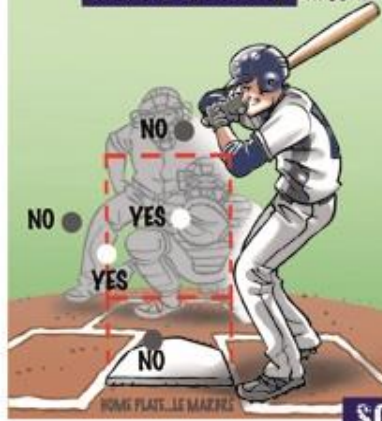


LA ZONE DE STRIKE ... ou de PRISE



- * **LE COMPTE** détermine la suite, si on atteint 3 strikes avant le total de 4 mauvaises balles, éliminé ou pas, t'as pigé ?
- * **STRIKE 1,2,3...OUT !** S'il a mal frappé, raté ou laissé passer 3 bonnes balles...Batteur éliminé...Batteur suivant !
- * **4 MAUVAISES BALLES** c'est à dire lanées en dehors de la zone, le batteur va en 1ère base
- * **HIT BY PITCH !** Si le batteur est touché par une balle intentionnelle ou pas du lanceur, il va direct en 1ère base

SCOREBOARD

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H	E
GUEST	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	8	
HOME	0	1	1	0	0	0	0	1	1	4		

MAINTENANT C'EST A TOI DE JOUER, ALORS SI TU AIMES PORTER UNE CASQUETTE... ET PAS UNIQUEMENT POUR LE LOOK, VIENS DONC LANCER LA BALLE CHEZ NOUS !



Rhino Baseball Club
 Association sportive de Magenta

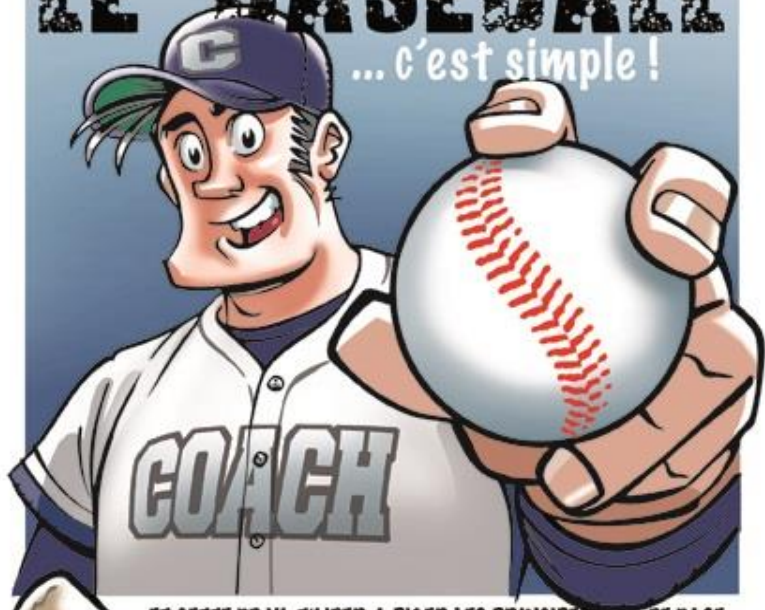
 RhinobaseballclubAsMagenta

 <http://rhinos.kalisport.com>

Création originale fabrice.tribes @ wanadoo.fr pour Eysines Kaiders 2016 - Impression autorisée hors usage commercial - Ne pas jeter sur la voie publique

