



# MANUEL DU SCOREUR DEPARTEMENTAL

---

**EDITION Novembre 2012**

# SOMMAIRE

<b>1 LES GENERALITES.....</b>	<b>4</b>
1.1 Historique du scorage.....	4
1.2 Diplômes et Certificats.....	4
1.3 Définition du scorage.....	4
1.4 Fonctions du scorage, du scoreur.....	5
1.5 Obligations du scoreur.....	6
A. Neutralité.....	6
B. Compétence.....	6
C. Disponibilité.....	6
D. Mise en réserve.....	6
E. Le scoreur et l'arbitre.....	6
<b>2 AVANT LE MATCH.....</b>	<b>7</b>
2.1 La feuille de match.....	7
2.2 La feuille de score.....	7
<b>3 PENDANT LE MATCH.....</b>	<b>10</b>
3.1 Fonctionnement de la grille.....	10
3.2 Après chaque ½ manche.....	11
<b>4 LES CONVENTIONS.....</b>	<b>12</b>
4.1 Le point.....	12
4.2 Les avances sur bases.....	12
A. Les hits ou coups sûrs.....	12
B. Le point produit.....	13
C. 1 <sup>ère</sup> base accordée par l'arbitre.....	14
D. Bases accordées par l'arbitre.....	15
E. Progression sur base du coureur.....	15
F. Les erreurs de défense.....	16
G. Particularités.....	17
4.3 Les éliminations.....	18
A. Strike out.....	18
B. Balle attrapée de volée.....	18
C. Unassisted.....	18
D. Plusieurs joueurs participent au retrait.....	18
E. Infield Fly.....	19

F.	<i>les jeux multiples</i> .....	19
G.	<i>Pris sur tentative de vol</i> .....	19
H.	<i>Pick Off</i> .....	20
4.4	Les cas particuliers.....	20
A.	<i>3ème strike échappé par le receveur</i> .....	20
B.	<i>3ème strike malgré un lancer fou</i> .....	20
C.	<i>Le Sacrifice Hit</i> .....	21
D.	<i>Le Sacrifice Fly</i> .....	21
E.	<i>Le Choix Défensif (Fielder's Choice)</i> .....	21
4.5	Les Changements.....	22
A.	<i>Échange de positions défensives</i> .....	22
B.	<i>Substitution de joueurs</i> .....	23
C.	<i>Changement de lanceur</i> .....	23
D.	<i>Batteur désigné</i> .....	23
E.	<i>Frappeur d'urgence et Coureur d'urgence</i> .....	24
F.	<i>Manque de place</i> .....	24
4.6	Évènements particuliers.....	24
A.	<i>Ordre de batte perturbé</i> .....	24
B.	<i>Les jeux d'appels</i> .....	24
C.	<i>Les retraits prévus par le règlement</i> .....	25
D.	<i>Le TIE</i> .....	25
<b>5</b>	<b>APRES LE MATCH</b> .....	<b>26</b>
<b>6</b>	<b>LES STATISTIQUES</b> .....	<b>27</b>
<b>7</b>	<b>LE DESIGNATED PLAYER – SOFTBALL</b> .....	<b>28</b>
7.1	Définition.....	28
7.2	Utilisation.....	28
7.3	Quelques points importants.....	29
7.4	Exemples.....	29

# 1 LES GENERALITES

## 1.1 HISTORIQUE DU SCORAGE

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

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

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

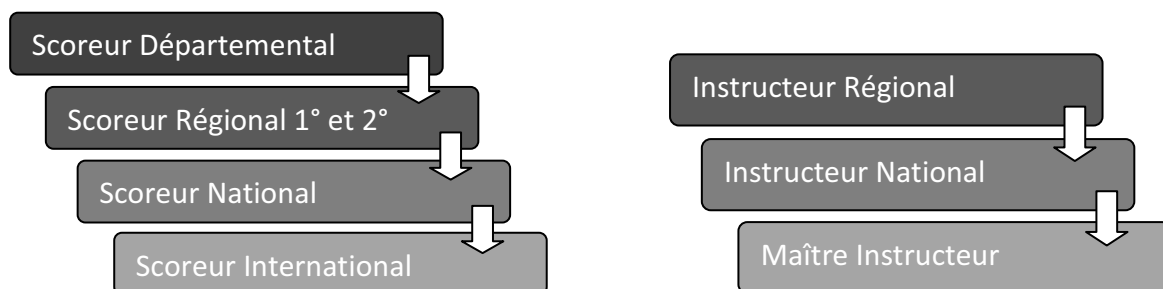
## 1.2 DIPLÔMES ET CERTIFICATS

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

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

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

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



## 1.3 DÉFINITION DU SCORAGE

C'est la transcription de toutes les actions qui ont une conséquence sur le jeu ou sur les statistiques d'après les décisions de l'arbitre, en analysant comment, pourquoi et par qui ces actions sont arrivées. Le scorage est donc un outil pour obtenir des informations sur les joueurs, les équipes et les terrains. Le scorage n'est qu'une étape vers les statistiques. Celles-ci doivent être exactes, il est donc impératif d'obtenir un scorage de qualité.

Pour ceci, il faut atteindre quatre objectifs :

- connaître les règles de Baseball et de Softball,
- connaître la codification du scorage,
- acquérir un jugement efficace et objectif,
- acquérir des réflexes (rapidité du jugement et d'écriture).

Toutes les nations qui pratiquent le Baseball ou le Softball utilisent une méthode de scorage. Elle diffère suivant les pays. En France, la Commission Fédérale de Scorage et Statistiques a choisi d'utiliser la méthode officielle proposée par la Fédération Internationale de Baseball (IBAF) depuis 2007. L'utilisation des feuilles de scorage en triplicata résulte de la même motivation.








## 1.4 FONCTIONS DU SCORAGE, DU SCOREUR

---

Les Règlements Intérieurs (**R.I.**), les Règlements Généraux (**R.G.**) et Règlements Généraux des Épreuves Sportives (**R.G.E.S.**) en font l'obligation pour homologuer le match.

Il sert à :

- tenir le score.
- gérer les égalités d'équipes (en championnat ou tournoi) selon les règles CEB et IBAF de l'année en cours.
- préciser la situation du jeu en cas de match suspendu ou en cas de protêt (un protêt ou protestation ne peut porter que sur un point de règlement et non un jugement de l'arbitre). Le scoreur indiquera avec précision la situation du jeu dans la partie « Note » de la feuille de score :




-  le score,
-  l'heure,
-  la manche,
-  le nombre de retrait dans la reprise en cours,
-  les coureurs sur bases,
-  le frappeur à la batte,
-  son compte si nécessaire.

L'arbitre est en charge de rédiger la protestation sous la dictée du coach sur le formulaire officiel. Le paiement, la feuille de match et le formulaire sont envoyés par l'arbitre en chef.

- en cas de jeu d'appel pour un ordre de batte perturbé, l'arbitre prendra les décisions adéquates. Le scoreur ne doit en aucun cas signaler l'erreur. C'est pour cette raison que la feuille doit rester à l'abri des regards curieux.
- surveiller les lanceurs minimes et cadets : les manches lancées sont limitées par jour et par week-end (après accord avec les coaches avant la rencontre).
- informer l'arbitre en cas de litige sur le nombre d'éliminés :





**Règle 10.01.b, 2**

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

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

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

On y trouve les renseignements utiles et parfois nécessaires pour :

-  individualiser un entraînement,
-  réaliser un line up,
-  une détection,
-  l'historique d'un joueur,

- ✎ l'attribution de récompenses individuelles,
- ✎ l'établissement de records.

- renseigner le commentateur et la presse

## **1.5 OBLIGATIONS DU SCOREUR**

---

### **A. NEUTRALITÉ**

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

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

### **B. COMPÉTENCE**

La feuille de scorage doit être propre et bien remplie. Pour cela, il doit utiliser un porte-mine ou un crayon sec. Le scoreur ne doit pas être pris au dépourvu en cas de litige.

