



# REGLES OFFICIELLES DE BASEBALL

## 10.00 - LE SCORAGE

### Index

Appel d'une décision de scorage, 10.01 (a)	Passage hors ordre, 10.01(b)(4), 10.03(d)
Assistances, 10.10	Points accordés, 10.16
Balles passées, 10.13	Points mérités, 10.16
Bases volées, 10.07	Points produits, 10.04
Buts sur Balles, 10.14	Pourcentages, comment les déterminer, 10.21
Championnats individuels, comment les déterminer, 10.22	Président de la Fédération, définition, 2.00
Choix défensifs, 2.00, 10.12(f)(2)	Rencontre forfait, 10.03(e)
Compte-rendu, 10.02, 10.03	Rencontre interrompue, forfait, 10.03(e)
Coups sûrs de fin de partie, 10.06(f), 10.06(g)	Rencontre suspendue, 10.01(b)(3), 10.23(d)
Coups sûrs, 10.05, 10.06	Retraits sur tentative de vol, 10.07(h)
Déterminer la valeur des coups sûrs, 10.06	Retraits, 10.09
Directives pour la tenue des performances cumulatives, 10.23	Sacrifices, 10.08
Doubles jeux, 10.11	Sauvetage pour lanceurs de relève, 10.19
Effort ordinaire, définition, 2.00	Scoreur officiel, 10.01
Erreurs, 10.12	Séries, comment les déterminer, 10.22
Glisser au-delà de la base, définition, 2.00	Shutouts, 10.18
Interférence défensive, 10.07(g)	Statistiques, 10.20
Lancer fou, 10.13	Strike out (retraits sur strike), 10.15
Lanceur gagnant et perdant, 10.17	Substitut, 10.03(b)
Match protesté, 10.01(b)(3)	Tableau de scores, 10.02, 10.03(b)
	Tableau de scores, comment le valider, 10.03(c)
	Triple jeu, 10.11

### 10.01 Le scoreur officiel (généralités)

- (a) Le président de la commission concernée doit désigner un scoreur officiel pour chaque rencontre de championnat, phases finales et match des étoiles. Le scoreur officiel doit observer la rencontre en se tenant dans la tribune de presse. Le scoreur officiel a lui seul autorité pour prendre les décisions concernant l'application de la règle 10 qui implique un jugement, comme dans le cas où le scoreur doit décider si l'avance d'un batteur en première base constitue un coup sûr ou une erreur. Le scoreur officiel doit communiquer sa décision à la tribune de presse et à la cabine de radiodiffusion par signaux de la main ou par haut-parleurs et, doit en informer le public par l'intermédiaire de l'animateur, si cela est demandé.

Le scoreur officiel doit rendre toutes les décisions de jugement dans les vingt-quatre heures après qu'une rencontre ait été terminée ou suspendue. Un joueur ou club peut demander que le Président de la commission revienne sur un jugement appelé par un scoreur officiel durant un match auquel a participé ce joueur ou club, en sollicitant le Président de la commission par écrit ou par courriel certifié dans les 24 heures de la fin ou de la suspension dudit match; ou dans les 24 heures qui suivent un jugement du scoreur officiel, dans l'éventualité où le scoreur officiel change sa décision dans les 24 heures après un match terminé ou suspendu, comme prévu dans la règle 10.01(a).

La partie qui demande révision doit présenter, avant la clôture du deuxième jour ouvrable du bureau de la commission suivant la demande d'examen, toute explication écrite ou autres preuves (comme des bandes vidéo ou médias numériques) que le joueur ou le club souhaite que le président de la commission prenne en considération dans l'examen de la demande. Le président de la commission ne doit pas examiner les preuves soumises au-delà du temps imparti pour la présentation de preuves énoncée dans la présente règle 10.01 (a). Le président de la commission, après avoir pris en compte les preuves déposées et toute autre preuve qu'il souhaite considérer, peut demander que le scoreur officiel change son jugement ou, si Le président de la commission conclut que le jugement du scoreur officiel avait été clairement erronées, peut ordonner un changement du jugement. Aucun jugement de litige ne peut être changé par la suite. Une commission peut imposer une amende raisonnable pour la partie demandant l'examen dans le cas où le jugement du scoreur officiel est maintenu.

Après chaque rencontre y compris les rencontres forfait et interrompues, le scoreur officiel doit préparer un rapport, sur un formulaire distribué par le Président de la commission sur lequel seront indiqués, la date de la rencontre, l'endroit où elle fut jouée, le nom des clubs participants, ceux des arbitres, le scorage complet

de la rencontre et la fiche de chaque joueur calculé selon le système défini dans cette règle 10. Le scoreur officiel doit remettre ce rapport, au bureau de la commission dès que possible après la fin de la rencontre. Le scoreur officiel doit remettre un rapport de chaque match interrompu dès que possible après que la rencontre ait été complétée, ou après qu'elle devienne un match terminé, parce qu'elle ne peut être complétée, selon la règle 4.12(b)(4).

Règle 10.01 (a) Commentaire : Le scoreur officiel doit transmettre la feuille officielle de scorage au statisticien du championnat au lieu du bureau de la commission, s'il est demandé de faire ainsi par la commission. En cas de divergence dans les registres tenus par un statisticien de la commission et les décisions par un scoreur officiel, le rapport du scoreur officiel doit être contrôlé. Les Statisticiens de la commission et les scoreurs officiels doivent se consulter pour résoudre les divergences.

Pour les ligues majeures, les fonctions d'un président de la commission sont réalisées par un ou plusieurs délégués du Commissaire du baseball. Voir la règle 2.00 (président de la commission) Commentaire.

- (b) (1) Dans tous les cas, le scoreur officiel ne doit pas prendre une décision de notation qui est en conflit avec la règle 10 ou toute autre règle officielle de Baseball. Le scoreur officiel doit se conformer strictement aux règles de codification énoncées dans la présente Règle 10. Le scoreur officiel ne doit prendre aucune décision contradictoire à la décision d'un arbitre. Le scoreur officiel doit avoir l'autorité pour statuer sur tout point non spécifiquement couvert par ces règles. Le président de la commission doit ordonner de changer toute décision d'un scoreur officiel qui contredit les règles de notation énoncés dans la présente Règle 10 et doit prendre toutes les mesures correctives qui peuvent être nécessaires pour corriger toutes les statistiques qui ont besoin de correction à la suite de la décision de scorage erronée.

(2) Si les équipes changent de côté avant que trois joueurs ne soient retirés, le scoreur officiel doit immédiatement informer l'arbitre en chef de l'erreur commise.

(3) Si le jeu est protesté ou suspendu, le scoreur officiel prendra note de l'exacte situation au moment du protêt ou de la suspension, incluant le score, le nombre de retraits, la position de tous les joueurs, le compte des balles et strikes du batteur, l'alignement de chaque équipe et les joueurs qui ont été sortis de la rencontre pour chaque équipe.

Règle 10.01(b)(3) Commentaire : Il est important qu'une rencontre suspendue soit reprise exactement dans la même situation où elle a été suspendue. S'il faut reprendre une rencontre protestée, le match doit être repris avec exactement la situation qui existait juste avant le jeu d'appel.

(4) Le scoreur ne doit pas attirer l'attention d'un arbitre ou d'un autre membre d'une équipe sur le fait qu'un joueur ne frappe pas à son tour.

(c) Le scoreur officiel est un représentant officiel de la commission, a droit au respect et à la dignité de son statut et se verra accorder une protection complète par le président de la commission. Le scoreur officiel doit faire rapport au président de la commission toute indignité exprimé par un manager, joueur, salarié du club ou dirigeant de club dans le cadre, ou comme le résultat, de l'exercice de ses fonctions de scoreur officiel.

## 10.02 La feuille de score

La feuille officielle de scorage préparée par le scoreur officiel doit respecter le format prescrit par la commission et doit comprendre :

- (a) Les statistiques suivantes pour chaque batteur et coureur :

(1) Le nombre de présences à la batte, excepté que l'on ne crédite, excepté que l'on ne crédite pas une présence à la batte lorsque le batteur

(i) Frappe un amorti sacrifice ou un sacrifice fly,

(ii) Avance en première base sur quatre balles,

(iii) Est atteint par un lancer régulier, ou

(iv) Avance en première base sur une interférence ou une obstruction.

- (2) Le nombre de points marqués,
- (3) Le nombre de coups sûrs,
- (4) Le nombre de points produits,
- (5) Le nombre de coups sûrs de 2 bases (double),
- (6) Le nombre de coups sûrs de 3 bases (triple),
- (7) Le nombre de home runs (coups de circuit),
- (8) Le nombre total des bases sur coups sûrs,
- (9) Le nombre de bases volées,
- (10) Le nombre d'amortis sacrifices,
- (11) Le nombre de sacrifices fly,
- (12) Le total des buts sur balles,
- (13) Une liste séparée pour les buts sur balles intentionnelles,
- (14) Le nombre de fois qu'il a été atteint par un lancer régulier,
- (15) Le nombre de fois où il a avancé en première base sur une interférence ou une obstruction,
- (16) Le nombre de strike-outs,
- (17) Le nombre de double jeu forcé et de double jeu forcé inversé dans lequel le joueur a frappé en roulante, et

Règle 10.02(a)(17) Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas créditer le batteur avec une frappe roulante entraînant un double jeu si le batteur-coureur est déclaré retiré suite à une interférence d'un précédent coureur.

- (18) Le nombre de fois où il est pris sur tentative de vol de base,

(b) Les statistiques suivantes pour chaque défenseur :

- (1) Le nombre de retraits,
- (2) Le nombre d'assistances,
- (3) Le nombre d'erreurs,
- (4) Le nombre de double jeu auxquels il a participé, et
- (5) Le nombre de triple jeu auxquels il a participé.

