



Manuel du scoreur régional

Version 2013-4

Table des matières

1	INTRODUCTION	4
2	LE SCOREUR AU SEIN DE LA FRBBS	4
2.1.1	Dépendance	4
2.1.2	Sa place sur le terrain.....	4
2.1.3	Qualification	4
2.1.4	Les Responsabilités du scoreur	5
3	LE TRAVAIL DU SCOREUR	5
3.1	Avant le match	5
3.2	Pendant le match.....	5
3.3	Après le match.....	5
4	LE SCORING: QUOI? COMMENT?	6
4.1	Le line-up	6
4.2	Positions défensives	6
4.3	La scorecard (Fr.: feuille de match).....	7
4.3.1	Données administratives de la scorecard.....	7
4.3.2	Données concernant l'équipe	8
4.3.3	Amendes.....	9
5	LE SCORING	9
5.1	La fin d'une manche	9
5.2	Le changement de joueur	10
5.3	Les statistiques	10
6	CODES ET SITUATIONS.....	10
6.1	Présence à la batte	10
6.2	Les avance sur bases.....	10
6.2.1	Base on Ball - Frappeur seul	10
6.2.2	Base on Ball - Coureurs sur base.....	11
6.2.3	Avance sur touche (Hit by Pitch)	11
6.2.4	Mauvais lancer (Wild Pitch) ou balle passée (Passed Ball)	11
6.2.5	Coup sûr	11
6.2.6	Homerun - Frappeur seul	13
6.2.7	Homerun - Coureurs sur base	14
6.2.8	Vol de base.....	14
6.2.9	Feinte irrégulière du Pitcher (Balk)	14
6.2.10	Avance sur l'action d'un frappeur	15
6.3	Les retraits	15
6.3.1	Chandelle (Fly)	15
6.3.2	Chandelle intérieure (Infield Fly).....	15
6.3.3	Retrait sur un tag	16
6.3.4	Retrait sur jeu forcé	16
6.3.5	Retrait sur un vol de base.....	16
6.3.6	Retrait au marbre par le pitcher	16
6.3.7	Retrait sur troisième strike tâché	16
6.3.8	Troisième strike lâché.....	16

6.3.9 Souricière (Run down) 17

6.3.10 Amortie sacrifice 17

6.3.11 Sacrifice fly 17

6.3.12 Double ou triple jeu..... 18

6.3.13 Retraits (Out By Rules)..... 18

6.3.14 Assistance 20

6.4 Actions en plusieurs temps..... 20

6.5 Les Erreurs 20

6.5.1 Avance de plusieurs base sur une erreur..... 21

6.5.2 Batteur hors séquence 21

6.6 Changement de joueur 21

6.6.1 Remplacement d'un défenseur..... 21

6.6.2 Remplacement du pitcher..... 22

6.6.3 Changement de position..... 22

6.6.4 Remplacement d'un coureur 22

6.6.5 Le batteur désigné - Designated-Hitter (BB) ou Designated player (SB)..... 22

6.7 Marquer un point..... 22

6.8 Inning 23

6.9 Fin de match 23

7 ANNEXES 24

1 INTRODUCTION

Ce manuel s'adresse d'abord aux scoreurs (Fr.: marqueurs) de club, c'est-à-dire les volontaires qui week-end après week-end se dévouent pour enregistrer les performances des équipes en présence.

Dans la suite du texte, les termes anglophones seront utilisés de préférence aux termes français. Ce choix est fait pour diverses raisons dont, entre autres, le fait que l'anglais est la langue véhiculaire du base-ball et du softball (ce qui se retrouve chez les arbitres) et aussi parce que nous sommes en Belgique et que les matches opposent des équipes francophones et/ou équipes néerlandophones.

2 LE SCOREUR AU SEIN DE LA FRBBS

Le scoreur doit observer le match. Il est le seul juge lorsqu'une décision de jugement doit être rendue. Il décide, par exemple, si l'avance en première base d'un batteur est le résultat d'un coup sûr ou d'une erreur.

Il tient à jour le score du match et peut indiquer à tout moment le score du match à l'arbitre uniquement.

En cas d'intempéries, il est aussi celui qui peut, après une interruption, indiquer qui occupe quelle place, notamment pour ce qui est des attaquants ayant atteint une base. Il peut aussi indiquer quel est le batteur au marbre lors de la reprise.

2.1.1 Dépendance

Les scoreurs dépendent, comme les arbitres, du CUS au niveau fédéral, et, au niveau régional, des Ligues. Pour la LFBBS, les scoreurs sont rattachés au MIB, l'association des arbitres francophones.

Quel que soit le niveau du scoreur, en vertu de l'article 10.0c du Règlement Officiel du Base-ball (ROB), ce dernier « est un représentant officiel de la Ligue et de ce fait, a droit au respect que lui confère la dignité de son poste de même qu'à la protection du président de la ligue. »

2.1.2 Sa place sur le terrain

Bien qu'il n'y ait aucune obligation dans le ROB, le Règlement Sportif de la FRBBS (RS) stipule, dans son article RS3.04, que « le scoreur doit se tenir dans une zone neutre et protégée du terrain, séparée des spectateurs et des joueurs ». La position conseillée est derrière le backstop, décalée vers la gauche par rapport à la ligne joignant la butte du pitcher à la position du catcher. De la sorte, le scoreur bénéficie d'un bon champ de vision sur la première base. Il veillera en outre à pouvoir, sans trop d'effort, avoir une vue dégagée sur n'importe quel point du terrain.

Si pour l'une ou l'autre raison cette position n'est pas disponible, le scoreur se concertera avec l'arbitre pour pouvoir travailler à partir d'un des dug-outs (abri des joueurs).

Dans ce cas, il est de bonne politique de proposer le dug-out visiteur comme cabine de scoreur.

2.1.3 Qualification

La qualification des scoreurs s'articule autour de trois niveaux:

- Niveau B, ou scoreur de club, niveau atteint par tout participant à la formation de base. Il s'agit de volontaires acceptant de scoreur pour leur club, le plus souvent dans les installations de ce dernier,
- Niveau A, ou scoreur fédéral, est à la disposition de la FRBBS qui a tout loisir de le désigner comme scoreur officiel pour les matchs de première division. Il a un statut reconnu et peut bénéficier d'indemnités, notamment pour ses déplacements;
- Scoreur international.

Le niveau B est acquis à l'issue du cours de base, pour autant que dix exemples de scorecard aient pu être fournis qui montre que le scoreur est capable de réaliser sa tâche. Ces dix exemples peuvent être donnés directement à l'issue du cours ou dans l'année suivant ce cours. Il n'est pas nécessaire de fournir des scorecard officielles, il peut s'agir d'un travail effectué en parallèle au travail du scoreur officiel.

Seule l'expérience permet au bout de plusieurs matches d'atteindre un niveau acceptable de scoring qui permette de prétendre accéder au niveau supérieur. En compensation, et à de rares exceptions près, les scoreurs de niveau inférieur sont rarement sollicités en dehors des matches de leur club.

L'accès au niveau A est conditionné par la réussite d'un examen consécutif à un cours spécifique portant sur l'établissement des statistiques.

2.1.4 Les Responsabilités du scoreur

Le scoreur est responsable de l'enregistrement correct du score au fil du match, ainsi que des plaintes et remarque. Au niveau Club, c'est la seule responsabilité. Au niveau National et International, le scoreur doit en plus produire des statistiques relatives au déroulement du jeu.

3 LE TRAVAIL DU SCOREUR

3.1 Avant le match

Le travail commence au plus tard trente (30) minutes avant l'heure prévue de début de match. A ce moment, les deux coaches doivent remettre les line-ups au scoreur qui doit préparer ses scorecards. Les licences doivent accompagner les line-ups.

Il est bien entendu que le scoreur doit, à ce moment, être prêt. Il n'est pas question de commencer à trouver une table et une chaise pour s'installer. De même, il n'est pas question à ce moment de se poser la question de comment s'abriter (et abriter les scorecards) des intempéries. Ce sont des détails de logistique qui doivent avoir été résolus bien avant.

Théoriquement, les coaches doivent communiquer d'eux-mêmes le line-up. L'expérience montre que le coach étant bien souvent seul, il vaut mieux lui rappeler de communiquer le line-up avant la limite des trente minutes, éventuellement en indiquant où se trouvera le scoreur. L'avantage est que le coach des visiteurs saura qui est en charge du scoring. Il n'est pas question toutefois de devoir courir après les coaches pour obtenir qu'ils daignent faire leur part du travail. Un coach en retard doit apprendre à en subir les conséquences, y compris le forfait décidé par l'arbitre.

Une fois en possession des line-ups et des licences, le scoreur peut commencer à remplir la scorecard.

3.2 Pendant le match

Pendant le déroulement du match, le scoreur se cantonne à l'enregistrement des phases de jeu, des changements de joueur et du score. Il peut également répondre aux interrogations de l'arbitre et communiquer le score à un officiel du club pour en permettre la marque au tableau.

En aucun cas, le scoreur n'est autorisé à signaler une présence illégale à la batte. Il a toutefois l'obligation de répondre aux interrogations de l'arbitre.

