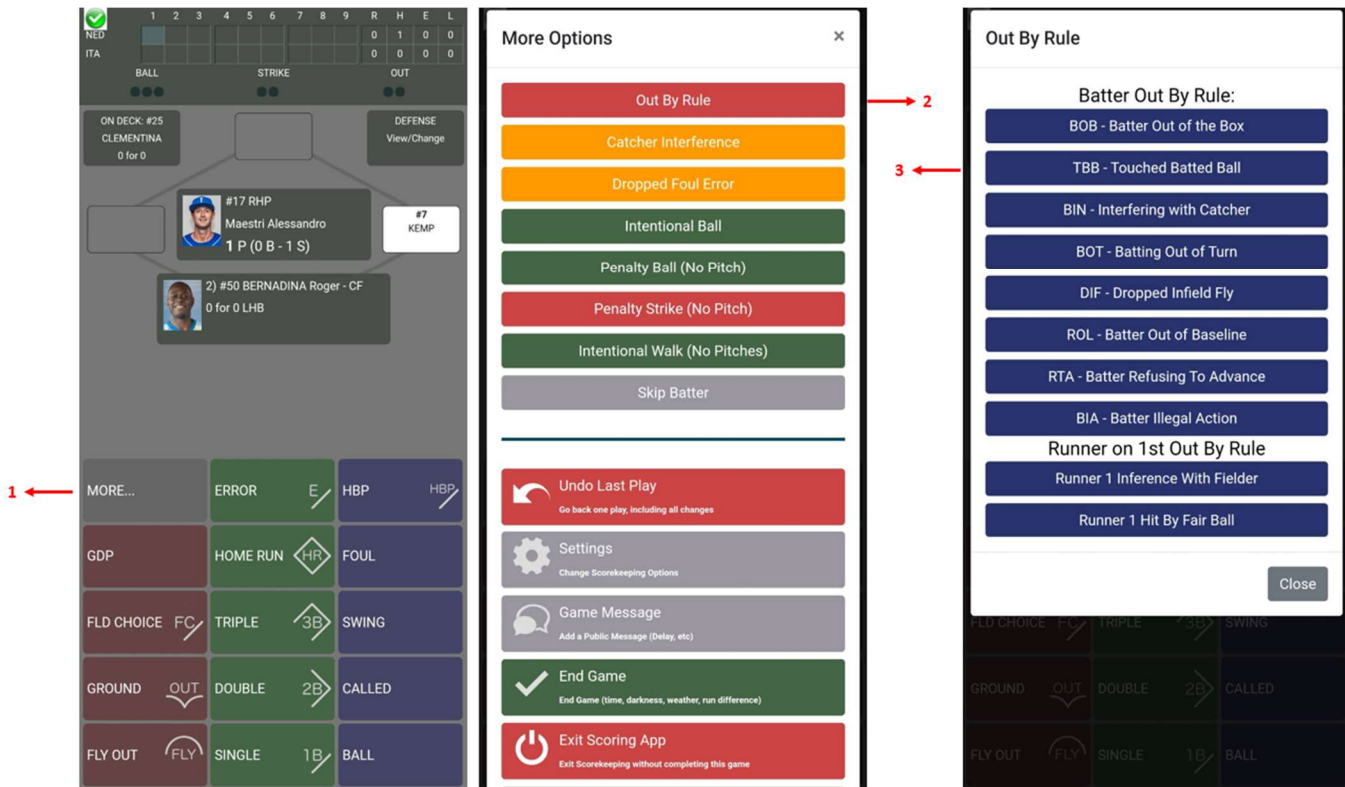


The screenshot shows the main game screen on the left, the 'More Options' menu in the center, and the 'Out By Rule' menu on the right. Red arrows indicate the following steps:

- Click on the 'MORE...' button in the bottom left of the main screen.
- Click on the 'Out By Rule' button in the 'More Options' menu.
- Click on the 'KSB - 2 Strike Bunt Foul' button in the 'Out By Rule' menu.

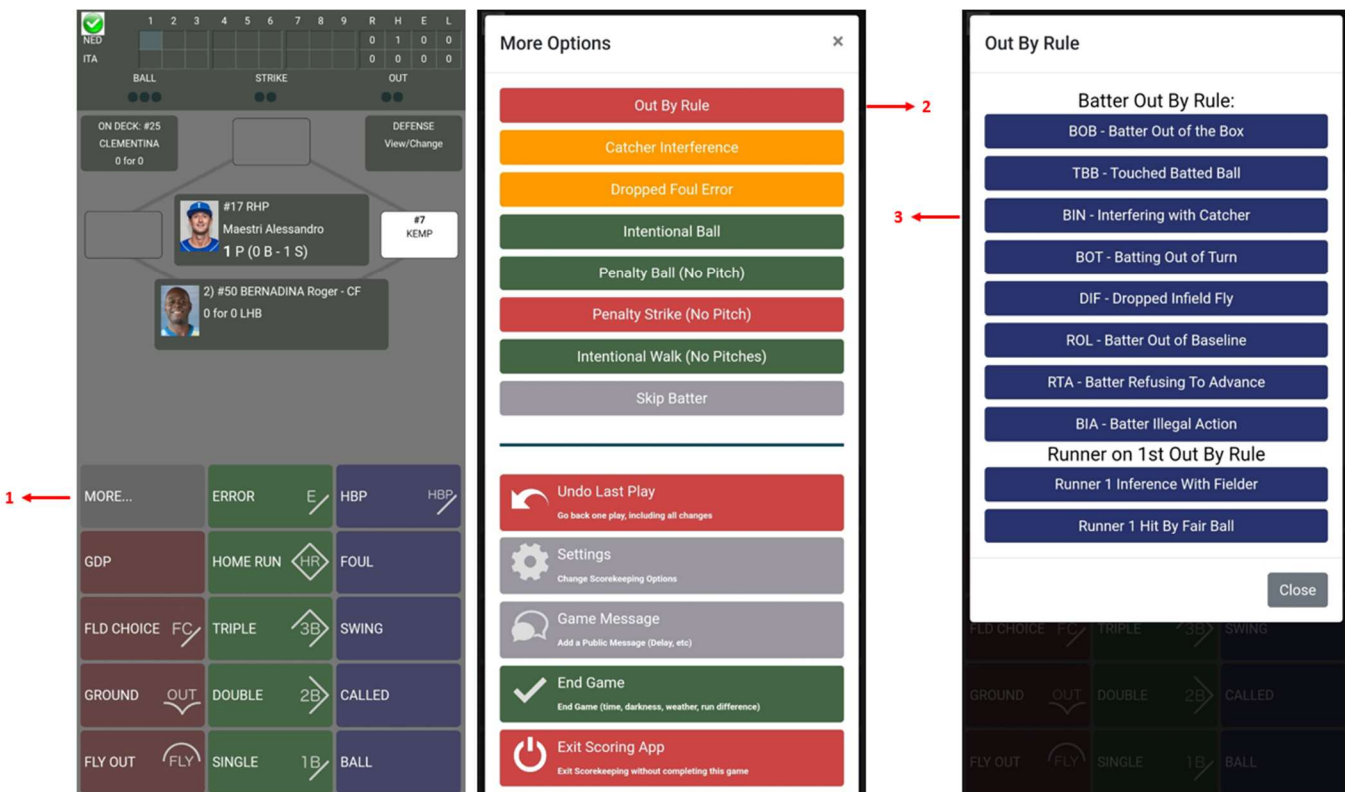
Avec déjà 2 strikes au compte du batteur, depuis l'écran principal, cliquer sur « le menu « MORE... » (1), puis « Out By Rule » (2), et sélectionner « KSB – 2 Strike Bunt Foul » (3).

### IV.6.c. OBR 3 : Batteur retiré pour avoir été touché par sa propre balle frappée



Depuis l'écran principal, alors que le batteur à retirer est toujours en cours d'AtBat, cliquer sur «le menu « MORE... » (1), puis « Out By Rule » (2), et sélectionner « TBB – Touched Batted Ball » (3).

### IV.6.d. OBR 4 : Batteur retiré pour interférence avec le receveur



Depuis l'écran principal, alors que le batteur à retirer est toujours en cours d'AtBat, cliquer sur le menu « MORE... » (1), puis « Out By Rule » (2), et sélectionner « BIN – Interfering with Catcher » (3).

Select Fielders

<b>LF</b> Poma	<b>CF</b> ANDREOLI	<b>RF</b> Reginato
<b>SS</b> CECCHINI	<b>2B</b> Vaglio	
<b>3B</b> EPIFANO	<b>P</b> Maestri	<b>1B</b> MAZZANTI
<b>C</b> Mineo		

Il est également possible de saisir cet OBR depuis l'écran de sélection des défenseurs lors de la saisie d'une ground out (⇒ § IV.4.a.III.1.a, page 34).

Sélectionner « BIN » (1), puis le défenseur auquel attribuer le retrait.

Batter out by Rule

No	BOT	ROL	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----

→ 1

BOT-Batting Out of Turn, ROL-Running out of baseline, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL	Select Fielder(s)
--------	-------------------

#### IV.6.e. OBR 4 : Batteur retiré pour interférence avec le receveur sur 3<sup>ème</sup> strike

Dans cette situation, la règle dit que le batteur est retiré sur le strike out, et que le coureur est retiré à cause de l'interférence du batteur.

La saisie du retrait du batteur se fait comme décrit ci-dessus, mais il faut également retirer le coureur depuis l'écran principal en cliquant sur le coureur concerné et sélectionner un retrait (choisir la base en fonction de la situation de jeu).

Select Fielders

<b>LF</b> Poma	<b>CF</b> ANDREOLI	<b>RF</b> Reginato
<b>SS</b> CECCHINI	<b>2B</b> Vaglio	
<b>3B</b> EPIFANO	<b>P</b> Maestri	<b>1B</b> MAZZANTI
<b>C</b> Mineo		

Il est alors possible de saisir cet OBR depuis l'écran de sélection des défenseurs.

Sélectionner « BIN » (1), puis attribuer le retrait au catcheur.

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

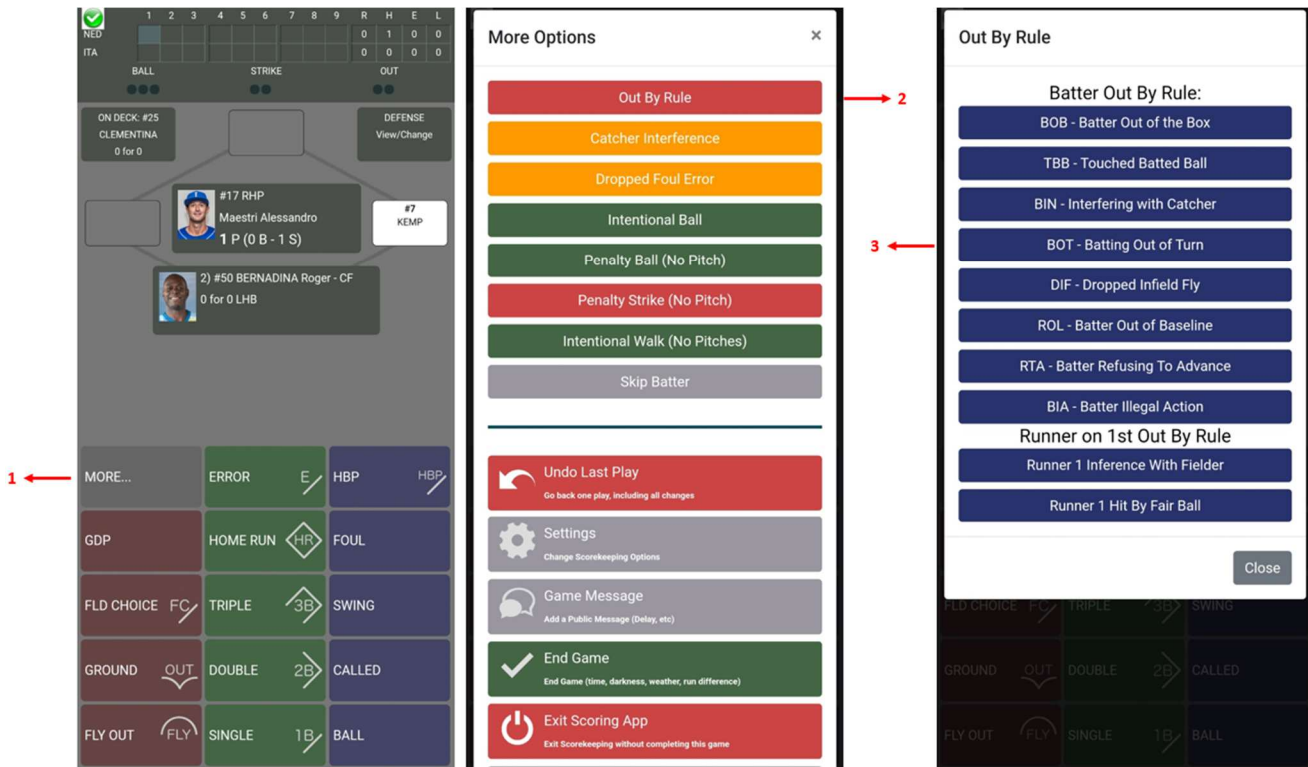
→ 1

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL	Select Fielder(s)
--------	-------------------



**IV.6.f. OBR 5 : Batteur retiré pour ne pas avoir pris son tour de batte**



Depuis l'écran principal, alors que le batteur à retirer est toujours en cours d'AtBat, cliquer sur «le menu « MORE... » (1), puis « Out By Rule » (2), et sélectionner « BOT – Batting Out of Turn » (3).

**Select Fielders**



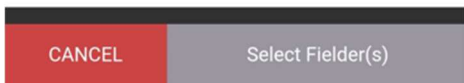
Il est également possible de saisir cet OBR depuis l'écran de sélection des défenseurs lors de la saisie d'une ground out (⇒ § IV.4.all.1.a, page 34).

Sélectionner « BOT » (1), puis attribuer le retrait au catcheur.

**Batter out by Rule**

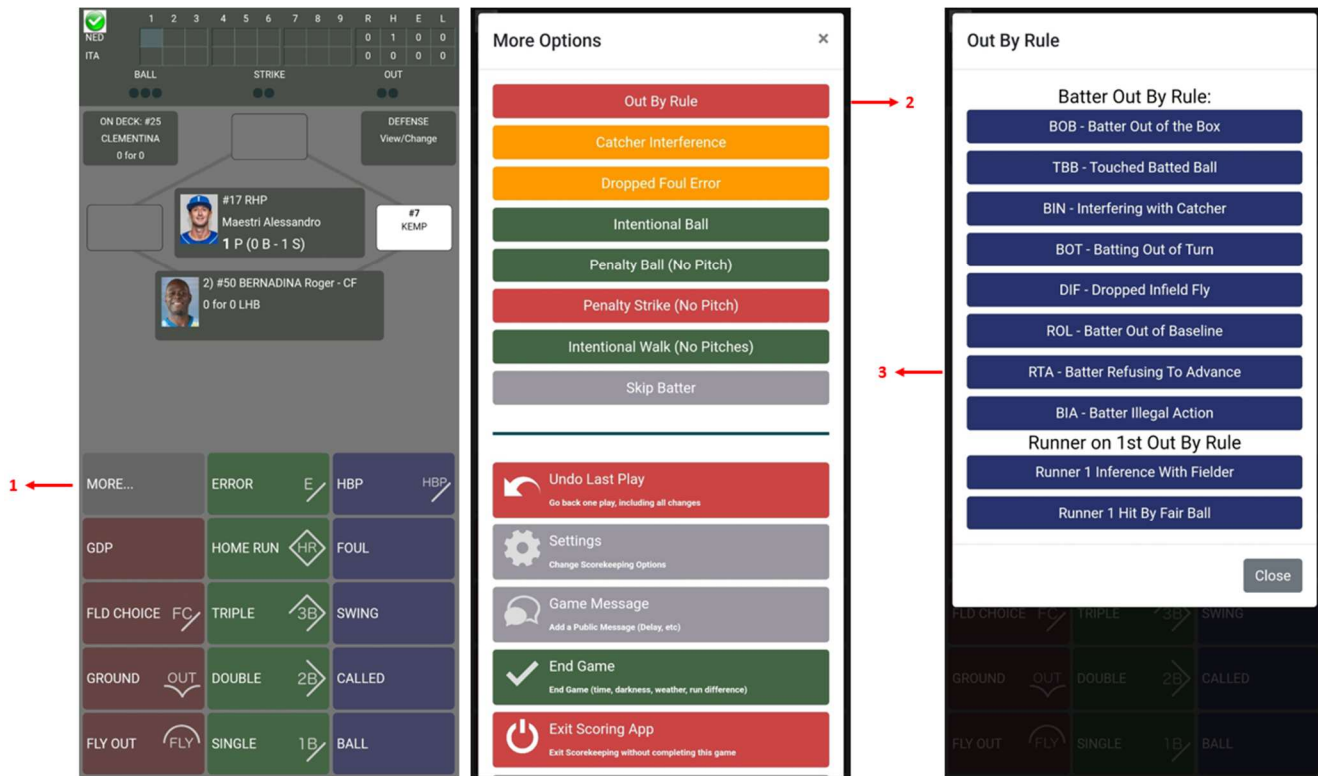


BOT-Batting Out of Turn, ROL-Running out of baseline, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference





**IV.6.g. OBR 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**

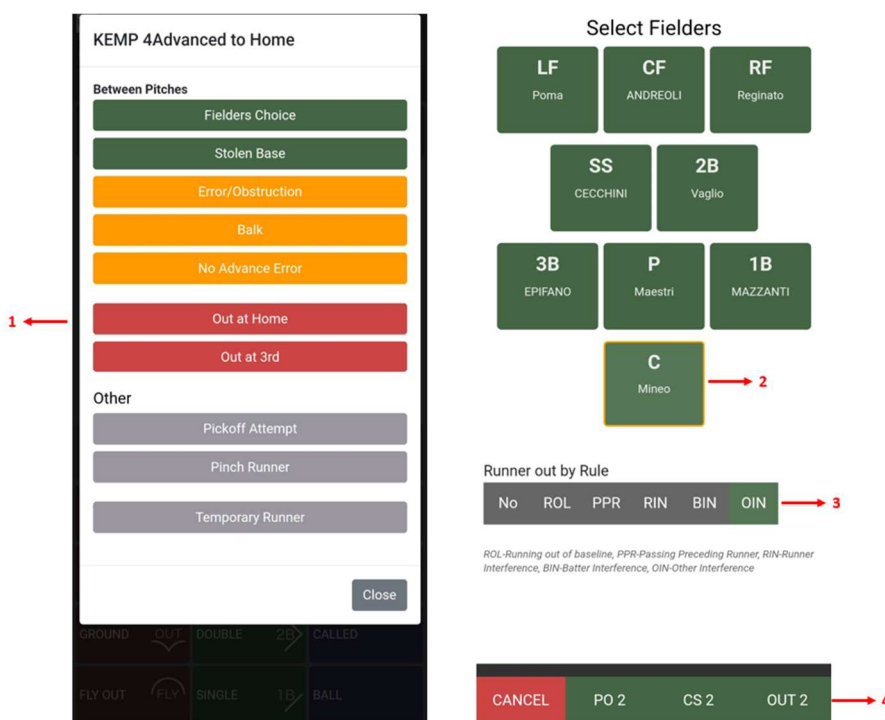


Depuis l'écran principal, alors que le batteur à retirer est toujours en cours d'AtBat, cliquer sur « le menu « MORE... » (1), puis « Out By Rule » (2), et sélectionner « RTA – Refusing To Advance » (3).

**IV.6.h. OBR 7 : Coureur retiré pour avoir refusé d'avancer (alors qu'il est forcé) de la troisième base à la plaque de but pour inscrire le point gagnant**

Lorsque l'on saisit un BB / HP / INT à bases pleines, l'appli fait progresser automatiquement les coureurs, et ainsi scorer le point, qu'il est donc impossible par la suite d'éliminer.

