



FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

MANUEL DU SCOREUR FEDERAL NIVEAU 1 BASEBALL – SOFTBALL « SF1 »

Edition 2025



COMMISSION FÉDÉRALE
SCORAGE & STATISTIQUES

SOMMAIRE_F

	Page
1 LES GENERALITES	3
1.1 L'historique du scorage	3
1.2 Les diplômes et certifications.....	3
1.3 La définition du scorage	4
1.4 Les fonctions du scorage, du scoreur.....	4
1.5 Les obligations du scoreur.....	5
2 AVANT LA RENCONTRE.....	6
2.1 La feuille de match	6
2.2 La feuille de score	8
3 PENDANT LA RENCONTRE.....	10
3.1 Le fonctionnement de la grille	10
3.2 Après chaque ½ manche	11
4 LES CONVENTIONS	12
4.1 Le point	12
4.2 Les avances sur bases.....	13
4.3 Les retraits.....	21
4.4 Les cas particuliers	24
4.5 LES CHANGEMENTS.....	25
4.6 Les évènements particuliers	32
5 SPECIFICITES DU SOFTBALL	35
5.1 le joueur designe (designated player).....	35
5.2 le joueur d'attaque : op (offensive player only).....	36
5.3 le coureur temporaire « temporary runner » (tr)	37
5.4 illegal pitch au softball	37
5.5 la reentry.....	37
5.6 le joueur de remplacement (replacement player)	38
5.7 mercy rules.....	38
5.8 specificites du softball balle lente	38
6 APRES LA RENCONTRE	39
7 LES STATISTIQUES	41

1 LES GENERALITES

1.1 L'HISTORIQUE DU SCORAGE

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

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

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

1.2 LES DIPLOMES ET CERTIFICATIONS

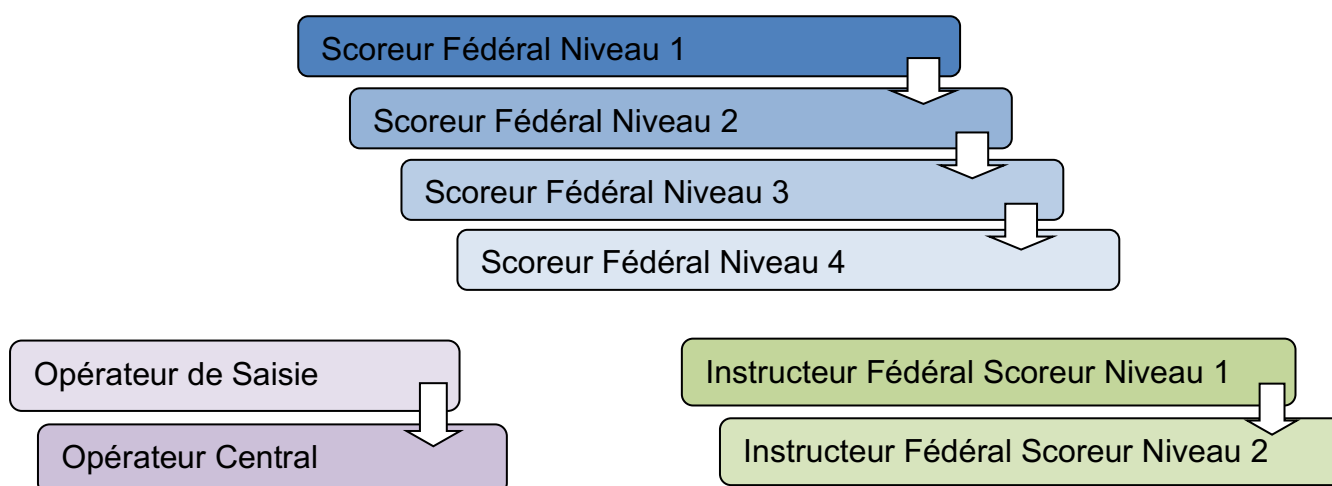
La formation de scoreur et de formateur de scoreur a été découpée en plusieurs parties.

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

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

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

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



1.3 LA DEFINITION DU SCORAGE

Un point très important à toujours avoir en tête :

C'est la transcription de toutes les actions qui ont une conséquence sur le jeu ou sur les statistiques d'après les décisions de l'arbitre, en analysant comment, pourquoi et par qui ces actions sont arrivées.

Le scorage est donc un outil pour obtenir des informations sur les joueurs, les équipes et les terrains. Le scorage n'est qu'une étape vers les statistiques. Celles-ci doivent être exactes, il est donc impératif d'obtenir un scorage de qualité.

Pour ceci, il faut atteindre cinq objectifs :

- Connaître les règles de baseball et de softball et en particulier leurs règles 9 en baseball et 12 en softball,
- Connaître les règlements généraux du scorage et des statistiques (cf RG de la Fédération section V),
- Connaître la codification du scorage,
- Acquérir une analyse efficace et objective,
- Acquérir des réflexes (rapidité d'analyse et d'écriture).

En France, la commission fédérale scorage- statistiques a choisi d'utiliser la méthode officielle proposée par la World Baseball Softball Confédération (WBSC).

1.4 LES FONCTIONS DU SCORAGE, DU SCOREUR

La Fédération regroupe tous les règlements sur notre fonction dans un document : les Règlements Généraux (RG) et particulièrement la section 5, avec toutes ses obligations de la présence d'un scoreur officiel pour pouvoir homologuer une rencontre à son fonctionnement.

Le scoreur sert à :

- tenir le score.
- gérer les égalités d'équipes (en championnat ou tournoi) selon les règlements de la fédération de l'année en cours.
- préciser la situation du jeu en cas de rencontre suspendue ou en cas de protêt (un protêt ne peut porter que sur un point de règlement et non un jugement de l'arbitre). Le scoreur indiquera avec précision la situation du jeu dans la partie « Note » de la feuille de score :
 - le score,
 - l'heure,
 - la manche,
 - le nombre de retraits dans la reprise en cours,
 - les coureurs sur bases,
 - le batteur à la frappe,
 - son compte si nécessaire.
- en cas de jeu d'appel pour un ordre de passage à la batte perturbé, l'arbitre prendra les décisions adéquates. Le scoreur ne doit en aucun cas signaler l'erreur. C'est pour cette raison que la feuille doit rester à l'abri des regards curieux.
- informer l'arbitre en cas de litige sur le nombre de joueurs retirés :

Règle 9.01.b.2

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

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

Celles-ci ne peuvent être établies qu'à partir de feuilles de score parfaitement remplies.

