

## BALLE MOLLE

### 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.

### POINTAGE

Un point est accordé lorsqu'un membre d'une équipe complète le tour des buts. Une partie dure sept 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 avec des manches supplémentaires jusqu'à ce qu'une des deux équipes marque un point supplémentaire pour briser l'égalité.

### 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.

**Feinte de retrait en course.** Forme d'obstruction envers un coureur par un joueur de champ qui n'a pas la balle ou qui n'est pas sur le point de la recevoir. L'arbitre accorde au coureur le but où il se serait rendu si aucune obstruction n'avait été faite.

**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.** Toute balle frappée dans le territoire des fausses balles.

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

**Coup de circuit.** Un frappeur frappe la balle en jeu par-dessus la clôture ou réussit à faire le tour des buts après que la balle frappée reste à l'intérieur de la clôture.

**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.

**Interférence.** Se produit lorsqu'un joueur offensif gêne un joueur défensif ou provoque la confusion chez un joueur défensif au moment où il tente de faire un jeu. L'interférence peut être d'ordre physique ou verbal.

**Éloignement.** En balle molle, un coureur ne peut pas s'éloigner du but tant que la balle n'a pas été frappée, n'a pas touché au sol ou n'a pas atteint la hauteur du marbre, mais il doit retourner au but si la balle n'est pas frappée.

**Retrait.** 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 au but en étant en possession de la balle, avant que le coureur ne l'atteigne.
- **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. Ce retrait s'appelle aussi toucher légal.

**Glissade et dépassement du but.** Lorsqu'un joueur glisse et dépasse le premier but lorsqu'il est en course. Elle est permise au premier but, mais pas au deuxième ou au troisième but, où le coureur pourrait être retiré en course.

**Vol de but.** À la balle rapide, un coureur peut tenter de voler un but pendant le lancer au frappeur.

**Zone des prises.** L'espace au-dessus du marbre, entre le haut de l'épaule du frappeur et son genou.

**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

Dix joueurs par équipe en même temps sur le terrain lorsque l'équipe n'est pas à l'offensive.

## ÉQUIPEMENT REQUIS

- buts (quatre),
- bâton,
- casques de frappeur,
- balle molle,
- suffisamment de gants pour le nombre de joueurs, et
- un terrain de base-ball ou de balle molle.

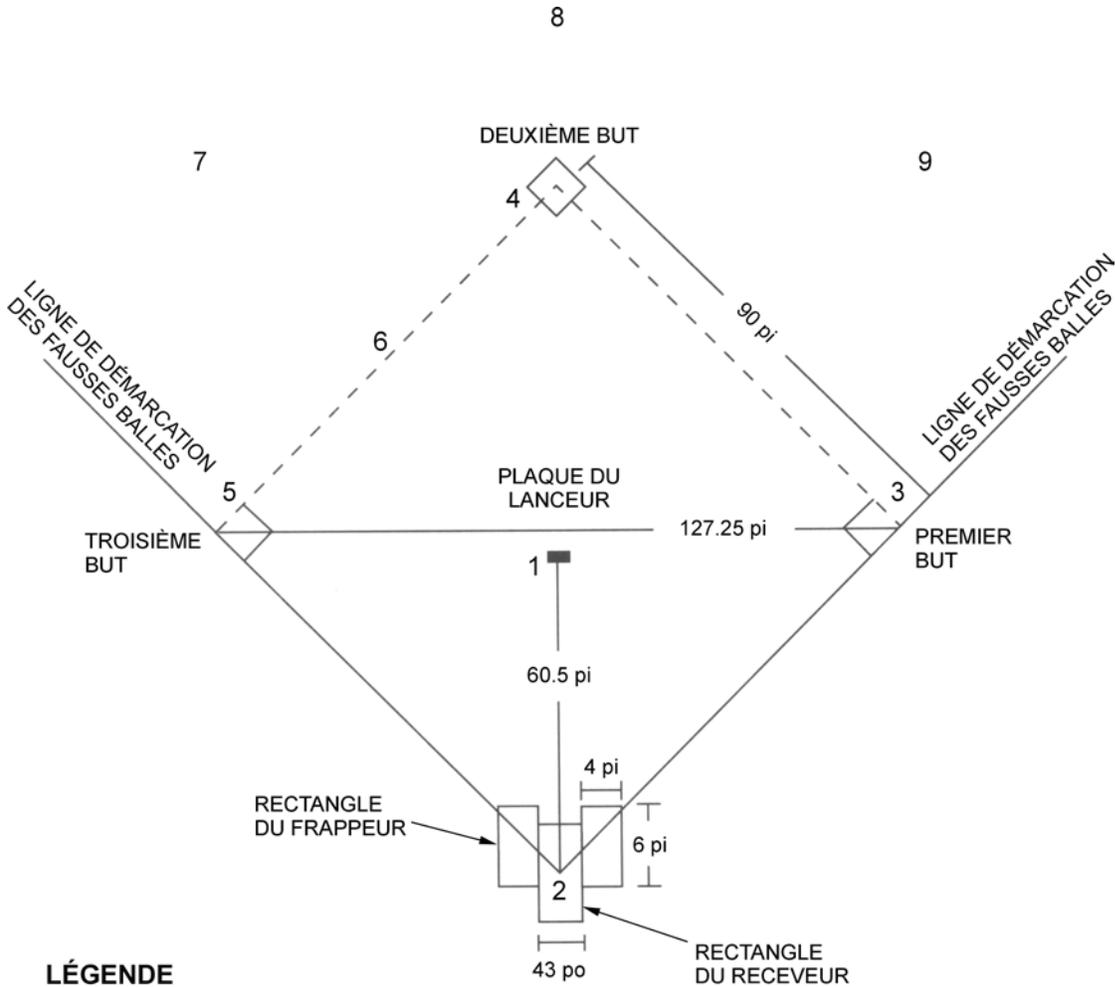
## RÈGLEMENTS DE BASE

- Une partie est composée de sept manches de trois retraits (pour chaque équipe).
- Une des deux équipes joue d'abord au champ en occupant les diverses positions suivantes : lanceur, receveur, premier-but, deuxième-but, troisième-but, arrêt-court, voltigeur de gauche, voltigeur de centre, voltigeur de droite et un voltigeur supplémentaire.
- 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.
- Le lanceur doit effectuer un lancer par-dessous.
- Un frappeur est retiré à la suite d'un retrait sur un ballon, d'un retrait forcé, d'un retrait en course.

- L'objectif du frappeur est d'atteindre les buts pour en faire le tour sans être retiré en course et avant que la balle n'atteigne le but.
- Une équipe marque un point lorsqu'un joueur est sauf au premier, au deuxième et au troisième but et qu'il réussit à se rendre au marbre, ou si ce joueur frappe la balle de l'autre côté de la clôture (en jeu).



On trouvera d'autres renseignements sur la balle molle dans le livre *The Sports Rules Book: Essential Rules for 54 Sports (1998)*, pages 247 à 35.



**LÉGENDE**

1. Lanceur
2. Receveur
3. Joueur de premier-but
4. Joueur de deuxième-but
5. Joueur de troisième-but
6. Arrêt-court
7. Voltigeur de gauche
8. Voltigeur de centre
9. Voltigeur de droite

Figure K-1 Terrain de balle molle

*Nota.* Tiré du livre *The Sports Rules Book: Essential Rules for 54 Sports* (p. 251), par T. Hanlon, 1998, É.-U., Human Kinetics Publishers, Inc. Droit d'auteur, 1998, Human Kinetics Publishers, Inc.



CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC