

## Introduction –Participation

### Le frappeur va sur les buts

BB : But sur balles  
 BBI : But sur balles intentionnel  
 FA : Frappeur atteint  
 SAC : Amorti sacrifice  
 INT E2 : Interférence du receveur + erreur au receveur  
 SUP : Joueur supplémentaire (bris d'égalité)

1B : Simple

2B : Double

3B : Triple

CC : Coup de circuit

OPT : Optionnel

E+POS : Frappeur sauf sur erreur défensive

POS+E+POS : Aide + erreur défensive

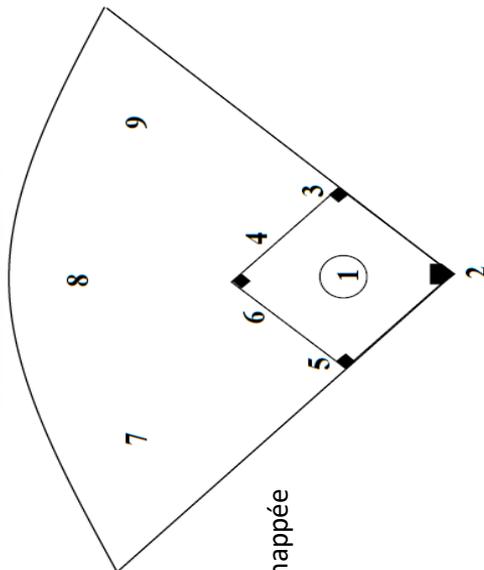
KIMVL : 3<sup>e</sup> prise échappée sur un mauvais lancé

KBP : 3<sup>e</sup> prise échappée sur une balle passée

KOPT : 3<sup>ème</sup> prise échappée

avec un optionnel

### Positions défensives



### Le frappeur est retiré

POS : Retrait sans aide

POS+POS : Retrait avec aide

B+POS : Retrait sur ballon

F+POS : Retrait sur une flèche

SAC B+POS : Retrait sur un ballon sacrifice

KD : Retrait au bâton sur décision

KE :

K+ POS : 3<sup>e</sup> prise échappée, frappeur retiré au 1<sup>er</sup> but

CI+POS : Retrait sur chandelle intérieure

MF2 : Mauvais frappeur

### Autres

Pro : Protêt

V : Visite au lanceur

DJ : Frappeur ayant frappée dans un double jeu

### Les avances et retraits d'un coureur

MVL : Mauvais lancer

BP : Balle passée

BV : But volé

BV2 : Double vol de but

BV3 : Triple vol de but

RV+POS : Retrait en tentative de Vol

FI : Feinte irrégulière

E+POS : Avance sur une erreur défensive

R : Avance sur relais

OPT : Avance sur jeu optionnel

### Compétition

M : Point mérite

LG : Lanceur gagnant

LP : Lanceur perdant

S : Sauvegarde

FT : Frappeurs totaux

R : Retraits (défensif)

A : Aide (défensif)

E : Erreur (défensif)

RA : Retraits adverses

FD : Frappeur désigné

FU : Frappeur d'urgence

CU : Coureur d'urgence

LT : Lancers totaux

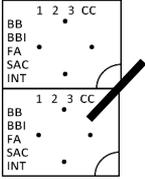
L.R. : Liste de réserve

TJ : Frappeur ayant frappée dans un triple jeu

## Positions défensives

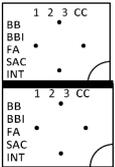


## Barre de changement de lanceur



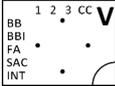
### Changement de manche

Barre en diagonale à la suite de la dernière case remplie dans la demi-manche



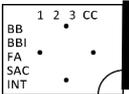
### Changement de lanceur

Barre horizontale



### Visite au lanceur

Lorsque l'entraîneur visite le lanceur.

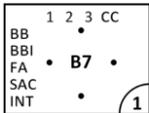


### Substitution de joueur

FU : frappeur d'urgence

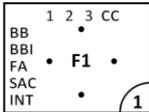
CU : coureur d'urgence

## Retraits du frappeur



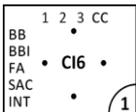
Ballon

B + Position



Flèche

F + Position



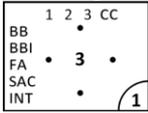
Chandelle intérieure

CI + Position

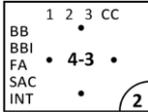
Appelée par l'arbitre

# Retrait défensif

Lorsque la balle est frappée au sol



Retrait défensif sans aide  
Position



Retrait défensif avec aide  
Position - Position

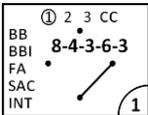
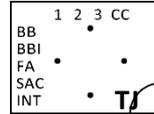
## Double jeu

Lorsque deux joueurs sont retirés sur le même jeu



## Triple jeu

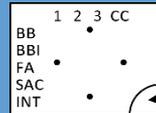
Lorsque trois joueurs sont retirés sur le même jeu



## Souricière

Retrait impliquant plusieurs relais entre les joueurs défensifs. Accorder seulement une aide par joueur défensif.

