

## Description du moment du match

<b>Manche</b>	<i>entourer la manche en cours, le «0» si match non débuté</i>												
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Score</b>	<i>préciser Nom et/ou commune de l'équipe et points</i>												
Visiteur													
Recevant													
<b>Retrait(s)</b>	<i>préciser le nombre, « 0 » pour aucun</i>												
<b>Frappeur.se</b>	<i>préciser Nom et n° uniforme</i>						<b>Compte</b>						
							<b>Ball(s)</b>		<b>Strike(s)</b>				

**Position(s) coureur.se.s**  
*noter le n° d'uniforme*

Base 2

Base 3

Base 1

marbre

## Description de la situation

**Le lancer** *cocher une ou plusieurs cases*

n'est pas délivré ; est appelé  « Balk » ou  « Illégal » ; est jugé  « Ball » ou  « Strike »

**Le.la frappeur.se** *cocher une ou plusieurs cases*

sort de sa boîte ;  laisse passer la balle ;  tente de contacter la balle ;  contacte la balle ;  
Sa tentative est :  une Frappe ;  un Slap ;  un Amorti

**La balle est déclarée** *cocher une ou plusieurs cases et préciser la localisation de la balle sur le terrain*

« Alive »  « Dead ball » ;  « Fair ball » ;  « Foul ball » ; localisation :

**La balle contactée par le.la frappeur.se** *cocher une ou plusieurs cases*

est attrapée de volée ;  est maîtrisée ;  n'est pas maîtrisée ;  n'est pas attrapée de volée

**La balle est Relayée** *indiquer les n° de position défensive, cocher la case le cas échéant*

du      au      ;  le défenseur en situation de recevoir la balle gêne le.la coureuse avant d'avoir la balle

**Le.la coureur.se** *cocher une case ou les numéroter dans l'ordre chronologique si plusieurs actions*

part avant le lâcher du lancer ;  part avant l'attrapé de volée ;  dépasse celui.celle qui le.la précède ;  
 omet de (re)toucher la base ;  omet de toucher le marbre ;  gêne un défenseur tentant un jeu ;  
 change de direction alors que le.la lanceur.se reçoit la balle (ou entre avec) dans son cercle ;  
 est « tagué » sans être en contact avec la base ;  sort de son couloir pour éviter le « tag »

**Appel(s) fait(s)** *cocher une case ou les numéroter dans l'ordre chronologique si plusieurs appels faits*

« Catch » ;  « No catch » ;  « Out » ;  « Safe » ;  « Interférence » ;  « Obstruction »

## Description des évènements

*rédigé au présent et numéroter les actions ou paroles dans l'ordre chronologique*

**Action(s), parole(s) de l'expulsé :**


**Action(s), parole(s) du.de la coach :**


**Action(s), parole(s) du de la manager.e :**


**Action(s), parole(s) de l'arbitre :**
