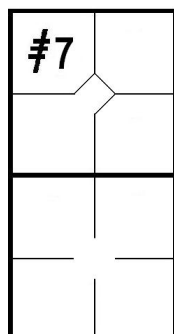
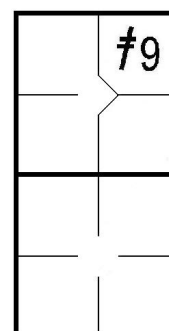
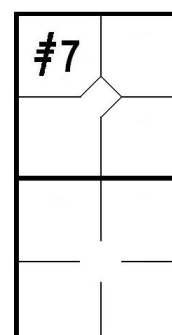


**MANUEL D'EXERCICES
SCORAGE FEDERAL
DE NIVEAU 1**

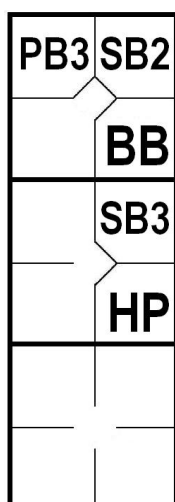
1. Coureur en deuxième base, le batteur frappe une grande chandelle qui tombe devant le champ centre sans que celui-ci ne puisse l'attraper. Le coureur prend son virage et continue sa course. Il va jusqu'au marbre où il est safe malgré la relance du champ centre et sans erreur de la défense. Profitant du relais au marbre, le batteur prend son virage et va en deuxième base.



2. Coureur en troisième base, les joueurs d'infield jouent en position normale, le batteur frappe une balle à terre vers l'arrêt court qui relance au première base pour éliminer le batteur. Le coureur de troisième base est parti au moment de la frappe et inscrit le point.



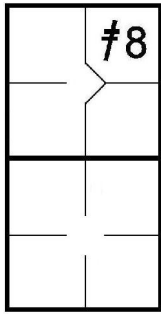
3. Avec deux retraits, coureur en troisième base, l'infield jouant en position normale, le batteur frappe une balle à terre vers l'arrêt court qui effectue un relais hors de portée du première base, celui-ci ne peut faire le retrait. Le coureur de troisième base est parti au moment de la frappe et inscrit le point.



4. 0-0, fin de neuvième manche. Avec des coureurs en deuxième et troisième bases, le frappeur expédie une balle tendue au fond du champ centre et sur cette frappe va jusqu'en troisième base.

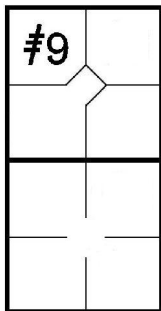
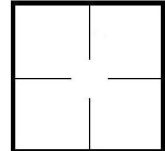


5. Avec les bases pleines, le batteur est touché par le lancer et se voit accorder la première base.



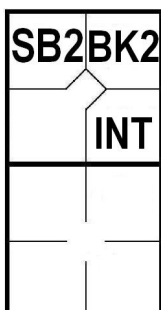
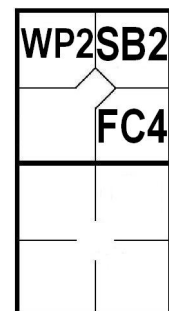
6. **Coureur en deuxième base**, le batteur frappe une chandelle au champ centre en home run. Le coureur et le batteur marquent.

7. **Premier batteur du match**. Il frappe une roulante en champ droit et parvient à marquer le point malgré la relance du champ droit au marbre.



8. **Avec un retrait et un coureur en troisième base**. Le batteur frappe une roulante sur l'arrêt-court qui cafouille la balle. Le coureur part sur la frappe et marque sans que l'arrêt-court n'ait la possibilité de l'éliminer.

9. **Coureur en troisième base**, il part dès que le lanceur lève le pied. Dans le même temps, le batteur se met en position de bunt mais rate la balle. Le coureur arrive tout de même safe sur le marbre.



10. **Aucun retrait et un coureur en troisième base**. Le batteur effectue un amorti vers la troisième base. Celui-ci n'a d'autre choix que de lancer au première base éliminant ainsi le batteur, le coureur de troisième base étant sur le point de marquer.

1. Aucun retrait, coureurs en première et troisième bases, le batteur frappe une balle à terre vers le deuxième base qui relaie à l'arrêt-court qui relaie au première base pour compléter un double jeu. Pendant ce temps, le point est inscrit par le coureur de troisième base.

(2)	WP2
	INT
	E7F

2	#9
	#6

2. Un retrait, coureurs en première et en troisième bases, le batteur frappe une balle à terre vers la deuxième base qui relaie à l'arrêt-court qui relaie au première base mais celui-ci relâche la balle, le double jeu n'est pas complété. Pendant ce temps, le point est inscrit par le coureur de troisième base.

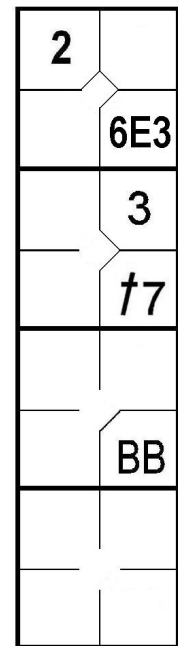
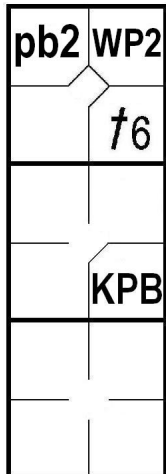
2	
	KPB
	#9

2	#9
	SB3
	#6

3. Un retrait, coureurs en deuxième et troisième bases, le batteur frappe une balle à terre sur le lanceur qui relaie au première base et élimine le batteur. Le coureur de troisième base part sur la frappe et marque son point. Le coureur de deuxième base progresse d'une base.

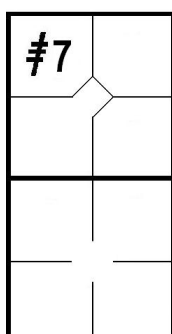
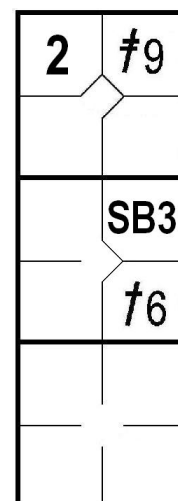
4. Aucun retrait, coureurs en deuxième et troisième bases, le batteur frappe une chandelle au champ centre. Celui-ci attrape la balle et élimine le batteur, le coureur de troisième base a retouché sa base et inscrit le point, le coureur de deuxième base est éliminé par un relais du champ centre au deuxième base.

5. Avec les bases pleines et un retrait, le batteur frappe une chandelle à l'arrêt court, qui est appelée "infield fly". Celui-ci manque la balle, tous les coureurs démarrent, l'arrêt court récupère la balle et relaie au deuxième base qui croyant à un jeu forcé touche sa base. Mis à part le batteur, tout le monde est safe à la base suivante.



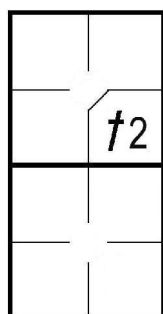
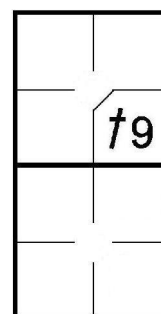
6. Aucun retrait, coureurs en première et troisième bases, le batteur frappe une roulante sur le joueur de première qui touche sa base pour éliminer le batteur. Puis, il lance à l'arrêt court qui touche le coureur venant de première base. Pendant ce temps, le coureur de troisième base marque le point.

