



FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

**MANUEL DU SCOREUR FEDERAL NIVEAU 2
BASEBALL – SOFTBALL
« SF2 »**

Edition 2024



SOMMAIRE

	<i>Page</i>
1. INTRODUCTION.....	4
1.1 Objectifs et contenu du manuel.....	4
2. LE SCOREUR OFFICIEL : REGLE 9.01	5
3. LES FEUILLES DE SCORE : REGLE 9.02 ET REGLE 9.03.....	6
3.1 Les feuilles de score : règle 9.02	6
3.2 La feuille de score (règles additionnelles) : règle 9.03.....	9
4. LES POINTS PRODUITS : REGLE 9.04	11
4.1 Ce qui est un point produit	11
4.2 Ce qui n'est pas un point produit.....	13
5. LES COUPS SURS : REGLE 9.05	14
5.1 Notion d'effort normal = ordinary effort : Definition des termes	14
5.2 Ce qui est un coup sûr	14
5.3 Ce qui n'est pas un coup sûr	15
6. LA VALEUR DES COUPS SURS : REGLE 9.06.....	18
7. LES VOLS DE BASE : REGLE 9.07	21
7.1 Définition.....	21
7.2 Situation de jeu	21
7.3 Retraits sur tentative de vol.....	25
8. LES SACRIFICES : REGLE 9.08.....	26
8.1 Amorti sacrifice = Sacrifice Hit (SH).....	26
8.2 Chandelle sacrifice = Sacrifice Fly (SF).....	27
9. LES RETRAITS : REGLE 9.09.....	28
10. LES ASSISTANCES : REGLE 0.10	31
10.1 Ce qui est une assistance	31
10.2 Ce qui n'est pas une assistance.....	32
11. LES DOUBLE – TRIPLE JEUX : REGLE 9.11	33
12. LES ERREURS : REGLEe 9.12	34
12.1 Ce qui est une erreur.....	34
12.2 Evolution des notations.....	36
12.3 Ce qui n'est pas une erreur	37

13. LES LANCERS FOUS ET BALLE PASSES : REGLE 9.13	39
13.1 Définition.....	39
13.2 Lancers fous.....	39
13.3 Balles passées.....	39
14. LES BASES SUR BALLE – BASES ON BALLS : REGLE 9.14	41
14.1 Définition.....	41
14.2 Situations.....	41
15. LES RETRAITS A LA BATTE – STRIKE OUT : REGLE 9.15	42
15.1 Définition.....	42
15.2 Situations.....	42
16. LES CHOIX DEFENSIFS.....	43
16.1 Définition.....	43
16.2 Les types de choix défensif	43
16.3 Situations de vols de base multiples	45
16.4 Cas particulier : vol de base et indifférence.....	47
16.5 Choix défensifs : synthèse	48
17. LE POINT : REGLE 5.08.....	49
18. LA MERCY RULE AU BASEBALL	50
19. LE TIE-BREAK AU BASEBALL & SOFTBALL (EXTRA INNING RULE)	51
19.1 Définition : Règle de l’extra-inning.....	51
19.2 Notation	52
19.3 Conséquences statistiques.....	52
20. LES SPECIFICITES DU SOFTBALL	53
20.1 Le joueur désigné : DP (Designated Player)	53
20.2 Le joueur d’attaque : OP (Offensive Player only).....	54
20.3 Le coureur temporaire (Temporary Runner)	54
20.4 Le lancer illegal : IP (Illegal Pitch)	55
20.5 La réentrée	55
20.6 Le joueur de remplacement (Replacement Player)	56
20.7 Les spécificités du softball : Balle lente (Slow Pitch).....	56
20.8 Les retraits sur OBR Out By Rules	56
20.9 La mercy rule.....	57

1. INTRODUCTION

1.1 OBJECTIFS ET CONTENU DU MANUEL

Le scoreur fédéral niveau 2 (SF2) Baseball Softball est un scoreur confirmé, il doit être capable de réaliser une analyse fine des actions et de justifier son scorage.

La première partie de ce manuel a pour but d'illustrer la Règle 9, afin de mieux comprendre chaque détail de la règle. Le texte écrit en italique correspond à la Règle.

Les chapitres suivants illustrent des éléments qui ne font pas partie de la Règle 9 :

- Les choix défensifs définis dans la partie Définition des termes des Règles Officielles
- La Règle 5.08 qui définit comment marquer un point
- La Règle du tie-break au baseball
- Les Avances particulières
- Les Spécificités du softball

2. LE SCOREUR OFFICIEL : REGLE 9.01

A *Le scoreur officiel doit rendre toutes les décisions de jugement dans les vingt-quatre heures après qu'une rencontre a été officiellement terminée. Aucune décision de jugement ne pourra être changée passé ce délai, sauf si, sur demande immédiate du scoreur officiel adressée au Président de la Commission concernée, celui-ci demande un changement de la décision, en donnant les raisons de cette démarche. Dans tous les cas, le scoreur officiel ne peut pas prendre une décision à l'encontre des règles de scorage.*

Après chaque rencontre, y compris les rencontres gagnées par forfait et les rencontres interrompues, le scoreur doit préparer un rapport sur un formulaire distribué par la Fédération sur lequel seront indiqués, la date de la rencontre, l'endroit où elle fut jouée, le nom des clubs participants, ceux des arbitres, le scorage complet de la rencontre et la fiche de chaque joueur calculé selon le système défini dans les règles officielles de scorage. Il doit remettre ce rapport, au bureau de la Ligue ou de la Fédération, dans les 24 heures après la fin de la rencontre. Il doit remettre un rapport pour toute rencontre interrompue, dans les 24 heures après que celle-ci a été complétée, ou après qu'elle est devenue rencontre officielle, parce qu'elle ne peut être complétée, selon les règles officielles du jeu.

B *1. Afin d'obtenir l'uniformité dans le scorage des championnats, le scoreur devra se conformer strictement aux règles officielles de scorage. Il a l'autorité nécessaire pour décider de toute question non prévue par ces règles officielles.*

Il est important d'utiliser les conventions officielles afin de permettre l'exploitation des feuilles par le statisticien de championnat.

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

3. Si le jeu est protesté ou suspendu, le scoreur prendra note de l'exacte situation au moment du protêt ou de la suspension, y compris le nombre de point, le nombre de retraits, la position occupée par les coureurs, les balles et les strikes comptés au batteur.

NOTE : Il faut qu'une rencontre suspendue soit reprise exactement au même point où elle a été suspendue. S'il faut reprendre une rencontre protestée, on devra la reprendre en répétant exactement les mêmes situations qui existaient au moment du jeu protesté.

La décision de reprendre une rencontre peut être prise plusieurs jours après sa suspension. Il est donc indispensable que tout soit noté clairement sur les feuilles.

C *Le scoreur est un représentant officiel de la Fédération et il a droit au respect que lui confère la dignité de sa fonction. Il sera sous l'entière protection de la Fédération. Le scoreur rapportera à la Fédération tout affront qu'il aura pu subir dans l'exercice de ses fonctions ou comme résultat de ces dernières, de la part d'un manager, d'un joueur, d'un employé ou de l'officiel du club.*

3. LES FEUILLES DE SCORE : REGLE 9.02 ET REGLE 9.03

3.1 LES FEUILLES DE SCORE : REGLE 9.02

La feuille officielle établie par la Fédération doit laisser assez d'espace pour contenir les renseignements dont la liste suit, sur un formulaire permettant d'établir un recueil permanent des statistiques.

A La fiche de chaque batteur et chaque coureur doit comprendre :

ATTAQUE																	
PA	AB	R	H	2B	3B	HR	GDP	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	SB	CS	K	RBI

PA	Le nombre de passages à la batte / Plate apparence
AB	Le nombre de présences à la batte / At Bat On ne compte pas une présence lorsque le batteur : <ul style="list-style-type: none"> • Frappe un amorti sacrifice ou un sacrifice fly.(SH et SF) • Avance en première base sur quatre balles.(BB et IBB) • Est atteint par un lancer régulier (HP) • Avance en première base comme résultat d'une interférence ou d'une obstruction (IO)
R	Le nombre de points marqués / Run
H	Le nombre de coups sûrs / Hit
2B	Le nombre de coups sûrs / hit de 2 bases (double 2B).
3B	Le nombre de coups sûrs / hit de 3 bases (triple 3B)
HR	Le nombre de home run / hit (coups de circuit HR)
GDP	Le nombre de frappes au sol ayant occasionné un double-jeu forcé ou un double-jeu forcé inversé / Grounder Double Play. Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas attribuer de frappe au sol occasionnant un double-jeu si le batteur-coureur est retiré en raison de l'interférence d'un coureur précédent
SH	Le nombre d'amortis sacrifices / Sacrifice Hit
SF	Le nombre de sacrifices fly /
BB	Le total des bases sur balles (BB), y compris les BB intentionnelles.
IBB	Une liste séparée pour les bases sur balles intentionnelles
HP	Le nombre de fois qu'il a été atteint par un lancer régulier / Hit by pitched ball
IO	Le nombre de fois où il a avancé en première base sur une interférence INT du receveur ou une obstruction OB d'un défenseur
SB	Le nombre de bases volées / Stolen Base
CS	Le nombre de retraits sur tentatives de vols / Caught Stealing
K	Le total de strikeouts.
RBI	Le nombre de points produits / Run Batted In

B La fiche suivante pour chaque défenseur :

PO	Le nombre de retraits / Put Out
A	Le nombre d'assistances / Assistance
E	Le nombre d'erreurs / Error
DP	Le nombre de doubles ou triples jeux auxquels il a participé / Double Play

DEFENSE					
PO	A	E	DP	IP	Pos

C La fiche suivante pour chaque lanceur :

DOUBLE - JEU				LANCEURS																			

Le nombre de manches au monticule.

NOTE : Dans le calcul des manches à créditer au lanceur, compter chaque retrait comme un tiers de manche. Si le lanceur qui commence le jeu est remplacé à la 6ème manche alors qu'il y a un retrait, on le crédite de 5 manches et 1/3. Si ce même lanceur est remplacé alors qu'il n'y a aucun retrait, on le crédite de 5 manches, et on note le nombre de batteurs auxquels il a fait face dans la sixième manche. Si un lanceur remplaçant retire deux batteurs et est remplacé, on le crédite de 2/3 de manche. Si un lanceur remplaçant entre en jeu et que son équipe effectue un jeu d'appel qui occasionne un retrait, on accordera 1/3 de manche au lanceur remplaçant

BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK

BF	Le nombre total de batteurs affrontés / Batter Faced
AB	Le nombre total de batteurs officiels à la batte contre le lanceur / At Bat
R	Le nombre de points concédés / Run
ER	Le nombre de points mérités concédés / Earned Run
H	Le nombre de coups sûrs (hits) / Hit
2B	Le nombre de coups sûrs de 2 bases concédés (double 2B).
3B	Le nombre de coups sûrs de 3 bases concédés (triple 3B)
HR	Le nombre de home run concédés (coups de circuit ou inside home run)
SH	Le nombre d'amortis sacrifices concédés / Sacrifice hit
SF	Le nombre de sacrifices fly concédés / Sacrifice Fly

BB	Le nombre de base sur balles concédées, y compris les IBB. / Base on ball
IBB	Une liste séparée de toutes les bases sur balles intentionnelles concédées / Intentional Base on ball
HP	Le nombre de batteurs atteints par un lancer régulier / Hit by Pitched ball).
IO	Le nombre de fois où il a avancé en première base sur une interférence INT du receveur ou une obstruction OB d'un défenseur
K	Le nombre de strikeouts
WP	Le nombre de lancers fous / wild pitch
BK	Le nombre de feintes irrégulières / balk

D Les renseignements supplémentaires suivants :

1. Sur la ligne du nom du lanceur gagnant : W
2. Sur la ligne du nom du lanceur perdant : L
3. Sur la ligne du nom du lanceur crédité d'un sauvetage : SA

W/L/S

E La fiche suivante pour chaque receveur

PB	Le nombre de balles passées / Passed Ball
SB	Le nombre de bases volées concédées / Stolen Base
CS	Le nombre de retrait sur tentative de vol / Caught Stealing

RECEVEURS	PB	SB	CS

Championnat :	Catégorie :	Date :	EQUIPES																	
Ville :	Terrain :	Début :	Fin :	Durée :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Total
Arbitres :	Rencontre n°:																			
Scoreurs :																				

J Le nombre de points par manche pour chaque équipe.

K Les noms des arbitres, dans l'ordre suivant :

arbitre à la plaque de but (arbitre en chef), arbitre de première base, arbitre de deuxième base, arbitre de troisième base, arbitre en champ gauche (si présent) et arbitre en champ droit (si présent).

L Le temps écoulé pour le déroulement de la rencontre, en déduisant les arrêts à cause des mauvaises conditions atmosphériques ou de panne d'éclairage, de panne technique, sans lien avec le déroulement de la rencontre.

Commentaire : règle 9.02 (I) un arrêt pour blessure d'un joueur, pour soigner un joueur, un manager, entraîneur ou arbitre doit être compté dans la durée de la rencontre.

Pour les rencontres limitées en temps, les interruptions liées aux blessures sont décomptées du temps de jeu.

M Le nombre de spectateurs assistant à la rencontre.

3.2 LA FEUILLE DE SCORE (REGLES ADDITIONNELLES) : REGLE 9.03

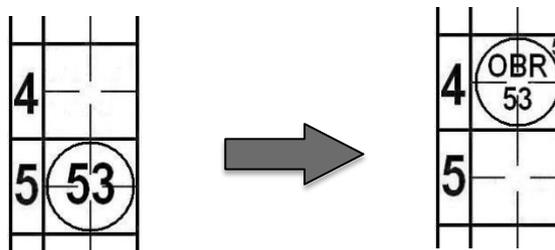
C COMMENT VERIFIER LE SCORAGE :

CONTRÔLE												
AB	+	SH	+	SF	+	BB	+	HP	+	IO	=	TOTAL
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
		R	+	LOB	+	PO	-	TIE	=	TOTAL		<input type="text"/>
		<input type="text"/>										

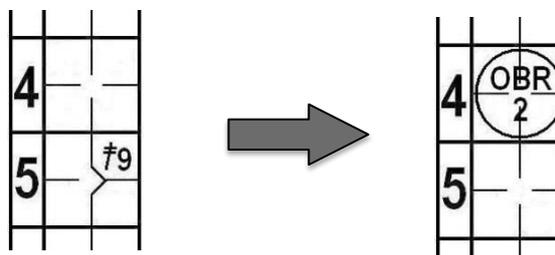
Le scorage est équilibré (vérifié) quand le total des présences à la batte (At Bat) d'une équipe, des bases sur balles reçues, des batteurs atteints par un lancer, des amortis sacrifices, des fly sacrifices, des batteurs qui ont atteint la première base sur une interférence ou une obstruction, égale le total des points marqués par cette équipe, le nombre des joueurs laissés sur bases et le nombre de retraits réalisés par l'équipe adverse moins les coureurs placés en base suite à un tie break

LORSQU'UN JOUEUR NE FRAPPE PAS DANS L'ORDRE INDIQUE :

Lorsqu'un joueur ne frappe pas dans l'ordre et est retiré et que le batteur régulier est retiré avant que la balle ne soit lancée au batteur suivant, attribuer une présence à la batte au batteur régulier et enregistrer le retrait et toutes les assistances, comme si l'ordre des batteurs avait été respecté.