(c) Les statistiques suivantes pour chaque lanceur :

- (1) Le nombre de manches lancées,

Règle 10.02 (c)(1) Commentaire : Dans le calcul des manches lancées, le scoreur officiel doit compter chaque retrait comme un tiers de manche. Par exemple, si le lanceur partant est remplacé à la 6<sup>ème</sup> manche alors qu'il y a un retrait, le scoreur officiel doit créditer ce lanceur de 5 manches et 1/3. Si un lanceur partant est remplacé alors qu'il n'y a aucun retrait dans la 6<sup>ème</sup> manche, le scoreur officiel doit créditer ce lanceur de 5 manches et note le nombre de batteur auxquels il a fait face dans la 6<sup>ème</sup> manche. Si un lanceur remplaçant retire deux batteurs et est remplacé, le scoreur officiel doit créditer ce lanceur de 2/3

de manche. Si un lanceur remplaçant entre en jeu et que son équipe fait un jeu d'appel qui occasionne un retrait, le scoreur officiel accordera 1/3 de manche au lanceur remplaçant.

- (2) Le nombre total de batteurs affrontés,
  - (3) Le nombre total de batteurs officiels à la batte contre le lanceur, selon la règle 10.02(a)(1),
  - (4) Le nombre de coups sûrs accordés,
  - (5) Le nombre de points accordés,
  - (6) Le nombre de points mérités accordés,
  - (7) Le nombre de home runs (coups de circuit) accordés,
  - (8) Le nombre d'amortis sacrifices accordés,
  - (9) Le nombre de sacrifices fly accordés,
  - (10) Le nombre de buts sur balles accordés,
  - (11) Une liste séparée de tous les buts sur balles intentionnelles accordés,
  - (12) Le nombre de batteurs atteints par un lancer régulier (hit by pitched ball),
  - (13) Le nombre de retraits à la batte,
  - (14) Le nombre de lancers fous, et
  - (15) Le nombre de feintes irrégulières (balks).
- (d) Les renseignements supplémentaires suivants :
- (1) Le nom du lanceur gagnant,
  - (2) Le nom du lanceur perdant,
  - (3) Le nom du lanceur partant ainsi que le nom du lanceur qui a fini la rencontre pour chaque équipe, et
  - (4) Le nom du lanceur crédité d'un sauvetage.
- (e) Le nombre de balles passées accordées par chaque receveur.
- (f) Le nom des joueurs participant à des doubles et triples jeux.
- Règle 10.02(f) Commentaire : Par exemple, un scoreur officiel notera: "Double jeu - Jones, Roberts et Smith (2). Triple Jeu - Jones et Smith. "
- (g) Le nombre de coureurs laissés sur les bases par chaque équipe. Ce total doit comprendre tous les coureurs qui vont sur base quel que soit le moyen et qui ne marquent pas et ne sont pas retirés. Le scoreur officiel doit inclure à ce total le batteur coureur qui, en frappant la balle, a occasionné le 3<sup>ème</sup> retrait contre un autre coureur.
- (h) Les noms des batteurs qui exécutent des home runs avec les bases pleines.
- (i) Le nombre de retraits au moment où le point gagnant a été marqué, si la rencontre a été gagnée à la deuxième moitié de la dernière manche.
- (j) Le nombre de points par manche pour chaque équipe.

- (k) Les noms des arbitres, dans l'ordre suivant : arbitre au marbre, arbitre de première base, arbitre de deuxième base, arbitre de troisième base, arbitre de champ gauche (s'il y en a) et arbitre de champ droit (s'il y en a).
- (l) Le temps écoulé pour le déroulement de la rencontre, en déduisant les arrêts à cause des mauvaises conditions atmosphériques, de panne d'éclairage de panne technique sans lien avec le déroulement du match.

Règle 10.02(l) Commentaire : Un arrêt pour soigner un joueur, un manager, un entraîneur ou un arbitre doit être comptabilisé dans le temps de jeu.

- (m) Le nombre de spectateur officiel, comme indiqué par le club recevant.

### 10.03 La feuille de score (règles additionnelles)

- (a) Dans son rapport officiel de scorage, le scoreur officiel doit inscrire le nom de chaque joueur et sa position défensive, ou ses positions défensives, dans l'ordre dans lequel le joueur a frappé ou aurait frappé si la rencontre ne s'était pas terminée avant qu'il ne se présente.

Règle 10.03(a) Commentaire : Lorsqu'un joueur ne change pas de position avec un autre joueur défensif mais est seulement placé à un endroit différent pour un batteur particulier (par exemple, si le seconde base va en champ extérieur pour créer un champ extérieur à quatre joueurs, ou si un troisième base va à une position entre l'arrêt-court et le seconde base), le scoreur officiel ne doit pas le noter comme une nouvelle position.

- (b) Le scoreur officiel doit identifier sur la feuille de scorage officielle tout joueur qui entre dans le match comme batteur ou coureur remplaçant, qu'un tel joueur continue ou non à jouer, dans l'ordre à la frappe par un symbole spécial qui fait référence à un dossier distinct des frappeurs et coureurs remplaçants. Le dossier de frappeur remplaçant doit décrire ce que le remplaçant a fait. Le dossier de coureur et batteur remplaçant doit comprendre le nom de tout remplaçant qui est annoncé, mais qui est sorti pour un autre remplaçant avant qu'il ne rentre dans le match. Un tel second remplacement doit être enregistré comme frappant ou courant pour le premier remplaçant annoncé.

Règle 10.03(b) Commentaire : Les lettres minuscules sont recommandées en tant que symboles pour les frappeurs de substitution et les chiffres sont recommandés en tant que symboles pour les coureurs de substitution. Par exemple, le bulletin officiel doit être noté comme suit : « a - Simple à la place de Abel dans la 3<sup>ème</sup> manche ; b - Retiré sur une fly à la place de Baker dans la 6<sup>ème</sup> manche ; c - Retrait forcé sur une frappe à la place de Charles dans la 7<sup>ème</sup> manche ; d - Retiré sur une roulante à la place de Daniel dans la 9<sup>ème</sup> manche ; 1 - A couru à la place d'Edouard dans la 9<sup>ème</sup> manche. » Si le nom d'un substitut est annoncé mais le remplaçant est supprimée pour un autre remplaçant avant qu'il rentre réellement dans le jeu, le bulletin officiel doit enregistrer le changement, par exemple, comme suit : « e - Annoncé comme remplaçant de Frank dans la septième manche. »

- (c) COMMENT VERIFIER LE SCORAGE. Le scorage est équilibré (vérifié) quand la somme des présences à la batte d'une équipe, des but sur balles reçues, des batteurs atteints par un lancer régulier, des amortis sacrifices, des fly sacrifices et des batteurs qui ont atteint la première base sur une interférence ou une obstruction, est égal à l'addition des points marqués par cette équipe, du nombre des joueurs laissés sur bases et du nombre de retraits de l'équipe adverse.
- (d) LORSQU'UN JOUEUR NE FRAPPE PAS DANS L'ORDRE INDIQUE. Lorsqu'un joueur ne frappe pas dans l'ordre et est retiré et que le batteur régulier est retiré avant que la balle ne soit lancée au batteur suivant, le scoreur officiel doit attribuer une présence à la batte au batteur régulier et enregistrer le retrait et toutes les assistances, comme si l'ordre des batteurs avait été respecté. Si le batteur irrégulier devient coureur et que le batteur régulier est retiré sur un appel pour avoir manqué son tour à la batte, le scoreur officiel doit inscrire une présence au batteur régulier, créditer le retrait au receveur et ne pas tenir compte de ce qui a permis au batteur irrégulier de se rendre sur base. Si plus d'un batteur frappent sans observer l'ordre des batteurs, le scoreur officiel doit enregistrer tous les jeux dans l'ordre, en ignorant la présence du ou des joueurs qui, au départ, n'ont pas frappé dans l'ordre.

- (e) FORFAITS ET RENCONTRES INTERROMPUES :

(1) Si une rencontre régulière est interrompue, le scoreur officiel doit compléter la fiche de tous les joueurs et des équipes jusqu'au moment où la rencontre prend fin telle que définie dans les règles 4.10 et 4.11. Si la rencontre est nulle, le scoreur officiel ne doit pas indiquer le lanceur gagnant ou perdant.

---

(2) Si une rencontre régulière est déclarée forfait, le scoreur officiel doit compléter la fiche de tous les joueurs et des équipes jusqu'au moment du forfait. Si l'équipe gagnante par forfait est en tête à ce moment-là, le scoreur officiel doit inscrire comme perdants et gagnants les lanceurs qui se seraient qualifiés si la rencontre avait été terminée à ce moment-là. Si l'équipe gagnante par forfait est derrière au score ou si la rencontre était nulle au moment du forfait, le scoreur officiel ne doit inscrire ni le lanceur gagnant, ni lanceur perdant. Si la rencontre est déclarée forfait avant de devenir régulière, le scoreur officiel ne doit inclure aucune statistique et doit reporter seulement les causes du forfait.

Règle 10.03(e) Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas considéré que, selon le règlement, le score d'une rencontre forfait est 9 à 0 (voir la Règle 2.00 (rencontre forfait)), nonobstant le score de la rencontre au moment où celle-ci est déclarée forfait.

#### **10.04 Points produits**

Un point produit est une statistique créditée au bénéfice du batteur qui permet par son action à la batte à un ou plusieurs coureurs de marquer, comme indiqué dans cette règle 10.04.

