



### Equipe à la batte : 2 joueurs à la fois

Les **batteurs** doivent frapper la balle le plus loin possible, afin de courir pour marquer des points, en échangeant leur place ou en envoyant la balle hors du terrain. En plus, ils doivent éviter d'être éliminés par leurs adversaires (voir ci-dessous).

### Equipe à la chasse : 11 joueurs (6 en indoor)

Le **lanceur** doit lancer la balle (à bras tendu) avec ou sans rebond, pour tenter d'éliminer le batteur. Il existe plusieurs modes d'élimination, dont les 4 plus courants sont :

1. **Bôlé** : la balle démolit directement le guichet
2. **Capté** : un des **chasseurs** rattrape au vol la balle frappée par le batteur
3. **Hors zone** : le guichet d'un des batteurs est démolit par un **chasseur** alors que le batteur était hors de sa zone de sécurité (délimitée par sa ligne de batte)
4. **Jambe Devant Guichet** : si le batteur n'arrive pas à frapper la balle, alors que la balle touche son corps, l'arbitre peut estimer que la balle aurait démolit le guichet. C'est une règle assez compliquée, et l'arbitre doit être très concentré.

Le lanceur sert la balle par séries de 6 services corrects.

Le **gardien de guichet** doit rattraper la balle lancée, il est très important pour les Captés et les Hors Zone. C'est le seul chasseur qui ait le droit de porter des gants.

### Les arbitres

Ce sont eux qui jugent le bon déroulement du jeu. Par exemple, ils donnent des **pénalités** pour des lancers incorrects. De même, ce sont eux qui accordent les **éliminations** autres que Bôlé, qui est évident.

### Les scoreurs

Assis à la table de marque, ils sont responsables de la tenue du score, ce qui est beaucoup plus complexe qu'au football ! Ce rôle essentiel permet de déterminer le résultat du match, et la tactique des capitaines en cours de partie.