



FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

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

Edition 2026



COMMISSION FÉDÉRALE
SCORAGE & STATISTIQUES

SOMMAIRE

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 « papier »	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.....	25
4.5	Les changements	27
4.6	Les événements particuliers.....	33
5	APRES LA RENCONTRE.....	37
6	LES STATISTIQUES.....	38

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 DIPLÔMES ET CERTIFICATIONS

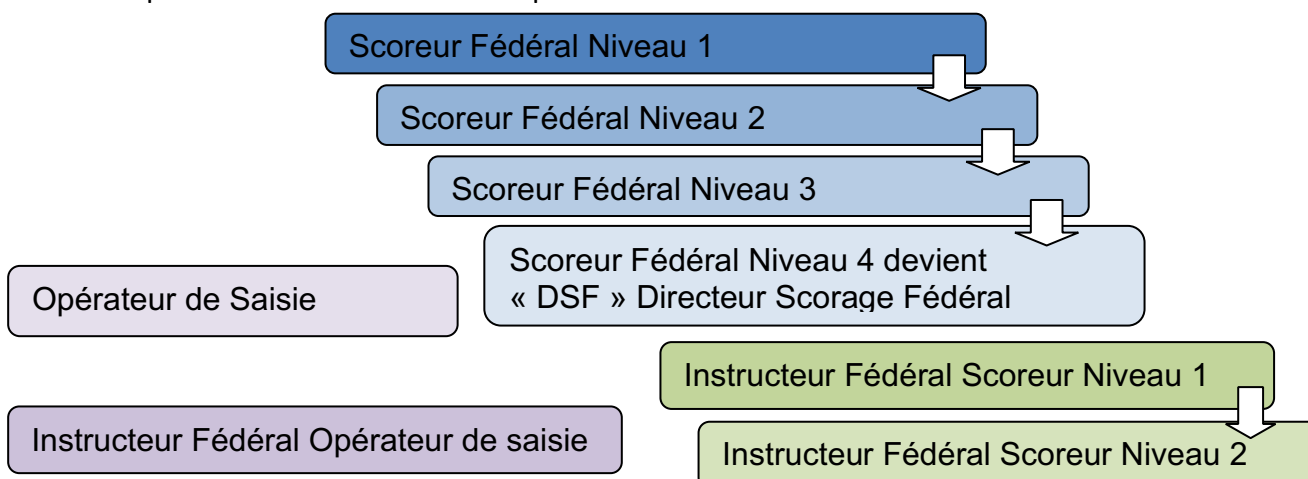
La formation de scoreur et de formateur de scoreur a été découpée en plusieurs parties.

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 d'instructeur sont au nombre de deux. Ce sont des certifications et non des diplômes. Il est donc possible de perdre sa qualité d'instructeur 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 DÉFINITION DU SCORAGE

Un point très important à toujours avoir en tête :

Le scorage 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 jeux et en particulier le chapitre 9 des règles officielles de baseball et l'annexe 6 des règles officielles en softball,
- Connaître les règlements généraux du scorage et des statistiques (cf. RG Titre 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

Le titre 5 des Règlements Généraux (RG), établis par la Fédération, définit le rôle officiel du scoreur (formation, compétences, obligations...)

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. NEUTRALITÉ

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. COMPÉTENCE

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

C. DISPONIBILITÉ

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 RÉSERVE

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 au titre V des RG, article 268.3.

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 278.3 et 278.4 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 l'autorité de celui-ci. Leurs compétences sont différentes et complémentaires. L'arbitre et le scoreur collaborent.

F. PONCTUALITÉ

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

2 AVANT LA RENCONTRE

Depuis 2025, la Fédération déploie la feuille de match électronique (FME). 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 dans un championnat.

2.1 LA FEUILLE DE MATCH « PAPIER »

Lorsque la FME n'est pas déployée, on utilise la feuille de match « papier ». Celle-ci 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 n° 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

En l'absence de FME, le coach doit fournir un roster issu de l'extranet de la Fédération et le joindre à la feuille de match.

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



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASEBALL ET SOFTBALL
41, rue de Fécamp 75012 - Tél. : 01 44 68 89 30 - Fax : 01 44 68 96 00

FEUILLE DE MATCH

☐ BASEBALL ☐ SOFTBALL

Rencontre N°	DATE	HORAIRE		TERRAIN	CHAMPIONNAT	CATÉGORIE
		DÉBUT	FIN			
	ARBITRE EN CHEF	ARBITRE 1 ^{re} BASE	ARBITRE 2 ^e BASE	ARBITRE 3 ^e BASE	COMMISSAIRE TECHNIQUE	
NOM - PRÉNOM						
SIGNATURE						

CLUB RECEVANT :				CLUB VISITEUR :			
POS	NOM - PRÉNOM (1)	N° LICENCE		POS	NOM - PRÉNOM (1)	N° LICENCE	
		1				1	
		2				2	
		3				3	
		4				4	
		5				5	
		6				6	
		7				7	
		8				8	
		9				9	
REMPLEÇANTS				REMPLEÇANTS			
NOM ENTRAINEUR	SIGNATURE			NOM ENTRAINEUR	SIGNATURE		

EQUIPE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	T	H	E	SCOREUR

Feuille blanche à envoyer à la CNSB, la CNSS ou la CFJ par le club vainqueur
Feuille jointe

2.2 LA FEUILLE DE SCORE

On utilise les feuilles officielles de 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'en-tête 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 :																				
	Scoreurs :	Rencontre n° :																			

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

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

Sur cette ligne le nom de la ville de 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 /left « L ». Par défaut et pour gagner de la place, si rien n'est indiqué le joueur est droitier / right « R »,
- leur numéro de maillot.

