

Observation du jeu	Stratégie	Description de la stratégie
Organisation au sein de son équipe		
L'équipe rencontre des problèmes de communication.	Ordre de frappe	Bien connaître, à l'avance, qui sera le prochain frappeur.
Le frappeur est gêné par la position de ses coéquipiers qui gèlent la balle.	Position "corridor"	Afin de laisser le plus possible le champ libre au frappeur, les joueurs autour de la balle prennent la position "corridor", c'est-à-dire deux joueurs collés du même côté, et l'autre en face de l'autre côté.
Les joueurs de l'équipe sont les uns sur les autres en défense.	Position du carré défensif	Afin d'occuper le plus possible l'espace, les joueurs se placent en défense en carré à plusieurs mètres de l'endroit où est gelé la balle.
L'attaque : frapper pour déstabiliser et tenter de marquer		
Les équipes en défense ont du mal à se placer et à garder a position de carré.	Relancer rapidement	Aussitôt que possible, les joueurs gèlent a balle et effectuent immédiatement la frappe. Aucune passe aucun déplacement, la balle est immobilisée à l'endroit du premier contact. Tout est axé sur la vitesse.
Mauvais placement des équipes en défense. Espace inoccupé dans l'aire de jeu.	Lancer dans les trous	Concentration des joueurs afin de diriger les lancers aux endroits où il n'y a pas de joueurs adverses. Par exemple, ne pas lancer aux 4 coins du carré défensif si les équipes adverses sont organisées sur ce principe de défense.
Lenteur du jeu. Volonté de dynamiser le jeu et d'augmenter la vitesse d'exécution.	Dernier rendu à la balle	Afin d'augmenter la vitesse de l'offensive, le dernier joueur qui arrive à la balle est celui qui frappe, minimisant ainsi les pertes de temps et diminuant le temps aux adversaires de prendre la position défensive
Les équipes adverses sont placées en carré mais sont statiques.	Passe et ou course	Déplacement de la balle par la passe ou par la course, afin d'effectuer le lancer à un endroit stratégique.
Pas d'espace de jeu libre laissé par le placement des joueurs en défense.	Feinte corporelle du frappeur	Avant d'exécuter son lancer, le frappeur effectue différents changements de direction ou de vitesse afin de, soit tromper l'adversaire sur le type de lancer choisi, soit faire bouger l'adversaire avant que le lancer soit effectué
	Faux frappeur	Utiliser la stratégie du faux frappeur afin d'introduire en erreur l'adversaire sur la personne qui frappera la balle. Le faux frappeur fait son appellation au moment de la frappe, il se penche sous la balle et c'est le vrai frappeur, situé en face qui exécute le lancer. Cette stratégie peut-être utilisée en double ou en triple faux frappeurs.
	Lancer d' où vient la balle	La stratégie est d'occasionner un arrêt brusque aux adversaires en relançant la balle d'où elle est parvenue. Ex : l'équipe des roses est située dans un coin pour effectuer leur lancer. Les noirs attrapent la balle et relancent aux roses dans le coin d'origine.
Les équipes sont regroupées autour de la balle. Peu de mobilité des équipes adverses. Volonté de faire se déplacer les adversaires.	La grande diagonale	La stratégie est d'occasionner la plus grande course possible à l'équipe adverse en relançant la balle dans le coin opposé à son coin d'origine. Ex : l'équipe des roses lancent aux noirs à partir d'un coin et en direction du centre. Les noirs relancent donc aux roses dans le coin opposé au coin d'origine occasionnant ainsi une très longue course aux joueurs roses
Bonne réception des équipes adverses. Jouer avec les limites du terrain.	Eviter le centre	Afin d'éviter la grande diagonale, lorsque le lancer doit se faire à partir d'un coin, les joueurs ont tout intérêt à lancer le long des murs et/ou des limites du terrain
Une équipe a un score élevé et se démarque.	Pointage	Toujours lancer à l'équipe qui a le plus de points.