



FFBS
FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

ANNEXE 6

EXTRAIT DES RÈGLES OFFICIELLES DE SOFTBALL

CFSS

COMMISSION FÉDÉRALE
SCORAGE & STATISTIQUES

ANNEXE 6 : SCORAGE

A. LA FEUILLE DE SCORAGE

Le nom de chaque joueur et la ou les positions qu'il a occupée(s), doivent être inscrits dans l'ordre dans lequel il a frappé, ou aurait dû frapper, à moins que le joueur n'ait été remplacé de façon régulière, expulsé ou exclu de la rencontre, ou lorsque la rencontre se termine avant son tour à la batte. Toutes les statistiques attribuées au joueur de remplacement alors qu'il est au jeu, sont créditées à ce joueur, même s'il fait partie de la liste des remplaçants qui ne seraient pas éventuellement entrés en jeu comme remplaçant d'un autre joueur.

Toutes les statistiques accumulées par un coureur temporaire reviendront au joueur pour qu'il est en train de courir.

Le joueur désigné (DP pour Designated Player) est facultatif, mais s'il est utilisé, il doit être identifié avant le début de la rencontre et être inscrit sur la feuille de scorage dans l'ordre régulier des batteurs. Dix noms devront être inscrits, le dixième nom étant le "JOUEUR FLEX" pour qui le joueur désigné passe à la batte.

Les statistiques à l'attaque et en défense de chaque joueur doivent être rédigées sous forme de tableau.

1. La première colonne doit indiquer le nombre de présences à la batte pour chaque joueur, mais on ne comptabilisera pas une présence à la batte sur le joueur quand ce joueur :
 - a. Frappe une fly ball sacrifice qui permet à un coureur de marquer un point.
 - b. Se fait accorder une base sur balles.
 - c. Se fait accorder la première base en raison d'une d'obstruction.
 - d. Frappe un amorti sacrifice.
 - e. Est touché par une balle lancée.
2. La deuxième colonne doit indiquer le nombre de points marqués par chaque joueur.
3. La troisième colonne doit indiquer le nombre de coups sûrs réussis par chaque joueur. Un coup sûr est une balle frappée par le batteur qui permet à ce dernier d'atteindre la base en toute sécurité.
 - a. Quand un batteur-coureur atteint la première base, ou toute base suivante sans être retiré, après avoir frappé une bonne balle qui tombe au sol, passe au-dessus ou heurte la clôture avant d'être touchée par un joueur de champ.
 - b. Quand un batteur-coureur atteint la première base sans être retiré, après avoir frappé une bonne balle avec une telle force ou si légèrement, ou après l'avoir fait rebondir de façon si inattendue, qu'il soit impossible de retirer le batteur-coureur en fournissant un effort ordinaire.
 - c. Quand une bonne balle, qui n'a pas été touchée par un joueur de champ, devient une balle "morte" parce qu'elle a touché la personne, ou les vêtements d'un coureur ou d'un arbitre.
 - d. Lorsque le joueur de champ tente en vain de retirer un coureur précédent et, que selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur n'aurait pas été retiré en première base, même dans le cas d'un jeu défensif parfait.
 - e. Lorsque le batteur termine la rencontre avec un coup sûr qui permet un nombre suffisant de points pour donner l'avantage à son équipe, le batteur se verra créditer seulement du nombre de bases qui ont été gagnées par le coureur qui a marqué le point gagnant, à la condition que le batteur courre un nombre similaire de bases.

EXCEPTION : Lorsque le batteur termine la rencontre sur un coup de circuit, il sera crédité d'un coup de circuit et tous les coureurs, y compris lui-même, seront autorisés à marquer.
4. La quatrième colonne doit indiquer le nombre d'adversaires retirés par chaque joueur.
 - a. Un retrait est crédité à un joueur de champ chaque fois qu'il :
 - 1) Attrape une fly ball ou un line drive.
 - 2) Attrape un relais et entraîne ainsi le retrait d'un batteur ou d'un coureur.
 - 3) Touche un coureur avec la balle lorsque le coureur n'est pas en contact avec la base à laquelle il a droit.
 - 4) Se trouve le plus près de la balle lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été atteint par une bonne balle, ou pour avoir interféré avec un joueur de champ.