N'oublie pas d'inscrire ton retrait dans le coin inférieur droit!



# Sacrifices

Pas une apparition au bâton (AB)

Ballon

Amorti

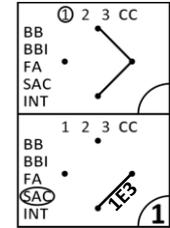
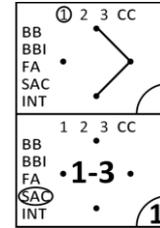
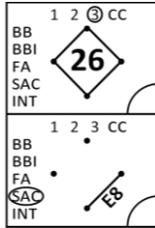
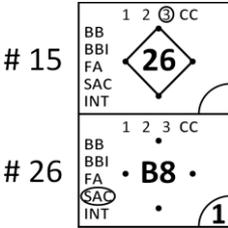
- Ⓜ Moins de 2 retraits
- Ⓜ Frappeur retiré ou l'aurait été s'il n'y avait pas eu d'erreur
- Ⓜ Le frappeur frappe un ballon au champ extérieur.
- Ⓜ Un coureur marque après l'attrapé
- Ⓜ Le frappeur frappe un amorti
- Ⓜ Un coureur avance d'un but.

Retiré

Sauf sur erreur

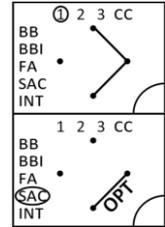
Retiré

Sauf sur erreur

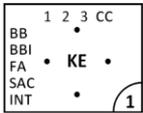


Accordez un ballon sacrifice même si un autre coureur est retiré sur le jeu

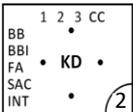
Lorsque la défensive tente de retirer un coureur précédent sans succès et sans qu'il n'y ait d'erreur sur le jeu



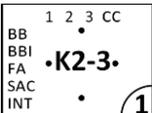
## Retrait au bâton



Retrait au bâton sur élan  
KE

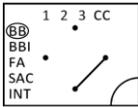


Retrait au bâton sur décision  
KD

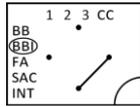


Retrait au bâton sur une 3<sup>ème</sup> prise échappée  
K + Position + Position

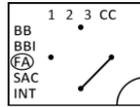
## Quand le frappeur va sur les buts



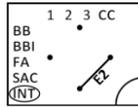
But sur balles



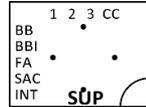
But sur balles intentionnel



Frappeur atteint



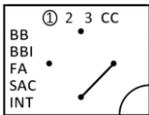
Interférence du receveur



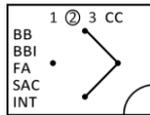
Manche supplémentaire

Pas des apparitions au bâton (AB)

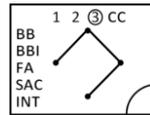
## Coup sûr



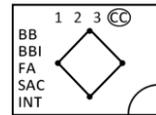
Simple



Double



Triple



Coup de circuit

## Coup sûr automatique (Signalé par l'arbitre)

Lorsqu'une balle frappée :

- ⊗ touche l'arbitre : simple
- ⊗ touche un coureur : le coureur est retiré et le frappeur a un simple
- ⊗ touche le lance-balle : simple
- ⊗ bondit hors du terrain : double

Voir les autres cas dans le manuel

## Soleil



Si la balle touche le joueur : c'est une erreur (E)

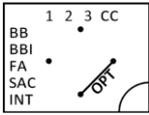
Sinon c'est un coup sûr (CS)

## Coup sûr de fin de partie

Lorsqu'un frappeur met fin à la partie ou à la manche en frappant un coup sûr qui fait marquer le nombre de points nécessaires, le frappeur obtient un coup sûr du nombre de buts nécessaire (s'il a couru les buts).

Exception : Si le frappeur frappe un coup de circuit extérieur.