Si le batteur irrégulier devient coureur et que le batteur régulier est retiré sur appel pour ne pas s'être présenté à la batte à son tour, inscrire une présence au batteur régulier, créditer le retrait au receveur et ne pas tenir compte de ce qui a permis au batteur irrégulier de se rendre sur base.



Si plus d'un batteur frappent sans observer l'ordre des batteurs, enregistrer tous les jeux dans l'ordre, en ignorant la présence du ou des joueurs qui, au départ, n'ont pas frappé dans l'ordre.



A RENCONTRE INTERROMPUE ET FORFAIT :

1. *Si une rencontre régulière est interrompue, compléter la fiche de tous les joueurs et des équipes jusqu'au moment où la rencontre prend fin telle que définie dans la règle 7.01.*

Si la rencontre est nulle, ne pas indiquer le lanceur gagnant ou perdant.

2. *Si une rencontre régulière est déclarée forfait, compléter la fiche de tous les joueurs et des équipes jusqu'au moment du forfait. Si l'équipe gagnante par forfait est en tête à ce moment-là, inscrire comme perdants et gagnants les lanceurs qui se seraient qualifiés si la rencontre avait été interrompue à ce moment-là. Si l'équipe gagnante par forfait accusait un retard dans le nombre de points ou si la rencontre était nulle, n'inscrire ni lanceur gagnant, ni lanceur perdant. Si la rencontre est déclarée forfait avant de devenir régulière, ne pas faire de rapport sur la rencontre. Indiquer seulement qu'elle a été déclarée forfait.*

Règle 9.03(e) commentaire : *Le scoreur officiel ne doit pas considérer que, selon le règlement, le score d'une rencontre forfait est 9 à 0 (voir Définition des termes : rencontre forfait), nonobstant le score de la rencontre au moment où celle-ci est déclarée forfait.*

4. LES POINTS PRODUITS : REGLE 9.04

4.1 CE QUI EST UN POINT PRODUIT

Un point produit est accordé au batteur à chaque fois qu'un coureur atteint la plaque de but grâce à une action du batteur, comme indiqué dans ce qui suit

A Le scoreur officiel accordera un point produit au batteur à chaque fois qu'un point est marqué

- sans l'aide d'une erreur et grâce à une action du batteur, lors d'un coup sûr (incluant son propre point en cas de home run),

3	#9	◇	
	4		
4	SF8		

un amorti sacrifice, un fly sacrifice,

1	#8	◇	
	3		
2		◇	BB ₅
	3		
3		◇	HR9

un choix défensif à moins que la règle 9.04(b) ne s'applique;

4	#9	◇	
	5		
5	63		

4	#8	◇	
	6		
5	64		
			BB ₁
6			O6

1	#8	◇	
	4		
2	5		
		3	BB ₁
3	54		
		t7	
4			GDP 05

1	2	◇	t8
	4		
2		◇	3
			t9
3		◇	4
			BB ₁
4		◇	HP

- alors qu'avec les bases pleines le batteur devient coureur (sur une base sur balles, un hit by pitch, une interférence ou une obstruction);

3. quand une erreur est commise sur un jeu pendant lequel un coureur aurait pu normalement marquer un point depuis la troisième base.

4		79
	5	
5		e8
		78

4	5	79
	(5)	
5		e8
		78

NB : Après 2 retraits, il ne peut pas y avoir de RBI si une erreur décisive est commise sur la frappe. En effet, sans cette erreur le point n'aurait pas été marqué (Règle 5.08).

Avant 2 retraits

Après 2 retraits

Jugement du scoreur

Le jugement n'intervient pas

7	789	
	(8)	
8		E6

7	789	
	8	
8		E6

7	789	
	(8)	
8		E6

4.2 CE QUI N'EST PAS UN POINT PRODUIT

B Le scoreur officiel n'accordera pas de point produit

1. lorsque le batteur frappe un roulant dans un double jeu forcé ou un double jeu forcé inversé ;

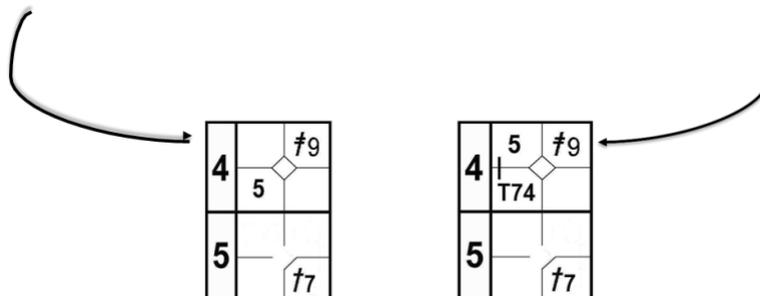
2	#8	
	4	
3	64	BB ₂
4		GDP 4E3

2	#8	
	4	
3	64	BB ₁
4	GDP	43

2. lorsqu'un joueur de champ se voit attribuer une erreur pour avoir mal attrapé un relais en première base qui aurait complété un double jeu.

C C'est le scoreur officiel qui doit déterminer si un point produit doit être accordé ou non lorsqu'un point est marqué alors qu'un joueur de champ retient la balle ou relaie sur la mauvaise base. Habituellement, si le coureur continue à courir, le scoreur officiel devra attribuer un point produit.

S'il s'arrête et repart alors qu'il constate une méprise, le scoreur officiel indiquera que le point a été marqué sur un choix défensif.



5. LES COUPS SURS : REGLE 9.05

5.1 NOTION D'EFFORT NORMAL = ORDINARY EFFORT : DEFINITION DES TERMES

Définition : Effort qu'un joueur de qualité moyenne à ce poste et à ce niveau de jeu est capable de fournir, en prenant en compte les caractéristiques du terrain et les conditions climatiques.

Commentaire : Ce concept auquel il est fréquemment fait référence dans les règles de scorage (ex. Règles 9.05a)3), 9.05a)4), 9.05a)5), 9.05a)6), 9.05b)3) (Coups sûrs); 9.08b) (Sacrifices); 9.12a)1)Commentaire, 9.12d)2) (Erreurs) et 9.13a), 9.13b) (Lancers fous et Balles passées)) et dans les Règles officielles de Baseball (ex.Infield fly), est une norme objective qui concerne chaque joueur individuellement. Autrement dit, même si un joueur fait son maximum, si son effort est inférieur à ce qu'on peut attendre de la moyenne des joueurs qui évoluent à ce poste et à ce niveau de jeu, le scoreur officiel devra inscrire une erreur à ce joueur.

5.2 CE QUI EST UN COUP SUR

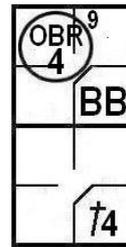
A Le scoreur officiel accordera un coup sûr quand :

1. *Le batteur atteint la première base (ou l'un des bases suivantes) après avoir frappé une bonne balle qui s'immobilise au sol, touche une clôture avant d'être saisie par un joueur défensif ou qui franchit une clôture ;*
2. *Le batteur atteint la première base sans danger sur une bonne balle frappée d'une telle force ou si lentement, qu'aucun joueur de champ ne peut l'attraper ou la relayer à temps pour retirer le batteur*

Commentaire : Le scoreur officiel accordera un coup sûr si le joueur défensif essayant d'attraper la balle ne peut effectuer un jeu, même s'il dévie la balle hors de portée d'un autre joueur défensif qui aurait pu retirer un coureur.

3. *Le batteur atteint la première base sans danger sur une bonne balle qui rebondit de façon inattendue de sorte qu'aucun joueur défensif ne peut l'attraper en faisant un **effort normal**, ou sur une balle qui touche la plaque du lanceur ou tout autre base (plaque de but incluse) avant d'être touchée par un joueur défensif et qui rebondit de telle sorte qu'aucun joueur de champ ne puisse l'attraper en faisant un **effort normal**.*
4. *Le batteur atteint la première base sans danger sur une bonne balle qu'aucun joueur ne touche avant qu'elle atteigne le champ extérieur en territoire des bonnes balles à moins que, selon le jugement du scoreur, elle aurait pu être attrapée en faisant un **effort normal**.*

5. Une bonne balle qui n'a pas été touchée par un joueur défensif, touche un coureur ou un arbitre, à moins qu'un coureur ne soit retiré pour avoir été touché par une infield fly, auquel cas le scoreur officiel ne devra pas accorder de coup sûr



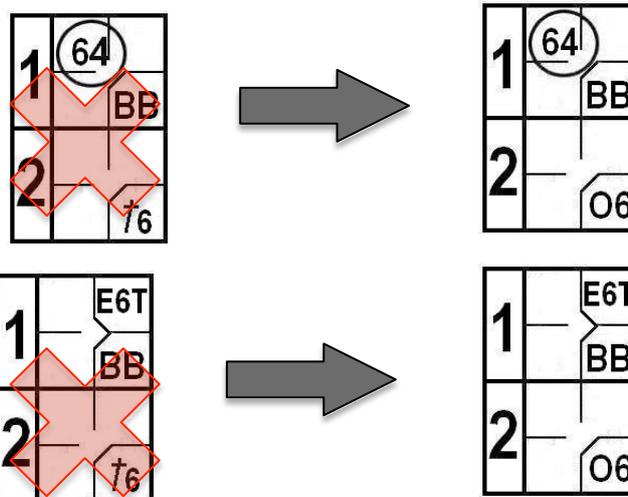
6. Un joueur défensif tente sans succès de retirer un coureur précédent si, selon le jugement du scoreur, le batteur n'aurait pas été retiré en première base suite à un **effort normal**.

Commentaire : Le scoreur officiel devra toujours donner le bénéfice du doute au batteur. Une bonne façon de procéder est de compter un coup sûr, lorsque, même en jouant de façon exceptionnelle le retrait n'est pas réalisé.

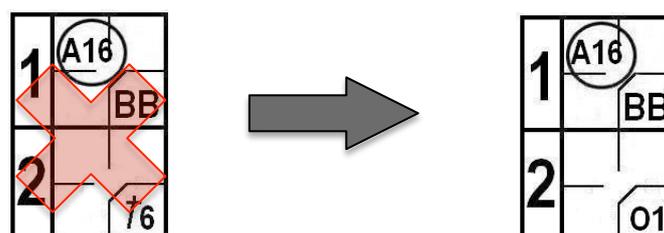
5.3 CE QUI N'EST PAS UN COUP SUR

B Le scoreur officiel ne doit pas accorder de coup sûr quand :

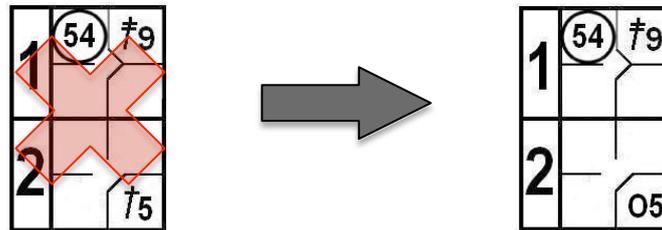
1. Un coureur est retiré sur un jeu forcé ou l'aurait été si une erreur n'avait pas été commise.



2. Un batteur frappe apparemment un coup sûr et qu'un coureur forcé de courir parce que le batteur est devenu coureur, est retiré sur appel pour ne pas avoir touché une base. Le scoreur officiel attribuera une présence à la batte mais pas de coup sûr.

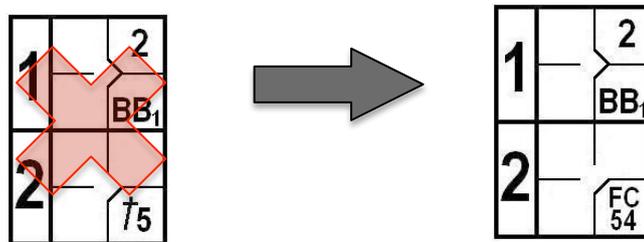


3. Le lanceur, le receveur ou tout autre joueur de champ intérieur saisit la balle frappée et retire le coureur précédent qui tente d'avancer d'une base ou de retourner à la base qu'il occupait ou aurait pu retirer ce coureur en faisant un effort normal si aucune erreur n'avait été commise. Le scoreur officiel inscrira une présence à la batte mais non un coup sûr.

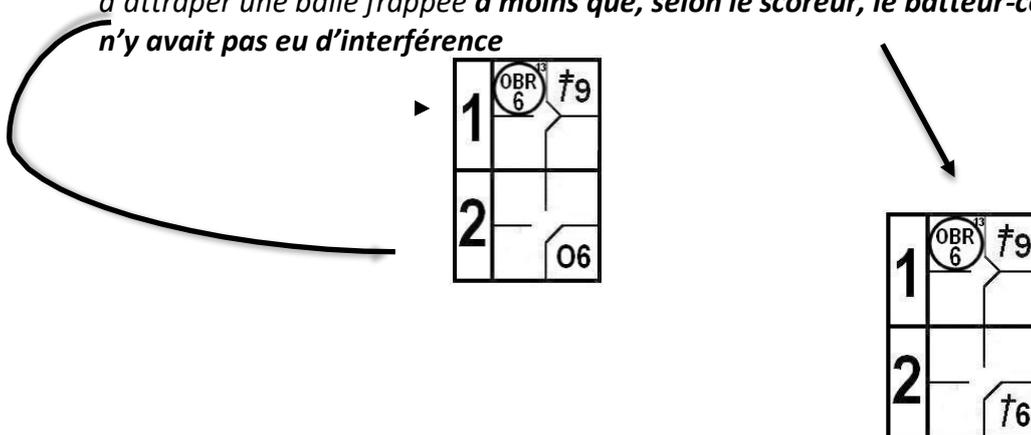


4. Un joueur de champ échoue dans sa tentative de retirer un coureur précédent et si, selon le jugement du scoreur, le batteur coureur aurait pu être retiré en première base.