On y trouve les renseignements utiles et parfois nécessaires pour :

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

1.5 LES OBLIGATIONS DU SCOREUR

A. NEUTRALITE

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

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

B. COMPETENCE

La feuille de score doit être propre et bien remplie. Pour cela, il doit utiliser un porte-mine ou un crayon sec.

C. DISPONIBILITE

Le scoreur dépend de la commission fédérale de scorage - statistiques et par délégation de la commission régionale scorage - statistiques. Cf article 290 des RG.

D. MISE EN RESERVE

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

Les dispositions concernant le cadre de réserve sont définies à la section V des RG, section 2 article 267.1.

Il peut même être suspendu et radié par la CFSS s'il n'applique pas les notations officielles ou s'il rend un scorage inexploitable. Cf article 278.2 des RG.

E. RELATION SCOREUR - ARBITRE

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

F. PONCTUALITE

Le scoreur doit arriver au terrain au minimum 30 min avant l'heure du Play ball.

2 AVANT LA RENCONTRE

Depuis quelques années, la Fédération déploie la feuille de match électronique (FME). Depuis 2025, elle est mise en place sur tous les championnats nationaux, elle se développe également pour les championnats régionaux. Nous vous invitons à vous rapprocher de votre ligue pour savoir si la FME est mise en place ou non.

2.1 LA FEUILLE DE MATCH

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

Elle doit contenir les renseignements suivants :

- 1) Cocher la discipline Baseball ou Softball,
- 2) le numéro de la rencontre
- 3) la date,
- 4) l'heure du début et de fin de la rencontre,
- 5) le nom du terrain et la ville
- 6) le championnat (National, Régional, Amical). Ne pas oublier, si nécessaire la poule et la division,
- 7) la catégorie : 9U, 12U, 15U, 18U, Seniors
- 8) les noms des arbitres et commissaire technique si présent,
- 9) la box score , hit, erreurs,
- 10) le nom du(des) scoreur(s) + signature(s)

A remplir par le
scoreur

- 11) Ville du club. Si les 2 clubs sont de la même ville, ajouter le nom de l'équipe (club, entente ligue ...)
- 12) les noms, prénoms des joueurs :
 - dans l'ordre de leur passage à la batte, leur numéro de position défensive,
 - leur numéro de maillot,
 - des remplaçants,
 - des entraîneurs
- 13) La lettre :
 - (M) si le joueur est Muté
 - (EXT) pour les joueurs avec extension
 - (18U) si joueur de cette catégorie d'âge
 - JFL(Joueur Formé Localement)

A remplir par le
coach

Le coach doit fournir un roster issu de l'Fédération et le joindre à la feuille de match.

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

2.2 LA FEUILLE DE SCORE

On utilise les feuilles officielles éditées par la Fédération. Il y a deux types de feuilles de score pour une rencontre, une feuille pour l'équipe visiteuse et l'autre pour l'équipe recevante.

Sur une feuille, on note l'attitude d'une équipe lors de son passage à la batte. Pour examiner son comportement en défense, il sera nécessaire de regarder la deuxième feuille de score (attaque de l'équipe adverse). Le scoreur doit reporter les renseignements concernant le match dans l'entête de la feuille de score.

FEUILLE DE L'EQUIPE VISITEUSE

Celle avec le tableau de score est pour l'équipe visiteuse. En effet, elle est la 1^{ère} à passer à la batte. Dans le tableau de score, l'équipe visiteuse est donc, pour la même raison, en haut.

	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 :																				

sur cette ligne le nom de l'équipe visiteuse et les points marqués à chaque manche

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

Sur cette ligne l'équipe recevante

FEUILLE DE L'EQUIPE RECEVANTE

	Championnat :	Date :	Rencontre n° :	Baseball :	Softball :
	Catégorie :	Début :	Notes :		
	Visiteur :				
	Recevant :				

NOTES : Cette case est prévue pour :

- aider à clarifier les actions spécifiques de jeu,
- une précision en cas d'OBR
- les interruptions de jeu comme la pluie, heure d'arrêt et de reprise
- si le match est contesté ou suspendu, prendre note de la situation exacte au moment de la protestation ou de la suspension y compris le score, le nombre de retraits, la position des coureurs, le compte du frappeur, le joueur à la frappe. Ces informations sont importantes car si le match est ordonné de rejouer, le jeu doit être repris exactement dans les mêmes conditions avant la contestation
- les expulsions, les joueurs quittant le terrain suite à une blessure,

Sur chaque feuille des équipes respectives, inscrire les joueurs (sur la ligne supérieure) dans l'ordre de passage à la batte :

- leur position défensive sur le terrain,
- leur nom en majuscules suivi de leur prénom en minuscules (par manque de place, indiquez les initiales du prénom en majuscule)

- Derrière le prénom vous pouvez ajouter la latéralité du frappeur si celui-ci est gaucher « L ». Par défaut et pour gagner de la place, si rien n'est indiqué le joueur est droitier R.
- leur numéro de maillot.

Pos	JOUEURS	N.

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

Indiquer la latéralité

LANCEURS		W/L / Sa

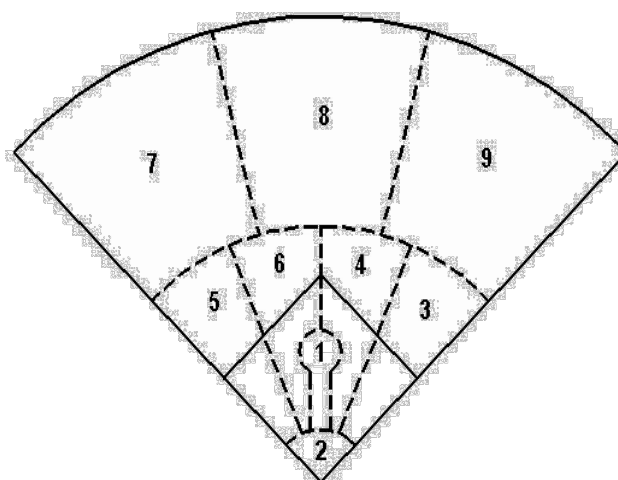
Son numéro de maillot

Indiquer NOM Prénom

RECEVEURS	PB	SB	CS

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

N° en défense	Correspond à la position défensive sur le terrain
1	Le lanceur
2	Le catcheur / receveur
3	Le 1 ^{ère} base
4	Le 2 ^{ème} base
5	Le 3 ^{ème} base
6	Le short stop / l'arrêt court
7	Le champ gauche
8	Le champ centre
9	Le champ droit



Les divisions du terrain représentent les zones (pour chaque position défensive) qui seront utilisées pour définir la localisation lors de coups sûrs. Chaque joueur a donc deux codes :

Le numéro en défense est celui de sa position sur le terrain (ou DH/DP/ ...).
Toujours écrire la position défensive dans le carré de gauche. Cf chapitre PH/PR pour l'usage de la 2^{ème} case.

