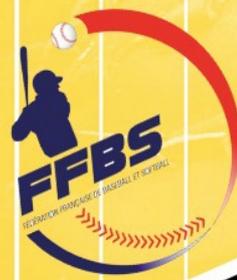


Bee Ball



Livret de Jeu



© Les RABBITTS de CLAPIERS

Bee there!

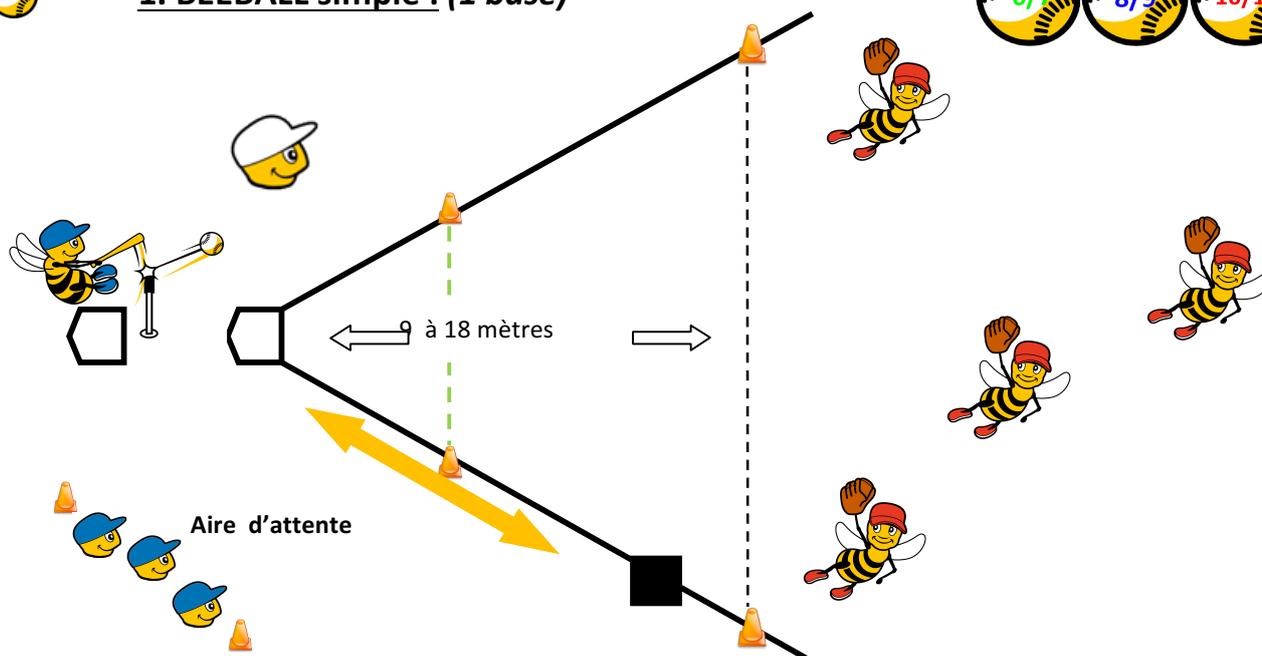
soyez là !

LEGENDES

Icônes	
	Catégorie d'âge concernée
	Joueur offensif (attaque)
	Joueur défensif (défense)
	Entraîneur, éducateur, animateur
	Trajectoire de course
	Trajectoire de la balle
	Gant
	Batte
	Tee-Ball
	Cône
Indicateurs de niveau	
	B = bleu, niveau facile: objectifs atteignables par au moins 90 % de la tranche d'âge concernée.
	P = pour tous, niveau moyen: objectifs atteignables par environ 55 % de la tranche d'âge concernée.
	A = niveau avancé: objectifs atteignables par environ 15% de la tranche d'âge concernée.
	X = expert, niveau difficile.
	Remédiation : 5 à 10 % des enfants de la tranche d'âge concernée doivent recourir à cette voie pour atteindre les objectifs (voie de secours).



