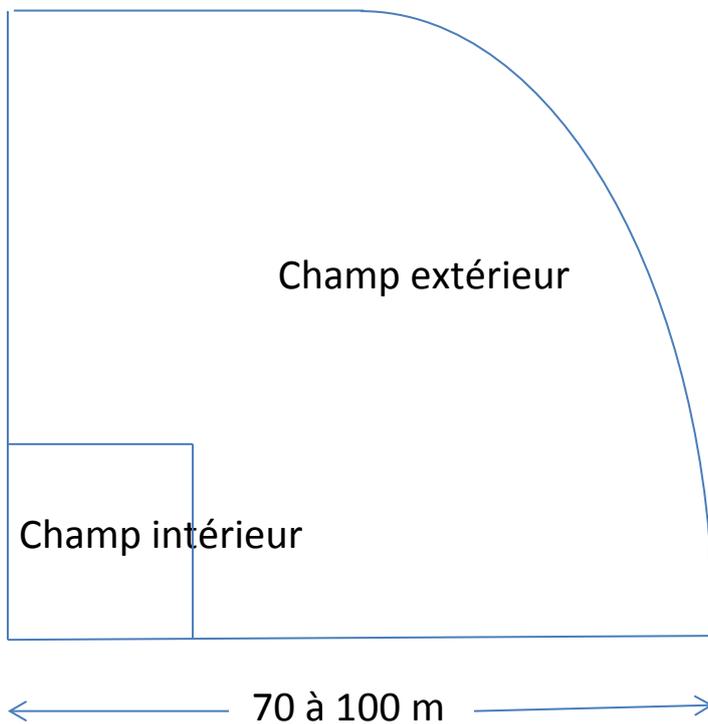
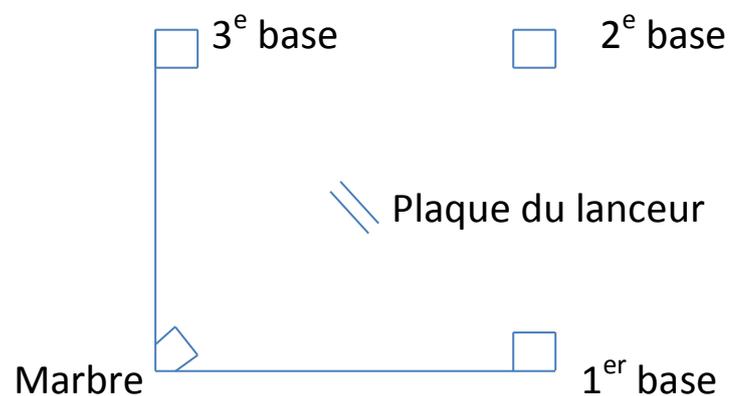


PRESENTATION DU JEU (B. SARLIN, T. NEUFVILLE 2005)

1) LE TERRAIN : CHAMP DE JEU.



Le champ intérieur :



Carré de 20 à 27,4 m de côté / Plaque lanceur de 12 à 18 ,45 m selon le niveau.

2) LES EQUIPES :

Deux équipes de 9 joueurs s'affrontent :

- 1 équipe en attaque : les batteurs – coureurs.
- 1 équipe en défense : les joueurs de champ.

a) *L'équipe en attaque :*

L'objectif pour chaque joueur est de passer du statut de batteur à celui de coureur afin de faire le tour des 4 bases dans l'ordre (1^{er} base, 2^e base, 3^e base, marbre). Un tour effectué donne 1 point. Le point est validé si le coureur a touché chaque base au passage.

Le joueur batteur placé près du marbre frappe la balle dans le champ de jeu → Il devient coureur.

Il y a donc deux étapes :

