

CHANGEMENTS : QUELLES BASES REGLEMENTAIRES?

A> Les éléments communs

Softball :

3.2.8 ENTREE EN JEU (CHANGEMENTS)

(c) Un changement ne peut avoir lieu que lorsque la balle est morte.

Le coach ou représentant de l'équipe effectuant le changement doit immédiatement informer l'arbitre au marbre avant que le changement soit fait. L'arbitre au marbre doit aviser le scoreur du changement.

(d) Tout remplaçant qui est légalement en jeu mais n'a pas été annoncé à l'arbitre est un remplaçant illégal.

Baseball :

5.10 Changements et changements de lanceur

(a) Un des joueurs, peuvent être remplacés durant une rencontre à tout moment quand la balle est morte. Un remplaçant doit frapper à la place du joueur remplacé dans l'ordre de batte.

(b) Le manager doit immédiatement aviser l'arbitre en chef de tout changement et indiquer la place du remplaçant dans l'ordre de batte.

Commentaire : Pour éviter toute confusion, le manager doit donner le nom du remplaçant, sa position dans l'ordre de batte et en défense. Quand deux remplaçants ou plus de l'équipe défensive entrent en jeu en même temps, le manager doit, immédiatement, avant qu'ils ne prennent leur place en défense, indiquer à l'arbitre en chef leur position respective dans l'ordre de batte et l'arbitre doit en aviser le scoreur. Si ces informations ne sont pas immédiatement données à l'arbitre en chef, il peut désigner la position des remplaçants dans l'ordre de batte.

(c) L'arbitre en chef, après avoir été avisé, doit immédiatement annoncer ou faire annoncer chaque changement.

Dans les 2 disciplines :

- seuls les changements annoncés à l'arbitre sont valides

- les changements doivent systématiquement être annoncés au scoreur une fois validés par l'arbitre.

Le scoreur peut donc légitimement refuser de prendre en note un changement annoncé de manière anticipée par un coach. Il est préférable que le scoreur attende TOUJOURS que le changement ait été annoncé à l'arbitre.

La règle insiste sur l'ordre de batte qui doit être défini clairement, ceci facilite bien évidemment sa transcription par le scoreur.

B> Changements spécifiques

1> Le PH

Le Pinch Hitter (ou batteur d'urgence) est un joueur qui entre en jeu d'abord en phase d'attaque à la frappe.

Dans la case position, il convient de noter PH pour l'indiquer. Si le joueur occupe ensuite une position défensive, on l'indique dans la case position.

Les feuilles de score internationales prévoient pour cela une double colonne position afin de n'utiliser qu'une seule ligne pour ce type de changement. Les feuilles françaises comportant une simple colonne, on utilise un trait de séparation au sein de la case pour n'utiliser qu'une seule ligne, ce qui fait perdre en lisibilité.

PANTHERS			1	2	3
Pos	PLAYERS	N°			
6	JORDAN Anthony	27	4	2	
4 ¹	----- "-----	27	1	BB1	KL 1
4	STREET Joseph	35		4	
PH 6 ¹	RICHIE John	2	2	BB2	

PANTHERS			1	2	3
Pos	JOUEURS	N°			
6	Jordan Anthony	27	4	2	
4 ¹	----- "-----	27	1	5 BB ₁	K
4	Street Joseph	35		5	4
PH 6 ¹	Richie John	2	2	6 BB ₂	

Attention, le remplaçant d'un DH (frappeur désigné) est toujours un DH et non un PH.

2> Le PR

Le Pinch Runner (ou coureur d'urgence) est un joueur qui entre en jeu d'abord en phase d'attaque, directement sur base.

Dans la case position, il convient de noter PR pour l'indiquer. Si le joueur occupe ensuite une position défensive, on l'indique dans la case position.

PANTHERS			1	2	3
Pos	PLAYERS	N°			
6	Jordan Anthony	27	4	2	K
4'	----- " -----	27	5	BB ₁	
4	Street Joseph	35	5	4	K
PR 6'	Richie John	2	6	BB ₂	

PANTHERS			1	2	3
Pos	JOUEURS	N°			
6	Jordan Anthony	27	4	2	K
4'	----- " -----	27	5	BB ₁	
4	Street Joseph	35	5	4	K
PR 6'	Richie John	2	6	BB ₂	

3> Le DH

Le DH (ou batteur désigné) existe uniquement au baseball.

Il s'agit d'un joueur désigné au début de la rencontre qui joue uniquement en attaque, à la place du lanceur.

L'utilisation du DH est régie par la règle 5.11.