Il faut alors saisir le retrait sur le coureur en question avant de scorer le BB / HP / INT :



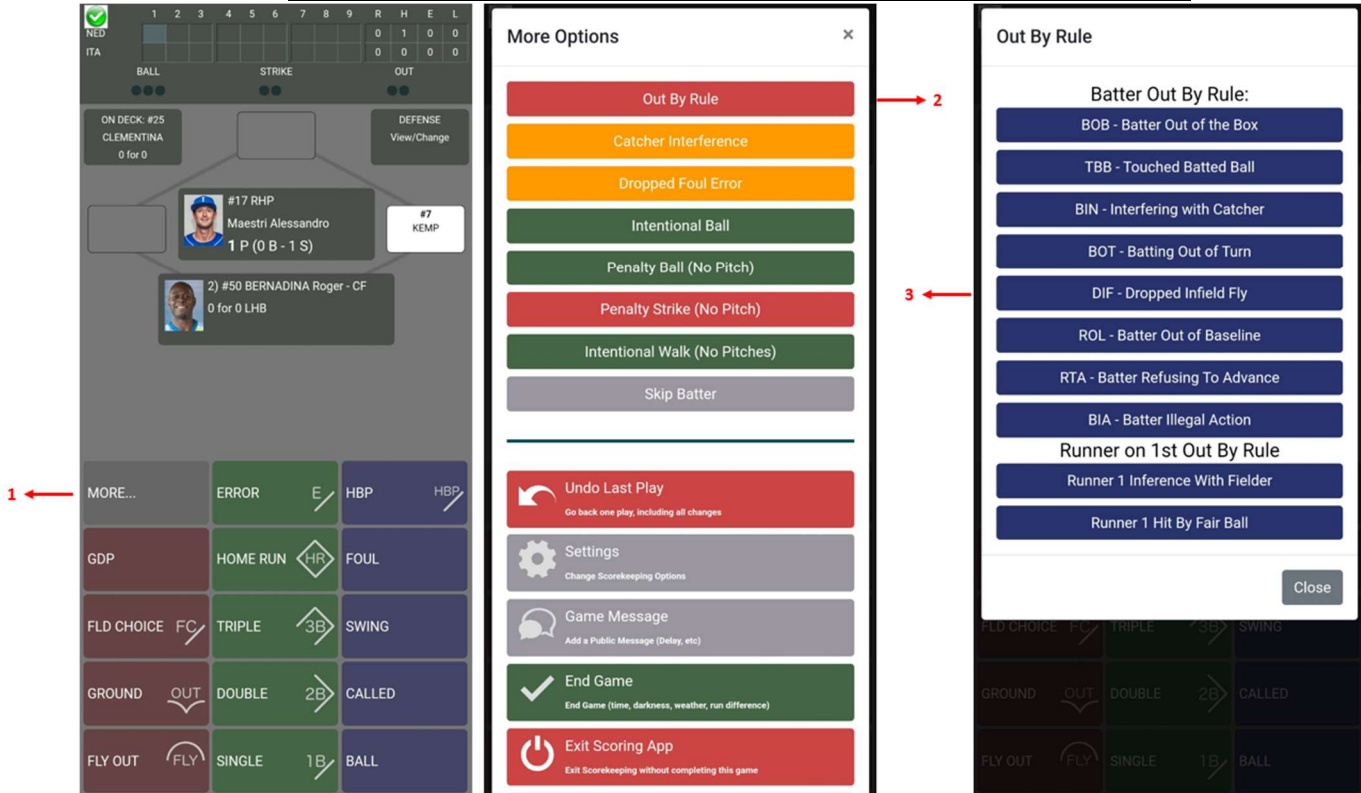
Depuis l'écran principal, cliquer sur le coureur de troisième base, puis cliquer sur « Out at Home » (1).

Apparaît l'écran de sélection des défenseurs. Cliquer sur C (2), puis sur « OIN – Other Interference » (3).

Sélectionner enfin le retrait « OUT 2 » dans le bandeau en bas de l'écran.

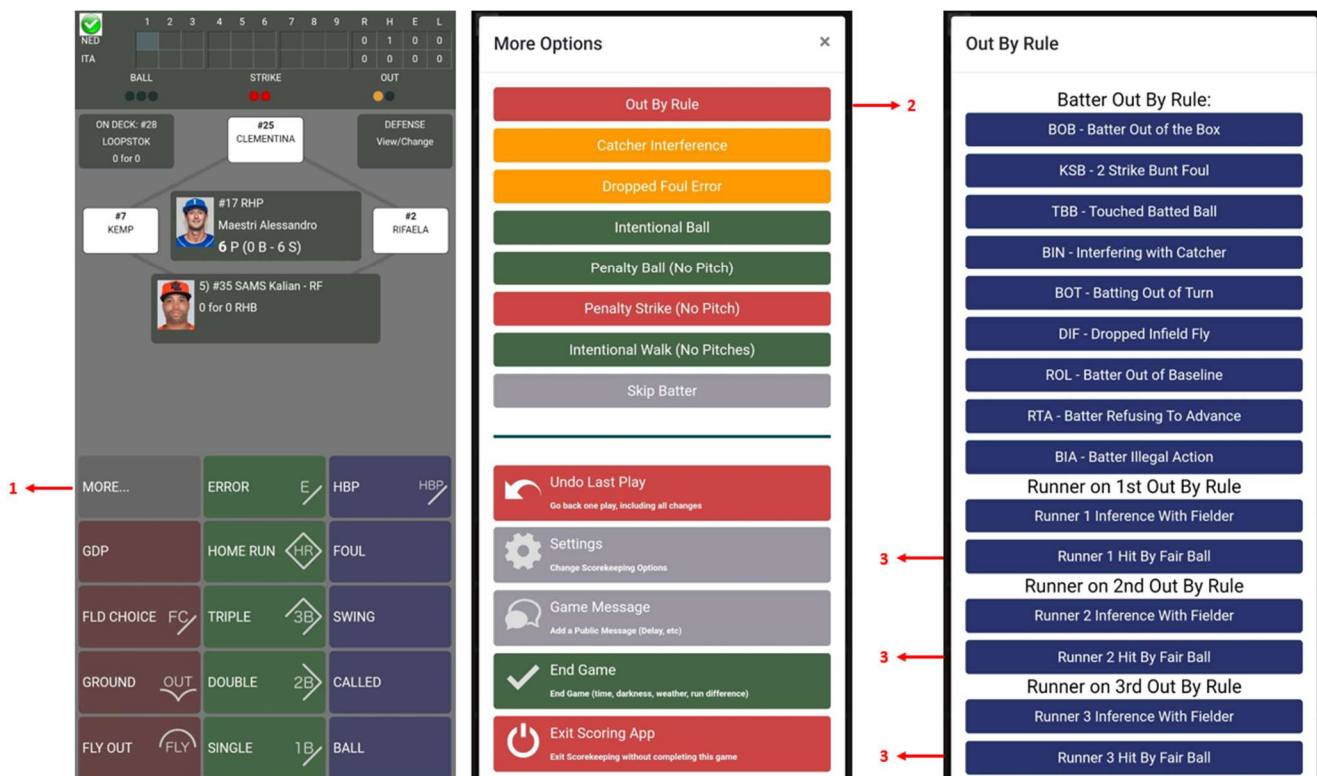
Vous pouvez ensuite saisir le BB / HP / INT suivant la situation

### IV.6.i. OBR 8 : Batteur retiré pour avoir frappé un infield fly non attrapé de volée



Depuis l'écran principal, alors que le batteur à retirer est toujours en cours d'AtBat, cliquer sur «le menu « MORE... » (1), puis « Out By Rule » (2), et sélectionner « DIF – Dropped Infield Fly » (3).

### IV.6.j. OBR 9 : Coureur retiré pour avoir été touché par une balle frappée en territoire des bonnes balles avant d'être touchée par un défenseur



Avec un ou plusieurs coureurs sur bases, depuis l'écran principal, alors que le batteur à retirer est toujours en cours d'AtBat, cliquer sur «le menu « MORE... » (1), puis « Out By Rule » (2), et sélectionner le « Runner Hit By Fair Ball » concerné (3).

**IV.6.k. OBR 10 : Coureur retiré pour être sorti de son couloir afin d'éviter d'être touché par un défenseur**

Select Fielders

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Select Fielders

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

Batter out by Rule

No	BOT	ROL	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----

BOT-Batting Out of Turn, ROL-Running out of baseline, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL Select Fielder(s)

CANCEL Select Fielder(s)

Lorsqu'il s'agit d'un coureur sur base, cet OBR apparait lors de la sélection des défenseurs.

Cela peut aussi apparaitre pour le batteur après sélection d'une ground out ou d'un GDP.

Sélectionner « ROL » (1), puis le défenseur auquel attribuer le retrait.

Lorsqu'il s'agit du batteur avant d'arriver en première base, cela peut être sélectionné depuis le menu « MORE... » accessible par l'écran principal (mais aussi par l'écran de sélection des défenseurs après saisie d'un GDP ⇒ § IV.5III.1.a, page 48 à 58) :

Depuis l'écran principal, alors que le batteur à retirer est toujours en cours d'AtBat, cliquer sur «le menu « MORE... » (1), puis « Out By Rule » (2), et sélectionner « ROL – Batter Out of Baseline » (3).

**IV.6.l. OBR 11 : Coureur retiré pour avoir dépassé un autre coureur**



Cet OBR apparait lors de la sélection des défenseurs.

Sélectionner « PPR » (1), puis le défenseur auquel attribuer le retrait.

Pour l'appliquer au batteur, il faut qu'il soit devenu coureur du point de vue de la tablette, donc, le faire arriver sur base (coup sûr, choix défensif, autre), et lorsqu'il apparait alors sur base au niveau de l'écran d'avance des coureurs, saisir un retrait comme n'importe quel coureur.

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

→ 1

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL	Select Fielder(s)
--------	-------------------

**IV.6.m. OBR 12 : Coureur retiré pour avoir couru les bases en sens inverse**



Cet OBR apparait lors de la sélection des défenseurs.

Cela peut aussi apparaitre pour le batteur après sélection d'un retrait.

Sélectionner « OIN » (1), puis le défenseur auquel attribuer le retrait.

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

→ 1

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

Batter out by Rule

No	BOT	ROL	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----

← 1

BOT-Batting Out of Turn, ROL-Running out of baseline, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL	Select Fielder(s)
--------	-------------------

CANCEL	Select Fielder(s)
--------	-------------------

**IV.6.n. OBR 13 : coureur retiré pour avoir interféré avec un défenseur**

Select Fielders

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Select Fielders

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

Batter out by Rule

No	BOT	ROL	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----

BOT-Batting Out of Turn, ROL-Running out of baseline, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL Select Fielder(s)

CANCEL Select Fielder(s)

Cet OBR apparait lors de la sélection des défenseurs.

Cela peut aussi apparaitre pour le batteur après sélection d'un retrait.

Sélectionner « RIN » pour un coureur et « BIN » pour un batteur (1), puis le défenseur auquel attribuer le retrait.

**IV.6.o. OBR 14 : Batteur-coureur retiré en raison de l'interférence d'un coureur précédent**

Select Fielders

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

Batter out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL Select Fielder(s)

Etant donné que cet OBR est utilisé lors d'une tentative pour casser un double jeu, il faut saisir « GDP » depuis l'écran principal pour accéder à l'écran de sélection des défenseurs et avoir accès à l'OBR.

Sélectionner « RIN » pour le coureur et le batteur (1), puis les défenseurs auxquels attribuer les retraits.

**IV.6.p. OBR 15 : Coureur retiré pour départ anticipé (Softball et /ou catégories jeunes)**

Select Fielders

<b>LF</b> Poma	<b>CF</b> ANDREOLI	<b>RF</b> Reginato
<b>SS</b> CECCHINI	<b>2B</b> Vaglio	
<b>3B</b> EPIFANO	<b>P</b> Maestri	<b>1B</b> MAZZANTI
<b>C</b> Mineo		

Cet OBR apparait lors de la sélection des défenseurs.

Sélectionner « OIN » (1), puis le défenseur auquel attribuer le retrait.

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

→ 1

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL	Select Fielder(s)
--------	-------------------

**IV.6.q. OBR 16 : Coureur retiré pour avoir touché la mauvaise base en première base (Softball)**

Select Fielders

<b>LF</b> Poma	<b>CF</b> ANDREOLI	<b>RF</b> Reginato
<b>SS</b> CECCHINI	<b>2B</b> Vaglio	
<b>3B</b> EPIFANO	<b>P</b> Maestri	<b>1B</b> MAZZANTI
<b>C</b> Mineo		

Cet OBR apparait lors de la sélection des défenseurs.

Sélectionner « OIN » (1), puis le défenseur auquel attribuer le retrait.

Batter out by Rule

No	BOT	ROL	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----

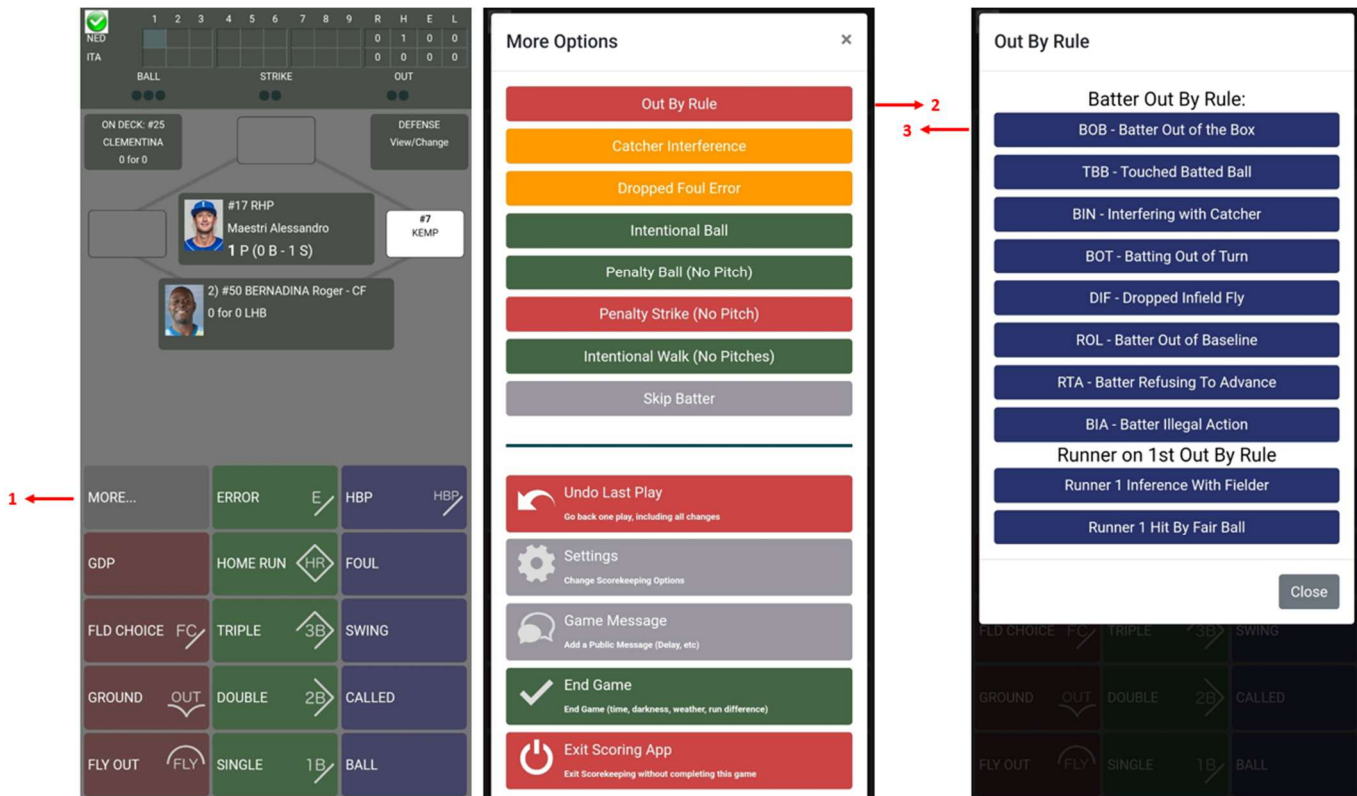
→ 1

BOT-Batting Out of Turn, ROL-Running out of baseline, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL	Select Fielder(s)
--------	-------------------



**IV.6.r. OBR : Batteur retiré pour avoir frappé un lancer avec un pied, tout ou partie, en dehors de la boîte du batteur**



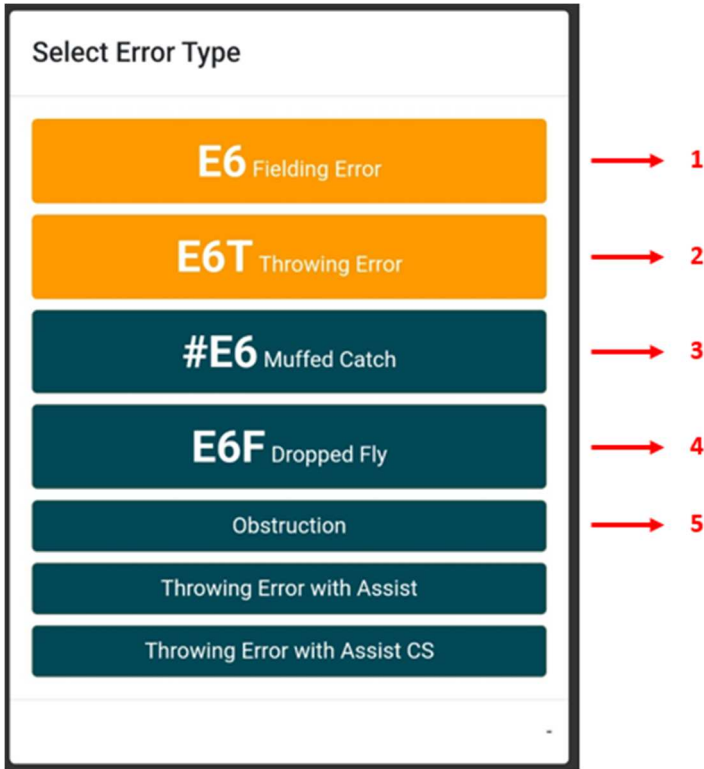
Depuis l'écran principal, alors que le batteur à retirer est toujours en cours d'AtBat, cliquer sur «le menu « MORE... » (1), puis « Out By Rule » (2), et sélectionner « BOB – Batter Out of the Box » (3).

**IV.7. Les erreurs**

**IV.7.a. Arrivée sur base du batteur**



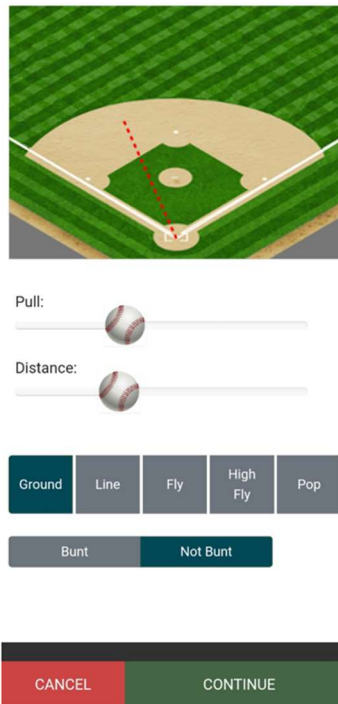
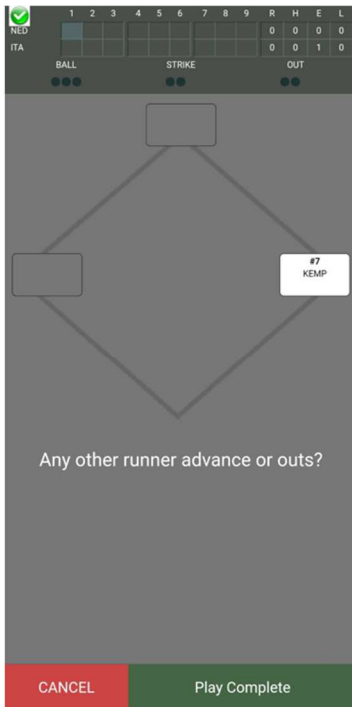
Après avoir cliqué sur « ERROR » de l'écran principal, l'écran de sélection des défenseurs apparaît. Sélectionner alors le défenseur ayant commis l'erreur, et seulement lui. Pour l'exemple, nous prendrons l'arrêt-court (SS pour Short Stop).



Apparait alors une pop-up comportant plusieurs propositions :

- 1) l'erreur d'attrapé sur balle frappée au sol
- 2) l'erreur de relais
- 3) l'erreur d'attrapé d'un relais d'un coéquipier
- 4) l'erreur d'attrapé de volée
- 5) l'obstruction sur le frappeur

Pour cet exemple, nous utiliserons l'erreur de relais.



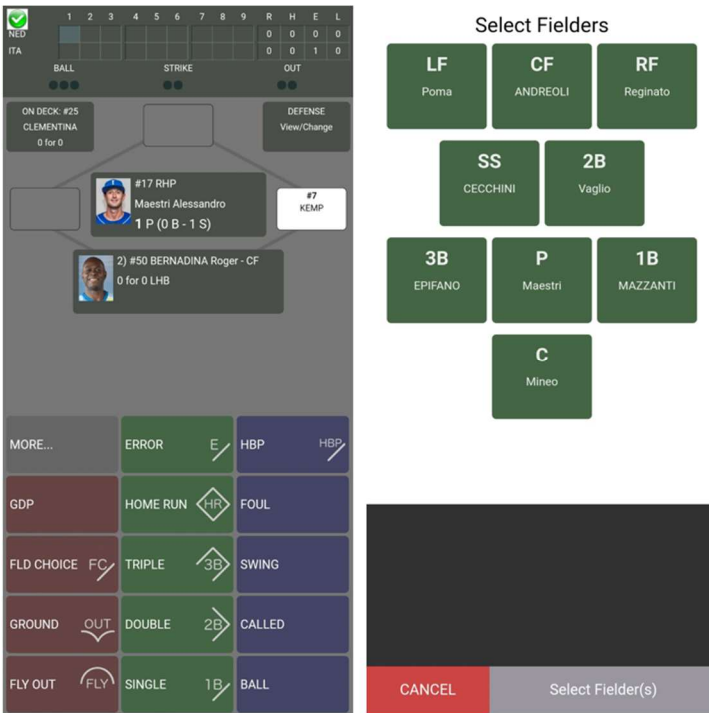
Apparait ensuite l'écran d'avance des coureurs.

Après validation de la situation (Play Complete), apparait l'écran de localisation de la frappe. Dans le cas d'une erreur, la localisation importe peu, vous pouvez donc valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection du type d'erreur) en cliquant sur « CONTINUE ».

