

Objectifs :

- Découvrir la feuille de scorage et son utilisation ;
- Enregistrer la progression des coureurs autour des bases ;
- Suivre le score ;
- Enregistrer les joueurs retirés ;
- Enregistrer les changements offensifs.

Objectifs connexes :

- Je découvre ce qu'est l'ordre de passage à la batte (ou *line up*) ;
- J'apprends les règles essentielles du jeu, notamment celle du « jeu forcé » ;
- Je me familiarise avec la gestuelle utilisée par les arbitres.

Inscription des joueurs des deux équipes sur la grille de scorage

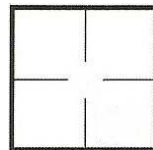
Noms et prénoms sont portés sur la ligne supérieure de chaque case, accompagnés du numéro de maillot.

	noms & prénoms	n°
1		
2		

L'inscription de chaque joueur se fait **de haut en bas** suivant l'ordre de passage à la batte (ou *line-up*).

Le carré de marquage

A chaque joueur correspond une ligne de carrés de marquage.



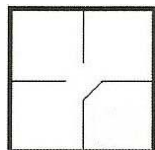
Chaque carré représente son parcours autour des bases manche après manche.

Le sens du jeu

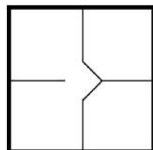
On indique les actions de jeu en partant du marbre (en bas à droite du carré de marquage) dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.



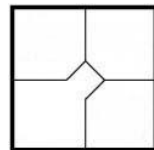
Progression des coureurs



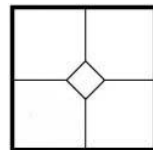
sauf en 1^{ère} base



sauf en 2^e base



sauf en 3^e base



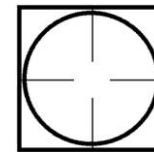
point marqué



L'arbitre signale par ce geste que le coureur a atteint une base sans être retiré par la défense.

Il annonce "safe" [seif].

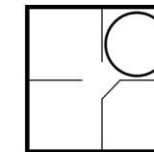
Retraits sur base



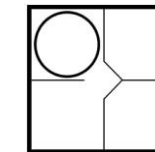
retrait du frappeur



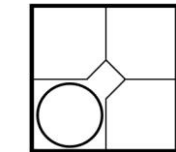
retrait en 1B



retrait en 2B



retrait en 3B



retrait au marbre



L'arbitre signale par ce geste que le coureur a été retiré par la défense.

Il annonce "out" [aout].

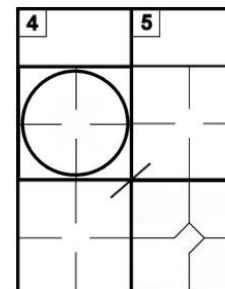
Attention, lorsque le 3^e retrait de la manche est effectué sur un jeu forcé, aucun point inscrit sur l'action n'est comptabilisé.

Changements de joueurs

		manches		
		1	2	3
	noms & prénoms			
	n°			
1	Jean Dupont	32		
	Martin Durand	18		

Pour chaque nouveau joueur, il faut **indiquer nom et prénom, numéro de maillot**, et **tracer un trait vertical** au moment où le changement a eu lieu.

Fin de demi-manche



↳ Lorsque la demi-manche est terminée (quand trois retraits ont été effectués) le scoreur doit **tracer un trait oblique après le dernier batteur**. Ici, le début de la cinquième manche est scoré dans le carré inférieur de la colonne suivante.

Dans le cas où la demi-manche comporte plus de neuf batteurs, il faut **ajouter des flèches** pour montrer que la manche est scorée sur plusieurs colonnes.