(5) Le DH peut être utilisé en défense. Il continue de frapper à la même position dans l'ordre à la batte, mais cela implique que le lanceur doit frapper à la place du défenseur ainsi remplacé, à moins que plus d'un remplacement ne soit effectué. Le manager doit alors indiquer les positions des joueurs dans l'ordre des batteurs.

(8) Dès que le lanceur quitte le monticule pour une position défensive, le rôle du batteur désigné prend fin pour le reste de la rencontre.

(12) Dès que le batteur désigné prend une position en défense, son rôle en tant que batteur désigné prend fin automatiquement pour le reste de la rencontre.

(14) Si un joueur de champ vient remplacer le lanceur, ce remplacement indique la fin de l'utilisation du batteur désigné pour cette équipe jusqu'à la fin de la rencontre.

PARIS UC			
P	Pos	JOUEURS	N.
6	2	YARADA Kyosuke (E)	2
2	5'		2
		- DH LOSY Gael	6
2	3'	TURATTES Pierre	44
2	6	MURRAY Eddie (E)	42
			3
6	3	TOUHARI Amin	57
2	2'		57
2	8	CATALAN Daniel (E)	40
			5
2	7	SANEDRA Oscar	6
		M LEWIN Ryo	25
			6
6	5	DESQUICH Camille	52
2	1'	NICOLAS Nathan	5
		M FAVREY Charles	51
2	9	HABIB Jules	14
			8
2	6	SANCHEZ Baptiste	22
			9
EU	1	LANCEURS	
6	R	TURATTES Pierre	44
2	R	NICOLAS Nathan	5
8		TOTAUX	

PARIS UC : Après 6 manches sur le monticule, le lanceur passe 1ère base. Le rôle du DH prend fin et un nouveau lanceur rentre. Le manager doit préciser le nouvel ordre à la batte.

SAVIGNY			
IP	Pos	JOUEURS	N.
7.2	8	MADARA Noelia (E)	41
			1
6	4	McNABB Nolan (E)	43
1.2	1	M/L ESCURE Nathan	11
		DH AMOROS Axel	14
1.1	7'	DE LA ROSA Luis	20
			3
7.2	2	LACHENEGE Théo	12
			4
5	3	FERRERA Vincent	27
2.2	1	M/DIDENE Omar (E)	44
			5
6	7	LAUNAY Christopher	26
1.1	1	McNABB Brayden	40
			6
7	9	SALADO Thomas	21
1	1	M/BESNIER Nathan	16
			7
7.2	5	LAURENT Maxime	18
			8
7.2	6	DAHAN Tom	30
			9
EU	2	LANCEURS	
4	R	L COSTE Gedeon	25
2	R	DE LA ROSA Luis	20
		McNABB Brayden	40
7		TOTAUX	

SAVIGNY : Après 6 manches 1/3, le lanceur de relève sort. Le nouveau lanceur frappe, il prend du 6e frappeur (champ gauche), le DH sort et un nouveau champ gauche rentre en tant que 3e frappeur.

Exemple de changement illégal :

SAVIGNY LIONS 2			
Pos	JOUEURS		N.
4	8	HAAS Alexis	17
0	1	"	"
0	4	"	"
4	15	MARCHAIN Guillaume	28
1	2	"	"
1	3	"	"
3	4	LARUE Yann	27
1	4	LAURENT Thomas	21
1	5	"	21
3	3	TREPIED Thomas	14
3	3	DIODENE Omar	14
1	1	"	"
3	0	DH DENIS Antoine	17
6	"	"	"
4	2	LAKMECHE Chéo	12
2	1	NIZAN Gabin	
4	6	ANTIGNAC Victor	30
0	DH	POTIEL Florian	
8	1	MATIONS Aymeric	11
3	7	DECAMPS Audran	21
7	1	ROCHER Yvelin	10
9		FROISSARD Johann	13
4	1	COSTE Gedeon	25
LANCEURS			
4		COSTE Gedeon	
0	1	HAAS Alexis	
2		MARCHAIN Guillaume	
		DIODENE Omar	
TOTAUX			

Après 3 manches en défense, le DH passe arrêt-court.
Le lanceur devrait figurer immédiatement dans l'ordre à la batte.
Il n'est pas possible de noter un DH ailleurs dans l'alignement.

Dans cette situation, le scoreur doit alerter l'arbitre pour se faire préciser le changement.
Si l'arbitre valide un tel changement, indiquer dans la case note cette validation.

4> Articulation DP/Flex

Le DP est le joueur offensif qui remplace le flex en attaque (alignement de 10 joueurs, dont 9 à la batte et 9 en défense).