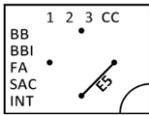
## Optionnel



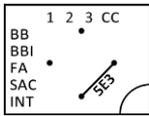
Lorsque la défensive décide de retirer un coureur plutôt que le frappeur

## Erreur

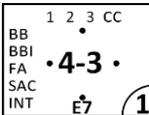
Une erreur est marquée à chaque fois qu'une bévue (mauvaise manipulation, échappé ou mauvais relai) prolonge la durée de la présence au bâton du frappeur, prolonge la durée d'un coureur ou permet à un coureur d'avancer d'un ou plusieurs buts.



Erreur  
E + Position

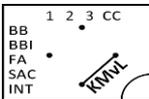


Aide suivie d'une erreur  
Position + E + Position

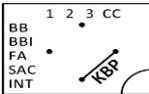


Erreur sur une fausse balle  
E + Position sous le point représentant le marbre

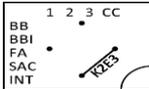
## Troisième prise échappée



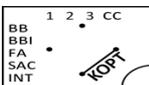
Troisième prise échappée sur un mauvais lancer  
K + MvL



Troisième prise échappée sur une balle passée  
K + BP

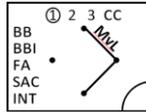
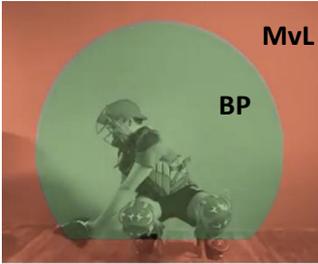


Troisième prise échappée avec erreur au 1<sup>er</sup> but  
K + 2E3

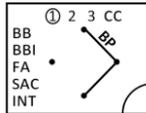


Troisième prise échappée avec un optionnel  
K + OPT

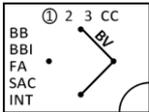
## Les coureurs



Mauvais lancer  
MvL



Balle passée  
BP

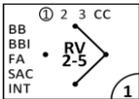


But volé  
BV

Lorsqu'un coureur qui, au moment du lancer, gagne un but supplémentaire par ses propres efforts

2 vols de but simultanément : BV2

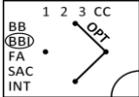
3 vols de but simultanément : BV3



Optionnel

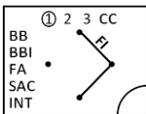
① Si un des coureurs est retiré lors d'une tentative de double ou triple vol de but

② Lorsque l'équipe défensive ne fait aucun effort pour tenter de retirer le coureur

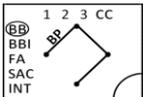


Erreur

L'erreur peut être utilisée pour justifier l'avance d'un coureur d'un ou de plusieurs buts.

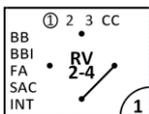
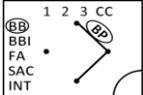


Feinte irrégulière  
FI



Coureurs avant simultanément

Deux ou trois coureurs avancent sur le même jeu pour la même raison (MvL, BP, FI, E). On encercle un des symboles et on laisse libre celui le plus près du marbre.

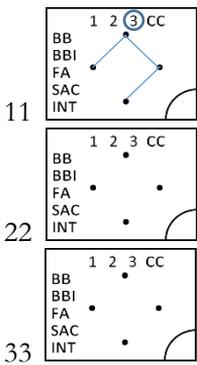
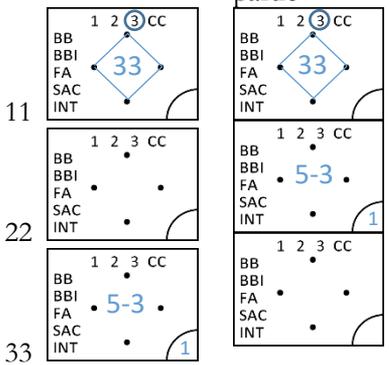


Retrait en tentative de vol

RV Position – Position / RV Position

Seulement lorsque le coureur avait l'intention de voler un but (pas MvL ou BP). 13U B et moins, quand le coureur quitte son but trop rapidement.

