



FFBS

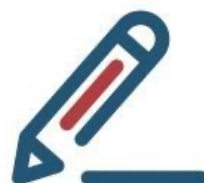
FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

MANUEL DU SCOREUR FEDERAL SOFTBALL

Edition 2026

CFSS

COMMISSION FÉDÉRALE
SCORE & 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 – LE 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.

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.

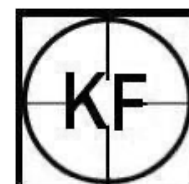
La joueuse féminine qui se présente ensuite à la batte, a le choix entre aller directement en 1^{ère} base ou frapper.

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

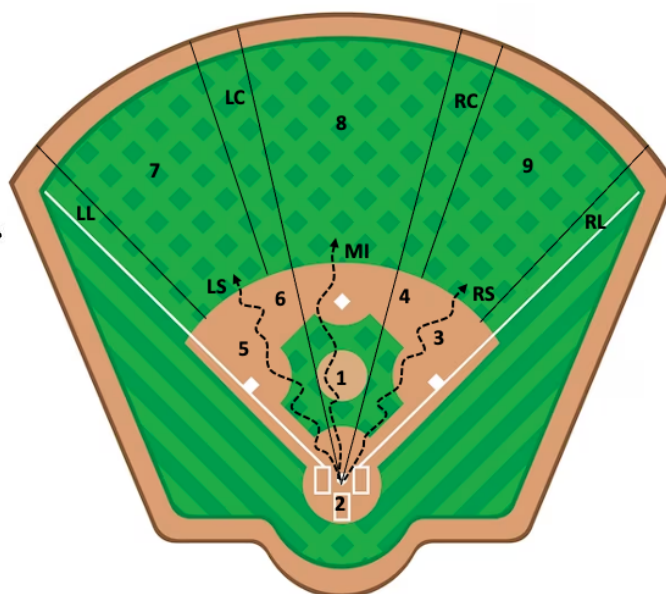
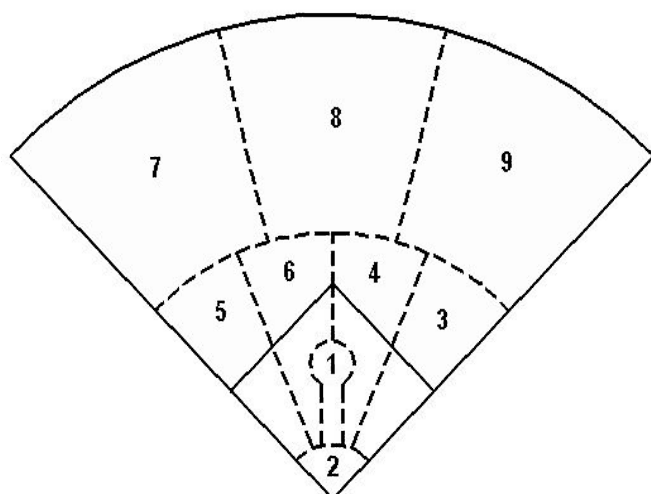
Extrait article 210.4 des Règlements Généraux :

- 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)