- 5) Se trouve le plus près du remplaçant non déclaré, qui est retiré conformément à la règle 3.2.8
 Conséquence d iii
- 6) Se trouve le plus près du coureur, qui est retiré pour avoir couru en dehors du sentier de course.
- b. Un retrait est crédité au receveur :
- 1) Lorsqu'un troisième strike est annoncé.
 - 2) Lorsque le batteur ne respecte pas l'ordre de passage à la batte.
 - 3) Lorsque le batteur gêne le receveur.
 - 4) Lorsque le batteur est retiré, pour avoir frappé de façon irrégulière.
 - 5) Lorsque le batteur est retiré, pour avoir tenté un amorti sur le troisième strike.
 - 6) Lorsque le batteur est retiré, pour utilisation d'une batte modifiée ou non officielle.
 - 7) Lorsque le batteur est retiré pour avoir changé de rectangle du batteur.
5. La cinquième colonne doit indiquer le nombre d'assistances faites par chaque joueur. Une assistance sera créditez à :
- a. Chaque joueur qui a touché la balle dans toute série de jeux qui a entraîné le retrait du coureur. Une seule assistance doit être créditez à tout joueur qui touche la balle lors de tout retrait. Un joueur, qui a contribué au retrait ou à tout autre jeu du genre, peut être créditez à la fois d'une assistance et d'un retrait.
 - b. Chaque joueur qui touche, ou relaie la balle de telle manière qu'il en serait résulté un retrait, excepté lors d'une erreur de son coéquipier.
 - c. Chaque joueur qui aide à la réalisation d'un retrait, en déviant une balle frappée.
 - d. Chaque joueur qui touche la balle au cours d'un jeu qui entraîne le retrait d'un coureur pour avoir causé une interférence, ou pour avoir couru hors de la ligne de base.
6. La sixième colonne doit indiquer le nombre d'erreurs commises par chaque joueur. Les erreurs sont inscrites dans les situations suivantes :
- a. Lorsqu'un joueur commet un mauvais jeu qui prolonge le tour à la batte du batteur, ou la présence du coureur.
 - b. Lorsqu'un joueur de champ, néglige de toucher la base après avoir reçu la balle dans le but de retirer le coureur sur un retrait forcé, ou quand un coureur est obligé de revenir à sa base.
 - c. Pour le receveur, si un batteur se voit attribuer la première base pour obstruction.
 - d. Pour le joueur de champ, qui ne parvient pas à compléter un double jeu parce qu'il a échappé la balle.
 - e. Pour le joueur de champ, lorsqu'un coureur avance d'une base, en raison de son échec à arrêter ou à tenter d'arrêter une balle qui lui est relayée avec précision à une base, pourvu que le relais ait été justifié. Lorsque plus d'un joueur peut attraper le relais, le scoreur doit déterminer quel joueur se fait imputer l'erreur.

B. LES COUPS SÛRS QUI NE DOIVENT PAS ETRE CRÉDITÉS.

Un coup sûr ne sera pas créditez dans les cas suivants :

1. Lorsqu'un coureur est retiré par un jeu forcé sur une balle frappée, ou aurait été retiré si le défenseur n'avait pas commis d'erreur.
2. Lorsqu'un joueur jouant une balle frappée retire un coureur précédent en faisant un effort ordinaire.
3. Lorsqu'un joueur de champ tente sans succès de retirer un coureur précédent et, que selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur aurait pu être retiré à la première base.
4. Lorsqu'un batteur-coureur atteint la première base sans être retiré, parce que le coureur précédent a été retiré pour avoir causé une interférence avec une balle frappée, ou envers un défenseur.

