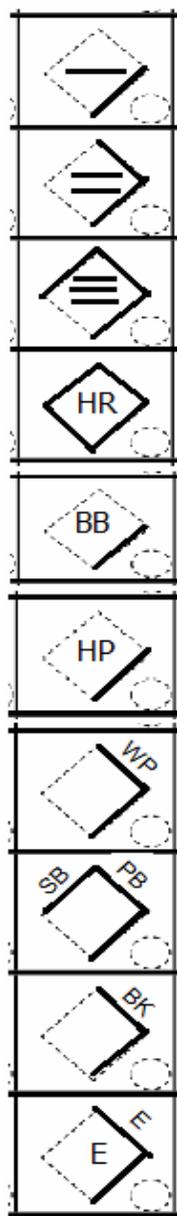




## 2) Le scoring



les frappes s'indiquent par des traits le long du diamant et des traits horizontaux à l'intérieur du diamant.

un hit simple (1 base) : 1 trait le long du diamant + 1 trait horizontal à l'intérieur

un double (2 bases) : 2 traits le long du diamant + 2 traits horizontaux à l'intérieur

un triple (3 bases) : 3 traits le long du diamant + 3 traits horizontaux à l'intérieur

un home run (4 bases) : 4 traits le long du diamant + HR à l'intérieur

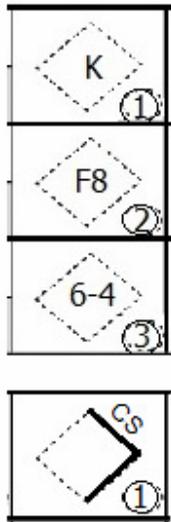
un base-on-balls (4 mauvaises balles lancées par le pitcher donnent droit à la 1ère base) s'indique par un trait le long du diamant et BB à l'intérieur

un hit-by-pitch (le batteur touché par une balle lancée par le pitcher avace en 1ère base) s'indique par un trait le long du diamant et HP à l'intérieur

les progressions sur base s'indiquent par un ou plusieurs traits le long du diamant selon le nombre de base avancées. Rien d'autre si la progression est due à la frappe d'un batteur.

Si la progression est due à un wild pitch [WP] (lancer du pitcher difficile à rattraper par le catcher), une passed ball [PB] (balle ratée par le catcher alors qu'elle était attrapable), une stolen base [SB] (base volée par un coureur) ou un balk [BK] (un lancer irrégulier du pitcher), on ajoute (en plus du (ou des) trait(s) le long du diamant), l'abréviation correspondante au-dessus du trait le long du diamant.

une arrivée sur base (a) ou une progression (b) sur une erreur s'indique par un E dans le diamant (a) ou au-dessus du trait le long du diamant (b)



les "outs" (éliminés) s'indiquent dans le cercle, que l'on repasse.

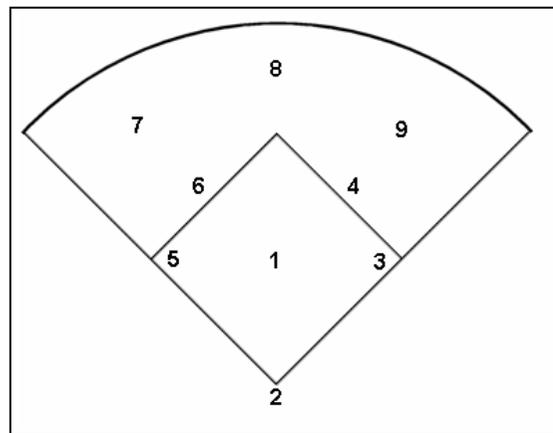
1 pour le 1er out, 2 pour le 2ème et 3 pour le 3ème.

On indique dans le diamant (que l'on ne repasse pas) la manière dont le joueur a été éliminé :

- K pour strike out (3 strikes)
- F pour Fly out (balle attrapée au vol) suivi du numéro de position du joueur qui a fait le jeu
- les numéros de position des joueurs qui ont fait le jeu.
- CS pour caught stealing (éliminé sur un vol de base) au-dessus du trait le long du diamant

Les positions :

- 1 = pitcher
- 2 = catcher
- 3 = 1ère base
- 4 = 2ème base
- 5 = 3ème base
- 6 = short-stop
- 7 = champ gauche
- 8 = champ centre
- 9 = champ droit



Les changements :

PLAYER
Georges Damon
Matt Clooney
Ryan Jackman
Hugh Gosling
Amanda Aniston

	POSITION						
	1	2	3	4	5	6	7
Georges Damon	1	2	2	2			
Matt Clooney	2	1	1	3			
Ryan Jackman	6	6	3	1	6		
Hugh Gosling	3	3	x	x			
Amanda Aniston	x	x	6	1			

Les positions s'indiquent dans la colonne "position".

Le changement d'un joueur s'indique dans sa ligne, dans la colonne correspondant à la manche qui va commencer ou en cours. Les positions sont indiquées au début de chaque manche pour tous les joueurs. Pour les joueurs qui ne jouent pas en défense, une x est indiquée.

Ex : au début du match, Georges est pitcher, Matt catcher, Ryan short-stop, Hugh 1ère base et Amanda est sur le banc.

En deuxième manche, George devient catcher et Matt pitcher.

En 3ème manche, Ryan devient 1ère base, Amanda monte en défense et devient short-stop et Hugh reste sur le banc.

En 4ème manche, Ryan devient pitcher et Matt 1ère base. dans la même manche, Ryan devient short-stop et Amanda pitcher.

Les pitches counts :

PLAYER
Georges Damon
Matt Clooney
Ryan Jackman
Hugh Gosling
Amanda Aniston

	POSITION							PITCH COUNT
	1	2	3	4	5	6	7	
Georges Damon	1	2	2	2				55
Matt Clooney	2	1	1	3				41
Ryan Jackman	6	6	3	1	6			18
Hugh Gosling	3	3	x	x				
Amanda Aniston	x	x	6	1				9

Le scorer, en Little League, a aussi pour mission de compter les lancers des pitchers. Il utilise pour ce faire le verso des feuilles de scoring. En fin de match, il reporte dans la colonne "Pitch count" le nombre de lancers de chaque pitcher dans sa ligne.