7. Un retrait, coureurs en deuxième et troisième bases, le batteur frappe une balle à terre sur le lanceur qui relaie au première base et élimine le batteur. Le première base, croyant qu'il y a 3 retraits, ne s'occupe pas des autres coureurs et se dirige vers l'abri des joueurs. Le coureur de troisième base marque un temps d'arrêt, puis voyant l'indifférence du première base marque le point. Le coureur de deuxième base parvient en trois.

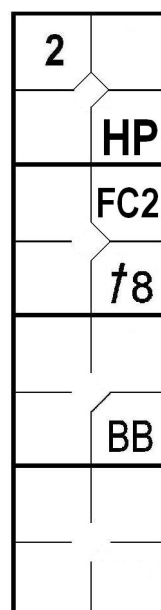


8. Coureur en troisième base, le batteur frappe une chandelle en champ centre. Le champ commet une erreur d'attrapé, le coureur de troisième base profite de cette balle profonde pour marquer.

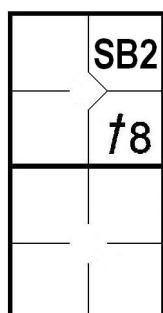
1. **Avec trois balles et un coureur en première base**, le batteur laisse passer un lancer appelé : "balle" par l'arbitre. Le coureur ayant cherché à voler la deuxième base, le receveur relaie à l'arrêt court qui touche le coureur.



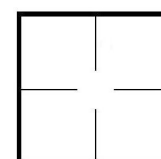
2. **Avec trois balles, pendant un but sur balles intentionnel et un coureur en première base**, le receveur sort trop tôt de sa boîte et l'arbitre appelle "balk".



3. **Avec les bases pleines**, le batteur obtient une quatrième balle.

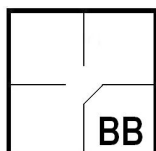
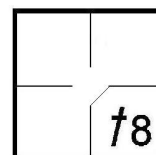


4. **Avec trois balles et un coureur en deuxième base**, la lanceuse (Softball) laisse échapper la balle, la récupère et lance à l'arrêt court pour éliminer la coureuse partie pendant cette maladresse.



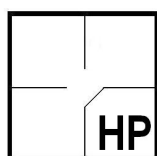
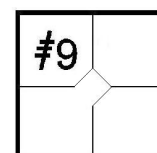
5. **Avec trois balles**, le lanceur lance sur le batteur qui ne cherche pas à l'éviter. Il est touché par le lancer.

1. Coureur en première base. Le coureur démarre vers la deuxième base dès que le lanceur commence son mouvement. La balle est ratée par le receveur et va jusqu'au backstop, le coureur prend le virage et arrive en troisième base, safe.



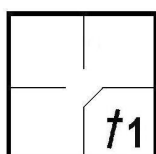
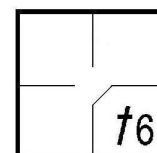
2. Coureur en première base. Le coureur démarre vers la deuxième base dès que le lanceur commence son mouvement. Le relais du receveur est trop haut et va jusqu'au champ centre, le coureur prend son virage et va vers la troisième base. Le champ centre relaie au troisième base qui touche le coureur et l'élimine.

3. Coureur en troisième base. Le coureur démarre pendant le mouvement du lanceur, le receveur touche le coureur et l'élimine.



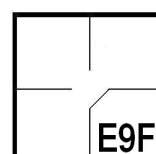
4. Coureur en première base. Le coureur démarre pendant le mouvement du lanceur, le receveur relaie à l'arrêt-court qui touche le coureur et relâche la balle, permettant au coureur d'être safe en deuxième base.

5. Coureur en première base, le coureur démarre pendant le mouvement du lanceur. Le receveur se relève et lance au-dessus de la deuxième base. Le coureur en profite pour atteindre la troisième base.

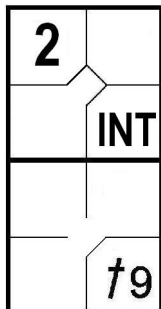
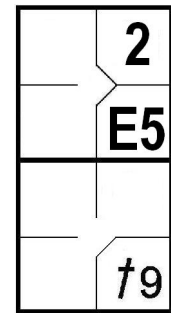


6. Coureur en première base, le coureur démarre pendant le mouvement du lanceur. Il est pris en souricière (le receveur relaie au deuxième base qui relaie au première base qui relaie à l'arrêt-court) mais parvient en deuxième base sans erreur de la défense.

7. Coureur en première base, le coureur démarre pendant le mouvement du lanceur. Il atteint la deuxième base sans que le receveur ne tente de l'éliminer.

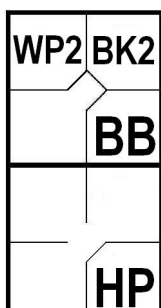
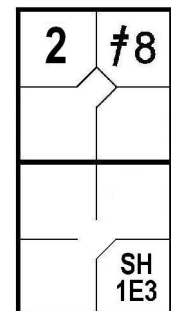


1. Coureurs en première et deuxième bases. Ils démarrent vers la base suivante pendant le mouvement du lanceur. Le relais du receveur au troisième base permet l'élimination du coureur. L'autre coureur est safe en deuxième base.



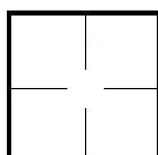
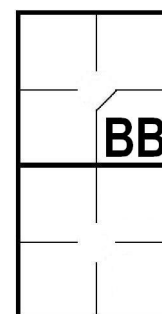
2. Coureurs en première et troisième bases. Le coureur de première base démarre pendant le mouvement du lanceur. Le receveur relaie en direction de la deuxième base. Le deuxième base intercepte et relance au marbre pour éliminer le coureur de troisième base, le receveur touche le coureur et dans le contact perd la balle, les deux coureurs sont safe.

3. Coureurs en première et en troisième bases. Le coureur de première base démarre pendant le mouvement du lanceur. Le receveur relaie en direction de la deuxième base. Le deuxième base intercepte et relance au marbre pour éliminer le coureur de troisième base mais le coureur venant de la troisième base s'arrête, le receveur relaie au troisième base, le coureur part vers le marbre et glisse au point pour échapper au tag. Il est safe au point sans qu'il y ait eu d'erreur.

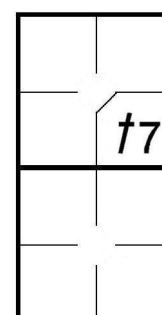


4. Coureurs en première et en troisième bases. Le coureur de première base démarre pendant le mouvement du lanceur. Le receveur relaie en direction de la deuxième base. Le deuxième base intercepte et relance au marbre pour éliminer le coureur de troisième base. Le coureur s'arrête et arrive à retourner en troisième base sans erreur de défense. Le coureur venant de la première base est safe en deuxième base.

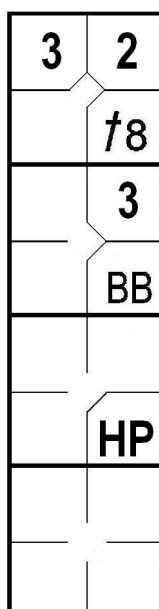
1. **Coureur en première base**, le batteur frappe une chandelle au-dessus du deuxième base. Celui-ci rate la balle mais la relance à l'arrêt-court à temps pour éliminer le coureur venant de première base.



