



PRESENTATION DE LA FEUILLE DE SCORAGE JEUNE, TOUT PUBLIC ET SA PEDAGOGIE

La CFSS met en place une autre feuille de scorage. Celle-ci, d'une conception plus simple, est accessible à tous. Cet outil de découverte pour les parents et les jeunes joueurs vous aidera à suivre un match. D'une approche simple et ludique elle va vous permettre de sensibiliser les jeunes joueurs aux **Plaisirs du scorage**.

POUR QUI ?

Tout le monde : jeunes joueurs, parents, spectateurs, entraîneurs, commentateurs et éventuellement les journalistes...

OU ?

Dans les tribunes, les dugouts, les cabines de scorage, la cabine de presse et commentateur.

QUAND ?

Pour tous matchs mais cela ne doit pas se substituer au Scorage Officiel, à l'exception des compétitions officielles benjamins et minimes.

QUELS FORMATEURS ?

Toutes les personnes détentrices d'un diplôme de scorage pourront effectuer la formation pour l'utilisation de la feuille. De plus les entraîneurs détenteurs d'un Brevet d'état option Baseball ou de l'U.V. 5 pourront aussi être formateurs. *Attention ce n'est pas une formation de scoreur officiel départemental ou régional.*

COMMENT ?

La feuille, de format A3, est utilisée recto-verso. Chaque côté de la feuille est attribué à une équipe.

LA PARTIE SUPERIEURE

Présentation de la rencontre

Certaines informations sont nécessaires pour identifier un match.

Equipe	Nom de l'équipe que l'on score sur cette face de la feuille
vs	Nom de l'équipe adverse
Date	Date de la rencontre
Ville	Lieu du match
Arbitre	Noms des arbitres
Scoreur	Noms des scoreurs

LA PARTIE DE GAUCHE

Les joueurs

Cette partie comprend trois colonnes et permet de lister un ordre à la batte constitué de 9 joueurs maximum. Des cases supplémentaires sont prévues pour les changements, chaque joueur pouvant être remplacé deux fois, au-delà il faudra faire preuve de génie.

Les colonnes

"N°" on indique le numéro de dossard du batteur.

"Nom" on note le nom (en majuscule) et le prénom du joueur.

"Pos." on précise la position défensive du joueur en utilisant le code défensif (voir "lexique").

LA PARTIE CENTRALE DE LA FEUILLE

Le déroulement d'une rencontre

Une manche se lit verticalement.

Un petit carré représente le petit champ (marbre en bas) où seront indiquées les avances sur bases du joueur à chacun de ses passages à la batte.

Changement de manche

Lorsqu'une manche se termine (avec trois retraits ou décision de l'arbitre) il suffit de hachurer la case en dessous de celle du dernier batteur. La prochaine manche commencera dans la case située à droite de la case hachurée.

Les avances

Chaque fois qu'un joueur progresse d'une ou plusieurs bases, on surligne les côtés du carré correspondant aux bases acquises.

Le point sera indiqué en noircissant l'intérieur du carré.

Les changements de joueurs

Si un joueur est remplacé, vous inscrivez le nom du nouveau joueur sous celui du joueur sortant. De plus pour bien séparer les actions du premier joueur et celles du second, vous épaissez le trait vertical séparant les deux passages à la batte.

Les symboles

Les carrés comportent des symboles. Ils identifient certaines actions de Baseball. Ce sera à vous de reconnaître ces actions et de les cocher en les surlignant avec un "stabilo" ou en les entourant.

HR Home Run : Coup sûr de 4 bases ou frappe au-delà des limites du terrain.

3B Triple : Le coureur parvient en troisième base sans risque grâce à sa propre frappe.

2B Double : Le coureur parvient en deuxième base sans risque grâce à sa propre frappe.

1B Simple : Le coureur parvient en première base sans risque grâce à sa propre frappe.

On précise par un trait l'emplacement de la frappe sur le terrain.

RBI Run Batted In : surligner ce symbole lorsque le point est marqué grâce à l'action d'un frappeur suivant.

BB Base on Balls : Le batteur parvient en première base sur quatre mauvais lancés du lanceur.

HP Hit by Pitched ball : Le batteur obtient la première base après avoir été atteint par un lancer régulier du lanceur.

Deux retraits particuliers :

SAC Sacrifice Hit et Fly : Lorsqu'un batteur décide de se faire éliminer (soit sur un amorti volontaire ou sur une chandelle en grand champ) pour permettre à un coureur de marquer un point, on lui accorde un Sacrifice.

K Strike Out : Le batteur est éliminé sur trois prises. Repasser au crayon le symbole grisé.

Les retraits

Nous vous proposons une évolution dans la difficulté :

1 - Dans un premier temps, nous faisons intervenir la notion de code défensif. Le scoreur devra simplement noter le joueur défensif qui effectue le retrait.

2 - Un peu plus tard, le scoreur pourra indiquer les éventuels relais participant au retrait.

!!!!!!Attention : les lancers effectués par le lanceur en direction du frappeur (lancer régulier) ne sont pas considérés comme des assistances!!!!!!

LA PARTIE DE DROITE

Elle comporte les seules statistiques de la feuille. Ces colonnes permettent de comptabiliser les principales données de la feuille.

AB At Bat : Présence officielle d'un batteur.

$AB = TAB - (BB+HP+IO+SAC)$

R Run : Point marqué par le batteur.

H Hit : Coup sûr du batteur.

$H = 1B+2B+3B+HR$

RBI Run : Batted In Point produit.

LA PARTIE INFÉRIEURE

Cette partie fait apparaître le cumul de différentes données manche par manche.




R Run : Nombre de points marqués par l'équipe.

H Hit : Nombre de coups sûrs frappés.

LOB Left On Base : Nombre de joueurs laissés sur base.

E Error : Nombre d'erreurs commises par la défense (facultatif : cette notion intervient selon le niveau de formation du scoreur).

Lorsque la rencontre s'achève, on doit établir le total pour chaque ligne. Ceux-ci (R et H) doivent être égaux à ceux trouvés dans les colonnes de statistiques.

Pour les tout petits, vous pouvez leur indiquer la méthode des dominos  +  = 5 ou des carrés  afin qu'ils puissent établir les additions

ETAPES DE FORMATION

A - Le 1^{er} Objectif est que l'utilisateur de cette feuille s'amuse.

B - Le 2^{ème} Objectif est de ne transmettre aucune méthode contradictoire à l'écriture officielle du scoring afin que l'utilisateur n'ait aucune mauvaise habitude s'il désire suivre une formation de scoreur départemental.

1 \neq Arrivées en première base, mise en évidence de la progression sur base, point produit, sacrifice (dans les conditions précisées antérieurement). Cette toute première approche justifie principalement l'arrivée en première base. Certains d'entre vous peuvent s'étonner de ne pas voir apparaître certaines notions plus pointues du jeu telles que les erreurs, les vols de bases, les balles passées et autres. Elles ont été délibérément écartées. Pour la défense, on note simplement le numéro défensif de celui qui fait le retrait.

2 \neq Dans un deuxième temps vous intégrez les erreurs pour les arrivées en première base et les avances sur base, sur frappe. Pour la défense on ajoute les jeux avec assistance.

3 \neq Dans un troisième temps si le scoreur maîtrise les précédentes données vous pouvez lui apprendre des éléments supplémentaires : SB, PB, WP, FC.

Vous ne devez en aucun cas noyer le scoreur sous les informations. Avancer à son rythme.