3.3 Après le match

Le scoreur veille à ce que sa scorecard soit correctement complétée, notamment en y reportant le score final. Il doit attendre dix minutes pour permettre aux coaches de signer la scorecard.

Si des remarques ont été portées sur la scorecard ou à la feuille d'information, les coaches doivent la signer.

Une fois cette dernière signée par l'arbitre, dans les dix minutes, plus aucun changement ne peut y être apporté.

Les scorecards sont habituellement établies en trois exemplaires. Chaque coach reçoit une copie de la scorecard pour ses statistiques.

L'exemplaire original (sur lequel le scoreur a écrit directement) est à conserver par le scoreur avec les line-ups.

Scorecard originale et line-ups doivent être renvoyés à la Ligue/Fédération, selon la division. Les délais et modalités sont repris dans le **BO**. En règle générale, les résultats doivent être communiqués au plus tard le dimanche à 20Hrs et les documents doivent être postés le lundi.

LE SCOREUR NE DOIT PAS OUBLIER DE RENDRE LES LICENCES À CHACUNE DES ÉQUIPES AVANT QUELLES NE QUITTENT LES INSTALLATIONS.

4 LE SCORING: QUOI? COMMENT?

Le scoreur travaille sur base d'un document, le line-up, que doit lui fournir chaque coach au début du match. En plus du line-up, le coach doit remettre les licences des joueurs au scoreur. En cours de match, le scoreur complète une scorecard qu'il a préparé avant le début du match avec les données des line-ups.

4.1 Le line-up

Les champs apparaissant dans un line-up sont repris un par un ci-après.

Game Nr - N° Match

Dans cette zone, le coach doit indiquer le numéro du match tel qu'il est apparu dans le Bulletin Officiel de la Fédération.

Il arrive souvent que le coach ne connaisse pas le numéro de match. Il est donc utile pour le scoreur de disposer soit d'un calendrier des matches soit d'un exemplaire d'un Bulletin Officiel récent pour pallier cette déficience. Pour un match amical, la mention "Amical" peut apparaître dans cette zone.

Division

Dans cette zone, le coach indique la division dans laquelle joue son équipe.

Pour des rencontres amicales, celle zone portera une mention comme "BB" pour un match senior de baseball, "SB" pour un match de softball, etc.

Date

C'est la date à laquelle se déroule le match. Le format n'est pas fixé pour autant qu'aucune confusion ne soit possible. Il est conseillé d'employer un format comme "04 Mars 02" ou "04 Mars 2002", au lieu de 04/03 qui pourrait être compris comme le 3 Avril 2002 au lieu du 4 Mars 2002.

Club

C'est le nom du club qui est porté dans cette zone.

Après cet en-tête, vient un tableau dans lequel vont apparaître, dans la partie supérieure, le nom des joueurs alignés sur le terrain, et dans la partie inférieure, le nom des joueurs constituant la réserve. Avec les réserves doit apparaître le nom de toute personne présente dans le dug-out (Fr. abri des joueurs).

L'inscription du nom des personnes, autres que les joueurs, est obligatoire pour des raisons d'assurance.

Ce tableau est divisé en trois parties: le numéro, le nom et la position.

Uniform number - N°

Pour chaque joueur, le coach indique le numéro du maillot attribué à ce joueur. Lorsque le numéro est compris entre 0 et 9 inclus, il est fréquent qu'un zéro soit préfixé au numéro. Les numéros 3 et 03 sont à considérer comme étant des numéros différents.

Name players - Nom – Prénom

Dans cette zone, le coach indique le nom en majuscule suivi du prénom de chaque joueur en veillant à ce que le nom corresponde au numéro de maillot.

Field Position – Position

C'est la position du joueur sur le terrain. Il s'agit d'un numéro compris entre 1 et 9 indiquant la position défensive qu'occupe le joueur quand son équipe est en défense. Ces positions sont indiquées par le schéma de la section "4.2 Positions défensives".

Lorsque le coach donne le line-up au scoreur, il doit aussi donner les licences des joueurs présents. En effet, le numéro de licence n'apparaît pas sur le line-up et le scoreur a besoin de cette information pour compléter sa scorecard.

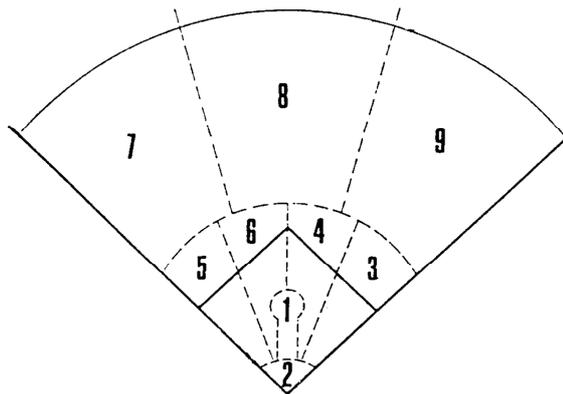
4.2 Positions défensives

Chaque joueur, lorsque son équipe est en défense, occupe une position précise. Ce qui ne signifie pas qu'il ne puisse pas se déplacer vers une autre position durant le jeu.

A chaque position défensive correspond un numéro compris entre 1 et 9. Ce numéro est essentiel pour le scoring car il permet d'identifier le point où s'est déroulée une certaine action.

Les positions sont:

1. Pitcher (Fr. : lanceur)
2. Catcher (Fr. : receveur)
3. Première base (En: first baseman)
4. Deuxième base (En : second baseman)
5. Troisième base (En : third baseman)
6. Shortstop (Fr. arrêt-court)
7. Champ gauche (En : left fielder)
8. Champ centre (En : center fielder)
9. Champ droit (En : right fielder)



Les actions concernées sont:

- L'élimination (En put-out);
- Les erreurs (En : errors);
- L'assistance (Fr. joueur participant à l'action en attrapant et en relançant la balle);

4.3 La scorecard (Fr.: feuille de match)

C'est le document de travail du scoreur. Malheureusement, nous avons vu dans le chapitre précédent que les délais entre la fin du match et le renvoi de la scorecard à la Fédération, mais aussi la nécessité de la faire signer au moins par l'arbitre principal, font que ce même document est la copie au net qui doit être complétée.

Il est conseillé de ce fait que le scoreur apprenne très vite à observer et enregistrer l'action en cours avant de se précipiter pour noter les codes. Il ne saurait être trop conseillé de faire un usage intensif et abusif de feuilles de brouillon pour noter rapidement ce qui s'est passé de manière codée. Enfin, en dernier recours, il reste le Tip-Ex ou autre produit correcteur. Mais dans ce cas, il ne faut pas oublier qu'il y a trois copies de la scorecard, dupliquée par un carbone.

Dans une scorecard, Il existe deux types de feuilles. Le premier type est celui utilisé pour l'équipe à domicile (Home). Le second est employé pour l'équipe visiteuse (Visitors).

Remarque: lorsque les scores sont annoncés ou communiqués à l'arbitre, le résultat de l'équipe Home est donné avant celui des visiteurs. Ainsi, un score de 5-3 si que l'équipe Home mène le match par cinq points à trois pour l'équipe visiteuse.

En annexe sont donnés des exemplaires des deux types de scorecard du modèle récent.

4.3.1 Données administratives de la scorecard

L'ordre dans lequel les deux modèles de scorecard sont complétés n'a pas d'importance. Pour la facilité, nous commencerons par la scorecard Home et nous compléterons ensuite la scorecard Visiteurs.

Il est important que les données administratives concernant le match joué soient complétées correctement. Si ce n'était pas le cas, des amendes seraient infligées au club en charge. Il faut aussi veiller à ce que le contenu soit lisible. Pour cela, toutes les mentions seront écrites en MAJUSCULE. S'il est nécessaire de corriger une donnée, il est préférable de la barrer et de l'inscrire dans l'espace vacant, plutôt que de procéder à une surcharge intempestive qui rendrait toute lecture ardue.

En haut de la scorecard Home, il y a trois lignes, traversant de part en part le document.

DIV	GAME NUMBER	DATE	LOCATION	START :		TIME		FINAL SCORE	
				H	M	H	M	HOME	VISITORS
HOME :									

La première indication est celle de la Division (Div.). Des abréviations communes pour cette case sont

1BB, 2BB, 3BB pour indiquer un match de première, deuxième, troisième division Baseball;

La seconde indication, plus importante que la première, est le numéro de match. Cette information se retrouve à trois endroits, dont deux sont peu fiables. Elle se trouve normalement sur les line-ups des deux équipes. Mais le plus souvent, les coaches comptent sur vous pour obtenir l'information. La source la plus fiable est la copie la plus récente du Bulletin Officiel (ou éventuellement un calendrier des matches).

Pour ceux qui en ont la possibilité, les Bulletins Officiels (B0) sont disponibles sur le site de la LFBBS (<http://www.lfbbs.be>).

La troisième indication à porter sur la scorecard est la date du jour où se joue le match.

La quatrième indication est le lieu où se déroule le match. Il s'agit du nom de la commune. Il est possible que ce nom diffère du nom de la commune d'origine des deux clubs (par exemple, lorsque le match se joue en terrain neutre ou lors d'une finale de coupe).