### **C. DISPONIBILITÉ**

Le scoreur dépend de la Commission Fédérale de Scorage et Statistiques et par délégation de la Commission Régionale de Scorage et Statistiques. La ponctualité est de rigueur.

**Article 8 des R.G. scoreurs et statistiques, 21.03.04 des R.G.E.S. Baseball et 21.03.03 des R.G.E.S. Softball : le scoreur peut être réquisitionné.**

### **D. MISE EN RÉSERVE**

Un diplôme de scoreur peut être momentanément « gelé ». On dit que le scoreur passe du groupe des scoreurs d'actifs au groupe des scoreurs de réserve. La mise en réserve d'un scoreur peut être décidée pour les motifs suivants :

- le scoreur a fait moins d'un match dans la dernière saison et moins de cinq sur les deux dernières saisons,
- le scoreur est inscrit en tant que joueur ou coach sur la feuille de match d'une des deux équipes,
- le scoreur fait un travail totalement inexploitable pour les statisticiens,
- le scoreur n'est pas licencié à la fédération, ou possède uniquement une licence loisir.

Un scoreur départemental de réserve peut revenir dans le cadre actif soit en repassant avec succès l'examen de scoreur départemental, soit en suivant la formation de scoreur départemental dans son intégralité.

Dans le cas d'un problème de licence, il doit régulariser sa situation.

### **E. LE SCOREUR ET L'ARBITRE**

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








## 2 AVANT LE MATCH

### 2.1 LA FEUILLE DE MATCH

---

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

Elle doit contenir les renseignements suivants :

- la discipline Baseball ou Softball (cocher la case correspondante),
- le numéro de la rencontre,
- la date,
- l'heure du début et de fin du match,
- le nom du terrain et la ville
- le championnat (National, Régional, Amical). Ne pas oublier, si nécessaire la poule et la division,
- la catégorie : Benjamin, Minime, Cadet, Junior, Senior,
- les noms : des arbitres et du ou des scoreurs,
- les noms des clubs et de leur ville,
- les noms, prénoms :
  -  des joueurs : dans l'ordre de leur passage, leur numéro de position défensive, leur numéro de dossard, leur numéro de licence présentée.
  -  des remplaçants,
  -  des entraîneurs.
  -  Leurs numéros de licences présentées ou roster
- la lettre :
  -  (E) si la nationalité du joueur est Etrangère,
  -  (M) si le joueur est Muté,
  -  (P) si le joueur est Prêté.
- Un roster issu de l'Fédération est souvent joint à la feuille de match si absence des numéros de licences.

Il est important de différencier le club recevant du club visiteur. Lors de phases finales ou de tournois, le club recevant n'est pas déterminé à l'avance. Il faut donc attendre le tirage au sort.

### 2.2 LA FEUILLE DE SCORE

---

On utilise les feuilles officielles éditées par la Fédération.

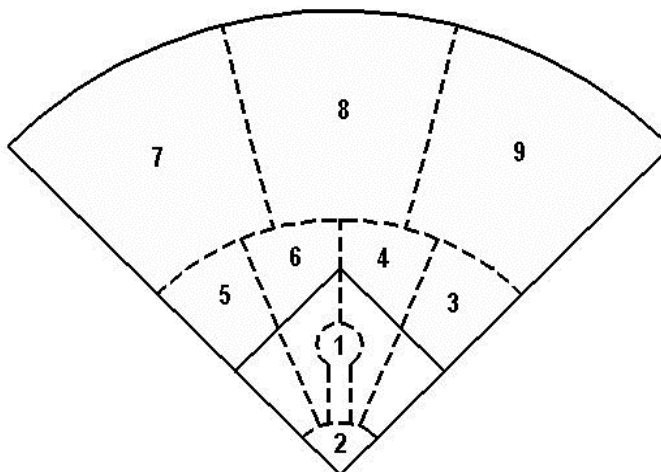
Il y a deux types de feuilles pour une rencontre. On prendra la feuille de scorage qui comporte le tableau de score pour l'équipe visiteuse. En effet, elle est la 1<sup>ère</sup> à passer à la batte. Dans le tableau de score, l'équipe visiteuse sera donc, pour la même raison, en haut.

Sur une feuille, on notera l'attitude d'une équipe lors de son passage à la batte. Pour examiner son comportement en défense, il sera nécessaire de regarder la deuxième feuille de score (attaque de l'équipe adverse).





le lanceur	1
le receveur	2
le 1 <sup>ère</sup> base	3
le 2 <sup>ème</sup> base	4
le 3 <sup>ème</sup> base	5
l'arrêt court	6
le champ gauche	7
le champ centre	8
le champ droit	9



Les divisions du terrain représentent les zones (pour chaque position défensive) qui seront utilisées pour définir le lieu lors de coups sûrs.

Chaque joueur a donc deux codes :

- le code en attaque sera celui de son ordre de batte (line up),
- le code en défense sera celui de sa position dans le champ.

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

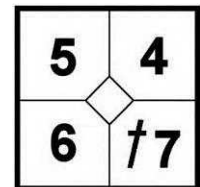
## 3 PENDANT LE MATCH

### 3.1 FONCTIONNEMENT DE LA GRILLE

C'est là que le scorage de la rencontre intervient réellement. Pour chaque joueur lors de son passage à la batte, le scoreur devra indiquer toutes les actions de jeu qui ont eu lieu entre son arrivée dans la boîte de frappe et son retour au dugout en marquant son point ou son élimination. Pour cela il dispose d'un carré de marquage.

Ce carré de marquage est divisé en 4 cases :

- la case en bas à droite : les actions vers la 1<sup>ère</sup> base
- la case en haut à droite : les actions vers la 2<sup>ème</sup> base
- la case en haut à gauche : les actions vers la 3<sup>ème</sup> base
- la case en bas à gauche : les actions vers le marbre.



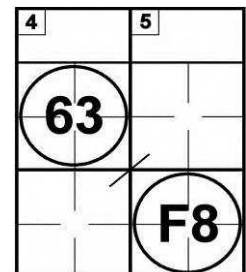
L'emplacement central indiquera les avancées sur base parfois le point, le retrait avant que le coureur atteigne la 1<sup>ère</sup> base.

La feuille de score se lit verticalement.

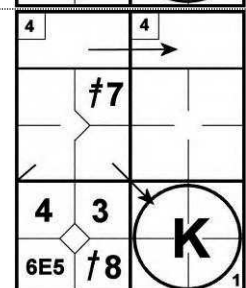
De fait, une situation de match peut être facilement retrouvée sur les feuilles de scorage. Par exemple, un jeu pendant lequel deux joueurs se trouvent sur base, apparaîtra sur votre feuille sur deux carrés de marquage bien distincts, un par joueur.

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

Lorsque la manche est terminée, nous devons tracer un trait oblique après le dernier batteur :



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



### 3.2 APRÈS CHAQUE ½ MANCHE

---

Il faut compléter le tableau de score sur la feuille visiteur. Puis il faut comptabiliser différentes données dans les cases qui se situent en dessous de la grille de scorage. Au niveau départemental, seules les cases AB, R, H, A, E et LOB sont à remplir.

AB: présence officielle au bâton, on l'utilise pour calculer des moyennes offensives.

$$AB = TAB - (BB + HP + IO + SH + SF)$$

R : le nombre de point marqué dans la manche.

ER : Points mérités - laisser cette ligne blanche (accès scoreur régional)

H : le nombre de hit dans la manche.

A : le nombre d'assistance dans la manche.

E : le nombre d'erreur dans la manche.

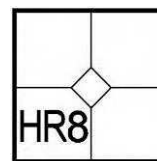
LOB : le nombre de coureur laissé sur base dans la manche.

<b>AB</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>10</b>
<b>R</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>ER</b>			
<b>H</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>A</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>E</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>LOB</b>	<b>3</b>	<b>-</b>	<b>3</b>

## 4 LES CONVENTIONS

### 4.1 LE POINT

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



Dans certaines situations, le fait qu'un joueur traverse le marbre n'est pas synonyme de point. Ces points ne comptent pas. La connaissance de la règle 4.09, qui explique ces cas, est indispensable.