- (a) Le scoreur officiel accordera un point produit au batteur à chaque fois qu'un point est marqué
  - (1) sans l'aide d'une erreur et grâce à une action débutée par le batteur, lors d'un coup sûr (incluant son propre point en cas de home run), un amorti sacrifice, un fly sacrifice, un retrait dans l'infield ou un choix défensif, à moins que la règle 10.04(b) ne s'applique ;
  - (2) alors que le batteur devient coureur avec les bases pleines (sur un but sur balles, un hit by pitch, une interférence ou une obstruction) ; ou
  - (3) quand, avant qu'il y ait deux retraits, une erreur est commise sur un jeu pendant lequel un coureur aurait pu normalement marquer un point depuis la troisième base.
- (b) Le scoreur officiel n'accordera pas de point produit
  - (1) lorsque le batteur frappe un roulant dans un double-jeu forcé ou un double-jeu forcé inversé ; ou
  - (2) lorsqu'un joueur de champ se voit attribuer une erreur en effectuant un mauvais relais en première base en voulant compléter un double-jeu.
- (c) Le jugement du scoreur officiel doit déterminer si un point produit doit être accordé lorsqu'un point est marqué alors qu'un joueur de champ retient la balle ou relaie sur la mauvaise base. Habituellement, si le coureur continue à courir, le scoreur officiel devra attribuer un point produit, si le coureur s'arrête et repart alors qu'il constate le mauvais jeu, le scoreur officiel indiquera que le point a été marqué sur un choix défensif.

#### **10.05 Coups sûrs ou hits**

Un coup sûr est une statistique créditée à un batteur lorsqu'il atteint la première base sans se faire retirer, comme indiqué dans la règle 10.05.

- (a) Le scoreur officiel accordera un coup sûr quand :
  - (1) le batteur atteint la première base (ou l'une des bases suivantes) après avoir frappé une bonne balle qui s'immobilise au sol, qui touche une clôture avant d'être touché par un joueur défensif ou qui franchit une clôture ;
  - (2) le batteur atteint la première base sans danger sur une bonne balle frappée d'une telle force, ou si lentement, que tout joueur qui tente de faire un jeu avec la balle n'a aucune opportunité de faire un retrait ;

Règle 10.05(a)(2) Commentaire : Le scoreur officiel accordera un coup sûr si le joueur défensif essayant d'attraper la balle ne peut effectuer un jeu, même s'il dévie la balle hors de portée d'un autre joueur défensif qui aurait pu retirer un coureur.

(3) le batteur atteint la première base sans danger sur une bonne balle qui rebondit de façon inattendue de sorte qu'aucun joueur défensif ne peut l'attraper en faisant un effort normal, ou sur une balle qui touche la plaque du lanceur ou tout autre base (plaque de but incluse) avant d'être touchée par un joueur défensif et qui rebondit de telle sorte qu'aucun joueur de champ ne puisse l'attraper en faisant un effort normal ;

(4) le batteur atteint la première base sans danger sur une bonne balle qu'aucun joueur ne touche avant qu'elle n'atteigne le champ extérieur en territoires des bonnes balles à moins que, selon le jugement du scoreur, elle aurait pu être attrapée en faisant un effort normal ;

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

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

Règle 10.05(a) Commentaire : pour l'application de la Règle 10.05(a), le scoreur officiel devra toujours donner le bénéfice du doute au batteur. Une bonne façon de procéder est de compter un coup sûr, lorsque, même en jouant de façon exceptionnelle le retrait n'est pas réalisé.

(b) Le scoreur officiel ne doit pas accorder de coup sûr quand :

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

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

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

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

Règle 10.05(b) Commentaire : la Règle 10.05(b) ne s'applique pas si le joueur de champ ne fait que regarder vers une autre base ou feint de s'y rendre avant de tenter le retrait en première base.

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

## **10.06 Déterminer la valeur des coups sûrs**

Le scoreur officiel doit retranscrire une balle frappée comme un simple, un double, un triple ou un coup de circuit lorsqu'il n'en résulte aucune erreur ou retrait, comme suit :

(a) Sous réserve des dispositions des règles 10.06(b) et 10.06(c), c'est un simple si le batteur arrête sa course en première base, c'est un double s'il arrête en deuxième base, c'est un triple s'il arrête en troisième base et c'est un home run s'il touche toutes les bases et marque un point.

(b) Lorsque, avec un ou plusieurs coureurs sur les bases, le batteur gagne plus d'une base sur un coup sûr et l'équipe défensive tente de retirer un coureur précédent, le scoreur doit déterminer si le batteur a véritablement frappé un double ou un triple, ou si le batteur-coureur a avancé au-delà de la première base sur un choix défensif.

Règle 10.06 Commentaire : Le scoreur officiel n'accordera pas un triple au batteur lorsque le coureur précédent est retiré à la plaque de but, ou l'aurait été si aucune erreur n'avait été commise. Le scoreur officiel n'accordera pas un double au batteur lorsque le coureur précédent, depuis la première base, est retiré en troisième base ou l'aurait été si aucune erreur n'avait été commise. Cependant, sauf pour les cas mentionnés ci-dessus, le scoreur officiel ne déterminera pas le nombre de bases pour un coup sûr par le nombre de bases gagnées par un coureur précédent. Un batteur peut mériter un double même si le coureur



précédent ne gagne qu'une base ou n'avance pas ; il peut ne mériter qu'un simple même s'il atteint la deuxième base et même si le coureur précédent avance de deux bases. Par exemple :

- (1) Un coureur en première. Le batteur frappe au champ droit, qui relaie en troisième base sans pouvoir retirer le coureur. Le batteur atteint la deuxième base. Le scoreur officiel doit accorder un simple au batteur.
  - (2) Un coureur en deuxième. Le batteur frappe un fly. Le coureur attend de savoir si la balle est attrapée, puis n'avance que jusqu'à la troisième base alors que le batteur gagne la deuxième base. Le scoreur officiel doit accorder un double au batteur.
  - (3) Un coureur en trois. Le batteur frappe un fly très haut. Le coureur avance puis retourne toucher sa base, croyant que la balle sera attrapée. La balle tombe en territoire des bonnes balles mais le coureur ne peut marquer tandis que le batteur gagne la deuxième base. Le scoreur officiel doit accorder un double.
- (c) Lorsque le frappeur tente de faire un double ou un triple en glissant, il doit continuer de toucher la dernière base vers laquelle il s'est avancé. S'il glisse au-delà et est retiré avant de pouvoir revenir la toucher, il sera crédité que des bases qu'il avait atteintes en étant « safe ». S'il glisse au-delà de la deuxième base et est retiré, le scoreur officiel doit lui accorder un simple. S'il glisse au-delà de la troisième base et est retiré, le scoreur officiel doit lui accorder un double.

Règle 10.06(c) Commentaire : Si le batteur court au-delà de la deuxième ou de la troisième base et est retiré en tentant d'y retourner, le scoreur officiel doit lui accorder la dernière base qu'il touche. S'il dépasse la deuxième base après l'avoir touchée debout et est retiré en tentant d'y retourner, le scoreur officiel doit lui accorder un double. Si le batteur-coureur dépasse la troisième base après l'avoir touchée debout et est retiré en tentant d'y retourner, le scoreur officiel doit lui accorder un triple.

- (d) Lorsque le batteur, après avoir frappé un coup sûr, est retiré sur appel pour ne pas avoir touché une base, la dernière base atteinte déterminera si le scoreur officiel doit lui accorder un simple, un double ou un triple. Si le batteur-coureur est retiré sur appel après avoir raté la plaque de but, le scoreur officiel doit lui accorder un triple. Si le batteur-coureur est retiré pour avoir raté la troisième base, le scoreur officiel lui accordera un double. Si le batteur coureur est retiré pour avoir raté la deuxième base, le scoreur officiel lui accordera un simple. Si le batteur coureur est retiré pour avoir raté la première base, le scoreur officiel lui accordera une présence à la batte mais pas de coup sûr.
- (e) Lorsqu'un batteur-coureur obtient deux bases, trois bases ou un home run conformément aux règles 7.05 ou 7.06(a), le scoreur officiel doit inscrire un double, un triple ou un home run, selon le cas.
- (f) Sous réserve des dispositions de la règle 10.06(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 n'accordera que le nombre de bases gagnées par le coureur qui a marqué le point gagnant, à la condition qu'il est lui-même avancé d'autant de bases que ce coureur.

Règle 10.06(f) Commentaire : Le scoreur officiel doit appliquer ces règles même si théoriquement le batteur a droit « automatiquement » à une base additionnelle conformément aux règles 6.09 ou 7.05.

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

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

## 10.07 Bases volées et retraits sur tentative de vol

Le scoreur officiel doit accorder une base volée au coureur à chaque fois qu'il gagne une base sans l'aide d'un coup sûr, un retrait, une erreur, un retrait forcé, un choix défensif, une balle passée, un lancer fou ou un balk, compte tenu de ce qui suit :

- (a) Lorsqu'un coureur commence sa course vers la base suivante avant que le lanceur ne délivre la balle et que ce lancer ne soit inscrit comme lancer fou ou une balle passée, le scoreur officiel accordera au coureur une

---

base volée et ne tiendra pas compte du mauvais jeu, à moins qu'à cause de ce jeu, le voleur de base avance d'une base supplémentaire ou qu'un autre coureur avance aussi, auquel cas le scoreur officiel inscrira le lancer fou ou la balle passée ainsi que la base volée.

