

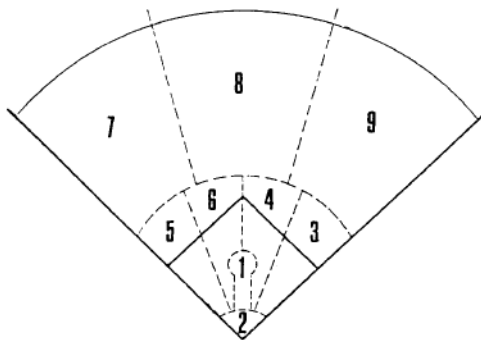
Objectifs additionnels :

- Justifier les arrivées en 1B ;
- Enregistrer les éliminations sur *strike out* ;
- Identifier le défenseur qui *tag* pour le retrait ;
- Repérer et reporter les vols de bases ;
- Enregistrer les changements défensifs.

Objectifs connexes :

- J'identifie les différentes zones du terrain et les positions des défenseurs ;
- Je développe ma compréhension du jeu de course sur bases grâce au vol de base ;
- Je comprends la nécessité de rester vigilant quant au respect de l'ordre à la batte ;
- J'analyse le jeu en récoltant un premier élément statistique : les joueurs laissés sur base.

Les zones du terrain correspondent aux postes défensifs



- Lanceur (ou *pitcher*)
- Receveur (ou *catcher*)
- Première base
- Deuxième base
- Troisième base
- Arrêt court (ou *shortstop*)
- Champ gauche
- Champ centre
- Champ droit

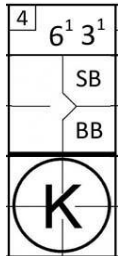
Le numéro du poste défensif de chaque joueur se note à côté de son numéro de maillot.

n°	pos.

Echange de positions défensives

	noms & prénoms	n°	pos.
1	Jean Dupont	32	6
	--- " ---	32	3'
2	Martin Durand	18	3
	--- " ---	18	6'

Deux ou plusieurs joueurs changent de position sur le terrain sans sortir du *line-up*. On **indique en-dessous de la précédente position le nouveau poste défensif** avec un exposant. On répète son numéro de dossard.



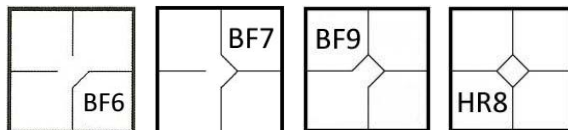
Et **sur la feuille adverse**, on inscrit à côté du numéro de la manche **les positions qui ont changé** en les numérotant (en exposant), puis **on trace un trait horizontal** pour indiquer le moment du changement.

Changements de joueurs

	noms & prénoms	n°	pos.	1	2	3
1	Jean Dupont	32	6	SB	BF7	K
	Martin Durand	18	3			

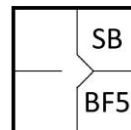
On conserve la même démarche qu'au niveau 1, sans oublier d'inscrire **sur la feuille adverse les nouveaux postes défensifs et de tracer le trait horizontal** pour indiquer le moment du changement.

Mention de la zone où chaque balle est frappée



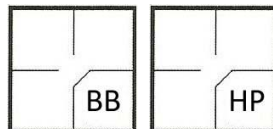
Home Run

Vol de base



Stolen Base

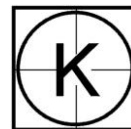
Autres avancées du batteur en 1B



But sur Balles =
La 1B est accordée par l'arbitre après 4 balls.

= Hit by Pitch
Le batteur est touché par le lancer.

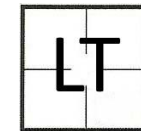
Retrait du frappeur sur 3 strikes



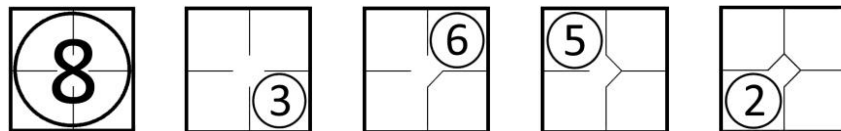
= Strike Out
Le batteur est retiré après trois strikes.

Ordre de batte perturbé

Si un frappeur n'apparaît pas à son tour de batte, et que le *coach* adverse ne s'en aperçoit pas, aucun jeu n'est appelé. La case reste donc vide. On indique par LT « *Lost Turn* » (tour manqué en français) cette absence à la batte.



Retraits sur base attribués aux défenseurs auteurs du tag



retrait du frappeur par le champ centre

retrait en 1B par le 1B

retrait en 2B par le *shortstop*

retrait en 3B par le 3B

retrait au marbre par le *catcher*

Coueurs laissés sur base

	noms & prénoms	n°	pos.	1
1	Jean Dupont	32	6	



	total
Total points inscrits	
Total coueurs laissés sur base	1

A chaque fin de demi manche, il appartient au scoreur de comptabiliser le nombre de coueurs laissés sur base au moment du 3^e retrait, et de reporter le total en bas de page.