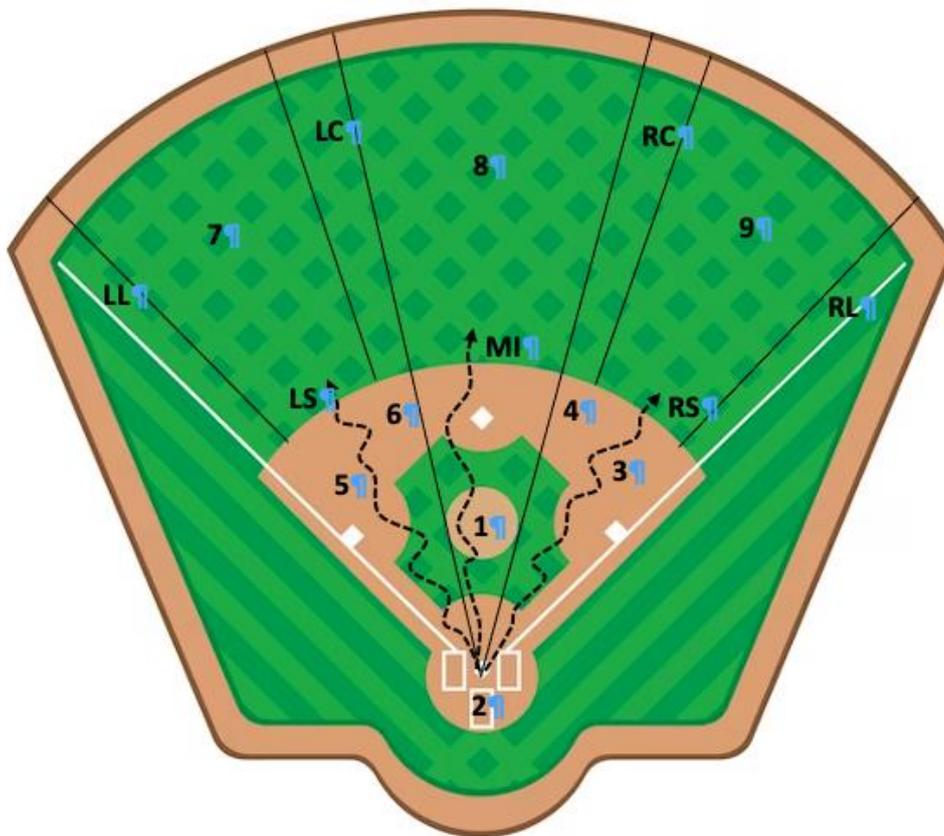
Commentaire : cette règle ne s'applique pas si le joueur de champ ne fait que regarder vers une autre base ou feint de s'y rendre avant de tenter le retrait en première base.



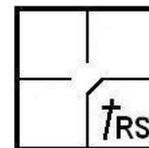
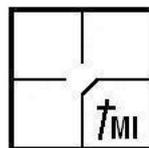
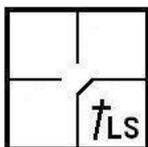
5. Un coureur est retiré pour avoir commis une interférence envers un joueur de champ qui tente d'attraper une balle frappée à moins que, selon le scoreur, le batteur-coureur aurait été sauf s'il n'y avait pas eu d'interférence



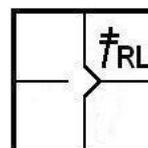
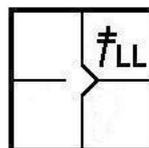
L'utilisation du logiciel My WBSC a conduit à introduire des localisations supplémentaires des coups sûrs amenant une précision plus importante sur la trajectoire de la balle.



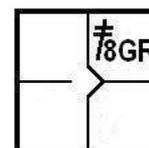
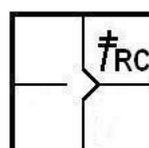
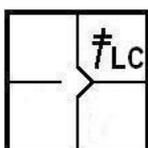
Les frappes qui traversent l'infield et sont maîtrisées en outfield sont notées RS (Right Side), MI (Middle Infield) ou LS (Left Side) selon qu'elles sont à droite, au milieu ou à gauche du terrain.



Les frappes situées le long des lignes, sont notées RL (Right Line) ou LL (Left Line) selon qu'elles sont à droite ou à gauche du terrain.



Les frappes au champ extérieur situées entre deux champs sont notées RC (Right Center) pour le champ centre droit et LC (Left Center) pour le champ centre gauche.



Pour les doubles automatiques liés à une règle de terrain, on pourra ajouter la mention GR (Ground Rule) en plus de la localisation.

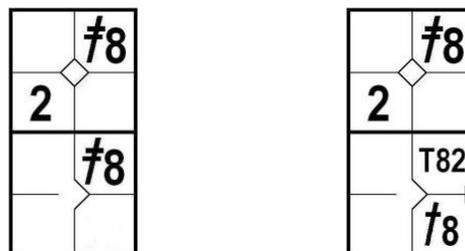
6. LA VALEUR DES COUPS SURS : REGLE 9.06

Le scoreur officiel déterminera si un coup sûr est un simple, un double, un triple ou un coup de circuit comme suit :

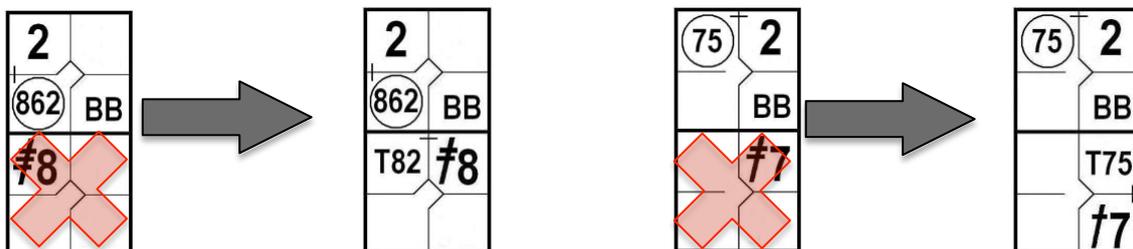
A Conformément aux règles 9.06 b et c, le coup sûr est un simple si le batteur arrête sa course en première base, un double s'il arrête en deuxième base, un triple s'il arrête en troisième base et un home run s'il touche toutes les bases et marque un point.



B Si, alors qu'il y a un ou plusieurs coureurs sur les bases, le batteur gagne plus d'une base sur un coup sûr, alors que l'équipe défensive tente de retirer un coureur précédent ; le scoreur doit déterminer si le batteur a véritablement frappé un hit de deux ou trois bases ou s'il a avancé au-delà de la première base sur un choix défensif.

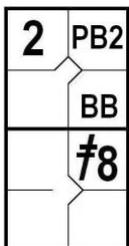
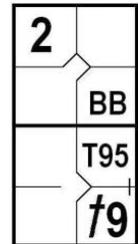


Règle 9.06 Commentaire : Le scoreur officiel n'accordera pas un triple au batteur lorsque le coureur précédent est retiré à la plaque de but ou l'aurait été si aucune erreur n'avait été commise. Le scoreur officiel n'accordera pas un double au batteur lorsque le coureur précédent, depuis la première base, est retiré en troisième base ou l'aurait été si aucune erreur n'avait été commise.

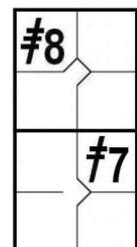


Cependant, sauf pour les cas mentionnés ci-dessus, le scoreur officiel ne déterminera pas le nombre de bases pour un coup sûr par le nombre de bases gagnées par un coureur précédent. Un batteur peut mériter un double même si le coureur précédent ne gagne qu'une base ou n'avance pas ; il peut ne mériter qu'un simple même s'il atteint la deuxième base et même si le coureur précédent avance de deux bases. **EXEMPLES :**

1. Un coureur en première, le batteur frappe au champ droit qui relaie en troisième base sans pouvoir retirer le coureur. Accorder un simple au batteur.



2. Un coureur en deuxième, le batteur frappe un fly. Le coureur attend de savoir si la balle est attrapée, puis n'avance que jusqu'à la troisième base alors que le batteur gagne la deuxième base. Accorder un double au batteur.



3. Un coureur en troisième base, le batteur frappe un fly très haut. Le coureur avance puis retourne toucher sa base, croyant que la balle sera attrapée. La balle tombe en territoire des bonnes balles mais le coureur ne peut marquer tandis que le batteur gagne la deuxième base. Accorder un double.

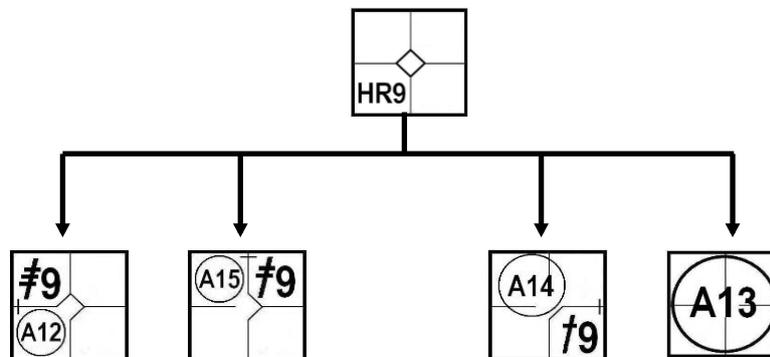
C Lorsque le frappeur tente de faire un double ou un triple en glissant, il doit continuer de toucher la dernière base vers laquelle il s'est avancé. S'il glisse au-delà et est retiré avant de pouvoir revenir la toucher, il ne sera crédité que des bases qu'il avait atteintes en étant « safe ». S'il glisse au-delà de la deuxième base et est retiré, il ne mérite qu'un simple. S'il glisse au-delà de la troisième base et est retiré, il ne mérite qu'un double.



Règle 9.06 (c) Commentaire : Si le batteur court au-delà de la 2ème ou de la 3ème base et est retiré en tentant d'y retourner, lui accorder la dernière base qu'il touche. S'il dépasse la 2ème base après l'avoir touchée et est retiré en tentant d'y retourner, lui accorder un double. S'il dépasse la 3ème base après l'avoir touchée et est retiré en tentant d'y retourner, lui accorder un triple.

D Lorsque le batteur, après avoir frappé un coup sûr, est retiré sur appel pour ne pas avoir touché une base, la dernière base atteinte déterminera s'il doit mériter un simple, un double ou un triple. S'il est retiré sur appel après avoir raté la plaque de but, on lui accordera un triple hit.

S'il est retiré pour avoir raté la 3ème base, on lui accordera un double hit. S'il est retiré pour avoir raté la 2ème base, on lui accordera un simple. S'il est retiré pour avoir raté la 1ère base, aucun coup sûr ne lui est accordé mais on inscrira une présence à la batte.

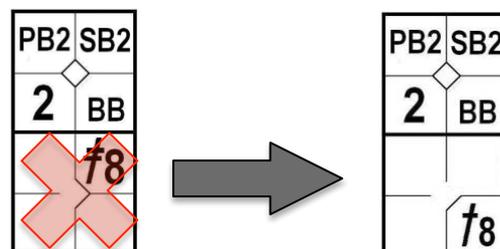


E Lorsqu'on accorde à un batteur coureur, deux ou trois bases ou un home run conformément aux règles 5.06(b)(4) ou 6.01(h)(1), on doit inscrire un double, un triple ou un home run, selon le cas.

COUPS SÛRS DE FIN DE PARTIE

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

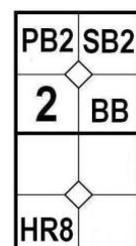
Le score est à égalité avant la frappe :



Règle 9.06 (f) Commentaire : Appliquer cette règle même si théoriquement le batteur a droit automatiquement à une base additionnelle conformément aux règles 5.05 ou 5.06(b).

Le scoreur officiel accordera la base atteinte dans le cours naturel du jeu, même si le point de la victoire est marqué quelques instants avant sur le même jeu. Par exemple, en fin de neuvième manche le score est à égalité avec un coureur en deuxième base et le batteur frappe un coup sûr dans le champ extérieur. Le coureur marque après que le batteur a touché la première base et continué sa course vers la deuxième base, mais très peu de temps avant que le batteur coureur ait atteint la deuxième base. Si le batteur coureur atteint la deuxième base, le scoreur officiel lui accordera un double.

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



7. LES VOLS DE BASE : REGLE 9.07

7.1 DEFINITION

Une base volée est accordée au coureur chaque fois qu'il gagne une base autrement que sur un coup sûr, un retrait, une erreur, un choix défensif, un retrait forcé, une balle passée, un lancer fou ou un balk.

La définition du vol de base est donc donnée « par défaut » en énumérant tout ce qu'il n'est pas. Mais qu'est-ce que c'est concrètement ?

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

En cas de jeu forcé, un SB ne peut pas être scoré, si dans la continuité du vol, il y a une frappe, un BB, un HP ...

7.2 SITUATION DE JEU

Pour illustrer les différents points de la Règle, nous utiliserons une situation de départ toujours identique (sauf indications contraires) :



SB et lancer fou/balle passée

A *Lorsqu'un coureur commence sa course vers la base suivante avant que le lanceur ne délivre la balle et que ce lancer ne soit inscrit comme lancer fou ou une balle passée, le scoreur officiel accordera au coureur une base volée et ne tiendra pas compte de l'erreur, à moins qu'à cause de cette erreur, le voleur de base avance d'une base supplémentaire ou qu'un autre coureur avance aussi, inscrire le lancer fou ou la balle passée ainsi que la base volée.*



SB et erreur de relais du receveur

B Quand un coureur essaye de voler une base, et que le receveur, après avoir reçu le lancer, fait un mauvais relais en essayant d'empêcher le vol de base, le scoreur officiel créditera un vol de base au coureur. Ne pas inscrire une erreur au receveur, à moins que ce mauvais relais ne permette au voleur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires ou ne permette à un autre coureur d'avancer. Dans ce cas, inscrire une base volée au crédit du coureur et une erreur au receveur.

4	SB6	79
5		BB

4	SB6	79
5		e2T BB

4	SB6	79
5	e2T	(4) BB

SB et souricière sans erreur

C Si un coureur, qui essaie de voler une base ou, après avoir été surpris en dehors de celle-ci, échappe au retrait, en courant entre les bases et gagne la suivante sans qu'il y ait erreur, inscrire une base volée au coureur. Si un autre coureur avance aussi sur ce jeu, créditez les deux coureurs d'une base volée.

Si un coureur avance lorsqu'un autre coureur, pris en souricière en tentant de voler, échappe au retrait en courant entre les bases et retourne sauf, sans qu'il y ait d'erreur, à la base qu'il occupait à l'origine, inscrire une base volée à la fiche du coureur qui a avancé.

4	O/6	79
5		SB6 BB



4	SB6	79
5		SB6 BB

4	SB6	79
5		BB

Autre situation :

Pas de retrait, coureurs en 1^{ère} et 3^e base.

Le coureur en 3^e base attend de voir si le receveur relaie en 2^e base pour partir au marbre. A la fin de l'action, chaque coureur a gagné une base.

4	79	
5	SB6	SB6 BB

SB multiple et retrait d'un coureur

D Si, sur une double ou triple tentative de vol, un coureur est retiré avant d'avoir atteint et touché la base qu'il essayait de voler, aucune autre base volée ne doit être inscrite au crédit des coureurs.