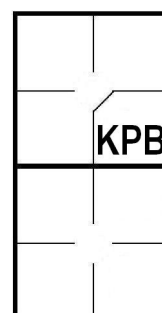
2. Le batteur frappe une balle à terre vers l'arrêt court, celui-ci relance au première base mais l'oblige à sortir de sa base. Celui-ci retouche le batteur à temps pour l'éliminer mais laisse tomber la balle au contact.



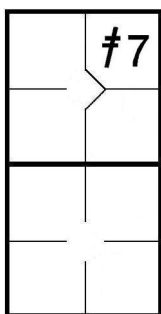
3. **Coureur en première base**, le batteur frappe un faible roulant vers le troisième base. Celui-ci relaie au première base. La balle arrive trop tard pour éliminer le batteur mais le première base relâche la balle. Voyant cela, le coureur qui était en deuxième base poursuit vers la troisième base où il est safe.



4. **Avec deux retraits et les bases pleines**, le batteur frappe une balle à terre vers l'arrêt-court qui cafouille la balle. Il relaie ensuite au première base trop tard selon votre jugement pour éliminer le batteur. De surcroît, le relais est mauvais permettant au batteur d'aller en deuxième base et à tous les coureurs d'avancer d'une base supplémentaire.

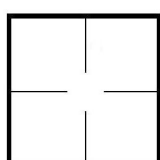
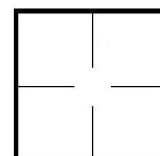


5. **Coureur en première base**, le batteur frappe une balle à terre au lanceur qui relaie vers l'arrêt court pour éliminer le coureur, celui-ci relaie ensuite au première base pour éliminer le batteur mais effectue un très mauvais relais qui permet au batteur d'aller jusqu'en deuxième base.



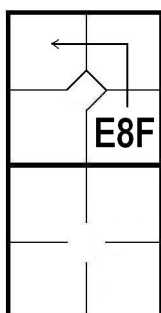
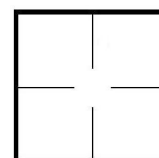
6. **Aucun retrait et un coureur en deuxième base**, le batteur frappe une balle à terre vers l'arrêt-court. Celui-ci cafouille la balle. Le batteur est safe en première base et le coureur voyant l'erreur démarre vers la troisième base. L'arrêt-court relaie au troisième base qui élimine le coureur.

7. Le batteur frappe une balle à terre vers le deuxième base. Celui-ci se déplace, attrape la balle mais en voulant relayer la balle en première base, glisse. Le batteur est safe en première base.

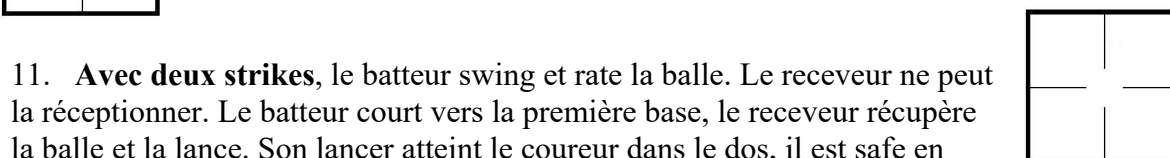


8. Le batteur frappe une balle à terre vers le troisième base. Celui-ci attrape la balle mais la manipule très lentement, permettant au batteur d'arriver safe en première base.

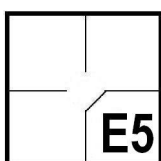
9. Le batteur frappe une balle sur le deuxième base, celui-ci l'attrape et la relance de façon imprécise. Le première base saute et touche la balle avec le gant. Le batteur est safe en première base.



10. **Deux retraits, un coureur en troisième base, le compte est de 3 balles 2 prises.** Le batteur frappe une chandelle en foul ball. Le receveur tente de l'attraper mais la rate. Le frappeur obtient ensuite une 4ème balle.



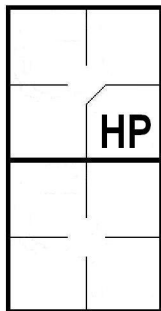
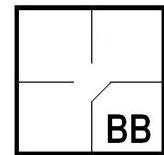
11. **Avec deux strikes**, le batteur swing et rate la balle. Le receveur ne peut la réceptionner. Le batteur court vers la première base, le receveur récupère la balle et la lance. Son lancer atteint le coureur dans le dos, il est safe en première base.



12. **Coureur en première base** et batteur gaucher à la frappe. Le coureur part pendant le mouvement du lanceur, le receveur lance la balle sur la base mais il n'y a personne pour la récupérer. Le coureur est donc safe en deuxième base.

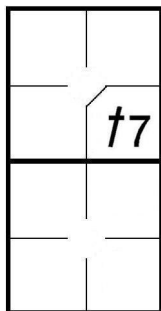
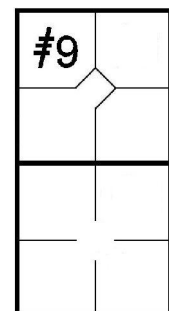
Pour l'ensemble de l'exercice, on considère qu'il n'y a eu aucun retrait avant l'action décrite.

1. Un coureur allant de la deuxième base à la troisième base est éliminé par l'arbitre en essayant d'éviter d'être touché par l'arrêt-court qui est en possession de la balle, le coureur est sorti du couloir.

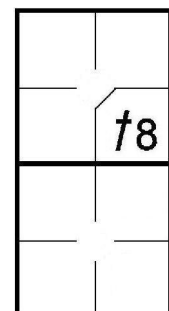


2. Avec un coureur en première base, le batteur frappe une chandelle au-dessus de la tête du deuxième base. Ne l'ayant pas vu, le coureur de première base y reste. Le batteur prend son virage et dépasse le coureur, il est éliminé par l'arbitre. La balle est suffisamment profonde pour permettre au coureur d'atteindre la deuxième base.

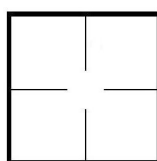
3. Un coureur en troisième base est touché par la balle frappée par son coéquipier alors qu'il est dans le terrain.



4. Le batteur est éliminé pour avoir empêché le receveur de relayer la balle vers une base.

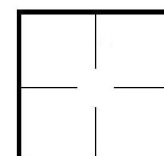


5. Avec un coureur en première base, le batteur frappe une balle à terre vers le deuxième base, celui-ci ramasse la balle, touche sa base et cherche à compléter le double-jeu en relayant vers la première base, mais le coureur le fauche loin de sa base. L'arbitre élimine le batteur pour interférence du coureur précédent.



6. Le batteur est éliminé par l'arbitre pour n'avoir pas respecté l'ordre à la batte.

7. Le batteur frappe une chandelle vers le première base, se déplaçant dans son couloir il percute le première base qui cherchait à attraper la balle. L'arbitre élimine le batteur pour interférence.