Ces quatre informations inscrites, il reste le nom de l'équipe Home à inscrire, ainsi que, au bas de la page, le nom du scoreur et des arbitres.

Une fois la feuille de l'équipe Home complétée, les données administratives de l'équipe visiteuse sont inscrites. Il faut simplement inscrire le numéro de match, ainsi que le nom de l'équipe visiteuse.

Les trois lignes de la scorecard Visitors (Visiteurs) sont les suivantes:

N'oubliez pas de noter l'heure de début du match et l'heure de fin.

GAME NUMBER	K.B.B.S.F.	BASEBALL - SOFTBALL SCORECARD	F.R.B.B.S.
VISITORS :			

4.3.2 Données concernant l'équipe

Chaque feuille est en fait un tableau dans lequel sont reportées les actions des joueurs. Pour permettre de suivre le déroulement du match en relisant les scorecards, il faut indiquer des informations relatives à chaque joueur.

Les informations doivent être introduites dans le même ordre que celui du line-up, ce qui détermine l'ordre de passage à la batte.

Le tableau est composé de deux grandes parties. Sur la gauche, les six premières colonnes servent à inscrire la composition de l'équipe. Sur la droite, douze colonnes permettent de scoreur le match. Nous ne nous intéressons ici qu'aux six premières colonnes. Les autres font l'objet de la section suivante.

KBBSF nr FRBBS nr	SHIRT NR.	S O	F P	PLAYER	I N
		1			

La première colonne reprend le numéro de licence du joueur, qui apparaît sur sa licence. Ce numéro commence par deux chiffres représentant l'année de la première demande de licence suivi d'un nombre incrémental de 4 chiffres (de 0 à 999 pour la VBSL et de 1000 à 1999 pour la LFBBS). Le scoreur trouvera ces numéros dans les licences que doit lui avoir remis le coach de l'équipe.

Il est possible, surtout en début de championnat, que les numéros de licence soient présentés sous la forme d'un listing ou d'un fax, les licences n'ayant pas été complétées. Toutefois, cette tendance est combattue par les instances de la FRBBS, afin que chaque club présente des licences en bonne et due forme dès le début du championnat.

La deuxième colonne correspond au numéro de maillot du joueur. Cette information se retrouve sur le line-up de l'équipe.

La troisième colonne, déjà complétée, est une indication de l'ordre de passage à la batte (à la frappe). Ce numéro d'ordre apparaît aussi sur le line-up. Le scoreur veillera à respecter l'ordre donné par le line-up.

La quatrième colonne sert à indiquer la position du joueur lorsque son équipe est en défense. Ce numéro correspond à la position indiquée sur le line-up, dans la colonne "(Field) Position". Au numéro peut se substituer la mention « DH » (pour Designated Hitter) ou « DP » (pour Designated Player). Dans ce cas, un dixième joueur est mentionné dans l'entrée numérotée 0.

La cinquième colonne reprend le nom du joueur en toutes lettres et en MAJUSCULE, avec le prénom. Le format préconisé est le nom suivi du prénom.

La sixième colonne est employée en cours de match lors des changements de joueurs. Elle reste pour l'instant à blanc.

L'œil averti aura remarqué que, pour chaque position à la batte, il y a trois lignes d'information. Il est important de n'utiliser, par joueur, que la première de ces lignes. Les deux autres sont laissées à blanc. Elles serviront ultérieurement pour indiquer des changements de joueurs.

Plus encore, dans le bas du tableau, il y a un groupe de lignes qui ne s'étend pas vers la droite. Il comporte trois lignes et à un numéro d'ordre de zéro (0). Il sert à enregistrer le Pitcher lorsqu'un Designated Hitter (code DH pour la position de jeu) est utilisé.

Le Designated Hitter (ou DH) est un joueur qui prend la place du pitcher lorsque l'équipe est à l'attaque. Il frappe à la place de ce joueur qui, par ailleurs, tient parfaitement sa place en défense. Lorsque son équipe est en défense, le DH reste sur le banc.

Pour le softball, le DH est appelé DP (Defensive Player). La seule différence est que le DP peut remplacer n'importe quel joueur et pas uniquement le pitcher comme en baseball.

A ce stade, les scorecards sont complétées. Il ne reste qu'à attendre le bon vouloir de l'arbitre pour que débute le match.

4.3.3 Amendes

Si la scorecard est mal complétée ou contient des données manquantes, vous risquez d'infliger des amendes au club en charge du scoring.

Voici la liste des champs ou données à ne pas oublier.

- Les deux parties administratives de la scorecard (entête). N'oubliez pas de mettre l'heure de fin du match ainsi que le score finale
- Dans les données concernant les équipes, les numéros de licence, nom et prénom sont obligatoires.
- Les numéros de licence des officiels de la rencontre (arbitres, scoreurs, commissaire technique) ainsi que leur signature sont obligatoires
- Les numéros de licence des deux coaches de la rencontre

5 LE SCORING

L'activité principale menée durant le match est le scoring. Il s'agit de noter un certain nombre d'actions qui se déroulent durant le cours de la partie et de tenir le compte du score.

L'objectif du scoring est de permettre d'une part d'obtenir de manière neutre le score d'un match et d'autre part de disposer de données permettant de réaliser des statistiques sur les performances des joueurs. Ce second aspect de l'activité n'est réellement important que pour les matches de première division.

L'enregistrement des actions se déroulant durant le match se fait par le biais de codes prédéfinis correspondant à des actions ou des situations précises. La difficulté de la tâche vient donc principalement de l'identification de ces situations. Parfois, différentes interprétations sont possibles pour une même situation et il faut faire alors appel à son jugement.

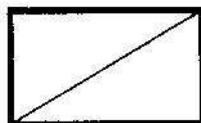
Pour le scoring, le scoreur applique les principes énoncés dans les règles (art 10). Pour les cas divergents de ces règles, il est libre d'interpréter la situation (mais pas d'inventer de nouveaux codes).

Du fait de la grande diversité de situation, un chapitre entier est consacré à cette activité.

5.1 La fin d'une manche

Lorsqu'une manche (inning) se termine, le scoreur procède à une première vérification de ses codes. Ensuite, il procède au décompte des points marqués durant l'inning, décompte qu'il reporte dans la case au bas de la colonne.

Cette case se présente comme suit:



Dans la partie gauche, le scoreur porte le total des points rentrés qui apparaissent dans la colonne. Aucune règle n'est imposée. Toutefois, un score nul sera indiqué par soit le chiffre zéro, soit une barre horizontale dans la case. Pour la toute première colonne, la mention sera zéro.

Dans la partie droite de la case apparaît le total des points marqués jusqu'à cet instant. Ce total est égal à la valeur correspondante de la case précédente augmentée des points collectés dans cette colonne.

Le score du match est donné par cette partie droite de la case pour la dernière colonne de la scorecard utilisée pour le dernier inning joué par l'équipe.

Pourquoi parler de colonne au lieu d'inning?

Nous verrons plus loin qu'un inning peut être enregistré sur deux (ou plusieurs colonnes) suivant le nombre de batteurs se présentant sur l'inning ainsi qu'en fonction du premier batteur se présentant pour cet inning.

5.2 Le changement de joueur

Le scoreur indique sur sa scorecard les changements de joueurs. La manière de procéder sera détaillée dans la description des différentes marques.

5.3 Les statistiques

Si l'unique fonction du scoreur était de tenir trace du score d'un match, il ne serait pas nécessaire de faire usage d'un système de marques. Il est donc certain que ce système a une finalité.

En effet, l'objectif final du scoring est de pouvoir déterminer des statistiques individuelles pour chaque joueur. Ces statistiques indiquent, entre autres, les performances d'un joueur selon sa position de jeu et sa valeur en tant que batteur.

Toutefois, le calcul de ces statistiques sort du cadre de ce cours et fera l'objet d'un module additionnel. Ce module additionnel est intimement lié au passage au niveau A de scoreur.

6 CODES ET SITUATIONS

Ce chapitre reprend l'ensemble des codes utilisés pour scoreur ainsi que des situations destinées à illustrer, voire éclaircir les cas rencontrés.

6.1 Présence à la batte

L'ordre dans lequel les joueurs se présentent à la batte est celui du line-up qui a été reporté sur la scorecard. Après le premier inning le premier batteur qui se présente est le batteur suivant le dernier batteur de l'inning précédent qui a complété son tour à la batte.

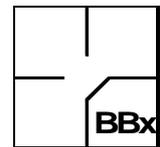
Exemples:

1. Le batteur a un compte de deux balles et deux strikes. Le coureur de seconde base se fait éliminer et est le troisième mort de la manche. Au tour suivant, le batteur n'ayant pas complété son tour de batte revient au marbre.
2. Le batteur a un compte de deux balles et deux strikes. Il est éliminé sur un troisième strike et est le troisième mort de la manche. Au tour suivant, le batteur qui se présente est le batteur suivant dans l'ordre de batte.

6.2 Les avance sur bases

6.2.1 Base on Ball - Frappeur seul

Le batteur est seul en jeu: il n'y a personne sur les bases. Le lanceur lance une quatrième balle en dehors de la zone de strike. L'arbitre annonce "Ball Four, take your base". Le batteur devient batter-runner (frappeur-coureur) et il gagne sa première base. La marque consiste à indiquer le code **BB** dans la case inférieure droite et à fermer par un trait oblique cette même case.