TULLE		
Pos	JOUEURS	N.
6	JORDAN Anthony	27
4	LARUE Joseph	35
2	RICHIE John	4

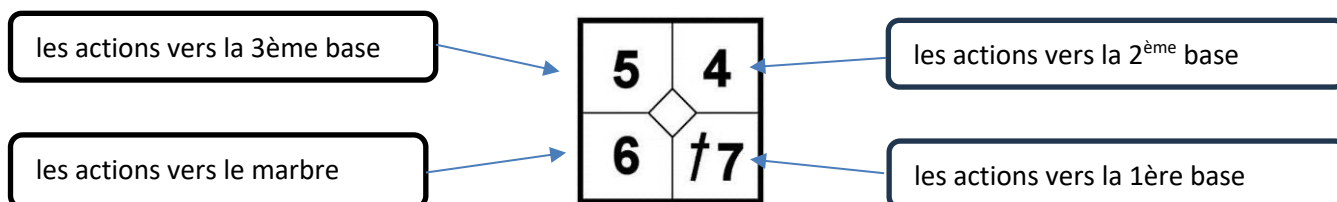
le code en attaque sera celui de son ordre de passage à la batte (line up),

3 PENDANT LA RENCONTRE

3.1 LE FONCTIONNEMENT DE LA GRILLE

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

Ce carré de marquage est divisé en 4 cases :



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

La feuille de score se lit verticalement.

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

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

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



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



3.2 APRES CHAQUE ½ MANCHE

Il faut compléter le tableau de score sur la feuille visiteur. Puis il faut comptabiliser différentes données dans les cases qui se situent en dessous de la grille de scorage.

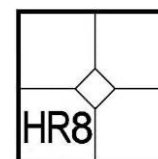
Au niveau SF1, seules les cases AB, R, H, A, E et LOB sont à remplir.

AB	6	4	10	AB	Présences officielles à la batte, on l'utilise pour calculer des moyennes offensives. $AB = TAB - (BB + HP + IO + SH + SF)$
R	-	1	1	R	Le nombre de points marqués dans la manche
ER				ER	Points mérités - laisser cette ligne vierge (accès à partir du SF2)
H	1	1	2	H	Le nombre de coups surs (hits) dans la manche.
A	2	1	3	A	Le nombre d'assistances dans la manche Exemple : 53 = Assistance au 5 - 6E 3 = assistance au 6
E	-	1	1	E	Le nombre d'erreurs dans la manche : E + e + ET + et + INT + Ob
LOB	3	-	3	LOB	Le nombre de coureurs laissés sur base dans la manche (Left on base)

4 LES CONVENTIONS

4.1 LE POINT

La progression du coureur est suivie en traçant un trait sur les côtés du carré central. Le point est donc indiqué en fermant le carré central. On ne doit pas noircir le carré central, en effet seulement certains points le seront : les points mérités (niveau SF2, SF3, SF4)



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

Règle 5.08.a :

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

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

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

D'un coureur lors d'un jeu forcé,

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

2 retraits

1	3	2
		BB ₁
2		3
		BB ₂
3		
		BB ₃
4		

3^{ème} retrait :

(1)

1	3	2
		BB ₁
2		3
		BB ₂
3		
		BB ₃
4	63	

(2)

1	3	2
		BB ₁
2	65	3
		BB ₂
3		
		BB ₃
4		FC6

(3)

1	3	2
	4	BB ₁
2		3
	4	BB ₂
3		
	4	BB ₃
4	HR8	

Après appel en 3^{ème} base



1	3	2
		BB ₁
2	A15	3
		BB ₂
3		
		BB ₃
4		FC1

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

4.2 LES AVANCES SUR BASES

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

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

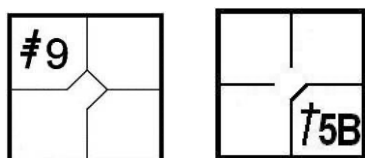
A. COUPS SÛRS (HITS)

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

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

Pour la notation, on donne deux informations :

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



Il faut :

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

Ils seront notés par exemple :

- Simple dans le champ gauche
- Double dans le champ droit
- Triple dans le champ centre

t7
#9
#8

- Coup de circuit (Home Run)** dans le champ centre

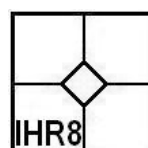
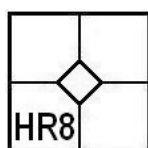
HR8

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

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

IHR8

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



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

Avance des coureurs sur coup sûr :

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

Exemple :

Le 5^{ème} frappeur arrive en 1^{ère} base sur un hit au champ centre. Le 6^{ème} frappeur, fait de même avec un simple au champ droit, qui fait progresser mon 5^{ème} batteur en 2^{ème} base. Le 7^{ème} frappeur lui sort la balle, je fais donc progresser tous mes coureurs.

		6
7	†	8
7	†	9
HR	8	

Cas particulier du coup sûr de fin de partie :

Règle 9.06.f :

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

Règle 9.06.g

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

Exemple :

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

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

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

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

Les coureurs 5 et 6 marquent leur point.

		6
7	†	8
7	†	9
HR	8	

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

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

B. POINT PRODUIT

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

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

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

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

#8	
3	
	3
	BB ₅
	t9

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

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

Notation :

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

- **Run Batted In**

RBI

La règle 9.04 complète l'analyse du point produit.

EXCEPTION sur l'écriture :

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

#8	
4	
64	
	BB ₁
43	

C. 1^{ÈRE} BASE ACCORDEE PAR L'ARBITRE (BB, IBB, HP, INT)

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

Les BB, IBB et HP doivent être comptabilisés à l'aide d'un indice en bas à droite. La numérotation repart à « 1 », à chaque nouveau lanceur.