#### Règle 4.09

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

*Exceptions : Le point n'est pas alloué même si le coureur touche le marbre si, après deux éliminations, la troisième élimination du jeu est effectuée aux dépens :*

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

*D'un coureur lors d'un jeu forcé,*

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

### 4.2 LES AVANCES SUR BASES

Le frappeur / coureur arrive safe sur une base vers laquelle il courait :

- soit à ses risques et périls,
- soit par décision de l'arbitre.

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

#### A. LES HITS OU COUPS SÛRS

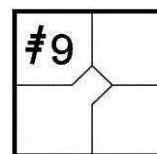
Lorsque la défense est impuissante devant la balle et que celle-ci permet au batteur de parvenir sur base, on appelle cela un coup sûr ou hit. Un hit est donc une frappe dont la balle, dans un effort ordinaire, ne peut pas être attrapée, ou qui est frappée avec une telle force (ou lenteur) que la défense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

**Cas particulier : si la frappe effectue un rebond inattendu devant le joueur (celui-ci ne pouvant s'en saisir) alors c'est un hit.**

☒ Cette frappe est située en territoire des bonnes balles, en conséquence le signe « F » ne pourra jamais indiquer un hit.

Pour la notation, on donne deux informations :

- la valeur du coup sûr : à l'aide d'un trait oblique (slash) traversé par un (simple), deux (double), ou trois (triple) traits horizontaux
- la localisation : numéro de zone dans laquelle la frappe atterrit.



Il faudra :

- les juger,
- les inscrire **dans la case d'arrivée**, laissant ainsi les premières cases vides dans le cas de double, triple ou home run.

Ils seront notés par exemple :

Simple dans le champ gauche	†7
Double dans le champ droit	†9
Triple dans le champ centre	≠8

**Home Run** lorsque la balle est frappée en chandelle que la balle sorte ou non des limites du terrain **HR7**

Les normes très précises concernant le jugement des hits sont citées dans les règles 10.05 et 10.06. La règle 10.07 permet de déterminer leurs valeurs.

Cas particulier du coup sûr de fin de partie :

**Règle 10.06.f.**

*Compte tenu du règlement 10.07.g, lorsqu'un batteur termine la partie par un coup sûr qui fait marquer suffisamment de points pour que son équipe gagne, on ne lui accordera que le nombre de bases gagnées par le coureur qui a marqué le point gagnant, à la condition qu'il ait lui-même avancé d'autant de bases que ce coureur.*

**Règle 10.06.g.**

*Lorsqu'un batteur termine la partie avec un homerun à l'extérieur du terrain, lui et les autres coureurs sur bases ont droit de marquer.*

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

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

**Exemple :**

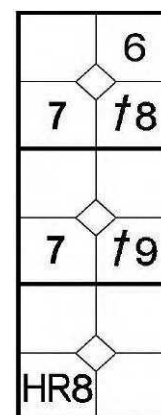
Le 5<sup>ème</sup> batteur frappe un hit d'une base sur le champ centre.

Le 6<sup>ème</sup> batteur frappe un hit sur le champ droit. Cela permet au coureur précédent d'arriver sur la 2<sup>ème</sup> base.

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

Le 7<sup>ème</sup> batteur frappe un homerun en champ centre.

Les coureurs 5 et 6 marquent leur point.



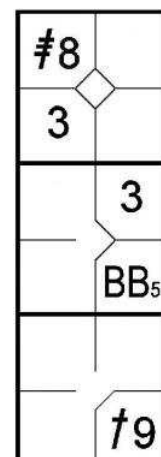
**B. LE POINT PRODUIT**

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

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

- hit,
- sacrifice,
- élimination au champ intérieur (pas toujours),
- sur jeu forcé uniquement : interférence, base on balls, hit by pitched ball.

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



Le point produit de celui qui frappe l'homerun (ou l'inside park) est fréquemment oublié.

Porter un **RBI** au crédit du frappeur s'il y a moins de deux éliminés et que la défense commet une erreur, si vous pensez que le coureur en 3<sup>ème</sup> base ne pouvait, de toute façon, pas être retiré même sans erreur. Ne pas compter un **RBI** au batteur lorsque celui-ci permet ou aurait permis deux éliminés sur double jeu forcé (ou double jeu inversé) s'il n'y avait pas eu d'erreur.

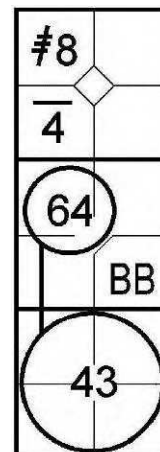
Notation :

- dans la case en bas à gauche (Voir exemple sur les hits),
- le numéro d'ordre du batteur à qui on crédite le RBI (exception pour le home run ),
- pour les statistiques le **Run Batted In** est noté **RBI**.

Run Batted In

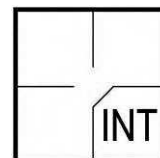
**RBI**

La règle 10.04 complète le jugement du point produit.



### C. 1<sup>ÈRE</sup> BASE ACCORDÉE PAR L'ARBITRE

Les actions sont notées dans la case en bas à droite (vers la 1<sup>ère</sup> base). Seul le coup sûr sera noté dans la case d'arrivée, laissant libre la première lorsque le hit est un double, triple ou homerun.



- Le batteur va en 1<sup>ère</sup> base sur 4 mauvais lancers du lanceur (Base on Balls)

Base on Balls

**BB**

- Le lanceur donne un but sur balles intentionnellement (il faut que le receveur appelle au moins la quatrième balle en levant le bras) dans un but tactique.

Intentional Base on Balls

**IBB**

- Le batteur est atteint par un lancer régulier

Hit by Pitched Ball

**HP**

- Interférence du receveur sur le batteur

Interférence du receveur

**INT**

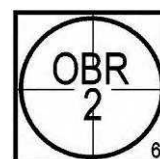
Toutes ces bases sont accordées par l'arbitre, il n'y a donc pas d'action du frappeur d'où son absence dans le calcul des At Bat.

Le coureur profite de l'action d'un batteur pour progresser (BB, HP, hit, SH et SF...). On notera dans la case atteinte par le coureur le numéro de l'ordre de batte du frappeur qui fait l'action et par conséquent permet l'avance sur base (Voir exemple sur les hits)

### Cas particulier :

Si le frappeur refuse d'avancer en 1<sup>ère</sup> base (il sera donc éliminé par l'arbitre), ne pas compter de Base on Balls mais un At Bat. On attribuera le retrait au receveur : OBR2.

La notation OBR signifie « out by the rules ». Puis on spécifiera la raison du retrait à l'aide d'un indice.



#### D. BASES ACCORDÉES PAR L'ARBITRE

Feinte irrégulière ou lancer irrégulier du lanceur suivi du numéro de l'attaquant qui est à la batte à ce moment là.

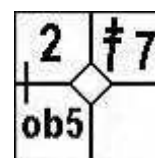
Feinte irrégulière ou lancer irrégulier du lanceur BK

- ✎ Au Baseball, lorsque l'arbitre appelle un balk, s'il n'y a pas de coureur sur base on donne une balle au batteur (ce qui peut entraîner un but sur balles suivant le compte). S'il y a un coureur sur base, on le fera progresser d'une base et on n'attribuera pas de balle au batteur.
- ✎ Au Softball, on comptera une balle supplémentaire au batteur quelle que soit la situation sur base (avec ou sans coureur).

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

Obstruction ob

- ✎ L'arbitre donne une obstruction lorsqu'un défenseur perturbe le jeu de l'attaquant. Une interférence est donnée lorsqu'un attaquant empêche un défenseur d'effectuer son jeu défensif. Exception : l'obstruction du receveur sur le batteur est appelée interférence.