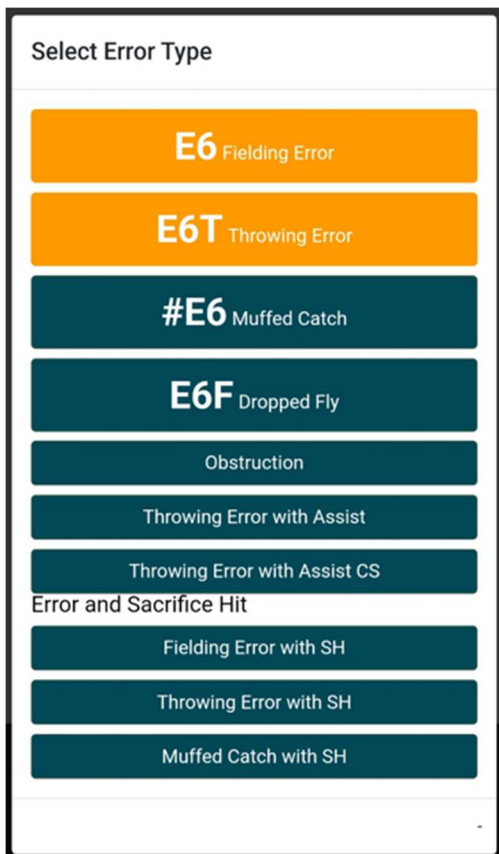
Ne pas oublier de sélectionner « Bunt » en cas d'amorti.

Apparait alors l'écran principal. Le batteur devenu coureur apparait alors en première base. Le frappeur suivant dans le lineup apparait alors à la place du batteur.

### IV.7.b. Arrivée sur base du batteur avec un coureur sur base et avances supplémentaires



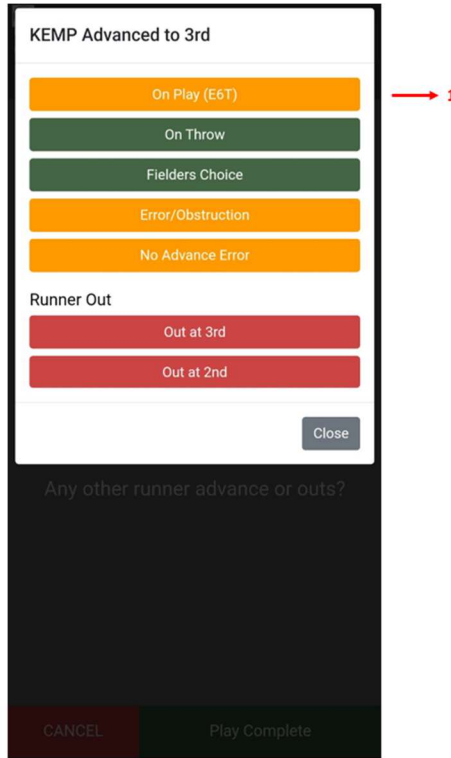
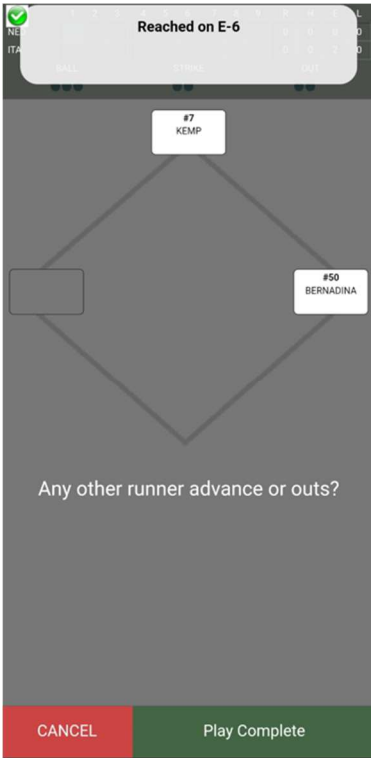
Après avoir cliqué sur « ERROR » de l'écran principal, l'écran de sélection des défenseurs apparaît. Sélectionner alors le défenseur ayant commis l'erreur, et seulement lui. Pour l'exemple, nous prendrons l'arrêt-court (SS pour Short Stop).



Apparaît alors une pop-up comportant plusieurs propositions :

- 1) l'erreur d'attrapé sur balle frappée au sol
- 2) l'erreur de relais
- 3) l'erreur d'attrapé d'un relais d'un coéquipier
- 4) l'erreur d'attrapé de volée
- 5) l'obstruction sur le frappeur
- 6) une partie prenant en compte la situation du sacrifice hit et les erreurs pouvant y être associées

Pour cet exemple, nous utiliserons l'erreur de relais.

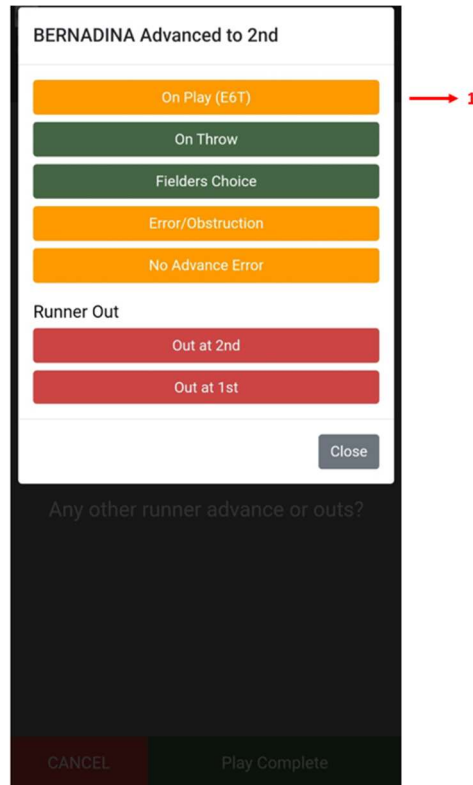
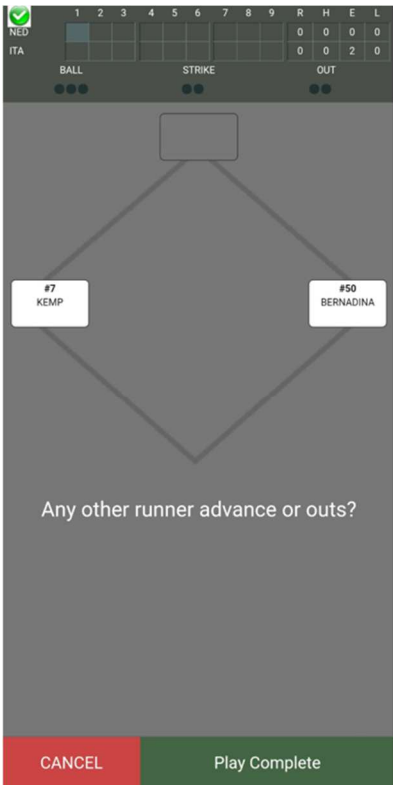


Apparaît ensuite l'écran d'avance des coureurs.

Pour faire progresser davantage les coureurs, il faut cliquer dessus, ici « #7 KEMP ».

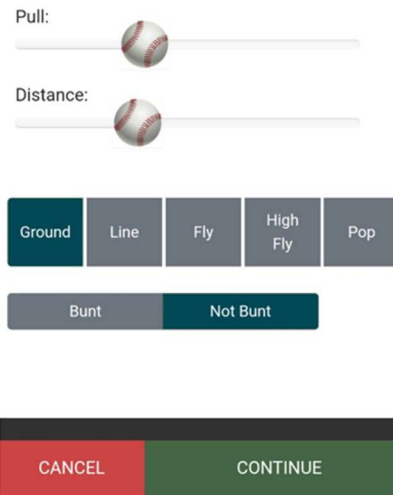
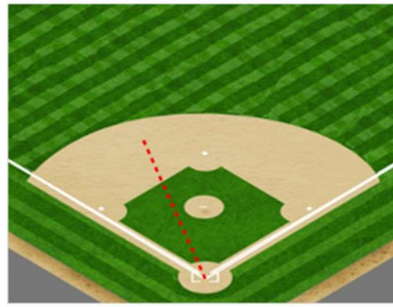
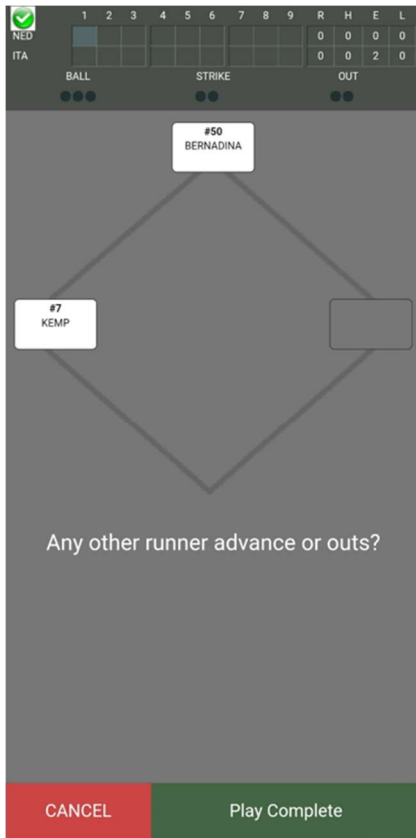
Une nouvelle pop-up s'ouvre en donnant différentes propositions, réparties en 2 catégories : l'avance ou le retrait du coureur.

Dans notre cas, nous choisissons de faire progresser sur l'erreur de relais (1).



Ainsi, sur l'écran d'avance des coureurs, nous retrouvons le coureur en troisième base et le batteur-coureur en première base.

De la même manière, nous pouvons faire progresser le batteur-coureur, toujours sur la même erreur (1).



Ainsi, lorsque l'écran d'avance des coureurs est conforme au résultat de l'action réelle, cliquer sur « Play Complete » afin d'accéder à l'écran de localisation de la frappe.

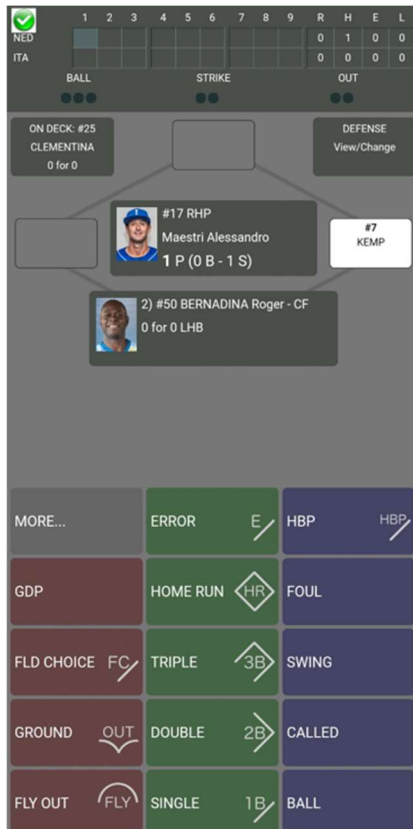
Dans le cas d'une erreur, la localisation importe peu, vous pouvez donc valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection du type d'erreur) en cliquant sur « CONTINUE ».

Ne pas oublier de sélectionner « Bunt » en cas d'amorti.

Apparaît alors l'écran principal. Le coureur et le batteur devenu coureur apparaissent alors en troisième et deuxième bases. Le frappeur suivant dans le lineup apparaît alors à la place du batteur.

## IV.8. Les choix défensifs

### IV.8.a. Occupied Ball : O



Dans le cas le plus simple, avec coureur en première base retiré en deuxième base suite au relais de l'arrêt-court au deuxième base, cliquer sur « FLD CHOICE ».

**Select Fielders**

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

**Select Fielders**

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL
Select Fielder(s)

CANCEL
More...
Out at 2nd 64

Apparait alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé au retrait, en finissant par le joueur qui a réalisé le retrait. Soit dans notre exemple : SS-2B (1).

En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le coureur (2) :

- ROL = OBR n°10
- PPR = OBR n°11
- RIN = OBR n°13
- BIN = OBR n°4 sur 3<sup>ème</sup> strike
- OIN = OBR non prévu

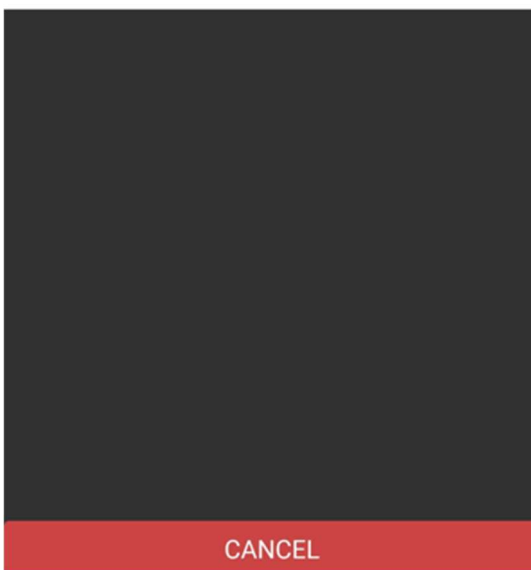
Dans le bandeau tout en bas de l'écran, l'appli propose plusieurs choix (3). Ici, le retrait 64 en deuxième base mais aussi un menu « More... ».

**Fielders Choice Menu**

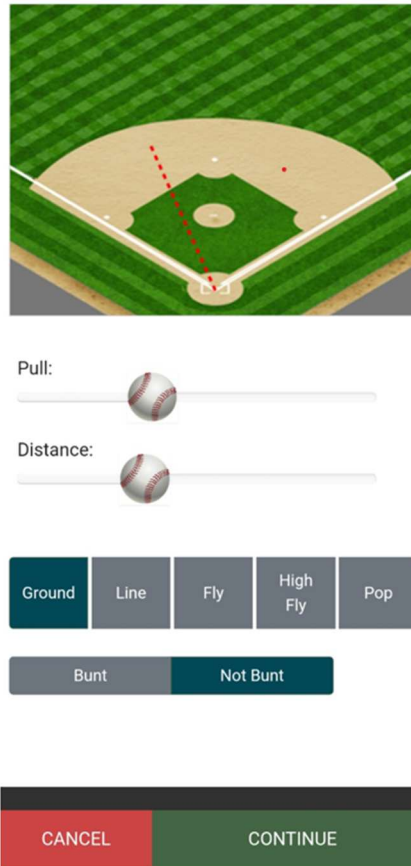
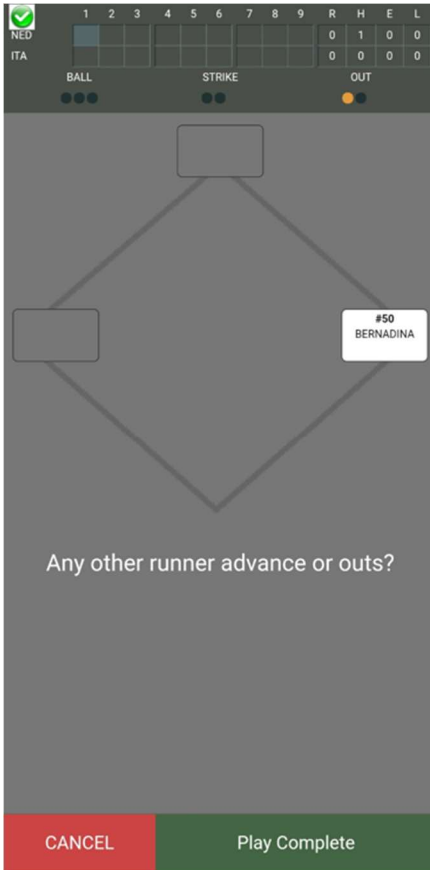
- Out 64 Going to Second
- FC With No Out
- FC With No Out and Error (2nd)
- FC With No Out and SH
- GDP+E4 (Out at 2nd)
- Out at 2nd Appeal A64

Ce menu « More... » propose diverses situations, en plus du retrait 64 en deuxième base.

En cliquant sur « CANCEL », l'appli sort de la saisie du jeu, et retourne sur l'écran principal dans la situation précédant ce jeu.







Après avoir cliqué sur le retrait 64 en deuxième base, apparaît l'écran d'avance des coureurs.

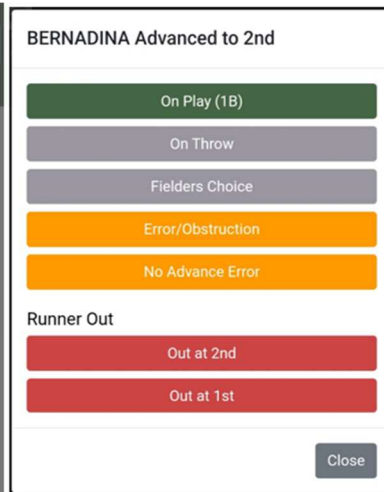
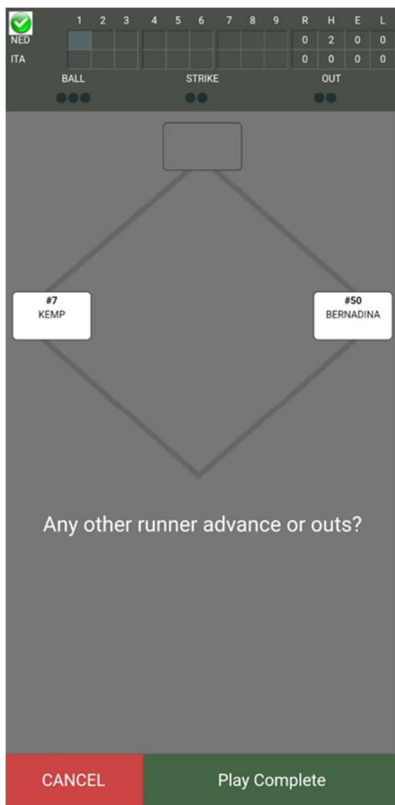
Lorsque l'écran d'avance des coureurs est conforme au résultat de l'action réelle, cliquer sur « Play Complete » afin d'accéder à l'écran de localisation de la frappe.

Dans le cas d'un retrait, la localisation importe peu, vous pouvez donc valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection du type d'erreur) en cliquant sur « CONTINUE ».

Ne pas oublier de sélectionner « Bunt » en cas d'amorti.

Apparaît alors l'écran principal. Le batteur devenu coureur apparaît alors en première base. Le frappeur suivant dans le lineup apparaît alors à la place du batteur.

#### IV.8.b. On Throw : T

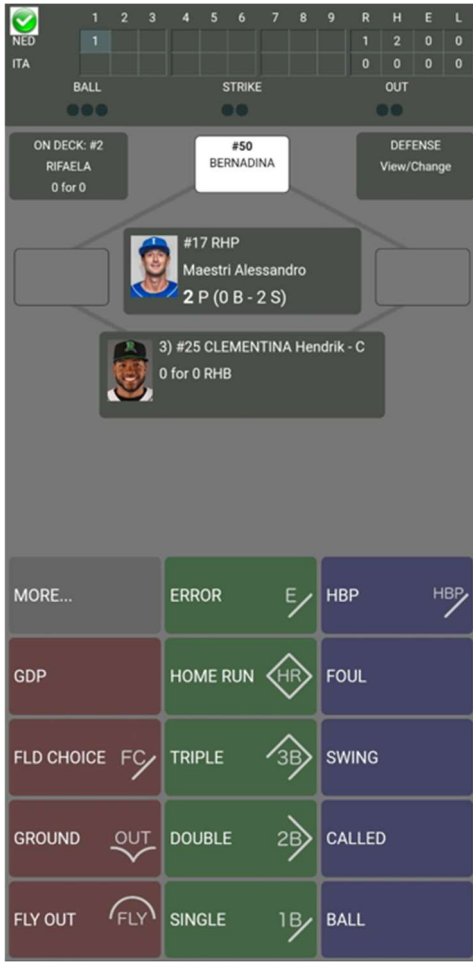


Dans le cas d'une progression d'un coureur sur le relai depuis le champ extérieur vers le champ intérieur, après avoir saisi le jeu et obtenir l'écran d'avance des coureurs, il suffit de cliquer sur le coureur concerné, ici « #50 BERNARDINA » pour faire apparaître une nouvelle pop-up proposant l'avance « On Throw » (1).

BERNADINA Roger to 2nd on throw.

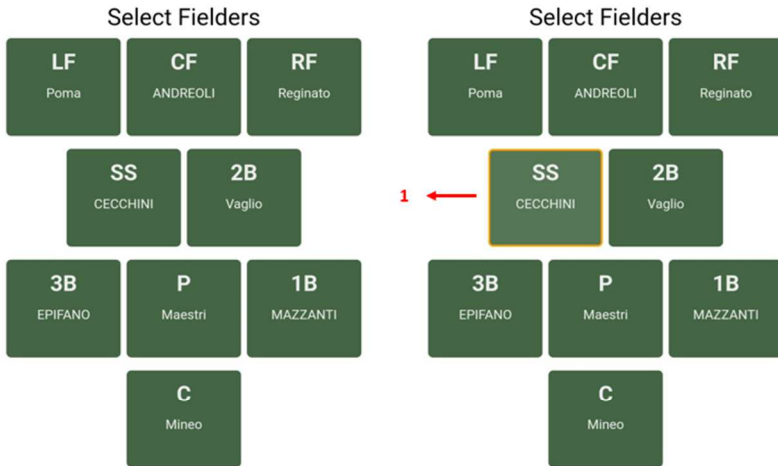
Résultat de cette saisie dans le play-by-play.

**IV.8.c. Avance sans retrait sans erreur : FC**



Prenons le cas avec coureur en deuxième base et qui attire le jeu de la défense en troisième base, sans erreur ni retrait.

Pour saisir le jeu, cliquer sur « FLD CHOICE ».

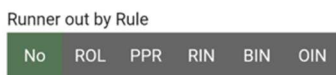


Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir le joueur ayant fait le choix, ici l'arrêt-court (1).

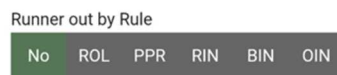
Pour l'appli, il n'est pas nécessaire de saisir la base vers laquelle le jeu est tenté, ici la troisième base, mais la saisir ne posera pas de problème par la suite.