Pos	JOUEURS	N.
		1

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

Indiquer la latéralité

Indiquer NOM Prénom

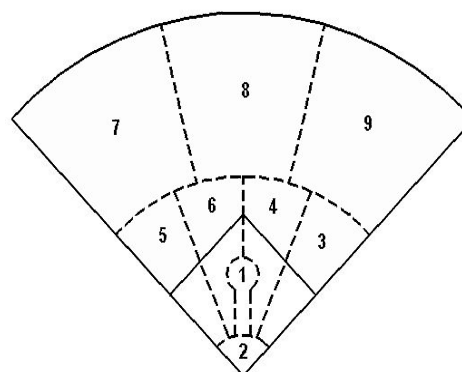
Son numéro de maillot

LANCEURS		W / L / Sa

RECEVEURS	PB	SB	CS

Chaque joueur a un numéro de position 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

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

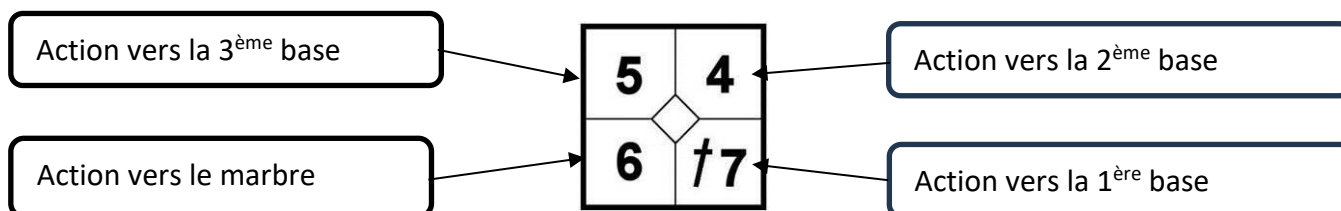
Le code en attaque sera celui de son ordre de passage à la batte (line up),

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 le point ou 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 APRÈS 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.

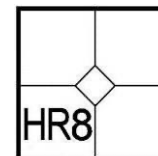
Au niveau SF1, seules les cases AB, R, H, A, E et LOB sont à remplir.

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 (à remplir 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 ; 6E3 = 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 minimal SF2)



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 bases 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 1^{er} joueur (dans l'ordre de frappe) n'est pas accordé en application du 2^{ème} 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
- **Coup de circuit (Home Run) dans le champ centre**
La balle est frappée en chandelle et elle sort des limites du terrain, les 4 bases lui sont acquises. (Le Home Run est accordé par l'arbitre)
- **Coup de circuit à l'intérieur du terrain (Inside Home Run) dans le champ centre.**
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.

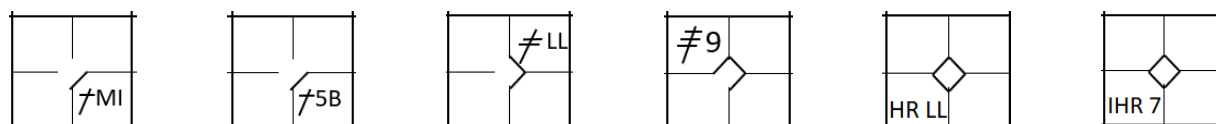
17

19

#8

HR8

IHR8



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 le 5^{ème} batteur en 2^{ème} base. Le 7^{ème} frappeur sort la balle, tous les coureurs progressent.

5		6
	◇	
7		7 8
6		
	◇	
7		7 9
7		
	◇	
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, 6 et 7 marquent leur point.

		6
	◇	
7		7 8
	◇	
7		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
	†9

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.

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

Les actions vers la 1^{ère} base sont notées dans la case en bas à droite.

Les BB et IBB 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 avoir à lancer les balles.

Base sur Balles intentionnelle (Intentional Base on Balls)

IBB

- Le batteur est atteint par un lancer régulier

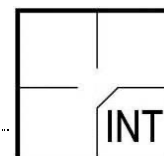
Touché par un lancer (Hit by Pitched Ball)

HP

- Interférence du receveur sur le batteur

Interférence du receveur

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 ACCORDÉES 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

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 est 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

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

Au softball c'est un illégal Pitch avec des conséquences différentes (cf. Annexe Softball).

b) Obstruction

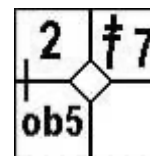
Obstruction suivie du numéro du joueur qui commet l'action.

Obstruction

OB

L'arbitre accorde une obstruction lorsqu'un défenseur perturbe le jeu du batteur/coureur ou d'un coureur. L'arbitre pointe le jeu irrégulier et rétablit, si nécessaire, la situation une fois l'action terminée. Scorer l'obstruction 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.



En conclusion : L'obstruction gêne l'action, alors que l'interférence gêne la défense (sauf l'interférence du receveur).

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

Lancer régulier échappé par le receveur

On score un PB au catcheur lorsqu'il ne parvient pas à attraper ou à maîtriser une balle lancée légalement qui aurait pu être attrapée ou maîtrisée avec un effort ordinaire, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer.

Balle Passée (Passed Ball)

PB

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

On score WP lorsqu'une balle lancée par le lanceur légalement **est tellement haute, tellement basse ou tellement éloignée du marbre** que le receveur ne peut la rattraper ou la bloquer avec un effort ordinaire, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer.

On score également un WP lorsqu'une balle lancée par le lanceur légalement touche le sol ou le marbre avant d'atteindre le receveur et ne peut être attrapée par celui-ci, permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer.

Lancer Fou (Wild Pitch)

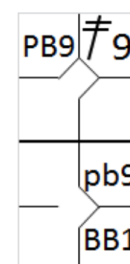
WP

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

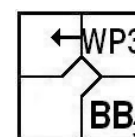
Ils doivent être suivis du numéro du joueur qui est à la batte à ce moment-là afin de pouvoir reconstituer l'action (nécessaire pour la recherche des points mérités).

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, afin de ne compter qu'une seule fois cet événement dans les statistiques.



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



En complément se référer au chapitre 4.4 des cas particuliers sur les PB et WP sur un 3^{ème} strike relâché.

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 est toujours écrit en majuscules, quel que soit le nombre de coureurs qui avancent

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
	t6

F. ERREURS DE DÉFENSE

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 décisive (en majuscule) « E »

Elle permet au coureur d'atteindre une base alors que, sans l'erreur, il aurait été retiré.

	E3

Erreur non décisive (en minuscule) « e »

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

	e6T
	t6

Notation : le **E** ou **e** est toujours suivi du numéro du défenseur qui commet l'erreur.

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).