Le petit **X** représente le nombre de Base on ball lancé par un même lanceur. Lors d'un changement de lanceur, ce nombre reviendra à 1 lors du premier Base on ball de ce nouveau lanceur.

La progression d'un joueur d'une base à l'autre est indiquée par les traits obliques fermant les uns après les autres les cases correspondant aux bases.

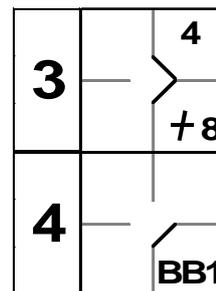
Si le Base on Ball est intentionnellement donné au batteur pour l'empêcher de frapper, nous noterons le code **IBB** suivi du nombre de IBB déjà donné. Le **IBB** signifie « Intentional Base on Ball »

6.2.2 Base on Ball - Coureurs sur base

La situation ne diffère guère. Il faut toutefois distinguer deux cas selon que le jeu est ou non forcé.

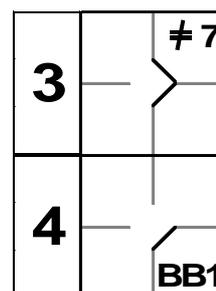
1) **Jeu forcé**

Le jeu est dit forcé si le coureur en première base est obligé de se déplacer pour libérer cette base au profit du batteur devenu coureur. Ce caractère de jeu forcé se propage aux bases suivantes. Dans ce cas, en plus de la base gagnée par le batteur, les autres joueurs doivent aussi se déplacer. Comme ils se déplacent du fait de l'action menée par le batteur, leur déplacement est indiqué en 4 inscrivant le numéro d'ordre à la batte du batteur.



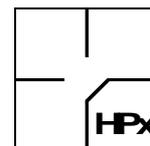
2) **Jeu non forcé**

Dans ce cas, seul le batteur avance. Les autres joueurs resteront sur leur base.



6.2.3 Avance sur touche (Hit by Pitch)

Parfois, un batteur, ou ses vêtements, est touché par la balle lancée par le pitcher. Dans ce cas, le batteur a le droit d'atteindre sans risque la première base. Le X suivant le HP représente le nombre de « Hit by Pitch » de ce lanceur.

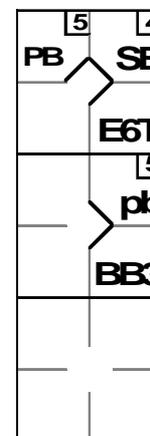


6.2.4 Mauvais lancer (Wild Pitch) ou balle passée (Passed Ball)

Un coureur peut profiter du mauvais lancer du pitcher ou d'une erreur du catcher pour avancer vers la base suivante. Il est même possible pour plusieurs joueurs de tenter simultanément la même opération.

Wild Pitch ou Passed Ball?

Pour différencier ces deux situations, le plus simple consiste à se dire que, si le pitcher a lancé la balle de telle manière que le catcher doit quitter sa position normale accroupie pour tenter de récupérer la balle, il s'agit alors d'un Wild Pitch, au détriment du pitcher. Si la balle arrive dans une zone délimitée par le bras en extension du catcher, c'est-à-dire une zone où il pourrait attraper la balle sans se déplacer, il s'agit alors d'une Passed Ball, au détriment du catcher. Il s'agit d'un Wild Pitch lorsque la balle touche le sol entre le pitcher et le marbre.



6.2.5 Coup sûr

Seul le frappeur peut être crédité d'un coup sûr, ce qui est normal puisqu'il s'agit d'une notion liée à la frappe de la balle. Certaines conditions régissent l'octroi d'un coup sûr ou non. Le frappeur bénéficie d'un coup sûr dans les cas suivants (ROB 10.05):

- a. Il a frappé une bonne balle dans le terrain;
- b. Il a frappé une bonne balle qui touche la clôture avant d'être touchée par la défense;
- c. Il a frappé une bonne balle qui traverse la clôture;
- d. Il a frappé une bonne balle et la défense n'a fait aucun jeu;
- e. Il a frappé une bonne balle dans le champ extérieur et, de l'avis du scoreur la défense n'a pas pu jouer facilement cette balle;
- f. Il a frappé une bonne balle qui touche un coureur ou un arbitre (sauf s'agit d'une chandelle intérieure (Infield Fly)).

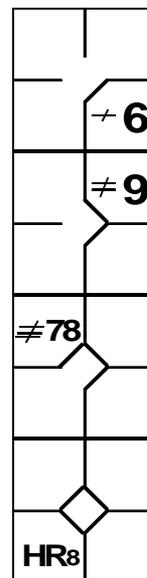
- g. Il a frappé une bonne balle et la défense tente sans succès le retrait d'un coureur précédent alors que, de l'avis du scoreur le retrait en première base du batteur n'aurait pas pu être fait sur un jeu ordinaire.

En cas de doute, le bénéfice va toujours au batteur.

Le batteur est crédité d'un coup sûr simple s'il atteint la première base et y reste, d'un coup sûr double s'il atteint la seconde base et d'un coup sûr triple s'il atteint la troisième base.

Un certain nombre de barre horizontale seront indiquée suivant le nombre de base prise suivi d'un nombre indiquant la position où la balle a été frappée.

Un simple est inscrit sous la forme d'un trait horizontal barré par un trait oblique dans la case inférieure droite (première base). Ici la balle a été frappée au sol en direction du short-stop.

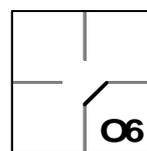


Un double est marqué par deux traits horizontaux, barré par un trait oblique dans la case supérieure droite (deuxième base). Il n'est pas nécessaire de marquer la première base, mais il faut prendre soin d'indiquer la progression en fermant les coins. Ici la balle a été frappée une chandelle vers le champ droit.

Un triple est marqué par trois traits horizontaux, barré par un trait oblique dans la case supérieure gauche (troisième base). Il n'est pas nécessaire de marquer la première base, ni la seconde, mais il faut prendre soin d'indiquer la progression en fermant les coins. Ici la balle a été frappée en chandelle entre le champ gauche et le champ centre.

Un homerun (coup de circuit) est marqué par HR suivi du champ où il a été frappé. Il n'est pas nécessaire de marquer la première base, ni la seconde, ni la troisième mais il faut prendre soin d'indiquer la progression en fermant les coins. Ici la balle a été frappée en chandelle au champ centre. Pour un homerun en champ intérieur, on notera IHR

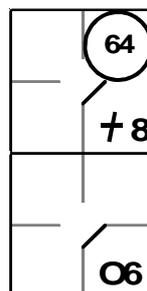
Lorsque le scoreur est d'avis (cas e et g) que le frappeur ne mérite pas un coup sûr soit que la défense aurait pu facilement jouer la balle mais ne l'a pas fait par choix (lancer sur une autre base), soit qu'un jeu ordinaire aurait pu éliminer le frappeur en première base, il indiquera un choix de défense (Fielder Choice) par un **O** ou **FC** suivi du la position du joueur qui a pris cette décision. Le **O** est utilisée s'il y a eu un éliminé sur l'action et le **FC** s'il n'en a pas eu.



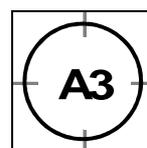
Si dans le cas e, il considère qu'il y a une erreur de la défense dans la manipulation de la balle (mais pas dans les choix tactiques), le scoreur peut marquer une erreur (voir plus loin).

La situation se complique quelque peu car il est des situations dans lesquelles aucun coup sûr ne peut être accordé (ROB 10.06):

- a. Un coureur est retiré sur un jeu forcé par la balle frappée ou un jeu non forcé étant touché par la balle ou aurait pu l'être s'il n'y avait pas eu d'erreur de la défense. Ici le batteur frappe sur le short-stop qui décide de jouer vers la deuxième base pour éliminer le coureur ;



- b. La balle est un coup sûr apparent mais le batteur-coureur ne touche pas la première base vers laquelle il court et est éliminé sur appel, c'est-à-dire que la défense amène la balle sur la base en question et que l'arbitre, ayant vu la situation, élimine le batteur-coureur;

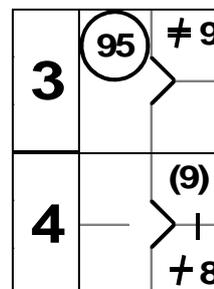


- c. Un coureur est retiré pour une interférence avec un joueur défensif qui tente de jouer la balle, excepté si de l'avis du scoreur, le frappeur aurait atteint sa base même s'il n'y avait eu d'interférence.
Ici, le coureur qui se dirige vers la deuxième base commet une interférence sur le deuxième but. Ceci-ci est empêché de lancer.