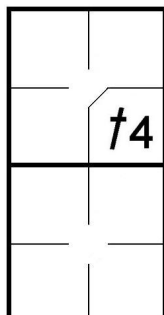
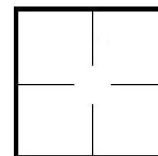
8. Combien y a-t-il d'élimination pour le lanceur dans la séquence suivante :

1-3 K L1 CS1-2 FF1 K1-3

9. Combien y a-t-il d'élimination pour le receveur dans la séquence suivante :

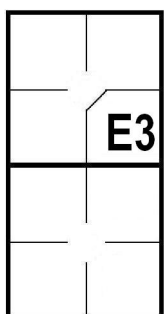
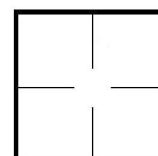
5-2 KPB K2-3 OBRK FF2 K CS2-4

1. Avec deux strikes et la première base inoccupée, le batteur s'élance et rate la balle. Le receveur cafouille la balle, la récupère et relaie au première base. Le batteur est éliminé.



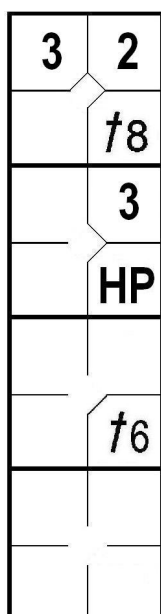
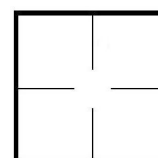
2. Avec deux strikes, deux retraits et un coureur en première base, le batteur s'élance et rate la balle qui rebondit sur les jambières du receveur et rentre dans le terrain, le lanceur la récupère et lance en deuxième base à l'arrêt court qui retire le coureur arrivant de la première base.

3. Avec deux strikes et la première base inoccupée, le batteur s'élance et rate la balle. Celle-ci rebondit avant le marbre, le receveur n'a pu l'attraper, le batteur est safe en première base.



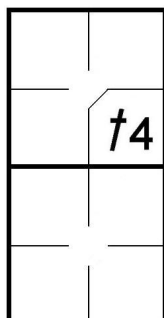
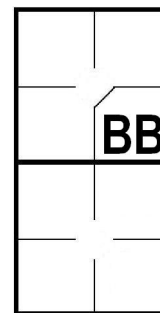
4. Avec deux strikes, aucun retrait et un coureur en première base, le batteur s'élance et rate la balle qui est manquée par le receveur. Le coureur de première base est safe en deuxième base.

5. Avec deux strikes, le batteur tente un amorti qui va en territoire irrégulier.

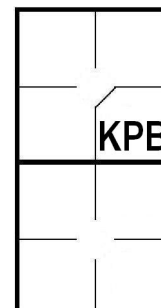


6. Avec deux strikes, deux retraits et les bases pleines, le batteur s'élance et rate la balle qui est cafouillée par le receveur. Celui-ci la récupère, la relaie au lanceur venu couvrir le marbre, celui-ci cherche à toucher le marbre, tout le monde est safe.

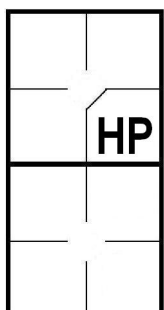
1. **Avec un retrait, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti.** La balle est jouée par le première base qui élimine le batteur en lançant au deuxième base. Le coureur avance en deuxième base.



2. **Avec un retrait, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti.** La balle est jouée par le lanceur qui relaie en première base au deuxième base. La balle arrive trop tard, le batteur est safe, le coureur avance en deuxième base.

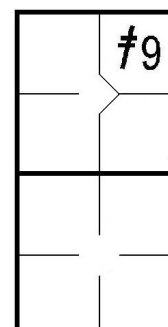


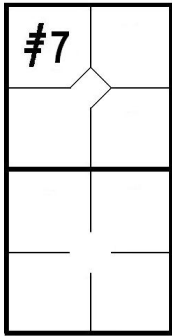
3. **Un retrait, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti.** La balle est jouée par le troisième base qui tente d'éliminer le coureur en deuxième base en relayant à l'arrêt-court. La balle arrive trop tard, le coureur est safe, le batteur également. Selon le jugement du scoreur, le batteur aurait été éliminé si le troisième base avait choisi de lancer en première base.



4. **Un retrait, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti.** La balle est jouée par le receveur qui fait un excellent relais en première base. La deuxième base (qui a couvert la première base) relâche la balle, le batteur est safe, le coureur a avancé en deuxième base.

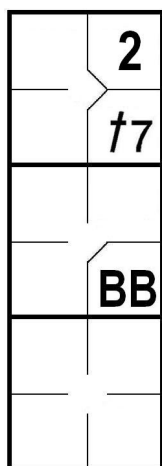
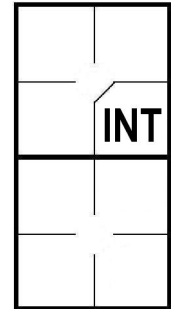
5. **Un retrait, un coureur en deuxième base, le batteur exécute un amorti.** La balle est jouée par le troisième base qui élimine le batteur en première base en relayant au deuxième base. Le coureur jugeant une avance trop risquée reste en deuxième base.





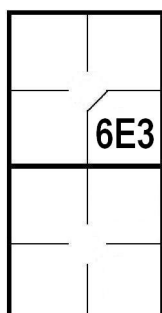
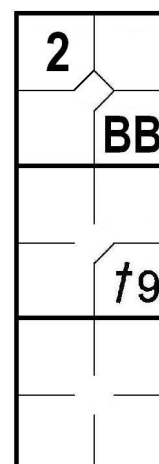
- 6. Un retrait, un coureur en troisième base, le batteur exécute un amorti.**
 La balle est jouée par le lanceur qui relaie au receveur qui touche le coureur et l'élimine. Le batteur est safe en première base.

- 7. Un retrait, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti.**
 La balle est jouée par le lanceur qui relaie en deuxième base à l'arrêt-court. Si le relais avait été bon, le coureur aurait été éliminé, mais le relais est injouable, le coureur est safe ainsi que le batteur.

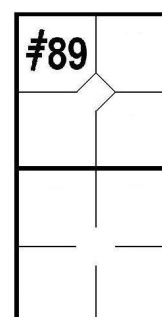


- 8. Un retrait, des coureurs en première et deuxième bases, le batteur exécute un amorti** qui est joué par le troisième base. Celui-ci relaie à l'arrêt-court sur la troisième base pour éliminer le coureur. Le coureur venant de première base est safe en deuxième base, le batteur est safe en première base.

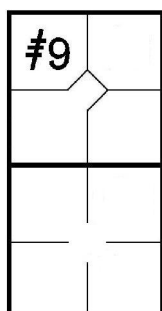
1. **Un retrait, des coureurs en première et troisième bases,** le batteur exécute un amorti qui est joué par le lanceur. Celui-ci relaie au première base et élimine le batteur. Le coureur en troisième base n'a pas pu avancer mais le coureur de première est safe en deuxième base.



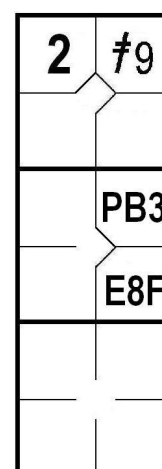
2. **Avec deux retraits, un coureur en première base,** le batteur exécute un amorti qui est joué par le première base, celui-ci touche le batteur au passage et l'élimine.



3. **Aucun retrait, un coureur en troisième base,** le batteur frappe une chandelle en champ gauche. Celui-ci attrape la balle et élimine le batteur. Sa relance au marbre arrive trop tard, le coureur marque le point.



4. **Un retrait, un coureur en troisième base,** le batteur frappe une chandelle au champ droit. Celui-ci rate la balle qui était suffisamment profonde pour permettre au coureur de marquer le point même si la balle avait été attrapée. Le batteur est safe en première base.