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

#### E. PROGRESSION SUR BASE DU COUREUR

Lancer régulier échappé par le receveur

Passed Ball PB

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

Wild Pitch WP

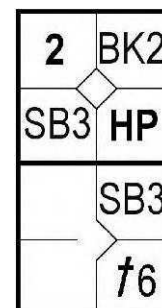
Ces deux actions ne concernent que le lanceur et le receveur, uniquement lorsqu'il s'agit d'un lancer régulier.

Stolen Base SB

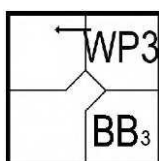
Vol de base : décision d'un coureur de se rendre vers une base à ses risques et périls sans bénéficier de l'action d'un coéquipier ou d'un mauvais jeu.

Ces trois signes seront notés dans la case atteinte par le coureur.

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

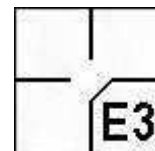


Si un coureur avance de plus d'une base sur un lancer fou ou une balle passée, on utilise une flèche pour indiquer la continuité de l'action. Dans l'exemple un WP.



## F. LES ERREURS DE DÉFENSE

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

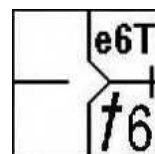


### Erreur de relais

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

Erreur de relais (Throw)

**ET ou eT**



### Erreur d'attrapé

Erreur d'attrapé

**E ou e**

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

### Erreur décisive (en majuscule)

**E ou ET**

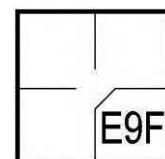
Elle permet au coureur d'atteindre une base alors que celui-ci aurait dû être éliminé.

### Erreur non décisive (en minuscule)

**e ou eT**

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

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



**E8F, E5F**

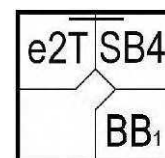
La compréhension de la différence entre les erreurs **E** et **e** est indispensable car celles-ci sont nécessaires pour la détermination des points mérités des lanceurs :

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

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

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

On ne peut pas créditer d'une erreur de lancer le receveur qui fait un mauvais relais pour empêcher un vol de base (sauf si celui-ci permet une avance de base supplémentaire, exemple : le coureur va de la 1<sup>ère</sup> base à la 3<sup>ème</sup> base). Si le coureur ne gagne pas de base supplémentaire on donnera une base volée au coureur sans faire apparaître l'erreur. S'il gagne une base supplémentaire, on justifiera la première progression par une base volée puis la seconde par une erreur de lancer notée **e2T**.



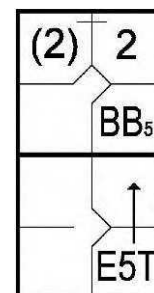
**BB<sub>1</sub>**

Exemples de scorage avec des erreurs de défense :



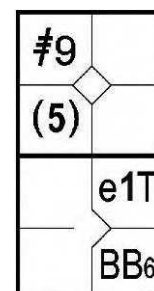
Le 1<sup>ème</sup> batteur commence la manche :

Il frappe vers la 3<sup>ème</sup> base qui fait une erreur de lancer et empêche l'élimination en 1<sup>ère</sup> base.



Le 4<sup>ème</sup> batteur commence la manche :

Pendant que le frappeur 5 est en première base, le lanceur effectue une erreur de lancer sur la première base permettant ainsi au point de rentrer.

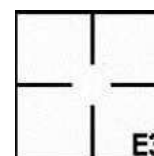


On ne peut pas créditer d'une erreur pour un mauvais relais un joueur qui tente de compléter un double jeu (sauf s'il y a avance supplémentaire). Si le coureur ne gagne pas de base supplémentaire on donnera un choix défensif au batteur-coureur sans faire apparaître l'erreur. S'il gagne une base supplémentaire, on justifiera la première progression par un choix défensif puis la seconde par une erreur de lancer notée **e6T**.

Pas d'erreur au défenseur qui, à la suite d'une erreur, rattrape la balle à temps et effectue un retrait ou aide à celui-ci.

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

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



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

**E5**

De même nous devons inscrire toute erreur qui prolonge la présence d'un coureur sur base.

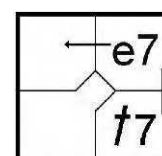
Exception à cette règle : moins de deux retraits et un coureur en 3<sup>ème</sup> base, pas d'erreur si le défenseur laisse tomber volontairement une chandelle hors ligne pour empêcher le coureur de la 3<sup>ème</sup> base de marquer son point (dans un but tactique).

Les remarques et les exceptions sur les erreurs sont nombreuses et doivent toujours être présentes à l'esprit. Les règles 10.13 et 10.14 développent tout ceci.

### **G. PARTICULARITÉS**

Avance des coureurs sur hit ou retrait :

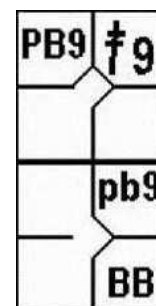
- lors d'une avance de plusieurs bases, on marquera le numéro du batteur qui a permis l'avance dans la case la plus en avant.



Avance des coureurs sur erreur :

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

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



Lorsqu'un même événement provoque plusieurs avances sur base de différents coureurs, il convient de le noter :

- une fois de façon normale,
- et autant de fois que nécessaire en minuscule pour ne pas compter plusieurs fois le même événement dans les statistiques.

### 4.3 LES ÉLIMINATIONS

Tous les retraits seront encerclés pour les mettre en évidence.

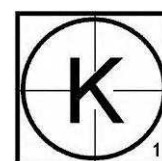
#### A. STRIKE OUT

Strike Out

K

Il est noté au centre de la case.

Les strikes outs seront comptabilisés à l'aide d'un indice en bas à droite. La numérotation repart à zéro lors d'un changement de lanceur.



#### B. BALLE ATTRAPÉE DE VOLÉE

Deux types de frappe sont à différencier :

Fly out ou Pop Out

F ou P

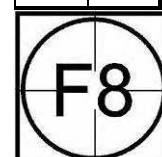
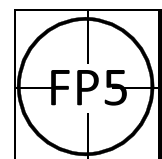
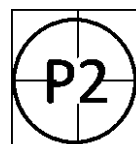
Line drive

L

Suivi du numéro du défenseur qui effectue le retrait.

Exemple : F8, L1.

Si la balle est rattrapée en foul ball alors on rajoutera un « F ».

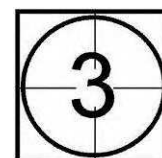


#### C. UNASSISTED

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

Exemple : 3 signifie que le joueur de 1<sup>ère</sup> base a effectué le retrait tout seul.

- ✘ Cette notation ne concerne pas les attrapés de volée, on l'applique uniquement aux jeux sur bases.



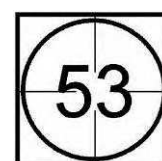
#### D. PLUSIEURS JOUEURS PARTICIPENT AU RETRAIT

Exemple : Balle frappée, prise au sol par le troisième base qui l'envoie au 1<sup>ère</sup> base et fait le retrait.

On compte le retrait au 1<sup>ère</sup> base et une assistance au troisième base.

Lorsque plus de deux défenseurs participent à l'élimination, on note les numéros de tous les joueurs dans l'ordre dans lequel ils ont touché la balle, le dernier étant toujours l'auteur du retrait.

- ✘ On ne peut compter plus d'une assistance au même joueur lors d'une même action.



## E. INFIELD FLY

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

IF

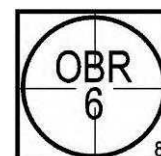
Les conditions pour qu'il y ait Infield Fly sont décrites dans les règles 2.00 et 6.05.e.

### Règle 2.00

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

Le batteur est éliminé. On notera **IF** suivi du numéro du défenseur qui fait le retrait.

Si la balle tombe par terre, on notera **OBR** suivi du numéro du défenseur le plus près de la balle. L'indice 8 est rajouté en bas à droite pour préciser la règle.



## F. LES JEUX MULTIPLES

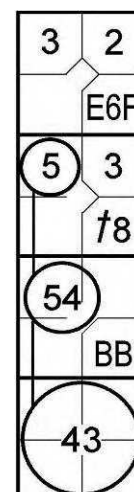
Pour qu'il y ait double jeu (ou triple jeu), il faut que la défense effectue deux (ou trois) retraits sur la même action.