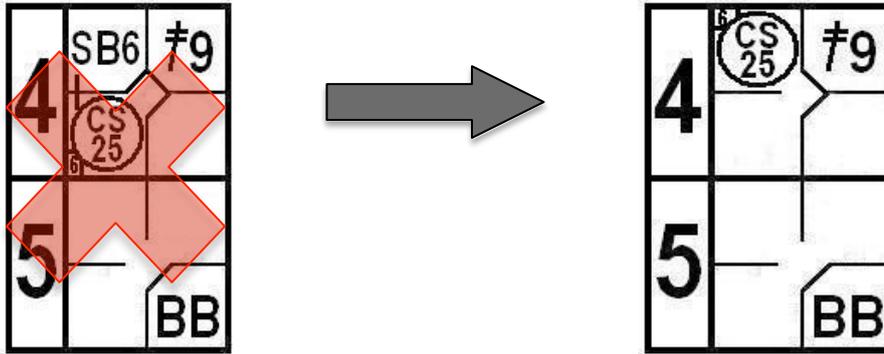
4	CS 25	79
5		SB6 BB



4	CS 25	79
5		O/2 BB

SB et glisser au-delà

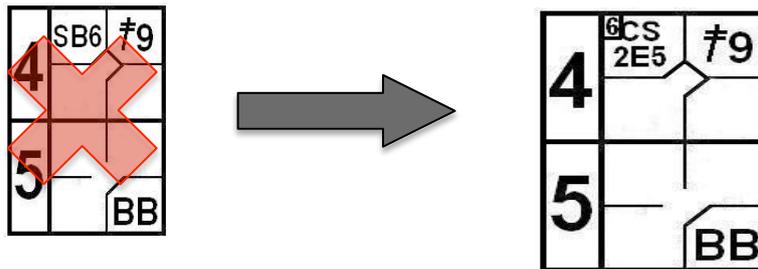
E Si un coureur est retiré pour avoir été touché après avoir glissé au-delà d'une base, alors qu'il tentait de retourner à cette base ou de gagner la base suivante, ne pas inscrire une base volée.



SB et mauvais attrapé

F Si, selon le scoreur officiel, un coureur qui essaie de voler est sauf à la suite d'un lancer mal attrapé, ne pas inscrire une base volée.

Accorder une assistance au joueur défensif qui a exécuté le relais, inscrire une erreur au joueur de champ qui n'a pas contrôlé ce relais et inscrire à la fiche du coureur la mention : "Retiré sur tentative de vol".



SB et indifférence défensive

G Aucune base volée ne doit être inscrite si un coureur avance en raison de l'indifférence de l'équipe défensive. Inscire un choix défensif.

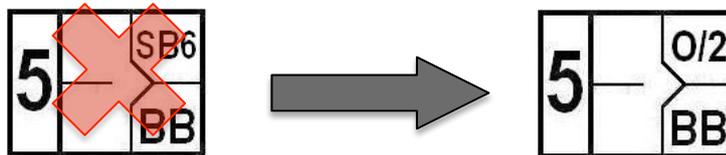
Commentaire :

Pour déterminer si la défense a été indifférente à l'avance du coureur, le scoreur officiel devra tenir compte de l'ensemble des circonstances, ce qui inclut la manche et le score de la rencontre, si la défense avait retenu le coureur sur base, si le lanceur avait tenté des pick off sur ce coureur avant qu'il n'avance, si le joueur de défense qui couvre habituellement la base vers laquelle le coureur a avancé s'était déplacé pour couvrir cette base, si la défense avait ou non un intérêt stratégique à laisser avancer le coureur, ou si la défense a peut-être tenté d'empêcher le coureur de se voir accorder un vol de base. Par exemple, avec des coureurs en première et troisième bases, le scoreur officiel accordera habituellement un vol de base au coureur qui avance en deuxième base si, selon le jugement du scoreur, la défense a un intérêt stratégique à ne pas empêcher l'avance en deuxième base, c'est-à-dire empêcher que le coureur de troisième base ne marque sur le lancer en deuxième base. Le scoreur officiel devra déduire que l'équipe défensive a tenté d'empêcher le coureur de se voir créditer un vol de base, si par exemple la défense ne tente pas d'empêcher l'avance d'un coureur qui se rapproche d'un record en championnat ou en carrière ou d'une récompense d'un championnat.

La Règle encadre très strictement la possibilité pour le scoreur de noter une indifférence défensive plutôt qu'un vol de base.

Exemple :

22-0, 3^{ème} manche, l'équipe menée au score est en attaque. Le coureur part en 2^{ème} base, ni l'arrêt-court ni le 2^{ème} base ne viennent couvrir la base et le receveur n'effectue pas de relais.



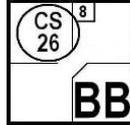
Remarque : le même symbole désigne donc 2 réalités différentes.

- **O/2 symbolise l'avance d'un coureur lorsqu'un autre coureur a été retiré sur tentative de vol, en situation de vol de base multiple.**
- **O/2 symbolise l'indifférence du receveur par rapport au vol.**

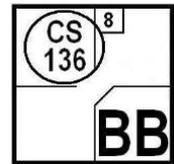
7.3 RETRAITS SUR TENTATIVE DE VOL

H On doit inscrire à la fiche d'un coureur : "Retiré sur tentative de vol" (caught stealing), s'il est retiré ou aurait été retiré, s'il n'y avait pas eu erreur, alors qu'il :

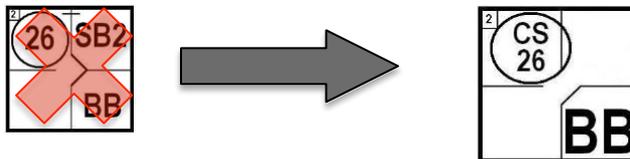
1. Essaie de voler une base;



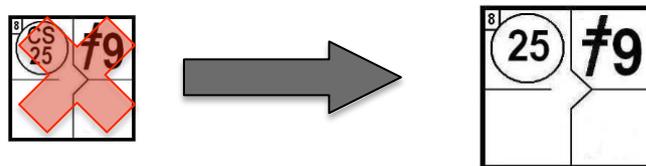
2. Est surpris en dehors de sa base par un retour rapide de la balle sur celle-ci (pick off) et tente d'avancer (tout mouvement vers la base suivante doit être considéré comme une tentative d'avancer).



3. Glisse au-delà d'une base qu'il est en train de voler.



Règle 9.07(h) commentaire : Dans le cas où la balle lancée passe loin du receveur et que le coureur est retiré en tentant d'avancer, aucun retrait sur tentative de vol ne doit être marqué.



Aucun retrait sur tentative de vol (caught stealing) n'est attribué si le coureur avance du fait d'une obstruction ou lorsque le coureur est retiré en raison de l'interférence du batteur.

Le scoreur officiel n'accordera pas de retrait sur tentative de vol au coureur s'il n'aurait pas accordé de vol de base au cas où il aurait été safe (par exemple, lorsque le receveur retire le coureur sur un relais alors que le coureur essayait d'avancer après qu'un lancer régulier était passé loin du receveur).

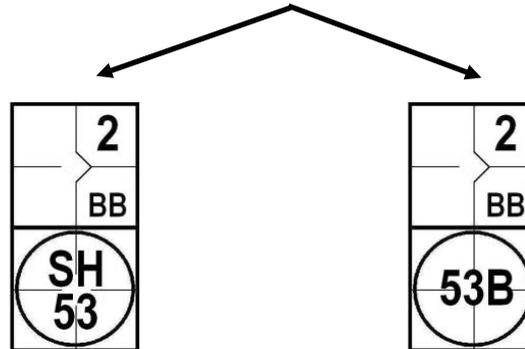
Pour savoir s'il faut ajouter un CS sur un retrait, il faut s'interroger : « est-ce que l'avance de cette base aurait été noté SB si le coureur avait été safe ? ».

Un CS ne peut pas être scoré si ce retrait est la conséquence d'une frappe, wild pitch ou d'une passed ball.

8. LES SACRIFICES : REGLE 9.08

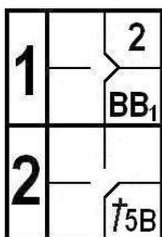
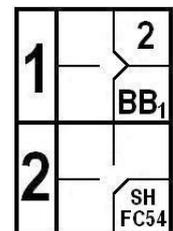
8.1 AMORTI SACRIFICE = SACRIFICE HIT (SH)

A Incrire un amorti sacrifice lorsque, avec moins de deux retraits, le frappeur fait avancer un ou plusieurs coureurs avec un amorti et est retiré en première base ou aurait été retiré s'il n'y avait pas eu une erreur défensive, à moins que selon le jugement du scoreur, le batteur exécute l'amorti pour réussir un coup sûr d'une base plutôt que pour faire avancer un ou plusieurs coureurs. Incrire une présence à la batte dans ce cas.



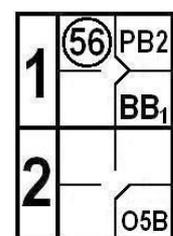
Règle 9.08(a) Commentaire : Pour déterminer si le batteur a ou non sacrifié volontairement sa chance d'atteindre la première base pour permettre l'avance d'un coureur, le scoreur officiel devra accorder le bénéfice du doute au batteur. Le scoreur officiel devra prendre en considération les circonstances de cette présence à la batte, ce qui inclut la manche, le nombre de retraits et le score.

B Incrire un amorti sacrifice quand, avant deux retraits, les joueurs défensifs contrôlent un amorti sans commettre d'erreur, et essayent sans succès de retirer un coureur précédent qui avance d'une base.



EXCEPTION : Lorsqu'on essaie, sur un amorti sacrifice, de retirer un coureur précédent et que, selon le scoreur, un effort normal n'aurait pas permis de retirer le batteur en première base, on doit inscrire à la fiche du batteur un coup sûr et non un sacrifice.

C Ne pas inscrire un amorti sacrifice lorsqu'un coureur est retiré en tentant d'avancer à une base sur un amorti. Incrire seulement une présence à la batte.



8.2 CHANDELLE SACRIFICE = SACRIFICE FLY (SF)

D Incrire un fly sacrifice quand avec moins de deux retraits, le batteur frappe un fly ou une ligne drive attrapé par un joueur de champ extérieur ou par un joueur de champ intérieur courant dans le champ extérieur.

- 1. S'il est attrapé, et qu'un coureur marque après l'attrapé ou,*

1	#9	
	2	
2	SF8	

- 2. S'il est échappé, et qu'un coureur marque un point si, selon le scoreur, le coureur aurait pu marquer après l'attrapé.*

1	#9	
	2	
2		SF E8

Règle 9.08(d) Commentaire : *Incrire un fly sacrifice en conformité des règles 9.08(d)2 même si un autre coureur est retiré sur un jeu forcé parce que le batteur devient coureur.*

1	#9	
	3	
2	84	BB
3		SF 08

9. LES RETRAITS : REGLE 9.09

Un retrait doit être porté au crédit de chaque joueur défensif dont l'action entraîne le retrait du batteur coureur ou d'un coureur, compte tenu de ce qui suit :

A Le scoreur officiel accordera un retrait à chaque joueur défensif qui :

1. attrape de volée un fly ou un line drive, en territoire des bonnes ou fausses balles;



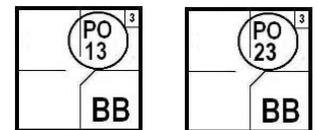
2. attrape une balle frappée ou relayée et touche une base pour retirer un frappeur ou un coureur; ou



Règle 9.09(a) 2 Commentaire : Le scoreur officiel accordera un retrait au joueur défensif qui attrape un relais ou touche une base pour permettre un retrait sur jeu d'appel.

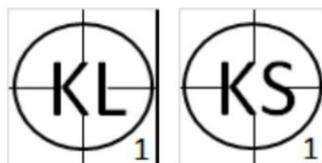


3. touche un coureur qui a quitté la base qu'il occupait de façon régulière.



B Un retrait doit être automatiquement porté au crédit du receveur lorsque :

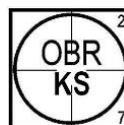
1. Le batteur est retiré sur trois prises;



2. Le batteur est retiré pour avoir frappé irrégulièrement;



3. Le batteur est retiré pour un amorti en territoire des fausses balles comme troisième strike;
EXCEPTION : Voir 9.15(a)4.



4. Le batteur est retiré pour avoir été touché par sa propre balle frappée;



5. Le batteur est retiré pour interférence envers le receveur;



6. Le batteur est retiré pour ne pas avoir frappé à son tour ; voir la règle 9.03d.



9.03 D LORSQU'UN JOUEUR NE FRAPPE PAS DANS L'ORDRE INDIQUE :

Lorsqu'un joueur ne frappe pas dans l'ordre et est retiré et que le batteur régulier est retiré avant que la balle ne soit lancée au batteur suivant, attribuer une présence à la batte au batteur régulier et enregistrer le retrait et toutes les assistances, comme si l'ordre des batteurs avait été respecté. Si le batteur irrégulier devient coureur et que le batteur régulier est retiré sur appel pour ne pas s'être présenté à la batte à son tour, inscrire une présence au batteur régulier, créditer le retrait au receveur et ne pas tenir compte de ce qui a permis au batteur irrégulier de se rendre sur base. Si plus d'un batteur frappent sans observer l'ordre des batteurs, enregistrer tous les jeux dans l'ordre, en ignorant la présence du ou des joueurs qui, au départ, n'ont pas frappé dans l'ordre.



7. Le batteur est retiré pour avoir refusé de toucher la première base après avoir reçu une base sur balles, après avoir été atteint par un lancer régulier ou après une interférence du receveur; ou

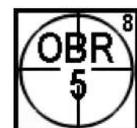


8. Un coureur est retiré pour un refus d'avancer de la troisième base à la plaque de but pour marquer le point gagnant.

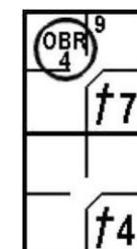


C Les autres retraits automatiques doivent être inscrits comme suit : (ne pas inscrire d'assistance sur ces jeux, à moins d'indications contraires).

1. Lorsque le batteur est retiré sur appel sur un infield fly non attrapé, inscrire le retrait à la fiche du joueur défensif qui, selon le scoreur, aurait pu faire l'attrapé.



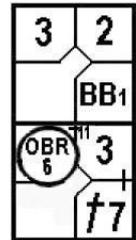
2. Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché par une bonne balle (y compris un infield fly) inscrire le retrait à la fiche du joueur défensif le plus près de la balle.



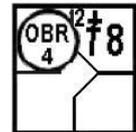
3. Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru en dehors du couloir afin d'éviter d'être touché, inscrire le retrait à la fiche du joueur défensif qu'évitait le coureur.



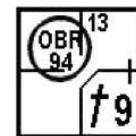
4. Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir dépassé un autre coureur, inscrire le retrait au compte du joueur défensif le plus près de l'endroit de dépassement.



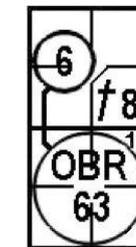
5. Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir effectué le circuit des bases en sens inverse, porter le retrait au compte du joueur défensif qui couvre la base laissée par le coureur pour commencer sa course inversée.



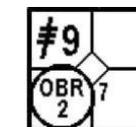
6. Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir créé une interférence sur un joueur défensif, accorder le retrait à ce joueur défensif ; à moins que le joueur défensif n'ait été gêné au moment ou il effectuait un relais, auquel cas, accorder le retrait au joueur défensif à qui le relais était destiné et accorder une assistance au joueur défensif qui a été gêné dans son relais.