5. **Aucun retrait, des coureurs en deuxième et troisième bases.** Le batteur frappe une chandelle au champ centre. Après l'attrapé, le coureur de troisième base inscrit son point mais le champ centre relaie au troisième base qui élimine le coureur venant de deuxième base.

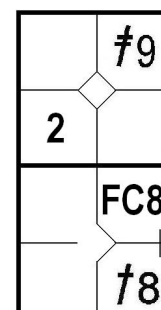
2	SB2
	HP
	WP3
	71

6. **Un retrait, des coureurs en deuxième et troisième bases**, le batteur frappe une chandelle au champ gauche. Après l'attrapé, le coureur de troisième base se dirige vers le marbre, le champ gauche relaie au troisième base qui élimine le coureur venant de deuxième base après que l'autre coureur touche le marbre.

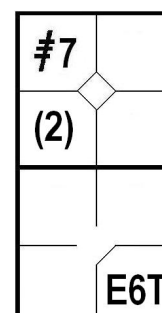
CORRECTIONS

Points produits (page1)

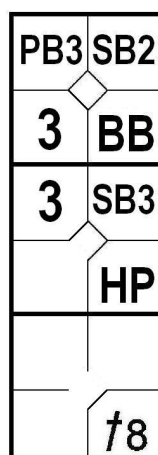
1. **Coureur en deuxième base**, le batteur frappe une grande chandelle qui tombe devant le champ centre sans que celui-ci ne puisse l'attraper. Le coureur prend son virage et continue sa course. Il va jusqu'au marbre où il est safe malgré la relance du champ centre et sans erreur de la défense. Profitant du relais au marbre, le batteur prend son virage et va en deuxième base.



2. **Coureur en troisième base**, les joueurs d'infield jouent en position normale, le batteur frappe une balle à terre vers l'arrêt court qui relance au première base pour éliminer le batteur. Le coureur de troisième base est parti au moment de la frappe et inscrit le point.



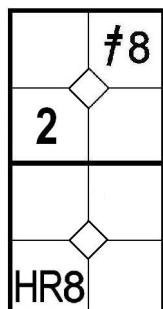
3. **Avec deux retraits, coureur en troisième bases**, l'infield jouant en position normale, le batteur frappe une balle à terre vers l'arrêt court qui effectue un relais hors de portée du première base, celui-ci ne peut faire le retrait. Le coureur de troisième base est parti au moment de la frappe et inscrit le point.



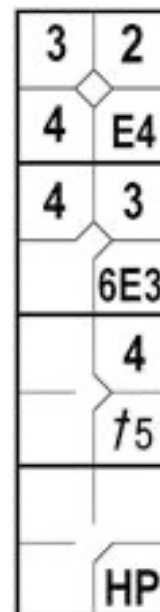
4. **0-0, fin de neuvième manche**. Avec des coureurs en deuxième et troisième bases, le frappeur expédie une balle tendue au fond du champ centre et sur cette frappe va jusqu'en troisième base.

Points produits (page2)

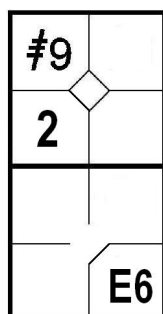
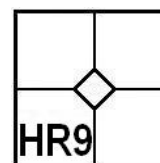
5. Avec les bases pleines, le batteur est touché par le lancer et se voit accorder la première base.



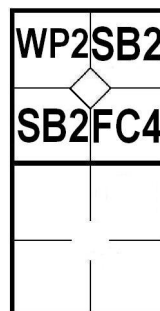
6. Coureur en deuxième base, le batteur frappe une chandelle au champ centre en home run. Le coureur et le batteur marquent.



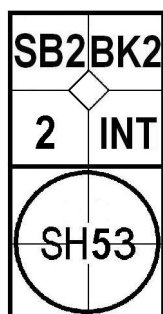
7. Premier batteur du match. Il frappe une roulante en champ droit et parvient à marquer le point malgré la relance du champ droit au marbre.



8. Avec un retrait et un coureur en troisième base. Le batteur frappe une roulante sur l'arrêt-court qui cafouille la balle. Le coureur part sur la frappe et marque sans que l'arrêt-court n'ait la possibilité de l'éliminer.



9. Coureur en troisième base, il part dès que le lanceur lève le pied. Dans le même temps, le batteur se met en position de bunt mais rate la balle. Le coureur arrive tout de même safe sur le marbre.



10. Aucun retrait et un coureur en troisième bases. Le batteur effectue un amorti vers la troisième base. Celui-ci n'a d'autre choix que de lancer au première base éliminant ainsi le batteur, le coureur de troisième base étant sur le point de marquer.

Points produits (page3)

1. **Aucun retrait, coureurs en première et troisième bases**, le batteur frappe une balle à terre vers le deuxième base qui relaie à l'arrêt-court qui relaie au première base pour compléter un double jeu. Pendant ce temps, le point est inscrit par le coureur de troisième base.

(2)	WP2
(3)	INT
46	E7F
	GDP 6E3

2. **Un retrait, coureurs en première et en troisième bases**, le batteur frappe une balle à terre vers la deuxième base qui relaie à l'arrêt-court qui relaie au première base mais celui-ci relâche la balle, le double jeu n'est pas complété. Pendant ce temps, le point est inscrit par le coureur de troisième base.

2	#9
3	
46	#6
GDP	63

3. **Un retrait, coureurs en deuxième et troisième bases**, le batteur frappe une balle à terre sur le lanceur qui relaie au première base et élimine le batteur. Le coureur de troisième base part sur la frappe et marque son point. Le coureur de deuxième base progresse d'une base.

2	
3	KPB
84	#9
SF8	

4. **Aucun retrait, coureurs en deuxième et troisième bases**, le batteur frappe une chandelle au champ centre. Celui-ci attrape la balle et élimine le batteur, le coureur de troisième base a retouché sa base et inscrit le point, le coureur de deuxième base est éliminé par un relais du champ centre au deuxième base.

2	#9
3	
3	SB3
	#6
13	

Points produits (page4)

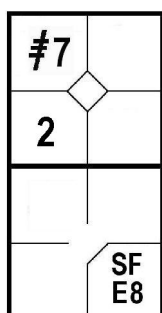
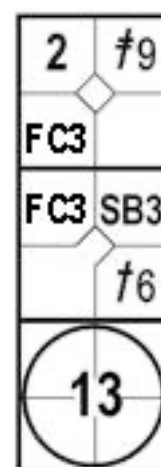
5. Avec les bases pleines et un retrait, le batteur frappe une chandelle à l'arrêt court, qui est appelée "infield fly". Celui-ci manque la balle, tous les coureurs démarrent, l'arrêt court récupère la balle et relaie au deuxième base qui croyant à un jeu forcé touche sa base. Mis à part le batteur, tout le monde est safe à la base suivante.



6. Aucun retrait, coureurs en première et troisième bases, le batteur frappe une roulante sur le joueur de première qui touche sa base pour éliminer le batteur. Puis, il lance à l'arrêt court qui touche le coureur venant de première base. Pendant ce temps, le coureur de troisième base marque le point.



