

Objectifs additionnels :

- Différencier les types de balles frappées lors d'un attrapé de volée ;
- Indiquer tous les joueurs qui participent au retrait ;
- Identifier les retraits multiples et les retranscrire ;
- Repérer les cas de 3^e *strike* relâchés ;
- Enregistrer les changements de lanceur.

Objectifs connexes :

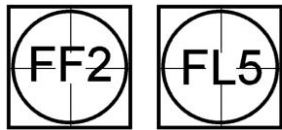
- J'affine ma compréhension du jeu de course sur les balles captées de volée ;
- Je comprends la nécessité de pointer systématiquement tous les coureurs sur base...
- ... et de prévoir plusieurs actions successives avant la première ;
- Je réalise l'importance d'être attentif aux comptes de *balls* et de *strikes*.

Balle attrapée de volée

Lorsqu'une balle est attrapée de volée, on note le type de balle (**F** pour *fly*, **L** pour *line drive*), suivi du numéro du défenseur qui effectue le retrait.



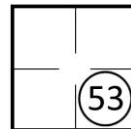
Ici, c'est le champ centre qui se saisit d'une *fly*.



Si la balle est attrapée dans le territoire des fausses balles (*foul ball* en anglais), on ajoutera un « F » avant le type de balle, F ou L.

Plusieurs joueurs participent au retrait

Lorsque plus de deux défenseurs participent au retrait, on note les numéros de tous les joueurs dans l'ordre dans lequel ils ont touché la balle, le dernier étant toujours l'auteur du retrait.

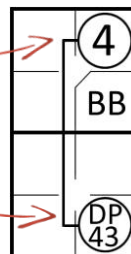


Retraits multiples : doubles et triples jeux

Pour qu'il y ait double jeu, la défense doit avoir effectué deux retraits sur la même action de jeu. On note **DP** pour le double jeu (*Double play* en anglais) et **TP** pour le triple jeu (*Triple play*).

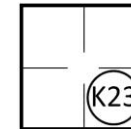
2. Le batteur 2 frappe sur le défenseur de 2^e base qui touche sa base pour le premier retrait sur jeu forcé ...

3. ... et renvoie au 1^{ère} base pour le second retrait. **Double play !**

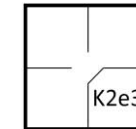


1. Le batteur 1 est arrivé en 1^{ère} base suite à un but sur balles.

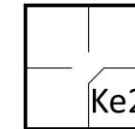
3^e *strike* relâché par le receveur



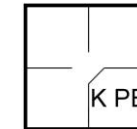
retrait en 1B



safe en 1B sur erreur d'attrapé



safe en 1B sur erreur de relai



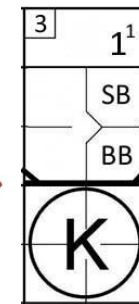
safe en 1B sur balle passée

Changement de lanceur

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

On conserve la même démarche que pour les autres joueurs aux niveaux précédents : on indique ses nom, prénom, numéro de maillot, et poste défensif, avant de tracer un **trait vertical** pour indiquer le moment du changement.

Sur la feuille adverse, on trace un trait horizontal avec des aigrettes au moment du changement, puis on inscrit le numéro du lanceur (1) à côté du numéro de la manche en le numérotant en exposant.



Après le match

Il faut compléter les **tableaux récapitulatifs des points**, des **hits**, des **erreurs sur la feuille de match** ainsi que le **tableau de score sur la feuille de scoreage**. Indiquez ensuite **l'heure de fin de match** sur la feuille de match et de scoreage, et **signez la feuille de match** qui est aussi paraphée par les managers des deux équipes, et le ou les arbitres, sous le contrôle de l'arbitre en chef.

Le scoreur auxiliaire remet ensuite les feuilles au scoreur référent du club recevant, responsable officiel des feuilles de scoreage, qui a 48 heures pour les envoyer à la commission régionale scoreage et statistiques (CRSS).