7. Lorsqu'un batteur coureur est retiré à cause d'interférence de la part d'un coureur précédent, conformément aux règles 5.09(a)(13), inscrire le retrait au compte du joueur de première base. Si le joueur défensif contre qui l'interférence a été commise effectuait alors un relais, inscrire une assistance à sa fiche ; on ne peut inscrire plus d'une assistance sur tout jeu prévu aux règles 9.09(c)(6 et 7).



8. lorsqu'un coureur est retiré pour avoir refusé d'avancer de la troisième base au marbre.



Il existe 2 autres OBR

- OBR 15 : En softball et catégorie 12U, coureur retiré pour départ anticipé.
- OBR 16 : En softball, coureur retiré pour avoir touché la mauvaise base sur la double base.

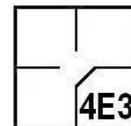
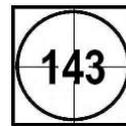
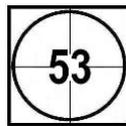
10. LES ASSISTANCES : REGLE 0.10

10.1 CE QUI EST UNE ASSISTANCE

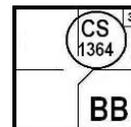
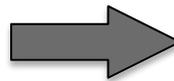
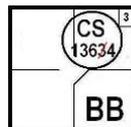
Une assistance doit être portée à la fiche de chaque joueur défensif qui contribue au retrait du batteur coureur ou d'un coureur, compte tenu de ce qui suit :

A Le scoreur officiel accordera une assistance au joueur défensif qui

1. relaie ou fait dévier une balle frappée ou relayée occasionnant ou qui aurait occasionné un retrait, n'eût été l'erreur d'un joueur.

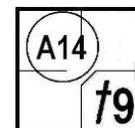
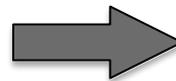
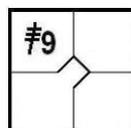


On ne peut inscrire plus d'une assistance à chaque joueur de champ qui lance ou fait dévier la balle lors d'un jeu de souricière qui a pour résultat un retrait ou qui aurait pu en occasionner un, si une erreur n'avait pas été commise.



Règle 9.10(a) 1 Commentaire : Un contact inefficace avec la balle ne doit pas être considéré comme une assistance. Le terme « dévier » signifie ralentir la balle ou en changer la direction de façon à aider efficacement au retrait d'un batteur ou d'un coureur.

Si le retrait est effectué sur un jeu d'appel qui est réalisé sans arrêt dans le cours du jeu, le scoreur officiel accordera une assistance à chaque joueur défensif, sauf le joueur qui réalise le jeu d'appel, qui a contribué à ce jeu. Si le jeu d'appel résulte d'un relais du lanceur vers un joueur après la fin du jeu précédent, le scoreur officiel accordera une assistance seulement au lanceur.



Le batteur frappe apparemment un triple au champ droit. Mais, après que la balle a été ramenée dans l'infield, le lanceur relaie la balle au 2e base qui indique à l'arbitre que le frappeur n'a pas touché la 2ème base. Pas d'assistance au champ droit.

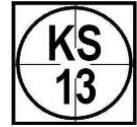
2. relaie ou fait dévier la balle au cours d'un jeu où un coureur est retiré sur interférence ou pour avoir couru en dehors du couloir.



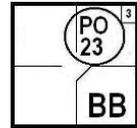
10.2 CE QUI N'EST PAS UNE ASSISTANCE

B *Le scoreur officiel n'accordera pas d'assistance*

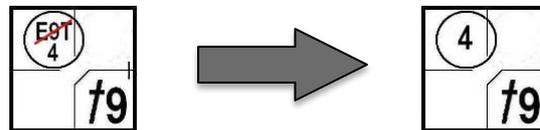
1. *au lanceur sur un retrait sur trois prises, à moins qu'il attrape un troisième strike échappé et que son relais occasionne un retrait.*



2. *au lanceur lorsque, à la suite d'un lancer régulier au receveur, ce dernier retire un coureur lorsque celui-ci est surpris en dehors de sa base, qu'il essaie de voler une base ou touche un coureur qui essaie de marquer.*



3. *au joueur défensif qui permet à un coureur d'avancer sur un mauvais relais même si le coureur est ensuite retiré lors de la continuation du jeu. Un jeu qui fait suite à un mauvais jeu (que ce soit une erreur ou non) constitue un nouveau jeu et le joueur défensif qui exécute un mauvais jeu ne peut mériter une assistance à moins de prendre part au nouveau jeu.*



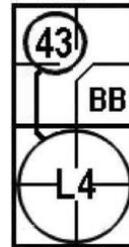
Le batteur frappe en champ droit, celui-ci récupère la balle. Le frappeur est un peu gourmand, le champ droit décide de relayer la balle en 2^{ème} base. Le relais est mal ajusté et passe loin de la base, le 2^{ème} base récupère la balle à temps pour éliminer le batteur avant d'atteindre la 2^{ème} base.

Le 2^{ème} base rattrape donc l'erreur du champ droit en réalisant le retrait, mais le champ droit ne mérite pas d'assistance.

11. LES DOUBLE – TRIPLE JEUX : REGLE 9.11

Inscrire une participation à un double ou triple jeu à la fiche de tout joueur défensif qui mérite un retrait ou une assistance lorsque deux ou trois joueurs offensifs sont retirés, depuis le moment du lancer jusqu'à ce que la balle soit déclarée morte ou soit en possession du lanceur en position de lancer, à moins qu'il y ait erreur ou un mauvais jeu entre les retraits.

On accorde un double jeu aux joueurs de 2^{ème} base et de 1^{ère} base.

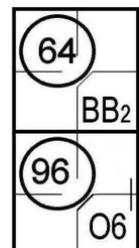


Règle 9.11 Commentaire : Donner aussi le crédit d'un double ou triple jeu, si, une fois que la balle est en possession du lanceur, une décision sur appel accorde un autre retrait.



Double-jeu avec rupture de la continuité : mauvais relais du 2^{ème} base pour compléter le double-jeu, le champ droit vient couvrir et relaie à l'arrêt-court qui réalise le 2^{ème} retrait.

Les 2 cercles ne sont pas reliés en raison du mauvais jeu qui survient entre les retraits.



12. LES ERREURS : REGLEE 9.12

12.1 CE QUI EST UNE ERREUR

A Le scoreur officiel devra inscrire une erreur à l'encontre du joueur défensif :

1. dont le mauvais jeu (échappé, relais mal attrapé ou mauvais relais) prolonge la présence d'un batteur à la batte ou d'un coureur sur les sentiers ou qui permet à un coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases, à moins que selon le jugement du scoreur officiel, ce joueur défensif a délibérément laissé tomber une chandelle dans le territoire des fausses balles avec un coureur en troisième base avant deux retrait afin de ne pas permettre au coureur de marquer après l'attrapé.

Règle 9.12(a)1 commentaire :

Le fait de manipuler la balle lentement, sans qu'il y ait un mauvais jeu de la part du joueur, ne constitue pas une erreur. Par exemple, le scoreur officiel ne doit pas inscrire d'erreur au joueur défensif qui attrape proprement un roulant mais ne relaie pas en première base à temps pour retirer le batteur.

Il n'est pas nécessaire que le joueur défensif touche à la balle pour qu'une erreur soit inscrite. Si un roulant passe entre les jambes d'un joueur de champ ou si un fly tombe sans être touché par un joueur de champ qui aurait pu l'attraper s'il avait fait un effort normal, le scoreur peut, selon son jugement, inscrire une erreur. Par exemple, le scoreur officiel doit inscrire une erreur au joueur de champ intérieur lorsqu'un roulant passe d'un côté ou de l'autre de joueur si, selon le jugement du scoreur, un joueur occupant cette position et faisant un effort normal aurait pu attraper la balle et retirer le coureur.

Le scoreur officiel doit inscrire une erreur à l'encontre d'un joueur de champ extérieur qui laisse retomber au sol un fly, si selon son jugement un joueur de champ extérieur occupant la même position et faisant un effort normal, aurait pu attraper le fly.

Si un relais est bas, loin ou haut, ou touche le sol et que le coureur atteint une base alors qu'il aurait pu être retiré par ce relais, le scoreur officiel doit inscrire une erreur au joueur qui a effectué le relais.

Les erreurs de jugement ou les mauvaises décisions ne doivent pas être inscrites comme erreurs à moins de précision contraire dans les règles. Une erreur de jugement qui conduit à un mauvais jeu, par exemple lancer la balle dans les tribunes ou la faire rouler vers le monticule en pensant à tort qu'il y a trois retraits, permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer, ne doit pas être considérée comme une erreur de jugement. On doit inscrire une erreur à l'encontre du joueur défensif dans un tel cas.

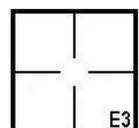
Ne pas inscrire d'erreur à l'encontre du lanceur qui ne vient pas couvrir la première base sur un jeu, permettant ainsi à un batteur coureur d'être "safe" en première base.

Ne pas inscrire d'erreur à un joueur qui lance à tort vers la mauvaise base sur un jeu.

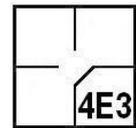
Inscrire une erreur au joueur défensif qui provoque un mauvais jeu d'un autre joueur de défense, par exemple en faisant ressortir la balle du gant d'un joueur en le percutant. Sur un tel jeu, lorsque le scoreur officiel inscrit une erreur au joueur défensif qui vient interférer sur le jeu, on ne doit pas inscrire une erreur au joueur de défense qui a été gêné.

2. qui rate un fly en territoire des fausses balles prolongeant ainsi la présence du batteur à la batte, que le batteur atteigne la première base ou qu'il soit retiré.

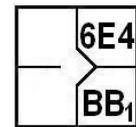
Le première base se place sous la balle en territoire des foul ball et fait tomber la balle, prolongeant ainsi la présence du batteur au marbre.



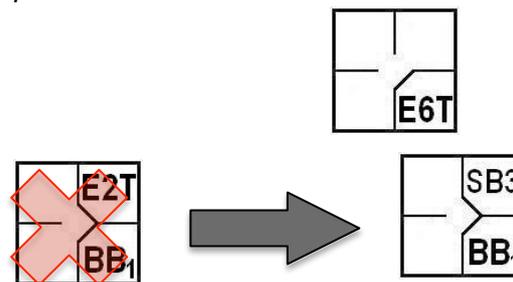
3. qui attrape, une balle relayée ou un roulant, à temps pour retirer le batteur coureur et néglige de toucher la première base ou le batteur coureur.



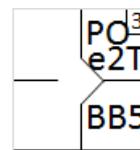
4. qui attrape, une balle relayée ou un roulant, à temps pour retirer un coureur sur un choix défensif au cours d'un jeu forcé et néglige de toucher la base ou le coureur.



5. dont le mauvais relais permet à un coureur d'atteindre « safe » une base lorsque, selon le jugement du scoreur, un bon relais aurait permis le retrait du coureur, à moins que le mauvais relais n'ait été exécuté pour essayer d'empêcher un vol de base.

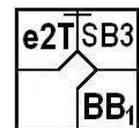


6. dont le mauvais relais pour tenter d'empêcher un coureur d'avancer, permet à ce coureur ou tout autre coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires à celle qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu ce mauvais relais.



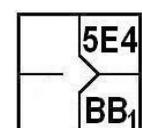
Tentative de pick off du catch raté en première base.

7. dont la balle relayée rebondit de façon anormale ou touche une base ou la plaque du lanceur, un coureur, un joueur défensif ou un arbitre, permettant ainsi à un coureur d'avancer.



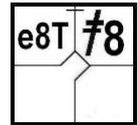
Commentaire : Suivre cette règle même si elle paraît injuste envers le joueur défensif dont le relais était précis. Par exemple, le scoreur officiel devra inscrire une erreur au joueur de champ extérieur dont le relais précis en direction du deuxième base touche la base et revient dans le champ extérieur permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Toute base gagnée par un coureur doit être inscrite au débit de quelqu'un.

8. qui n'attrape pas ou qui n'essaie pas d'attraper un relais correctement effectué permettant à un coureur d'avancer ; à condition que ce relais ait été effectué avec raison. Si un tel relais est fait vers la deuxième base, le scoreur doit déterminer qui de l'arrêt court ou du deuxième base devait attraper la balle. L'erreur est portée au compte du joueur négligent.



Commentaire : Si, selon le scoreur, il n'y avait aucune raison de relayer, l'erreur ira à la fiche du joueur de champ qui a relayé.

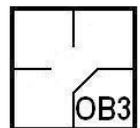
Exemple : Le batteur frappe un double au champ centre et celui-ci relaie en 1ère base. Le frappeur en profite pour atteindre la 3e base.



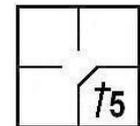
B On ne doit inscrire qu'une erreur sur tout mauvais relai sans tenir compte du nombre de bases gagnées par un ou des coureurs.



C Si un arbitre accorde au batteur ou à tout autre coureur une ou plusieurs bases à la suite d'interférence ou d'obstruction, on n'inscrira qu'une erreur au compte du joueur défensif qui a commis cette interférence ou obstruction, quel que soit le nombre de bases que le batteur ou le coureur ou les coureurs ont gagné.



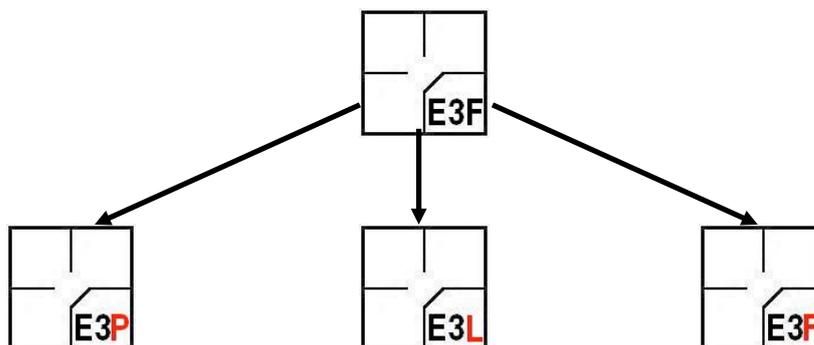
Commentaire : Ne pas inscrire une erreur si, de l'avis du scoreur, l'obstruction ne change pas le jeu.



12.2 EVOLUTION DES NOTATIONS

La convention exige d'indiquer le type de balle frappée si celle-ci n'est pas attrapé.

Une erreur d'attrapé par un joueur de première base plutôt que d'être notée E3F pourra être notée E3P, E3L voire E3F (si se situe en champ extérieur) selon que la balle à attraper était un Pop fly, un Line drive ou un Fly.