- Le batteur va en 1^{ère} base sur 4 mauvais lancers du lanceur (Base sur Balles)

Base sur Balles (Base on Balls)

BB

- Le lanceur donne une base sur balles intentionnellement dans un but tactique :
Au Baseball et au Softball, le lanceur, catcheur, coach annonce à l'arbitre le souhait d'accorder un but sur balles intentionnel sans à avoir à lancer les balles.

Base sur Balles intentionnelle (Intentional Base on Balls)

IBB

- Le batteur est atteint par un lancer régulier

Touché par un lancer (Hit by Pitched Ball)

IHP

- Interférence du receveur sur le batteur

Interférence du receveur

INT

3	2
	BB ₁
	3
	HP ₁
	BB ₂

	INT

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

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

D. LES AUTRES BASES ACCORDEES PAR L'ARBITRE

a) BALK au baseball

Feinte irrégulière ou lancer irrégulier du lanceur (Balk) suivi du numéro du frappeur (ordre dans le line up et non le numéro de maillot) qui est à la batte à ce moment-là.

→ S'IL N'Y A PAS DE COUREUR SUR BASE :

L'arbitre appelle « balle », une balle est donnée au batteur. Si c'est une 4^{ème} balle, le batteur arrivera en 1^{ère} base sur un BB et non un BK

→ S'IL Y A AU MOINS UN COUREUR SUR BASE :

L'arbitre appelle « balk », on fera progresser le(s) coureur(s) d'une base et on n'attribuera pas de balle au batteur.

Feinte irrégulière ou lancer irrégulier du lanceur

BK

Pour rappel, vous devez retranscrire, les actions qui ont une conséquence sur le jeu ou sur les statistiques d'après les décisions de l'arbitre, en analysant comment, pourquoi et par qui ces actions sont arrivées.
Depuis la saison 2024, nouvelle règle sur les désengagements du Lanceur (Pickoff et Stepoff)

Extrait de la règle 5.07(e) du lancer :

Si le lanceur effectue une tentative de pickoff à n'importe quelle base, une feinte de pickoff ou qu'il se désengage de la plaque du lanceur avec coureurs sur base, il sera crédité d'un "désengagement".

Les lanceurs sont limités à trois désengagements de la plaque du lanceur par passage à la batte.

Résultat d'un troisième désengagement ou plus :

Le lanceur peut réaliser trois désengagements ou plus durant un passage à la batte avec coureurs sur bases, mais l'équipe défensive sera pénalisée comme suit, selon le résultat du jeu :

1/ Tous les coureurs retournent à leur base d'origine sans être retirés :

Si le lanceur effectue un troisième désengagement ou plus et que tous les coureurs reviennent à leur base d'origine sans être retirés, le lanceur sera crédité d'un balk. : BK

2/ L'équipe défensive effectue un retrait après le désengagement :

Si le lanceur effectue un troisième désengagement ou plus et que l'équipe défensive retire au moins un coureur sur base, le lanceur ne sera pas crédité d'un balk. : ~~BK~~

3/ Au moins un coureur avance après un désengagement :

Si le lanceur effectue un troisième désengagement ou plus et qu'au moins un coureur avance d'une base sans se faire retirer (même si un autre coureur n'avance pas), le lanceur ne sera pas crédité d'un balk. : ~~BK~~

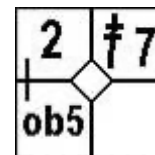
b) Obstruction

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

Obstruction

OB

L'arbitre donne une obstruction lorsqu'un défenseur perturbe le jeu du batteur/coureur ou d'un coureur. Une interférence est donnée lorsqu'un attaquant empêche un défenseur d'effectuer son jeu défensif. L'arbitre pointe le jeu irrégulier et rétablit, si nécessaire, la situation une fois l'action terminée



En conclusion :

L'obstruction gêne l'action, alors que l'interférence gêne la défense (sauf l'interférence du catcheur)

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

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

OB peut être aussi scoré pour une arrivée en 1^{ère} base, dans ce cas, à écrire en majuscule suivi du numéro du défenseur qui commet l'erreur.

E. PROGRESSION SUR BASE DU COUREUR (PB, WP, SB)

Lancer régulier échappé par le receveur

Balle Passée (Passed Ball)

PB

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

Lancer Fou (Wild Pitch)

WP

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

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

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

- une fois de façon normale, en majuscules, sur le coureur le plus proche du point,
- puis autant de fois que nécessaire en minuscules, pour compter qu'une seule fois cet événement dans les statistiques.

PB9	7 9
	pb9
	BB1

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

← WP3	
	BB ₃

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

Base Volée (Stolen Base)

SB

La notation est identique au PB,WP,BK. Le SB est suivi du numéro du joueur qui est à la batte à ce moment-là afin de reconstituer l'action.

Quelques précisions :

Le SB lui est toujours écrit en majuscules, quel que soit le nombre de coureurs qui avancent
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 ...

2	BK2
SB3	HP
	SB3
	7 6

F. ERREURS DE DEFENSE

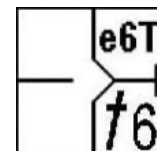
On ne peut pas compter de coup sûr si l'avance sur base résulte d'une erreur de la défense. **La notion d'effort ordinaire et d'effort extraordinaire** entre en jeu dans l'analyse des frappes (erreur ou coup sûr). On distingue deux sortes d'erreurs ayant chacune deux niveaux d'impact sur le jeu :

Erreur de relais

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

Erreur de relais (Throw)

ET ou eT

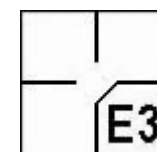


Erreur d'attrapé

Erreur d'attrapé

E ou e

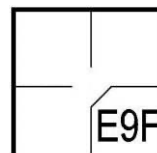
On attribue une erreur d'attrapé lorsque le joueur rate ou laisse retomber une balle facilement attrapable dans un effort normal.



Erreur décisive (en majuscule)

E ou ET

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



Erreur non décisive (en minuscule)

e ou eT

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

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

E4P, E8F, E5L

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

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

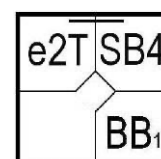
Accorder une erreur de lancer (**ET** ou **eT**) au défenseur dont le mauvais relais fait un rebond anormal ou touche une base, la plaque du lanceur, un défenseur, un arbitre permettant à l'attaquant d'atteindre une base. Donner une erreur (**E**) si le défenseur qui attrape la balle pour éliminer un attaquant ne touche ni la base ni l'attaquant.