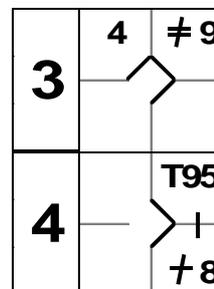


Il est des situations plus complexes:

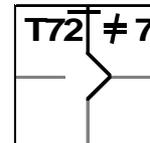
- a. Le batteur gagne plusieurs bases sur un coup sûr mais en même temps, la défense fait une tentative de retrait d'un coureur précédent. Le scoreur doit juger si le batteur a gagné normalement son coup sûr ou si la progression vers la seconde ou la troisième base est le fait de la tentative de retrait, c'est-à-dire si l'action s'articule en deux temps d'abord le coup sûr puis une progression opportuniste sur la tentative de retrait. Dans ce cas, le batteur sera crédité d'un coup sûr pour le premier temps de l'action et d'un « Fielding Choice » pour le second. Le lien entre les deux actions se fera comme indiqué au paragraphe suivant.



Si la progression est obtenue alors qu'un retrait est réalisé sur une autre base, on la notera par la position du joueur qui a pris la décision de lancer sur une autre base entre parenthèse. Si maintenant la même progression est réalisée sans retrait alors elle sera noté part un T suivi des joueur participant au lancer.

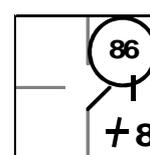


- b. Si le coureur précédent est éliminé au marbre (ou aurait pu l'être s'il n'y avait pas eu d'erreur de la défense), le frappeur n'est pas crédité d'un triple s'il atteint la troisième base. Le batteur est crédité d'un double pour la seconde base et d'un « Fielding Choice » pour la troisième, voire d'une erreur défensive si le coureur n'est pas éliminé.



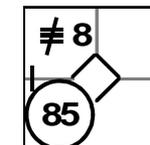
- c. Si le coureur parti de la première base est éliminé en troisième base (ou aurait pu l'être s'il n'y avait pas eu d'erreur de défense), le batteur n'a pas de double. Il est crédité d'un simple pour la première base, suivi d'un (x) ou Txx pour la seconde base;

- d. Si le batteur est éliminé en deuxième ou troisième base, il n'est crédité d'un coup sûr que pour les bases réellement atteintes (c'est-à-dire la première ou la deuxième) et l'élimination est notée pour la base qu'il n'a pas pu atteindre. Ceci est aussi valable pour une élimination sur appel au cas où le batteur n'aurait pas touché une des bases;

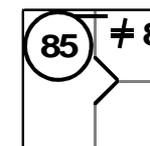


- e. Si la balle frappée met fin au match, le batteur est crédité au plus du nombre de bases nécessaires au coureur marquant le point gagnant pour arriver au marbre. Seul fait exception le Homerun qui est crédité au batteur.

- f. Si un coureur est éliminé après avoir franchi une base sur un "run-over", la base qu'il a dépassée lui est octroyée pour le coup sûr. Ex: le coureur atteint la troisième base et la dépasse en courant. L'élimination est réalisée par 5 sur un relais de 8: il a droit à ses trois bases.



- g. Si le coureur est éliminé après un "slide-over", la base qu'il a dépassée ne lui est pas accordée. Ex. Le coureur atteint la troisième base et effectue un slide, il glisse au-delà de la base et est éliminé par 5 suite au relais de 8: il n'a droit qu'à deux bases.



6.2.6 Homerun - Frappeur seul

Pour tout batteur, le "graal" est la frappe d'un homerun qui lui permettra de marquer un point sans fatigue. Il n'y a pas de distinction entre un homerun frappé dans le terrain et un homerun frappé en dehors du terrain.

Le homerun est toujours marqué en fermant le losange intérieur de la case et en portant les lettres **HR**, suivi de la position où il a été frappé, dans le coin inférieur gauche. Attention, un homerun n'est pas forcément un point mérité.

Un point mérité est un point pour lequel le pitcher est responsable. Pour déterminer les points mérités, il faut reconstituer le déroulement de l'inning en omettant la suite des erreurs commises. Ces points mérités sont importants pour le pitcher car ils permettent de classer les pitchers. Au moins un pitcher a de points mérités, au meilleur il est.

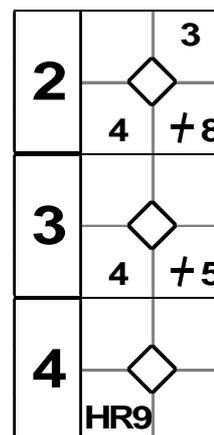
Le calcul des points mérités est lié aux statistiques. Il ne fait dès lors pas partie de ce cours. Les personnes voulant en savoir plus sont invitées à lire l'article 10.18 du Règlement Officiel du Base-ball.

6.2.7 Homerun - Coureurs sur base

Le homerun devient, pour l'équipe offensive, plus intéressant lorsqu'il y a des coureurs sur base. Au plus de coureurs, au mieux c'est.

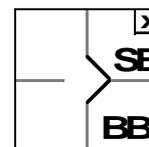
La marque de cette situation est très simple tous les coureurs avancent sur l'action du batteur, et chacun marque un point.

Attention toutefois que, dans l'enthousiasme général, un coureur omette de toucher sa base et soit éliminé sur appel. Dans certains cas, il est possible que certains coureurs ne puissent pas être crédités de points.

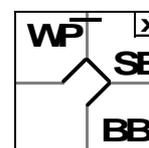


6.2.8 Vol de base

Un coureur effectue un vol de base lorsqu'il court vers la base suivante avant que le pitcher n'ait terminé son lancer. Si le lancer est un wild pitch ou une passed ball, le coureur obtient malgré tout un vol sur base. Dans le coin supérieur droit de la case le X représentera le numéro d'ordre du batteur qui est présent à la batte lors du vol de base.



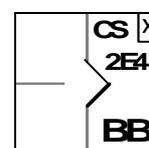
Si un mauvais lancer permet au coureur d'atteindre une base plus éloignée que celle qu'il volait, il sera crédité d'un vol de base pour la première base atteinte et d'un wild pitch ou d'une passed ball pour la suivante. Ici pour le WP ou PB, nous n'ajouterons pas le numéro d'ordre du frappeur car la petite ligne nous signale que c'est sur la même action.



Ceci vaut également lorsqu'une erreur est commise par la défense, par exemple un mauvais lancer du catcher sera noté **E2T**.

Si deux ou trois joueurs effectuent simultanément un vol de base, les marques sont les suivantes **SB** pour le joueur le plus proche du marbre et **sb** pour les autres.

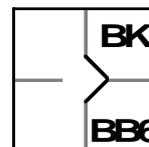
Lorsqu'un coureur vole une base mais atteint cette dernière parce que la défense commet une erreur, le coureur n'est pas crédité d'une base volée. Dans ce cas, la marque est donnée ci-contre. Il s'agit d'un vol de base avec tentative de retrait par lancer du catcher (2) vers le deuxième but (4) qui commet une erreur.



Si, de l'avis du scoreur, le coureur qui vole une base est ignoré par la défense (c'est-à-dire qu'elle ne tente pas de retrait contre lui), le coureur ne peut être crédité d'un vol. Dans ce cas, il y a un choix défensif **FC**.

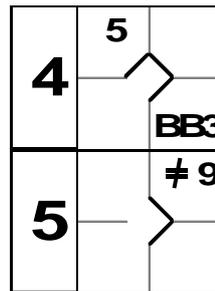
6.2.9 Feinte irrégulière du Pitcher (Balk)

L'arbitre annonce les feintes irrégulières du pitcher par un « Balk » les coureurs sur base avancent alors d'une base et le scoreur notera un **BK** pour cette avance. Dans le cas où c'est le catcher qui commet un « Balk », le scoreur notera alors un **BK2**.



6.2.10 Avance sur l'action d'un frappeur

Dans certaines actions, un coureur sur base peut avancer sous l'action du batteur. Dans ce cas, la progression est indiquée au moyen du numéro d'ordre à la frappe du batteur ayant permis l'avance.



6.2.11 Obstruction de la défense

Quand un défenseur gêne un coureur qui essaye de progresser d'une base, l'arbitre accordera la base au coureur sur obstruction. Vous noterez alors **Ob** suivi de la position du défenseur ayant commis l'obstruction.

6.2.12 Interférence du catcher

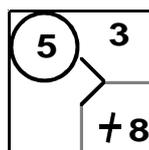
Si le catcher gêne le batteur ou que celui-ci frappe le gant du catcher lors de son swing, l'arbitre annoncera un « Catcher Interference ». Le batteur pourra alors se rendre en première base avec le code **X2**.

6.3 Les retraits

Lorsqu'un joueur offensif (coureur ou batteur) est éliminé (OUT), le retrait est indiqué par un cercle entourant le jeu qui a causé l'élimination. Selon l'emplacement et les marques antérieures, le cercle sera plus ou moins grand.



Retrait en première base



Retrait en troisième base

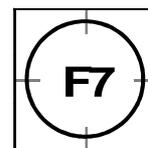
6.3.1 Chandelle (Fly)

Il arrive qu'un batteur ne frappe une balle en chandelle, qui monte assez haut et laisse normalement le temps à un joueur défensif de se positionner pour reprendre cette balle au vol. Il est aussi possible que la trajectoire de la balle soit tendue et basse et qu'un joueur défensif sur sa trajectoire ne la récupère en vol.

Dans ces deux cas, il s'agira du même cas de la fly.