12.3 CE QUI N'EST PAS UNE ERREUR

D Aucune erreur ne doit être inscrite à l'encontre :

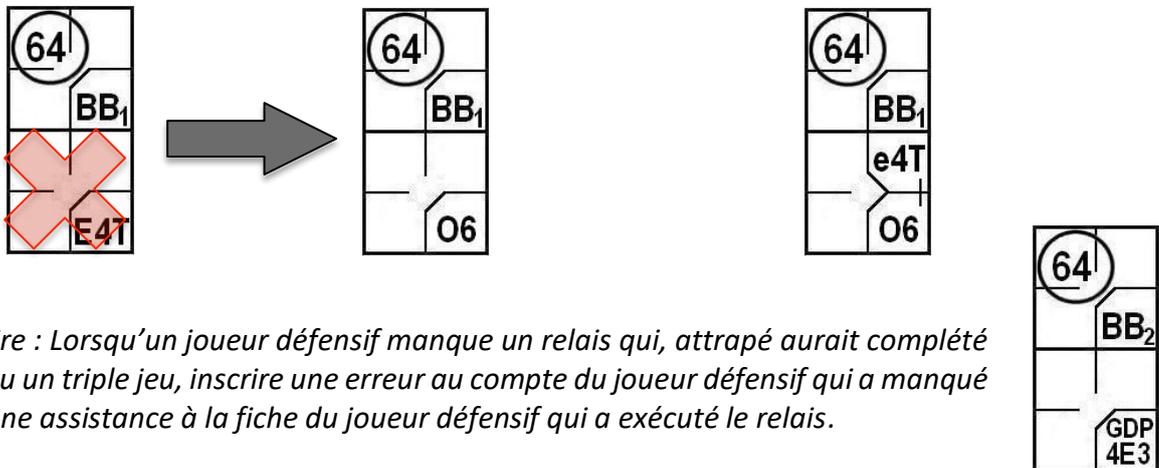
1. du receveur lorsque après avoir reçu un lancer régulier, il exécute un mauvais relais en essayant d'empêcher un vol de base, à moins que ce mauvais relais ne permette au coureur voleur de gagner une ou plusieurs bases supplémentaires ou à un autre coureur de gagner une ou plusieurs bases.



2. d'un joueur défensif qui exécute un mauvais relais si, selon le jugement du scoreur, le coureur n'aurait pas pu être retiré sur un relais précis et avec un effort normal à moins qu'un tel mauvais relais ne permette à un coureur de gagner une base qu'il n'aurait pas atteinte si le relais n'avait pas été mal exécuté.

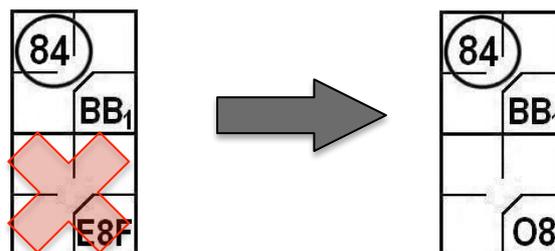


3. d'un joueur défensif qui exécute un mauvais relais en tentant de compléter un double ou un triple jeu, à moins que ce mauvais relais ne permette à un coureur de gagner une base qu'il n'aurait pas atteint si le relais n'avait pas été mal exécuté.



Commentaire : Lorsqu'un joueur défensif manque un relais qui, attrapé aurait complété un double ou un triple jeu, inscrire une erreur au compte du joueur défensif qui a manqué la balle et une assistance à la fiche du joueur défensif qui a exécuté le relais.

4. d'un joueur défensif, après avoir manqué un roulant, un fly ou un line drive ou un relais, reprend la balle à temps pour retirer un coureur **forcé** à n'importe quelle base.



5. d'un joueur défensif lorsqu'un lancer fou ou une balle passée est inscrite.

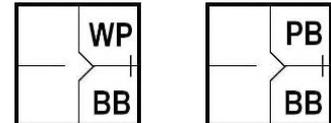
E Aucune erreur ne doit être inscrite lorsque le batteur gagne la première base sur quatre balles, lorsqu'il est atteint par un lancer ou lorsqu'il atteint la première base sur un lancer fou ou une balle passée.

Règle 9.12(e) commentaire : voir la Règle 9.13 pour les informations relatives aux lancers fous et balles passées.

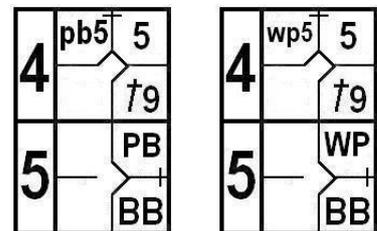
F Aucune erreur ne doit être inscrite lorsqu'un ou plusieurs coureurs avancent sur une balle passée, un lancer fou ou un balk.

1. Lorsque la quatrième balle appelée est un lancer fou ou une balle passée et que :

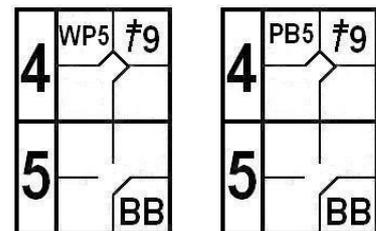
(i) le batteur coureur se rend au-delà de la première base ;



(ii) un coureur forcé d'avancer en raison d'une base sur balles gagne plus d'une base, ou que ;

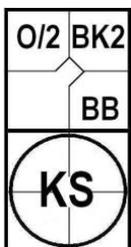


(iii) un coureur, non forcé d'avancer, gagne une ou plusieurs bases,



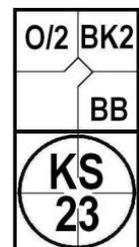
inscrire une base sur balles et, selon le cas, un lancer fou ou une balle passée.

2. Lorsque le receveur reprend la balle après un lancer fou ou une balle passée sur un troisième strike et relaie en première base pour retirer le batteur coureur ou touche le batteur coureur, mais qu'un ou plusieurs autres coureurs avancent, inscrire le retrait à la batte, le retrait et les assistances s'il y a lieu, et créditer l'avance du ou des coureurs sur le jeu, comme un choix défensif.



Le receveur touche le batteur-coureur après un 3^e strike relâché

Le receveur relaie en 1^{ère} base et élimine le batteur-coureur après un 3^e strike relâché



Ce choix défensif est noté O/ car ce n'est pas le frappeur qui met la balle en jeu.

Règle 9.12(f) commentaire : Voir la Règle 9.13 pour les informations relatives aux lancers fous et balles passées.

13. LES LANCERS FOUS ET BALLE PASSEES : REGLE 9.13

13.1 DEFINITION

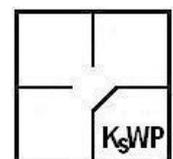
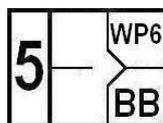
Le lancer fou est défini dans la partie définition des termes.

Lancer trop haut, trop bas ou trop à côté de la plaque de but pour être attrapé par le receveur avec un effort ordinaire.

Une balle passée est une statistique attribuée au receveur dont l'action occasionne l'avance d'un ou plusieurs coureurs, compte tenu de ce qui suit :

13.2 LANCERS FOUS

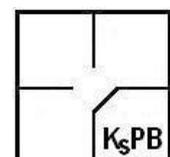
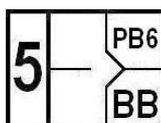
A Un lancer fou doit être inscrit lorsqu'une balle lancée régulièrement est soit si haute, si éloignée ou si basse que le receveur ne peut l'arrêter et la contrôler avec un effort normal, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Un lancer fou doit être inscrit lorsqu'une balle lancée régulièrement, touche le sol avant d'atteindre la plaque de but et n'est pas attrapée par le receveur, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer.



Lorsque la troisième prise est un lancer fou, permettant au batteur d'atteindre la première base, inscrire un strikeout et un lancer fou.

13.3 BALLE PASSEES

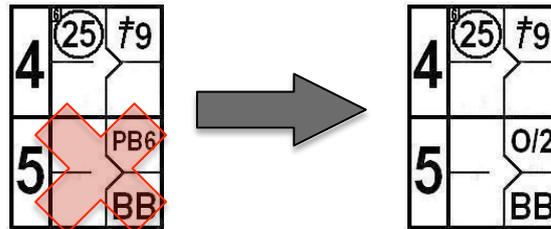
B On doit inscrire une balle passée au compte du receveur lorsqu'il ne peut attraper ou contrôler une balle lancée régulièrement qui aurait pu être attrapée ou contrôlée, avec un effort normal, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer.



Lorsque la troisième prise est une balle passée, permettant au batteur d'atteindre la première base, inscrire un strikeout et une balle passée.

Règle 9.13 commentaire : Ne pas inscrire de lancer fou ou de balle passée si la défense réalise un retrait avant l'avance de n'importe quel coureur. Par exemple, si un lancer régulier touche le sol et échappe au receveur avec un coureur en première base, mais que le receveur récupère la balle et relaie en deuxième base à temps pour retirer le coureur, ne pas inscrire de lancer fou. On inscrit l'avance des autres coureurs comme un choix défensif. Lorsqu'un receveur échappe un lancer avec un coureur en première base, mais qu'il récupère la balle et relaie en deuxième base à temps pour retirer le coureur, ne pas inscrire de balle passée. On inscrit l'avance des autres coureurs comme un choix défensif.

Voir les Règles 9.07(a), 9.12(e) et 9.12(f) pour d'autres éléments réglementaires sur les lancers fous et les balles passées.



Rappel :

Jamais de minuscules pour les KWP et KPB pour une arrivée du frappeur en 1^{ère} base.

Si des coureurs déjà en base avancent lors de cette action, c'est leur avancée qui sera notée en minuscules.

14. LES BASES SUR BALLE – BASES ON BALLS : REGLE 9.14

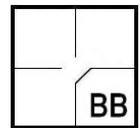
14.1 DEFINITION

La base sur balles est définie dans les Définitions des termes.

La première base est accordée au batteur qui, lors de son passage à la batte, reçoit quatre lancers en dehors de la zone de strike et ne tente pas de les frapper.

14.2 SITUATIONS

A Une base sur balles doit être enregistrée toutes les fois qu'un batteur gagne la première base suite à quatre lancers en dehors de la zone de strike ; cependant, si la quatrième balle touche le batteur, on doit l'inscrire comme "atteint par un lancer" (voir règlement 9.16h si plus d'un lanceur ont accordé la même base sur balles : voir aussi le règlement 10.15b relatif aux batteurs remplaçants qui reçoivent la même base sur balles.)

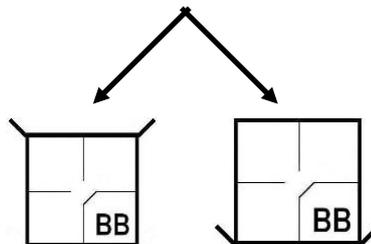


Règle 9.16 (h)

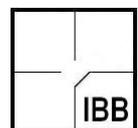
Un lanceur de relève n'est pas responsable du premier batteur à qui il lance si celui-ci atteint la première base sur quatre balles et si ce batteur avait un avantage décisif en fonction des balles et des prises au moment du changement de lanceur.

1. Si, lors du changement de lanceurs, le compte est de : 2 balles, aucune strike. 2 balles, 1 strike. 3 balles, aucune strike. 3 balles, 1 strike. 3 balles, 2 strikes.

et si le batteur reçoit une base sur balles, inscrire le batteur et le but sur balles au compte du précédent lanceur et non à celui de relève.



B Une base sur balles intentionnelles doit être enregistrée quand un lanceur n'essaie pas de lancer son dernier lancer dans la zone de strike mais volontairement lance la balle loin du receveur qui se tient en dehors de son rectangle.



C Si un batteur à qui l'on a accordé une base sur balles est retiré pour avoir refusé de se rendre en première base, ne pas enregistrer une base sur balles mais inscrire une présence à la batte.



15. LES RETRAITS A LA BATTE – STRIKE OUT : REGLE 9.15

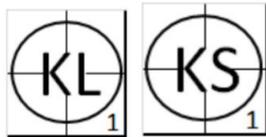
15.1 DEFINITION

Un strike out est une statistique attribuée au lanceur et au batteur lorsque l'arbitre annonce une troisième prise, compte tenu de ce qui suit :

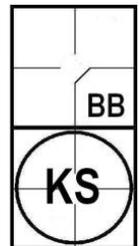
15.2 SITUATIONS

A Un strike out est enregistré lorsque le batteur :

1. est retiré par un troisième strike attrapé par le receveur.



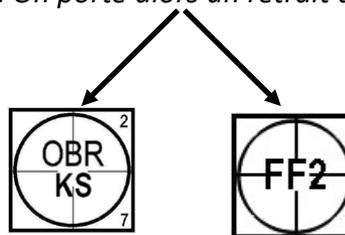
2. est retiré sur un troisième strike non attrapé, lorsqu'un coureur occupe la première base et qu'il y a moins de deux retraits.



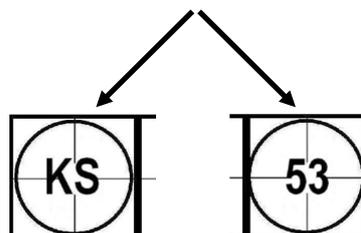
3. devient coureur parce que le troisième strike n'est pas attrapé.



4. frappe un amorti en territoire des fausses balles, sur un troisième strike, à moins que cet amorti en territoire des fausses balles, sur un troisième strike, devient un fly attrapé, on ne doit pas inscrire un retrait à la batte (strike out). On porte alors un retrait à la fiche du joueur défensif qui a attrapé cette balle.



B Lorsqu'un batteur quitte la rencontre alors que le compte est de deux strikes et que le batteur remplaçant est retiré à la batte, inscrire le retrait et la présence à la batte au premier batteur. Si le batteur remplaçant complète sa présence à la batte, de quelque autre façon que ce soit, inscrire le résultat au compte du remplaçant.



16. LES CHOIX DEFENSIFS

16.1 DEFINITION

Un défenseur s'empare de la balle au sol et, au lieu de la relayer vers la première base pour provoquer l'élimination du batteur-coureur, la relaie vers une autre base pour essayer de retirer un coureur précédent. L'expression est aussi utilisée par les scoreurs :

- (a) pour enregistrer l'avance d'un batteur-coureur d'une ou plusieurs bases, lorsqu'un défenseur tente de retirer un coureur précédent après avoir attrapé la balle ;
- (b) pour enregistrer l'avance d'un coureur (autrement que par une base volée ou erreur) alors qu'un défenseur tente de retirer un autre coureur ;
- (c) pour enregistrer l'avance d'un coureur effectuée seulement à cause de l'indifférence de l'équipe en défense (base volée sans opposition).

16.2 LES TYPES DE CHOIX DEFENSIF

A L'avance du batteur-coureur bénéficiant d'une tentative de retrait d'un coureur précédent.

Cette avance se note O suivi du numéro de position du défenseur qui fait le choix.

1	64	BB ₁
2		O6

Avec un coureur en 1^{ère} base, le batteur frappe en direction de l'arrêt-court qui relaie au 2^{ème} base pour éliminer le coureur

4		6E4	BB ₁
5			O6

Même situation que précédemment mais le 2^{ème} base fait tomber le relais de l'arrêt-court, l'arbitre appelle « safe » en 2^{ème} base.