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

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

Ex 1 : Un coureur en 1<sup>ère</sup> base, le batteur frappe sur le deuxième base, qui touche sa base pour faire la 1<sup>ère</sup> élimination et renvoie au 1<sup>ère</sup> base qui fait le second retrait. Le double jeu est attribué au 4 et 3.

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



## G. PRIS SUR TENTATIVE DE VOL

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

- le coureur essaie de voler une base,
- le coureur est pris en souricière entre deux bases,
- glisse au-delà de la base sur un vol de base.
- le coureur commence sa course vers la nouvelle base (même si il se fait prendre en souricière en revenant sur la base d'origine). **C'est la 1<sup>ère</sup> intention qui compte.**

Notation:

### Caught Stealing

CS

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



- on notera éventuellement les erreurs
  - on ne comptera qu'une assistance à un joueur dans cette action
- on pourra compter à un même joueur une assistance et un retrait, une assistance et une erreur.

Exemples : CS2654 ; CS2E4

## H. PICK OFF

Un joueur fait l'objet d'un **Pick Off** lorsqu'il est éliminé, ou aurait été éliminé sans erreur, en tentant de revenir sur sa base de départ. Le lanceur, le receveur ou tout autre défenseur peuvent être à l'origine de l'action.

Notation :

Pick Off ..... **PO**

- Si la 1<sup>ère</sup> intention du coureur est de revenir sur sa base d'origine (même si il se fait prendre en souricière en étant en direction de la base suivante, **c'est sa 1<sup>ère</sup> intention qui compte.**
- seulement les numéros défensifs des joueurs ayant participé à l'action en essayant de suivre l'ordre dans lequel la balle a été relayée (le dernier cité est celui qui fait le retrait),
- on notera éventuellement les erreurs.

Exemples : **PO13 ; PO1E5 ; PO16**

## 4.4 LES CAS PARTICULIERS

---

### A. 3ÈME STRIKE ÉCHAPPÉ PAR LE RECEVEUR

- le batteur est safe en 1<sup>ère</sup> base  
..... **KPB**
- le batteur est retiré en 1<sup>ère</sup> base  
..... **K23**
- le batteur est safe à cause d'une erreur défensive :  
⚔ 3<sup>ème</sup> strike échappé par le catcheur + mauvais attrapé du 1<sup>ère</sup> base  
..... **K2E3**
- ⚔ mauvais lancer de receveur à la 1<sup>ère</sup> base  
..... **KE2T**
- ⚔ On ne notera jamais KPB23 puisque le receveur, rattrapant la balle, participe au retrait.



### B. 3ÈME STRIKE MALGRÉ UN LANCER FOU

Il arrive que le batteur essaye de frapper malgré un lancer fou, il peut donc essayer de parvenir en 1<sup>ère</sup> base.

Ne pas créditer une PB au receveur mais un **Wild Pitch** au lanceur

Wild Pitch (lancer fou) ..... **KWP**

### C. LE SACRIFICE HIT

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

#### Conditions :

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

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

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

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

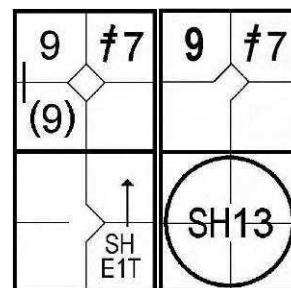
Notation :

Sacrifice Hit suivi du numéro des joueurs défensifs (Assist + Out)

**SH**

Exemples : **SH13**, **SH3E4**

- ✎ Au Softball, le nombre de bunt surprise est plus important qu'au Baseball. Il est donc important d'être vigilant sur la nature du bunt. On ne peut donner un sacrifice hit sur un amorti surprise.



### D. LE SACRIFICE FLY

C'est une chandelle attrapée de volée qui fait éliminer le batteur (où l'aurait éliminé sans l'erreur), et qui permet à un coureur précédent de marquer un point.

#### Conditions :

Il n'y a sacrifice fly que :

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

Ce sera un point produit pour le batteur.



Notation :

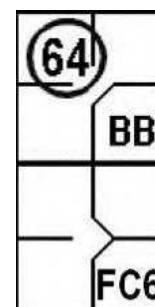
Sacrifice Fly suivi du numéro du joueur défensif

**SF**

Exemples : SF8, FSF9, SFE7

### E. LE CHOIX DÉFENSIF (FIELDER'S CHOICE)

Pour le niveau départemental, on attribue un choix défensif lorsqu'un défenseur choisit d'éliminer un coureur plutôt qu'un autre. Il sera noté FC suivi du numéro défensif du joueur ayant fait le choix.



## 4.5 LES CHANGEMENTS

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

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

Donnée primordiale pour la compréhension des feuilles de scorage (et pour l'élaboration des statistiques), ces indications doivent être indiquées à chaque changement.

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

Une reprise se divise en 3 temps :

1 <sup>er</sup> retrait	0.1
2 <sup>ème</sup> retrait	0.2
3 <sup>ème</sup> retrait	1

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

Exemple :

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

### A. ÉCHANGE DE POSITIONS DÉFENSIVES

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

Indiquez :

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

TULLE			
IP	Pos	JOUEURS	N°
3	6	JORDAN Anthony	27
	4'	----- " -----	27
3	4	LARUE Joseph	35
	6'	----- " -----	35

4	
4 <sup>1</sup> 6 <sup>1</sup>	
	SB2
	BB6
6 <sup>1</sup> 3	

Et sur la feuille adverse :

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

## B. SUBSTITUTION DE JOUEURS

Indiquez :

- le nom et prénom du nouveau joueur,
- son numéro de dossard,
- son numéro défensif,
- un tiret vertical,
- les nouveaux postes défensifs sur la feuille adverse,
- le trait horizontal sur la feuille adverse.

TULLE				1	2	3
IP	Pos	JOUEURS	N°			
3	4	MARTINEZ Julio	32	4	2	K
	4'	LARRY Joseph	18	5	BB	

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

## Reentry

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

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

ITALIE			1	2	3	4	5	6	7
Pos	JOUEURS	N°							
6	ROSSI Renata	12	1						
6'	TANZI Teresina	4							
6''	CARINI Cinzia	15							

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

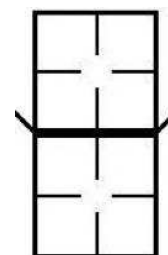
Au début de la Quatrième manche, Cinzia CARINI remplace Teresina TANZI.

Au début de la Sixième manche, Renata ROSSI réentre.

## C. CHANGEMENT DE LANCEUR

Indiquez :

- son nom et prénom, numéro de dossard si c'est un nouveau joueur,
- sa latéralité,
- un tiret horizontal avec des aigrettes sur la feuille de l'équipe adverse là où nous connaissons le comportement défensif de l'équipe qui nous intéresse,
- le nouveau lanceur 1' dans la case en haut de la manche.



## D. BATTEUR DÉSIGNÉ

Designated Hitter

DH

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

En Softball, le DH n'existe pas. Par contre il existe le Designated Player noté **DP**. Ce dernier peut remplacer n'importe quelle joueuse de champ. La joueuse en défense, autre que la lanceuse remplacée dans l'ordre à la batte par un DP, sera inscrite dans l'espace situé en fin de liste des attaquantes sous l'appellation DEFO ou FLEX.

3	MARTIN Marie	32

### E. FRAPPEUR D'URGENCE ET COUREUR D'URGENCE

Pinch Hitter (Frappeur d'urgence)

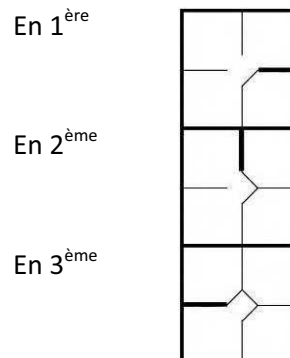
PH

Il n'intervient qu'une fois lors d'un match dans l'ordre de batte dans un but tactique.

