

Pourquoi le Baseball ?

Le Baseball est le sport collectif le plus pratiqué au monde en nombre de licenciés.

Le Baseball est le seul sport d'équipe qui peut être pratiqué par des équipes mixtes (hommes et femmes dans la variante Softball).

Tous les joueurs doivent assurer un rôle offensif. Lorsque l'équipe est « à l'attaque » ils doivent tous passer à la batte à tour de rôle.

Mais aussi, tous les joueurs ont un rôle défensif lorsque l'équipe est « en défense ».

Le Baseball sollicite les joueurs en termes d'attention, de synchronisation, de coordination, de technique, de déploiement collectif, d'effort physique, de tactique de jeu, d'amélioration individuelle, du respect des règles.



Règles présentées par les Teddy Bears de Cergy



Quelques règles du Baseball

Voici un aperçu des règles du Baseball

- Le baseball est un jeu qui évolue par *manche*.
- Une *manche* est composée d'un passage en attaque et d'un passage en défense pour chaque équipe.
- Dès que la défense a éliminé trois joueurs adverses, les rôles s'inversent.
- Officiellement il y a neuf manches par match. Il n'y a pas de temps de jeu prédéfini.
- La durée moyenne d'un match officiel est de deux heures.
- Si au bout des neuf manches les deux équipes sont à égalité, on ajoutera des manches supplémentaires pour les départager. Ceci est plutôt rare.
- Une équipe est composée de neuf joueurs.
- Plusieurs changements sont possibles. Un joueur remplacé ne peut plus rentrer en jeu.
- Seule l'équipe qui attaque (à la batte) peut marquer des points.
- L'équipe qui défend doit empêcher les joueurs en attaque, de marquer.



Terrain :

Il est limité par deux droites qui partent du marbre en 90°. Elles vont jusqu'au but du terrain.

Le monticule : motte de terre depuis laquelle le lanceur (*pitcher*) lance les balles en direction du marbre.

La quatrième base est aussi appelée « le marbre » : c'est dans ce secteur que le batteur s'installe pour frapper la balle.

Trois autres bases : elles forment un losange avec le *marbre*. (on l'appelle «*champ intérieur*» ou «*infield*»)

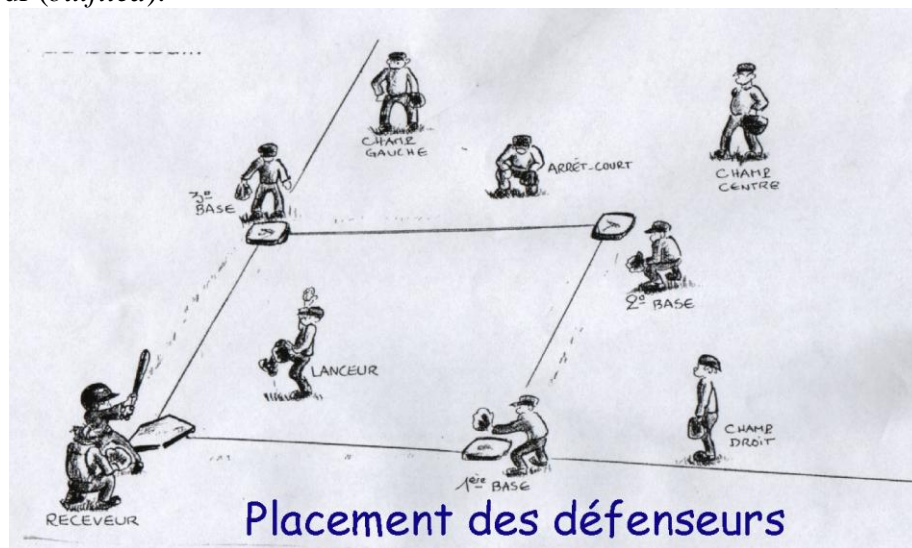
Le terrain : c'est là où les balles du batteur doivent atterrir pour être jouables.

Dugout « le banc » : Lieu où les équipes s'installent avec leur matériel.



L'équipe en défense :

Elle est composée de six joueurs placés sur le champ intérieur (*infield*) et trois distribués dans le champ extérieur (*outfield*).