Cette notation peut également être utilisée pour l'avance d'un coureur si le scoreur considère que le défenseur avait aussi la possibilité d'éliminer un autre coureur.

1	5	2	BB ₁
2		O5	BB ₂
3			O5

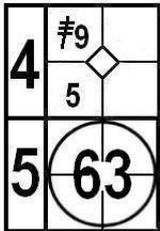
Dans l'exemple de gauche, le scoreur considère que le 3^{ème} base avait également la possibilité d'éliminer le coureur en 2^{ème} base.

1	5	2	BB ₁
2		3	BB ₂
3			O5

Dans l'exemple de droite, le scoreur considère que le 3^{ème} base n'avait pas la possibilité d'éliminer le coureur en 2^{ème} base.

ATTENTION, on accorde un choix défensif uniquement si l'avance du coureur résulte effectivement d'un choix possible.

Par exemple, avec un coureur en 3^e base, non forcé, si la frappe permet au point d'être inscrit, on note un RBI et non un choix défensif. Si le défenseur avait réellement le choix du retrait à effectuer, il choisirait le marbre...

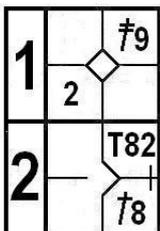


Avec un coureur en 3^{ème} base et moins de 2 retraits, le batteur frappe en direction de l'arrêt-court qui fixe le coureur de 3^{ème} base et relaie ensuite en 1^{ère} base pour éliminer le frappeur.

Dans cette situation, il est clair que l'arrêt-court n'est pas en mesure d'éliminer le coureur en 3^{ème} base car le jeu n'est pas forcé. Le coureur profite du jeu de défense pour marquer son point, mais le frappeur mérite bien un RBI car c'est parce qu'il a mis la balle en jeu que le point a été marqué.

B. L'avance sur un relais effectué par un joueur de champ extérieur dans le but d'empêcher une avance supplémentaire d'un autre coureur.

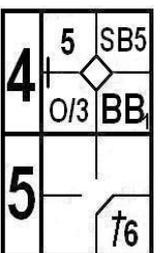
Cette avance se note T suivi de 2 chiffres : le numéro de position du joueur qui effectue le choix et la base vers laquelle la balle a été lancée (3 4 5 ou 2).



Avec un coureur en 2^{ème} base, le 2^{ème} batteur frappe en direction du champ centre, lui permettant d'atteindre la 1^{ère} base sans difficulté. Voyant le coureur prendre son virage en 3^{ème} base, le champ centre relaie au receveur pour protéger le point. Le batteur profite de ce relais pour atteindre la 2^{ème} base.

C. L'avance d'un coureur sur une indifférence de la défense

Cette avance se note O/ suivi du numéro du défenseur indifférent à l'avance.



Avec un coureur en 2^{ème} base, le 5^{ème} batteur frappe au sol en direction de l'arrêt-court qui relaie en 1^{ère} base, l'arbitre appelle « safe ».

Le 1^{ère} base jugeant l'appel incorrect se dirige vers l'arbitre pour contester sa décision. Le coureur en profite pour aller inscrire le point.

ATTENTION, dans le cas d'une base volée sans opposition, la Règle 9.07g) indique qu'on accorde une indifférence et non un vol de base si et seulement si, la défense n'avait pas d'intérêt stratégique à laisser le coureur avancer (cf. Page 46).

D. L'avance du batteur-coureur sur une tentative infructueuse de retrait d'un coureur précédent, si selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur aurait été retiré si la défense avait choisi de l'éliminer

Cette avance se note FC suivi de 2 chiffres, le numéro de position du défenseur qui fait le choix et le numéro de position du défenseur qui réceptionne le relais.

4		5
		BB
5		FC 54

Avec un coureur en 1^{ère} base, le batteur frappe en direction du 3^{ème} base qui relaie en 2^{ème} base pour éliminer le coureur. L'arbitre appelle « safe » en 2^{ème} base, le batteur-coureur a profité du choix du 3^{ème} base pour atteindre la 1^{ère} base sans se faire retirer.

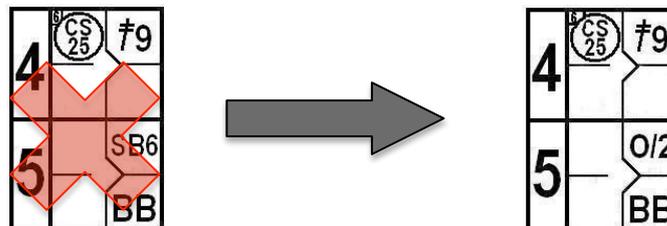
ATTENTION, si le défenseur fait le choix de tenter de retirer un coureur car il n'est pas en mesure d'éliminer le frappeur, accorder un coup sûr au frappeur et non un choix défensif.

4		5
		BB
5		CS 75

Même situation que précédemment, mais cette fois le 3^{ème} base est positionné derrière sa base et la frappe est puissante. Jugeant la distance trop importante pour relayer à temps en 1^{ère} base, le 3^{ème} base relaie au 2^{ème} base pour tenter d'éliminer le coureur. L'arbitre appelle « safe » en 2^{ème} base.

16.3 SITUATIONS DE VOLS DE BASE MULTIPLES

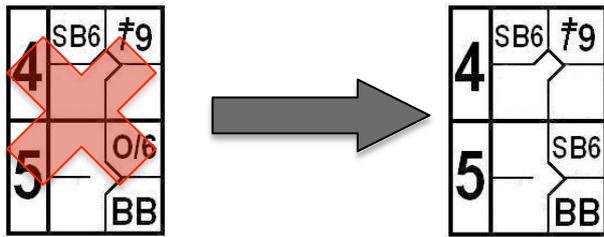
9.07 D : Si, sur une double ou triple tentative de vol, un coureur est retiré avant d'avoir atteint et touché la base qu'il essayait de voler, aucune autre base volée ne doit être inscrite au crédit des coureurs.



L'avance de l'autre coureur est notée O/2, pour indiquer qu'il profite du retrait de son coéquipier pour avancer. La Règle ne permet pas de lui accorder un vol

9.07 C : Si un coureur, qui essaie de voler une base ou, après avoir été surpris en dehors de celle-ci, échappe au retrait, en courant entre les bases et gagne la suivante sans qu'il y ait erreur, inscrire une base volée au coureur. Si un autre coureur avance aussi sur ce jeu, créditez les deux coureurs d'une base volée.

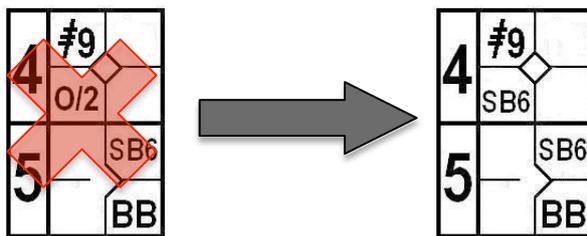
Exemple 1 : Avec un coureur en 1^{ère} et 2^{ème} bases, une souricière s'engage entre la 2^{ème} et la 3^{ème} base sur la tentative de vol du coureur parti de la 2^{ème} base.



Aucune erreur n'est commise et le coureur arrive en safe en 3^{ème} base, le coureur initialement en 1^{ère} base, profite de l'action pour atteindre la 2^{ème} base.

Le coureur parti de la 1^{ère} base se voit accorder un vol quel que soit le moment où il a choisi de partir.

Exemple 2 : Avec un coureur en 1^{ère} et 3^{ème} bases, le receveur décide de relayer vers la 2^{ème} base pour s'opposer au vol.



Aucune erreur n'est commise et le coureur arrive en safe en 2^{ème} base, le coureur initialement en 3^{ème} base, profite de l'action pour marquer.

Le coureur parti de la 3^{ème} base se voit accorder un vol quel que soit le moment où il a choisi de partir.

Remarque : Scorer un double vol peut paraître injuste, mais il faut garder en tête que si la défense réalise un retrait, aucun vol de base ne sera accordé.

9.07 C : Si un coureur avance lorsqu'un autre coureur, pris en souricière en tentant de voler, échappe au retrait en courant entre les bases et retourne sauf, sans qu'il y ait d'erreur, à la base qu'il occupait à l'origine, inscrire une base volée à la fiche du coureur qui a avancé.



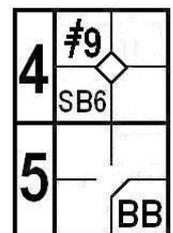
Exemple 1 : Avec un coureur en 1^{ère} et 2^{ème} bases, une souricière s'engage entre la 1^{ère} et la 2^{ème} base sur la tentative de vol du coureur parti de la 2^{ème} base.

On accordera un vol de base au coureur qui profite de l'action pour atteindre la 3^{ème} base, même si l'autre coureur retourne en 1^{ère} base.

Exemple 2 :

Avec un coureur en 1^{ère} et 3^{ème} bases, le receveur décide de relayer vers la 2^{ème} base pour s'opposer au vol.

Aucune erreur n'est commise et le coureur retourne safe en 1^{ère} base, le coureur initialement en 3^{ème} base, profite de l'action pour marquer.



16.4 CAS PARTICULIER : VOL DE BASE ET INDIFFERENCE

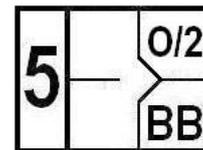
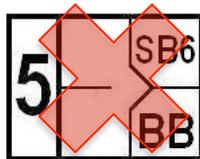
9.07 G Aucune base volée ne doit être inscrite si un coureur avance en raison de l'indifférence de l'équipe défensive. Inscire un choix défensif.

Commentaire : Pour déterminer si la défense a été indifférente à l'avance du coureur, le scoreur officiel devra tenir compte de l'ensemble des circonstances, ce qui inclut la manche et le score de la rencontre, si la défense avait retenu le coureur sur base, si le lanceur avait tenté des pick off sur ce coureur avant qu'il n'avance, si le joueur de défense qui couvre habituellement la base vers laquelle le coureur a avancé s'était déplacé pour couvrir cette base, si la défense avait ou non un intérêt stratégique à laisser avancer le coureur (...)

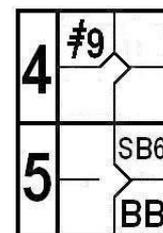
Par exemple, avec des coureurs en première et troisième bases, le scoreur officiel accordera habituellement un vol de base au coureur qui avance en deuxième base si, selon le jugement du scoreur, la défense a un intérêt stratégique à ne pas empêcher l'avance en deuxième base, c'est-à-dire empêcher que le coureur de troisième base ne marque sur le lancer en deuxième base.

Exemples :

A> 22-0, 3^{ème} manche, l'équipe menée au score est en attaque. Le coureur part en 2^{ème} base, ni l'arrêt-court ni le deuxième base ne viennent couvrir la base et le receveur n'effectue pas de relais.



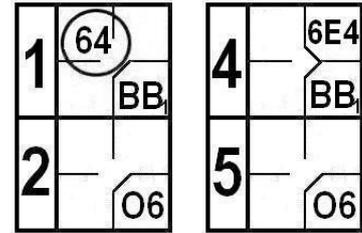
B> Avec un coureur en 1^{ère} et 3^{ème} base, le receveur choisit de ne pas s'opposer au vol de base pour éviter qu'un point ne soit marqué.



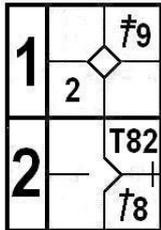
16.5 CHOIX DEFENSIFS : SYNTHESE

- **Ox : Occupied ball**

Pour l'avance d'un coureur qui bénéficie du retrait ou une d'une tentative de retrait échouée en raison d'une erreur. Le coureur en question aurait pu être éliminé.



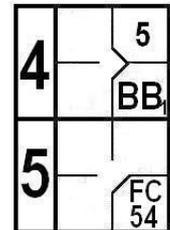
- **Txb : Throw**



Pour l'avance d'un coureur qui bénéficie d'un relais d'un joueur de champ extérieur pour tenter de bloquer ou d'éliminer un autre coureur. Le coureur avance d'une base mais n'aurait pas pu être éliminé.

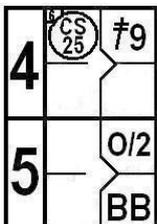
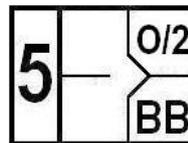
- **FCxx : Fielder's Choice.**

L'avance du batteur-coureur (et uniquement lui) en 1^{ère} base, bénéficiant de la tentative de retrait par la défense d'un autre coureur qui échoue sans qu'aucune erreur ne soit commise.



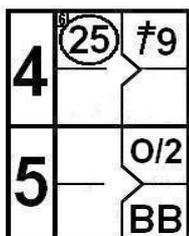
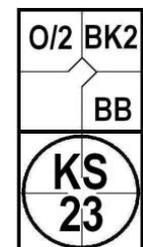
- **O/x : S'utilise dans différentes circonstances :**

Indifférence de la défense



Avance d'un coureur sur base lors d'une tentative de vol multiple quand un coureur est éliminé ou l'aurait été sans erreur.

Avance d'un coureur sur base lors d'un 3^e strike relâché avec retrait d'un coureur ou du frappeur.



Avance d'un coureur sur base lors d'une balle passée ou d'un lancer fou alors qu'un autre coureur a été retiré.

x sont des défenseurs ; b sont des bases.

17. LE POINT : REGLE 5.08

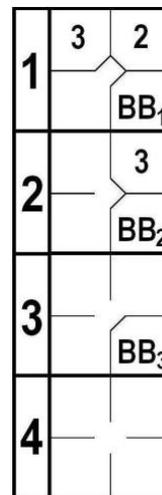
COMMENT MARQUER UN POINT

(a) Un point est marqué chaque fois qu'un coureur avance régulièrement et touche les 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème} bases et la plaque de but avant que trois joueurs ne soient retirés pour terminer la manche.

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

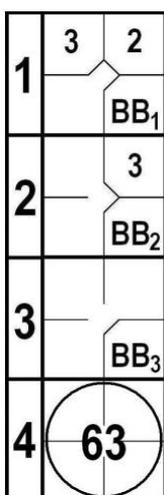
- (1) Du batteur - coureur avant qu'il ne touche la première base ;
- (2) D'un coureur lors d'un jeu forcé ;
- (3) D'un coureur précédent qui est déclaré éliminé parce qu'il n'a pas touché une des bases.

Situation de départ : 2 retraits

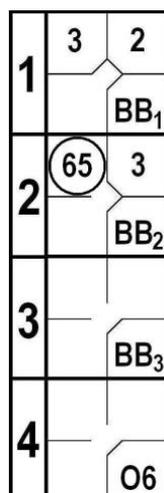


3^{ème} RETRAIT :

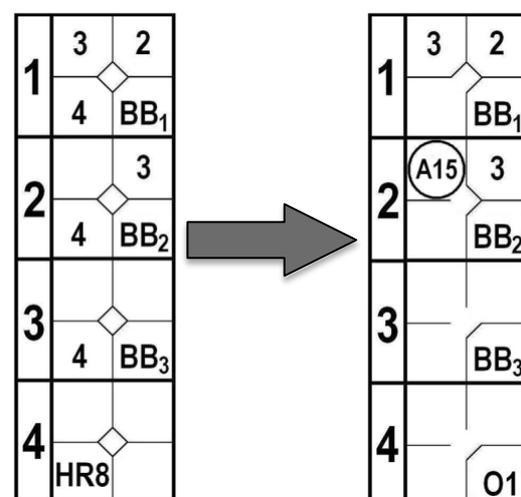
(1)



(2)



(3)



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

18. LA MERCY RULE AU BASEBALL

Extrait des RG article 210 .2 « Durée des rencontres » s’y référer.