Pinch Runner (Coureur d'urgence)

PR

Il commence son action sur une base pour remplacer le batteur / coureur. Si le coureur remplaçant rentre en défense, on ne peut plus le considérer comme un Pinch Runner. Cela devient simplement un changement de joueur.



### F. MANQUE DE PLACE

Dans l'éventualité où vous avez un nombre trop important de remplacement, vous pouvez ajouter les nouveaux noms en bas de la colonne line-up. Vous devez indiquer, comme dans l'exemple, la position, le nom, le numéro de dossard et ne pas oublier le numéro de line-up.

3 <sup>3</sup>	Trump John	32	7

## 4.6 ÉVÈNEMENTS PARTICULIERS

### A. ORDRE DE BATTE PERTURBÉ

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

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

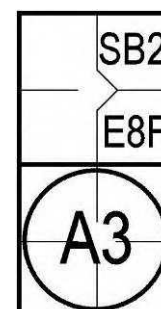
En cas de jeu d'appel, l'arbitre prendra les décisions adéquates à la situation.

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

### B. LES JEUX D'APPELS

Les jeux faits sur appel seront indiqués sur la base où ils se sont déroulés comme suit : **A + suivi du numéro du défenseur** qui est en contact avec la base et la balle dans les mains.

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





### C. LES RETRAITS PRÉVUS PAR LE RÈGLEMENT

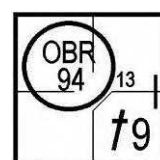
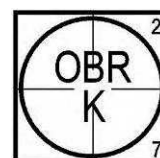
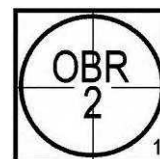
Certains retraits particuliers prévus par le règlement sont notés  
**Out By the Rules**

**OBR**  
**OBR**

Suivi du numéro du défenseur qui a effectué le retrait. On précisera la cause du retrait par un indice en bas à droite.

Les 16 cas :

1. Batteur éliminé pour frappe illégale.
2. Batteur éliminé sur bunt foul ball sur le troisième strike.
3. Batteur éliminé pour avoir touché la balle frappée.
4. Batteur éliminé pour interférence avec le receveur.
5. Batteur éliminé pour avoir oublié son tour de frappe.
6. Batteur éliminé pour refus d'avancer en 1ère base après un But sur Balles.
7. Coureur éliminé pour avoir refusé d'avancer de troisième base au point pour le point gagnant.
8. Batteur éliminé sur Infield Fly non réceptionné.
9. Coureur éliminé pour avoir touché une balle frappée.
10. Coureur éliminé pour être sorti de son couloir de course.
11. Coureur éliminé pour avoir doublé un autre coureur.
12. Coureur éliminé pour course à l'envers sur les bases.
13. Coureur éliminé pour avoir interféré avec un défenseur.
14. Batteur – coureur éliminé pour cause d'interférence du coureur sur base.
15. En softball, coureur éliminé pour départ anticipé.
16. En softball, coureur éliminé pour avoir touché la mauvaise base sur la double base.



### D. LE TIE

La case **TIE** concerne une entrée au jeu en Softball et dans certain tournoi jeune. S'il y a égalité après 7 manches, toute nouvelle reprise commence avec un coureur en 2<sup>ème</sup> base (le dernier à avoir complété sa présence à la batte à la reprise précédente). Pour le scorage on écrit le mot TIE dans la case 2<sup>ème</sup> base pour expliquer la présence de ce coureur en base.

En cas d'égalité après le nombre de manche réglementaire l'écriture du TIE est utilisée. Cela concerne autant le softball que le baseball (en fonction des règlements appliqués)

Le coach de chaque équipe peut commencer son line up là où il le désire. C'est le seul moment où il est autorisé que le line up soit décalé.

On écrit le mot TIE dans la case 2<sup>ème</sup> base et 1<sup>ère</sup> base pour expliquer la présence de ces coureur en base.

Uniquement en 2<sup>nd</sup> base pour le softball.

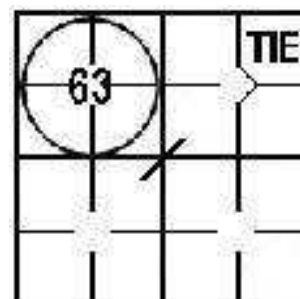
#### Exemple baseball :

Vous placez votre 1<sup>er</sup> joueur en 2<sup>ème</sup> base en inscrivant « TIE » dans la case. Pour le 2<sup>ème</sup> joueur même notation du TIE en arrivant en 1<sup>ère</sup>. Ensuite votre frappeur 3 se présente au marbre et vous scorez les actions du match.

Si l'égalité n'est pas rompue à la fin de cette manche supplémentaire, les équipes doivent poursuivre l'ordre de line up de la manche précédente soit placer les deux derniers joueurs en 2<sup>me</sup> et en 1<sup>ère</sup> base en tant que coureur.

Dans les stats AB et BF = les TIE ne doivent pas être comptabilisés.

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



	9		
1	2	e7 E5	TIE
2	93		TIE
3	K		
4			

## 5 APRES LE MATCH

Il faut :

- compléter le tableau de score avec les totaux
- l'heure de fin de match
- reporter ces mêmes informations sur la feuille de match ainsi que les hits et erreurs
- signer la feuille de match qui est aussi paraphée par les managers des deux équipes et le ou les arbitres

Les managers viendront chercher leurs triplicatas.

Le scoreur est responsable des feuilles de scorage sous couvert du club recevant. Il a 48 heures pour envoyer les feuilles (Règle 10.01 IBA, Art 21.05.05 et 24.02 des RGEs Baseball, Art 21.05.05 et 24.02.01 des RGEs Softball).

Cet envoi est effectué auprès des commissions concernées selon les modalités du championnat donné et de la discipline : Baseball, Softball, Régional, National et Jeune.

Le scoreur régional aura l'obligation d'établir les statistiques.

## 6 LES STATISTIQUES

En tant que scoreur départemental, vous pouvez commencer à remplir les statistiques offensives et défensives qui se trouvent sur les feuilles de statistiques.

Voici donc la liste des statistiques que vous avez à connaître :

- ATTAQUE (côté droit de la feuille de scorage):

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

- DEFENSE (côté gauche de la feuille de scorage)

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

- LANCEURS (en bas à gauche de la feuille de scorage)

Nombre de frappeurs affrontés (Batters faced)	<b>BF</b>
Lancer fou (Wild Pitch)	<b>WP</b>
Feinte irrégulière (Balk)	<b>BK</b>

- RECEVEURS (en bas à droite de la feuille de scorage)

Balle passée (Passed Ball)	<b>PB</b>
----------------------------	-----------

## 7 LE DESIGNATED PLAYER – SOFTBALL

### 7.1 DÉFINITION

---

Les termes en anglais :

- DP = Designated Player
- FLEX = Defensive player only

Un DP (joueur désigné) peut être utilisé en tant que frappeur à la place de n'importe quel joueur défensif, à condition que ceci soit signalé avant le début de la rencontre et que le nom de ce joueur soit mentionné sur la feuille d'ordre à la batte comme 1 des 9 joueurs à la frappe. Le DP qui démarre la rencontre peut être remplacé et peut revenir dans la partie une fois à condition de reprendre la même position, la même place à la batte qu'il occupait quand il a quitté le jeu.

Le FLEX (joueur défensif uniquement) pour lequel le DP frappe doit être inscrit à la dernière place (10) dans l'ordre à la batte donné à l'arbitre en chef.

### 7.2 UTILISATION

---

Le joueur partant inscrit comme DP (ou son remplaçant) doit rester à la même position dans l'ordre à la batte pendant toute la rencontre. Le DP et son remplaçant ou tout autre remplaçant du DP ne doivent jamais être parmi les 9 joueurs à la batte en même temps.

Le DP peut être remplacé à tout moment soit par un frappeur, un coureur ou par le FLEX (le joueur défensif pour lequel il frappe, le numéro 10 sur le line up).