- (b) Quand un coureur essaye de voler une base, et que le receveur, après avoir reçu le lancer, fait un mauvais relais en essayant d'empêcher le vol de base, le scoreur officiel créditera un vol de base au coureur. Le scoreur officiel ne doit pas inscrire une erreur, à moins que ce mauvais relais ne permette au voleur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires, ou ne permette à un autre coureur d'avancer. Dans ce cas, inscrire une base volée au crédit du coureur et une erreur au receveur.
- (c) Lorsqu'un coureur, qui essaie de voler une base, ou après avoir été surpris en dehors de celle-ci, échappe au retrait en courant entre les bases et gagne la suivante sans l'aide d'une erreur, le scoreur officiel doit inscrire une base volée au coureur. Si un autre coureur avance aussi sur ce jeu, le scoreur officiel doit créditer les deux coureurs d'une base volée. Si un coureur avance lorsqu'un autre coureur, tentant de voler, échappe au retrait en courant entre les bases et retourne sauf, sans l'aide d'une erreur, à la base qu'il occupait à l'origine, le scoreur officiel doit inscrire une base volée à la fiche du coureur qui a avancé.
- (d) Lorsqu'un double ou triple vol est tenté et un coureur est retiré avant d'avoir atteint et touché la base qu'il essayait de voler, aucun autre coureur ne doit être crédité d'une base volée.
- (e) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché après avoir glissé au-delà d'une base, alors qu'il tentait de retourner à cette base ou de gagner la base suivante, le scoreur officiel ne doit pas inscrire une base volée.
- (f) Lorsque d'après le jugement du scoreur un coureur qui essaie de voler est sauf à la suite d'un lancer mal attrapé, le scoreur ne doit pas inscrire une base volée. Le scoreur officiel doit accorder une assistance au joueur défensif qui a exécuté le relais, inscrire une erreur au joueur de champ qui n'a pas contrôlé ce relais et créditer le coureur d'un "Retiré sur tentative de vol".
- (g) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer de base volée lorsqu'un coureur avance en raison de l'indifférence de l'équipe défensive. Le scoreur officiel doit scorer ce jeu comme un choix défensif.

Règle 10.07(g) Commentaire : Le scoreur officiel doit considérer, pour déterminer si la défense a été indifférente à l'avance du coureur, l'ensemble des circonstances, ce qui inclut la manche et le score de la rencontre, si la défense avait retenu le coureur sur base, si le lanceur avait tenté des pick off sur ce coureur avant qu'il n'avance, si le joueur de défense qui couvre habituellement la base vers laquelle le coureur a avancé a fait un mouvement pour couvrir cette base, si la défense avait un intérêt stratégique à laisser avancer le coureur ou si la défense a peut-être tenté d'empêcher le coureur de se voir accorder un vol de base. Par exemple, avec des coureurs en première et troisième bases, le scoreur officiel accordera habituellement un vol de base au coureur qui avance en deuxième base si, selon le jugement du scoreur, la défense a un intérêt stratégique à ne pas empêcher l'avance en deuxième base, c'est-à-dire empêcher que le coureur de troisième base ne marque sur le lancer en deuxième base. Le scoreur officiel peut déduire que l'équipe défensive a tenté d'empêcher le coureur de se voir créditer un vol de base, si par exemple la défense ne tente pas d'empêcher l'avance d'un coureur qui se rapproche d'un record en championnat ou en carrière ou d'une récompense d'un championnat.

- (h) Le scoreur officiel doit créditer un coureur d'un "Retrait sur tentative de vol" s'il est retiré, ou aurait été retiré s'il n'y avait pas eu erreur, alors que ce coureur :

(1) Essaie de voler une base ;

(2) Est surpris en dehors de sa base par un pick off et tente d'avancer (tout mouvement vers la base suivante doit être considéré comme une tentative d'avancer) ; ou

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

Règle 10.07(h) Commentaire : Dans le cas où la balle lancée passe loin du receveur et que le coureur est retiré en tentant d'avancer, aucun retrait sur tentative de vol ne doit être marqué. Le scoreur officiel ne doit pas créditer de retrait sur tentative de vol lorsqu'un coureur avance du fait d'une obstruction ou lorsque le coureur est retiré en raison de l'interférence du batteur. Le scoreur officiel n'accordera pas de retrait sur tentative de vol au coureur s'il n'aurait pas accordé de vol de base au cas où il aurait été safe (par exemple, lorsque le receveur retire le coureur sur un relais alors que le coureur essayait d'avancer après qu'un lancer régulier était passé loin du receveur).

## 10.08 Sacrifices

Le scoreur officiel doit :

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

Règle 10.08(a) Commentaire : Pour déterminer si le batteur a sacrifier volontairement sa chance d'atteindre la première base pour permettre l'avance d'un coureur, le scoreur officiel devra accorder le bénéfice du doute au batteur. Le scoreur officiel devra prendre en considération les circonstances de cette présence à la batte, ce qui inclut la manche, le nombre de retraits et le score.

- (b) Inscrire un amorti sacrifice lorsque, avant deux retraits, les joueurs défensifs contrôlent un amorti sans commettre d'erreur, et essayent sans succès de retirer un coureur précédent qui avance d'une base, à moins que, une tentative sur un amorti sacrifice de retirer un coureur précédent n'échoue et que selon le jugement du scoreur officiel un effort normal n'aurait pas permis de retirer le batteur en première base, dans ce cas le batteur doit être crédité d'un coup sûr et non d'un sacrifice.
- (c) Ne pas inscrire un amorti sacrifice lorsqu'un coureur est retiré en tentant d'avancer à une base sur un amorti. Inscrire seulement une présence à la batte ; et
- (d) Inscrire un fly sacrifice quand, avec moins de deux retraits, le batteur frappe un fly en direction d'un joueur de champ extérieur ou d'un joueur de champ intérieur courant dans le champ extérieur dans le territoire des bonnes ou des mauvaises balles qui :

(1) Est attrapé, et un coureur marque après l'attrapé, ou,

(2) Est échappé, et un coureur marque un point, si selon le jugement du scoreur, le coureur aurait pu marquer après l'attrapé.

Règle 10.08(d) Commentaire : Le scoreur officiel doit inscrire un fly sacrifice en conformité des règles 10.08(d)(2) même si un autre coureur est retiré sur un jeu forcé parce que le batteur devient coureur.

## 10.09 Retraits

Un retrait est une statistique portée au crédit d'un joueur défensif dont l'action entraîne le retrait du batteur-coureur ou d'un coureur, comme énoncé dans la présente règle 10.09 :

- (a) Le scoreur officiel accordera un retrait à chaque joueur défensif qui :

(1) attrape une balle au vol, que ce soit une bonne ou fausse balle ;

(2) attrape une balle lancée ou relayée et touche sa base pour retirer un batteur ou un coureur, ou

Règle 10.09(a)(2) Commentaire : Le scoreur officiel accordera un retrait au joueur défensif qui attrape un relais ou touche une base pour permettre un retrait sur jeu d'appel.

(3) touche un coureur qui est hors de la base à laquelle il est rattaché.

- (b) Le scoreur officiel doit porter au crédit du receveur un retrait automatique lorsque :

(1) Le batteur est retiré sur prises ;

(2) Le batteur est retiré pour avoir frappé irrégulièrement ;

(3) Le batteur est retiré pour un amorti en territoire des fausses balles sur son troisième strike ;

Règle 10.09(b)(3) Commentaire : Voir l'exception à la règle 10.15(a)(4).

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

(5) Le batteur est retiré pour interférence envers le receveur ;

(6) Le batteur est retiré pour ne pas avoir frappé à son tour ;

Règle 10.09(b)(6) Commentaire : Voir la règle 10.03(d).

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

(8) Un coureur est retiré pour un refus d'avancer de la troisième base à la plaque de but.

(c) Le scoreur officiel doit créditer les retraits automatiques comme suit : (et ne doit pas inscrire d'assistance sur ces jeux à moins d'indications contraires).

(1) Lorsque le batteur est retiré sur appel sur un infield fly non attrapé, le scoreur officiel doit attribuer le retrait au joueur défensif qui, selon le scoreur, aurait pu faire l'attrapé ;

(2) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché par une bonne balle (y compris un infield fly), le scoreur officiel doit attribuer le retrait pour le joueur défensif le plus près de la balle ;

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

(4) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir dépassé un autre coureur, le scoreur officiel doit attribuer le retrait au joueur défensif le plus près de l'endroit de dépassement ;

(5) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru en sens inverse des bases, le scoreur officiel doit attribuer le retrait au joueur défensif qui couvre la base laissée par le coureur pour commencer sa course inversée ;

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

(7) Lorsqu'un batteur-coureur est retiré à cause d'une interférence de la part d'un coureur précédent, conformément aux règles 6.05(m), le scoreur officiel doit attribuer le retrait au joueur de première base. Si le joueur défensif contre qui l'interférence a été commise effectuait un relais, le scoreur officiel doit lui attribuer une assistance mais on ne peut inscrire plus d'une assistance sur tout jeu conformément aux règles 10.09(c)(6) et 10.09(c)(7).

## 10.10 Assistances

Une assistance est une statistique attribuée à un joueur défensif qui contribue par son action au retrait du batteur-coureur ou d'un coureur, comme énoncé dans cette règle 10.10.

(a) Le scoreur officiel accordera une assistance à chaque joueur défensif qui

(1) relaie ou fait dévier une balle frappée ou relayée de telle façon qu'il occasionne un retrait, ou qu'il aurait occasionné un retrait n'eût été l'erreur d'un joueur. Seulement une assistance et pas plus doit être créditée à chaque joueur de champ qui lance ou fait dévier la balle lors d'un jeu de souricière qui a pour résultat un retrait, ou qui aurait pu en occasionner un, si une erreur n'avait pas été commise ; ou

Règle 10.10(a)(1) Commentaire : Un contact inefficace avec la balle ne doit pas être considéré comme une assistance. Le terme « dévier » signifie ralentir la balle ou en changer la direction de façon à aider efficacement au retrait d'un batteur ou d'un coureur. Si le retrait est effectué sur un jeu d'appel qui est réalisé dans le cours naturel du jeu, le scoreur officiel accordera une assistance à chaque joueur défensif, sauf le joueur qui réalise le retrait, qui a contribué à ce jeu. Si le jeu d'appel résulte d'un relais du lanceur vers un joueur après la fin du jeu précédent, le scoreur officiel accordera une assistance seulement au lanceur.