Puis il faut analyser le type d'erreur :

- **Erreur d'attrapé** lorsque le joueur rate ou laisse retomber une balle facilement attrapable dans un effort normal.

Erreur d'attrapé

E ou e

Dans le cas d'une balle frappée en l'air, on note E suivi du numéro du défenseur qui commet l'erreur d'attrapé puis d'une lettre qui désigne la trajectoire de la balle. E4P, E8F, E5L

On doit donner une erreur (E) si le défenseur qui attrape la balle pour éliminer un attaquant ne touche ni la base ni l'attaquant.

	E9F

- **Erreur de relais /lancer** : lorsque le joueur effectue un lancer impossible à attraper.

Erreur de relais (Throw)

ET ou eT

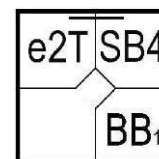
On doit accorder une erreur de lancer (ET ou eT) au défenseur dont le mauvais relais fait un rebond anormal ou touche une base, la plaque du lanceur, un défenseur, un arbitre permettant à l'attaquant d'atteindre une base.

CAS PARTICULIER :

On ne doit pas créditer une erreur de lancer au receveur qui fait un mauvais relais pour empêcher un vol de base (sauf si celle-ci permet une avance de base supplémentaire)

Exemple : le coureur va de la 1^{ère} base à la 2^{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).

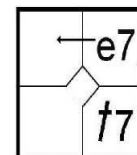


LES AVANCES DES COUREURS SUR L'ERREUR :

Lors d'une avance de plusieurs bases, on marquera un trait ou une flèche ainsi que le symbole correspondant à cette avance supplémentaire.

- 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.**



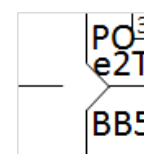
Exemples de scorage avec des erreurs de défense :

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 jusqu'en 2^{ème} base.

Le trait montre la continuité de l'avance mais avec 2 actions différentes soit l'avance en 2^{ème} base grâce à l'action du frappeur 2 puis avance en 3^e base grâce à l'erreur commise sur le frappeur 2



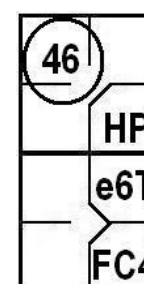
Le 2^{ème} batteur avance en 1^{ère} base sur un BB. Pendant le compte du 3^{ème} batteur, le receveur effectue un pick off avec une erreur de lancer sur la 1^{ère} base permettant ainsi au 2^{ème} batteur de se rendre en 2.



CAS PARTICULIER :

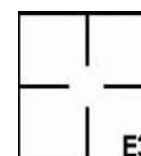
- On ne doit pas créditer une erreur **pour un mauvais relais à un joueur qui tente de compléter un double jeu** (sauf s'il y a une avance supplémentaire). Si le coureur ne gagne pas de base supplémentaire on donne un choix défensif au batteur-coureur sans faire apparaître l'erreur. S'il gagne une base supplémentaire, on justifie la première progression par un choix défensif puis la seconde par une erreur de lancer notée « **e6T** ».
- On ne doit pas créditer une 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, doivent être comptées comme des erreurs de défense dans la détermination 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.



Exception à cette règle : moins de deux retraits et un coureur en 3^{ème} base, on ne notera 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, on indique le numéro du batteur dans la case d'arrivée du coureur.

A. STRIKE OUT

Strike Out Swinging (avec élan)

KS

Strike Out Looking (sans élan)

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.

Il faut scorer un KS2 ou KL2 lorsque le catcheur touche le frappeur pour l'éliminer.



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.

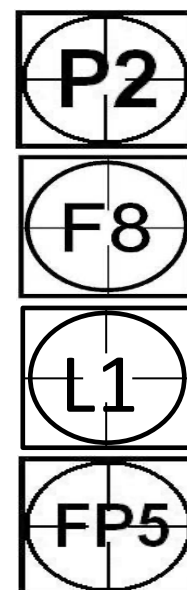
La Fly est une balle frappée qui monte haut et loin dans les airs, tant en champ intérieur qu'extérieur et qui nécessite un déplacement du défenseur.

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 ajoutera un « F ».

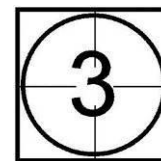


C. RETRAIT SANS ASSISTANCE (UNASSISTED)

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 seul.

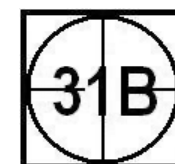
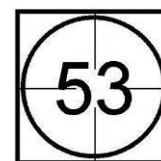


ATTENTION : Cette notation ne concerne pas les attrapés de volée, on l'applique uniquement aux balles frappées au sol.

D. PLUSIEURS JOUEURS PARTICIPENT AU RETRAIT

Exemples :

- 1) Balle frappée, prise au sol par le 3^{ème} 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 3^{ème} base.
- 2) Amorti (Bunt), pris au sol par le 1^{ère} 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 pas 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 1^{ère} et la 2^{ème} bases ou la 1^{ère}, la 2^{ème} et la 3^{ème} bases sont occupées, avant qu'il n'y ait deux retraits. Le lanceur, le receveur ou 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



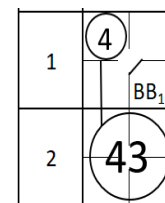
F. JEUX MULTIPLES

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

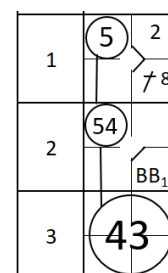
Le double jeu est un jeu au cours duquel 2 attaquants sont retirés.

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 2^{ème} base, qui touche sa base pour faire le 1^{er} 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}, 2^{ème} et 3^{ème} bases. Le batteur frappe sur le 3^{ème} base qui touche sa base = 1^{er} retrait. Le 3^{ème} base envoie en seconde = 2^{ème} retrait. Le 2^{ème} base envoie en 1^{ère} = 3^{ème} retrait. Le triple-jeu est attribué au 5, 4 et 3.