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

Si le DP est remplacé par le FLEX, 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 :

- Il peut jouer à l'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 du line up 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 à la batte outre que sa place d'origine sera considérée comme un retour au jeu illégal.

Le DP peut jouer à n'importe quelle position en défense. Si le DP joue en défense à la position autre que celle du FLEX, ce joueur défensif continuera à frapper, mais ne jouera pas en défense. Ce joueur n'est pas considéré comme ayant quitté la partie.

Si le 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. Le FLEX peut revenir dans la partie une fois, soit dans la position 10 dans le line up, soit à la place du DP dans l'ordre à la batte.

Si le FLEX retourne au jeu dans la position 10, le FLEX jouera uniquement en défense mais peut jouer n'importe quelle position en défense.

Si le FLEX retourne au jeu dans la position à la batte du DP, le FLEX jouera en attaque et en défense et la partie continuera avec 9 joueurs.

Conséquence :

Toute violation en plaçant le FLEX dans une position dans l'ordre à la batte outre que celle du DP sera considérée comme un retour illégal au jeu.

### 7.3 QUELQUES POINTS IMPORTANTS

---

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

### 7.4 EXEMPLES

---

# à la batte	Nom	Position	Défensive	Remplaçants
1	Arnaud	6		11 Kylian
2	Bernard	3		12 Laurent
3	Charles	9		13 Marc
4	David	7		14 Nicolas
5	Elias	DP		
6	Fabien	4		
7	Grégory	2		
8	Henry	1		
9	Igor	8		
10	Jules	5		

**Exemple 1 :** Au cours de la 4<sup>ème</sup> manche, Jules (#10) passera à la batte à la place de Elias (#5). Au cours de la 6<sup>ème</sup> manche Elias jouera en défense à la place de Charles (#3), mais Elias ne passera pas à la batte.

Réponse : Ceci n'est pas autorisé.

Le FLEX (Jules) est rentré à la place du DP (Elias) au bâton. Nous passons à 9 joueurs. Le DP ne peut jamais jouer uniquement en défense. Elias (#5) peut jouer en défense pour Charles (#3), mais il doit frapper aussi dans sa position initiale au bâton. Ceci implique que Jules doit retourner à la position #10 dans le line up (10 joueurs). Ou que Jules est substitué par Elias, ce qui veut dire que Jules a quitté la partie (9 joueurs).

**Exemple 2 :** Au cours de la 3<sup>ème</sup> manche Elias (#5) est remplacé par Kylian (#11). Au cours de la 5<sup>ème</sup> manche Jules (#10) passera à la batte. Au cours de la 6<sup>ème</sup> manche, le manager veut faire frapper Kylian à la place de Jules.

Réponse : Ceci n'est pas autorisé.

Kylian, en tant que nouveau substitut, remplace Elias. C'est le nouveau DP mais pas le DP qui a démarré la partie. Ceci veut dire que Elias (le DP d'origine) peut revenir dans la partie une fois. Nous avons toujours 10 joueurs. Jules (FLEX) vient remplacer le DP (Kylian). Kylian est donc sorti du match. Nous passons à 9 joueurs. Parce que Kylian n'était pas le DP qui a démarré dans la partie, il ne peut plus revenir dans la partie ! Le manager peut refaire rentrer Elias s'il le souhaite (ou tout autre substitut) comme DP. Si Jules reste dans la partie, Jules retournera à la position #10 et nous retournerons à 10 joueurs, sinon nous restons à 9 joueurs.

**Exemple 3 :** *Au cours de la 3<sup>ème</sup> manche Jules (#10) passera à la frappe. Au cours de la 4<sup>ème</sup> manche Elias (#5) retourne au jeu comme DP. Au cours de la 6<sup>ème</sup> manche Jules passera de nouveau à la frappe.*

Réponse : Ceci est autorisé.

Le FLEX (Jules) remplace le DP (Elias). Il reste 9 joueurs. Elias retourne au jeu et Jules retournera à la position #10. Retour à 10 joueurs. De nouveau le FLEX (Jules) remplace le DP (Elias). Il reste 9 joueurs. Et Elias est sorti définitivement de la partie. Il est déjà revenu une fois dans la partie. Si le coach souhaite faire rentrer un DP de nouveau, il doit choisir un substitut qui pourra jouer comme DP.

**Exemple 4 :** *Au cours de la 6<sup>ème</sup> manche Elias (#5) va jouer en défense en position 4 à la place de Fabien (#6). Au cours de la 7<sup>ème</sup> manche Jules (#10) passe à la frappe et Elias passera à la frappe à la place de Fabien.*

Réponse : Ceci n'est pas autorisé.

Le DP peut jouer en défense à la place de n'importe quel défenseur. Donc il peut jouer à la position défensive de 2<sup>nd</sup> base (position 4). Fabien (#6) passera au bâton dans sa position initial. Nous avons toujours 10 joueurs. Le FLEX (Jules) remplace le DP (Elias). Donc le DP a quitté la partie. Il reste 9 joueurs. Elias peut revenir dans la partie, mais uniquement dans sa position au bâton selon l'ordre à la frappe initial. Et il ne peut jamais passer au bâton dans une autre position.

**Exemple 5 :** *Au cours de la 4<sup>ème</sup> manche Elias (#5) jouera en défense à la position 5. Jules (#10) frappera maintenant à la 5<sup>ème</sup> place dans l'ordre à la frappe.*

Réponse : Ceci n'est pas autorisé.

Le DP peut jouer en défense pour n'importe quel défenseur. Il peut donc jouer en défense à la place du FLEX (position 5). Jules (#10) quitte la partie. Il reste 9 joueurs. Le FLEX (Jules) ne peut jamais jouer uniquement à l'attaque. Le DP ne peut jamais jouer uniquement en défense. Soit le DP quitte la partie (Jules joue en défense et à l'attaque) soit le FLEX quitte la partie (Elias joue en défense et à l'attaque). Il restera 9 joueurs.

**Exemple 6 :** *Au cours de la 6<sup>ème</sup> manche Elias (#5) est remplacé par Jules (#10). Jules va jouer maintenant à l'attaque et en défense position 5. Au cours de la 7<sup>ème</sup> manche Elias retourne au jeu. Jules retourne à la place 10 dans l'ordre à la frappe. Il continue à jouer en défense à la position 5 mais ne frappe plus. Elias frappe maintenant à la 5<sup>ème</sup> place dans l'ordre à la frappe. Il joue aussi en défense comme lanceur. Hhhh (#8) frappera uniquement.*

Réponse : Ceci est autorisé.

Le FLEX (Jules) remplace le DP (Elias). Nous passons à 9 joueurs. Pendant la 7<sup>ème</sup> manche, retour au jeu légal du DP, dans sa position initial au bâton. Nous passons à 10 joueurs. Le DP peut jouer en défense pour n'importe quel joueur, donc il peut jouer en défense comme lanceur. Henri n'a pas quitté la partie, ceci n'est pas une substitution. Il continuera à passer au bâton dans sa position initial. Il reste 10 joueurs. Tout est légal.

**Exemple 7 :** *Le FLEX (Jules #10) est un coureur très rapide. Au cours des 1<sup>ère</sup>, 3<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> manches, le DP frappe et arrive sur base, et à chaque fois, le FLEX rentre dans la partie pour courir à la place du DP.*

Réponse : Ceci est autorisé, mais.....

Si le FLEX remplace le DP lors de la 1<sup>ère</sup> manche, le DP a quitté la partie. Nous passons à 9 joueurs. Le DP du début de la partie peut revenir au jeu une fois, donc retour à 10 joueurs. Donc si le FLEX remplace le DP de nouveau dans la 3<sup>ème</sup> manche, le DP d'origine a quitté définitivement la partie et ne peut plus revenir. Nous passons de nouveau à 9 joueurs. Un nouveau remplaçant peut prendre la place dans la partie comme DP, et nous retournerons à 10 joueurs de nouveau. Lors de la 6<sup>ème</sup> manche le FLEX peut remplacer le nouveau DP. Nous passons à 9 joueurs et le nouveau DP est considéré comme ayant quitté la partie définitivement car il ne peut pas revenir au jeu. Mais de nouveau un autre remplaçant peut prendre la place du DP et nous retournons à 10 joueurs. Dans toutes ces situations le FLEX n'a jamais quitté la partie et n'a jamais été remplacé.