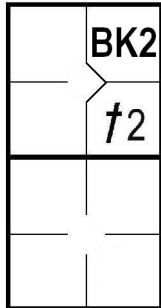
7. Un retrait, coureurs en deuxième et troisième bases, le batteur frappe une balle à terre sur le lanceur qui relaie au première base et élimine le batteur. Le première base, croyant qu'il y a 3 retraits, ne s'occupe pas des autres coureurs et se dirige vers l'abri des joueurs. Le coureur de troisième base marque un temps d'arrêt, puis voyant l'indifférence du première base marque le point. Le coureur de deuxième base parvient en trois.



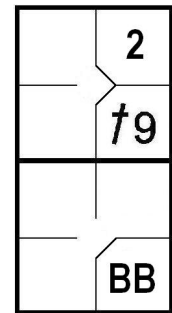
8. Coureur en troisième base, le batteur frappe une chandelle en champ centre. Le champ commet une erreur d'attrapé, le coureur de troisième base profite de cette balle profonde pour marquer.

Buts sur balles (page 5)

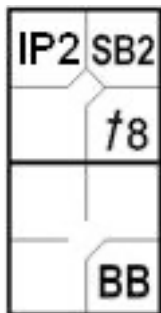
1. Avec trois balles et un coureur en première base, le batteur laisse passer un lancer appelé : "balle" par l'arbitre. Le coureur ayant cherché à voler la deuxième base, le receveur relaie à l'arrêt court qui touche le coureur.



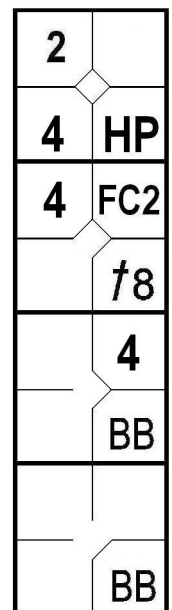
2. Avec trois balles, pendant un but sur balles intentionnel et un coureur en première base, le receveur sort trop tôt de sa boîte et l'arbitre appelle "balk".



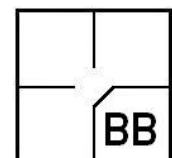
3. Avec les bases pleines, le batteur obtient une quatrième balle.



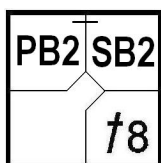
4. Avec trois balles et un coureur en deuxième base, la lanceuse (Softball) laisse échapper la balle, la récupère et lance à l'arrêt court pour éliminer la coureuse partie pendant cette maladresse.



5. Avec trois balles, le lanceur lance sur le batteur qui ne cherche pas à l'éviter. Il est touché par le lancer.

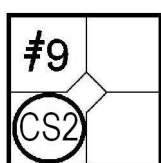
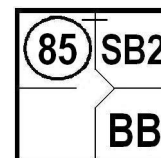


Vols de bases (page 6)



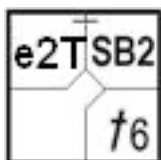
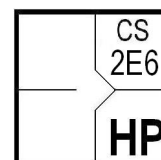
1. **Coureur en première base.** Le coureur démarre vers la deuxième base dès que le lanceur commence son mouvement. La balle est ratée par le receveur et va jusqu'au backstop, le coureur prend le virage et arrive en troisième base, safe.

2. **Coureur en première base.** Le coureur démarre vers la deuxième base dès que le lanceur commence son mouvement. Le relais du receveur est trop haut et va jusqu'au champ centre, le coureur prend son virage et va vers la troisième base. Le champ centre relaie au troisième base qui touche le coureur et l'élimine.



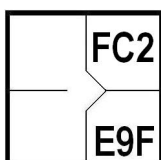
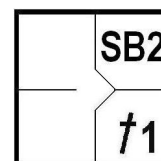
3. **Coureur en troisième base.** Le coureur démarre pendant le mouvement du lanceur, le receveur touche le coureur et l'élimine.

4. **Coureur en première base.** Le coureur démarre pendant le mouvement du lanceur, le receveur relaie à l'arrêt-court qui touche le coureur et relâche la balle, permettant au coureur d'être safe en deuxième base.



5. **Coureur en première base,** le coureur démarre pendant le mouvement du lanceur. Le receveur se relève et lance au-dessus de la deuxième base. Le coureur en profite pour atteindre la troisième base.

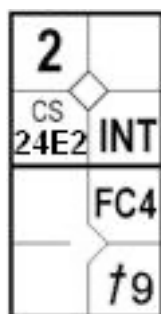
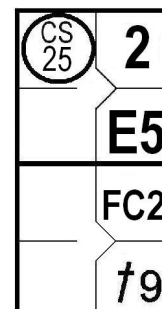
6. **Coureur en première base,** le coureur démarre pendant le mouvement du lanceur. Il est pris en souricière (le receveur relaie au deuxième base qui relaie au première base qui relaie à l'arrêt-court) mais parvient en deuxième base sans erreur de la défense.



7. **Coureur en première base,** le coureur démarre pendant le mouvement du lanceur. Il atteint la deuxième base sans que le receveur ne tente de l'éliminer.

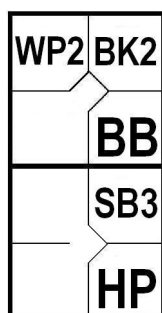
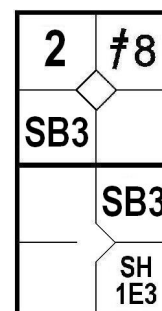
Vols de bases (page 7)

1. Coureurs en première et deuxième bases. Ils démarrent vers la base suivante pendant le mouvement du lanceur. Le relais du receveur au troisième base permet l'élimination du coureur. L'autre coureur est safe en deuxième base.



2. Coureurs en première et troisième bases. Le coureur de première base démarre pendant le mouvement du lanceur. Le receveur relaie en direction de la deuxième base. Le deuxième base intercepte et relance au marbre pour éliminer le coureur de troisième base, le receveur touche le coureur et dans le contact perd la balle, les deux coureurs sont safe.

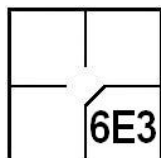
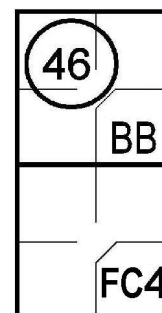
3. Coureurs en première et en troisième bases. Le coureur de première base démarre pendant le mouvement du lanceur. Le receveur relaie en direction de la deuxième base. Le deuxième base intercepte et relance au marbre pour éliminer le coureur de troisième base mais le coureur venant de la troisième base s'arrête, le receveur relaie au troisième base, le coureur part vers le marbre et glisse au point pour échapper au tag. Il est safe au point sans qu'il y ait eu d'erreur.



4. Coureurs en première et en troisième bases. Le coureur de première base démarre pendant le mouvement du lanceur. Le receveur relaie en direction de la deuxième base. Le deuxième base intercepte et relance au marbre pour éliminer le coureur de troisième base. Le coureur s'arrête et arrive à retourner en troisième base sans erreur de défense. Le coureur venant de la première base est safe en deuxième base.

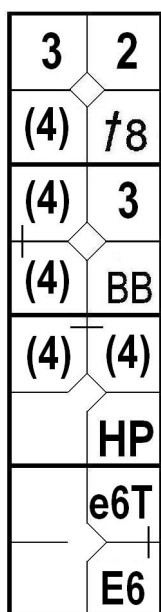
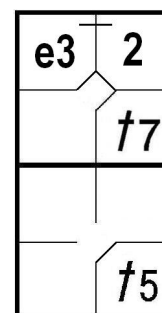
Erreurs (page 8)

1. **Coureur en première base**, le batteur frappe une chandelle au-dessus du deuxième base. Celui-ci rate la balle mais la relance à l'arrêt-court à temps pour éliminer le coureur venant de première base.