*Une distinction est établie entre une chandelle (fly) et une trajectoire tendue (line-drive). On notera **F** pour un Fly et **L** pour une Line-drive.*

Une fly est marqué simplement comme un retrait sans assistance d'autres joueurs et sans mention de la nature de l'action. Ainsi une chandelle rattrapée en champ gauche (position 7) est marquée comme indiqué ci-contre.



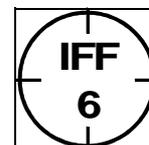
Pour que le retrait soit valide, il importe seulement que la balle n'ait pas touché le sol avant d'être récupérée par le joueur défensif. De toute façon, l'arbitre annoncera « Is out » pour indiquer le retrait.

*Si un fly ou une line-drive est attrapée en territoire des fausses balles (hors limite de jeu), on indiquera un **F** supplémentaire pour indiquer le Fault Territory. Donc **FF** ou **FL***

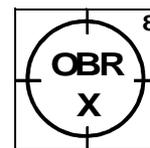
6.3.2 Chandelle intérieure (Infield Fly)

Lorsqu'il y a moins deux retraits et que les première et deuxième bases sont occupées (et éventuellement la troisième), et que la balle est frappée en chandelle, l'arbitre va déclarer 'Infield Fly' s'il apparaît que la chandelle va retomber dans le champ intérieur. Si la balle semble devoir tomber près de la ligne des fausses balles, l'arbitre va déclarer "Infield Fly if Fair".

Lorsque cette balle est rattrapée au vol, le batteur est éliminé. Le retrait est noté comme une chandelle et est porté au crédit du joueur qui a rattrapé la balle.

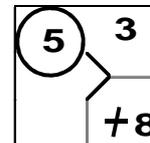


Lorsque cette balle touche le sol dans le champ intérieur, le batteur est éliminé. Le retrait est noté comme une chandelle et est porté au crédit du joueur qui aurait pu rattraper la balle. Le X représente ce joueur.



6.3.3 Retrait sur un tag

Lorsqu'un coureur est retiré sur un tag, le défenseur qui amené l'action est crédité d'un retrait. Un tag consiste pour un joueur défensif à toucher un coureur avec la balle alors que le coureur n'est pas en contact avec une base.

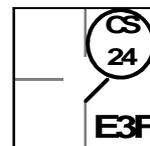


6.3.4 Retrait sur jeu forcé

Lorsqu'un coureur est retiré alors qu'il est forcé de courir, le joueur défensif qui réalise le retrait est crédité du retrait. Le retrait est réalisé soit en touchant le coureur, soit en touchant la base vers laquelle il doit courir.

6.3.5 Retrait sur un vol de base

Un vol n'est pas toujours couronné de succès. Il arrive que la réaction de la défense soit rapide, suffisamment pour amener la balle sur la base avant que le coureur ne l'atteigne. Il est aussi possible que le coureur glisse au-delà de la base qu'il cherche à atteindre et qu'il soit éliminé. La marque est la même.



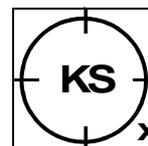
Lorsqu'une équipe tente un double ou triple vol de base, si un coureur est retiré avant d'atteindre la base qu'il tentait de voler, aucun coureur ne peut être crédité d'une base volée (ROB 10.08 (d)). Aucune marque n'existe pour indiquer une avance d'une base à l'autre sans justification. Dans ce cas, le scoreur procédera comme suit. Le coureur retiré le sera normalement pour un vol de base raté **CS**. Les autres auront progressé par choix défensif **O**.

Le marqueur doit indiquer que le coureur est pris à voler une base (Caught Stealing) lorsqu'il a été retiré ou qu'il l'aurait été sans une erreur de défense lorsque (ROB 10.08(h)):

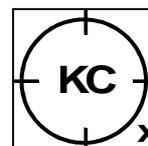
- le coureur tente de voler une base;
- un pick-off est tenté à la base où il se trouve et qu'il décide de gagner la base suivante;
- il glisse au-delà de la base qu'il tente de voler.

6.3.6 Retrait au marbre par le pitcher

Le premier cas de retrait est l'élimination au marbre du batteur sur trois strikes. L'arbitre annonce à l'issue du troisième strike : "Strike Three". Le batteur se retire vers l'abri de son équipe. La balle reste toutefois en jeu et les coureurs peuvent tenter des vols de base à leurs risques et périls. Vous devrez alors noter la lettre **K** suivi d'un **S** si le batteur a fait un swing ou d'un **C** si le batteur n'a pas bougé et que l'arbitre a estimé que la balle est passé dans la zone de strike.

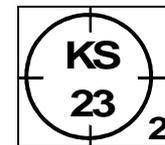


Le petit **X** en bas à droite représente le nombre de strike lancé par un même lanceur. Lors d'un changement de lanceur, ce nombre reviendra à 1 lors du premier strike-out de ce nouveau lanceur.



6.3.7 Retrait sur troisième strike lâché

Il arrive que le batteur coure sur un troisième strike lâché mais que le catcher ne réussisse à récupérer la balle assez vite que pour réussir le retrait en première base. Dans ce cas, il y a retrait sur troisième strike mâché, avec assistance. Le strike-out est le deuxième du lanceur. Le batteur c'est élaner sur ce dernier strike.

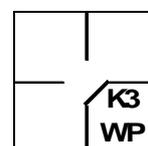


6.3.8 Troisième strike lâché

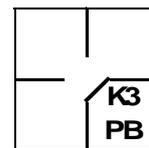
Lorsque le batteur reçoit un troisième strike mais que le catcher ne maîtrise pas la balle et qu'elle lui échappe, le batteur peut alors courir vers la première base.

Quatre situations peuvent se présenter, chacune illustrant une marque différente:

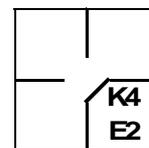
- Le pitcher a mal lancé: il s'agit d'un mauvais lancer ou wild pitch. Ici c'est le troisième stike-out du lanceur.



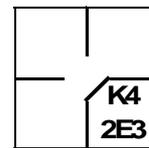
- Le pitcher effectue un bon lancer mais le catcher laisse passer la balle: il s'agit alors d'une passed ball. Ici c'est le troisième strike-out du lanceur.



- Pitcher et catcher jouent correctement mais la balle s'échappe du gant du catcher qui commet en plus une faute. Ici c'est le quatrième strike-out du lanceur.



- Pitcher et catcher jouent correctement mais la balle s'échappe du gant du catcher. Ce dernier la récupère et tente un retrait en première base mais le joueur défensif de première base commet une faute. Ici c'est le quatrième strike-out du lanceur.



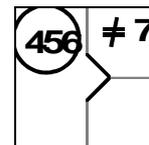
6.3.9 Souricière (Run down)

Lorsqu'un coureur est surpris alors qu'il s'avance entre deux bases (par exemple, la deuxième et la troisième), il s'agit d'une souricière. Si le joueur atteint sans encombre sa base de départ, il n'y a eu aucune action devant être notée.

S'il atteint sans encombre la base qu'il tente de rejoindre, il sera crédité d'une tentative de vol de base **CS**. S'il s'élance après le lancer du pitcher et que ce dernier est une mauvaise balle ou une balle passée, le coureur sera crédité d'une mauvaise balle **WP** ou d'une balle passée **PB**.

S'il est éliminé lors de sa tentative, tous les joueurs défensifs ayant participé à son élimination sont notés (une et une seule fois). Le dernier joueur dans la suite des assistances doit être celui qui à procéder au retrait.

Ainsi, lorsqu'une souricière se développe entre les deuxième et troisième bases, les joueurs occupant les positions défensives 4, 5, 6, 7 et, éventuellement, 8 et peuvent participer à la souricière. Mettons que la balle circule entre les joueurs 4, 5, 6. Si le joueur 6 est en possession de la balle et touche le coureur, l'assistance est **456**.



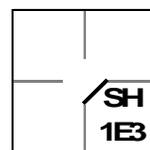
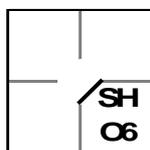
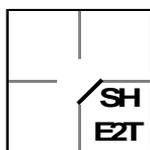
6.3.10 Amortie sacrifice

L'amortie est une balle frappée sans élan, la batte entre intentionnellement en contact avec la balle pour l'envoyer lentement dans le champ intérieur.

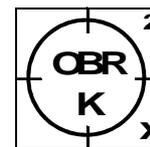
Si le batteur est retiré suite à une amortie, la marque est celle donnée ci-contre.



Si le batteur gagne sa première base sur une amortie, la marque est alors de SH, accompagnée d'une indication complémentaire (erreur, choix défensif ou erreur avec assistance).



Lorsqu'une amortie est faite alors que le batteur a deux strikes et que la balle roule hors de la zone des bonnes balles, le batteur est éliminé. Cette action sera notée par un « Out by Rules ». Le 2 représente le code de l'**OBR** et le petit X en bas à droite représente le nombre de strike lancé par un même lanceur.



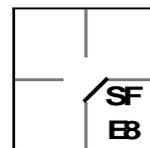
6.3.11 Sacrifice fly

Le batteur se sacrifie en frappant la balle en l'air avec l'intention de faire marquer un point par un autre coureur. Celui-ci ne peut quitter sa base qu'après le rattrapé et marquer ainsi un point.