Si le flex doit venir frapper, il prendra la place du DP dans l'ordre à la batte (alignement de 9 joueurs).

LES ULIS - CLAOBERT			
IP	Pos	JOUEURS	N°
	8	CHATEAU Benoit	15
			1
2	6	MARQUET Cyrille	25
1	1	ARTHEISE Clotilde	22
			2
	3	MEYER Joffrey	63
			3
-	DP	ARTHEISE Wilfried	24
2	2	CAUCHARD Adeline	82
7	7	BULSSON Aurore	77
			5
2	7	FLORES GARCIA Vitor	21
6	6		21
			6
	4	GUENDE Corine	4
			7
	5	REBERDY Guillaume	7
			8
	9	BOUTON Samuel	1
			9
LANCEURS			
		R. ARTHEISE Clotilde	22
TOTAUX			

Après 2 manches en défense avec un DP et la lanceuse comme flex, le manager décide de faire jouer le DP receveur et fait frapper la lanceuse pour un autre joueur.

CE CHANGEMENT EST ILLEGAL.

C'est typiquement une utilisation de DH baseball.

GERMANY			
IP	Pos	PLAYERS	N°
11	1	SZALAY Kat	19
12	6		19
			1
7	7	KEMMER Mir	11
			2
7	9	WACHENDORF Ar	21
			3
-	2	GABLE Chrs.	17
			4
	OR		12
	PL	POOD Glnshn	9
7	5	KOELLNER LA	13
			5
11	6	De Jong Julia	6
12	4		6
			6
7	3	Wund N. Da	5
			7
-	DP	STUEWE Alex	13
7	2		12
			8
	PL	GHUNDHART Hen	25
7	8	BOETTGER J.P	10
			9
11	4	MOMMER Valen	2
12	PH	DIETRICH Chrs.	21
			X
			8
PITCHERS			
11	E	SZALAY Katalina	19
12	R	HOERDER Jona	18

5> L'Offensive Player only

L'OP est une option stratégique intéressante quand on veut faire jouer le DP en défense en le laissant frapper et sans toucher au flex.

Dans l'exemple, le DP est 8e frappeur, le flex est 2e base. Le manager décide de faire jouer le DP en receveur, le receveur devient OP et le flex est conservé.

6> La Réentrée

La règle de la réentrée permet à un joueur présent au début de la rencontre d'être remplacé et de revenir à nouveau dans le jeu. Un joueur ne peut revenir qu'une seule fois et l'ordre à la batte doit être respecté.

Sur les feuilles, la réentrée est indiquée par des aigrettes ajouter au trait de changement offensif. Lorsque la colonne position est double, on indique RE sur la ligne lorsque le joueur revient à la position défensive.

La position initiale est notée à gauche et RE est indiquée à droite (non utilisé dans l'exemple).

RUSSIA				1	2	3	4	5	5	6	7											
IP	Pos	PLAYERS	N°																			
7	4	ZHUCHKOVA Ta.	19	1																		
7	5	Lahionova Alex.	25	2																		
	PR	ANANASYEVA Alen	15																			
7	6	FEDINA. Olyg	8	3																		
7	3	Ilyashenko Ir.	20	4																		
7	8	SERENOVA. Jana	1	5																		
7	1	EHONINA Ekst	6	6																		
	PH	MAKUSHINA Nila	9																			
7	9	MILYAENA Anas	5	7																		
	PH	STEPANYAN NANI	17																			
7	2	GUSAKOVA Ver	16	8																		
	PH	ALESHTINA Ekst	7																			
6	7	BELTYUKOVA Ta	14	9																		
	PH	CHADAN Aleya	10																			
1	7	LIGUTKINA Irch	23																			
				AB	4	3	7	4	11	4	15											
				R	-	-	-	-	-	-	-											
				ER	-	-	-	-	-	-	-											
				H	1	1	2	1	3	1	4											
				A	-	2	2	1	3	2	5											
				E	-	-	-	-	-	-	-											
				LOB	1	1	2	1	3	1	4											
				7	22	5	25	5	28													
				4	4	1	5	-	5													
				3	3	-	5	-	3													
				4	8	-	8	-	8													
				1	6	4	10	1	11													
				1	1	1	2	-	2													
				3	7	-	7	-	7													
2	PITCHERS			W/L/S	BF	AB	R	ER	H	2B	3B	HR	SH	SF	BB	IBB	HP	IO	K	WP	BK	CAT
7	R	EHONINA Ekst	Tenna	6	W	29	28	4	2	5	1				1				7	1		GUSAK