---

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

(b) Le scoreur officiel n'accordera pas d'assistance au

(1) lanceur sur un retrait sur prises, à moins qu'il attrape un troisième strike échappé et que son relais occasionne un retrait ;

(2) lanceur lorsque, à la suite d'un lancer régulier au receveur, un coureur est éliminé, comme quand le receveur effectue un pick off sur un coureur hors de sa base, élimine un coureur sur tentative de vol de base ou touche un coureur qui essaie de marquer ; ou

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

### 10.11 Doubles jeux – Triples jeux

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

Règle 10.11 Commentaire : Le scoreur officiel doit créditer un double ou triple jeu si un jeu d'appel une fois que la balle est en possession du lanceur, entraîne un retrait supplémentaire.

### 10.12 Erreurs

Une erreur est une statistique inscrite à l'encontre du joueur défensif dont l'action a aidé l'équipe offensive, comme énoncé dans cette règle 10.12.

(a) Le scoreur officiel devra inscrire une erreur à l'encontre du joueur défensif :

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

Règle 10.12(a)(1) Commentaire : Le fait de manipuler la balle lentement, sans qu'il y ait un mauvais jeu de la part du joueur, ne constitue pas une erreur. Par exemple, le scoreur officiel ne doit pas inscrire d'erreur au joueur défensif qui attrape proprement un roulant mais ne relaie pas en première base à temps pour retirer le batteur. Il n'est pas nécessaire que le joueur défensif touche la balle pour qu'une erreur soit inscrite. Si un roulant passe entre les jambes d'un joueur de champ ou si un fly tombe sans être touché par un joueur de champ qui aurait pu l'attraper s'il avait fait un effort normal, le scoreur peut, selon son jugement, inscrire une erreur. Par exemple, le scoreur officiel doit inscrire une erreur au joueur de champ intérieur lorsqu'un roulant passe d'un côté ou de l'autre du joueur si, selon le jugement du scoreur, un joueur occupant cette position et faisant un effort normal aurait pu attraper la balle et retirer le coureur. Le scoreur officiel ne doit pas inscrire d'erreur à l'encontre d'un joueur de champ extérieur laissant retomber au sol un fly, si selon son jugement un joueur de champ extérieur occupant la même position et faisant un effort normal, aurait pu attraper le fly. Si un relais est bas, loin ou haut, ou touche le sol et que le coureur atteint une base alors qu'il aurait pu être retiré par ce relais, le scoreur officiel doit inscrire une erreur au joueur qui a effectué le relais.

Le scoreur officiel ne doit pas inscrire les erreurs mentales ou les erreurs de jugement comme erreurs sauf si une règle spécifique l'impose. Une erreur mentale qui conduit à un mauvais jeu, par exemple lancer la balle dans les tribunes ou la faire rouler vers le monticule en pensant à tort qu'il y a trois retraits, permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer, ne doit pas être considérée comme une mauvaise décision et le scoreur officiel doit inscrire une erreur à l'encontre du joueur défensif dans un tel cas. Le scoreur officiel ne doit pas inscrire d'erreur à l'encontre du lanceur qui ne vient pas couvrir la première base sur un jeu, permettant ainsi à un batteur-coureur d'être "safe" en première base. Le scoreur officiel ne doit pas inscrire d'erreur à un défenseur qui lance à tort vers la mauvaise base sur un jeu.

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

- (2) qui rate un fly en territoire des fausses balles prolongeant ainsi la présence du batteur à la batte, que le batteur atteigne la première base ou qu'il soit retiré ;
- (3) qui attrape une balle relayée ou un roulant à temps pour retirer le batteur-coureur et néglige de toucher la première base ou le batteur-coureur ;
- (4) qui attrape une balle relayée ou un roulant à temps pour retirer un coureur sur un choix défensif au cours d'un jeu forcé et néglige de toucher la base ou le coureur ;
- (5) dont le mauvais relais permet à un coureur d'atteindre « safe » une base lorsque, selon le jugement du scoreur, un bon relais aurait permis le retrait du coureur, à moins que le mauvais relais n'ait été exécuté pour essayer d'empêcher un vol de base ;
- (6) dont le mauvais relais pour tenter d'empêcher un coureur d'avancer, permet à ce coureur ou tout autre coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires à celle qu'il aurait atteinte s'il n'y avait pas eu ce mauvais relais ;
- (7) dont la balle relayée rebondit de façon anormale ou touche une base ou la plaque du lanceur, un coureur, un joueur défensif ou un arbitre, permettant ainsi à un coureur d'avancer ; ou

Règle 10.12(a)(7) Commentaire : Le scoreur officiel devra suivre cette règle même si elle paraît injuste envers le joueur défensif dont le relais était précis. Par exemple, le scoreur officiel devra inscrire une erreur au joueur de champ extérieur dont le relais précis en direction du deuxième base touche la base et revient dans le champ extérieur permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Toute base gagnée par un coureur doit être justifiée.

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

Règle 10.12(a)(8) Commentaire : Si, selon le jugement du scoreur officiel, il n'y avait aucune raison de relayer, le scoreur officiel doit attribuer une erreur au joueur de champ qui a relayé la balle.

- (b) Le scoreur officiel ne doit inscrire qu'une erreur sur tout mauvais relais sans tenir compte du nombre de bases gagnées par un ou des coureurs.
- (c) Lorsqu'un arbitre accorde au batteur ou à tout autre coureur une ou plusieurs bases à la suite d'interférence ou d'obstruction, le scoreur officiel inscrira une erreur au compte du joueur défensif qui a commis cette interférence ou obstruction, quel que soit le nombre de bases que le batteur, le coureur ou les coureurs ont gagné.

Règle 10.12(c) Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas inscrire une erreur si, de l'avis du scoreur, l'obstruction ne change pas le jeu.

- (d) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur à l'encontre :

- (1) du receveur lorsque le receveur, après avoir reçu un lancer régulier, exécute un mauvais relais en essayant d'empêcher un vol de base, à moins que ce mauvais relais ne permette au coureur de gagner une ou plusieurs bases supplémentaires ou à un autre coureur de gagner une ou plusieurs bases ;
- (2) d'un joueur défensif qui exécute un mauvais relais si, selon le jugement du scoreur, le coureur n'aurait pas pu être retiré sur un relais précis et avec un effort normal à moins qu'un tel mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà de la base qu'il aurait dû atteindre si le relais n'avait pas été mal exécuté ;

- 
- (3) d'un joueur défensif qui exécute un mauvais relais en tentant de compléter un double ou un triple jeu à moins qu'un tel mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà de la base qu'il aurait dû atteindre si le relais n'avait pas été mal exécuté ;

Règle 10.12(d) Commentaire : Lorsqu'un joueur défensif manque un relais qui, attrapé aurait complété un double ou un triple jeu, le scoreur officiel doit inscrire une erreur au compte du joueur défensif qui a manqué la balle et une assistance à la fiche du joueur défensif qui a exécuté le relais.

- (4) d'un joueur défensif lorsque, après avoir manqué un roulant, un fly ou un relais, reprend la balle à temps pour retirer un coureur forcé à n'importe quelle base ; ou

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

- (e) Le scoreur officiel ne doit pas inscrire d'erreur lorsque le batteur gagne la première base sur quatre balles, lorsqu'il est atteint par un lancer régulier ou lorsqu'il atteint la première base sur un lancer fou ou une balle passée.

Règle 10.12(e) Commentaire : Voir la Règle 10.13 pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.

- (f) Le scoreur officiel ne doit pas inscrire d'erreur lorsqu'un ou plusieurs coureurs avancent sur une balle passée, un lancer fou ou un balk.

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

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

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

- (iii) un coureur, non forcé d'avancer, gagne une ou plusieurs bases, le scoreur officiel doit inscrire un but sur balles et aussi un lancer fou ou une balle passée selon le cas.

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

Règle 10.12(f) Commentaire : Voir la Règle 10.13 pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.

### **10.13 Lancers fous – Balles passées**

Le lancer fou est défini dans la Règle 2.00 (Lancer fou). Une balle passée est une statistique attribuée au receveur dont l'action est responsable de l'avance d'un ou plusieurs coureurs, comme énoncé dans cette règle 10.13.

- (a) Le scoreur officiel doit inscrire un lancer fou lorsqu'une balle lancée régulièrement est soit si haute, si éloignée ou si basse que le receveur ne peut l'arrêter et la contrôler avec un effort normal, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Le scoreur officiel doit inscrire un lancer fou lorsqu'une balle lancée régulièrement touche le sol ou la plaque de but avant d'atteindre le receveur et n'est pas attrapée par le receveur, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Lorsque la troisième prise est un lancer fou, permettant au batteur d'atteindre la première base, le scoreur officiel doit inscrire un strike out et un lancer fou.
- (b) Le scoreur officiel doit inscrire une balle passée au compte du receveur lorsqu'il ne peut attraper ou contrôler une balle lancée régulièrement qui aurait pu être attrapée ou contrôlée, avec un effort normal, permettant ainsi à un ou plusieurs coureur d'avancer. Lorsque la troisième prise est une balle passée, permettant au batteur d'atteindre la première base, le scoreur officiel doit inscrire un strike out et une balle passée.