En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le coureur (2) :

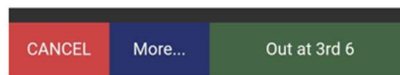
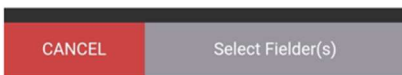
- ROL = OBR n°10
- PPR = OBR n°11
- RIN = OBR n°13
- BIN = OBR n°4 sur 3<sup>ème</sup> strike
- OIN = OBR non prévu



ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference



ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference



Dans le bandeau tout en bas de l'écran, l'appli propose plusieurs choix (3). Ici, le retrait 6 en troisième base mais aussi un menu « More... », ce qui nous intéresse.

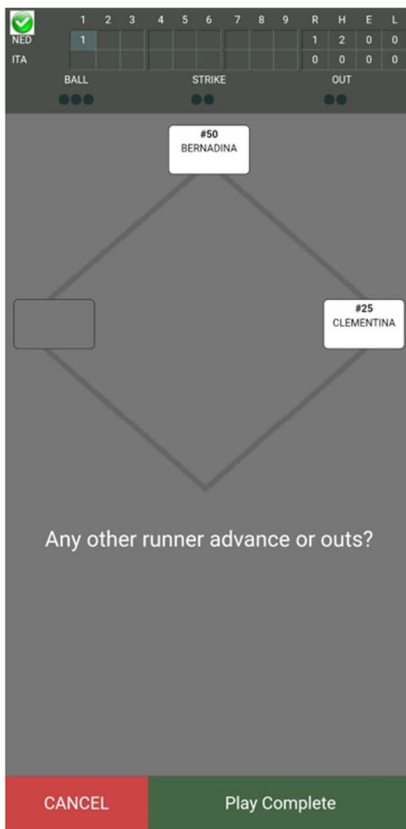
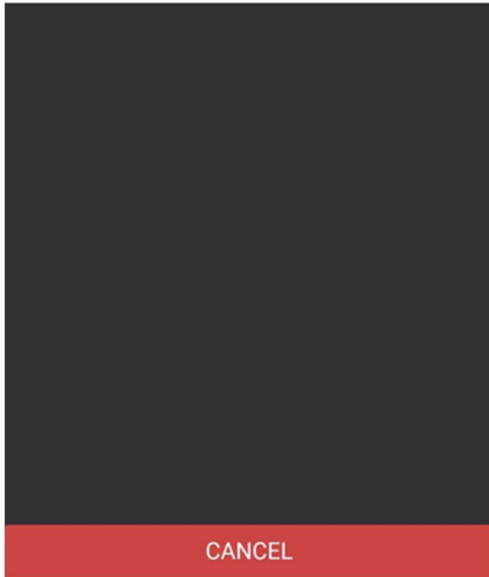
### Fielders Choice Menu



Ce menu « More... » propose diverses situations, en plus du retrait 6 en troisième base.

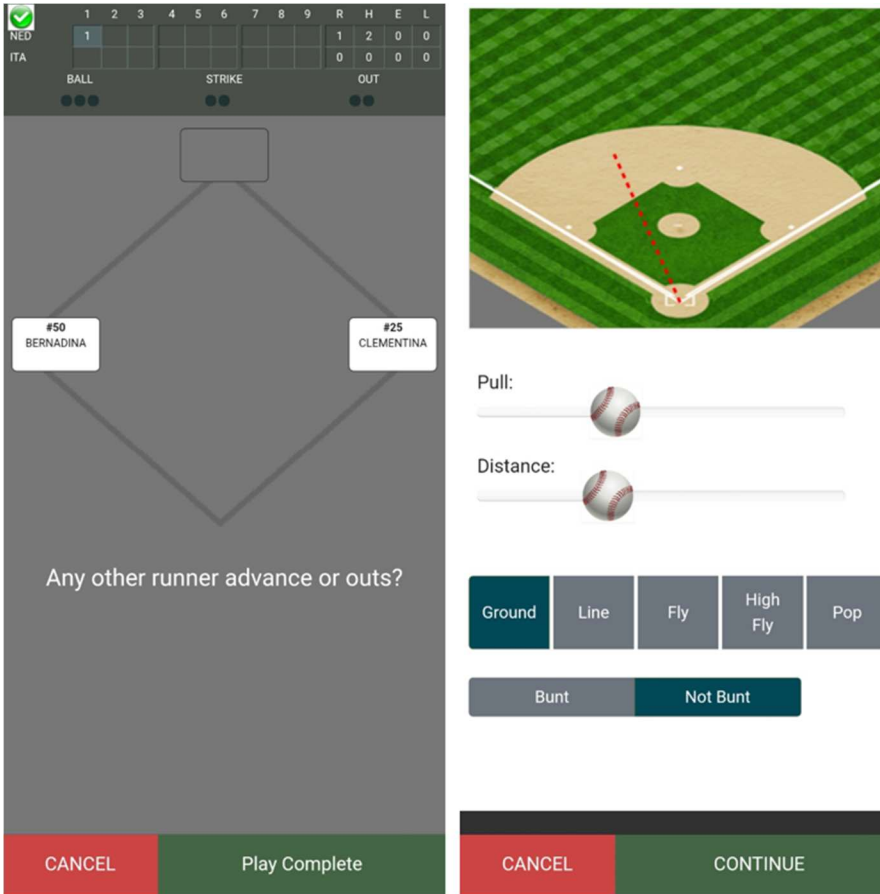
Cliquer sur « FC With No Out » qui correspond à notre situation.

En cliquant sur « CANCEL », l'appli sort de la saisie du jeu, et retourne sur l'écran principal dans la situation précédant ce jeu.



Après avoir sélectionné le choix défensif sans retrait, apparaît l'écran d'avance des coureurs.

Le batteur apparaît alors en première base, mais le coureur est toujours en deuxième base car non forcé. Il faut donc le faire progresser vers la troisième base en cliquant dessus et sélectionné « On Play (FC) » (1).



Lorsque l'écran d'avance des coureurs est conforme au résultat de l'action réelle, cliquer sur « Play Complete » afin d'accéder à l'écran de localisation de la frappe.

Dans ce cas de choix défensif, la localisation importe peu, vous pouvez donc valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection du défenseur) en cliquant sur « CONTINUE ».

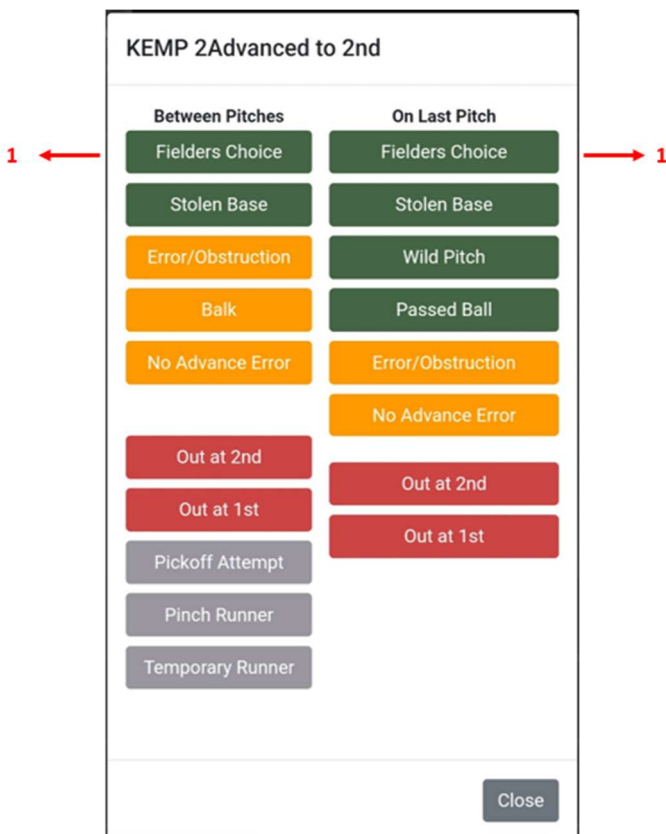
Ne pas oublier de sélectionner « Bunt » en cas d'amorti.

Apparaît alors l'écran principal. Le batteur devenu coureur apparaît alors en première base et le coureur en troisième base. Le frappeur suivant dans le lineup apparaît alors à la place du batteur.

4 CLEMENTINA Hendrik reaches on fielders choice.  
BERNADINA Roger to 3rd.

Résultat de cette saisie dans le play-by-play.

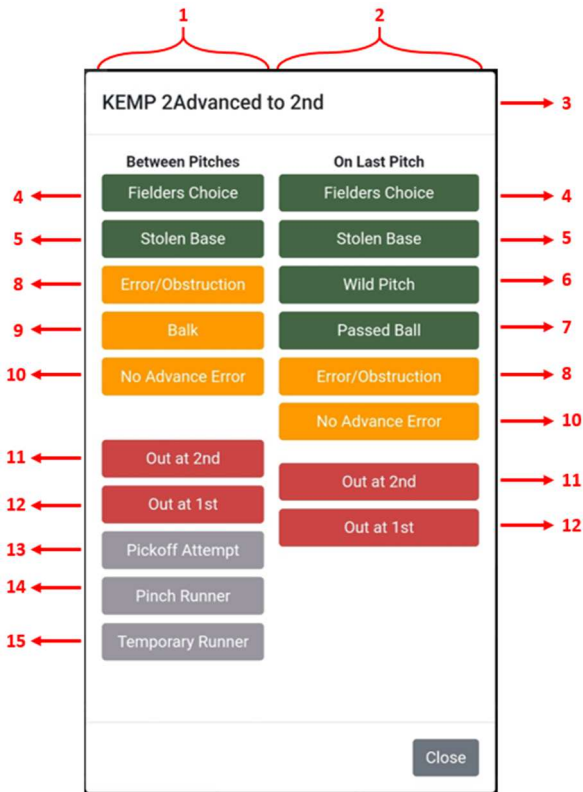
**IV.8.d. L'indifférence défensive : O/**



L'indifférence défensive étant principalement utilisée dans le cas de vols de base multiples, ou avances multiples sur PB ou WP, avec le retrait d'un coureur (ou erreur décisive), il faut sélectionner « Fielders Choice » (1) dans les propositions données par l'appli lorsque l'on clique sur un joueur sur base depuis l'écran principal.

A noter qu'en fonction de la situation du match, l'appli donne la possibilité de saisir le jeu entre deux lancers, « Between Pitches », ou sur le dernier lancer, « On Last Pitch ».

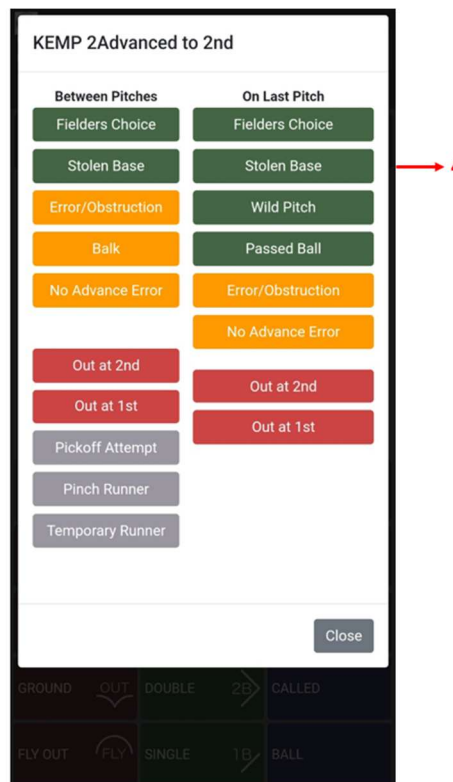
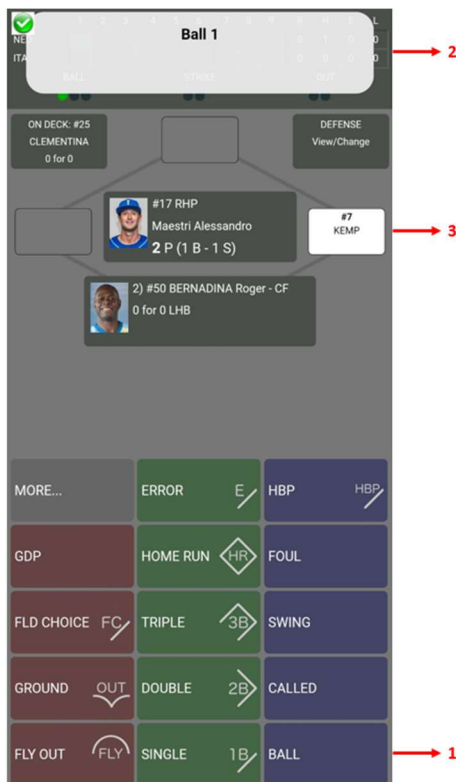
### IV.9. Situation de vol de base



Depuis l'écran principal, lorsque l'on clique sur un coureur présent sur base, une pop-up s'affiche offrant de nombreuses possibilités :

- 1) Une colonne pour saisir un jeu entre deux lancers
- 2) Une colonne pour saisir un jeu faisant suite à un lancer
- 3) L'information sur le joueur concerné ainsi que la base concernée par la progression
- 4) La saisie d'une indifférence défensive : O/ (⇒ § IV.8.d, page 77)
- 5) La saisie d'un vol de base : SB (⇒ § IV.9.a, page 78)
- 6) La saisie d'un lancer fou : WP (⇒ § IV.9.c, page 80)
- 7) La saisie d'une balle passée : PB (⇒ § IV.9.c, page 80)
- 8) La saisie d'une erreur ou d'une obstruction
- 9) La saisie d'un balk : BK (⇒ § IV.2, page 31)
- 10) La saisie d'une avance sans erreur
- 11) La saisie d'un retrait sur vol de base : CS (⇒ § 0, page 79)
- 12) La saisie d'un retrait sur Pick-off : PO (⇒ § IV.9.e et IV.9.f, pages 81 et 82)
- 13) La saisie d'une tentative de pick-off
- 14) Le remplacement du joueur sélectionné par un Pinch Runner : PR (⇒ § VI.6, pages 102)
- 15) Le remplacement temporaire du joueur sélectionné (Softball)

#### IV.9.a. Stolen Base



Depuis l'écran principal, cliquer sur le lancer à créditer au compte du batteur, pour cet exemple, une balle (1).

Une bulle temporaire apparait au niveau de la boxscore (2).

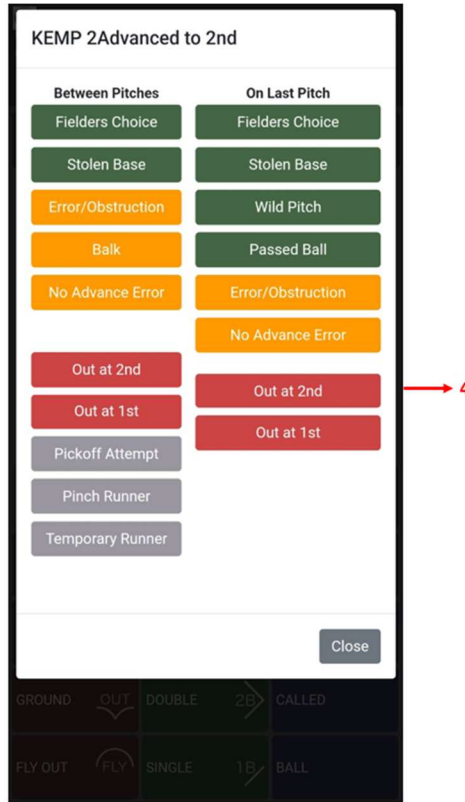
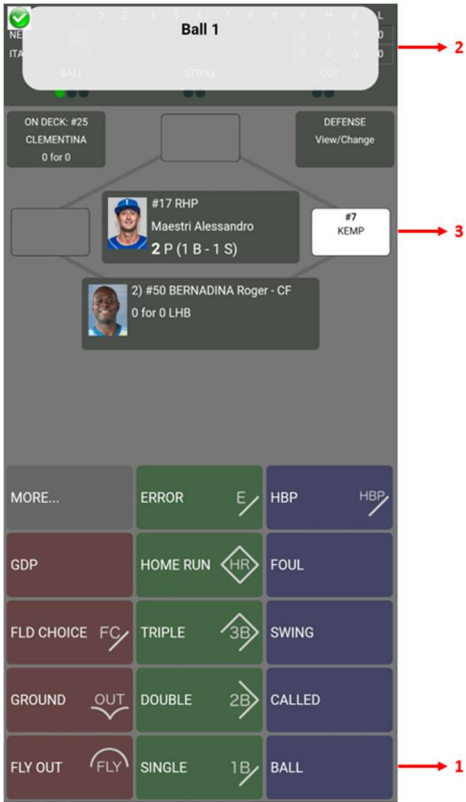
Puis cliquer sur le coureur ayant réalisé un vol de base (3).

Dans la fenêtre des propositions cliquer sur « Stolen Base » de la colonne « On Last Pitch » (4).

De retour à l'écran principal, le coureur se situe dorénavant en deuxième base.



**IV.9.b. Caught Stealing**

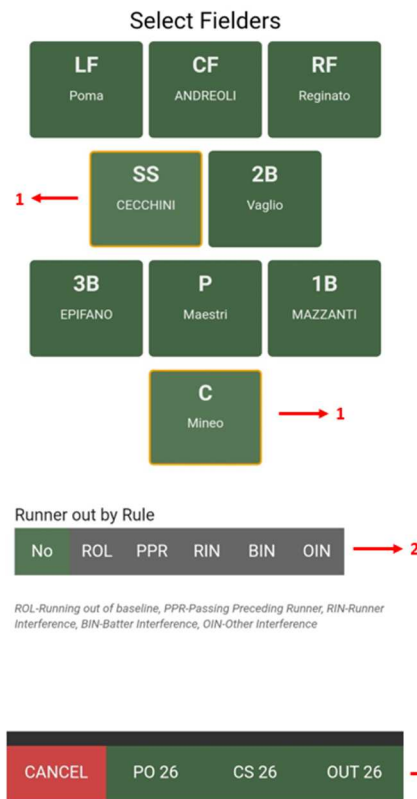


Depuis l'écran principal, cliquer sur le lancer à créditer au compte du batteur, pour cet exemple, une balle (1).

Une bulle temporaire apparait au niveau de la boxscore (2).

Puis cliquer sur le coureur ayant réalisé un vol de base (3).

Dans la fenêtre des propositions cliquer sur « Out at 2nd » de la colonne « On Last Pitch » (4).



Apparait alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé au retrait, en finissant par le joueur qui a réalisé le retrait. Soit dans notre exemple : C – SS (1).

En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le coureur (2) :

- ROL = OBR n°10
- PPR = OBR n°11
- RIN = OBR n°13
- BIN = OBR n°4 sur 3<sup>ème</sup> strike
- OIN = OBR non prévu

Dans le bandeau tout en bas de l'écran (3), l'appli propose automatiquement le PO, le CS ou le retrait simple (suite WP ou PB). Cliquer alors sur « CS 26 ».



### IV.9.c. Wild Pitch et Passed Ball

The image shows two screenshots of a baseball scoring application. The left screenshot is the main interface with a grid of play types at the bottom. Red arrows point to: 1. The 'BALL' button in the grid; 2. The 'Wild Pitch' button in the modal; 3. The name of the runner, '#7 KEMP', in the main interface; 4. The 'Wild Pitch' button in the modal again. The right screenshot is a modal titled 'KEMP 2 Advanced to 2nd' with two columns of options: 'Between Pitches' and 'On Last Pitch'. Red arrows point to the 'Wild Pitch' and 'Passed Ball' buttons in the 'On Last Pitch' column.

Depuis l'écran principal, cliquer sur le lancer à créditer au compte du batteur, pour cet exemple, une balle (1).

Une bulle temporaire apparait au niveau de la boxscore (2).

Puis cliquer sur le coureur ayant progressé (3).

Dans la fenêtre des propositions cliquer sur « Wild Pitch » ou « Passed Ball » de la colonne « On Last Pitch » (4) on fonction de la situation.

De retour à l'écran principal, le coureur se situe dorénavant en deuxième base.

### IV.9.d. Retrait suite à WP et PB

The image shows two screenshots of a baseball scoring application. The left screenshot is the main interface with a grid of play types at the bottom. Red arrows point to: 1. The 'BALL' button in the grid; 2. The 'Wild Pitch' button in the modal; 3. The name of the runner, '#7 KEMP', in the main interface; 4. The 'Out at 2nd' button in the modal. The right screenshot is a modal titled 'KEMP 2 Advanced to 2nd' with two columns of options: 'Between Pitches' and 'On Last Pitch'. Red arrows point to the 'Out at 2nd' button in the 'On Last Pitch' column.

Depuis l'écran principal, cliquer sur le lancer à créditer au compte du batteur, pour cet exemple, une balle (1).

Une bulle temporaire apparait au niveau de la boxscore (2).

Puis cliquer sur le coureur ayant tenté de progresser (3).

Dans la fenêtre des propositions cliquer sur « Out at 2nd » de la colonne « On Last Pitch » (4).

Select Fielders



Runner out by Rule

No ROL PPR RIN BIN OIN

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL Select Fielder(s)

Select Fielders



Runner out by Rule

No ROL PPR RIN BIN OIN

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL PO 26 CS 26 OUT 26

Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé au retrait, en finissant par le joueur qui a réalisé le retrait. Soit dans notre exemple : C – SS (1).

En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le coureur (2) :

- ROL = OBR n°10
- PPR = OBR n°11
- RIN = OBR n°13
- BIN = OBR n°4 sur 3<sup>ème</sup> strike
- OIN = OBR non prévu

Dans le bandeau tout en bas de l'écran (3), l'appli propose automatiquement le PO, le CS ou le retrait simple (suite WP ou PB). Cliquer alors sur « OUT 26 ».