EXCEPTION : Lorsque, selon le jugement du scoreur, le batteur aurait atteint la première base sans être retiré s'il n'y avait pas eu d'interférence, un coup sûr sera alors créditez au batteur.

C. LES FLY BALLS SACRIFICE.

Une fly ball sacrifice est inscrite quand, avec moins de deux retraits :

1. Le batteur fait marquer un coureur avec une fly ball attrapée, ou
2. La balle, ou la line drive, manipulée par un joueur de champ extérieur (ou un joueur de champ intérieur courant dans le champ extérieur) est relâchée et qu'un coureur marque un point et, que selon le jugement du scoreur, le coureur aurait pu marquer après l'attrapé, si la fly ball avait été attrapée.

D. POINTS PRODUITS.

Un point produit est un point attribuable à l'une des situations suivantes :

1. Un coup sûr.
2. Un amorti sacrifice ou giflé (softball fastpitch uniquement), ou une fly ball sacrifice
3. Une fly ball attrapée en territoire des fausses balles.
4. Un retrait au champ intérieur, ou sur un choix défensif.
5. Un coureur forcé à la plaque de but à la suite d'une obstruction ou parce que le batteur est atteint par un lancer, ou parce qu'il s'est vu accorder une base sur balles.
6. Un coup de circuit et que tous les coureurs marquent en conséquence.

E. LANCEUR GAGNANT.

Un lanceur sera crédité d'une victoire dans les situations suivantes.

1. Lorsqu'il est le lanceur partant et a lancé au moins quatre manches, et que son équipe était non seulement en tête quand il a été remplacé mais est demeurée en tête pour le reste de la rencontre.
2. Lorsqu'une rencontre est terminée après cinq manches, que le lanceur partant a lancé au moins trois manches, et que son équipe a marqué plus de points que l'autre équipe quand la rencontre est terminée.

F. LANCEUR PERDANT.

Un lanceur se verra imputer une rencontre perdue, quel que soit le nombre de manches qu'il a lancées, s'il est remplacé quand son équipe ne mène pas et qui ne parvient pas par la suite à égaliser le score, ou à prendre l'avantage.

G. STATISTIQUES.

Les statistiques doivent indiquer les éléments suivants dans cet ordre :

1. Le score par manche et le résultat final.
2. Les points produits et qui a frappé.
3. Les coups sûrs de deux bases et qui a frappé.
4. Les coups sûrs de trois bases et qui a frappé.
5. Les coups de circuit et qui a frappé.
6. Les fly ball sacrifices et qui a frappé.
7. Les doubles jeux et les joueurs y ayant participé.
8. Les triples jeux et les joueurs y ayant participé.
9. Le nombre de bases sur balles accordées par chaque lanceur.
10. Le nombre de retraits à la batte effectués par chaque lanceur.
11. Le nombre de coups sûrs et de points encaissés par chaque lanceur.
12. Le nom du lanceur gagnant.
13. Le nom du lanceur perdant.
14. La durée de la rencontre.
15. Les noms des arbitres et des scoreurs.

16. Les bases volées et par qui.
17. Les amortis sacrifices.
18. Les noms des batteurs touchés par un lancer et le nom du lanceur qui les a touchés.
19. Le nombre de lancers fous faits par chaque lanceur.
20. Le nombre de balles passées faites par chaque receveur.

H. BASES VOLÉES.

Les bases volées sont créditées au coureur quand il avance d'une base sans l'aide d'un coup sûr, d'un retrait, d'une erreur, d'un retrait forcé, d'un choix défensif, d'une balle passée, d'un lancer fou ou d'un lancer irrégulier.

I. STATISTIQUES DES RENCONTRES FORFAITS.

Toutes les statistiques d'une rencontre perdue par forfait doivent être inscrites dans les statistiques officielles, à l'exception des victoires et des rencontres perdues créditées au lanceur.