## Le frappeur hors séquence

	Pendant	Juste après Retrait
Moment où l'équipe déclare	Pendant la présence au bâton du frappeur	Avant le premier lancer du frappeur suivant
Résultat	Le bon frappeur va au bâton. On garde le compte.	On inscrit le retrait tel quel. On retire toutes les actions découlant de la frappe
Exemple	<p>Feuille de partie</p> 	<p>Brouillon      Feuille de partie</p> 
Tour au bâton	22	33

Juste après Sauf	Trop tard
Avant le premier lancer du frappeur suivant	Après le premier lancer du frappeur suivant
On inscrit MF2. On retire toutes les actions découlant de la frappe.	Tout est règlementaire. Le joueur a perdu son tour au bâton.
Brouillon	Feuille de partie
11	11
22	22
33	33
33	44

### Protocole de commotion

Tous les frappeurs, joueurs défensifs (sauf le receveur) ou coureurs qui se font atteindre à la tête par la balle. Avec la mention de l'arbitre, le joueur doit aller sur le banc.

En défensive, il est remplacé par n'importe quel au joueur sur le banc.

En offensive, il est remplacé par le dernier retrait. Le coureur n'est pas obligé de courir que sur une balle frappée.

L'entraîneur a jusqu'à la prochaine frappe du joueur atteint pour déterminer si le joueur revient au jeu, est retiré de la partie ou s'il prend un retrait. Ainsi, si le joueur a été atteint en offensive, celui-ci peut revenir en défensive si son état le permet.

## Le pointage

Il y a un point :

- ⓧ lorsqu'un coureur entre sauf au marbre et qu'il n'y a pas 3 retraits
- ⓧ lors d'un jeu non forcé, si le coureur entre avant le troisième retrait (indiqué par l'arbitre)

Il n'y a pas de point :

- ⓧ avec 2 retraits, si le coureur arrive au marbre avant le retrait forcé
- ⓧ avec 1 retrait, sur un double jeu forcé

## Point produit



C'est toute action du frappeur qui permet à un coureur de croiser le marbre, sauf lorsqu'il frappe dans un double jeu. On inscrit le numéro du joueur qui a permis le point dans le losange.

Il y a un point produit

CS  
OPT

BB

BBI

FA

INT E2

Moins de 2 retraits : E (si le point aurait  
normalement marqué)



Lorsque les buts sont  
remplis

Il n'y a pas de point produit

BV

BP

MvL

DJ

À 2 retraits : E

E qui aurait complété un DJ

# Statistiques

## ⊕ Sommaire de fin de manche

P			→ Point
CS			→ Coup sûr
E			→ Erreur
LSB			→ Laissé sur les buts
PM			→ Points mérités (Compétition)

→ Total de la manche

→ Total depuis le début de la partie

## ⊕ Offensives

OFFENSIF															
AB	P	CS	PP	2B	3B	CC	RB	BB	BBI	FA	SAC	INT	LSB	BV	RV
<b>AB</b> Apparitions bâton Tout sauf	au	P Point Tous les losanges complétés								<b>CS</b> Coup sûr Tous les (1)(2)(3) et (CC)			<b>PP</b> Points produits Toutes les fois où son numéro se trouve au centre d'un losange		
															#

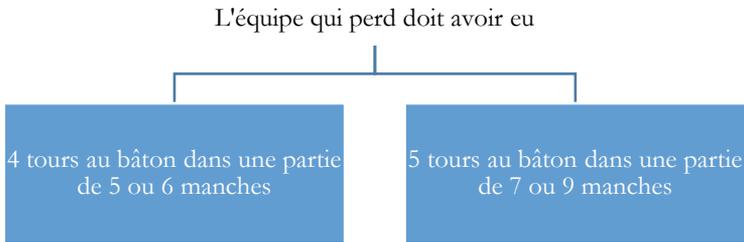
## ⊕ Lanceurs

ML	LT	LG	LP	S	FT	AB	P	PM	CS	CC	RB	BB	BBI	FA	SAC	INT	MVL	FI
----	----	----	----	---	----	----	---	----	----	----	----	----	-----	----	-----	-----	-----	----

ML | Manches lancées  
 LT | Lanceurs totaux

## Quand la partie prend fin

### Ⓢ Partie réglementaire



### Ⓢ Partie suspendue

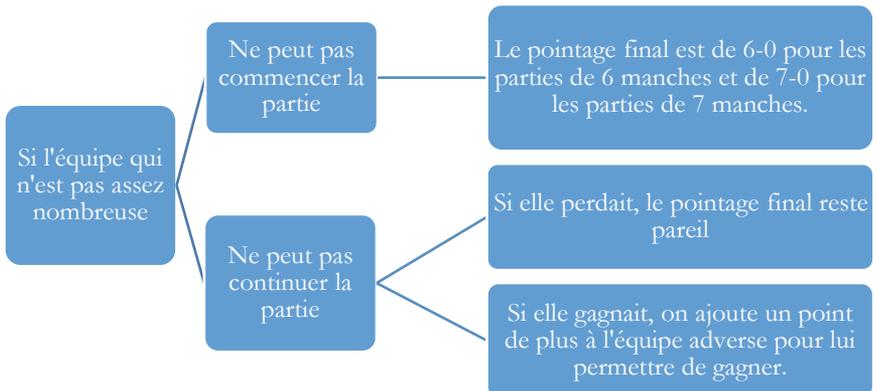
3 conditions pour avoir une partie suspendue :

- L'équipe visiteuse égalise le pointage ou prend l'avance dans la manche en cours
- La partie ne peut pas être continuée

La partie sera continuée à un autre moment. Ne remplis pas tes statistiques!