**IV.9.e. Pick-off du lanceur**

Depuis l'écran principal, cliquer sur le coureur ayant subi le Pick-off (1).

Dans la fenêtre des propositions cliquer sur « Out at 1st » de la colonne « Between Pitches » (2).

Select Fielders

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL
Select Fielder(s)

Select Fielders

LF Poma	CF ANDREOLI	RF Reginato
SS CECCHINI	2B Vaglio	
3B EPIFANO	P Maestri	1B MAZZANTI
C Mineo		

Runner out by Rule

No	ROL	PPR	RIN	BIN	OIN
----	-----	-----	-----	-----	-----

ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

CANCEL
PO 13
CS 13
OUT 13

Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé au retrait, en finissant par le joueur qui a réalisé le retrait. Soit dans notre exemple : P – 1B (1).

N.B. : en cas d'erreur de saisie de joueur, il ne faut pas cliquer dessus pour l'annuler, cela lui attribuera une assistance supplémentaire. Il faut annuler la saisie du jeu en cliquant sur « Cancel ».

En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le coureur (2) :

- ROL = OBR n°10
- PPR = OBR n°11
- RIN = OBR n°13
- BIN = OBR n°4 sur 3<sup>ème</sup> strike
- OIN = OBR non prévu

Dans le bandeau tout en bas de l'écran (3), l'appli propose automatiquement le PO, le CS ou le retrait simple (suite WP ou PB). Cliquer alors sur « PO 13 ».

#### IV.9.f. Pick-off du catcheur

→ 2 (Ball 1)

→ 3 (#17 RHP Maestri Alessandro 2 P (1 B - 1 S) and #7 KEMP)

→ 1 (Bottom menu options)

KEMP 2Advanced to 2nd

Between Pitches	On Last Pitch
Fielders Choice	Fielders Choice
Stolen Base	Stolen Base
Error/Obstruction	Wild Pitch
Balk	Passed Ball
No Advance Error	Error/Obstruction
	No Advance Error
Out at 2nd	Out at 2nd
Out at 1st	Out at 1st
Pickoff Attempt	Out at 1st
Pinch Runner	
Temporary Runner	

→ 4 (Out at 1st)

Depuis l'écran principal, cliquer sur le lancer à créditer au compte du batteur, pour cet exemple, une balle (1).

Une bulle temporaire apparaît au niveau de la boxscore (2).

Puis cliquer sur le coureur ayant subi le Pick-off (3).

Dans la fenêtre des propositions cliquer sur « Out at 1st » de la colonne « On Last Pitch » (4).

Select Fielders



Select Fielders



Runner out by Rule

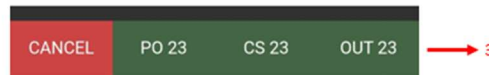
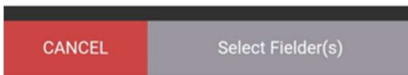


ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference

Runner out by Rule



ROL-Running out of baseline, PPR-Passing Preceding Runner, RIN-Runner Interference, BIN-Batter Interference, OIN-Other Interference



Apparaît alors l'écran de sélection des défenseurs. Saisir les joueurs ayant participé au retrait, en finissant par le joueur qui a réalisé le retrait. Soit dans notre exemple : C-1B (1).

N.B. : en cas d'erreur de saisie de joueur, il ne faut pas cliquer dessus pour l'annuler, cela lui attribuera une assistance supplémentaire. Il faut annuler la saisie du jeu en cliquant sur « Cancel ».

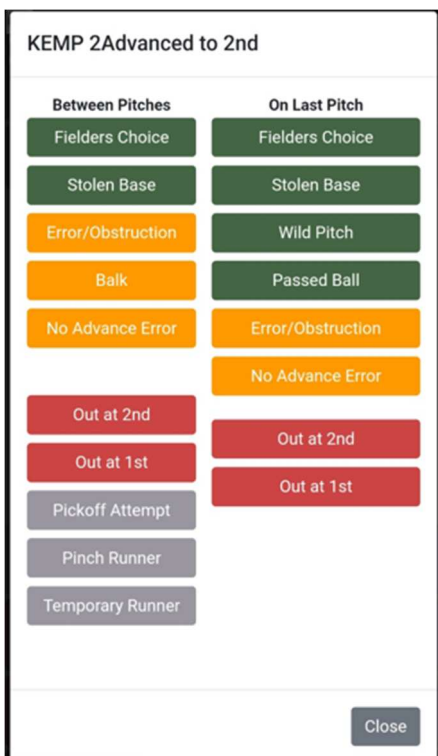
En dessous des défenseurs, l'appli propose un certain nombre d'OBR concernant le coureur (2) :

- ROL = OBR n°10
- PPR = OBR n°11
- RIN = OBR n°13
- BIN = OBR n°4 sur 3<sup>ème</sup> strike
- OIN = OBR non prévu

Dans le bandeau tout en bas de l'écran (3), l'appli propose automatiquement le PO, le CS ou le retrait simple (suite WP ou PB). Cliquer alors sur « PO 23 ».

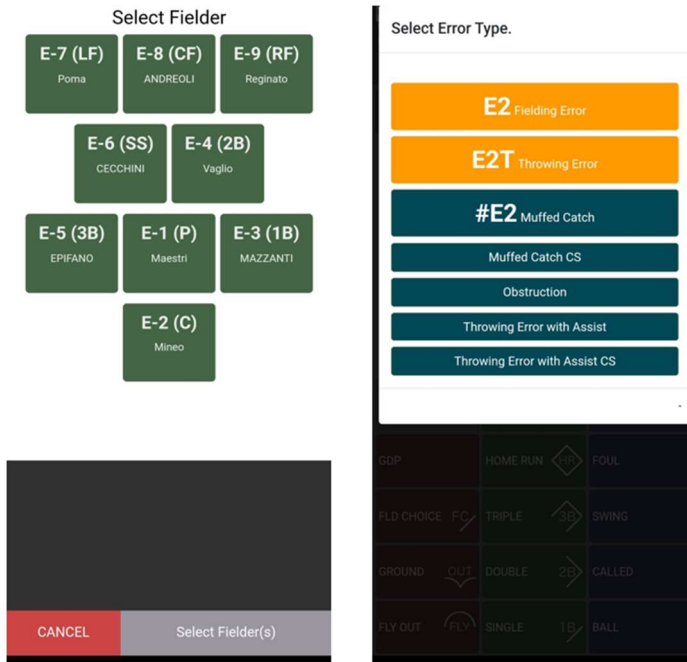
999

**IV.9.g. Avance supplémentaire suite à erreur non décisive sur SB / WP / PB**



Dans le cas où une erreur permet au coureur de progresser d'au moins une base supplémentaire suite à un vol de base, lancer fou ou balle passée, saisir l'avance par SB / WP / PB (⇒ § IV.9.a et § IV.9.c, pages 78 et 80), cliquer de nouveau sur le coureur pour faire apparaître la fenêtre de propositions.

Cliquer ensuite sur « Error/Obstruction » de la colonne « On Last Pitch » (1).



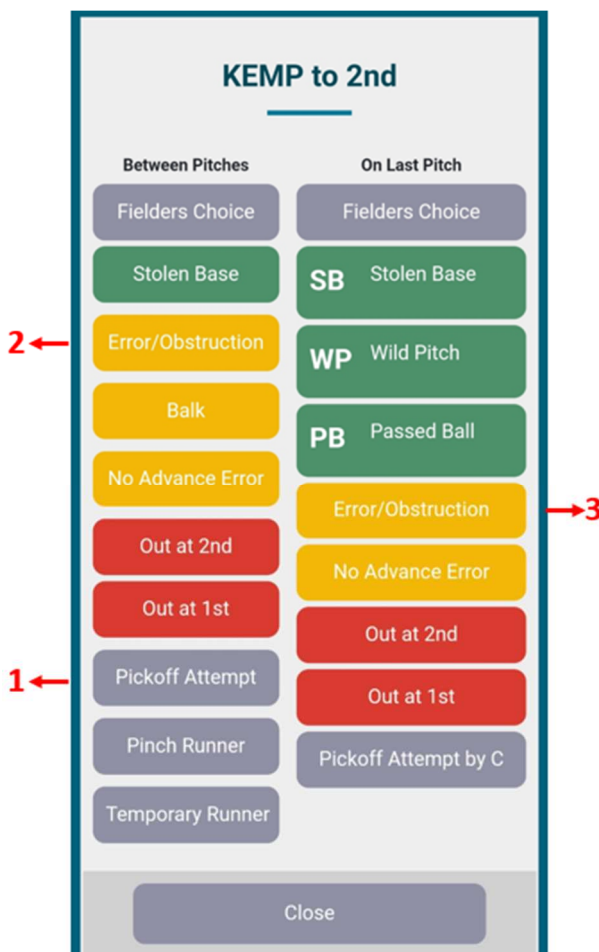
Apparait alors l'écran de sélection des défenseurs. Sélectionner le défenseur ayant commis l'erreur, pour l'exemple le catcheur.

Puis, dans la pop-up qui apparait, sélectionner le type d'erreur, pour l'exemple E2T.

Recommencer l'exercice autant de fois que nécessaire pour faire progresser le joueur sur base.

**IV.9.a. Avance supplémentaire suite à erreur non décisive sur PO**

Dans le cas où une erreur permet au coureur de progresser d'au moins une base supplémentaire suite à une tentative de pick-off du lanceur, la meilleure façon pour rendre la saisie compréhensible sur le Play-by-Play est de saisir une tentative de pick-off avant de saisir l'avance sur l'erreur. En effet, lors de la saisie d'une erreur sur un coureur sur base en situation de vol de base, l'application ne propose pas d'expliquer cette avance suite à un pick-off.



Depuis la vue principale, cliquer sur le coureur ayant subi la tentative de pick-off.

Apparait alors la fenêtre de propositions qui permet de saisir la tentative de pick-off en cliquant sur « Pickoff Attempt » depuis la colonne « Between Pitches » (1).

Une fois saisie la tentative de pick-off, re cliquer sur le coureur en question depuis la vue principale pour, cette fois, saisir l'avance sur l'erreur en cliquant sur « Error/Obstruction » dans la colonne « Between Pitches » (2).

Dans le cas où le pick-off est tenté par le catcheur, il n'est pas nécessaire de saisir la tentative avant l'erreur. Vous pouvez directement cliquer sur « Error/Obstruction » (3) de la colonne « On Last Pitch » (ne pas oublier de saisir le lancer à créditer au compte du batteur au préalable).



Select Fielder

E-7 (LF) Poma	E-8 (CF) ANDREOLI	E-9 (RF) Reginato
E-6 (SS) CECCHINI		E-4 (2B) Vaglio
E-5 (3B) EPIFANO	E-1 (P) Maestri	E-3 (1B) MAZZANTI
E-2 (C) Mineo		

CANCEL Select Fielder(s)

Select Error Type.

E1 Fielding Error
E1T Throwing Error
#E1 Muffed Catch
Muffed Catch CS
Obstruction
Throwing Error with Assist
Throwing Error with Assist CS

Apparait alors l'écran de sélection des défenseurs. Sélectionner le défenseur ayant commis l'erreur, dans ce cas, le lanceur (respectivement le catcher).

Puis, dans la pop-up qui apparait, sélectionner le type d'erreur, ici E1T (respectivement E2T).

Recommencer l'exercice autant de fois que nécessaire pour faire progresser le joueur sur base.

24	Ball 1. (ball).
25	With BERNADINA Roger batting KEMP Dwayne to 2nd on E1T.

*Play-by-Play de l'avance sans saisie de la tentative de pick-off du lanceur*

24	Ball 1. (ball).
25	Pickoff Attempt at 1st
26	With BERNADINA Roger batting KEMP Dwayne to 2nd on E1T.

*Play-by-Play de l'avance avec saisie de la tentative de pick-off du lanceur*

24	Ball 1. (ball). KEMP Dwayne to 2nd on E2T.
----	--

*Play-by-Play de l'avance sans saisie de la tentative de pick-off du catcher*

24	Ball 1. (ball).
25	KEMP Dwayne to 2nd on E2T.

*Play-by-Play de l'avance avec saisie de la tentative de pick-off du catcher*

#### **IV.10. Jeux d'appel**

Dans le cas d'un jeu d'appel réalisé dans le cours naturel du jeu, la saisie se fait également dans la saisie du jeu. Reportez-vous alors dans le chapitre correspondant.

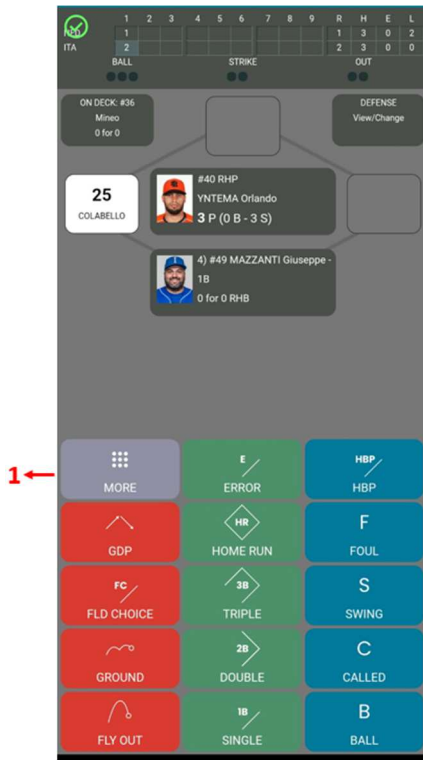
Dans le cas où le jeu d'appel est réalisé après la fin de l'action, et avant le jeu suivant, cela implique très certainement qu'il de passer par « Undo Last Play » avant de ressaisir l'action.

##### **IV.10.a. Jeu d'appel sur départ anticipé en situation de vol de base**

Voir § IV.6.pIV.9.a, page 67.



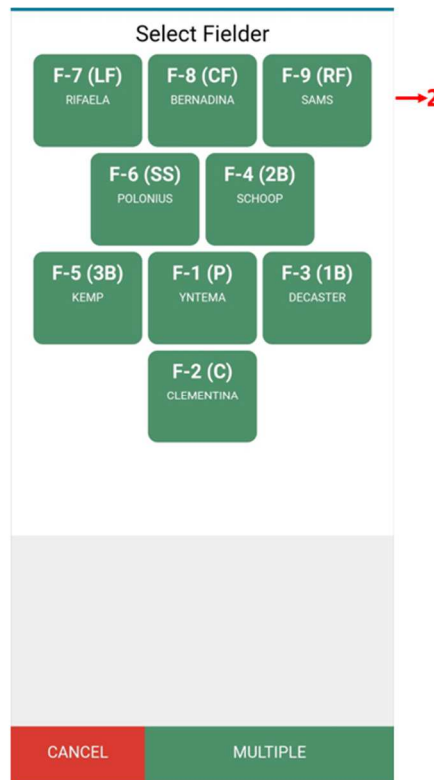
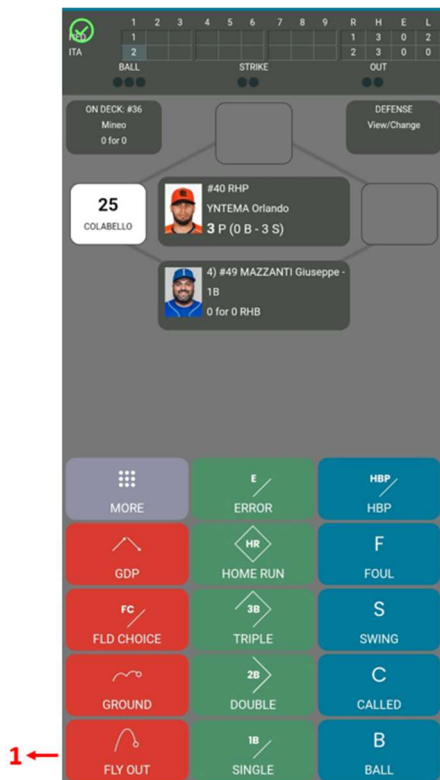
**IV.10.b. Jeu d'appel sur départ anticipé suite à un attrapé de volée**



Afin de saisir le retrait réalisé sur jeu d'appel, il faut commencer par annuler la saisie du jeu effectivement réalisé par les deux équipes.

Pour cela, cliquer sur « MORE... » (1), puis sur « Undo Last Play » (2).

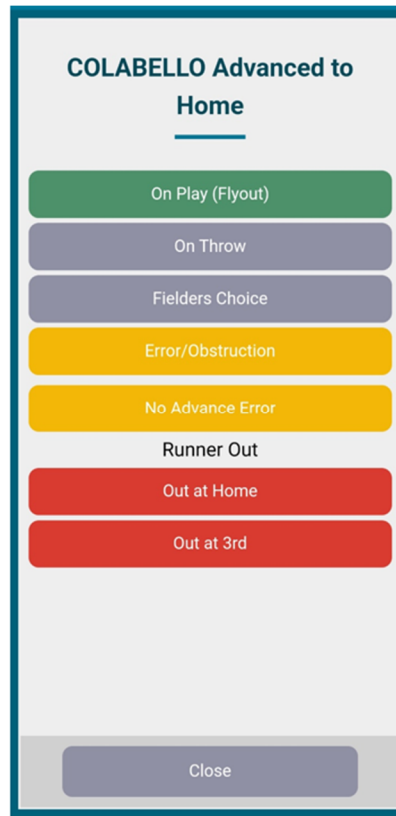
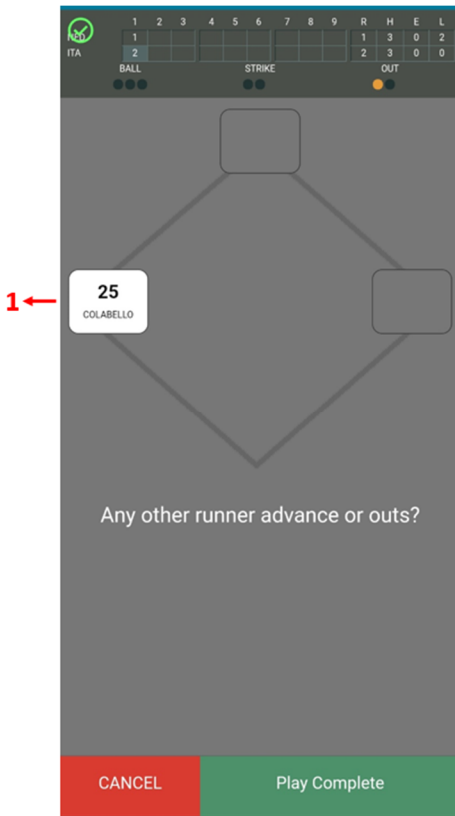
Pour cet exemple, nous partirons sur une situation avec coureur en 3B et attrapé de volée en champ extérieur, puis un appel réalisé par la défense après la fin du jeu, et avant le jeu suivant.



De retour à la situation d'origine, cliquer sur « FLY OUT » (1) pour retirer le frappeur.

Sur l'écran suivant, sélectionner le défenseur ayant réalisé l'arrêt de volée (2).

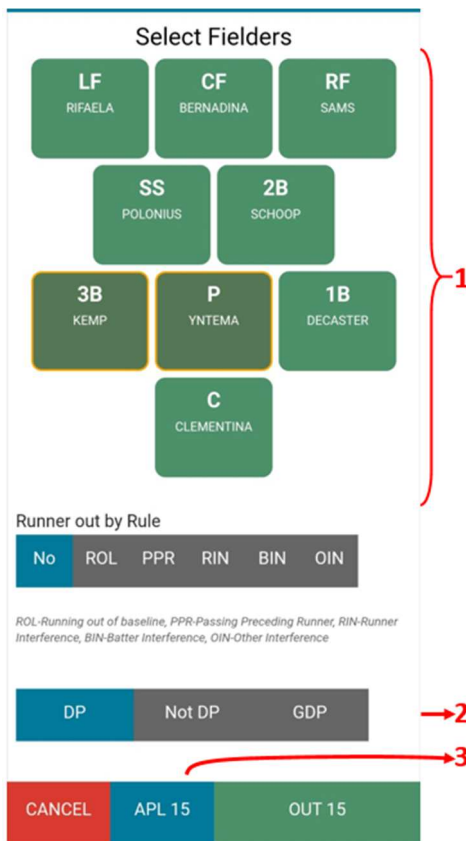
Pour notre exemple, nous cliquons sur le champ droit.



Sur l'écran d'avance des coureurs, cliquer sur le joueur retiré par le jeu d'appel (1).

Pour notre exemple, il s'agit du coureur de 3B : COLABELLO.

A partir de la fenêtre suivante, cliquer sur « Out at 3rd » (2), ou la base correspondante à votre situation.



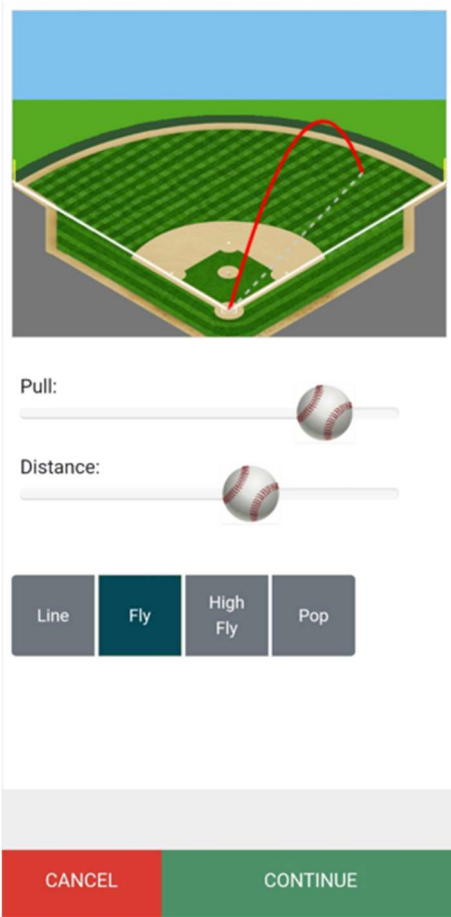
A partir de l'écran de sélection des défenseurs, saisir les joueurs ayant participé au retrait en commençant par les assistances et finissant par le défenseur ayant réalisé le retrait (1).

