

BASE-BALL

OBJECTIF

Tout en empêchant l'équipe adverse de marquer des points, chaque équipe essaie de marquer le plus de points possibles. Un point est marqué lorsqu'un joueur d'une équipe court (en sens anti-horaire) et qu'il touche aux trois buts (coussins) et au marbre. Une partie dure neuf manches et c'est l'équipe qui a le plus grand nombre de points qui gagne, à moins qu'il y ait égalité. Dans un tel cas, la partie se poursuit en manches supplémentaires jusqu'à ce qu'une des deux équipes marque un point supplémentaire pour briser l'égalité.

POINTAGE

Un point est accordé lorsqu'un membre d'une équipe complète le tour des buts.

DÉFINITIONS

Balle. Lancer à l'extérieur de la zone des prises.

Amorti. Un frappeur frappe la balle en la laissant entrer en contact avec le bâton pour qu'elle tombe au sol du champ intérieur.

Double jeu. Deux retraits sont effectués sur un seul jeu.

Balle en jeu. La balle est en jeu de façon réglementaire.

Chandelle. Une balle frappée très haut dans les airs.

Retrait sur un ballon. Ballon attrapé avant qu'il ne touche au sol ou à la clôture.

Jeu forcé. Un coureur est forcé d'avancer au prochain coussin parce que le frappeur devient un coureur.

Fausse balle. Une balle frappée dans la zone des fausses balles (tel qu'illustré à la figure C-1).

Territoire des balles fausses. La zone à l'extérieur des lignes de démarcation des fausses balles (telle qu'illustrée à la figure C-1).

Coup de circuit. Un frappeur frappe la balle en jeu par-dessus la clôture ou réussit à faire le tour des buts sur un coup sûr à l'intérieur du terrain sans être retiré.

Manche. Une manche est composée d'une première moitié et d'une seconde moitié. Chaque équipe a l'occasion de se présenter au bâton et de jouer au champ à tour de rôle durant la première et la seconde moitié de chaque manche.

Retrait. Un retrait est accordé à la suite d'un retrait au bâton, d'un retrait forcé, d'un retrait en course et d'un retrait sur un ballon. Il existe plusieurs types de retraits, dont :

- **Retrait sur une chandelle.** Lorsqu'une balle montant à la verticale est attrapée avant qu'elle ne touche le sol ou la clôture.
- **Retrait forcé.** Lorsqu'un joueur défensif touche le deuxième but en étant en possession de la balle, avant que le coureur n'atteigne le deuxième durant le jeu forcé.
- **Retrait au bâton.** Un frappeur a un compte de trois prises.
- **Retrait en course.** Lorsqu'un joueur défensif touche un coureur avec la balle pendant qu'ils ne sont pas sur un coussin.

Prise. Un lancer, dans la zone des prises, auquel le frappeur fait face mais sur lequel il ne s'élanche pas, un lancer sur lequel le frappeur s'élanche mais qui ne touche pas à la balle ou un lancer sur lequel le frappeur

s'élance, touche à la balle et que la balle tombe dans le territoire des fausses balles pendant ses deux premiers coups frappés. Une fausse balle sur la troisième prise n'est pas considérée comme un retrait.

Zone des prises. L'espace au-dessus du marbre dont la limite inférieure est située au-dessus des genoux et la limite supérieure est à mi-chemin entre le haut des épaules et la ceinture du pantalon du frappeur qui est en position au bâton.

But sur balles. Le premier but est accordé à un frappeur qui reçoit quatre « balles » en dehors de la zone des prises lors de son passage au bâton.

NOMBRE DE JOUEURS

Neuf joueurs par équipe.

ÉQUIPEMENT REQUIS

- buts (quatre),
- bâtons (deux),
- casques de frappeur (deux),
- balles de base-ball (on devrait avoir des balles supplémentaires),
- divers gants, et
- un terrain de base-ball ou de balle molle.

RÈGLEMENTS DE BASE

- Une partie dure neuf manches de trois retraits (pour chaque équipe). Le nombre de manches peut être réduit en raison de contraintes de temps.
- Une des deux équipes joue d'abord au champ en occupant les diverses positions suivantes : lanceur, receveur, premier-but, deuxième-but, troisième-but, inter, voltigeur de gauche, voltigeur de centre et voltigeur de droite (telles qu'illustrées à la figure C-1).
- Les joueurs de l'autre équipe se présentent d'abord au bâton dans la première moitié de la manche selon l'ordre des frappeurs établi.
- Le lanceur tente de retirer le frappeur pour l'empêcher d'atteindre le premier coussin et les coussins subséquents.
- Un frappeur est retiré à la suite d'un retrait au bâton, d'un retrait forcé, d'un retrait en course ou d'un retrait sur un ballon.
- L'objectif du frappeur est d'atteindre les buts avant que la balle n'atteigne le but. Le frappeur doit tenter de se rendre au premier but avant que la balle ne l'atteigne. Pendant que la balle est en jeu, le frappeur peut tenter d'atteindre les buts subséquents. Une fois que le tour du frappeur au bâton est terminé, le prochain frappeur se présente au marbre pour frapper.
- Une équipe marque un point lorsqu'un joueur est sauf aux trois buts et qu'il réussit à revenir au marbre, ou si ce joueur frappe la balle de l'autre côté de la clôture, réussissant ainsi un coup de circuit.

