

NOTICE DU SCOREUR AUXILIAIRE

NIVEAU 3



Objectifs additionnels :

- 🕒 Distinguer un coup sûr d'une erreur défensive ;
- 🕒 Justifier toutes les avancées sur base ;
- 🕒 Reconnaître et enregistrer les choix défensifs.

Objectifs connexes :

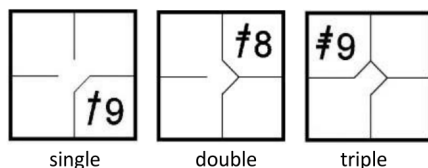
- 🕒 J'intègre de nouveaux éléments de stratégies défensives et offensives ;
- 🕒 Je réalise l'importance de la coordination entre batteur et coureur(s) ;
- 🕒 Je comprends l'importance du travail technique pour réussir mes frappes.

Le batteur avance sur un coup sûr (ou hit)

Un **coup sûr (ou hit)** est crédité au batteur lorsqu'il frappe une balle de telle sorte qu'un défenseur ne peut l'attraper au moyen d'un effort ordinaire, soit parce qu'elle est **trop haute**, **trop éloignée** de lui, **trop forte** ou **trop lente**.

Cas particulier : si la balle prend un rebond inattendu devant le joueur l'empêchant de s'en saisir, il s'agit alors d'un **hit**.

Le **symbole** indiquant un *single*, *double* ou *triple* est suivi de la zone où la balle est tombée.



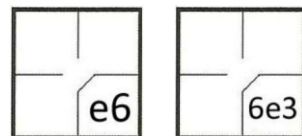
single

double

triple

Le batteur / batteur-coureur / coureur avance sur erreur de la défense

On ne pourra pas accorder de coup sûr ou de base volée si l'avance sur base résulte d'une erreur de la défense. Le « e » marquant **l'erreur de défense** est suivi du numéro du joueur qui l'a commise.



erreur d'attrapé du shortstop

erreur de relai entre SS et 1B

Erreurs du lanceur et du receveur

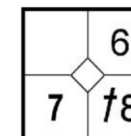
Passed Ball =
Lancer régulier échappé par le receveur.



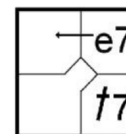
= Wild Pitch
Lancer fou du lanceur vers le receveur lors d'un lancer régulier.

Progression sur base du coureur grâce à l'action du batteur

Lorsque le coureur profite de l'action d'un batteur pour progresser (BB, HP, hit, etc.), on notera dans la case atteinte par le coureur le numéro de l'ordre de batte du frappeur qui a permis l'avance sur base.



Indiquer continuité & progression



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

Choix défensif

On attribue un choix défensif lorsqu'un défenseur choisit d'éliminer un coureur plutôt qu'un autre. Il sera noté **FC** (pour *fielder's choice* en anglais) suivi du numéro défensif du joueur ayant fait le choix.

2. Le batteur 2 frappe directement sur le défenseur de 2^e base qui choisit de retirer le coureur 1 forcé en 2B ...



1. Le batteur 1 est arrivé en 1^{ère} base suite à un but sur balles.

3. ... plutôt que d'effectuer le retrait du batteur-coureur 2 en 1B.

Le batteur 2 est safe en 1^{ère} base suite à un choix défensif.