Une erreur faite par la défense peut être décisive pour indiquer un sacrifice oui ou non.

- Si la balle est ratée par le champ extérieur mais aurait quand même produit un SF, l'on notera **SF E8**. 8 représente la position du champ extérieur.
- Pas SF avec deux morts ou avec personne sur base.
- Si la balle est rattrapée en dehors du terrain, on notera **SFF**.



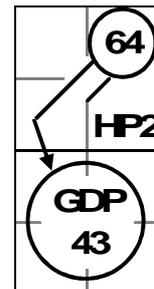
6.3.12 Double ou triple jeu

Il arrive, dans le cours du jeu, que les défenseurs éliminent deux ou trois coureurs en une seule action. On parle alors de double ou de triple jeu.

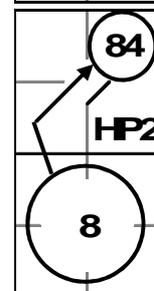
Il faut indiquer que les retraits sont le fait d'un seul et même jeu en reliant les joueurs éliminés par une ligne.

La succession des retraits peut se déduire des marques utilisées comme l'illustrent les exemples suivants.

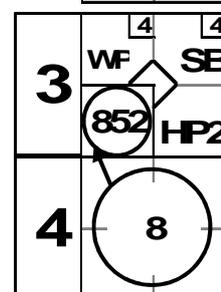
1. Le coureur de première base (qui est forcé) est éliminé, sur une balle frappée à terre, par un relais entre le short-stop et le défenseur de deuxième base. Ce dernier relaie ensuite la balle en première base pour éliminer le batteur.



2. Le batteur frappe une chandelle (fly) qui est rattrapée par le champ centre. Le coureur de première base tente d'atteindre la seconde base mais est éliminé par un relais du champ centre vers la seconde base.



3. Le batteur frappe une chandelle (fly) qui est rattrapée par le champ centre. Le coureur de troisième base tente d'atteindre la seconde base mais est éliminé par un relais du champ centre vers la troisième base puis le marbre.



4. Un triple jeu: le batteur frappe une chandelle bien haute qui retombe dans le gant du pitcher. Les coureurs, forcés, se sont précipités vers la base suivante mais ils doivent maintenant revenir à leur position de départ. Le pitcher fait un relais en seconde base ce qui élimine un premier coureur. Le défenseur se contente de toucher la base pour faire l'élimination et dans le même mouvement, il relaie en première base, pour éliminer le second coureur. Dans ce cas, l'ordre est encore une fois indiqué par les assistances lors des relais.

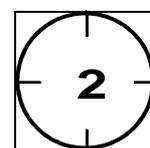


6.3.13 Retraits (Out By Rules)

Il existe d'autres situations dans lesquelles un retrait doit être crédité.

Le catcher sera crédité d'un retrait lorsque (ROB 10.10 (a)) :

- Le batteur ne se présente pas à la frappe, éventuellement parce que l'équipe offensive a moins de 9 joueurs et que la règle du mort automatique est d'application;



- Le batteur est retiré pour avoir irrégulièrement frappé la balle;



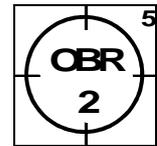
- Le batteur est retiré pour avoir touché sa balle frappée;



- Le batteur est retiré pour avoir commis une interférence sur le catcher;



- Le batteur est retiré pour avoir battu hors séquence, mais uniquement après l'appel;



- Le batteur refuse la première base alors qu'il a un but sur balles (base on balls);

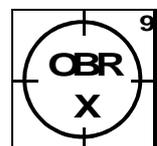


- Le coureur en troisième base refuse d'avancer au marbre pour marquer le point gagnant.

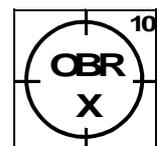


Un des joueurs en défense sera crédité d'un retrait dans les cas suivant :

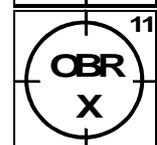
- Le défenseur le plus proche est crédité d'un retrait quand un coureur est retiré pour avoir touché une balle frappée. Le X représente le défenseur;



- Le défenseur est crédité d'un retrait lorsque le coureur sort de la ligne de course pour éviter d'être éliminé. Le X représente le défenseur;



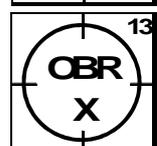
- Le défenseur le plus proche du point de dépassement est crédité du retrait lorsqu'un coureur est éliminé pour avoir dépassé un autre coureur. Le X représente le défenseur le plus proche;



- Le défenseur de la base de départ est crédité du retrait d'un coureur courant les bases en sens inverse de l'ordre normal. Le X représente le défenseur;



- Le défenseur sur lequel le coureur commet une interférence est crédité d'un retrait, sauf si le joueur gêné tente un relais. Dans ce cas, le retrait est crédité au défenseur à qui la balle est relayée. Le défenseur gêné est crédité d'une assistance. Le X représente le défenseur qui a le retrait;



- Le défenseur de première base est crédité du retrait du batteur-coureur lorsque ce dernier est éliminé pour une interférence commise par un joueur précédent.

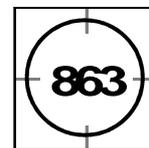


6.3.14 Assistance

Tout défenseur qui relaie ou dévie la balle frappée ou relayée est crédité d'une assistance si le jeu se termine par un retrait ou se serait terminé par un retrait s'il n'y avait pas eu d'erreur de la défense.

Les lancers du pitcher n'entre pas en ligne de compte.

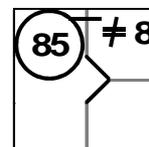
Ainsi la marque ci-contre indique que le joueur au champ centre a relayé la balle vers le short stop qui la relayé vers la première base, ce qui s'est terminé par un retrait.



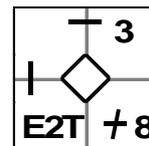
6.4 Actions en plusieurs temps

Normalement l'action se déroule d'un seul trait entre deux lancers. Toutefois, il est possible comme nous l'avons vu précédemment que l'action se déroule en plusieurs temps, chacun correspondant à une marque particulière. Ainsi, un coup sûr du batteur suivi d'une progression vers la seconde base alors que la défense tente d'éliminer un coureur est une action en deux temps.

La notation qui permet d'associer deux phases d'une même action a été présentée auparavant. Il s'agit de tirer un trait entre les deux marques. Ainsi, un batteur éliminé en troisième base après avoir réussi un coup sûr qui lui a permis d'atteindre la deuxième base sans risque sera noté comme ci-contre.



Lorsque le coureur franchit deux bases (par exemple, sur une course de première base vers la seconde suivie d'une seconde action qui le mène au marbre), le trait indique le passage à la troisième base.



L'exemple montre que le coureur avance de la première base vers la seconde sur l'action du batteur en troisième position dans l'ordre de frappe. Il marque un point sur un mauvais lancer du catcher (2), ce qui lui permet de courir au départ de la seconde base.

6.5 Les Erreurs

Parfois, il faut indiquer une erreur sur un relais. Dans ce cas, un **E** majuscule est placé devant le numéro de position du joueur défensif commettant l'erreur.

Qui fait l'erreur sur un relais?

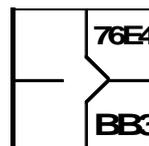
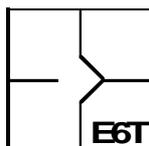
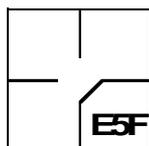
Le principe est simple. Si la balle arrive dans une zone que peut atteindre le receveur sans devoir bouger ou se contorsionner ou si le receveur doit visiblement faire un effort excessif pour récupérer la balle, l'erreur est imputée au lanceur qui a été trop précipité dans son geste ce qui l'a mené à mettre trop de force ou à être imprécis. Dans tous les autres cas, la faute sera imputée au receveur.

Si l'erreur est due à un mauvais lancer du deuxième base vers la première base, elle sera notée **E4T**.

Si le deuxième base lance correctement mais que l'erreur viens d'une mauvaise réception du première base, l'erreur sera notée **4E3**.

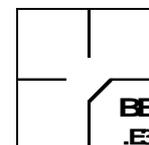
Dans le premier cas, le **3** après le **T** n'est pas obligatoire car n'apporte rien au jeu. Par contre dans le deuxième cas, le **4** est obligatoire avant le **T** car il ajoute une assistance (Assist) au statistique du joueur.

Le **T** est utilisé pour les erreurs de lancer, le **F** est utilisé sur les erreurs sur les chandelles (fly). Si une balle passe entre les jambes d'un joueur on notera juste un **E** suivi de la position du joueur.



Si une présence à la frappe est prolongée par une erreur, sans laquelle le batteur aurait été éliminé, le code **.E** devra être ajouté au code officiel du batteur.

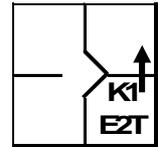
Exemple : Le batteur reçoit une deuxième chance à la frappe quand une balle en l'air, en territoire « foul » est ratée par le joueur de première base, alors qu'il aurait pu la rattraper d'une manière simple. Après cette erreur, le batteur obtient un Base on Ball.



