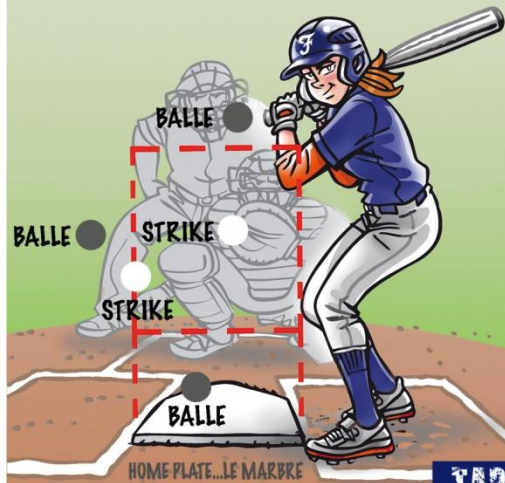


LA ZONE DE STRIKE ... ou de PRISE

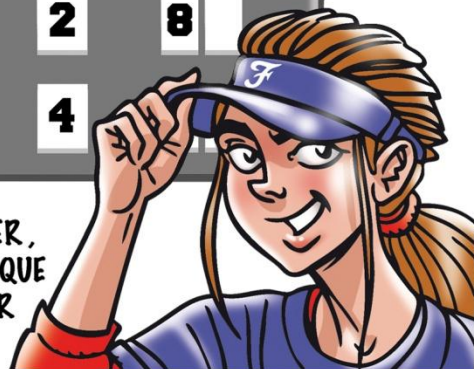


- * **LE COMPTE** détermine la suite, si on atteint 3 strikes avant le total de 4 mauvaises balles, retiré ou pas.
- * **STRIKE 1,2,3...OUT!** S'il a mal frappé, raté ou laissé passer 3 bon lancers... Batteur retiré...Batteur suivant!
- * **BUT-SUR-BALLE** 4 lancers en dehors de la zone, le batteur va en 1ère base
- * **ATTEINT PAR UN LANCER** Si le batteur est touché par un lancer intentionnel ou pas du lanceur, il va direct en 1ère base

TARBLEAU DE SCORE

	1	2	3	4	5	6	7	R	H	E
INVITÉ	0	0	0	1	0	1	0	2	8	
F	0	1	1	0	0	0	2	4		

MAINTENANT C'EST À TOI DE JOUER, ALORS SI TU AIMES UN JEU DYNAMIQUE ET CONVIVAL, VIENS DONC LANCER LA BALLE AVEC NOUS!



Nassim FIBRES

LE SOFTBALL

...c'est simple!



CETTE BD VA T'AIDER À DÉCOUVRIR LES PRINCIPES DE BASE DE CE JEU, ALORS TU TOURNES LA PAGE, TU LIS ET FORCEMENT...



...T'AS TOUT COMPRIS!

FFBS

41 rue de Fécamp
75012 Paris
contact@ffbs.fr
0144688930

SUIVEZ-NOUS SUR



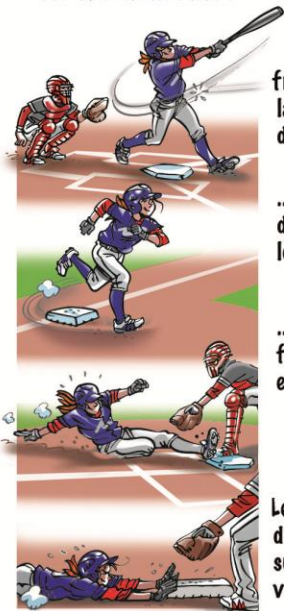
FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

Un match de softball se joue à 9 contre 9 en 7 manches, chaque équipe passe simultanément en défense où chaque joueur a une position défensive propre et en attaque où chaque joueur passe à la frappe à tour de rôle. Un point est marqué quand le frappeur devenu coureur fait le tour des bases et revient au marbre. L'équipe vainqueur est celle qui a le plus de points à l'issue des 7 manches.

L'ATTAQUE

* Chaque attaquant passe à la frappe à tour de rôle dans un ordre déterminé. C'est le moment d'essayer d'effectuer le maximum de passages à la frappe et de marquer le plus de points possibles... À noter qu'on ne peut jamais arriver à 2 sur une même base !