Règle 10.13 Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas inscrire de lancer fou ou de balle passée si la défense réalise un retrait avant l'avance de n'importe quel coureur. Par exemple, si un lancer régulier touche le sol et échappe au receveur avec un coureur en première base, mais que le receveur récupère la balle et relaie en deuxième base à temps pour retirer le coureur, le scoreur officiel ne doit pas inscrire de lancer fou. Le scoreur officiel inscrit l'avance des autres coureurs comme un choix défensif. Si un receveur échappe un lancer, par exemple, avec un coureur en première base, mais que le receveur récupère la balle et relaie en deuxième base à temps pour retirer le coureur, le scoreur officiel ne doit pas créditer le receveur d'une balle passée. Le scoreur officiel doit inscrire l'avance des autres coureurs comme un choix défensif.

Voir les Règles 10.07(a), 10.12(e) et 10.12(f) pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.

#### **10.14 Buts sur balles**

Le but sur balles est défini dans la Règle 2.00 (But sur Balles).

- (a) Le scoreur officiel doit enregistrer un but sur balles toutes les fois qu'un batteur gagne la première base suite à quatre lancers en dehors de la zone de strikes, cependant lorsque la quatrième balle touche le batteur cela doit être inscrit comme "atteint par un lancer régulier".

Règle 10.14(a) Commentaire : Voir la règle 10.16(h) pour la procédure lorsque plus d'un lanceur ont accordés le même but sur balles. Voir aussi le règlement 10.15(b), relatif aux batteurs remplaçants qui reçoivent le même but sur balles.

- (b) Le scoreur officiel doit enregistrer un but sur balles intentionnelles quand un lanceur n'essaye pas de lancer son dernier lancer dans la zone de strike mais volontairement lance la balle loin du receveur qui se tient en dehors de son rectangle.
- (c) Si un batteur à qui l'on a accordé un but sur balles est retiré pour avoir refusé de se rendre en première base, le scoreur officiel ne doit pas inscrire un but sur balles mais une présence à la batte.

#### **10.15 Retrait sur trois prises**

Un strike out est une statistique attribuée au lanceur et au batteur lorsque l'arbitre annonce une troisième prise sur un batteur, comme énoncé dans cette règle 10.15.

- (a) Le scoreur officiel doit attribuer un strike-out à chaque fois que le batteur :
  - (1) est retiré par un troisième strike attrapé par le receveur ;
  - (2) est retiré sur un troisième strike non-attrapé lorsqu'un coureur occupe la première base et qu'il y a moins de deux retraits ;
  - (3) devient coureur parce que le troisième strike n'est pas attrapé ; ou
  - (4) frappe un amorti en territoire des fausses balles sur un troisième strike, à moins qu'un tel amorti sur un troisième strike ne soit attrapé en fly dans le territoire des fausses balles par n'importe quel défenseur, dans ce cas le scoreur officiel ne doit pas inscrire un retrait sur trois prises et doit attribuer un retrait au joueur défensif qui a attrapé cette balle.
- (b) Lorsqu'un batteur quitte la rencontre alors que le compte est de deux strikes et que le batteur remplaçant est retiré à la batte, le scoreur officiel doit inscrire le retrait et la présence à la batte au premier batteur. Si le batteur remplaçant complète sa présence à la batte de quelque autre façon que ce soit, le scoreur officiel doit inscrire le résultat au compte du remplaçant.

#### **10.16 Points mérités et points accordés**

Un point mérité est un point pour lequel le lanceur est tenu pour responsable. Pour déterminer les points mérités, le scoreur officiel doit reconstituer chaque manche sans les erreurs (ce qui exclut les interférences du receveur) et les balles passées, le bénéfice du doute allant toujours au lanceur pour établir quelles bases auraient été atteintes par les coureurs lors d'un jeu sans erreur. Dans le but de déterminer les points mérités, un but sur balles intentionnelles, peu importe les circonstances, doit être perçue de la même manière que les autres buts sur balles.



- (a) Le scoreur officiel doit inscrire un point mérité chaque fois qu'un coureur atteint la plaque de but à l'aide de coups sûrs, d'amortis sacrifices, d'un fly sacrifice, de bases volées, de retraits, de choix défensif, de buts sur balles, de batteurs atteint par un lancer régulier, de balks ou de lancers fous (y compris un lancer fou sur un troisième strike permettant au batteur de se rendre en première base) avant que l'équipe défensive n'ait eu l'occasion de retirer l'équipe offensive. En fonction de cette règle, une pénalité pour interférence défensive sera comptée comme une opportunité de retrait. Un lancer fou est de l'entière responsabilité du lanceur et contribue à un point mérité comme un but sur balles ou un balk.

Règle 10.16(a) Commentaire : Ce qui suit sont des exemples de points mérités imputés à un lanceur :

(1) Peter lance et retire Abel et Baker, les deux premiers batteurs de la manche. Charlie atteint la première base sur l'erreur d'un joueur défensif. Daniel frappe un home run. Edward frappe un home run. Peter retire Frank pour terminer la manche. Trois points ont été marqués, mais aucun point mérité n'est attribué à Peter, parce que Charlie aurait dû être le troisième retrait de la manche, en reconstituant la manche sans l'erreur.

(2) Peter lance et retire Abel. Baker frappe un triple. Alors que Charlie est à la batte, Peter effectue un lancer fou qui permet à Baker de marquer. Peter retire Daniel et Edward. Un point a été inscrit, c'est un point mérité pour Peter, parce que le lancer fou fait partie des avances au débit du lanceur.

Dans une manche où le batteur-coureur atteint la première base sur une interférence du receveur, si ce batteur marque par la suite, son point ne sera pas mérité. Le scoreur officiel ne peut présumer cependant que le batteur-coureur aurait été retiré sans l'interférence du receveur (contrairement par exemple aux situations dans lesquelles le batteur-coureur atteint la première base sur un mauvais jeu d'un joueur de défense inscrit comme une erreur). Comme ce batteur n'a pas eu la possibilité de compléter son tour de batte, il est impossible de savoir ce qui ce serait passé pour lui sans l'interférence du receveur. Comparer les exemples suivants :

(3) Avec deux retraits, Abel atteint la première base sur une erreur d'attrapé d'un roulant par l'arrêt-court. Baker frappe un home run. Charlie est strike out. Deux points ont été marqués, mais aucun n'est mérité parce qu'Abel aurait dû être le troisième retrait de la manche, en reconstituant la manche sans l'erreur.

(4) Avec deux retraits, Abel atteint la première base sur une interférence du receveur. Baker frappe un home run. Charlie est strike out. Deux points ont été inscrits, mais un seul (celui de Baker) est mérité, car le scoreur officiel ne peut présumer qu'Abel aurait été le troisième retrait de la manche, sans l'interférence du receveur.

- (b) Aucun point ne sera mérité lorsqu'il le sera par un coureur qui atteint la première base

(1) Sur un coup sûr ou autrement alors que son temps à la batte a été prolongé par un fly en territoire des fausses balles raté par un joueur défensif ;

(2) A cause d'une interférence ou d'une obstruction ; ou

(3) A cause de n'importe quelle erreur de défense.

- (c) Aucun point ne sera mérité lorsqu'il sera inscrit par un coureur dont la présence sur les sentiers aura été prolongée par une erreur, si ce coureur aurait pu être retiré sans cette erreur.

- (d) Aucun point ne sera mérité lorsque l'avance du coureur marquant le point est le résultat d'une erreur, d'une balle passée, d'une interférence ou d'une obstruction de la part de la défense, si selon le jugement du scoreur le point n'aurait pas été marqué sans l'aide de ce mauvais jeu.

- (e) Une erreur commise par le lanceur est traitée exactement de la même façon que toute autre erreur commise par n'importe quel joueur défensif pour la recherche des points mérités.

- (f) Lorsqu'une erreur défensive est commise sur une frappe, on doit accorder le bénéfice du doute au lanceur, pour déterminer quelle base aurait atteint tout coureur, si l'équipe défensive n'avait pas commis cette erreur.

- (g) Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le scoreur officiel ne doit pas rendre responsable le lanceur de relève du point (mérité ou non) marqué par un coureur qui était sur une base au moment de l'entrée en jeu du lanceur de relève, ni d'aucun point marqué par tout coureur qui atteint une base sur un choix défensif qui permet de retirer un coureur laissé sur une base par le lanceur précédent.

Règle 10.16(g) Commentaire : Le but de la règle 10.16(g) est de rendre le lanceur responsable du nombre de coureurs qu'il a mis sur les bases, plutôt que de considérer les coureurs de façon individuelle. Lorsqu'un lanceur met des coureurs sur base et est relevé, un tel lanceur doit être crédité de tous les points marqués par la suite par ces coureurs à concurrence du nombre de coureurs laissés sur les sentiers, à moins que ces coureurs n'aient été retirés sans action du batteur (sur tentative de vol de base, pickoff en dehors de leurs bases ou sur interférence alors que le batteur-coureur n'a pas atteint la première base sur ce jeu). Par exemple :

(1) Peter est le lanceur. Abel atteints la première base sur but sur balles. Roger relève Peter. Baker est retiré sur un roulant, faisant avancer Abel en deuxième base. Charlie est retiré sur un fly. Daniel frappe un simple, faisant marquer Abel. Le point d'Abel est mérité pour Peter.

(2) Peter est le lanceur. Abel atteints la première base sur but sur balles. Roger relève Peter. Baker occasionne le retrait forcé d'Abel en deuxième base. Charlie est retiré sur un roulant, faisant avancer Baker en deuxième base. Daniel frappe un simple, faisant marquer Baker. Le point de Baker est mérité pour Peter.

(3) Peter est le lanceur. Abel atteints la première base sur but sur balles. Roger relève Peter. Baker frappe un simple permettant à Abel d'avancer à la troisième base. Charlie frappe un roulant à l'arrêt court, Abel est retiré à la plaque de but et Baker avance jusqu'en deuxième base. David est retiré sur un fly. Edward frappe un simple et fait marquer Baker. Le point de Baker est mérité pour Peter.

