RECEVANTS :				Manche N°	Manche N°	Manche N°	Manche N°	Manche N°	Manche N°	Manche N°
POS.	JOUEURS	N°	ORDRE							
			1							
			2							
			3							
			4							
			5							
			6							
			7							
			8							
			9							

Championnat :

RENCONTRE N° :

Catégorie :

NOTES

La partie ci-dessous est optionnelle

VISITEURS

LANCEURS	S	B	K	BB	HP	HIT	R	TAB	IP

CATCHERS	IP

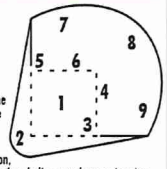
Résultats des lanceurs et des catchers :

S = strikes lancé
B = balles lancées (lancers non "strikes")
K = strike-outs réalisés
BB = buts-sur-balles concédés
HIT = hits réussis par les adversaires
TAB = nombre d'adversaires affrontés
R = points encaissés
IP = manches lancées ou catchées :
3 éliminés = 1 **2 éliminés = 0,2**
1 éliminé = 0,1 **0 éliminé = 0**

RECEVANTS

CATCHERS	IP

Positions :
1 = Lanceur
2 = Catcher
3 = 1ere base
4 = 2e base
5 = 3e base
6 = arrêt-court
7 = champ gauche
8 = champ centre
9 = champ droit



Si un joueur change de position, recopier son nom dans la ligne au dessous, inscrire sa nouvelle position dans le carré à g. du nom.

LANCEURS	S	B	K	BB	HP	HIT	R	TAB	IP

	LANCEURS	N°	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
VISITEURS												
RECEVANTS												

- Inscrire le nom du premier lanceur, puis son remplaçant au dessous etc.. Si le 1er reviens, noter son nom à nouveau à la suite.

- après 50 lancers, passer à la ligne du dessous

- remplir dans chaque case, en ligne de droite à gauche :

/ pour une Balle X pour un strike

- noircir la barre verticale suivant le dernier lancer de chaque frappeur

- comptez les strikes balles etc. reporter sur la feuille "Visiteurs"

VISITEURS :				Manche N°	Manche N°	Manche N°	Manche N°	Manche N°	Manche N°	Manche N°
POS.	JOUEURS	N°	ORDRE							
			1							
			2							
			3							
			4							
			5							
			6							
			7							
			8							
			9							

Championnat :

RENCONTRE N° :

Catégorie :

Date : / /

Heure de début :

Heure de fin :

Lieu : Terrain :

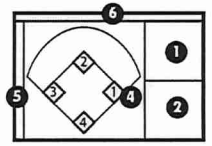
Arbitre de Plaque :

Arbitres de Bases :

Scoreurs :

EQUIPES	1	2	3	4	5	6	7	TOTAL
Visiteurs								
Recevants								

NOTICE



Le losange avec un arc de cercle représente le terrain.
Les petits losanges 1, 2, 3 et 4 sont les bases.
Le frappeur débute en 4, si il fait le tour et revient en 4 il marque un point.

❶ Inscrire dans le carré 1 en haut ce que le le frappeur a réalisé, soit il est ELIMINE, soit il est SAUF :

ELIMINE :
- **Le joueur peut etre éliminé de 3 façons :**
. **un strike-out = K :** le lanceur élimine le frappeur avec 3 prises
. **une frappe attrapée de volée :** la balle est frapée puis attrapée de volée, ou relayée en 1ere base avant que le frappeur ne l'atteigne = ne rien écrire dans le carré ❶, mais remplir ❷ et ❸
. **une décision de l'arbitre = O :** le frappeur gène le catcheur par exemple

SAUF :
- **En frappant :** A chaque frappe VOUS DEVENEZ JUGE de la frappe.
Le joueur est sauf dans 3 cas :
. grace à la frappe bien placée VOUS pensez que la defense ne pouvait pas éliminer le frappeur. Il obtient un "hit" : vous écrivez **HIT** dans la case 1
. la défense n'a pas joué sur le joueur, on le gratifie d'une "mise en jeu" écrivez **MJ**
- la défense a essayé de l'éliminer mais n'a pas réussi à cause d'une erreur de lancer, ou autre, là écrivez **MJ**

- **Sans Frapper :** le joueur est sauf dans 3 cas.
. **un but sur balles :** 4 mauvaises balles du lanceur, écrivez **BB**
. **une décision d'arbitre :** par exemple l'arbitre annonce que le joueur a été touché par le lancer, ou gêné par le catcher, ou quelque chose que vous ne comprenez pas, écrivez: **A**

❷ Inscrire dans le carré du bas ce qu'il advient du joueur durant la manche : éliminé, marqe un point ou reste sur base :
- **Si le joueur est éliminé Inscrire 1, 2 ou 3 dans un cercle**, selon si le joueur est le 1er, le 2e ou le 3e éliminé.
- **noicir la case si le joueur marque un point.**
- **laisser libre si le joueur n'est pas éliminé et ne marque pas de point**

2e ÉliminÉe a manche

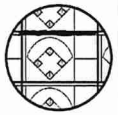
1 point marquÉ

❸ Décrire la frappe :
En cas de frappe : que le joueur soit éliminé ou pas, tracer la trajectoire de la balle dans la case en forme de terrain. Faire en sorte que l'on comprenne si la balle est allée en champ extérieur ou si elle est restée dans le carré intérieur (ici en pointillé.) Ce point est optionnel mais interessera les entraineurs.

Frappe au champ droit

❹ Une fois que le joueur a frapper il devient "coureur": Décrire son avancée durant la manche **en noircissant le chemin parcouru.** Si il arrive en 1ere base, on noirci le ◇1 si plus tard, il atteint la 2nde base, on noirci le ◇2 etc. .

... puis progression jusqu'en 2e base

❺ Noircir la bande verticale quand le frappeur est remplacé par un autre joueur. Pensez à écrire le nom du nouveau frappeurs sous le précédent dans la liste des joueurs, ainsi que sa position dans la case POS.

❻ Noircir la bande horizontale quand le lanceur adverse est remplacé. Pensez à écrire le nom du nouveau frappeurs sous le précédent dans la liste des joueurs, ainsi que sa position dans la case POS.