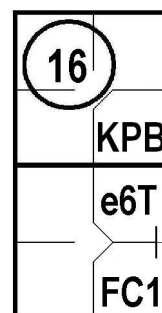
2. Le batteur frappe une balle à terre vers l'arrêt court, celui-ci relance au première base mais l'oblige à sortir de sa base. Celui-ci retouche le batteur à temps pour l'éliminer mais laisse tomber la balle au contact.

3. **Coureur en première base**, le batteur frappe un faible roulant vers le troisième base. Celui-ci relaie au première base. La balle arrive trop tard pour éliminer le batteur mais le première base relâche la balle. Voyant cela, le coureur qui était en deuxième base poursuit vers la troisième base où il est safe.

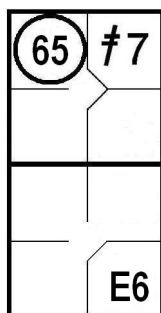


4. **Avec deux retraits et les bases pleines**, le batteur frappe une balle à terre vers l'arrêt-court qui cafouille la balle. Il relaie ensuite au première base trop tard selon votre jugement pour éliminer le batteur. De surcroît, le relais est mauvais permettant au batteur d'aller en deuxième base et à tous les coureurs d'avancer d'une base supplémentaire.

5. **Coureur en première base**, le batteur frappe une balle à terre au lanceur qui relaie vers l'arrêt court pour éliminer le coureur, celui-ci relaie ensuite au première base pour éliminer le batteur mais effectue un très mauvais relais qui permet au batteur d'aller jusqu'en deuxième base.

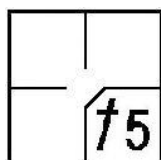
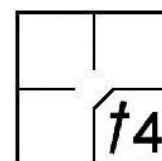


Erreurs (page 9)

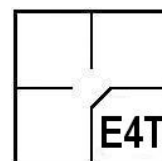


6. **Aucun retrait et un coureur en deuxième base**, le batteur frappe une balle à terre vers l'arrêt-court. Celui-ci cafouille la balle. Le batteur est safe en première base et le coureur voyant l'erreur démarre vers la troisième base. L'arrêt-court relaie au troisième base qui élimine le coureur.

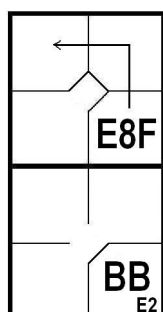
7. Le batteur frappe une balle à terre vers le deuxième base. Celui-ci se déplace, attrape la balle mais en voulant relayer la balle en première base, glisse. Le batteur est safe en première base.



8. Le batteur frappe une balle à terre vers le troisième base. Celui-ci attrape la balle mais la manipule très lentement, permettant au batteur d'arriver safe en première base.

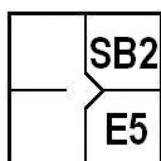
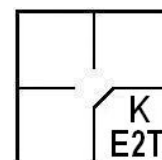


9. Le batteur frappe une balle sur le deuxième base, celui-ci l'attrape et la relance de façon imprécise. Le première base saute et touche la balle avec le gant. Le batteur est safe en première base.



10. **Deux retraits, un coureur en troisième base, le compte est de 3 balles 2 prises.** Le batteur frappe une chandelle en foul ball. Le receveur tente de l'attraper mais la rate. Le frappeur obtient ensuite une 4ème balle.

11. **Avec deux strikes**, le batteur swing et rate la balle. Le receveur ne peut la réceptionner. Le batteur court vers la première base, le receveur récupère la balle et la lance. Son lancer atteint le coureur dans le dos, il est safe en première base.

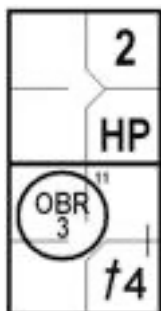


12. **Coureur en première base** et batteur gaucher à la frappe. Le coureur part pendant le mouvement du lanceur, le receveur lance la balle sur la base mais il n'y a personne pour la récupérer. Le coureur est donc safe en deuxième base.

Eliminations particulières, OBR (page 10)

Pour l'ensemble de l'exercice, on considère qu'il n'y a eu aucun retrait avant l'action décrite.

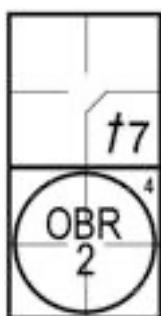
1. Un coureur allant de la deuxième base à la troisième base est éliminé par l'arbitre en essayant d'éviter d'être touché par l'arrêt-court qui est en possession de la balle, le coureur est sorti du couloir.



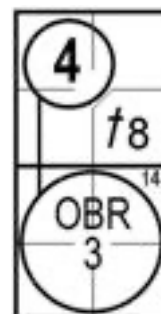
2. Avec un coureur en première base, le batteur frappe une chandelle au dessus de la tête du deuxième base. Ne l'ayant pas vu, le coureur de première base y reste. Le batteur prend son virage et dépasse le coureur, il est éliminé par l'arbitre. La balle est suffisamment profonde pour permettre au coureur d'atteindre la deuxième base.



3. Un coureur en troisième base est touché par la balle frappée par son coéquipier alors qu'il est dans le terrain.



4. Le batteur est éliminé pour avoir empêché le receveur de relayer la balle vers une base.



5. Avec un coureur en première base, le batteur frappe une balle à terre vers le deuxième base, celui-ci ramasse la balle, touche sa base et cherche à compléter le double-jeu en relayant vers la première base, mais le coureur le fauche loin de sa base. L'arbitre élimine le batteur pour interférence du coureur précédent.



6. Le batteur est éliminé par l'arbitre pour n'avoir pas respecté l'ordre à la batte.



7. Le batteur frappe une chandelle vers le première base, se déplaçant dans son couloir il percute le première base qui cherchait à attraper la balle. L'arbitre élimine le batteur pour interférence.

8. Combien y a-t-il d'élimination pour le lanceur dans la séquence suivante : **2**

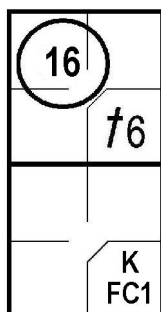
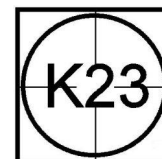
1-3 K L1 CS1-2 FF1 K1-3

9. Combien y a-t-il d'élimination pour le receveur dans la séquence suivante : **4**

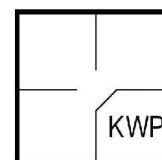
5-2 KPB K2-3 OBRK FF2 K CS2-4

Strikes out (page 11)

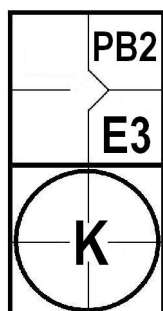
1. Avec deux strikes et la première base inoccupée, le batteur s'élance et rate la balle. Le receveur cafouille la balle, la récupère et relaie au première base. Le batteur est éliminé.