Pour notre exemple, nous cliquons sur le pitcher puis le 3B.

N.B. : en cas d'erreur de saisie de joueur, il ne faut pas re cliquer dessus pour l'annuler, cela lui attribuera une assistance supplémentaire. Il faut annuler la saisie du jeu en cliquant sur « Cancel ».

Penser à vérifier que le double jeu est bien automatiquement sélectionné (2). Si vous être dans une situation pour laquelle le double jeu ne s'applique pas, ou s'il y a une situation de GDP, modifier la sélection.

Enfin, cliquer sur « APL15 » pour que le retrait soit bien pris en compte sur un jeu d'appel (3).

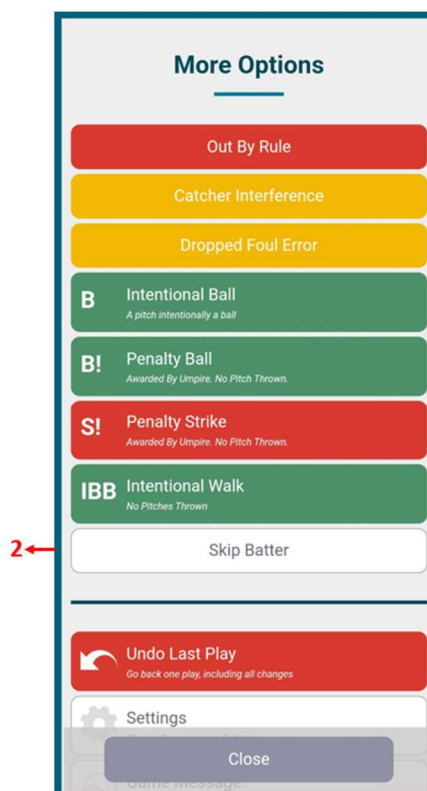
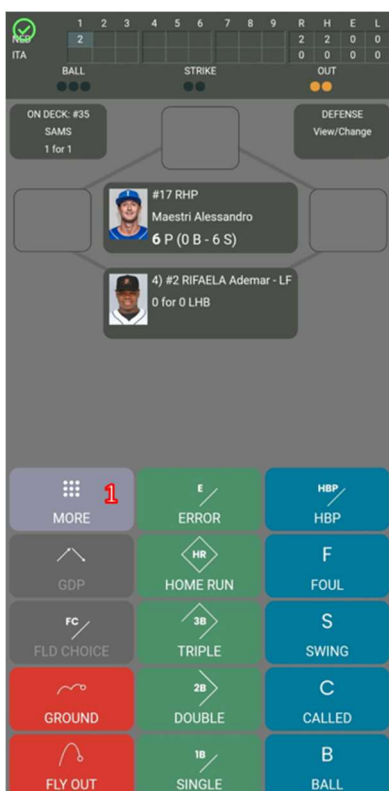


Dans le cas d'un retrait, la localisation importe peu, vous pouvez donc valider la proposition de base de l'appli (qui sera cohérente avec la sélection des défenseurs ayant participé au retrait) en cliquant sur « CONTINUE ».

9 MAZZANTI Giuseppe flies out. F9. COLABELLO Chris out at 3rd A15. Double Play. **2 Outs.**

Dans le Play-by-Play, le retrait du coureur apparaîtra bien sur jeu d'appel (« A15 »).

#### IV.11. Ordre perturbé au bâton



Dans le cas d'un ordre perturbé au bâton, il est indispensable de ne rien laisser paraître, et de ne laisser aucune raison aux acteurs du jeu de soupçonner quoi que ce soit.

Nous conseillons de ne rien saisir tant que la situation d'ordre perturbé au bâton est existante, puis de rattraper le jeu une fois la légitimité du jeu retrouvée, en utilisant la fonction « Skip Batter » (2) depuis le menu « MORE » (1).

N.B.1 : lorsque « Skip Batter » est utilisé en cours d'At Bat, le compte de batteur se remet à zéro sur l'appli.

N.B.2 : l'utilisation de « Skip Batter » n'apparaît pas dans le Play-by-Play.

## V. Les corrections

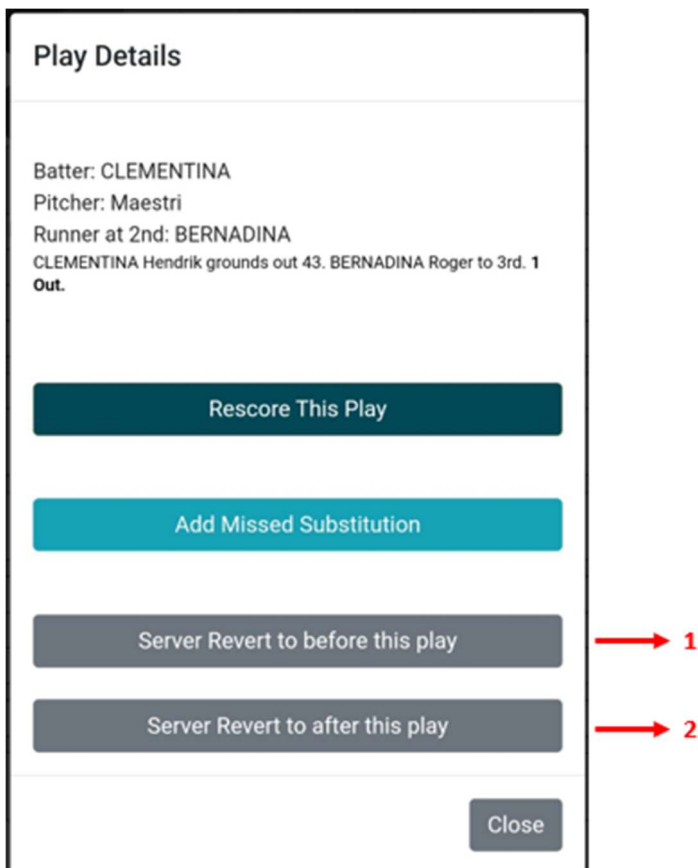
A chaque saisie de jeu, ***il est primordial que la situation finale soit respectée***, c'est-à-dire, que les coureurs soient sur leur base correspondante, que le ou les retraits soient définis, les points marqués, etc. En effet, la correction d'un jeu ne pourra être prise en compte que si le résultat de l'action est identique à celle saisie initialement. Cela veut dire qu'il n'est pas possible d'insérer, ou d'annuler, un retrait, un point, ou une avance sur base. Dans ce cas il faut passer par l'annulation d'une ou plusieurs saisies.

### V.1. Undo Last Play

L'action « Undo Last Play », disponible dans le menu « MORE... » (⇒ § III.1.e, page 22) permet d'effacer la dernière action saisie. Il faut bien faire attention que l'utilisation de cette option efface aussi les lancers (dans le cas d'un vol de base/WP/PB par exemple). Aussi, il faudra penser à le ressaisir si nécessaire avant de faire une correction. Le risque est d'avoir un écart avec le pitch count dans le nombre de lancers du lanceur.

Utiliser plusieurs fois cette fonction permet de remonter d'autant d'actions saisies, qu'il faudra ressaisir une fois la modification de l'action concernée effectuée, mais il faut savoir que ***son utilisation plusieurs fois d'affilée fait bugger l'application***. Nous conseillons donc de passer par le play-by-play pour corriger une action qui nécessiterait plusieurs « Undo Last Play » (⇒ § 0, page 90).

### V.2. Server Revert to

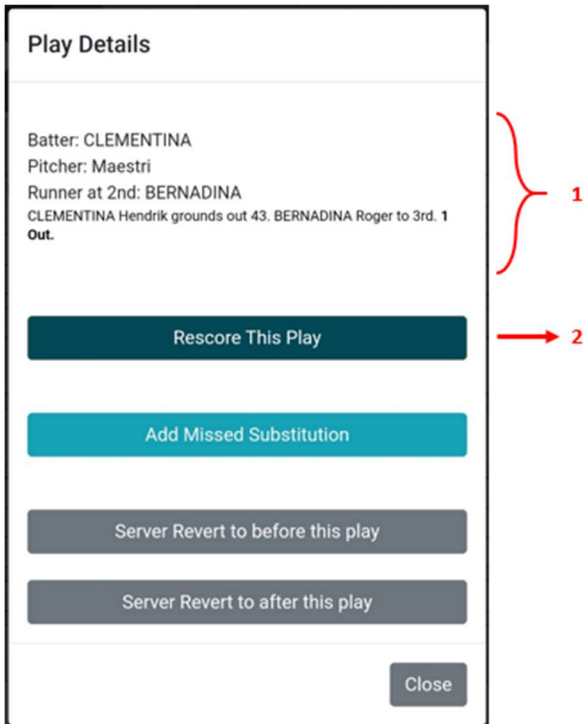


Une fonction permet d'effacer toutes les saisies du match jusqu'à avant ou après une action en particulier.

Pour cela, il faut se rendre dans le play-by-play, disponible en cliquant sur la boxscore depuis l'écran principal (⇒ § III.1.a, page 18), et sélectionner l'action souhaitée. Une pop-up s'affiche qui donne la possibilité d'effacer jusqu'à :

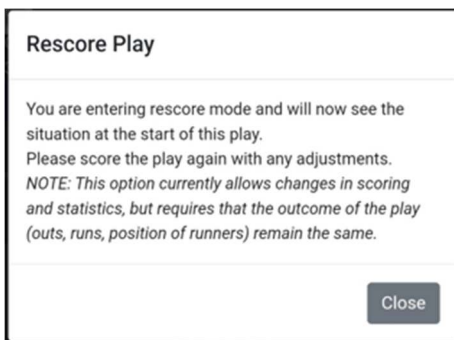
- 1) avant l'action sélectionnée (1)
- 2) après l'action sélectionnée (2)

### V.3. Correction d'un jeu



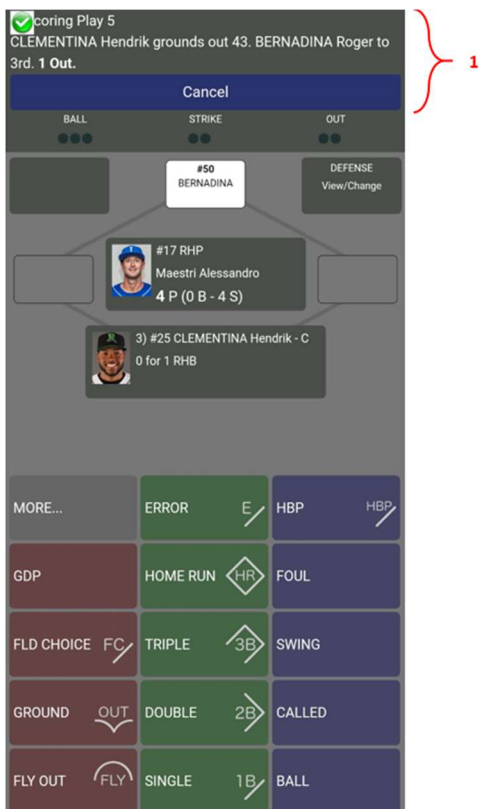
Pour corriger un jeu en particulier, il faut se rendre dans le play-by-play, disponible en cliquant sur la boxscore depuis l'écran principal (⇒ § III.1.a, page 18), et sélectionner l'action souhaitée. Une pop-up s'affiche avec plusieurs éléments :

- 1) Les infos sur le jeu sélectionné (1)
- 2) Le bouton de ressaisie de l'action (2)



Après avoir cliqué sur « Rescore This Play », un avertissement s'affiche expliquant que la correction du jeu ne pourra être prise en compte que si le résultat de l'action est identique à celle saisie initialement (retraits, points, positions des coureurs).

Cliquer sur « Close ».



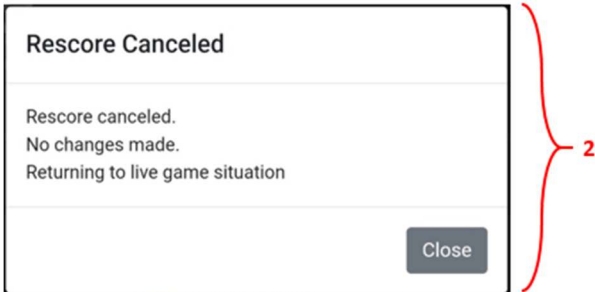
Apparaît alors l'écran principal avec dans le haut de l'écran, à la place de la boxscore, les indications du jeu initialement saisi (1).

Il ne reste plus qu'à saisir le jeu avec la correction à appliquer.

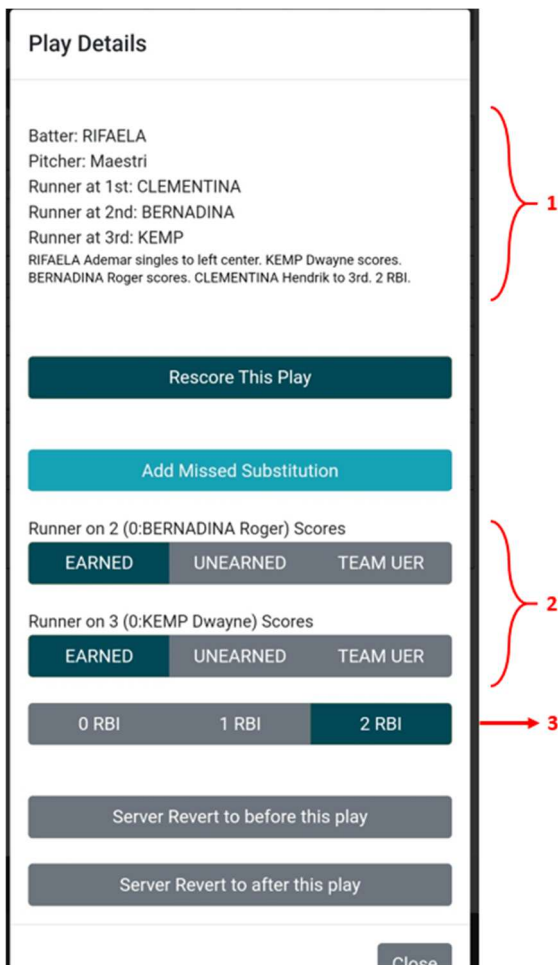


Une fois le jeu saisi, un avertissement apparaît confirmant que la correction a été prise en compte (1).

Dans le cas où la situation finale n'est pas identique à celle du jeu initialement saisi, un avertissement apparaît indiquant que la correction n'a pas été prise en compte (2).



#### V.4. Correction des points mérités et/ou des RBI



Pour corriger un un point mérité et/ou un RBI, il faut se rendre dans le play-by-play, disponible en cliquant sur la boxscore depuis l'écran principal (⇒ § III.1.a, page 18), et sélectionner l'action souhaitée, qui doit forcément comporter un point marqué. Pour plus de facilité, filtrer par « Scoring Plays » (⇒ § III.1.a, page 20).

Une pop-up s'affiche avec plusieurs éléments :

- 1) Les infos sur le jeu sélectionné
- 2) Les coureurs ayant scorés sur l'action
- 3) Les RBI

Ainsi, il est possible de modifier un ou plusieurs points mérités, ainsi que réduire ou augmenter la quantité de RBI en sélectionnant les choix adéquats.



## V.5. Correction des infos d'un joueur

**NED Lineup Card**


#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B → 1
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
5	35 SAMS Kalian	RF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

Lineups	Scorecard	Box	Plays
Close			

#7 KEMP Dwayne

Batting 5th  
Bats: R Throws: R



1 for 2

Add Substitute  
(Replace this player in the lineup)

Add New Position  
(Defensive Change)

Correct Mistaken Position  
(Player did not play 3B)

Correct Selected Player  
(Choose a different player for this lineup slot)

Edit Player Details → 2

Offensive Conference

Close

Il est possible de modifier certaines informations d'un joueur. Notamment lorsqu'il se présente avec un numéro de maillot différent de ce qui est annoncé sur le line-up ou le FTR (Final Team Roster).

Pour cela, se rendre dans l'alignement au bâton de l'équipe concernée, puis cliquer sur le joueur désiré, pour cet exemple KEMP Dwayne (1).

Une pop-up apparait laissant la possibilité d'accéder aux information du joueur (2).

**Edit Player**

Number:  
 → 1

First Name:  
 → 2

Last Name:  
 → 3

Bats:  
 Right  
  Left  
  Switch → 4

Throws:  
 Right  
  Left → 5

→ 6

Dans la pop-up qui s'affiche, il est alors possible de :

- 1) Modifier le numéro de maillot du joueur
- 2) Modifier le prénom du joueur
- 3) Modifier le nom du joueur
- 4) Modifier la latéralité au bâton du joueur
- 5) Modifier la latéralité au lancer du joueur
- 6) Sauvegarder les modifications

## V.6. Correction d'un changement

Voir § VI.8, page 105.

## VI. Les changements

Il existe de nombreux moyens de saisir un changement dans l'appli. Cependant, nous conseillons fortement de passer par les lineup des équipes disponibles depuis un clic sur la boxscore disponible sur l'écran principal (⇒ § III.1.a, page 18)

### VI.1. Changement d'un lanceur sans DH


Lorsque le lineup de départ ne comporte pas de DH, il faut avoir en tête qu'il faut saisir le changement deux fois : dans l'alignement au bâton ainsi qu'en lanceur. Dans le même principe que pour un scorage papier.

NED Lineup Card

#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
5	35 SAMS Kallian	RF
6	40 YNTEMA Orlando	P
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

#40 YNTEMA Orlando

Batting 5th  
Bats: R Throws: R



Add Substitute  
(Replace this player in the lineup)

Add New Position  
(Defensive Change)

Correct Mistaken Position  
(Player did not play P)

Correct Selected Player  
(Choose a different player for this lineup slot)

Edit Player Details



Offensive Conference

Close


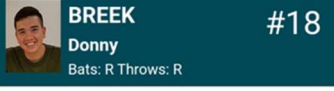

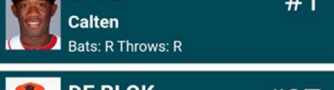



Dans l'alignement au bâton, cliquer sur le joueur évoluant en tant que lanceur (1).

Une pop-up apparaît laissant la possibilité de réaliser un remplacement (2)

Lineups Scorecard Box Plays

Close  NED  ITA

Select 6th Batter for NED

-  BOLSENBROEK #20  
Mike  
Bats: R Throws: R
-  BREEK #18  
Donny  
Bats: R Throws: R
-  CORDEMANS #19  
Rob  
Bats: R Throws: R
-  DAAL #1  
Calten  
Bats: R Throws: R
-  DE BLOK #37  
Tom  
Bats: R Throws: R
-  HUIJER #16  
Lars  
Bats: R Throws: R
-  KELLY #33  
Kevin  
Bats: R Throws: R

Position Menu

Select Current Position for BOLSENBROEK Mike

P C 1B

2B 3B SS

LF CF RF



DH PH PR

Add New Position for BOLSENBROEK Mike

Please select current position first

Close

Lineups Scorecard Box Plays

Close  NED  ITA



Apparaît alors l'ensemble des joueurs disponibles sur le banc. Sélectionner le joueur entré en jeu. Scroller si nécessaire.

Apparaît ensuite un écran de sélection de position défensive. Cliquer sur P, ou toute autre position défensive si la situation le nécessite.




#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
5	35 SAMS Kalian	RF
6	40 YNTEMA Orlando	P
20	BOLSENBROEK Mike	P → 1
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP → 2

Lineups Scorecard Box Plays

Close  NED  ITA

#40 YNTEMA Orlando

Batting 5th  
Bats: R Throws: R



Add Relief Pitcher  
(Replace the current pitcher) → 3

(no options for pitcher positions)

Correct Selected Player  
(Choose a different player for this lineup slot)



Edit Player Details

Offensive Conference

Remove Lineup Slot

Close


Lineups Scorecard Box Plays

Close  NED  ITA


De retour sur la vue du lineup de l'équipe, nous constatons que le changement a bien été pris en compte (1).

Il faut maintenant cliquer sur le joueur dans la partie lanceurs (2), ce qui nous amène à une nouvelle pop-up permettant de saisir un lanceur de relève (3).


Select Pitcher for NED




**BERNADINA** #50  
Roger  
Bats: L Throws: L




**BOLSENBROEK** #20  
Mike  
Bats: R Throws: R




**BREEK** #18  
Donny  
Bats: R Throws: R




**CLEMENTINA** #25  
Hendrik  
Bats: R Throws: R



**CORDEMAN** #19  
Rob  
Bats: R Throws: R



**DAAL** #1  
Calten  
Bats: R Throws: R



**DE BLOK** #37  
Tom  
Bats: R Throws: R

 NED Lineup Card

#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
5	35 SAMS Kalian	RF
6	40 YNTEMA Orlando	P
20	BOLSENBROEK Mike	P-P
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP
2	20 BOLSENBROEK Mike	RP

Lineups Scorecard Box Plays

Close  NED  ITA

Sur le même principe que précédemment, l'ensemble des joueurs du roster apparaît.