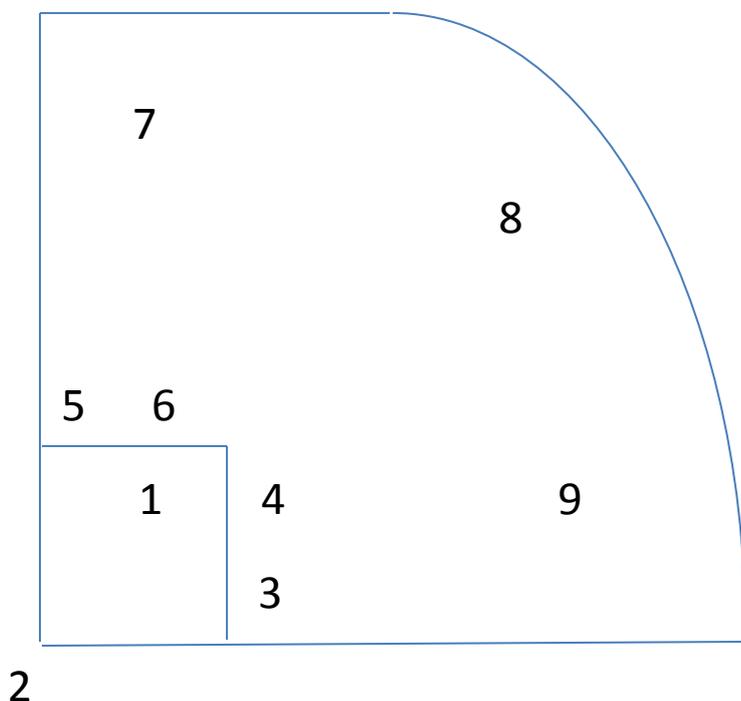
- **Frapper** la balle dans le champ de jeu pour devenir **coureur**.
- **Courir** autour des 4 bases pour **marquer le point**.

b) *L'équipe en défense :*

Les 9 joueurs doivent éliminer 3 batteurs ou coureurs :

- En lançant 3 bonnes balles que le batteur ne réussit pas à frapper.
- En lançant la balle sur la base vers laquelle se dirige le coureur : la balle doit arriver avant lui et doit être attrapée par le gardien de la base, lui-même en contact avec cette base.
- En touchant le coureur, quand il est hors des bases, avec la balle tenue et maîtrisée par un défenseur.
- En attrapant en vol, la balle frappée qui n'a pas encore touché le sol.

Le placement des défenseurs :



Légende :

- Joueurs du champ intérieur :
 - 1 : lanceur (L)
 - 2 : receveur (R)
 - 3 : 1^{er} base (1B)
 - 4 : 2^e base (2B)
 - 5 : 3^e base (3B)
 - 6 : arrêt court (AC)
- Joueurs du champ extérieur :
 - 7 : champ gauche (CG)
 - 8 : champ centre (CC)
 - 9 : champ droit (CD)

3) LES PRINCIPALES REGLES DU JEU :

Le jeu débute par un lancer du lanceur vers le marbre, pour le receveur.

Ce lancer se fait à une distance du marbre allant de 12 à 18,45 m selon l'âge ou le niveau, et à partir d'une plaque de lancer située dans la diagonale marbre - 2^e base.

Pour effectuer ce lancer, le lanceur doit toujours se mettre en position et en contact avec la plaque.

Il peut y avoir des bons et des mauvais lancers :

- Les bons lancers doivent passer au-dessus du marbre et se situer au plus bas au niveau des genoux et au plus haut à la hauteur des aisselles du batteur. Cette zone de lancer s'appelle la zone de strike (ou zone des prises).
- Les mauvais lancers sont ceux qui passent en dehors de la zone de strike. Le batteur gagne de droit la 1^{er} base sur 4 mauvais lancers effectués avant sa 3^e tentative pour frapper la balle : il devient coureur.
- Le batteur :

Pour devenir coureur, le batteur doit réussir à frapper une bonne balle ; il a 3 essais.

S'il manque 3 bonnes balles (3 strikes), il est éliminé (mort), mais seulement si la balle est bien attrapée par le receveur au 3^e strike.

Si le 3^e strike est relâché par le receveur, le batteur n'est pas mort et il peut courir vers la 1^{er} base pour essayer de l'atteindre.

Pour l'éliminer, il faut alors soit le toucher avec la balle dans une main ou dans le gant, soit lancer vers la 1^{er} base au gardien de 1^{er} base qui attrape cette balle en étant en contact avec la base.

Dès que le batteur a frappé la balle dans le champ de jeu, **il est obligé** de courir vers la 1^{er} base. S'il ne le fait pas, il est retiré (mort) par l'arbitre.

Lorsqu'il court vers la 1^{er} base, le batteur n'a pas le droit de revenir en arrière vers le marbre.

Si la balle frappée, dans le champ de jeu ou hors du champ de jeu est attrapée de volée, le batteur est mort.

Commentaires : le batteur doit essayer de frapper le plus loin possible dans le champ de jeu pour atteindre le plus grand nombre de bases.

S'il ne peut plus progresser parce que la balle a été ramenée en avant de la course du coureur pour le bloquer ou l'éliminer, il doit s'arrêter sur une base.