(4) Peter est le lanceur. Abel atteints la première base sur but sur balles. Roger relève Peter. Baker reçoit un but sur balles. Charlie est retiré sur un fly. Abel est retiré sur pickoff en deuxième base. Daniel frappe un double et permet à Baker de marquer un point. Le point de Baker est mérité pour Roger.

(5) Peter est le lanceur. Abel atteints la première base sur but sur balles. Roger relève Peter. Baker reçoit un but sur balles. Sierra remplace Roger. Charlie occasionne le retrait forcé d'Abel en troisième base. Daniel occasionne le retrait forcé de Baker en troisième base. Edward frappe un home run, faisant marquer 3 points. Le scoreur officiel doit attribuer un point pour Peter, un point pour Roger et un point pour Sierra.

(6) Peter est le lanceur. Abel atteints la première base sur but sur balles. Roger relève Peter. Baker reçoit un but sur balles. Charlie frappe un simple qui remplit les bases. Daniel occasionne le retrait forcé d'Abel à la plaque de but. Edward frappe un simple faisant marquer Baker et Charlie. Le scoreur officiel doit attribuer un point à Peter et un point à Roger.

(7) Peter est le lanceur. Abel atteints la première base sur but sur balles. Roger relève Peter. Baker frappe un simple, mais Abel est retiré en essayant d'atteindre la troisième base et Baker avance en deuxième base sur le relais. Charlie frappe un simple faisant marquer Baker. Le point de Baker est mérité pour Roger.

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

(1) Si, lors du changement de lanceurs, le compte est de :

2 balles, aucune strike,

2 balles, 1 strike,

3 balles, aucune strike,

3 balles, 1 strike,

3 balles, 2 strikes,

et si le batteur reçoit un but sur balles, le scoreur officiel doit inscrire ce batteur et le but sur balles au compte du lanceur précédent et non à celui de relève.

(2) Tout autre jeu d'un tel batteur, tel qu'atteindre une base sur un coup sûr, une erreur, un choix défensif, un retrait forcé, ou pour avoir été touché par un lancer régulier, doit être porté au compte du lanceur de relève.

Règle 10.16(h) Commentaire : Le règlement 10.16(h)(2) ne doit pas être interprété comme affectant ni contredisant le règlement 10.16(g).

(3) Si, au moment du changement de lanceur, le compte est de :

2 balles, 2 strikes,

1 balle, 2 strikes,

1 balle, 1 strike,

1 balle, aucune strike,

Aucune balle, 2 strikes,

Aucune balle, 1 strike.

Le scoreur officiel doit créditer ce batteur et les actions du batteur au compte du lanceur de relève.

- (i) Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le lanceur de relève ne doit pas bénéficier des précédentes opportunités de retraits non réalisées, pour déterminer les points mérités.

Règle 10.16(i) Commentaire : Il est dans l'intention de la règle 10.16(i) que soient portés au compte des lanceurs de relève les points mérités dont ils sont seuls responsables. Dans certains cas, les points attribués comme mérités contre le lanceur de relève, peuvent être accordés comme non mérités contre l'équipe. Par exemple :

(1) Avec deux retraits et Peter lanceur, Abel obtient un but sur balles. Baker se rend en première base sur une erreur. Roger relève Peter. Charlie frappe un home run, faisant marquer trois points. Le scoreur officiel doit accorder deux points non mérités à Peter, un point mérité à Roger et trois points non mérités à l'équipe (parce que la manche aurait dû se terminer avec le troisième retrait lorsque Baker a frappé et qu'une erreur a été commise).

(2) Avec deux retraits et Peter lanceur, Abel et Baker obtiennent un but sur balles. Roger est remplacé par Peter. Charlie se rend en première base sur une erreur. Daniel frappe un home run, faisant marquer quatre points. Le scoreur officiel doit attribuer deux points non mérités à Peter et deux points non mérités à Roger (parce que la manche aurait dû se terminer avec le troisième retrait lorsque Charlie a frappé et qu'une erreur a été commise).

(3) Aucun retrait et Peter lanceur, Abel obtient un but sur balles. Baker se rend en première base sur une erreur. Roger relève Peter. Charlie frappe un home run, faisant marquer trois points. Daniel et Edward sont strikes out. Frank atteint la première base sur une erreur. George frappe un home run, faisant marquer deux points. Le scoreur officiel doit attribuer deux points dont un mérité à Peter ; attribuer trois points dont un mérité à Roger ; et attribuer cinq points à l'équipe dont deux mérités (car seulement Abel et Charlie auraient marqué si on reconstitue la manche sans les erreurs).

### **10.17 Lanceur gagnant et lanceur perdant**

- (a) Le scoreur officiel attribuera la victoire au lanceur dont l'équipe aura pris la tête alors que ce dernier était sur le monticule, ou lors du passage à l'attaque durant la manche au cours de laquelle le lanceur est remplacé, et qu'elle n'est pas rejointe par la suite à moins que :

(1) ce lanceur ait débuté la rencontre et que la Règle 10.17(b) ne s'applique ; ou

(2) la Règle 10.17(c) ne s'applique.

Règle 10.17(a) Commentaire : A chaque fois que le score est à égalité, la rencontre devient une nouvelle rencontre concernant l'attribution de la victoire au lanceur. Dès que l'équipe adverse reprend l'avantage, tous les lanceurs qui ont lancé jusque là et ont été remplacés sont exclus de l'attribution de la victoire. Si le lanceur contre lequel l'équipe adverse reprend l'avantage continue de lancer jusqu'à ce que son équipe mène à nouveau et conserve la tête jusqu'à la fin de la rencontre, il sera le lanceur gagnant.

- (b) Lorsque le lanceur de l'équipe qui prend la tête alors qu'il est sur le monticule ou lors du passage à l'attaque durant la manche au cours de laquelle ce lanceur est remplacé et qu'elle n'est pas rejointe au score, si ce lanceur est le lanceur partant et qu'il n'a pas complété :

(1) cinq manches dans une rencontre comportant au moins six manches défensives, ou

(2) quatre manches dans une rencontre comportant cinq manches défensives,

---

alors le scoreur officiel attribuera la victoire au lanceur de relève s'il n'y en a qu'un, ou au lanceur de relève qui, selon le jugement du scoreur a été le plus efficace, s'il y a plus d'un lanceur de relève.

Règle 10.17(b) Commentaire : Le but de la Règle 10.17(b) est que le lanceur de relève lance au moins une manche complète ou lance au moment où un retrait crucial est réalisé, en fonction du contexte de la rencontre (en prenant en compte le score) pour pouvoir lui attribuer la victoire. Si le premier lanceur de relève lance de manière efficace, le scoreur officiel ne doit pas lui attribuer la victoire de manière présomptive parce que la règle stipule que la victoire doit être attribuée au lanceur le plus efficace, un lanceur suivant pouvant être plus efficace. Le scoreur officiel, pour déterminer quel lanceur a été le plus efficace, doit prendre en compte le nombre de points, de points mérités et les coureurs laissés sur bases pour chaque lanceur de relève ainsi que le contexte de jeu au moment de l'entrée en jeu de chaque lanceur de relève. Si plusieurs lanceurs de relèves ont eu une efficacité similaire, le scoreur officiel devra préférentiellement accorder la victoire au joueur étant intervenu le plus tôt dans la rencontre.

- (c) Le scoreur officiel ne devra pas attribuer la victoire à un lanceur de relève qui est inefficace lors d'une courte présence au monticule, lorsqu'au moins un lanceur de relève qui lui succède a été plus efficace pour aider son équipe à maintenir son avance. Dans ce cas, le scoreur officiel attribuera la victoire au lanceur de relève qu'il juge le plus efficace.

Règle 10.17(c) Commentaire : Le scoreur officiel devrait généralement, mais pas nécessairement, considérer que la relève d'un lanceur a été inefficace et brève si un tel lanceur lance moins d'une manche et accorde plusieurs points mérités (même s'ils sont attribués au lanceur précédent). Le commentaire de Règle 10.17(b) fournit une aide pour choisir le lanceur gagnant parmi les lanceurs de relève.

- (d) Le lanceur perdant est le lanceur responsable du point qui permet à l'équipe gagnante de prendre la tête et de ne pas être rejointe au score.

Règle 10.17(c) Commentaire : A chaque fois que le score est à égalité, la rencontre devient une nouvelle rencontre concernant la détermination du lanceur perdant.

- (e) Une ligue peut organiser une rencontre hors championnat (par exemple, un all-star game) pour laquelle les règles 10.17(a)(1) et 10.17(b) ne s'appliquent pas. Dans de tels matches, le scoreur officiel doit attribuer la victoire au lanceur de l'équipe qui est en tête pendant que ce lanceur est au monticule, ou durant une manche offensive au cours de laquelle ce lanceur est remplacé, et qui conserve son avance, on attribue d'ordinaire la victoire au lanceur au monticule, à moins qu'un tel lanceur ne soit remplacé après que l'équipe gagnante détienne un net avantage, et que, de l'avis du scoreur, le mérite de la victoire revienne à un lanceur suivant.

## **10.18 Shutouts**

Un shutout est une statistique attribuée au lanceur qui n'accorde aucun point dans une rencontre. Aucun lanceur ne doit être crédité d'un shutout à moins qu'il ne lance une rencontre complète ou qu'il n'entre en jeu à la première manche avant qu'il n'y ait eu de retrait et avant que l'équipe adverse n'ait marqué ; et qu'il retire alors l'équipe adverse avant qu'elle ne marque, en lançant le reste de la rencontre. Lorsque deux ou plusieurs lanceurs participent à un shutout, le scoreur officiel doit faire une mention à cet effet dans le bulletin officiel de statistiques des lanceurs.

