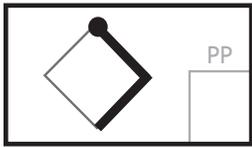
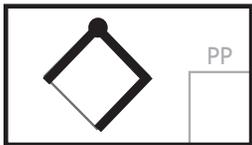


Petit guide de marquage de partie



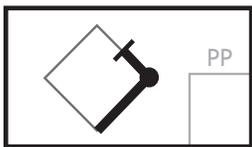
Pour indiquer le but auquel un joueur s'est rendu après sa frappe, dessiner une ligne partant du marbre (en bas du losange) jusqu'au but correspondant et y dessiner clairement un point .

Ex: Un joueur frappe un double.



Si un joueur continue à avancer sur les buts suite à une frappe d'un joueur le suivant, indiquer sa progression en continuant la ligne mais sans ajouter de point.

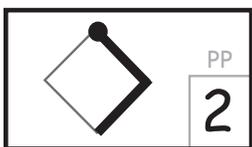
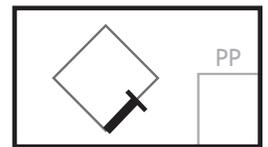
Ex: Le joueur frappe un double , puis le joueur suivant frappe un simple, poussant le joueur au 3e but.



Lorsqu'un joueur est retiré alors qu'il est en course vers un but, sur un jeu forcé ou sur un tag, une demi ligne est dessinée avec une courte ligne perpendiculaire pour indiquer qu'il ne s'est pas rendu au but.

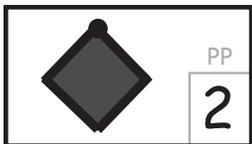
Gauche: le joueur frappe un simple puis est retiré en course vers le 2e.

Droite: le joueur frappe la balle mais se fait retirer en router vers le 1er



Noter les points produits (lorque lla frappe du joueur fait rentrer des joueurs déjà sur les buts) dans la petite case en bas à droite.

Ex: Le joueur frappe un double et fait rentrer 2 joueurs.

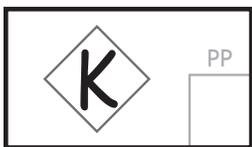


Noter les points comptés (lorque le joueur touche lui-même au marbre) en remplissant la case pour qu'elle soit bien visible.

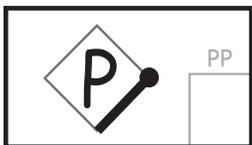
Ex: Suite à son double, le joueur rentre au marbre sur les frappes des joueurs suivants.



Lorsqu'un coureur est retiré sur un fly (attrapé au vol), écrire F (Fly out)



Lorsqu'un joueur est retiré sur prise au marbre, écrire K (Strike out)



Si le frappeur est la cause d'un retrait sur les sentiers mais qu'il se rend quand même sur les buts, on met alors un P au centre pour indiquer qu'il s'agit d'un optionnel. La frappe ne compte pas comme un simple/double/triple dans les statistiques, c'est un retrait.

Utiliser une colonne par manche. Lorsqu'on arrive à la fin de l'alignement, ne pas changer de colonne, simplement revenir en haut de la même colonne. Changer seulement à la manche suivante. Si tous les joueurs frappent dans une même manche, changer de colonne en indiquant qu'il s'agit de la même manche.

Trasnférer les information dans les colonnes à droite. Ces colonnes correspondent à la disposition des statistiques sur le site web.