

Baseball5

Gestion du jeu et système de scorage

Introduction

Ce document comprend les principales règles de gestion des rencontres et compétitions de Baseball5. Il est complémentaire de la Règle 2020 du WBSC Baseball5. La deuxième partie est une présentation du système de scorage du WBSC Baseball5.

La WBSC travaille constamment à l'amélioration de ses disciplines. Ces documents sont en conséquence constamment modifiés et mis à jour au fur et à mesure des rencontres jouées et d'une connaissance optimisée du jeu par la WBSC.

L'officiel de la rencontre

Dans la continuité de la vision originelle du Baseball5, la gestion de la rencontre a été simplifiée afin d'augmenter l'accessibilité et permettre une homologation facile des rencontres.

C'est pour cette raison qu'au Baseball5 les rôles d'arbitre, scoreur et commissaire technique sont fusionnés au sein d'un **officiel de rencontre** (Game Official, GO).

Le GO est une personne qui comprend parfaitement le jeu et est capable de gérer tous les aspects de la compétition.

Les compétitions homologuées par la WBSC doivent compter au minimum 3 **officiels de rencontre** par match :

- 1. Officiel de la Plaque de Marbre**
- 2. Officiel de Terrain***
- 3. Officiel de la Table de Marque**

*Il y a 4 officiels de rencontre pour les Coupes du Monde et Jeux Olympiques de la Jeunesse (2 officiels de terrain)

Entre autres tâches, l'Officiel de la Table de Marque suit le score pendant la rencontre.

Les principes et procédures de scorage sont définies ci-après.

Système de Scorage au Baseball5


A propos

Le Système de Scorage du Baseball5 a été développé pour répondre à ces critères

- Facile à comprendre et à enseigner
- Intuitif et rapide à mettre en place
- Permettre de comptabiliser des statistiques simples
- Minimiser les statistiques négatives
- Réduire la part d'interprétation
- Mettre les statistiques positives en avant

Feuille de Scorage officielle du Baseball5

OFFICIAL SCORE CARD



Visitor Line-up		M/F	No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Sub													
2	Sub													
3	Sub													
4	Sub													
5	Sub													

Home Line-up		M/F	No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Sub													
2	Sub													
3	Sub													
4	Sub													
5	Sub													

	1	2	3	4	5	Ex6	Ex7	Ex8	Tot
Visitor									
Home									

Competition

Place

Date

Game #

Visitor

Home

X : Offensive player ruled OUT
 S : Batter safe on first base
 S2 : Batter safe on second base
 S2 : Batter safe on third base
 O : Offensive player SCORES
 — : End of offensive inning
 | : Substitution
 E : Error

Home plate official

Field official

Table official

Mécaniques de Scorage

L'**Officiel de la Table de Marque** prépare la feuille de score sur une feuille A4 avant la rencontre.

- Si le frappeur est retiré, l'officiel marque une **X**.
- Si le frappeur atteint la première base, l'officiel marque **S1**.
- Si le frappeur atteint la deuxième base, l'officiel marque **S2**.
- Si le frappeur atteint la troisième base, l'officiel marque **S3**.
- Si le frappeur marque, l'officiel marque **O**.
- Si le frappeur obtient une base supplémentaire de la part d'un Officiel en raison d'une erreur défensive, l'officiel marque **E**.
- Si le coureur marque, l'officiel dessine un **O** sur l'action S1-S2-S3-E liée.
- Si le coureur est reître, l'officiel dessine un **X** sur l'action S1-S2-S3-E liée.
- La fin d'une manche en attaque est indiquée par une ligne horizontale **_** en dessous du dernier joueur à la frappe.
- Un changement est indiqué par une ligne verticale **|** et le nom et le numéro du remplaçant sont indiqués dans l'espace en dessous du nom.
 - Si le joueur qui a débuté la rencontre revient en jeu, une autre ligne verticale doit être inscrite.
- La fin de la rencontre est indiquée en fermant toutes les cases vides restantes, les officiels doivent signer les feuilles de score.
 - La durée de la rencontre doit être indiquée.
 - Toute information complémentaire doit être inscrite au dos de la feuille de score.

Déroulement du jeu

- Afin de garantir un jeu rapide, l'**Officiel de la Plaque de Marbre** appellera « Time » à la fin de chaque action et l'équipe en défense renverra la balle à l'**Officiel de la Plaque de Marbre**.
- Avant de donner la balle au frappeur suivant, l'**Officiel de la Plaque de Marbre** doit se faire confirmer par la **Table de Marque** que le jeu a bien été inscrit sur la feuille de score.
- Les remplacements doivent être annoncés à la **Table de Marque** et ne peuvent s'opérer que lorsque l'équipe passe de l'attaque à la défense.
- A la fin de la rencontre la **Table de Marque** prend une photo de la feuille de score et la partage immédiatement suivant les procédures de la compétition.

Statistiques

Le système actuel permet de suivre les statistiques de base suivantes:

- Plus de points marqués
- Plus de coups sûrs
- Plus de doubles / triples
- Meilleure équipe défensive

Table des matières

Désignations officielles

Officiel de la Plaque de Marbre: Officiel de rencontre en charge d'arbitrer à la plaque de marbre.

Officiel de Terrain: Officiel de rencontre arbitrant en general entre la première et la deuxième base

Officiel de la Table de Marque: Officiel de rencontre en charge de la feuille de score et des remplacements pendant le match

Symboles du scorage

X : Joueur retiré en attaque

S1 : Frappeur sauf en première base

S2 : Frappeur sauf en deuxième base

S3 : Frappeur sauf en troisième base

E : Erreur défensive jugée par l'Officiel de la Plaque de Marbre ou l'Officiel de Terrain

O : Point marqué par le joueur en attaque

— : Fin d'une manche en attaque

| : Changement