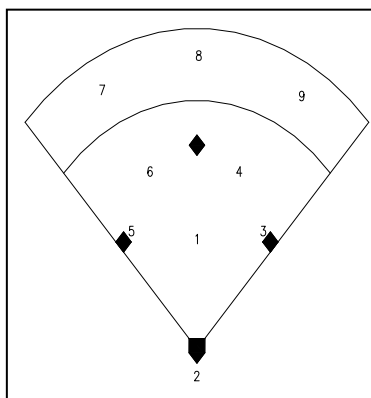


## Aide-mémoire pour Marqueur débutant

1. Inscrire le nom des arbitres (au marbre et sur les buts) en lettres majuscules aux endroits appropriés. Les faire signer à la fin du match.
2. Inscrire la date, la division (ex : Atome), la classe (toujours B), le nom du terrain (Martinet, St-Noël ou Notre-Dame), le numéro de partie (si connu), **l'heure du début du match (très important)** et l'heure que le match prends fin.
3. Demander les alignements partants ainsi que les lanceurs partants aux deux entraîneurs.
4. Inscrire du côté gauche de la feuille : le nom de l'équipe visiteuse (ex : Orioles, Expos etc...), ensuite l'ordre des frappeurs avec leur numéro de chandail. Inscrire le nom du partant en bas de la page.
5. Inscrire du côté droit de la feuille : le nom de l'équipe receveuse (ex : Orioles, Expos etc...), ensuite l'ordre des frappeurs avec leur numéro de chandail. Inscrire le nom du partant en bas de la page.
6. Vous êtes maintenant prêt pour marquer le match! Play Ball!
7. Voici la liste des numéros assignés aux positions :

- **1** : Lanceur
- **2** : Receveur
- **3** : 1<sup>e</sup> But
- **4** : 2<sup>e</sup> but
- **5** : 3<sup>e</sup> but
- **6** : Arrêt-Court
- **7** : Champ gauche
- **8** : Champ centre
- **9** : Champ droit



**Donc ces numéros sont utilisés pour les retraits exécutés par la défensive.**

**Exemple 1:** un joueur frappe sur un roulant vers l'arrêt-court qui lance au 1<sup>e</sup> but pour retirer le coureur. Le retrait s'écrira **6-3**.

**Exemple 2:** Williams est au 1<sup>e</sup> but, Samuel frappe la balle vers le 2<sup>e</sup> but qui remet à la balle à l'arrêt –court qui lui touche au 2<sup>e</sup> coussin et retire ainsi Williams. Pendant ce temps Samuel se rend au 1<sup>e</sup> but. Donc la case de Williams, on inscrit le retrait **4-6** et pour Samuel **1b**.

**Exemple 3:** Jeremy frappe la balle solidement dans les airs vers le champ gauche. Celui-ci attrape la balle pour le retrait. Le retrait s'inscrit **F7**. F pour «Fly». Dans le cas d'un retrait sur roulant, il n'y a pas de symbole.

8. Voici une liste de symboles utilisés pour marquer une partie :

- **BB** : Buts sur balles
- **1b** : Simple
- **2b** : Double
- **3b** : Triple
- **CC** : Circuit
- **K** : Retrait sur 3 prises
- **F** : Retrait sur un ballon

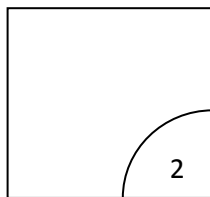
9. Relier les points pour illustrer la dernière position atteinte de façon sauf par un joueur.

**Comme dans l'exemple 1, il n'y aurait pas de trait reliant le marbre au 1<sup>e</sup> but.**

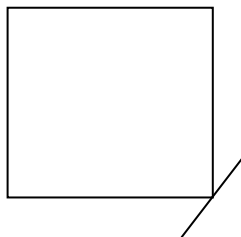
**Dans l'exemple 2, il y aurait un trait entre le marbre est le 1<sup>e</sup> but pour Williams et Samuel. Dans l'Exemple 3, aucun trait dans la case.**

**Exemple 4: Nicolas frappe un triple. Il y aurait un trait entre le marbre et le 1<sup>e</sup> but, entre le 1<sup>e</sup> but et le 2<sup>e</sup> ainsi qu'entre le 2<sup>e</sup> but et le 3<sup>e</sup> but. En plus ce serait inscrit **3b**.**

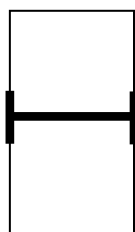
10. Inscrire chaque retrait. Faire un quart de cercle dans le coin inférieur droit de la case et y inscrire le numéro du retrait.



11. Inscrire chaque fin de manche à l'aide d'un tiret dans le cas inférieur droit du dernier retrait.



12. Lors d'un changement de lanceur, marquer le dernier frappeur que le lanceur a affronté en ajoutant un trait horizontal gras sous la case du dernier frappeur.



13. A la fin de chaque manche, remplir les 4 cases au bas de chaque manche.

- **P :** inscrire le nombre de points obtenus dans cette manche
- **CS :** inscrire le nombre de coup sûrs obtenus dans cette manche
- **E :** inscrire le nombre d'erreurs obtenus dans cette manche.  
INSCRIRE 0 → On n'en tiens pas compte à Baseball Thetford.
- **LSB :** inscrire le nombre de joueurs laissés lors du dernier retrait de la manche.  
Bien sûr, le maximum possible est 3.

14. **A la fin du match :** Faire signer l'arbitre du marbre, compiler le nombre d'apparition (AB), de points (P) et coups sûrs (CS) pour chaque frappeur. **Remettre une copie aux entraîneurs de chaque équipe.**