Sélectionné le joueur entré en jeu.

De retour sur la vue du lineup de l'équipe, nous constatons que le changement a bien été pris en compte, à la fois dans l'alignement au bâton et dans la partie des lanceurs.

## VI.2. Changement d'un lanceur avec DH


Lorsque le lineup de départ comporte un DH, le changement consiste simplement à saisir un lanceur de relève.

### ITA Lineup Card

#	BATTER	POS
1	26 Poma Sebastiano	LF
2	1 CECCHINI Gavin Glenn Christopher	SS
3	25 COLABELLO Chris	DH
4	49 MAZZANTI Giuseppe	1B
5	36 Mineo Alberto	C
6	18 Vaglio Alessandro	2B
7	44 ANDREOLI John	CF
8	9 Reginato Mattia	RF
9	13 EPIFANO Erick	3B
PITCHERS		
SP	17 Maestri Alessandro	SP

#17 Maestri Alessandro

Batting 5th  
Bats: R Throws: R



Add Relief Pitcher  
(Replace the current pitcher) → 2

(no options for pitcher positions)

Correct Selected Player  
(Choose a different player for this lineup slot)

Edit Player Details

Offensive Conference



Remove Lineup Slot

Close


Dans l'alignement au bâton, cliquer sur le joueur de la partie lanceurs qui doit être remplacé (1). Normalement, il s'agit du dernier de la liste.


Une pop-up apparaît laissant la possibilité de saisir un lanceur de relève (2).


Lineups Scorecard Box Plays


Close  


Select Pitcher for ITA


 **ANDREOLI** #44  
John  
Bats: R Throws: R


 **BASSANI** #40  
Alex  
Bats: R Throws: R

 **BROLO GOUVEA** #35  
Murilo  
Bats: R Throws: R

 **BOCCHI** #46  
Matteo  
Bats: R Throws: R

 **CECCHINI** #1  
Gavin Glenn Christopher  
Bats: R Throws: R

 **COLABELLO** #25  
Chris  
Bats: R Throws: R

 **CELLI** #28  
Federico  
Bats: R Throws: R

### ITA Lineup Card



#	BATTER	POS
1	26 Poma Sebastiano	LF
2	1 CECCHINI Gavin Glenn Christopher	SS
3	25 COLABELLO Chris	DH
4	49 MAZZANTI Giuseppe	1B
5	36 Mineo Alberto	C
6	18 Vaglio Alessandro	2B
7	44 ANDREOLI John	CF
8	9 Reginato Mattia	RF
9	13 EPIFANO Erick	3B
PITCHERS		
SP	17 Maestri Alessandro	SP
RP	40 BASSANI Alex	RP

Sur le même principe que précédemment, l'ensemble des joueurs du roster apparaît.

Sélectionner le joueur entré en jeu. Scroller si nécessaire.


De retour sur la vue du lineup de l'équipe, nous constatons que le changement a bien été pris en compte dans la partie des lanceurs (1).

Lineups Scorecard Box Plays

Close  

### VI.3. Permutation défensive


Dans cet exemple nous considérerons la permutation champ gauche – champ droit.



#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF → 1
5	35 SAMS Kalian	RF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

#2 RIFAELA Ademar

Batting 1st  
Bats: L Throws: L



Add Substitute  
(Replace this player in the lineup)

Add New Position  
(Defensive Change) → 2

Correct Mistaken Position  
(Player did not play LF)

Correct Selected Player  
(Choose a different player for this lineup slot)

Edit Player Details



Offensive Conference

Close

Dans l'alignement au bâton, cliquer sur le premier joueur à permuter. Ici le champ gauche (LF)

Une pop-up apparaît laissant la possibilité de saisir une nouvelle position défensive (2).

Lineups Scorecard Box Plays

Close  NED  ITA


Position Menu

Current Position for RIFAELA Ademar: LF

Select New Position for RIFAELA Ademar

P	C	1B
2B	3B	SS
LF	CF	RF
DH	PH	PR

Close





#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF-RF → 1
5	35 SAMS Kalian	RF → 2
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

Apparaît ensuite un écran de sélection de position défensive. Cliquer sur la nouvelle position défensive que va occuper le joueur. Pour notre exemple « RF ».

De retour sur la vue du lineup de l'équipe, nous constatons que le changement a bien été pris en compte dans l'alignement au bâton (1).

Nous constatons également que l'ancienne position de champ droit a changé de couleur (2), indiquant qu'il y a un doublon de poste défensif. Cliquez alors sur le joueur concerné.


Lineups Scorecard Box Plays

Close  NED  ITA



#35 SAMS Kalian

Batting 1st  
Bats: R Throws: R



Add Substitute  
(Replace this player in the lineup)

Add New Position  
(Defensive Change)

Correct Mistaken Position  
(Player did not play RF)

Correct Selected Player  
(Choose a different player for this lineup slot)

Edit Player Details

Offensive Conference

Close

Position Menu

Current Position for SAMS Kalian: RF

Select New Position for SAMS Kalian

P	C	1B
2B	3B	SS
LF	CF	RF
DH	PH	PR

Close

Lineups Scorecard Box Plays

Une pop-up apparaît laissant la possibilité de saisir une nouvelle position défensive.

Apparaît de nouveau l'écran de sélection de position défensive. Notons qu'apparaît / apparaissent en vert la / les position(s) défensive(s) vacante(s) sur le terrain.

Cliquer sur la nouvelle position défensive que va occuper le joueur. Pour notre exemple « LF ».

 NED Lineup Card



#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF-RF
5	35 SAMS Kalian	RF-LF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

De retour sur la vue du lineup de l'équipe, nous constatons que la permutation défensive a bien été prise en compte pour les joueurs concernés.

Répéter ces manipulations autant de fois que nécessaire.

A la fin de la permutation, il ne faut aucune position défensive en jaune.

Lineups Scorecard Box Plays

Close  NED  ITA



### VI.4. Entrée d'un joueur remplaçant


NED Lineup Card		
#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
5	35 SAMS Kalian	RF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

Lineups	Scorecard	Box	Plays
Close	NED	ITA	

#2 RIFAELA Ademar

Batting 1st  
Bats: L Throws: L



**Add Substitute**  
(Replace this player in the lineup) → 2

**Add New Position**  
(Defensive Change)

**Correct Mistaken Position**  
(Player did not play LF)

**Correct Selected Player**  
(Choose a different player for this lineup slot)

Edit Player Details


Offensive Conference

Close


Dans l'alignement au bâton, cliquer sur le joueur devant être remplacé. Ici le frappeur 4, champ gauche (LF), RIFAELA Ademar.

Une pop-up apparait laissant la possibilité d'effectuer un changement (2).


Select 4th Batter for NED




**BOLSENBROEK** #20  
Mike  
Bats: R Throws: R



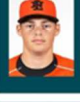
**BREEK** #18  
Donny  
Bats: R Throws: R




**CORDEMANS** #19  
Rob  
Bats: R Throws: R




**DAAL** #1  
Calten  
Bats: R Throws: R



**DE BLOK** #37  
Tom  
Bats: R Throws: R



**HUIJER** #16  
Lars  
Bats: R Throws: R



**KELLY** #33  
Kevin  
Bats: R Throws: R

Position Menu

Select Current Position for BOLSENBROEK Mike

P	C	1B
2B	3B	SS
LF	CF	RF
DH	PH	PR

Add New Position for BOLSENBROEK Mike

Please select current position first

Close

Lineups	Scorecard	Box	Plays
Close	NED	ITA	

Apparait alors l'ensemble des joueurs disponibles sur le banc. Sélectionner le joueur entré en jeu. Scroller si nécessaire.

Apparait ensuite un écran de sélection de position défensive. Notons qu'apparait / apparaissent en vert la / les position(s) défensive(s) vacante(s) sur le terrain.

Pour notre exemple, cliquer sur LF (entrée poste pour poste), ou toute autre position défensive si votre situation le nécessite.

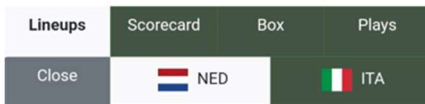
### NED Lineup Card

#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
	20 BOLSENBROEK Mike	LF → 1
5	35 SAMS Kalian	RF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

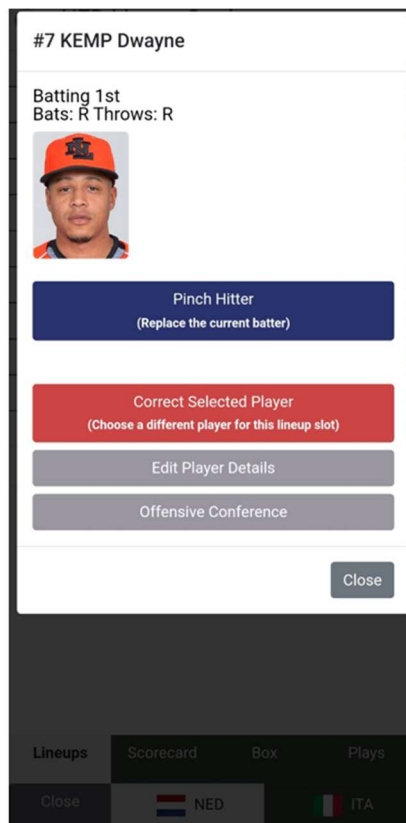
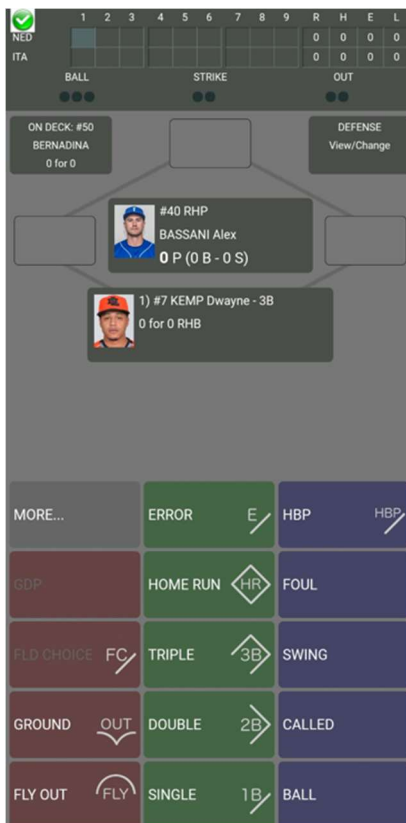
De retour sur la vue du lineup de l'équipe, nous constatons que le changement de joueur a bien été prise en compte.

Répéter ces manipulations autant de fois que nécessaire.

A la fin des changements, il ne faut aucune position défensive en jaune.



## VI.5. Pinch Hitter










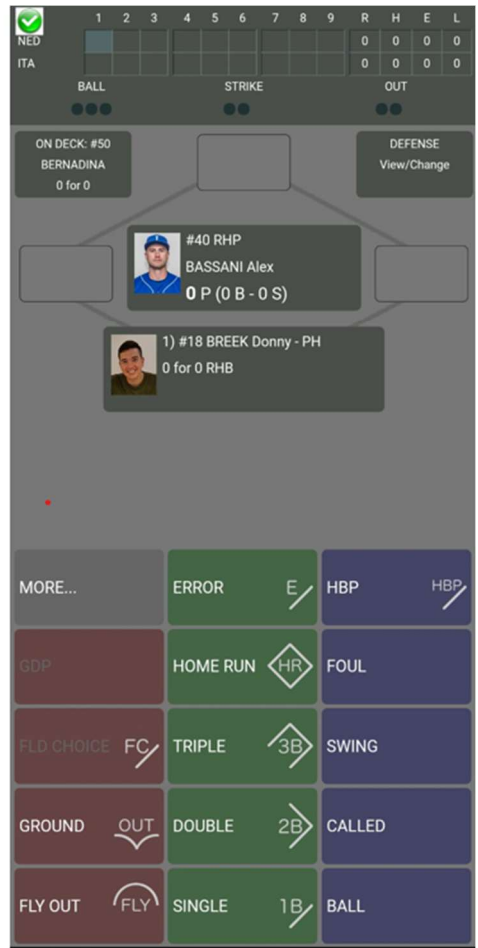
Dans le cas du Pinch Hitter, il est plus simple de commencer la séquence depuis l'écran principal et non le lineup depuis la boxscore.

Ainsi, cliquer sur le joueur à la place du frappeur depuis l'écran principal.

Une pop-up apparait laissant la possibilité de saisir un Pinch Hitter (1).

### Select 1st Batter for NED

-  **BREEK** #18  
Donny  
Bats: R Throws: R
-  **CORDEMANS** #19  
Rob  
Bats: R Throws: R
-  **DAAL** #1  
Calten  
Bats: R Throws: R
-  **DE BLOK** #37  
Tom  
Bats: R Throws: R
-  **HUIJER** #16  
Lars  
Bats: R Throws: R
-  **KELLY** #33  
Kevin  
Bats: R Throws: R
-  **MARKWELL** #36  
Diego  
Bats: L Throws: L



The interface shows a scoreboard at the top with columns for innings (1-9) and statistics (R, H, E, L). Below the scoreboard, there are buttons for 'BALL', 'STRIKE', and 'OUT'. The 'ON DECK' section shows #50 BERNADINA (0 for 0). The 'DEFENSE' section shows #40 RHP BASSANI Alex (0 P (0 B - 0 S)). The selected player is #18 BREEK Donny - PH (0 for 0 RHB). At the bottom, there is a grid of control buttons: MORE..., ERROR, HBP, GDP, HOME RUN, FOUL, FLD CHOICE, TRIPLE, SWING, GROUND, DOUBLE, CALLED, FLY OUT, SINGLE, BALL.

Apparaît alors l'ensemble des joueurs disponibles sur le banc. Sélectionner le joueur entré en jeu. Scroller si nécessaire.

Une fois le PH sélectionné, apparaît l'écran principal avec le nouveau joueur à la place du frappeur.



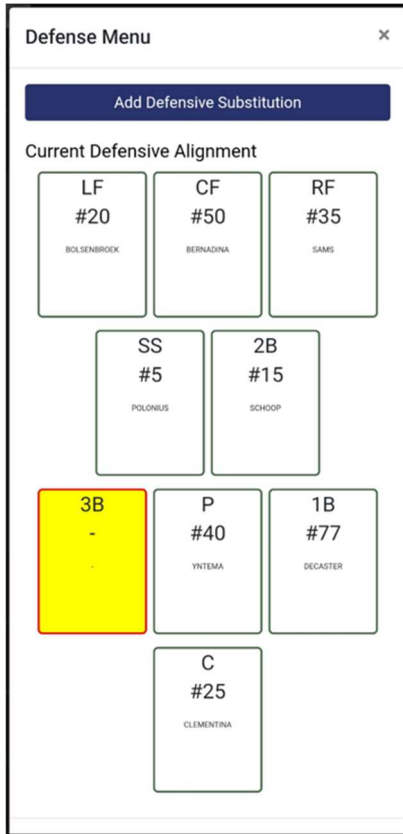
#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
18	BREEK Donny	PH
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
	20 BOLSENBROEK Mike	LF
5	35 SAMS Kalian	RF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

En vérifiant dans l'alignement au bâton de l'équipe concernée, nous pouvons constater que le changement a bien été pris en compte en tant que Pinch Hitter, et que la position apparaît en jaune.

Vous pouvez continuer la saisie du match jusqu'à la fin de la demi-manche d'attaque.

Lineups Scorecard Box Plays

Close  



Lorsque la demi-manche sera terminée, l'appli alertera automatiquement en affichant une vue de la défensive avec en jaune la position pour laquelle il manque un joueur.

Si vous avez eu plusieurs Pinch Hitter, ou Pinch Runner, dans la même manche, il y aura autant de positions défensives en jaune.

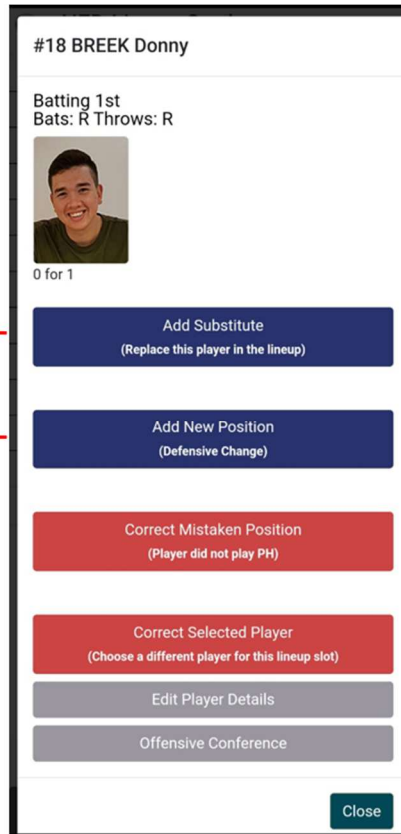
Cliquer sur la position en jaune pour accéder directement à la vue du lineup de l'équipe.

**NED Lineup Card**

#	BATTER	POS
1	7 KEMP Dwayne	3B
	18 BREEK Donny	PH → 1
2	50 BERNADINA Roger	CF
3	25 CLEMENTINA Hendrik	C
4	2 RIFAELA Ademar	LF
	20 BOLSENBROEK Mike	LF
5	35 SAMS Kalian	RF
6	28 LOOPSTOK Sicnarf	DH
7	77 DECASTER Yurendell	1B
8	15 SCHOOP Sharlon	2B
9	5 POLONIUS Johnathan	SS
PITCHERS		
SP	40 YNTEMA Orlando	SP

Lineups | Scorecard | Box | Plays

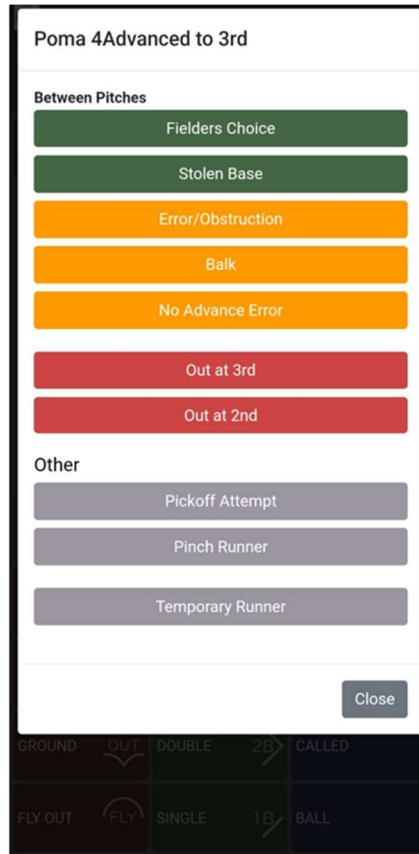
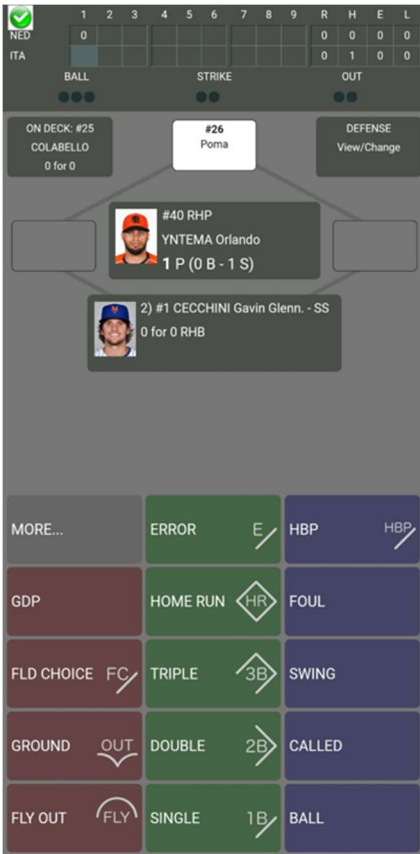
Close | NED | ITA



Cliquer sur le joueur toujours défini en tant que Pinch Hitter (1).

Une pop-up apparaît laissant la possibilité de saisir un nouveau remplaçant (2) ⇒ § VI.4, page 98 ou une nouvelle position défensive (3) ⇒ § VI.3, page 96.

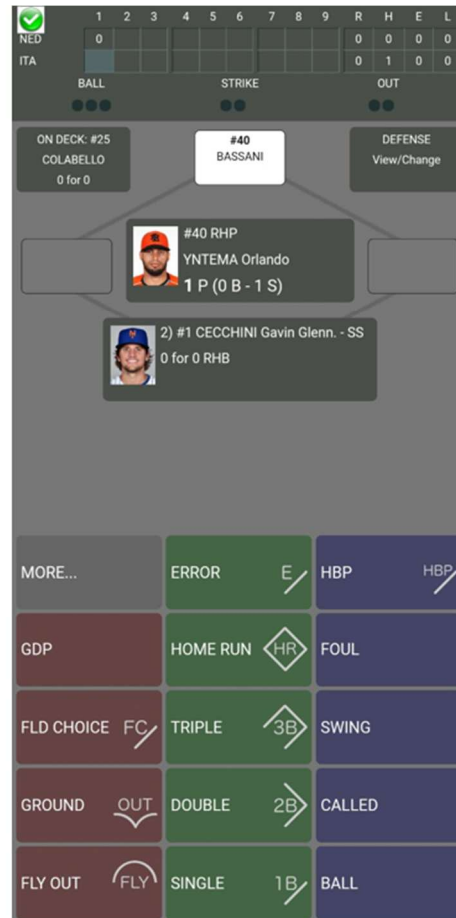
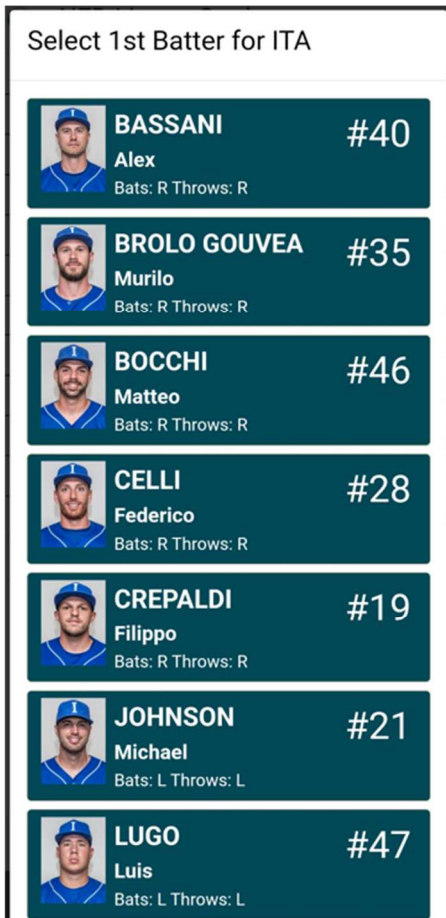
## VI.6. Pinch Runner



Dans le cas du Pinch Runner, il est plus simple de commencer la séquence depuis l'écran principal et non le lineup depuis la boxscore.