CAS PARTICULIER :

On ne peut pas créditer une erreur de lancer, le receveur qui fait un mauvais relais pour empêcher un vol de base (sauf si celui-ci permet une avance de base supplémentaire,

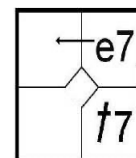
Exemple : le coureur va de la 1^{ère} base à la 3^{ème} base. Si le coureur ne gagne pas de base supplémentaire on donnera une base volée au coureur sans faire apparaître l'erreur.

S'il gagne une base supplémentaire, on justifiera la première progression par une base volée puis la seconde par une erreur de lancer notée **e2T**, règle 9.07(b).



LES AVANCES DES COUREURS SUR L'ERREUR :

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



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

Exemples de scorage avec des erreurs de défense :

Le 1^{er} batteur commence la manche.

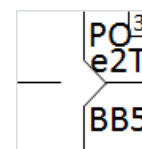
Le 2^{ème} batteur frappe vers la 3^{ème} base qui fait une erreur de relais et empêche l'élimination en 1^{ère} base.

Ici la flèche indique bien l'action qui permet de progresser sur plusieurs bases

Tant dis que le trait lui montre la continuité de l'avance mais avec 2 actions différentes.



Le 2^{ème} batteur avance en 1^{ère} base sur un BB. Pendant le compte du 3^{ème} batteur, le catcheur effectue un pick off avec une erreur de lancer sur la première base permettant ainsi au 2^{ème} batteur de se rendre en 2.



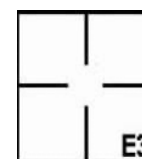
CAS PARTICULIER :

- On ne peut pas créditer une erreur **pour un mauvais relais un joueur qui tente de compléter un double jeu** (sauf s'il y a une avance supplémentaire). Si le coureur ne gagne pas de base supplémentaire on donne un choix défensif au batteur-coureur sans faire apparaître l'erreur. S'il gagne une base supplémentaire, on justifie la première progression par un choix défensif puis la seconde par une erreur de lancer notée « e6T ».
- Pas d'erreur au défenseur qui, à la suite d'une erreur, rattrape la balle à temps et effectue un retrait ou aide à celui-ci.



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

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



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

E5

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

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

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

4.3 LES RETRAITS

Tous les retraits sont encerclés pour les mettre en évidence.

Pour l'avance des coureurs précédents sur le retrait : on marquera le numéro du batteur qui a permis cette avance. Si plusieurs bases ont été prises, indiquer le numéro du batteur dans la case où le coureur arrive.

A. STRIKE OUT

Strike Out Swinging (avec élan)
Strike Out Looking (sans élan)

KS
KL

Le K est noté au centre de la case. Il est toujours suivi d'un S pour Swing ou un L pour Looking. Les 2 lettres en majuscules
Tous les types de K doivent être comptabilisés à l'aide d'un indice en bas à droite (KS, KL, KLPB, KSWP, KSE2T). La numérotation repart à « 1 », à chaque nouveau lanceur.



B. BALLE ATTRAPEE DE VOLEE

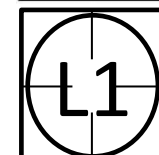
Deux types de frappe sont à différencier :

Fly out ou Pop Out

F ou P

Line drive (Balle directe)

L



La Pop est une chandelle frappée en champ intérieur, très haute dans le ciel, et qui ne nécessite pas de déplacement important du défenseur.

La Fly est une balle frappée qui monte haut et loin dans les airs, tant en champ intérieur qu'extérieur et qui nécessite un déplacement du défenseur.

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

Suivi du numéro du défenseur qui effectue le retrait.

Exemple : F8, L1, P2.

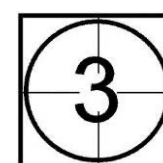
Si la balle est rattrapée dans le territoire des fausses balles, alors on rajoutera un « F ».

C. RETRAIT SANS ASSISTANCE (UNASSISTED)

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

Exemple :

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

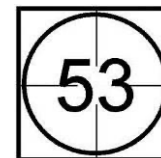


ATTENTION : Cette notation ne concerne pas les attrapés de volée, on l'applique uniquement aux balles frappées au sol.

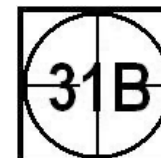
D. PLUSIEURS JOUEURS PARTICIPENT AU RETRAIT

Exemples :

1) Balle frappée, prise au sol par le troisième base qui l'envoie au 1^{ère} base, ce dernier fait le retrait. On compte le retrait au 1^{ère} base et une assistance au troisième base.



2) Amorti (Bunt), pris au sol par le première base qui l'envoie au lanceur qui fait le retrait. On précise B pour Bunt.



Lorsque plus de deux défenseurs participent à l'élimination, on note les numéros de tous les joueurs une seule fois, dans l'ordre dans lequel ils ont touché la balle, le dernier étant toujours l'auteur du retrait. On ne peut compter plus d'une assistance au même joueur lors d'une même action .

E. INFIELD FLY (CHANDELLE INTERIEURE)

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

Infield Fly

IF

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

Définition :

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



Le batteur est éliminé.

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

Si la balle tombe par terre, on note **OBR** suivi du numéro du défenseur le plus près de la balle.

L'indice 8 est rajouté en haut à droite pour préciser la règle.



Il existe d'autres cas d'OBR, se référer au chapitre 4.6, D p31.

F. JEUX MULTIPLES

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

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

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

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

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

1	3	2
		E6F
2	5	3
		78
3	54	
		BB
4	43	

G. PRIS SUR TENTATIVE DE VOL

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

- essaie de voler une base,
- est pris en souricière entre deux bases,
- glisse au-delà de la base sur un vol de base.
- Il a commencé sa course vers la nouvelle base, c'est la 1^{ère} intention qui prédomine, même si il se fait prendre en souricière en revenant sur la base d'origine.

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 scoré SB si le coureur avait été safe ».