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.
- a commencé sa course vers la nouvelle base, c'est la 1^{ère} intention qui prédomine, même s'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 scorée SB si le coureur avait été safe ? »

Notation:

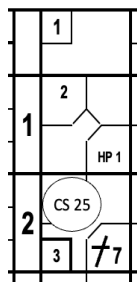
Retrait sur Tentative de Vol (Caught Stealing)

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 ne 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 de la case 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 :



H. PICK OFF

Un coureur fait l'objet d'un **Pick Off** 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 :

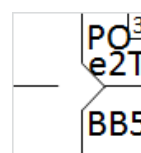
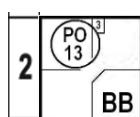
Pick Off

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 3^{ème} frappeur



4.4 LES CAS PARTICULIERS

Normalement, lorsqu'un frappeur reçoit un **3^e strike**, il est automatiquement éliminé.
Mais si le receveur **ne contrôle pas correctement la balle** sur ce troisième strike (elle lui échappe : PB, ou elle est mal lancée par le lanceur : WP), le frappeur **peut courir en 1^{ère} base** comme s'il venait de frapper une balle en jeu.

Cette règle s'applique seulement si :

- **La 1^{ère} base est libre** (personne n'est présent en 1^{ère} au moment du lancer)
- **Ou il y a deux retraits.** Dans ce cas, le frappeur peut courir en 1^{ère} base même si celle-ci est occupée.

A. 3^{ÈME} STRIKE ÉCHAPPÉ 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 :
Mauvais attrapé de la 1^{ère} base

KS 2E3

Mauvais lancer du receveur à la 1^{ère} base

KL E2T

NE JAMAIS SCORER KS PB 23 puisque le receveur, rattrapant la balle, participe au retrait.

B. 3^{ÈME} STRIKE MALGRÉ 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

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 ses nom, prénom et numéro de maillot.

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

Sur des compétitions où l'on tourne à un nombre de points maximum au lieu de 3 retraits, comptez en manche joué ou lieu de retraits.

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

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

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

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.

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.

4	
4 ¹ 6 ¹	
	SB2
	BB6
6 ¹ 3	

B. SUBSTITUTION DE JOUEURS

Il faut indiquer :

- 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	4	2
		4'	LARRY Joseph		14	1	KS
						5	BB1
							2

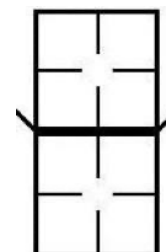
Pour les changements de positions défensives, il faut utiliser la codification des exposants pour une meilleure lecture sur les feuilles (Exemple : 4, puis 4', 4², 4³)

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

Il faut indiquer :

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



D. LA REENTRÉE – « REENTRY »

C'est une spécificité softball mais cette règle est parfois appliquée dans des championnats baseball jeunes. Un joueur qui démarre la rencontre et ensuite est 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.

			1	2	3	4	5	6	7
Pos	PLAYERS	N.							
6	RE ROSSI Renata	12							
6 ¹	TANZI Teresina	4	1						
6 ²	CARINI Cinzla	15							
5	TRUCCA Lilli	23							
			2						

- Au début de la 3^{ème} manche, TANZI Teresina remplace ROSSI Renata** (tracez une ligne verticale au début de la 3^{ème} manche pour indiquer l'entrée de la nouvelle batteuse).
- Au début de la 4^{ème} manche, CARINI Cinzla remplace TANZI Teresina** (tracez une ligne verticale au début de la 4^{ème} manche pour indiquer l'entrée de la nouvelle batteuse).
- Au début de la 6^{ème} manche, ROSSI Renata réintègre le match au même poste défensif** (tracez une ligne verticale avec deux traits obliques pour indiquer la réintégration et inscrivez le symbole « RE » dans la colonne POS)

Lorsqu'un joueur réintègre le match, son nom n'est pas réécrit s'il n'y a aucun changement de poste défensif.

E. BATTEUR DÉSIGNÉ (DH)

Designated Hitter

DH

Le DH existe uniquement au baseball. Au softball, c'est un DP (cf. Annexe Softball).

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.

Exemple 1 : Absence de DH

En début de rencontre, le manager place le lanceur partant dans l'alignement des 9 joueurs partants. Sur l'alignement, aucune mention « DH » n'est présente et la 10ème ligne est vide. Le lanceur partant frappe selon sa position d'ordre dans l'alignement.

Chacun de ses remplaçants successifs, qu'il soit lanceur ou à une autre position défensive, frappera à la même position d'ordre que le lanceur partant dans l'alignement. **Utiliser un frappeur désigné ne sera pas possible pour cette équipe pendant toute la rencontre (l'alignement restera à 9 joueurs).**



FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

LINE-UP OFFICIEL

Equipe :

Débutants

Date : 01/14/45

Rencontre :

Fictive

TITULAIRE

NOM DE FAMILLE & PRENOM	POSITION	N° Uniforme
1 PAJOUET José	7	12
2 LANCER Jamal	6	23
3 PA Marc	5	17
4 EZEFOR Alfred	2	5
5 BU Amédée	8	13
6 REDWAY Pat	1	21
7 KELPEUV Alfonse	9	10
MANLABALLE Gérard	3	8
9 BAMBOIS Jean	4	32

Exemple 3 : DH et SP (Start Pitcher)

Cette règle porte le nom du joueur ayant conduit à sa mise en place : Shohei Ohtani » !

En début de rencontre, dans l'alignement le manager place le lanceur partant comme frappeur désigné [annoté DH à la place de la position défensive] au sein des 9 joueurs partants, et le replace en 10^{ème} position comme lanceur partant [annoté SP à la place de la position défensive].

Le lanceur partant frappe pour lui-même au titre de frappeur désigné.

Lanceur partant comme batteur désigné

Une équipe n'a pas l'obligation de désigner un frappeur pour le lanceur. Toutefois, si le lanceur partant frappe pour lui-même, le joueur sera considéré comme deux personnes distinctes au regard de la règle 5.11(a). Dans ce cas, le manager doit inscrire 10 joueurs sur l'alignement de son équipe et ce joueur devra être nommé deux fois, une fois comme lanceur partant et une fois comme frappeur désigné.