6.5.1 Avance de plusieurs base sur une erreur

Il est possible qu'un coureur progresse de plusieurs bases sur une même erreur. Vous devez dans ce cas noter une seule fois l'erreur et la faire progresser via une ou plusieurs flèches.

Le code ci-contre nous montre que le pitcher lance son premier strike-out mais que le catcher le laisse tomber. Ce qui permet donc au batteur de courir vers la première base. Le catcher lance donc vers la première base mais beaucoup trop haut. Ce qui permet au batter-runner de tourner la première base pour aller vers la deuxième base.



6.5.2 Batteur hors séquence

Le scoreur ne peut pas faire la remarque à l'arbitre d'une erreur dans l'ordre de frappe des batteurs. Il veillera à laisser libre la case correspondante au batteur ne s'étant pas présenté.

Un batteur est éliminé sur appel (ROB 6.07 (a)) lorsqu'il ne se présente pas à la frappe à son tour et qu'un autre batteur complète une présence à la batte à sa place.



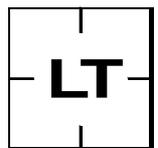
Quand un batteur irrégulier devient coureur ou est retiré et que l'équipe défensive fait appel avant le premier lancer au prochain batteur (de l'une ou l'autre équipe) ou avant un jeu ou tentative de jeu quelconque (ROB 6.07 (b)), l'arbitre déclare le frappeur régulier éliminé (et porté au crédit du catcher). Il doit aussi annuler toute avance ou point réussi sur une balle frappée par le batteur irrégulier

Quand un batteur irrégulier devient coureur ou est retiré et qu'un lancer est effectué pour le batteur suivant (de l'une ou l'autre équipe), le batteur irrégulier devient légitime (ROB 6.07 (c)).

Lorsque le batteur légitime est éliminé, le prochain batteur est celui dont le nom suit celui du batteur retiré (ROB 6.07 (d) (1)).

Lorsque le batteur irrégulier devient légitime, le suivant à la batte est le batteur dont le nom apparaît après celui du batteur régularisé dans l'ordre de frappe (ROB 6.07 (d)(2)).

Lorsqu'il y a appel, le batteur éliminé est crédité au catcher.



S'il n'y a pas d'appel et que des batteurs ne sont pas passé à la batte du au décalage de l'ordre de passage, les batteurs absent seront crédité d'un code LT (Lost Turn).

6.6 Changement de joueur

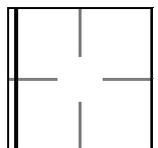
Au cours d'un match, les coaches ont le droit de faire tous les changements qu'ils veulent, en accord avec le ROB. Ils ont l'obligation d'avertir l'arbitre en chef qui communiquera l'information au scoreur.

Lorsqu'il y a un changement de joueur, il faut:

- figer la situation du jeu au moment du changement;
- indiquer le changement dans l'ordre de batte.

6.6.1 Remplacement d'un défenseur

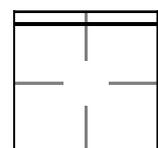
Lorsqu'un joueur est remplacé, il faut tirer un trait vertical sur la feuille de match de son équipe entre la manche actuelle et la manche précédente, dans la case du joueur remplacé. Ceci uniquement pour les joueurs de 1 à 9.



De plus, pour le joueur remplacé, il faut indiquer le nombre d'innings durant lesquels il a joué comme joueur défensif, ainsi que le nombre de retraits au moment du changement. S'il est lui-même un remplaçant, l'inning dans lequel il est monté au jeu sera considéré comme un inning complet.

Ces informations sont notées sous la forme 3.2 ou 3.0+ Dans tous les cas, le premier chiffre sera celui du nombre d'innings complet joué, le second, le nombre de retraits dans l'inning actuel, Le plus indique que des joueurs sont présent sur base.

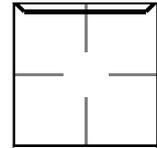
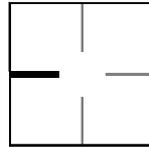
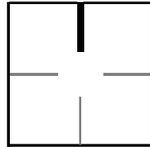
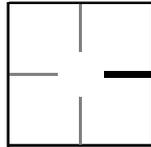
Les traits en bord de case peuvent être tracés sur la ligne de séparation à condition qu'ils apparaissent clairement.



La situation du batteur est figée en traçant, sous le bord supérieur de la case, un trait horizontal

6.6.2 Remplacement du pitcher

Lorsque le pitcher est remplacé, deux petit traits oblique seront ajouté en plus au trait décrit ci-dessus, la situation d'un coureur est figée en traçant une barre entre le bord de la case et le losange pour chaque coureur sur base comme suit.



6.6.3 Changement de position

Si un joueur change de position, aucun trait vertical n'est tracé sur la feuille de son équipe puisqu'il reste à la batte, mais le nombre d'innings et de retraits est indiqué.

Sur la feuille de l'adversaire, le trait horizontal doit être indiqué pour indiquer le changement de position défensive.

Si le pitcher est concerné, les positions des coureurs doivent être figées comme montré plus haut

6.6.4 Remplacement d'un coureur

Lorsqu'un coureur est remplacé (pour blessure, par exemple), il faut figer sa position sur le terrain (selon la base qu'il occupe) et tirer un trait vertical entre la manche actuelle et la précédente. Il faut aussi noter le nombre d'innings qu'il a presté comme défenseur, en comptabilisant zéro retrait.

Attention, ceci est uniquement à faire si c'est un changement officiel de jouer. En cas de règle du sang, le changement ne doit pas être indiqué car le joueur reprendra sa position le temps d'arrêter le saignement.

6.6.5 Le batteur désigné - Designated-Hitter (BB) ou Designated player (SB)

En baseball, un batteur peut être désigné pour frapper à la place du pitcher (et de ses remplaçants) sans compromettre le statut du pitcher dans le jeu. Ce batteur désigné (ou DH, Designated Hitter) doit être sélectionné avant le début du match et doit apparaître dans le line-up avec un code DH. Le pitcher (position 1) apparaît alors sur la dixième ligne.

Les données relatives au pitcher sont complétées dans les dernières cases du tableau, numérotées 0.

Le DH est bloqué dans sa position de frappe. Il n'est pas possible de déplacer la position du DH dans l'ordre de batte.

Lorsque le pitcher occupe une position défensive autre que celle de pitcher, le rôle du DH cesse pour le restant du match.

Le DH peut être remplacé en cours de jeu comme tout autre joueur.

Si un batteur suppléant remplace un autre joueur dans l'ordre de frappe et qu'il se présente ensuite pour lancer (devenant pitcher à une autre position de frappe), le rôle du DH cesse pour le restant du jeu.

Pour le softball la règle est la même à la seul différence que le batteur désigné (DP ou Designated Player) peut remplacer n'importe quel joueur de champs.

6.7 Marquer un point

Un point est marqué chaque fois qu'un coureur, ayant touché les trois bases, revient et touche le marbre. Sur la scorecard, un point est indiqué lorsque le losange central de la case est complètement fermé.

Il existe toutefois des situations dans lesquelles un coureur peut croire marquer un point mais son action est contrée par l'élimination d'un coureur précédent.

Le point ne compte pas (ROB 4.09) lorsque le troisième retrait est:

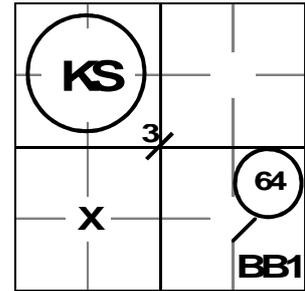
- le batteur avant qu'il ne touche la première base;
- un coureur retiré lors d'un jeu forcé;
- un coureur précédent déclaré out sur appel, pour ne pas avoir touché une des bases.

6.8 Inning

Lorsqu'un inning est terminé, les cases inutilisées de la colonne sont complétées par une croix et une marque oblique est faite dans le coin inférieur droit de la case du dernier batteur ayant complété son tour de batte.

Le nouvel inning commencera dans la case située en bas et à droite de la position du dernier batteur de l'inning précédent, c'est-à-dire obligatoirement dans une nouvelle colonne.

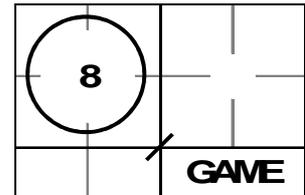
Lorsque la dernière case de la colonne est atteinte, la marque se poursuit dans la première case de la colonne si elle est libre. Sinon le scoring se poursuit dans la colonne suivante.



6.9 Fin de match

Lorsque l'attitre annonce la fin du match par "Game", le scoreur clôture normalement la manche en cours et il porte, à hauteur du dernier batteur de chaque équipe, dans la colonne suivante, la mention **GAME**.

Il peut alors contrôler les résultats et préparer les scorecards pour la signature des coaches et des attitres.



7 ANNEXES



LINE-UP

Game nr.: Division:

Date: Club:

UNIFORM NUMBER	NAME PLAYERS	FIELD POSITION
.....	1.
.....	2.
.....	3.
.....	4.
.....	5.
.....	6.
.....	7.
.....	8.
.....	9.
.....	10.
RESERVE PLAYERS		
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Coaches:

.....

.....