Notation:

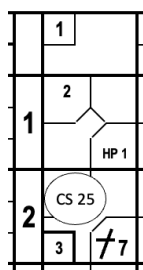
Retrait sur Tentative de Vol (Caught Stealing)

CS

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

- on note les erreurs
- on compte qu'une assistance à un joueur dans cette action
- on peut compter à un même joueur une assistance et un retrait, une assistance et une erreur.
- on doit indiquer dans l'angle le numéro du batteur qui est à la batte au moment de cette action afin de mettre une notion de temps pour pouvoir reconstituer la manche.

Exemples : CS2654 ; CS2E4



H. PICK OFF

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

Si, voyant qu'il risque d'être éliminé, le coureur décide de partir vers la base suivante et est éliminé, on ne notera pas de Pick Off mais un retrait sur tentative de vol (Caught Stealing) car on considèrera qu'il s'agit d'une tentative de vol. **C'est la 1^{ère} intention qui compte.**

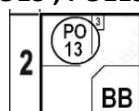
Notation :

Pick Off

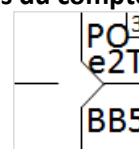
PO

- On indique les numéros de position des joueurs ayant participé à l'action en suivant l'ordre dans lequel la balle a été relayée (le dernier cité est celui qui fait le retrait),
- On note les erreurs, PO e2T, PO e1T
- On indique dans l'angle le numéro du batteur présent à la plaque de but au moment de cette action.
- Cette notion de temps est nécessaire pour pouvoir reconstituer la manche

Exemples : PO13 ; PO1E5 ; PO16, PO26



Exemples : PO e2T lors du compte du 3ème frappeur



4.4 LES CAS PARTICULIERS

A. 3EME STRIKE ECHAPPE PAR LE RECEVEUR

- le batteur est sauf en 1^{ère} base

KL ou KS
PB

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

KS 23



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

KS 2E3

3^{ème} strike échappé par le receveur + mauvais lancer du receveur à la 1^{ère} base

KL E2T

NE JAMAIS SCORER KPB23 puisque le receveur, rattrapant la balle, participe au retrait.

B. 3EME STRIKE MALGRE UN LANCER FOU

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

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

KS WP

C. AMORTI SACRIFICE (SACRIFICE BUNT)

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

Conditions :

Il y a un amorti sacrifice que dans les conditions suivantes :

- moins de deux retraits,
- retrait du batteur-coureur ou l'aurait été s'il n'y avait pas eu d'erreur,
- une avance sur base ou un point marqué par un coureur précédent

Ce sera un point produit pour le batteur (s'il y a point marqué).

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

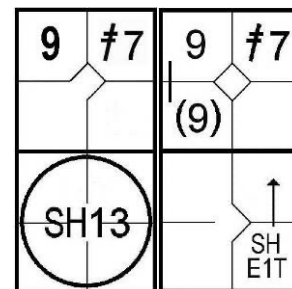
Notation :

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

SH

Exemples : SH13, SH3E4

- ☞ Au Softball, le nombre d'amorti surprise est plus important qu'au Baseball. Il est donc important d'être vigilant sur la nature de l'amorti.



D. CHANDELLE SACRIFICE (SACRIFICE FLY)

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

Conditions :

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

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

Ce sera un point produit pour le batteur.



Notation :

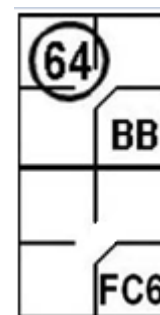
Chandelle sacrifice (Sacrifice Fly) suivi du numéro du joueur défensif **SF**

Exemples : SF8, FSF9, SFE7

E. CHOIX DEFENSIF (FIELDER'S CHOICE)

Il sera noté FC suivi du numéro défensif du joueur ayant fait le choix.

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.



4.5 LES CHANGEMENTS

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

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

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

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

Une manche se divise en 3 temps :

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

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

Exemple :

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

A. ÉCHANGE DE POSITIONS DEFENSIVES

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

Le scoreur indique :

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

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

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

4	
4 ¹ 6 ¹	
SB2	
BB6	
6 ¹ 3	

Et sur la feuille adverse :

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

B. SUBSTITUTION DE JOUEURS

Indiquez :

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

ISE		TULLE				1	2
DP	IP	Pos	JOUEURS	N.			
	3	6	JORDAN Anthony	27	1	4	2
		4'	LARRY Joseph	14		5	BB1
							KS
							2

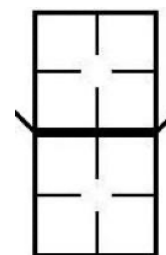
Pour les énièmes changements de positions défensives, utilisez cette codification pour une meilleure lecture sur les feuilles (Exemple : 4, puis 4', 4², 4³)

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

C. CHANGEMENT DE LANCEUR

Indiquez :

- les nom et prénom et numéro,
- sa latéralité,
- un trait horizontal avec des aigrettes sur la feuille de l'équipe adverse, puisque c'est sur cette feuille que l'on lit les actions défensives
- « 1' » dans la case en haut de la manche.



D. LA REENTREE – « REENTRY »

C'est une spécificité softball mais pas que, il arrive sur cette règle soit aussi appliquée dans des championnats baseball jeunes.

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

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

ISE		ITALIE			1	2	3	4	5	6	7	
DP	IP	Pos	JOUEURS		N.							
	3	6	ROSSI Renata		27							
	1	7'	TANZI Teresina		14							
	3	4'	CARUBU Cinzia		63							

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

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

Au début de la Sixième manche, Renata ROSSI réentre.

E. BATTEUR DESIGNE

Designated Hitter

DH

Le DH existe uniquement au Baseball.

Si un DH joue, il sera désigné au début de la rencontre. Un joueur ne peut jamais devenir DH au cours de la rencontre. Cette utilisation est régie par la règle 5.11.