FFBS FÉDÉRATION FRANÇAISE BASKETBALL & SOFTBALL			LINE-UP OFFICIEL		
			Equipe :	Débutants	
Date : 01/14/45			Rencontre :	Fictive	
TITULAIRE			NOM DE FAMILLE & PRENOM	POSITION	N° Uniforme
1	PAJOUET José	7	12		
2	LANCER Jamal	6	23		
3	PA Marc	5	17		
4	EZEFOR Alfred	2	5		
5	BU Amédé	8	13		
6	REDWAY Pat	DH	21		
7	KELPEUV Alfonse	9	10		
	MANLABALLE Gérard	3	8		
9	BAMBOIS Jean	4	32		
	REDWAY Pat	SP	21		
REPLAÇANT			NOM DE FAMILLE & PRENOM	POSITION	N° Uniforme
	GOLLADE Larry		2		
	SQUEJEPEU Geoffrey		98		
	HEY Jesse		77		

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. 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	6
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 ÉVÉNEMENTS PARTICULIERS

A. ORDRE DE PASSAGE À LA BATTE PERTURBÉ

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.

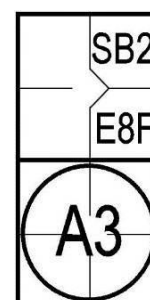
En cas de jeu d'appel, l'arbitre prendra les décisions adéquates à la situation.

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'APPEL

Les jeux faits sur appel seront indiqués sur la base où ils se sont déroulés 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 ».



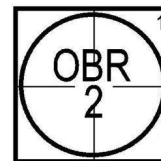
C. RETRAITS PRÉVUS PAR LA RÈGLE

Certains retraits particuliers prévus par le règlement sont notés

Out By the Rules

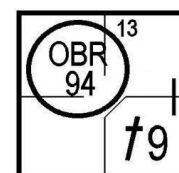
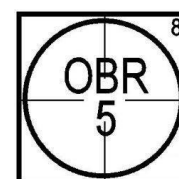
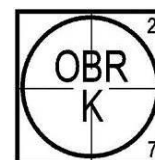
OBR

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^{ème} strike.
Ou Batteur retiré suite strike out alors que la 1^{ère} base est occupée à moins de 2 retraits.
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 3^{ème} 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

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). 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.

Attention : une exception au Baseball existe si le joueur qui doit être placé en 2^{ème} base est le lanceur, cf. la règle ci-dessous.

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 10^{ème} 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 2^{ème} 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 2^{ème} 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

ATTENTION

Les arbitres vous demandent les joueurs qui doivent être placés en base. Au baseball, il n'y a aucun jeu d'appel quant au mauvais placement d'un coureur sur base. Au softball, un jeu d'appel peut être fait. Cf Annexe Softball

Dans les statistiques AB, les TIE ne doivent pas être comptabilisés.
Pour les autres actions rien ne change (changements...)

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

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.

5	(64)		
	BB		
6			TIE
	O6		
7			

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

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

La Mercy Rules varie en fonction du nombre de manches règlementaires 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 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 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 (électronique ou papier) ainsi que les coups sûrs et erreurs
- signer la feuille de match électronique ou papier
- Indiquer dans la colonne IP, sur chaque ligne de joueur, le nombre d'IP jouées dans la position défensive que le joueur a occupé lors de la rencontre. Cela permet ainsi un contrôle de ces changements.

Pour finir, saisir la box de contrôle avec les informations de la feuille concernée

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

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 et SF3 ont l'obligation d'établir les statistiques sous peine de sanction financière.

6 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) quelle que soit la puissance	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 et IBB (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, Kl, KPB, KWP, KE2T, KOBR	K
Point produit (Run Batted In)	RBI

- **DEFENSE (côté gauche de la feuille de score)**

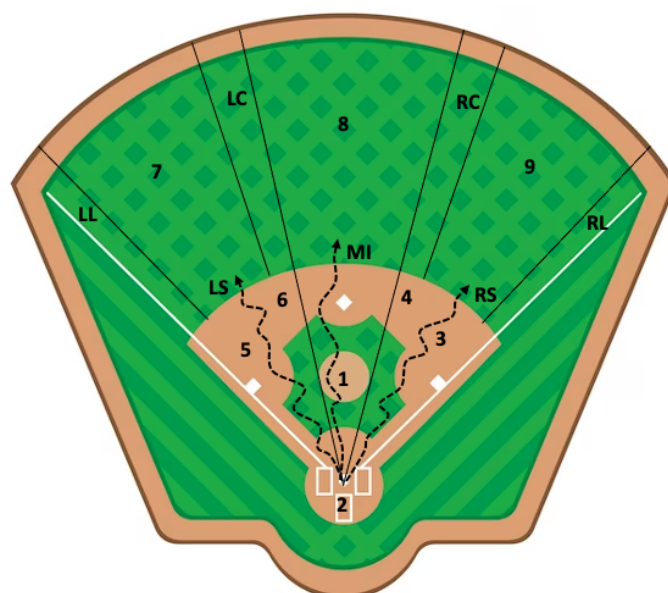
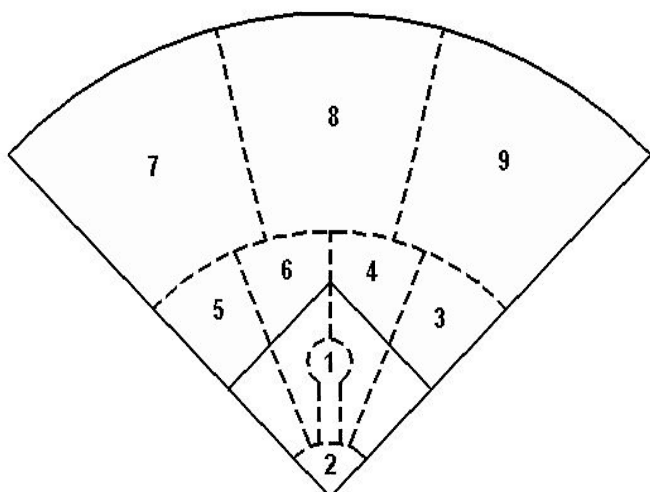
Retrait (Put Out)	PO
Assistance (Assist)	A
Erreur de lancer et d'attrapé (Error)	E