Dans le champ intérieur (*infield*) :

1. *Lanceur* : placé au milieu du terrain, sur le monticule entre les quatre bases. Il doit lancer la balle en direction du catcheur. Il communique avec le catcheur qui lui propose avec ses doigts des balles « courbes », « rapides », etc. Le lanceur indique avec un hochement de tête celle qu'il va essayer de faire.
2. *Catcheur* : C'est le joueur le plus protégé de la défense. Il est placé derrière le marbre. Il présente son gant comme une cible pour le lanceur. Il rattrape les balles du lanceur lorsque le batteur ne les frappe pas.
3. *Le joueur de première base* est placé à côté de la première base.
4. *Le joueur de deuxième base* est placé très souvent entre la première et la deuxième base
5. *Le joueur de troisième base*, garde la troisième base.
6. *Le short stop (arrêt court)*, placé entre la deuxième base et la troisième base et attrape les balles rapides.



Dans le champ extérieur (*outfield*):

Il y a trois joueurs:

7. Champ gauche,
8. Champ centre
9. Champ droit.

Ils doivent rattraper les balles frappées vers le champ extérieur.

Ils doivent courir vite et relancer la balle vers le champ intérieur pour bloquer les coureurs de l'autre équipe.



- 1 lanceur
- 2 catcheur
- 3 première base
- 4 seconde base
- 5 troisième base
- 6 short-stop
- 7 champ gauche
- 8 champs centre
- 9 champ droit

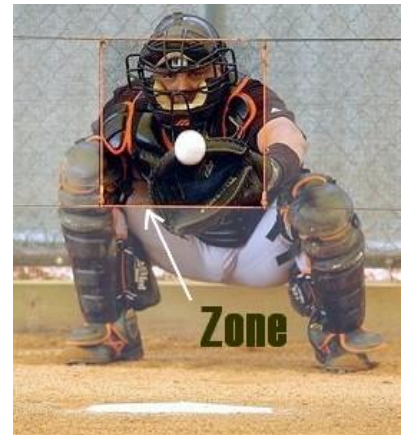
Le but de la défense :

Le rôle de la défense est d'empêcher l'équipe adverse de marquer des points.
Pour cela l'équipe en défense doit éliminer trois joueurs attaquants.

Il y a plusieurs façons d'éliminer un joueur.

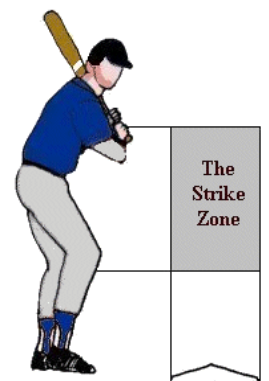
D'abord quelques termes d'action :

La Zone : Espace carré virtuel délimité par les genoux et les aisselles du batteur et la projection de la largeur du marbre.



Strike : Balle est lancée par le lanceur « *dans la zone* » et non frappée par le batteur.
L'arbitre crie « *Strike !* » et fait le geste sec et décidé de *strike*.

Cas particulier : Le batteur frappe la balle et celle-ci part en dehors du terrain de jeu (très souvent vers l'arrière). L'arbitre crie « *Foulball !* » car la balle n'est pas en jeu, mais ce geste compte comme un *strike*.
La première particularité de cette action est qu'un batteur ne peut pas être éliminé par un « *foulball* »
La deuxième particularité est que, dans le cas décrit, si le catcheur ou un défenseur attrape la balle à la volée, (« *Tip ball* »), le batteur est éliminé.



Balle ou « mauvaise balle » : Balle lancée en dehors de la zone et que ne provoque aucune réaction du batteur. L'arbitre murmure « Balle » et compte.

Swing : Cauchemar des batteurs. La balle est lancée dans la zone ou pas, mais le batteur frappe dans l'air (on dit : « *Il fait le geste* »). Ce *swing* compte comme un *strike* à part entière.

Bunt : Le batteur touche la balle avec la batte pratiquement immobile afin qu'elle roule tout près du marbre. Le batteur est très souvent éliminé, mais son « sacrifice » fait avancer les joueurs qui sont sur les bases.

Comment éliminer les joueurs ?