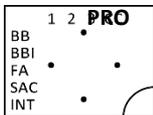
### Ⓢ Partie par forfait

Lorsqu'une équipe n'a pas assez de joueurs pour commencer ou pour continuer la partie. L'équipe qui gagne est celle qui est assez nombreuse pour jouer.



## Rapport

Motif du rapport	Ce que le rapport doit contenir
Expulsion	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nom, Prénom</li> <li>Numéro de l'uniforme</li> <li>Nom de l'équipe</li> <li>Manche dans laquelle a lieu l'expulsion</li> </ul> La raison n'est pas nécessaire.
Retard des arbitres	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mentionner le fait</li> <li>Heure de leur arrivée sur le terrain</li> </ul> Seulement si le retard est de plus de 15 minutes.
Délai (ex. : blessure, pluie)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manche</li> <li>Durée en minutes</li> </ul>
Protêt Contestation d'un règlement	<ul style="list-style-type: none"> <li>Équipe qui loge le protêt</li> <li>Manche</li> <li>Heure</li> <li>Circonstance de la partie</li> <li>Pointage</li> <li>Noms</li> </ul>



### Utilisation du symbole T dans les catégories 9U B, 9U B F, 9U A et 11U B et 11UB F

Dès que le T-ball est utilisé dans ces catégories, il faut inscrire le symbole T devant les symboles qu'on utilise normalement. Lors de coups sûrs, il faut l'inscrire sur la ligne. Par exemple, s'il a frappé un double, on inscrit le T au-dessus de la ligne entre le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>e</sup> but.

**DÉFENSIVE**

Seulement 6 joueurs sont déployés en défensive. Tous les joueurs défensifs sont à l'avant-champ (sans receveur ni voltigeur). Deux joueurs peuvent être placés à la position de lanceur (un de chaque côté du lance-balle), mais ce n'est pas obligatoire, il peut n'y en avoir aucun.

On permet la présence d'un entraîneur sur le terrain et il doit se trouver derrière les joueurs en défensive. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure en jeu (donc, le jeu se poursuit).

**OFFENSIVE**

Le frappeur reçoit un maximum de 3 lancers du lance-balle. À partir du 3e lancer, toute fausse balle entraînera un autre lancer du lance-balle. Si le frappeur n'a pas mis la balle en jeu suite aux lancers du lance-balle, il a droit à 2 élans sur le T-Ball.

Le frappeur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle à son 2e élan sur le T-Ball. C'est la seule situation où le marqueur inscrira un KE. Il y a un demi-cercle de 10 pieds devant le marbre (imaginaire ou réel) une balle touchée ou qui s'immobilise dans cet espace est considérée comme « fausse balle ». Si cela se produit sur une 2e balle frappée du T-Ball, il s'agira alors d'un retrait. On inscrira KE sur la feuille de pointage.

Une demi-manche offensive se termine lorsque les 6 frappeurs se sont présentés au bâton. La manche ne prend pas fin même lorsqu'il y a 3 retraits. Le marqueur marquera la fin de la manche, par une barre oblique après la présence du 6e frappeur et non pas après le 3e retrait.

Tous les frappeurs prendront leur tour au bâton, mais avec une limite de 6 frappeurs par manche. On considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6e frappeur se présente au bâton. De cette façon, s'il y a un retrait forcé sur un but, cela aura une incidence sur le nombre de points marqués au cours de la manche offensive.

Lorsqu'une équipe n'a que 6 joueurs. Le premier frappeur est le premier frappeur de la première manche. En deuxième manche, le 2<sup>e</sup> de l'ordre des frappeurs devient le premier frappeur de la manche et ainsi de suite. Si l'équipe a plus de 6 joueurs, on suit l'ordre des frappeurs normalement : Le 7<sup>e</sup> frappeur devient le premier frappeur de la 2<sup>ième</sup> manche.