- **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



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 OU Batteur retiré suite strike out alors que la 1^{ère} base est occupée à moins de 2 retraits. 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
 Amorti dans le territoire des fausses balles sur le 3^e strike	9- Coureur retiré pour avoir été touché par une balle frappée en territoire des bonnes balles AVANT d'être touchée par un défenseur 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
<https://ffbs.fr/>

CFSS
Commission Fédérale Scorage et Statistiques
cfss@ffbs.fr
<https://ffbs.fr/commission-federale-scorage-statistiques/>



FFBS

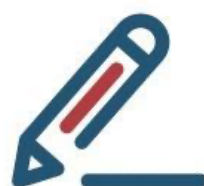
FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

MANUEL DU SCOREUR FEDERAL SOFTBALL

Edition 2026

CFSS

COMMISSION FÉDÉRALE
SCORAGE & STATISTIQUES



SOMMAIRE

1.	PREAMBULE.....	3
2.	DEFINITIONS	4
	A. « DP » : Designated Player – Joueur Désigné	4
	B. « FLEX » : Flexible Player – Joueur de défense	4
	C. « OPO » : Offensive Player Only– Joueur d’attaque	4
3.	REGLES DES CHANGEMENTS POUR LE DP / FLEX / OPO.....	5
4.	« TR » : TEMPORARY RUNNER – IE COUREUR TEMORAIRE.....	6
5.	LA REENTRY – « LA RE ENTREE »	7
	A. Ré-entrée à la même position défensive.....	7
	B. Ré-entrée du joueur à un poste défensif différent de son poste initial	8
	C. Ré-entrée alors que le remplaçant est sur base	8
6.	REPLACEMENT PLAYER – LE JOUEUR DE REMPLACEMENT	9
7.	IP : ILLEGAL PITCH – LE LANCER ILLEGAL	9
8.	LES RETRAITS SUR OBR (OUT BY RULES).....	10
9.	MERCY RULES	10
10.	SOFTBALL : BALLE LENTE (slow pitch).....	11
	A. Le joueur supplémentaire :	11
	B. BB accordé à un homme à 2 retraits :	11
	C. Strike out en foul ball	11
	D. Mercy Rules	11
11.	SPECIFICITES SF2.....	11
	A. Défaite sur tapis vert	11

1. PREAMBULE

Au softball, tous les changements doivent être annoncés à l'arbitre et sont acceptés par celui-ci même s'ils sont illégaux car des jeux d'appels peuvent être réalisés y compris pour le temporary runner.

Lors d'un extra-inning, les arbitres vous demandent les joueurs qui doivent être placés en base car un jeu d'appel peut être fait. Il est strictement interdit de communiquer ces noms aux coachs.

En tant que scoreur, **vous êtes observateur**, vous devez noter les actions et ne pas attirer l'attention de l'équipe adverse du fait d'un changement illégal, un jeu d'appel étant possible.

2. DEFINITIONS

A. « DP » : Designated Player – Joueur Désigné

Le DP est un joueur utilisé uniquement en tant que batteur à la place de n'importe quel joueur défensif. Ce dernier s'appelle le flex.

B. « FLEX » : Flexible Player – Joueur de défense

Le FLEX est un joueur défensif qui est remplacé en attaque par le DP. Dans l'exemple ci-contre, le DP est dans l'ordre de line up et le Flex est en dessous du 9^{ème} frappeur, sa position défensive est indiquée ainsi que son numéro de maillot.

C. « OPO » : Offensive Player Only– Joueur d'attaque

L'OPO n'est jamais présent sur l'alignement de départ. Il apparaît lorsque le DP remplace un joueur en défense autre que le flex. Il joue uniquement en attaque, sa position défensive est occupée par le joueur désigné (DP).

Stratégiquement, l'OPO permet de :

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

Exemple : Dans l'alignement de départ, le DP remplace le FLEX : la joueuse de 2^{ème} base.

Le FLEX est inscrit en dessous du 9^{ème} frappeur. Tracer une croix dans la colonne line up.

Lors du changement de lanceuse, la lanceuse partante, qui est une bonne frappeuse reste dans l'alignement offensif en tant qu'OPO. Le DP devient la nouvelle lanceuse.

N°E		Italie		
DP	IP	Pos	JOUEURS	N.
		8	MONTANARI Andrea	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

DEFENSE		ITALIE		
PO	A	E	JOUEURS	N°
			8 MONTANARI Andrea	11
				1
			7 BARONE Irene	23
				2
			5 LONGHI Giulia	35
				3
			2 BORTOLOMAI Valeria	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
DOUBLE-JEU				

3. REGLES DES CHANGEMENTS POUR LE DP / FLEX / OPO

Si la partie démarre sans DP, il n'est pas possible d'ajouter un DP pendant la partie.

- Le FLEX doit être mentionné à la position 10 sur l'ordre de passage à la batte. Le FLEX peut occuper n'importe quelle position défensive, pas nécessairement le lanceur. L'équipe qui joue avec un DP, joue avec 10 joueurs.
- Le DP ne peut jamais jouer uniquement en défense.
- Le FLEX ne peut jamais jouer uniquement en attaque.
- Le DP et le FLEX ne peuvent jamais être dans la liste des 9 joueurs dans l'ordre de passage à la batte en même temps. Le DP ou le FLEX ne peuvent jamais jouer en attaque en même temps.
- **Il est interdit de changer la position dans l'ordre de passage à la batte du DP. Le FLEX peut venir frapper mais toujours dans la place du DP dans l'ordre de passage à la batte.**

La règle de réentrée (retour au jeu) s'applique au DP et au FLEX.