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

Voyons les différents cas de figures possibles :

FRANCE			
Pos	JOUEURS	N.	
7	PAJOUET José	12	1
6	LANCER Jamal	23	2
5	PA Marc	17	3
2	EZEFOR Alfred	5	4
8	BU Amédé	13	5
DH	REDWAY Pat	21	6
9	KELPEUV Alfonse	10	7
3	MANLABALLE Gérard	8	8
4	BAMBOIS Jean	32	9
LANCEURS			
R	REDWAY Pat	21	
R	HEY Jesse	77	

Si le lanceur partant [SP] est remplacé comme lanceur il peut rester frappeur désigné [DH] mais ne peut plus lancer jusqu'à la fin de la rencontre. Il frappera selon sa position d'ordre dans l'alignement. Le remplaçant à la position de lanceur est annoté dans la partie dédiée aux lanceurs

FRANCE			
Pos	JOUEURS	N.	
7	PAJOUET José	12	1
6	LANCER Jamal	23	2
5	PA Marc	17	3
2	EZEFOR Alfred	5	4
8	BU Amédé	13	5
DH	REDWAY Pat	21	6
DH	HEY Jesse	77	
9	KELPEUV Alfonse	10	7
3	MANLABALLE Gérard	8	8
4	BAMBOIS Jean	32	9
LANCEURS			
R	REDWAY Pat	21	

Si le lanceur partant [SP] est remplacé comme frappeur désigné [DH] il peut rester lanceur mais ne peut plus frapper jusqu'à la fin de la rencontre. Son remplaçant à la frappe frappera selon la position d'ordre dans l'alignement du lanceur partant et reste annotée [DH].

Si le lanceur partant [SP] prend une position défensive autre que lanceur, il n'y a plus de frappeur désigné jusqu'à la fin de la rencontre (l'alignement passe définitivement à 9 joueurs). Le lanceur partant et chacun de ses remplaçants successifs frapperont dans l'alignement à la position d'ordre occupée initialement par le frappeur désigné.

4.6 LES EVENEMENTS PARTICULIERS

A. ORDRE DE PASSAGE A LA BATTE PERTURBE

Si un batteur n'apparaît pas à son tour de passage à la batte, et que le coach adverse ne s'en aperçoit pas : aucun jeu n'est appelé. La case reste donc vide. On indique par **LT** « LostTurn » cette absence à la batte.

Il peut aussi être l'occasion d'un jeu d'appel qui entraînerait un retrait si le coach de l'équipe adverse s'en aperçoit. Le scoreur officiel doit donc adopter une attitude neutre, sans tapage qui alerterait les coaches. Les feuilles de score seront, naturellement, à l'abri des regards curieux.

En cas de jeu d'appel, l'arbitre prendra les décisions adéquates à la situation.

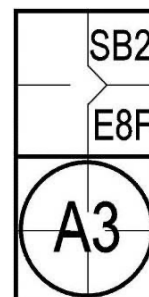
Si plusieurs joueurs inversent leur tour de passage à la batte et que le coach adverse ne le voit pas, le scoreur doit l'inscrire à l'aide d'un astérisque renvoyant dans la case « Note » expliquant l'ordre réel de passage à la batte. Le statisticien pourra ainsi attribuer les statistiques au joueur concerné sans commettre d'erreur.

B. JEUX D'APPELS

Les jeux faits sur appel seront indiqués sur la base où ils se sont déroulés comme suit :

A + suivi du numéro du défenseur qui est en contact avec la base et la balle dans les mains.

Les explications complémentaires seront notées dans la partie « Note ».



C. RETRAITS PREVUS PAR LA REGLE

Certains retraits particuliers prévus par le règlement sont notés

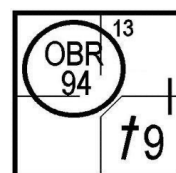
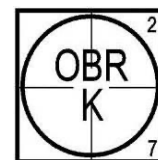
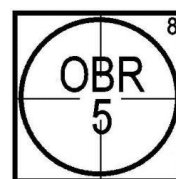
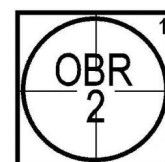
Out By the Rules

OBR

Suivi du numéro du défenseur qui a effectué le retrait. On précisera la cause du retrait par un indice en haut. Si nécessaire apporter des précisions dans la case NOTES.

Les 16 cas :

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



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

D. MANCHE SUPPLÉMENTAIRE (TIE BREAK) AU BASEBALL & SOFTBALL

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 joueur 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 soit 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 :

Les arbitres vous demandent les joueurs qui doivent être placés en base.

Au baseball, aucun jeu d'appel quant au mauvais placement d'un coureur sur base contrairement au softball où un jeu d'appel peut être fait.

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

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

5	64			
	BB6			
6			TIE	
	FC6			
7				
8				

E. MERCY RULES – RENCONTRE FINIE AVANT LA FIN DES MANCHES RÉGLEMENTAIRES

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.

5 SPECIFICITES DU SOFTBALL

Au softball, tous les changements doivent passer par l'arbitre sous peine d'un jeu d'appel y compris le temporary runner.

5.1 LE JOUEUR DESIGNÉ (DESIGNATED PLAYER)

Les termes en anglais :

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

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

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

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

A. UTILISATION

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

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

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

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

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

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

Si le joueur désigné retourne au jeu :

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

Conséquence :

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

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

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

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

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

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

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

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

Conséquence :

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

B. QUELQUES POINTS IMPORTANTS

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

5.2 LE JOUEUR D'ATTAQUE : OP (OFFENSIVE PLAYER ONLY)

Le joueur d'attaque joue uniquement en attaque, sa position défensive est occupée par le joueur désigné (DP).

Un OP n'est jamais présent sur l'alignement de départ.

Pour qu'un OP puisse apparaître dans l'alignement, il faut qu'un DP figure sur l'alignement de départ.

Stratégiquement, l'OP permet de laisser le flex jouer en défense sans qu'il frappe, de donner une position défensive au DP et de garder dans l'alignement offensif un joueur qui n'aura pas de position défensive.

Dans l'exemple ci-contre, la lanceuse est remplacée par une nouvelle lanceuse. L'ancienne lanceuse, qui est une bonne frappeuse reste dans l'alignement offensif.

NSE		Italie			
DP	IP	Pos	JOUEURS	N.	
		8	MONTANARI Andréa	11	1
		7	BARONE Irène	23	2
		5	LONGHI Giulia	35	3
		2	BORTOLOMAI Valéria	46	4
		- DP	PINO Ilaria	54	
		1'	----- "" -----	54	5
		3 1	CECCHETTI Lara	66	
		OP	----- "" -----	66	6
		6	TREVISAN Eva	79	7
		3	BRANDI Priscilla	31	8
		9	BUILA Lara	97	9
		4	BOSDACHIN Sandra	21	X

5.3 LE COUREUR TEMPORAIRE « TEMPORARY RUNNER » (TR)

L'utilisation du coureur temporaire est optionnelle et au choix du coach !

Il ne remplace que le lanceur ou le receveur.

Cette situation ne doit pas être scorée. En revanche il est possible que l'on fasse appel au scoreur en cas de jeu d'appel.