La Mercy Rules varie en fonction du nombre de manches réglementaires pour chaque catégorie. La rencontre doit s’arrêter dès qu’une équipe mène avec un nombre de points d’écart :

Article 210.2. Championnats nationaux de baseball

Le nombre des manches par niveau de compétition est fixé comme suit :

- 19 ans et plus : sept manches (exception : neuf manches en Division 1) ;
- 18U et 15U : sept manches ;
- 12U : six manches ;
- 10U et 9U : cinq manches.

Règle des dix points d’écart : la rencontre s’arrête dès qu’une équipe mène avec au moins dix points d’écart à partir du nombre de manches complètes indiquées ci-dessous :

- 19 ans et plus : cinq manches (exception : sept manches en Division 1) ;
- 18U et 15U : cinq manches ;
- 12U : quatre manches.

Règle des quinze points d’écart : la rencontre s’arrête dès qu’une équipe mène avec au moins quinze points d’écart à partir de cinq manches complètes :

- En programme simple : en catégorie 19 ans et plus ;
- En programme double ou triple : pour les rencontres se jouant en neuf manches.

Article 210.3. Championnats régionaux et départementaux de baseball

Le nombre des manches par niveau de compétition est fixé comme suit :

- 19 ans et plus : neuf manches en programme simple et sept manches en programme double ou triple ;
- 18U et 15U : sept manches ;
- 12U : six manches ;
- 10U et 9U : cinq manches.

Règle des dix points d’écart : la rencontre s’arrête dès qu’une équipe mène avec au moins dix points d’écart à partir du nombre de manches complètes indiquées ci-dessous :

- 19 ans et plus : sept manches en programme simple et cinq manches en programme double ;
- 18U et 15U : cinq manches ;
- 12U : quatre manches.

Règle des quinze points d’écart : la rencontre s’arrête dès qu’une équipe mène avec au moins quinze points d’écart à partir de cinq manches complètes en programme simple en catégorie 19 ans et plus.

19. LE TIE-BREAK AU BASEBALL & SOFTBALL (EXTRA INNING RULE)

19.1 DEFINITION : REGLE DE L'EXTRA-INNING

La case TIE concerne une entrée en jeu en cas d'égalité après le nombre de manches réglementaires.

Les équipes doivent poursuivre l'ordre de passage à la batte de la manche précédente et placer le dernier frappeur en 2^{ème} base (celui qui a complété sa présence à la batte à la manche précédente). Attention une exception existe si le joueur qui doit être placé en 2^{ème} base est le lanceur, cf. la règle ci-dessous

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

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

Règle 7.01 (b) (2) (B)

Le coureur placé en deuxième base au début de chaque demi-manche doit être le joueur (ou le remplaçant du dit joueur) qui précède immédiatement le frappeur du début de la manche dans l'ordre de frappe. Par exemple, si le frappeur cinq dans l'ordre de frappe doit commencer la demi-manche à la frappe en dixième manche, le frappeur quatre dans l'ordre de frappe (ou un coureur de courtoisie pour ce joueur) doit commencer la manche en deuxième base. Cependant, si le joueur dans l'ordre de frappe précédant immédiatement cette demi-manche est le lanceur, le coureur placé en deuxième base au début de cette demi-manche peut être le joueur précédant le lanceur dans l'ordre des frappeurs.

Donc si le dernier joueur à compléter sa présence à la batte à la manche précédente est le lanceur, le coureur placé en 2^{ème} base peut être le joueur précédant le lanceur dans le line up.

Règle 7.01 (b) (2)(D)

À partir de la dixième manche et jusqu'à la fin du match, l'arbitre de marbre doit contrôler le line-up de l'équipe offensive pour vérifier que le bon coureur est placé en deuxième base. Si un coureur incorrect est placé, l'arbitre de marbre doit immédiatement en informer le manager offensif et faire placer le bon coureur en deuxième base. Si un mauvais coureur est remarqué par un arbitre ou l'un des managers après le début du jeu, il sera remplacé par le bon coureur et tous les jeux effectués seront légaux, à moins qu'une situation de frappeur hors ordre annule l'avancement. Il n'y a aucune pénalité pour un mauvais coureur avant ou après avoir marqué.

Exception : Aucun jeu d'appel quant au mauvais placement d'un coureur sur base.

Dans les statistiques AB et BF, les TIE ne doivent pas être comptabilisés.

Pour les autres actions rien ne change (changements...)

19.2 NOTATION

Le coureur débutant la manche sur base est appelé un tie breaker, on utilisera la notation TIE pour indiquer leur présence sur base.

5	(64)		
	BB		
6			TIE
	O6		
7			

Le frappeur 6 est le dernier à avoir complété son tour à la batte, c'est donc le frappeur 7 qui sera le 1^{er} frappeur de la manche, le frappeur 6 débutera la manche supplémentaire sur base.

19.3 CONSEQUENCES STATISTIQUES

Le coureur placé sur base se verra accorder l'éventuel point qu'il marque comme on le fait pour un pinch runner.

Le lanceur n'est pas tenu responsable du coureur placé sur base en début de manche, l'éventuel point marqué par ce coureur ne sera donc pas mérité.

Point d'attention : vigilance sur le placement de la barre de changement de lanceur si le cas se présente.

Le trait doit être placé avant le coureur !

- Le TR utilisé ne peut être remplacé par un autre joueur sauf en cas de remplacement
- Un joueur pour qui le TR est sur base lorsque l'option d'un 2ème TR est prise ne peut être TR lui-même

20.4 LE LANCER ILLÉGAL : IP (ILLEGAL PITCH)

Lorsque le lanceur ne respecte pas les règles en matière de lancer régulier, l'arbitre peut appeler un lancer illégal.

La conséquence de cet appel est d'accorder une base aux coureurs et une balle au compte du frappeur.

Si le lancer illégal constitue la 4^{ème} balle du frappeur, on notera son avance comme une base sur balles et celle des coureurs sur le lancer illégal qu'ils soient forcés ou non.

	IP2
	78
	BB

20.5 LA REENTREE

Un joueur présent dans le line up de départ qui a été remplacé peut revenir dans la partie à n'importe quel moment à condition de respecter son numéro dans l'ordre de frappe.

Un tel joueur ne peut réentrer qu'une seule fois, c'est-à-dire qu'il ne peut pas revenir en jeu après avoir été remplacé à nouveau.

La notation de cette réentrée diffère légèrement d'un changement "classique", on ajoute des aigrettes au trait de changement pour signifier la réentrée.

ITALIE				1	2	3	4	5	6	7
IP	Pos	JOUEURS	N°							
3	6	ROSSI Renata	27							
1	7 ⁱ	TANZI Teresina	45	1	4	2	KS	e2T	SB2	F7
3	4 ⁱ	CARINI Cinzia	63		5	BB ₁		IP3	HP	HR8
									63	3
										E9F

Après avoir joué 1 manche en défense (et 2 en attaque), Renata est remplacée par Teresina qui jouera champ gauche pendant 1 manche et sera elle-même remplacée par Cinzia qui jouera 3 manches en défense. Renata ré-entre en 6^e manche et joue à nouveau arrêt-court.

On n'utilise pas de ligne supplémentaire car Renata occupe la même position défensive, on cumule ses IP dans la 1^{ère} case.

20.6 LE JOUEUR DE REMPLACEMENT (REPLACEMENT PLAYER)

Le joueur de remplacement entre en jeu lorsqu'un joueur est contraint de sortir du terrain en raison d'une blessure avec saignement.

Ce joueur restera en jeu le temps des soins du joueur remplacé. Le joueur de remplacement aura le bénéfice statistique des actions réalisées sur le terrain.

Il ne s'agit pas à proprement parler d'un changement, mais il doit être annoncé à l'arbitre. Le retour du joueur blessé sur le terrain ne sera pas considéré comme une ré-entrée.

De plus, le joueur de remplacement n'est autorisé que pour la manche en cours et la suivante. Si son rôle se poursuit, cela devient un véritable changement.

20.7 LES SPECIFICITES DU SOFTBALL : BALLE LENTE (SLOW PITCH)

Il est nécessaire de disposer de feuilles de scorage adaptées.

A) Le joueur supplémentaire :

Il s'agit d'un joueur qui ne joue qu'en attaque, tandis que tous les autres joueurs (10 défenseurs) jouent en attaque ET en défense.

On peut avoir un joueur supplémentaire de chaque sexe, ce qui porte l'alignement offensif à 12 frappeurs.

20.8 LES RETRAITS SUR OBR OUT BY RULES

Il existe 2 autres OBR

- OBR 15 : En softball et catégorie 12U, coureur retiré pour départ anticipé.
- OBR 16 : En softball, coureur retiré pour avoir touché la mauvaise base sur la double base.

20.9 LA MERCY RULE

En cas de supériorité manifeste d'une équipe sur l'autre, la règle prévoit de ne pas compléter les 7 manches.

Il n'est pas nécessaire de terminer la manche en cours si l'équipe recevant atteint l'écart de points nécessaire.

Article 210.4. Rencontres de softball

Le nombre des manches par niveau de compétition est fixé comme suit en phase de qualification :

- 19 ans et plus : sept manches ;
- 18U : sept manches ou achèvement de la manche en cours après deux heures de jeu ;
- 15U : six manches ou achèvement de la manche en cours après deux heures de jeu ;
- 12U : cinq manches ou achèvement de la manche en cours après une heure de jeu.

Règle des points d'écarts : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec :

- En lancer rapide (fastpitch) :
 - o quinze points d'écart à partir de la fin de la troisième manche, y compris les 15U ;
 - o dix points d'écart à partir de la fin de la quatrième manche, y compris les 15U ;
 - o dix points d'écart à partir de la fin de la troisième manche pour les 12U ;
 - o sept points d'écart à partir de la fin de la cinquième manche, y compris les 15U ;
 - o sept points d'écart à partir de la fin de la quatrième manche pour les 12U.
- En lancer lent (slowpitch) :
 - o vingt points d'écart à partir de la fin de la quatrième manche,
 - o quinze points d'écart à partir de la cinquième manche et suivantes.

Rupture d'égalité :

- Pour les 19 ans et plus et les 18U : la rupture d'égalité s'applique dès la fin de la septième manche ;
- Pour les 15U : la rupture d'égalité s'applique dès la fin de la sixième manche ;
- Pour les 12U : la rupture d'égalité s'applique dès la fin de la cinquième manche.

ANNEXE AUX MANUELS DE SCORAGE NOUVELLE FEUILLE DE SCORAGE

En date du 24/10/2024, le Comité Directeur Fédéral a validé la demande la CFSS, de mettre en place de nouvelles feuilles de scorages similaires à celles utilisées par la CEB. (Commission Européenne de Baseball)

De ce fait, les feuilles de scorage actuelles (en triplicata) seront encore acceptées durant les saisons 2025 et 2026 afin d'écouler les stocks des clubs.

A partir du 01/01/2027, les feuilles de scorage actuelles ne seront plus acceptées et leur utilisation donnera lieu à une pénalité financière (article 207.1 des RG)

La CFSS transmet la nouvelle feuille de scorage sous un format pdf à toutes les ligues et clubs. La nouvelle feuille de scorage sera également disponible sur le site de la FFBS dans la partie Scorage et Statistiques.

Les clubs auront à leur charge l'impression de ces feuilles en recto (pas de verso) et de les fournir aux scoreurs.

Seule la CFSS a le pouvoir de modifier les feuilles de scorage. Toute modification quelle qu'elle soit, faite par un tiers donnera lieu à une pénalité financière (article 207.1 des RG).

Ci-dessous les 2 évolutions sur ces feuilles que l'on retrouve tant sur la feuille de l'équipe recevante ou visiteuse.

<p>Point 1 :</p> <p>Partie « Position ». Présence d'une case supplémentaire, pour permettre de scorer avec plus d'espace, l'entrée d'un joueur en PR ou PH.</p> <p>Précision : Au début du match, la position défensive initiale doit être saisie le plus à gauche. Au cours du match, si ce même joueur change de position, il faudra utiliser la seconde ligne comme actuellement.</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Pos</th> <th style="width: 70%;">JOUEURS</th> <th style="width: 10%;">N.</th> <th style="width: 10%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>DUPONT Léon</td> <td>24</td> <td rowspan="2" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">1</td> </tr> <tr> <td>PH 4'</td> <td>MARTIN Lucas</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td rowspan="2" style="font-size: 2em; vertical-align: middle;">2</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Pos	JOUEURS	N.		4	DUPONT Léon	24	1	PH 4'	MARTIN Lucas	12				2																																
Pos	JOUEURS	N.																																														
4	DUPONT Léon	24	1																																													
PH 4'	MARTIN Lucas	12																																														
			2																																													
<p>Point 2</p> <p>Les joueurs placés en base suite à un Tie Break (TIE) sont à décompter sur la 2ème ligne pour ainsi toujours obtenir une égalité parfaite (qui est le nombre de batteurs affrontés) lors de ce contrôle.</p>	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="7">CONTRÔLE</th> <th></th> <th></th> </tr> <tr> <th>AB</th> <th>SH</th> <th>SF</th> <th>BB</th> <th>HP</th> <th>IO</th> <th>=</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">27</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">0</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">0</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">=</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">34</td> </tr> <tr> <th>R</th> <th>LOB</th> <th>PO</th> <th>TIE</th> <th colspan="2"></th> <th>=</th> <th>TOTAL</th> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">7</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">27</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">-</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">=</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">34</td> </tr> </tbody> </table>	CONTRÔLE									AB	SH	SF	BB	HP	IO	=	TOTAL	27	+	4	+	1	+	2	+	0	+	0	=	34	R	LOB	PO	TIE			=	TOTAL	3	+	7	+	27	-	3	=	34
CONTRÔLE																																																
AB	SH	SF	BB	HP	IO	=	TOTAL																																									
27	+	4	+	1	+	2	+	0	+	0	=	34																																				
R	LOB	PO	TIE			=	TOTAL																																									
3	+	7	+	27	-	3	=	34																																								

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

**FFBS
Fédération Française
de Baseball et Softball**

41 rue de Fécamp
75012 PARIS

Tel : +33 1 44 68 89 30

Fédération : contact@ffbs.fr

CFSS : cfss@ffbs.fr

<https://ffbs.fr/>

[https://ffbs.fr/commission-federale-scorage-
statistiques/](https://ffbs.fr/commission-federale-scorage-statistiques/)