- Le DP peut être remplacé à tout moment par un batteur, un coureur ou par le FLEX.
- Si le DP est remplacé lorsqu'il est à la batte, par le FLEX ou par un autre remplaçant qui jouera en défense, on considère que le DP a quitté la partie. Le nombre de joueurs passe de 10 à 9.
- Si le DP ne retourne pas dans la partie, la partie peut continuer avec 9 joueurs.
- Si le DP retourne au jeu (réentrée) :
 - ✓ Il peut jouer en attaque (à la batte) et en défense (la partie continue avec 9 joueurs) et le FLEX est considéré comme ayant quitté la partie,
 - ✓ Ou le DP peut frapper à la place qu'il occupait à l'origine de la partie et le FLEX 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 DP 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.
- Lors d'un changement, le DP peut jouer à n'importe quelle position en défense.
Si le DP remplace en défense un joueur à une position autre que celle du FLEX, ce joueur défensif continuera à frapper, mais ne jouera pas en défense. (OP)
- Si le DP joue en défense à la place du FLEX, le FLEX sera considéré comme ayant quitté la partie. Donc le nombre de joueurs passera à 9.
- Si le FLEX ne retourne pas dans la partie, la partie continue avec 9 joueurs.
- Si le FLEX retourne au jeu (réentrée) :
 - ✓ Le FLEX peut revenir dans la partie une fois, à la place du DP dans l'ordre de passage à la batte. Le FLEX jouera en attaque et en défense et la partie continuera avec 9 joueurs.
- Le FLEX retourne au jeu dans la position 10, il jouera uniquement en défense mais pourra jouer n'importe quelle position en défense. La partie continue à 10 joueurs.

4. « TR » : TEMPORARY RUNNER – LE COUREUR TEMORAIRE

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

Attention, un jeu d'appel **est possible sur un temporary runner**.

A 2 retraits, dès que le lanceur et/ou le receveur sont sur base, le coureur temporaire peut être utilisé pour courir sur base à leur place, le but étant d'accélérer le jeu entre les manches.

Aucune limite de temps pour utiliser cette option :

- Si elle 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.

Ce coureur doit être le dernier joueur à passer au bâton selon l'ordre de passage à la frappe et qui n'est pas sur base au moment où il est fait appel au temporary runner. Il est donc le dernier batteur retiré par l'équipe en défense ou le dernier coureur à avoir marqué un point.

Si ce joueur est le lanceur ou le receveur, c'est le joueur précédent dans l'ordre à la frappe (à condition qu'il ne soit pas également sur base) qui est le TR.

Il ne s'agit en aucun cas d'un remplacement, **toutes les actions réalisées par le joueur temporaire seront créditées au receveur/lanceur**.

Scoring : Le nom du joueur temporaire n'apparaît pas sur les feuilles de scoring, mais il faut préciser là où il rentre et indiquer « TR » n° maillot, ici le numéro 12 :

L6
TR 12 3
BB ₁
53

5. LA REENTRY – « LA RE ENTREE »

Un joueur qui démarre la rencontre puis est 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 ajoute des aigrettes au trait vertical de changement en attaque.

A. Ré-entrée à la même position défensive

			1	2	3	4	5	6	7
Pos	PLAYERS	N.							
6	RE ROSSI Renata	12							
6 ¹	TANZI Teresina	4	1						
6 ²	CARINI Cinzla	15							
5	TRUCCA Lilli	23							
			2						

- **Au début de la 3^{ème} manche, TANZI Teresina remplace ROSSI Renata** (tracez une ligne verticale au début de la 3^{ème} manche pour indiquer l'entrée de la nouvelle batteuse).
- **Au début de la 4^{ème} manche, CARINI Cinzla remplace TANZI Teresina** (tracez une ligne verticale au début de la 4^{ème} manche pour indiquer l'entrée de la nouvelle batteuse).
- **Au début de la 6^{ème} manche, ROSSI Renata réintègre le match au même poste défensif** (tracez une ligne verticale avec deux traits obliques pour indiquer la réintégration et inscrivez le symbole « RE » dans la colonne POS)

Lorsqu'un joueur réintègre le match, son nom n'est pas réécrit s'il n'y a aucun changement de poste défensif.

B. Ré-entrée du joueur à un poste défensif différent de son poste initial

			1	2	3	4	5	6	7
Pos	PLAYERS	N.							
5	RE TRUCCA Lilli	12							
5 ¹	BERCI Paolo	23	1						
4 ¹	LANTINI Lidia	6							
			2						

- Au début de la 3^{ème} manche, **BERCI Paolo remplace TRUCCA Lilli** (tracez une ligne verticale au début de la 3^{ème} manche pour indiquer l'entrée de la nouvelle batteuse).
- Au début de la 4^{ème} manche, **LANTINI Lidia remplace BERCI Paolo** (tracez une ligne verticale au début de la 4^{ème} manche pour indiquer l'entrée de la nouvelle batteuse) et prend le poste de 2^{ème} base.
- Au début de la 6^{ème} manche, **TRUCCA Lilli réintègre le match et retrouve sa place dans l'ordre des frappeuses, mais elle occupera le poste de 2^{ème} base** (tracez une ligne verticale avec deux traits obliques au début de la 6^{ème} manche pour indiquer sa réintégration).

2	FANTINI Franca	18	X
4 ²	TRUCCA Lilly	12	1

- La joueuse **FANTINI Franca** est la joueuse défensive (appelée « FLEX ») pour laquelle la joueuse désignée (DP – Designated Player) frappe.
- La joueuse **TRUCCA Lilli** réintègre l'ordre des frappeuses, mais à un poste défensif différent de celui qu'elle occupait au début du match. Son nom est inscrit sous celui de **FANTINI Franca** et, dans la colonne correspondant à l'ordre des frappeuses, on inscrit le numéro 1, qui correspond à sa position initiale dans l'ordre des frappeuses.
- Les actions défensives sont bien entendues inscrites sur la ligne correspondant à son poste défensif. Les résultats offensifs sont inscrits sur la ligne correspondant à sa position initiale dans l'ordre des frappeuses.

C. Ré-entrée alors que le remplaçant est sur base

Tracez une ligne verticale avec deux traits obliques immédiatement après la base où la réintégration a lieu, comme illustré dans les exemples.

6. REPLACEMENT PLAYER – LE JOUEUR DE REMPLACEMENT

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 blessé 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.

Le joueur de remplacement n'est autorisé que pour la manche en cours et la suivante. Au-delà, il doit y avoir un remplacement définitif par ce joueur ou par un autre géré sur la feuille comme n'importe quel autre changement. Le joueur entrant alors officiellement en jeu peut être le joueur déjà présent en jeu en tant que joueur de remplacement, ou un joueur différent provenant du banc.

7. IP : ILLEGAL PITCH – LE LANCER ILLEGAL

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 balle supplémentaire au batteur quelle que soit la situation sur base (avec ou sans coureur) et une base aux coureurs.