- **Trois strikes** : Le batteur a droit à deux *strikes*. Le troisième *strike* est éliminatoire. Pour essayer de faire des *strikes* le lanceur fait des effets de balle dans ses lancés et communique avec le catcheur.
- **Sur la première base** : Une fois que le batteur a frappé, il court vers la première base. Si la balle arrive à la base avant lui, il est éliminé. Il ne peut pas retourner vers le marbre.
- **Pour les autres bases**, le coureur peut essayer de revenir en arrière s'il voit qu'il ne peut pas atteindre la base suivante avant la balle et que la base qu'il a laissée est vide.
- **Prises de volée** : Tout joueur de défense peut éliminer un batteur en attrapant la balle de volée une fois frappée, avant qu'elle ne touche le sol, où que ce soit, même en dehors des limites du terrain.
- **Entre les bases** : Lorsqu'un joueur de la défense tient la balle entre ses mains et qu'un joueur de l'attaque se situe en dehors des bases il suffit de toucher l'attaquant avec la balle pour l'éliminer.



Double jeu / triple jeu / jeu forcé en...

Phase très recherchée par la défense.

Permet d'éliminer plusieurs joueurs dans la même action.
Le nombre de joueurs d'attaque présents sur le terrain est le nombre potentiel de joueurs à éliminer.

Quand un joueur est déjà sur la première base et qu'un batteur s'apprête à passer son tour, on dit qu'il y a *double jeu possible*. Cela signifie qu'une fois la balle frappée, le batteur est OBLIGE de courir vers la première base. Ceci oblige le joueur qui est déjà sur la première base à essayer de gagner la seconde base pour libérer la première.

Pour les éliminer, la défense doit simplement renvoyer la balle sur chacune de ces bases avant que les coureurs n'y arrivent.

Dans ce cas, au moment où le batteur se prépare à frapper, la défense crie « *Jeu forcé en deux !* » et se prépare à ramener la balle en deuxième base le plus rapidement possible.

Il peut aussi avoir un *triple jeu possible*.

Lors d'un jeu forcé, le coureur ne peut pas rester sur sa base parce que l'autre arrive !
D'où son nom : « forcé ». Il doit courir !

Pas de jeu forcé

Si, par exemple, la première base est libre et un joueur se trouve sur la deuxième base, et que le batteur s'engage, après avoir frappé, en direction de la première base qu'est libre, il n'y a pas de jeu forcé en troisième base, car personne n'arrive vers la deuxième base, le coureur peut alors rester sur sa seconde base, s'il le veut.



L'équipe en attaque

Joueurs : batteur /coureur

Chaque joueur de l'équipe qu'attaque passe au *marbre* pour frapper. Il devient « *batteur* ».

Les joueurs se présentent à la batte dans l'ordre défini et communiqué par le Coach de l'équipe.

Une fois qu'il a frappé dans les limites du terrain (« *Hit* ») et qu'il s'engage, il devient « *coureur* ».

Foulball

Le *foulball* : est une balle touchée par le batteur, mais qui ne rentre pas dans les limites des lignes du terrain avant son premier rebond. La balle est comptée comme « *foulball* », c'est-à-dire, *strike*.

Cependant un batteur ne peut pas être éliminé par une « *foulball* ».

Le batteur a droit à deux *strikes* et autant de *foulball* qu'il fera.

Le but du batteur :

Arriver (au moins) à la première base

Le premier objectif du batteur est d'arriver à la première base « *safe* », pour cela il a plusieurs possibilités :

- **Hit** : Le batteur frappe et arrive à la première base avant la balle.
- **Quatre mauvaises balles**: Le lanceur est autorisé à faire jusqu'à trois (*mauvaises*) *balles* (voir définition plus haut). Au bout de la quatrième *balle*, le batteur gagne automatiquement la première base. Il a bénéficié d'un BB (*But sur Balle*). S'il y a déjà un joueur en première base, ce dernier passe en seconde base et ainsi de suite.
- **Lancer sur le batteur** : (« *Hit by pitch* »): Si le lanceur lance une balle et touche le batteur (chose qui peut faire très mal, d'où le port du casque OBLIGATOIRE lors du passage à la batte), le batteur gagne la première base (en se frottant le point d'impact).



Comment marquer des points ?

Courir

Une fois que le batteur a frappé la balle dans le terrain de jeu, il doit courir en direction de la première base.

Son but premier est d'arriver sur la base avant que la défense ne renvoie la balle sur cette dernière. Les coureurs doivent toujours courir dans les couloirs.