**Exemple 8 :** *Au cours de la 3<sup>ème</sup> manche Elias (#5) est remplacé par Jules (#10). Au cours de la 4<sup>ème</sup> manche Fabien (#6) est remplacé par Elias comme joueur de remplacement à cause d'une blessure avec sang. A la fin de la 5<sup>ème</sup> manche, le saignement n'est pas encore arrêté. Fabien est maintenant remplacé par Nicolas (#14). Au début de la 6<sup>ème</sup> manche Elias retourne au jeu à la place de Jules. Elias va frapper à la position #5 de l'ordre à la frappe, Jules va jouer en défense à la position défensive 5 et Jules retourne à la position 10 dans l'ordre à la batte.*

Réponse : Ceci est autorisé.

Le FLEX (Jules) remplace le DP (Elias). Nous passons à 9 joueurs.

Un joueur de remplacement est un joueur qui évolue dans la partie pour une période de temps bien définie, pour remplacer un joueur qui doit quitter la partie en raison d'une blessure. Le joueur de remplacement peut être un joueur qui a déjà participé au jeu, à condition qu'il n'ait pas été exclu ou expulsé par l'arbitre pour avoir enfreint les règlements du jeu. Parce que Fabien s'est blessé, Elias (qui n'est plus DP) peut être un joueur de remplacement. A la fin de la 5<sup>ème</sup> manche, temps donné pour le joueur de remplacement pour cause de blessure, Elias doit être remplacé par un remplaçant légal Nicolas. Parce qu'un joueur de remplacement n'est pas considéré comme une substitution, ceci n'a aucune conséquence sur Elias. Donc Elias peut revenir au jeu normalement. Nous passons à 10 joueurs. Tout est légal

---

**La CFSS remercie tous les bénévoles  
qui ont participé à l'élaboration de ce manuel**

---

**avec le soutien des partenaires de la  
Fédération Française de Baseball et Softball :**



**Fédération Française de Baseball et Softball**

**41, rue de Fécamp**

**75012 Paris**

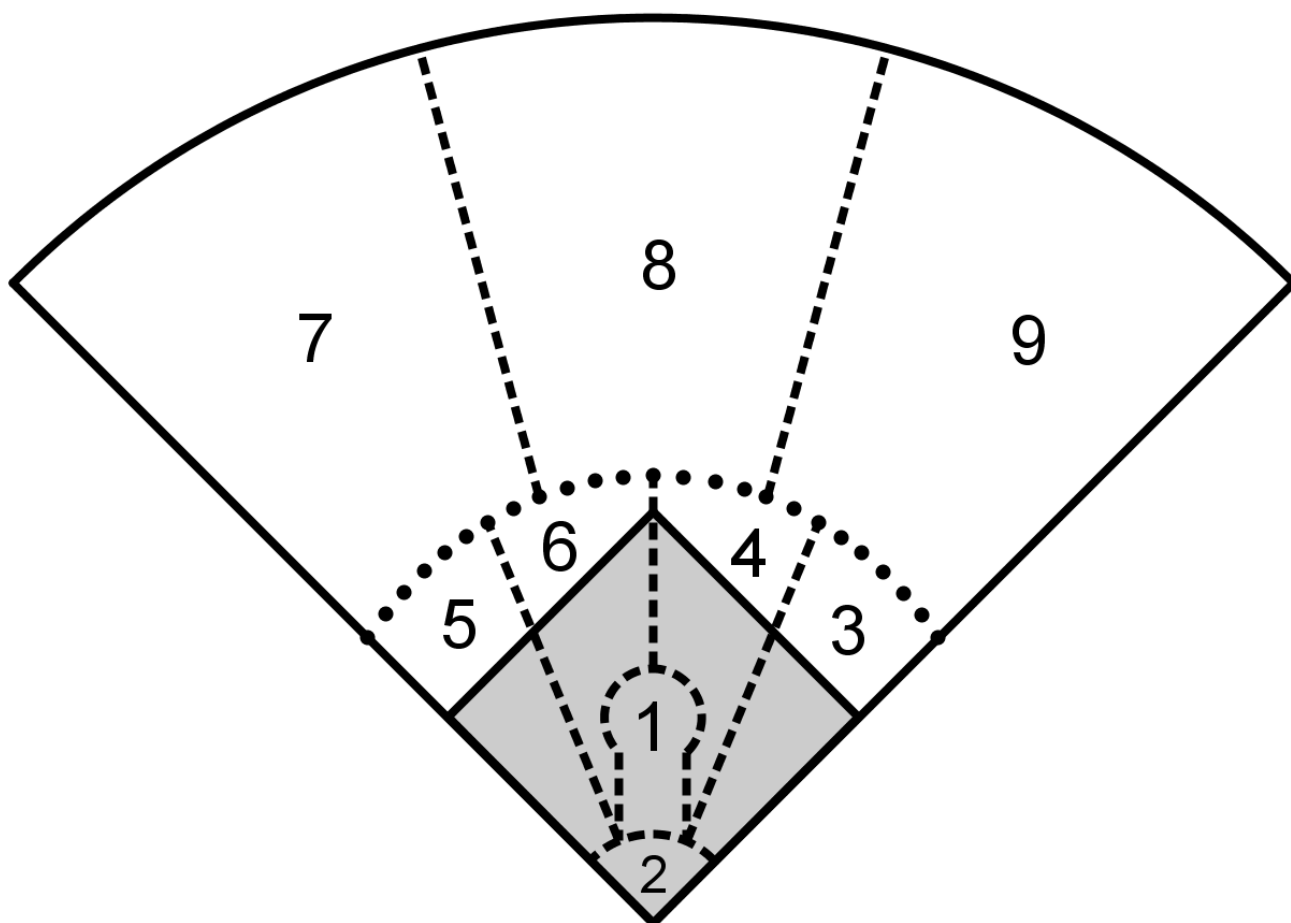
**Tel : +33(0)1 44 68 89 30**

**Fax : +33(0)1 44 68 96 00**

**communication@ffbsc.org**

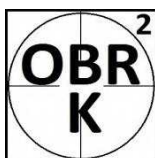
**www.ffbsc.org**





## Les OBR

Le 6 correspond à la position du défenseur le plus proche, le 8 est le numéro de l'OBR



Bunt foul ball sur le 3<sup>ème</sup> strike

### Les 16 cas d'OBR :

- 1 – Batteur éliminé pour frappe illégale.
- 2 – **Batteur éliminé sur bunt foul ball sur le troisième strike.**
- 3 – **Batteur éliminé pour avoir touché la balle frappée.**
- 4 – Batteur éliminé pour interférence avec le receveur.
- 5 – Batteur éliminé pour avoir oublié son tour de frappe.
- 6 – Batteur éliminé pour refus d'avancer en 1<sup>ère</sup> base après un But sur Balles.
- 7 – Batteur éliminé pour avoir refusé d'avancer de troisième base au point pour le point gagnant.
- 8 – **Batteur éliminé sur Infield Fly non réceptionnée.**
- 9 – **Coureur éliminé pour avoir touché une balle frappée.**
- 10 – **Coureur éliminé pour être sorti de son couloir de course.**
- 11 – Coureur éliminé pour avoir doublé un autre coureur.
- 12 – Coureur éliminé pour course à l'envers sur les bases.
- 13 – Coureur éliminé pour avoir interféré avec un défenseur.
- 14 – Batteur – coureur éliminé pour cause d'interférence du coureur sur base.
- 15 – En softball, coureur éliminé pour départ anticipé.
- 16 – En softball, coureur éliminé pour avoir touché la mauvaise base sur la double base en 1<sup>ère</sup>.