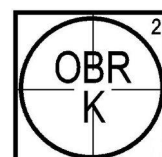
2. Avec deux strikes, deux retraits et un coureur en première base, le batteur s'élance et rate la balle qui rebondit sur les jambières du receveur et rentre dans le terrain, le lanceur la récupère et lance en deuxième base à l'arrêt court qui retire le coureur arrivant de la première base.



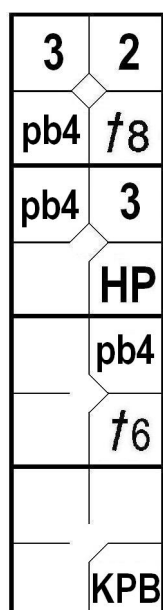
3. Avec deux strikes et la première base inoccupée, le batteur s'élance et rate la balle. Celle-ci rebondit avant le marbre, le receveur n'a pu l'attraper, le batteur est safe en première base.



4. Avec deux strikes, aucun retrait et un coureur en première base, le batteur s'élance et rate la balle qui est manquée par le receveur. Le coureur de première base est safe en deuxième base.



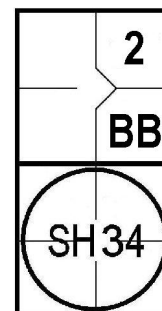
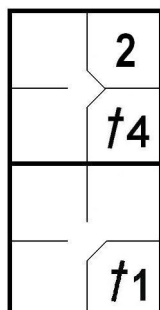
5. Avec deux strikes, le batteur tente un amorti qui va en territoire irrégulier.



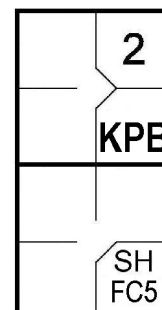
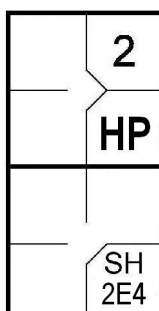
6. Avec deux strikes, deux retraits et les bases pleines, le batteur s'élance et rate la balle qui est cafouillée par le receveur. Celui-ci la récupère, la relaie au lanceur venu couvrir le marbre, celui-ci cherche à toucher le marbre, tout le monde est safe.

Sacrifices (page 12)

1. Avec un retrait, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti. La balle est jouée par le première base qui élimine le batteur en lançant au deuxième base. Le coureur avance en deuxième base.



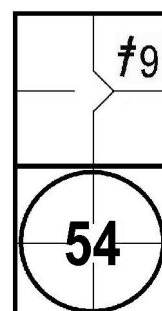
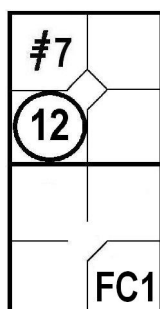
2. Avec un retrait, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti. La balle est jouée par le lanceur qui relaie en première base au deuxième base. La balle arrive trop tard, le batteur est safe, le coureur avance en deuxième base.



3. Un retrait, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti. La balle est jouée par le troisième base qui tente d'éliminer le coureur en deuxième base en relayant à l'arrêt-court. La balle arrive trop tard, le coureur est safe, le batteur également. Selon le jugement du scoreur, le batteur aurait été éliminé si le troisième base avait choisi de lancer en première base.

4. Un retrait, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti. La balle est jouée par le receveur qui fait un excellent relais en première base. La deuxième base (qui a couvert la première base) relâche la balle, le batteur est safe, le coureur a avancé en deuxième base.

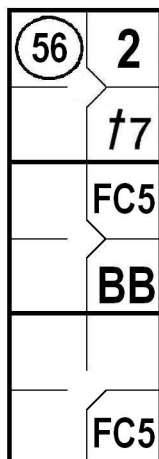
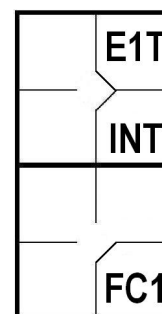
5. Un retrait, un coureur en deuxième base, le batteur exécute un amorti. La balle est jouée par le troisième base qui élimine le batteur en première base en relayant au deuxième base. Le coureur jugeant une avance trop risquée reste en deuxième base.



6. Un retrait, un coureur en troisième base, le batteur exécute un amorti. La balle est jouée par le lanceur qui relaie au receveur qui touche le coureur et l'élimine. Le batteur est safe en première base.

7. Un retrait, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti.

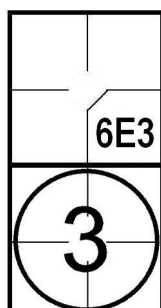
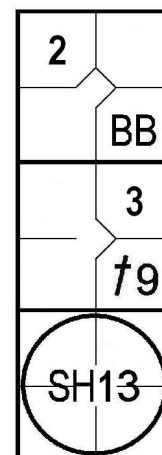
La balle est jouée par le lanceur qui relaie en deuxième base à l'arrêt-court. Si le relais avait été bon, le coureur aurait été éliminé, mais le relais est injouable, le coureur est safe ainsi que le batteur.



8. Un retrait, des coureurs en première et deuxième bases, le batteur exécute un amorti qui est joué par le troisième base. Celui-ci relaie à l'arrêt-court sur la troisième base pour éliminer le coureur. Le coureur venant de première base est safe en deuxième base, le batteur est safe en première base.

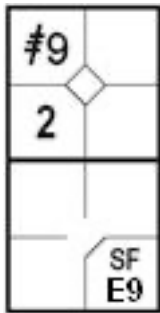
Sacrifices (page 14)

1. Un retrait, des coureurs en première et troisième bases, le batteur exécute un amorti qui est joué par le lanceur. Celui-ci relaie au première base et élimine le batteur. Le coureur en troisième base n'a pas pu avancer mais le coureur de première est safe en deuxième base.



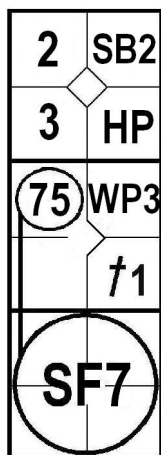
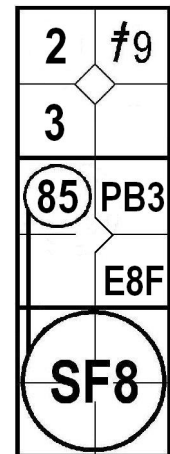
2. Avec deux retraits, un coureur en première base, le batteur exécute un amorti qui est joué par le première base, celui-ci touche le batteur au passage et l'élimine.

3. **Aucun retrait, un coureur en troisième base**, le batteur frappe une chandelle en champ gauche. Celui-ci attrape la balle et élimine le batteur. Sa relance au marbre arrive trop tard, le coureur marque le point.



4. **Un retrait, un coureur en troisième base**, le batteur frappe une chandelle au champ droit. Celui-ci rate la balle qui était suffisamment profonde pour permettre au coureur de marquer le point même si la balle avait été attrapée. Le batteur est safe en première base.

5. **Aucun retrait, des coureurs en deuxième et troisième bases**. Le batteur frappe une chandelle au champ centre. Après l'attrapé, le coureur de troisième base inscrit son point mais le champ centre relaie au troisième base qui élimine le coureur venant de deuxième base.



6. **Un retrait, des coureurs en deuxième et troisième bases**, le batteur frappe une chandelle au champ gauche. Après l'attrapé, le coureur de troisième base se dirige vers le marbre, le champ gauche relaie au troisième base qui élimine le coureur venant de deuxième base après que l'autre coureur touche le marbre.