## **10.19 Sauvetages pour les lanceurs de relève**

Un sauvetage (ou save) est une statistique attribuée au lanceur, comme énoncé dans cette règle 10.19.

Le scoreur officiel doit accorder un sauvetage (ou save) au lanceur quand se présentent les 4 conditions suivantes réunies :

- (a) Il est le lanceur qui finit la rencontre gagnée par son équipe ;
- (b) Le crédit de la victoire ne lui est pas attribué ;
- (c) Il lance au moins 1/3 de manche ; et
- (d) Il remplit une des conditions suivantes :

- 
- (1) Il entre en jeu au moment où son équipe a une avance de trois points au maximum et lance au moins une manche ;
  - (2) Il entre en jeu, quel que soit le compte, avec le point égalisateur potentiel sur base, à la batte ou dans le cercle d'attente des batteurs (le point égalisateur potentiel est déjà présent sur base ou est l'un des deux premiers batteurs à qui il fait face.) ; ou
  - (3) Il lance au moins 3 manches.

## 10.20 Statistiques

La fédération doit disposer d'un statisticien officiel. Ce dernier doit, selon le règlement 10.02, conserver un dossier cumulatif des données offensives, défensives, de course et de lancer, pour chaque joueur qui participe à une rencontre comptant pour le championnat régulier ou les play-offs.

A la fin de la saison, le statisticien doit préparer un rapport sous forme de tableau, comprenant toutes les données individuelles et par équipe pour chaque rencontre comptant pour le championnat, et doit soumettre ce rapport à la Fédération. Ce rapport doit identifier chaque joueur par son prénom et son nom de famille et doit indiquer pour chaque batteur s'il frappe droitier, gaucher ou ambidextre, et pour tous joueur défensif ou lanceur, s'il est droitier ou gaucher.

Quand un joueur, inscrit sur l'ordre à la batte d'une équipe visiteuse, est remplacé avant de jouer en défense, il ne doit pas être crédité de statistiques défensives, à moins qu'il ne joue réellement à cette position pendant la rencontre. Tout joueur dans ce cas, quoiqu'il en soit, doit être crédité d'une rencontre jouée (dans les statistiques offensives) dès qu'il est annoncé dans la rencontre ou inscrit sur l'ordre à la batte (line up).

Règle 10.20 Commentaire : Le scoreur officiel doit créditer une rencontre au joueur défensif qui est sur le terrain pendant au moins un lancer régulier ou jeu. Si une rencontre est interrompue (à cause de la pluie par exemple) après qu'un remplaçant est entré en jeu, mais avant qu'il y ait eu un lancer régulier ou un jeu, le scoreur officiel doit accorder à ce joueur une rencontre dans les statistiques offensives de ce joueur mais aucune statistique défensive. Si une rencontre est interrompue (à cause de la pluie par exemple) après l'entrée en jeu d'un lanceur de relève mais avant qu'il y ait eu un lancer régulier ou jeu, le scoreur officiel doit accorder à ce lanceur une rencontre dans les statistiques offensives mais pas une rencontre en tant que lanceur.

Toute rencontre servant à départager deux équipes doit être incluse dans les statistiques de la saison régulière.

## 10.21 Comment déterminer les moyennes

Pour calculer :

- (a) Le pourcentage des rencontres gagnées et perdues, diviser le nombre de rencontres gagnées par le total de rencontres gagnées et perdues ;
- (b) La moyenne de régularité à la batte, diviser le nombre total de coups sûrs (non le total des bases gagnées sur coups sûrs) par le nombre total de présences à la batte, tel que défini au règlement 10.02(a) ;
- (c) La puissance à la batte, diviser le total de bases gagnées sur coups sûrs par le nombre total de présences à la batte, tel que défini au règlement 10.02(a) ;
- (d) La moyenne défensive, diviser le total de retraits et d'assistances par le nombre total de retraits, d'assistances et d'erreurs (qui sera appelé opportunité) ;
- (e) La moyenne des points mérités du lanceur, multiplier le total de points mérités encaissés par le lanceur par 9, et diviser le résultat par le nombre total de manches qu'il a lancé, y compris les fractions de manches ; et

Règle 10.21(e) Commentaire : Par exemple, 9 1/3 manches et 3 points mérités donneront une moyenne de points mérités de 2.89 (3 points mérités multipliés par 9 et divisés par 9 1/3 égal 2.89).

- (f) La moyenne d'arrivées en base, diviser le nombre total de coups sûrs, de buts sur balles et de batteur atteint par un lancer régulier par le total de présences à la batte (At Bat), de buts sur balles, de batteur atteint par un lancer régulier et de flies sacrifices.

Règle 10.21(f) Commentaire : pour calculer cette moyenne, ne pas prendre en considération les premières bases accordées pour interférence ou obstruction.

## 10.22 Normes minimales pour les championnats individuels

En vue d'assurer une uniformité pour déterminer les meilleurs batteurs, lanceurs et joueurs défensifs des Fédérations nationales, les champions doivent atteindre les normes suivantes :

- (a) Le batteur champion en frappe, puissance et arrivée en base doit être celui qui a obtenu la moyenne la plus élevée à la batte, en puissance et arrivée sur base, pourvu que le nombre total de présences à la batte dans les rencontres comptant pour le championnat du batteur soit égal ou supérieur au nombre de rencontres au programme de la saison multiplié par 3,1 en MLB et 2,7 en championnat inférieur. Le nombre total de présences à la batte (total at plate) comprend les présences officielles au bâton, plus les buts sur balles, plus les batteurs atteints par un lancer régulier, plus les amortis sacrifiés, plus les flies sacrifiés, plus le nombre de premières bases accordées pour interférence ou obstruction. Malgré l'obligation qui précède des apparences minimum à la plaque, tout joueur avec un nombre de présences à la batte inférieur à celui exigé, dont sa moyenne demeure la plus élevée en lui attribuant le nombre de présences requises à la batte, doit avoir le titre de champion de frappe, de puissance ou d'arrivée sur base.

Règle 10.22(a) Commentaire : Si la fédération nationale programme 50 rencontres dans son championnat,  $(50 \times 2,7) = 135$  présences à la batte qualifieront le candidat pour le titre de champion. Les fractions de présence à la batte doivent être arrondies en haut ou en bas suivant le chiffre rond le plus proche.

Par exemple,  $(162 \times 3,1) = 502,2$ , ce qui est arrondi à 502. Si Abel a la plus haute Batting Average parmi ceux avec 502 présences à la batte avec une moyenne à la frappe de .362 (181 pour 500 At Bat), et Beker a 490 présences à la batte, 440 At Bat et 165 Coups sûrs pour une moyenne à la frappe de .375, Beker doit être champion, parce qu'en additionnant 12 At Bat supplémentaire à Beker lui donnerait toujours une moyenne à la frappe supérieure à Abel : .365 (165 Coups sûrs en 452 At Bat).

- (b) Le lanceur champion sera celui qui aura la plus petite moyenne de points mérités, pourvu qu'il ait lancé au moins autant de manches qu'il y a de rencontres au programme du championnat pour chaque équipe au cours de la saison. Pour les fédérations nationales, le nombre de manches nécessaires pourra ne représenter que 80% des rencontres inscrites au programme du championnat.

Règle 10.22(b) Commentaire : Par exemple, si la fédération nationale programme 50 rencontres dans son championnat, 40 manches qualifie un lanceur pour un titre de champion. Les fractions de manches lancées doivent être arrondies en haut ou en bas suivant le chiffre rond le plus proche.

- (c) Le champion joueur défensif sera celui qui aura atteint la moyenne de défense la plus élevée pour chacune des fonctions suivantes :

- (1) Un receveur doit avoir pris part à la moitié au moins du nombre de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison ;

- (2) Un joueur de champ intérieur ou extérieur doit avoir pris part à au moins deux tiers du nombre des rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison ; et

- (3) Un lanceur doit avoir lancé au moins autant de manche qu'il y a de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison, à moins qu'un autre lanceur ai une moyenne défensive égale ou plus élevée, et a eu un plus grand nombre d'opportunité défensive en un nombre plus petit de manches, il sera considéré comme champion.

## 10.23 Directives pour la tenue des performances cumulatives

- (a) Record des coups sûrs consécutifs. Une série de coups sûrs consécutifs ne sera pas interrompue si la présence à la batte (total at plate) se conclue par un but sur balles, un batteur atteint par un lancer régulier, une interférence défensive ou une obstruction ou un amorti sacrifice. Par contre un fly sacrifice arrêtera la série.
- (b) Record de match consécutif avec un retrait. Une série consécutive de match avec un coup sûr ne doit pas être arrêté si tous les passages (un ou plus) à la batte du batteur lors d'un match donne un but sur balles, un

batteur atteint par un lancer régulier, une interférence défensive ou une obstruction ou un amorti sacrifice. La série prend fin si le joueur a un fly sacrifice et aucun coup sûr.

Un record individuel de match consécutif avec un coup sûr doit être déterminé par les matches consécutifs dans lesquels un tel joueur apparaît et n'est pas déterminée par les mathes de son club.

- (c) Record des rencontres consécutives jouées. Une série de rencontres consécutives est prolongée si le joueur joue la moitié d'une manche en défense ou s'il complète sa présence à la batte en atteignant la première base ou en étant retiré. Une présence comme coureur remplaçant seulement ne prolongera pas la série. Si un joueur est expulsé d'une rencontre par un arbitre avant qu'il ne puisse remplir les conditions de cette règle 10.23(c), sa série continuera.
- (d) Matches suspendus. Comme énoncé dans cette règle 10.23, toutes les performances appartenant au complément de la rencontre suspendue seront considérées comme ayant lieu à la date pour laquelle la rencontre avait été prévue à l'origine.