Ainsi, cliquer sur le coureur sur base devant être remplacé depuis l'écran principal.

Une pop-up apparait laissant la possibilité de saisir un Pinch Runner (1).



Apparait alors l'ensemble des joueurs disponibles sur le banc. Sélectionner le joueur entré en jeu. Scroller si nécessaire.

Une fois le PR sélectionné, apparait l'écran principal avec le nouveau joueur à la place du coureur sur base.

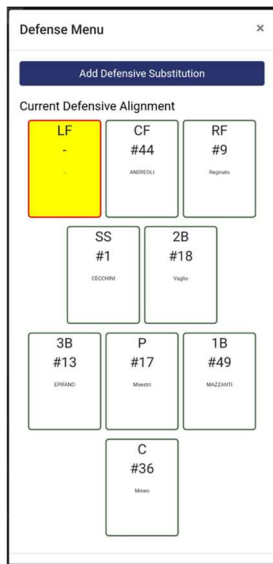
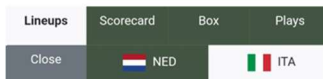



**ITA Lineup Card**

#	BATTER	POS
1	26 Poma Sebastiano	LF
	40 BASSANI Alex	PR
2	1 CECCHINI Gavin Glenn Christopher	SS
3	25 COLABELLO Chris	DH
4	49 MAZZANTI Giuseppe	1B
5	36 Mineo Alberto	C
6	18 Vaglio Alessandro	2B
7	44 ANDREOLI John	CF
8	9 Reginato Mattia	RF
9	13 EPIFANO Erick	3B
PITCHERS		
SP	17 Maestri Alessandro	SP

En vérifiant dans l'alignement au bâton de l'équipe concernée, nous pouvons constater que le changement a bien été pris en compte en tant que Pinch Runner, et que la position apparait en jaune.

Vous pouvez continuer la saisie du match jusqu'à la fin de la demi-manche d'attaque.



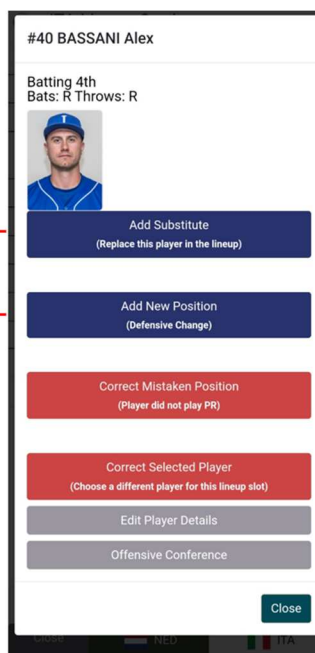
Lorsque la demi-manche sera terminée, l'appli alertera automatiquement en affichant une vue de la défensive avec en jaune la position pour laquelle il manque un joueur.

Si vous avez eu plusieurs Pinch Runner, ou Pinch Hitter, dans la même manche, il y aura autant de positions défensives en jaune.

Cliquer sur la position en jaune pour accéder directement à la vue du lineup de l'équipe.

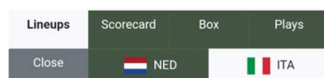

**ITA Lineup Card**

#	BATTER	POS
1	26 Poma Sebastiano	LF
	40 BASSANI Alex	PR
2	1 CECCHINI Gavin Glenn Christopher	SS
3	25 COLABELLO Chris	DH
4	49 MAZZANTI Giuseppe	1B
5	36 Mineo Alberto	C
6	18 Vaglio Alessandro	2B
7	44 ANDREOLI John	CF
8	9 Reginato Mattia	RF
9	13 EPIFANO Erick	3B
PITCHERS		
SP	17 Maestri Alessandro	SP



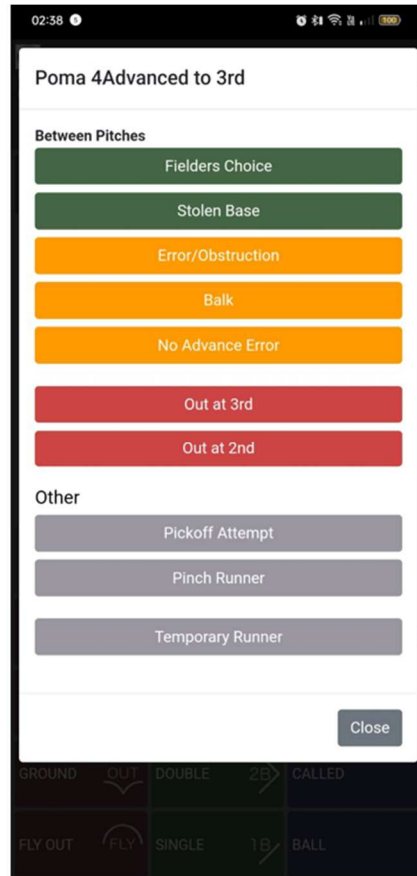
Cliquer sur le joueur toujours défini en tant que Pinch Runner (1).

Une pop-up apparait laissant la possibilité de saisir un nouveau remplaçant (2) ⇒ § VI.4, page 98 ou une nouvelle position défensive (3) ⇒ § VI.3, page 96.





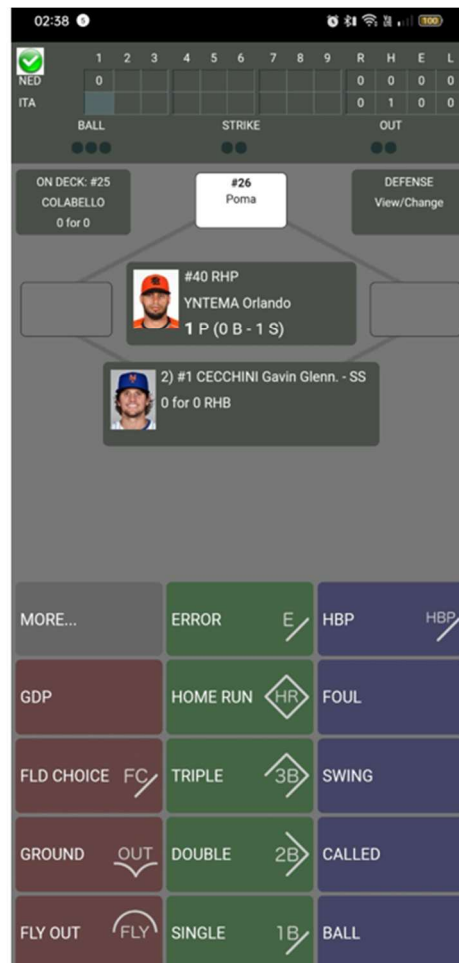
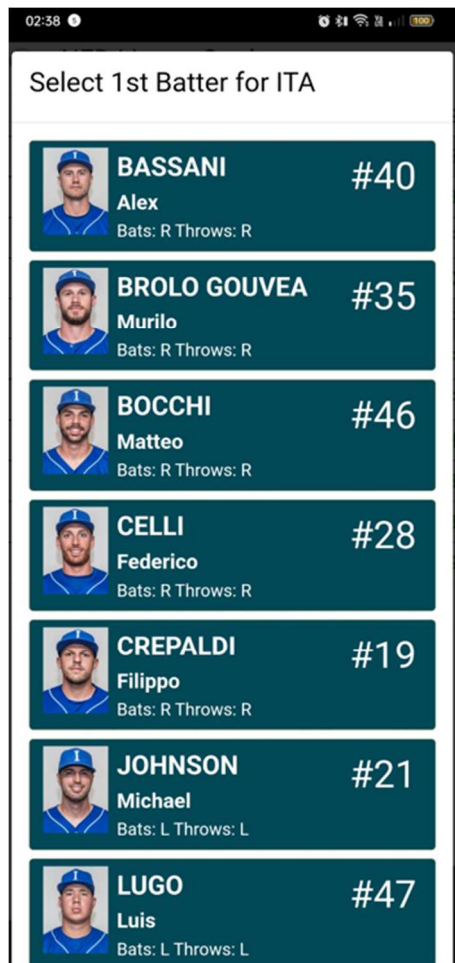
## VI.7. Joueur Temporaire (Softball)



Dans le cas du joueur temporaire, il est plus simple de commencer la séquence depuis l'écran principal et non le lineup depuis la boxscore.

Ainsi, cliquer sur le coureur sur base devant être remplacé depuis l'écran principal.

Une pop-up apparait laissant la possibilité de saisir un Temporary Runner (1).



Apparait alors l'ensemble des joueurs disponibles sur le banc. Sélectionner le joueur entré en jeu. Scroller si nécessaire.

Une fois le Temporary Runner sélectionné, apparait l'écran principal. Vous remarquerez que le joueur remplacé apparait toujours. Ainsi, tel que le veut la règle, toutes les statistiques offensives lui seront attribuées.

Par la suite, aucune alerte ne sera émise. Dans le cas où ce remplacement est réalisé pour un saignement, il faudra réaliser un changement officiel au moment où il sera réalisé dans le jeu.

## VI.8. Réentrée





### GBR Lineup Card


#	BATTER	POS
1	55 HUTCHISON Amie	CF
2	21 PETERSON Aubrey	RF
3	12 FLEMING Elizabeth Jane	P-LF
4	20 BURGE Katie Ann	C
5	13 SNOW Alana	2B
6	64 EDWARDS Hannah	SS
7	BROWN Sydney Michelle	PH → 1
7	66 WIGINGTON Chloe	1B
8	24 BLOWERS Emmilee	DP-P
9	25 LEE Olivia	3B
F	10 EVANS Lauren Victoria	LF
PITCHERS		
SP	12 FLEMING Elizabeth Jane	SP
2	24 BLOWERS Emmilee	RP

Show Substitutions

Lineups
Scorecard
Box
Plays

Close
 GBR
 ITA

### #7 BROWN Sydney Michelle



BROWN Sydney Michelle

Batting 4th

#7 Bats: L Throws: R

0 for 1

↻
Add Substitute

Replace this player in the lineup

+
Add New Position

Defensive Change

✕
Correct Mistaken Position

(Player did not play 1B)


✕
Correct Selected Player

Fix an incorrect player selection for this lineup slot

Offensive Conference

Close


### GBR 6th Batter



EDWARDS Hannah(Re-entry)

#64


Bats: R Throws: R



CORRICK Georgina Louise

#22


Bats: R Throws: R



MOORE Amy

#1


Bats: R Throws: R



MYERS Nerissa

#14


Bats: L Throws: R



WOLNY Alicja

#6

Bats: L Throws: R



BLOWERS Emmilee

#24

Bats: R Throws: R

Close

Dans le cas d'une Réentrée, se rendre sur la vue des lineups depuis la boxscore, puis cliquer sur le joueur devant être remplacé par la Réentrée (1).

Apparaît alors l'écran d'information du joueur.

Cliquer alors sur « Add Substitute » (1).

Le lineup apparaît ensuite, proposant le joueur éligible à la Réentrée, qu'il faut donc sélectionner (2).

### Position Menu

Select Current Position for EDWARDS Hannah

P	C	1B
2B	3B	SS <span style="color: red;">1</span>
LF	CF	RF
DP	PH	PR
OPO		

Add New Position for EDWARDS Hannah  
Please select current position first

Close

### GBR Lineup Card

#	BATTER	POS
1	55 HUTCHISON Amie	CF
2	21 PETERSON Aubrey	RF
3	12 FLEMING Elizabeth Jane	P-LF
4	20 BURGE Katie Ann	C
5	13 SNOW Alana	2B
6	64 EDWARDS Hannah	SS
7	BROWN Sydney Michelle	PH
64	EDWARDS Hannah(RE)	SS <span style="color: red;">→2</span>
7	66 WIGINGTON Chloe	1B
8	24 BLOWERS Emmilee	DP-P
9	25 LEE Olivia	3B
F	10 EVANS Lauren Victoria	LF

PITCHERS		
SP	12 FLEMING Elizabeth Jane	SP
2	24 BLOWERS Emmilee	RP

Lineups
Scorecard
Box
Plays

Close
 GBR
 ITA

Sur l'écran suivant, sélectionner sa position défensive, ici Short Stop (1).

Sur la vue du lineup, le changement est bien pris en compte, avec l'indication qu'il s'agit d'une Réentrée « (RE) » (2).

## VI.9. Sortie du Flex

### GBR Lineup Card

#	BATTER	POS
1	55 HUTCHISON Amie	CF
2	21 PETERSON Aubrey	RF
3	12 FLEMING Elizabeth Jane	P <span style="color: red;">→1</span>
4	20 BURGE Katie Ann	C
5	13 SNOW Alana	2B
6	64 EDWARDS Hannah	SS
7	66 WIGINGTON Chloe	1B
8	24 BLOWERS Emmilee	DP
9	25 LEE Olivia	3B
F	10 EVANS Lauren Victoria	LF

PITCHERS		
SP	12 FLEMING Elizabeth Jane	SP

Dans le cas où le Flex sort du jeu, se rendre sur la vue des lineups depuis la boxscore.

La sortie du Flex devant s'accompagner d'autres changements, commencer par ceux-là, et ne cliquer par directement sur le Flex.

Dans cet exemple, le lanceur passe LF, et le DP passe lanceur. Le Flex quitte donc le jeu.


Cliquer sur le lanceur (1).


Show Substitutions

Lineups
Scorecard
Box
Plays


Close
 GBR
 ITA


### #12 FLEMING Elizabeth Jane





FLEMING Elizabeth Jane   
 Batting 2nd  
 #12 Bats: R Throws: R

0 for 2

 Add Substitute  
Replace this player in the lineup

 Add New Position  
Defensive Change → 1

 Correct Mistaken Position  
(Player did not play P)

 Correct Selected Player  
Fix an incorrect player selection for this lineup slot

Offensive Conference

Close

### Position Menu

Current Position for FLEMING Elizabeth Jane: P

Select New Position for FLEMING Elizabeth Jane

P C 1B

2B 3B SS

LF 2 CF RF


DP PH PR

OPO

Close

Sur l'écran d'information du joueur, cliquer sur « Add New Position » (1), puisque le joueur reste sur le terrain.

Sur l'écran de sélection des positions défensives, sélectionner sa nouvelle position, pour l'exemple, LF (2).





### GBR Lineup Card


#	BATTER	POS
1	55 HUTCHISON Amie	CF
2	21 PETERSON Aubrey	RF
3	12 FLEMING Elizabeth Jane	P-LF → 1
4	20 BURGE Katie Ann	C
5	13 SNOW Alana	2B
6	64 EDWARDS Hannah	SS
7	66 WIGINGTON Chloe	1B
8	24 BLOWERS Emmilee	DP → 3
9	25 LEE Olivia	3B
F	10 EVANS Lauren Victoria	LF → 2
PITCHERS		
SP	12 FLEMING Elizabeth Jane	SP


Show Substitutions

Lineups Scorecard Box Plays


Close  GBR  ITA


### #24 BLOWERS Emmilee





BLOWERS Emmilee   
 Batting 2nd  
 #24 Bats: R Throws: R

1 for 2

 Add Substitute  
Replace this player in the lineup

 Add New Position  
Defensive Change → 4

 Correct Mistaken Position  
(Player did not play DP)

 Correct Selected Player  
Fix an incorrect player selection for this lineup slot

Offensive Conference

Close

Sur la vue du lineup, la nouvelle position est bien prise en compte (1), et l'on peut constater que la position du Flex est passée en orange (2), indiquant un doublon dans les positions défensives. Nous n'allons, cependant, toujours pas nous en préoccuper.

Continuons les changements en cliquant sur le DP pour notre exemple (3).

Sur l'écran d'information du joueur, cliquer également sur « Add New Position » (4).

### Position Menu

Current Position for BLOWERS Emmilee:  
DP

Select New Position for BLOWERS Emmilee

P <b>1</b>	C	1B
2B	3B	SS
LF	CF	RF
DP	PH	PR
OPO		

Close



## GBR Lineup Card

#	BATTER	POS
1	55 HUTCHISON Amie	CF
2	21 PETERSON Aubrey	RF
3	12 FLEMING Elizabeth Jane	P-LF
4	20 BURGE Katie Ann	C
5	13 SNOW Alana	2B
6	<b>64 EDWARDS Hannah</b>	SS
7	66 WIGINGTON Chloe	1B
8	24 BLOWERS Emmilee	DP-P → 2
9	25 LEE Olivia	3B
F	10 EVANS Lauren Victoria	LF → 3

PITCHERS

SP	#	BATTER	SP
	12	FLEMING Elizabeth Jane	SP
2	24	BLOWERS Emmilee	RP

Show Substitutions

Lineups	Scorecard	Box	Plays
Close	GBR	ITA	

Sur l'écran de sélection des positions défensives, cliquer sur P (1) pour notre exemple.

Sur la vue du lineup, la nouvelle position est bien prise en compte (2).

Cliquer maintenant sur le Flex (3), dont la position défensive apparait toujours en orange.

### #10 EVANS Lauren Victoria

EVANS Lauren Victoria  
Batting 2nd  
#10 Bats: R Throws: R

Add Substitute  
*Replace this player in the lineup*

Add New Position  
*Defensive Change*

Correct Mistaken Position  
*(Player did not play LF)*

Correct Selected Player  
*Fix an incorrect player selection for this lineup slot*

Offensive Conference

Remove Lineup Slot → 1

Close → 2

Vous pouvez constater qu'il existe un bouton « Remove Lineup Slot » (1). Nous déconseillons de cliquer dessus => Bug de l'appli.

Ne toucher à rien, et cliquer sur « Close » (2) pour revenir sur la vue du lineup.




## VI.10. Correction d'un changement

#40 BASSANI Alex

---

Batting 4th  
Bats: R Throws: R



Add Substitute  
(Replace this player in the lineup)

Add New Position  
(Defensive Change)

Correct Mistaken Position  
(Player did not play PR)
→ 1

Correct Selected Player  
(Choose a different player for this lineup slot)
→ 2

Edit Player Details

Offensive Conference

Close

Si vous vous rendez compte qu'un joueur n'est pas à la bonne position, ou que ce n'est pas le bon joueur qui a été sélectionné, il est possible de faire une correction, à partir du moment où il n'y a pas eu d'autres changements concernant le joueur en question entre temps.

Pour cela, dans la vue du lineup de l'équipe, cliquer sur le joueur concerné.

Dans la pop-up qui apparaît, il est possible de modifier la position défensive (1) et/ou modifier le joueur sélectionné (2).

**!!! ATTENTION !!!** : suite à ces modifications, il faut être bien attentif à ce qu'il n'y ait pas de position défensive vacante, ou qu'un joueur ne soit pas sélectionné sur plusieurs positions défensives. Ne pas hésiter à vérifier dans la vue du lineup pour s'en assurer.

## VI.11. Effacer un changement

Adjust Substitution

---

Adjust substitution #20  
Pinch Runner at 2nd for ITA  
Bottom 1st  
0-0 0 out  
CECCHINI Batting

Remove Substitution
 → 1

Cancel

Pour effacer un changement, il suffit de se rendre dans le play-by-play en passant par la boxscore depuis l'écran principal, puis de cliquer sur la ligne du changement à supprimer.

S'ouvre alors une pop-up permettant la suppression (1).



## VI.12. Insertion d'un changement

Pour insérer un changement, il suffit de se rendre dans le play-by-play en passant par la boxscore depuis l'écran principal, puis de cliquer sur le jeu **AVANT** lequel il faut insérer le changement.

S'ouvre alors une pop-up permettant l'ajout d'un changement (1).

Apparaît ensuite une pop-up laissant de nombreuses possibilités de changements :

- 1) Remplacer le lanceur présent au monticule au moment du jeu sélectionné ⇒ § VI.1 ou VI.2, pages 93 ou 95
- 2) Remplacer le frappeur par un Pinch Hitter ⇒ § VI.5, page 99
- 3) Remplacer un ou plusieurs coureurs par un ou des Pinch Runner (n'apparaît pas dans cet exemple) ⇒ § VI.6, page 102
- 4) Une partie défensive permettant
- 5) Le remplacement d'un défenseur par un joueur venant du banc ⇒ § VI.4, page 98
- 6) Une ou des permutations défensives ⇒ § VI.3, page 96

Si plusieurs changements doivent être insérés au même endroit, il faut sélectionner à chaque fois le jeu avant lequel insérer les changements, sinon, une partie des changements seront pris en compte dans le jeu en cours, et non passé.

# INDEX