Les conditions d'applications :

- Être à 2 retraits
- Le lanceur et/ou le receveur sont en base
- Aucune limite de temps pour utiliser cette option

Si cette option n'est pas utilisée et que l'équipe qui entre en défense ne met pas à disposition un receveur remplaçant pour recevoir les lancers d'échauffement, le lanceur n'a droit qu'à un lancer !

Exception : en cas de nouveau lanceur ou si l'arbitre retarde le début de la nouvelle manche.

- Le TR est le joueur qui doit passer en dernier à la frappe dans cette demi-manche et qui n'est pas sur base au moment où l'option est prise.
- Si ce joueur est le lanceur ou le receveur, c'est le joueur précédent dans l'ordre à la frappe qui est le TR
- 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

5.4 ILLEGAL PITCH AU SOFTBALL

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

Feinte irrégulière ou lancer irrégulier du lanceur

IP

	IP2
	78
	BB

5.5 LA REENTRY

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

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

ISE	ITALIE				1	2	3	4	5	6	7
DP	IP	Pos	JOUEURS	N.							
	3	6	ROSSI Renata	27							
	1	7'	TANZI Teresina	14	1	4	2	KS	e2T	SB2	
	3	4'	CARUBU Cinzia	63		5	BB ₁	IP3	HP	F7	HR8
										63	E9F

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

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

Au début de la Sixième manche, Renata ROSSI réentre.

5.6 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

5.7 MERCY RULES

Extrait des RG

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.

5.8 SPECIFICITES DU SOFTBALL BALLE LENTE

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.

6 APRES LA RENCONTRE

Il faut :

- compléter la box score avec les totaux
- noter l'heure de fin de la rencontre
- noter la durée de la rencontre sur les feuilles de scorage :
- pour la calculer, il faut déduire les interruptions dues aux mauvaises conditions atmosphériques ou à une panne d'éclairage.

Commentaire : les interruptions de jeu en raison de la blessure d'un joueur, manager, coach ou arbitre doivent être comptées dans la durée de la rencontre

Exception pour certaines compétitions qui se jouent au temps. Cette règle est donc à adapter en fonction des règlements du championnat sur lequel vous officiez.

« Seule une suspension de jeu de plus de 10 minutes imputable aux intempéries ou à une blessure pourra être décompté du temps officiel d'une rencontre. »

- reporter ces mêmes informations sur la feuille de match ainsi que les coups sûrs et erreurs
- signer la feuille de match qui est aussi paraphée par les managers des deux équipes et le ou les arbitres
- Indiquer dans la colonne IP, sur chaque ligne de joueur, le nombre d'IP joué dans la position défensive que le joueur a occupé lors de la rencontre. Ainsi cela permet aussi un contrôle de ces changements.

Le club recevant est responsable des feuilles de score qui doivent être transmises à l'organisme responsable selon le règlement du championnat.

Les scoreurs de grade SF2, SF3 et SF4 ont l'obligation d'établir les statistiques sous peine de sanction financière.

7 LES STATISTIQUES

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

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

Retrait (Put Out)	PO
Assistance (Assist)	A
Erreur de lancer et d'attrapé (Error)	E
- **LANCEURS** (en bas à gauche de la feuille de score)

Nombre de batteurs affrontés (Batters faced)	BF
Lancer fou (Wild Pitch)	WP
Feinte irrégulière (Balk)	BK
- **RECEVEURS** (en bas à droite de la feuille de score)

Balle passée (Passed Ball)	PB
Base volée (Stolen Base)	SB
Pris sur tentative de vol de base (Caught Stealing)	CS

ANNEXES



LINE-UP OFFICIEL

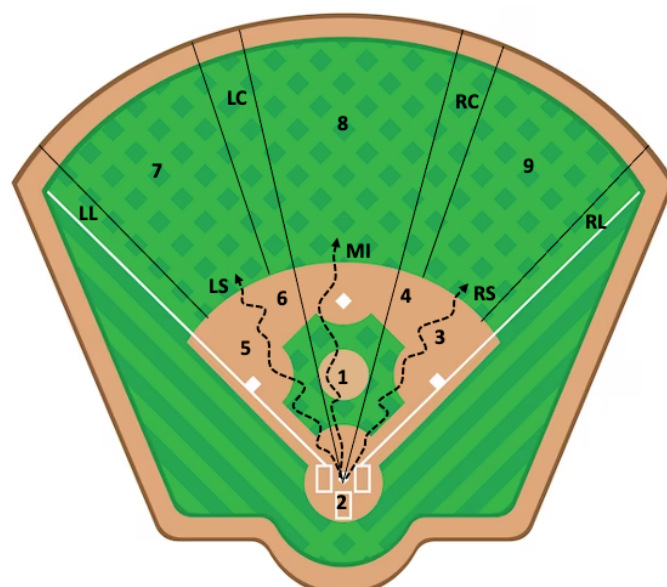
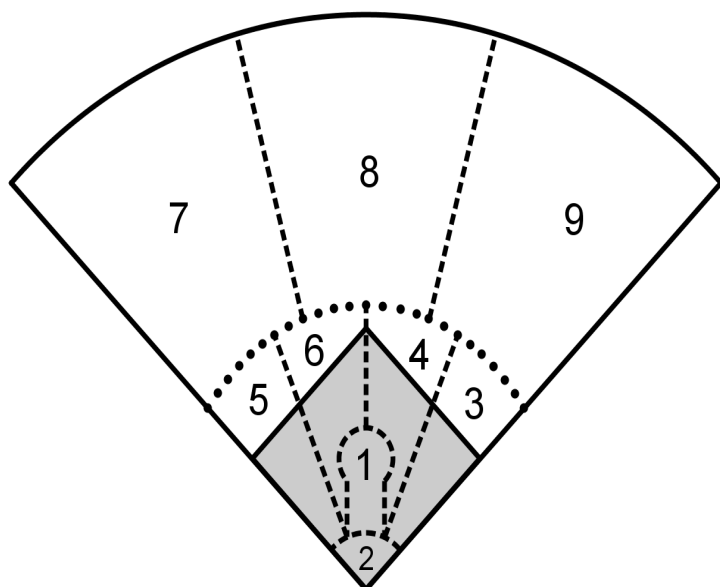
Equipe :

Date : Rencontre :

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

REPLAÇANT	N° Uniforme

Signature du manager :



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

**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/)