LE BASEBALL

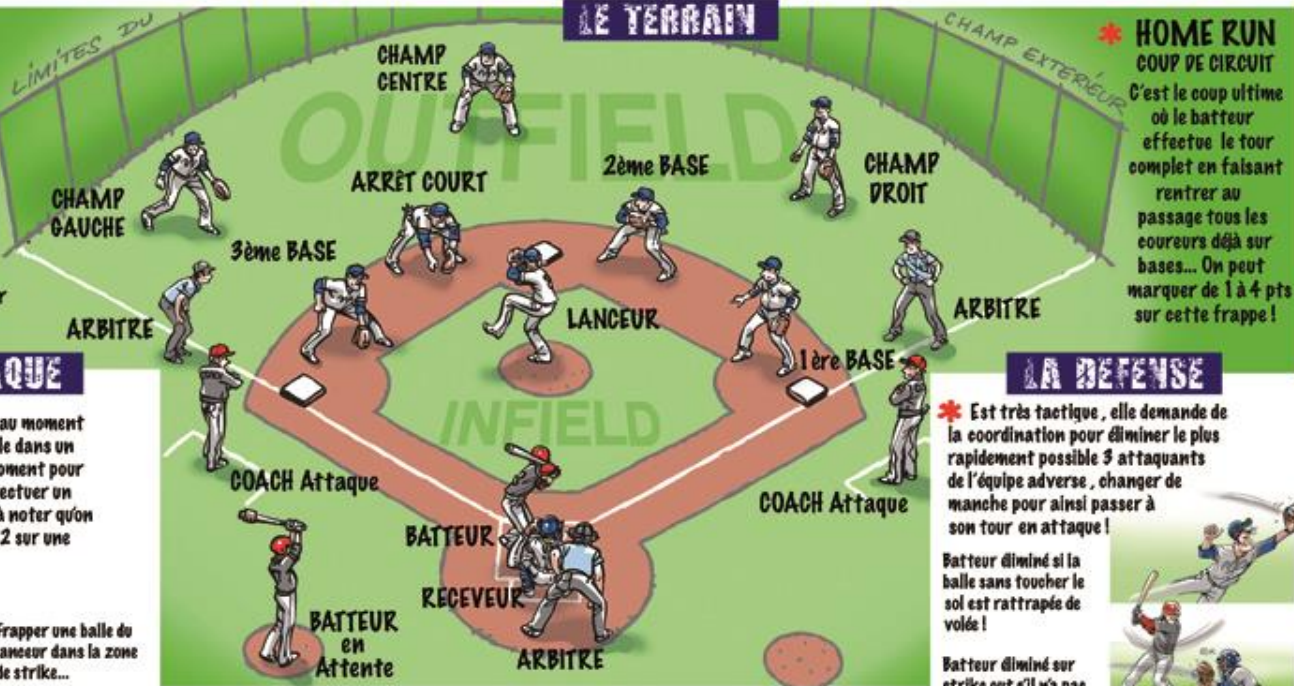
...c'est simple !



... ET CETTE BD VA T'AJDER A PIGER LES PRINCIPES DE BASE DE CE JEU, ALORS TU TOURNES LA PAGE, TU LIS ET SI T'AS TOUT COMPRIS... CA DEVIENT D'LA BALLE BABY !!!



Un match de baseball c'est 2 équipes de 9 joueurs, 9 positionnés en défense sur le terrain et 9 passant à tour de rôle en attaque. Un match se déroule en 9 manches et on marque des points en passant par toutes les bases et ainsi boucler le tour sur le marbre!



*** HOME RUN COUP DE CIRCUIT**
C'est le coup ultime où le batteur 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!

L'ATTAQUE

*** Nécessite de l'adresse au moment de la frappe, qui se déroule dans un ordre strict, et le seul moment pour tenter de marquer et effectuer un maximum de passages... à noter qu'on ne peut jamais arriver à 2 sur une même base!**



Frapper une balle du lanceur dans la zone de strike...

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

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

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

LA DEFENSE

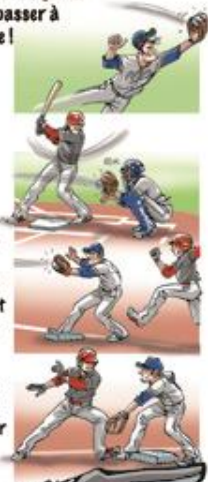
*** Est très tactique, elle demande de la coordination pour éliminer le plus rapidement possible 3 attaquants de l'équipe adverse, changer de manche pour ainsi passer à son tour en attaque!**

Batteur éliminé si la balle sans toucher le sol est rattrapée de volée!

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

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

Le coureur est éliminé 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 batteur 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!