A mesure que les coureurs avancent, ils peuvent s'arrêter sur les bases.

Tant qu'ils restent en contact avec la base ils sont protégés (on dit qu'ils sont « *safe* »).

Deux joueurs ne peuvent pas se trouver sur une même base.

Lorsqu'un joueur touche toutes les bases et arrive au *marbre*, il marque un point pour son équipe.

Attention, la règle est stricte : le joueur doit impérativement toucher la base (ou le marbre) pour valider son passage.

Il peut toucher la base avec la main, le pied ou comme bon lui semble. Souvent les joueurs pressés glissent vers la base (cauchemar de la machine à laver).

Home Run

C'est peu fréquent.

Le batteur frappe puissamment une balle dans la bonne direction (à l'intérieur des deux lignes limitant le terrain) et celle-ci va au-delà du champ, au-delà des limites jouables.

Dans ce cas le batteur marque automatiquement un point, et aussi tous les autres joueurs qui sont sur les bases, s'il y en a déjà. Rappel : Ils doivent obligatoirement marcher sur toutes les bases.

Autres actions de jeu

Sur les balles prises de volée :

Lorsqu'une balle a été attrapée de volée (sans toucher par terre) par la défense, le batteur est éliminé.

Lorsque la balle est dans l'air, tous les joueurs de l'attaque doivent revenir sur leur base initiale au moment où le batteur passait son tour.

Une fois que la balle a été attrapée de volée par un défenseur, le batteur est éliminé, certes, mais les joueurs en base peuvent commencer à courir.

Ceci arrive très souvent lorsque la balle est attrapée de volée au fond du terrain.

Trois strikes et l'erreur du catch « Troisième strike relâché »

Lors du troisième strike, si le catcheur lâche la balle par erreur ou s'il la rattrape mal (du moment où elle quitte son gant), le batteur n'est pas automatiquement éliminé, et le jeu reprend !

Le batteur peut courir et essayer de gagner la première base.

Tous les joueurs sur le terrain ont le droit de se déplacer et d'avancer vers la base suivante !

Cela arrive assez rarement, mais quand cela arrive, cela va très vite. Les batteurs non expérimentés oublient très souvent cette règle qui peut les sauver.

Vol de base :

Le but des joueurs de l'attaque est d'aller toujours de l'avant, de base en base, pour faire un tour complet et marquer un point.

Un coureur peut « voler une base ». Lorsque le coureur est arrêté sur une base il peut essayer de « voler » la base suivante pendant un moment de non-jeu très précis: lorsque le lanceur s'apprête à lancer la balle au batteur.



En général c'est de la première base à la seconde base qu'ont lieu les « vols de base ».

Il est trop difficile de voler la troisième ou le marbre du fait de la proximité du *catcheur*.

Dès que le lanceur commence son geste de lancé, le joueur sur la base peut commencer à courir vers la base suivante. C'est pour cela que vous remarquerez que les joueurs ne restent jamais le pied collé à base, mais prennent toujours quelques mètres d'avance (« *lead* ») pour réduire la distance entre les bases.

Lors d'un « vol » il peut se passer plusieurs cas :

- **Bunt** : Le batteur ne frappe pas la balle mais la touche délicatement vers le terrain de jeu. Il se sacrifie. Grâce à son sacrifice un coureur peut profiter pour voler une base.
- **Le cas où le lanceur surprend le joueur en train de voler** : Le coureur a pris beaucoup de « *lead* ». Le lanceur lance la balle vers le défenseur de la base afin que la balle arrive sur la base avant le joueur (s'il réussit, un arbitre crie « *Out* ! » et le coureur est éliminé). Le batteur ne participe pas à cette action.

Gestes des Arbitres :

Il y a deux ou trois arbitres sur un terrain : Un sur le marbre (bien protégé, juste derrière le catcheur) et un ou deux autres sur la première et deuxième base.



STRIKE

Plus un dans le compteur de la Défense Tous reviennent à leur position initiale



FOULBALL



OUT

Le coureur est éliminé



SAFE

Le coureur est protégé sur la base



HOME RUN

Chaque coureur marque un point



COMPTE PLEIN

Deux *strikes* et trois « *mauvaises balles* »
La prochaine action est déterminante