Pour continuer son tour, 2 possibilités :

- Le coureur peut partir de la base atteinte dans le jeu précédent à n'importe quel moment et à ses risques, sans que la balle ait été frappée. A lui de voir s'il peut gagner une base supplémentaire sans se faire éliminer (vol de base).
- Ou le coureur attend que le batteur suivant frappe la balle dans le champ de jeu.

Les attaquants passent tous à la batte dans un ordre déterminé et toujours le même et recommencent tant qu'il n'y a pas 3 morts.

Dès qu'il y a 3 morts, les équipes inversent les rôles.

Quand les 2 équipes ont accompli leur passage à la batte (jusqu'à 3 morts), une manche est effectuée : chaque équipe est passée en attaque et en défense.

Le match de base ball se joue en 9 manches.

FONDAMENTAL :

En début de partie l'arbitre annonce « au jeu ».

A partir de ce moment-là, la balle est toujours en jeu. Les coureurs peuvent courir à tout moment.

Les défenseurs doivent rester vigilants et prêts à éliminer tout coureur qui tente de progresser dans le circuit de course.

Pour tout joueur, il convient d'être attentif et de se concentrer sur la balle.

Seul l'arbitre peut demander un arrêt de jeu et déclarer la balle « morte ».

Après chaque arrêt, pour faire reprendre la partie, l'arbitre doit annoncer « au jeu ».

4) JEU FORCE ET JEU NON FORCE : très important et difficile.

Définition du mot « jeu » :

C'est une action qui commence :

- Soit par un lancer (lanceur) vers le marbre (en direction du batteur), pour le receveur.
- Soit par un coureur (tentative de course vers la base suivante = vol) que l'équipe en défense essaie d'éliminer.

Et qui prend fin dès que :

- Soit le batteur laisse passer une bonne ou mauvaise balle, que le receveur attrape et renvoie au lanceur ou à un gardien de base pour bloquer les coureurs.
- Soit, après avoir frappé la balle, le batteur a atteint la base convoitée et il ne peut plus progresser, tout comme les autres coureurs.
- Soit le « coureur voleur » a atteint la base convoitée, ne peut plus être éliminé, et la balle revient au lanceur qui se met en contact avec la plaque de lancer.

a) Le jeu forcé :

Un attaquant (batteur ou coureur) en situation de jeu forcé peut être éliminé :

- En envoyant la balle sur la base convoitée.
- En le touchant.

Il y a **jeu forcé** quand le règlement oblige l'attaquant à courir vers la base suivante, **après une frappe** dans l'aire de jeu.

C'est-à-dire que :

- Le batteur va vers la 1^{er} base

Et parce qu'il ne peut y avoir qu'un coureur par base :

- Le coureur précédant le batteur et qui est déjà en 1^{er} base est obligé de la quitter pour se rendre en 2^e base.
- Si les 1^{er} et 2^e bases sont occupées, ces coureurs sont obligés de courir vers la base suivante pour laisser la 1^{er} au batteur-coureur.
- Si les 1^{er}, 2^e et 3^e bases sont occupées (on dit bases pleines), tous les coureurs doivent courir vers la base suivante pour laisser la 1^{er} base au batteur-coureur.

Si la 1^{ER} base est libre, seul le batteur est en jeu forcé, les coureurs ne sont pas en jeu forcé.

b) Le jeu non forcé :

- Pour éliminer le coureur, il faut le toucher avec la balle dans la main ou le gant, bien maîtrisée.
- Lorsque la 1^{er} base est libre, les coureurs sont en jeu non forcé, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas obligés de courir vers la base suivante si la situation de jeu ne permet pas de l'atteindre en toute sécurité. Chaque fois que la base qui précède le coureur n'est pas occupée, le coureur est en jeu non forcé .

Après une frappe, dès que le batteur ou le coureur a atteint la base convoitée (la base qui suit immédiatement celle où il était avant la frappe), le jeu forcé est fini..... et dans le même jeu,

Si le batteur ou le coureur continue vers la base suivante (base qui suit celle convoitée), il est en jeu non forcé.

Pour tout jeu qui se déroule sans qu'il y ait de frappe, les coureurs sont en jeu non forcé (vol de base)

- La règle de l'attraper de volée :

Lorsque qu'un coureur a quitté sa base d'origine pour aller vers la base convoitée alors que la balle est attrapée de volée, il est obligé de revenir sur la base d'origine : il est en jeu forcé, et dans le même jeu après avoir touché sa base d'origine, ,il peut repartir vers la base convoitée : il est en jeu non forcé.