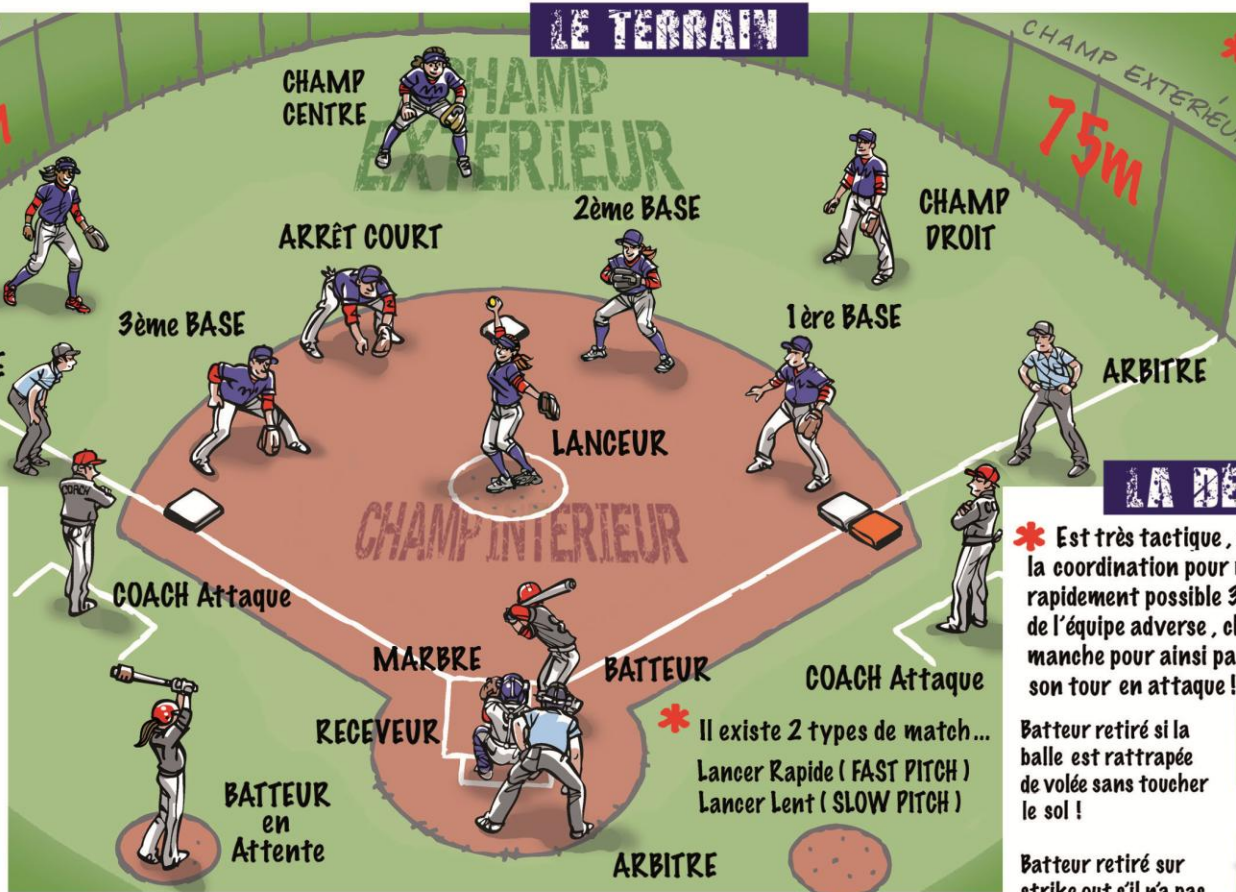
Le batter doit frapper une balle du lanceur dans la zone de strike...

...devenu coureur il doit avancer le plus loin possible sur base...

... pour finalement faire le tour complet et marquer le point en touchant le «marbre»

Le coureur peut tenter d'atteindre la base suivante, c'est un vol de base !

LE TERRAIN



* HOME RUN COUP DE CIRCUIT

C'est la frappe au delà des limites du champ extérieur ! Le batter effectue le tour complet en faisant rentrer au passage tous les coureurs déjà sur bases... On peut marquer de 1 à 4 pts sur cette frappe !

LA DEFENSE

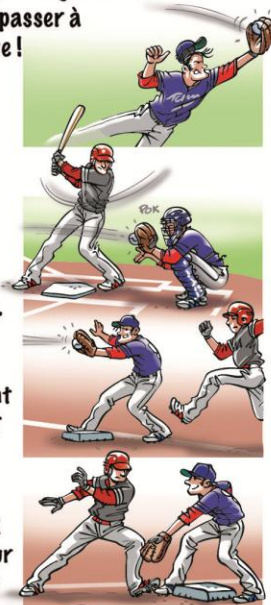
* Est très tactique, elle demande de la coordination pour retirer le plus rapidement possible 3 attaquants de l'équipe adverse, changer de manche pour ainsi passer à son tour en attaque !

Batter retiré si la balle est rattrapée de volée sans toucher le sol !

Batter retiré sur strike out s'il n'a pas réussi à frapper les bonnes balles lancées.

Le coureur est retiré si la balle arrive avant lui sur la base où il est forcé de se rendre !

Le coureur est retiré s'il est touché entre 2 bases par un défenseur détenteur de la balle !



LA BATTERIE

* C'est la charnière principale autour de laquelle se déroule le jeu. Le batter tente de déjouer les effets de balles du lanceur vers son receveur...



... C'est pour cela que l'on doit parler un peu de la zone de strike, GO to the page suivante !

