

LISTE DES SYMBOLES

	1B Simple Ajouter un trait vers le 1 ^{er} but puis 1B en dessous.		Position + Position Retrait défensif sur relais • 6-3 • Indiquer la position du relayeur puis du joueur défensif effectuant le retrait. Inscire un retrait.		K2-3 3e prise échappée - Retrait au 1er but • K2-3 • Indiquer K2-3 dans la case. Inscire un retrait.		OPT Optionnel - Frappeur ignoré Ajouter un trait vers le 1 ^{er} but puis OPT en dessous.
	2B Double Ajouter un trait jusqu'au 2 ^e but puis 2B au dessus.		B + Position Retrait par ballon • B-7 • Indiquer B puis la position du joueur ayant attrapé la balle. Inscire un retrait.		KBP 3e prise échappée - Balle passée Ajouter un trait vers le 1 ^{er} but puis KBP en dessous.		E + Position Erreur sans avance du frappeur • Indiquer E puis la position du joueur fautif sous le marbre.
	3B Triple Ajouter un trait jusqu'au 3 ^e but puis 3B au dessus.		F + Position Retrait par fleche • F-5 • Indiquer F puis la position du joueur ayant attrapé la balle. Inscire un retrait.		KMvL 3e prise échappée - Mauvais lancer Ajouter un trait vers le 1 ^{er} but puis KMvL en dessous.		E + Position Erreur d'un joueur défensif Ajouter un trait vers le but atteint. Indiquer E puis la position du joueur fautif.
	CC Coup de circuit Ajouter un trait jusqu'au marbre puis CC en dessous. Indiquer le # du frappeur dans la case.		CI + Position Chandelle intérieure - "Appelée par l'arbitre" • CI-6 • Indiquer CI puis la position du joueur le plus près de la balle. Inscire un retrait.		BV But vole Ajouter un trait vers le but atteint puis BV.		Pos + E + Pos Ajouter un trait vers le but atteint. Indiquer la position du relayeur, E, puis la position du joueur fautif.
* O'AB *							
	BB But sur balles Ajouter un trait vers le 1 ^{er} but puis BB en dessous.		MF2 Mauvais frappeur Indiquer MF2 dans la case. Inscire un retrait.		BP Balle passée Ajouter un trait vers le but atteint puis BP.		P Point compte Statistique de point compte accordé lorsque le carré est complet.
	BBI But sur balles intentionnel Ajouter un trait vers le 1 ^{er} but puis BBI en dessous.		DJ + Pos - Pos Double jeu • 4-3 • Inscire le retrait. Ajouter DJ dans la case du frappeur.		MvL Mauvais lancer Ajouter un trait vers le but atteint puis MvL.		PP Point produit Indiquer dans la case le numéro du frappeur ayant causé le point.
	FA Frappeur atteint Ajouter un trait vers le 1 ^{er} but puis FA en dessous.		TJ + Pos - Pos Triple jeu • 5-3 • Inscire le retrait. Ajouter TJ dans la case du frappeur.		FI Fente irrégulière - "Appelée par l'arbitre" Ajouter un trait vers le but atteint puis FI.		Inscire un retrait • Indiquer 1, 2 ou 3 dans le coin inférieur droit puis ajouter un arc de cercle au dessus.
	INT + E + 2 Interférence du receveur Ajouter un trait vers le 1 ^{er} but puis INT-E2 en dessous.		RV + Pos + Pos Retrait en tentative de vol Indiquer RV, la position du relayeur, puis la position du joueur effectuant le retrait. Inscire un retrait.		OPT Optionnel - But vole ignoré Ajouter un trait vers le but atteint puis OPT.		Fin de la manche • Tracer une ligne oblique dans le coin inférieur droit de la dernière case de la manche.
	SAC + POS + POS Sacrifice - Coup retenu Indiquer SAC, la position du relayeur s'il y a lieu puis la position du joueur effectuant le retrait. Inscire un retrait.		KE Retrait au bâton - 3e prise élançée Indiquer KE dans la case. Inscire un retrait.		R Relais Accordé au frappeur prolongeant un coup sûr seulement. Ajouter un trait vers le but atteint puis R.		Nouveau lanceur • Tracer une ligne horizontale sous le dernier frappeur ayant fait face au lanceur sortant.
	SAC + B + POS Sacrifice - Ballon Indiquer SAC, B, puis la position du joueur ayant attrapé la balle. Inscire un retrait.		KD Retrait au bâton - 3e prise appelée Indiquer KD dans la case. Inscire un retrait.		SUP Supplémentaire Lorsqu'un coureur est placé sur les buts pour une manche supplémentaire, indiquer SUP sous le marbre.		Substitution de joueur • Tracer une ligne verticale à la droite de la dernière case ou le joueur sortant était actif.