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 même s'ils sont forcés.

	IP2
	<i>7</i> 8
	BB

Feinte irrégulière ou lancer irrégulier du lanceur **IP**

8. LES RETRAITS SUR OBR (OUT BY RULES)

Au softball, le jeu d'appel peut découler sur un double jeu.

Lorsque le batteur irrégulier est retiré sur son action irrégulière, ce retrait est conservé tel qu'il s'est déroulé, le batteur régulier est retiré selon l'OBR n°5.

Exemple :

DP	IP	Pos	PLAYERS	N°	
		6	ABBOTT Monica	11	1
					1
		3	BENNER Carol	16	2
					2
		9	COCHRAN Kaitlin	39	3
					3
		4	DICKSON Norrelle	6	4
					4

BENNER est le batteur qui doit frapper, mais COCHRAN se présente au bâton à sa place et est retiré sur un strike out.

L'équipe défensive fait appel avant le premier jeu et l'arbitre déclare BENNER retiré sur OBR 2 n°5 pour ne pas avoir frappé à son tour.

COCHRAN est également retiré sur KS.

Deux retraits sont donc enregistrés, et l'ordre des batteurs reprend avec DICKSON.

Il existe 2 OBR spécifiques au softball :

- 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.

9. MERCY RULES

Extrait article 210.4 des Règlements Généraux. La rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec :

- 15 points d'écart à partir de la fin de la 3^{ème} manche, y compris les 15U ;
- 10 points d'écart à partir de la fin de la 4^{ème} manche, y compris les 15U ;
- 10 points d'écart à partir de la fin de la 3^{ème} manche pour les 12U ;
- 7 points d'écart à partir de la fin de la 5^{ème} manche, y compris les 15U ;
- 7 points d'écart à partir de la fin de la 4^{ème} manche pour les 12U.

10. 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 peut porter l'alignement offensif à 12 frappeurs.

B. BB accordé à un homme à 2 retraits :

Lorsqu'un joueur masculin reçoit un BB, on lui accorde la 2^{ème} base. Ecrire le BB en 1^{ère} base et tracer une flèche pour matérialiser l'arrivée en 2.

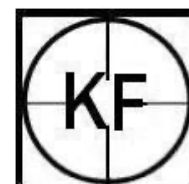
La joueuse féminine qui se présente ensuite à la batte, a le choix entre aller directement en 1^{ère} base ou frapper.

Cette règle est faite pour empêcher qu'une équipe n'évite d'affronter un gros frappeur pour terminer une manche. Scorer l'avance en 1^{ère} base sur le BB.

Il y a des formules de jeu où il n'y a pas la parité exacte, dans ce cas cette règle peut ne pas s'appliquer, à vérifier dans les règlements de la compétition scorée.

C. Strike out en foul ball

Les frappes en foul ball comptent comme des prises même après 2 strikes.
Il s'agit donc d'un retrait sur 3 strikes scorés en KF tout en poursuivant la numérotation des énièmes K pour le lanceur.



D. Mercy Rules

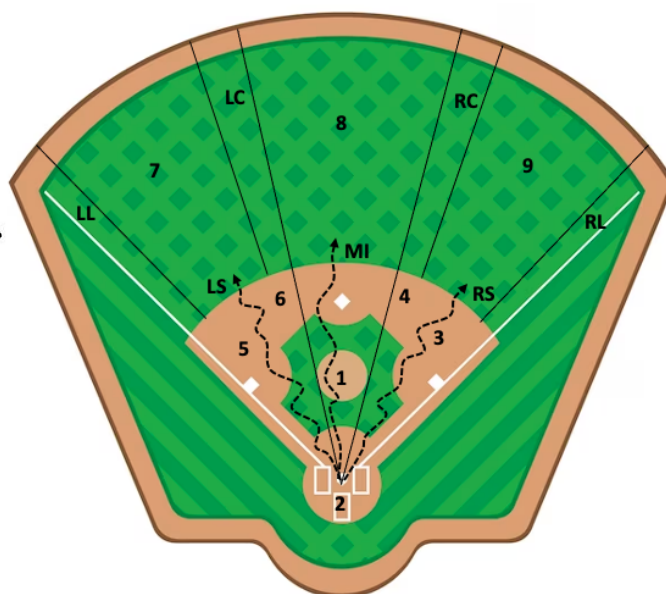
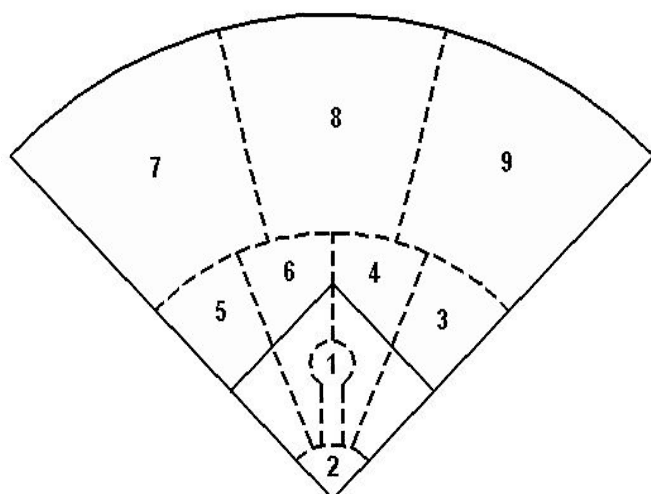
Extrait article 210.4 des Règlements Généraux :

- 20 points d'écart à partir de la fin de la 4^{ème} manche,
- 15 points d'écart à partir de la 5^{ème} manche et suivantes.

11. SPECIFICITES SF2

A. Défaite sur tapis vert

On ne conserve pas les lanceurs gagnant / perdant même si la victoire sur le terrain et celle sur tapis vert sont attribuées à la même équipe.



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.  Amorti dans le territoire des fausses balles sur le 3^e strike	1- Batteur retiré pour frappe illégale 2- Batteur retiré sur amorti dans le territoire des fausses balles sur le 3^e strike OU Batteur retiré suite strike out alors que la 1^{ère} base est occupée à moins de 2 retraits. 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 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)