1. BEEBALL simple : (1 base)



Organisation

En fonction du nombre de joueurs, jouer à « Un contre Tous » (maximum 1 contre 5) ou former 2 équipes (3 contre 3, jusqu'à maximum 5 contre 5).

Positionnement sur l'aire de jeu

Les joueurs de défense prennent position derrière la ligne de sécurité (formée par 2 cônes situés à 1 mètre derrière la ligne de base). En cas de formation d'équipes, les attaquants doivent se tenir dans l'aire d'attente qui fait face au frappeur. Il est avantageux de les faire asseoir sur un banc, si possible.

Terrain de jeu

Il est formé par un triangle à l'intérieur des cônes. Les lignes de fausses balles sont matérialisées par une ligne partant du marbre et passant par les cônes.

Objectif

Marquer des points après avoir frappé une bonne balle. Le joueur (ou l'équipe) marque un point à chaque fois qu'il arrive à toucher une base (base ou marbre ; tenter de faire un maximum d'allers-retours).

Règles

Mettre la balle en jeu : la balle doit être frappée (ou lancée / frappée au pied) en territoire des bonnes balles et dépasser la ligne de pointe pour des raisons de sécurité (ligne verte).

Le nombre de tentatives pour mettre la balle en jeu est d'abord illimité. En fonction du niveau de jeu constaté, des règlements peuvent être introduits (voir les possibilités d'évolution du jeu).

Marquer des points : Les attaquants marquent des points en touchant les bases jusqu'à ce qu'un joueur défensif touche un coureur (balle en main ou balle dans le gant). Lorsqu'un joueur défensif en possession de la balle se trouve sur le chemin du coureur et essaye de le toucher, ce dernier est obligé de courir en ligne droite (de base à base).

La manière d'arrêter le jeu dépend du niveau de jeu choisi (voir les possibilités d'évolution du jeu).

Faire un éliminé : Les joueurs défensifs tentent d'empêcher les attaquants de marquer en les touchant balle en main (il est interdit de lancer la balle sur un coureur).

Arrêt du jeu : Lorsque le coureur est touché par un joueur défensif, balle en main, le jeu est arrêté. La balle est lancée au sol vers la zone de frappe.

Note : En début de cycle (débutants ou très jeune public), le jeu se fait sans receveur. L'aire autour du marbre / zone de frappe peut présenter un caractère dangereux. L'adulte peut éventuellement jouer ce rôle.

Changement / Fin

En début de cycle, la rotation attaque / défense se fait à l'issue d'un montant préalablement déterminé de passages à la frappe.

Par exemple : « Un contre Tous » = 3 passages. 3 contre 3 = 2 passages.

En fonction du public, il faut trouver l'arrangement qui permette le moins d'inactivité tout en permettant à tous de s'exprimer et de s'amuser.



Possibilités d'évolution du jeu de BeeBall Simple

Niveaux :  Facile  Moyen  Avancé  Expert

Mettre la balle en jeu :

  Frapper la balle à partir d'un Tee-Ball ( remédiation pour les 8 / 9 ans)

 Frapper la balle à partir d'un lancer court (short toss).

 Frapper la balle lancée par l'adulte.

Marquer des points :

  Le coureur doit faire un maximum d'aller-retour entre la base et la plaque de but.

  « Tout ou rien » Lorsque le coureur est touché balle en main par un défenseur, l'attaquant doit être en contact avec une base sinon il perd toutes les bases acquises sur ce passage à la frappe.

Faire un éliminé :

 Le défenseur touche le coureur en possession de la balle.

  Le défenseur touche le coureur balle en main ou balle dans le gant.

 Jouer avec un gant et une balle officiels

*Attrapé à la volée :   Le frappeur est retiré

*Jeu forcé :  Toucher une base en possession de la balle avant que le coureur n'arrive.

Arrêt du jeu :

  Le coureur montre qu'il arrête délibérément son action en levant les mains en l'air alors qu'il est sur une base.

  Le coureur montre qu'il ne tente pas de prendre une base supplémentaire en retournant à la dernière base touchée.

Changement /Fin :

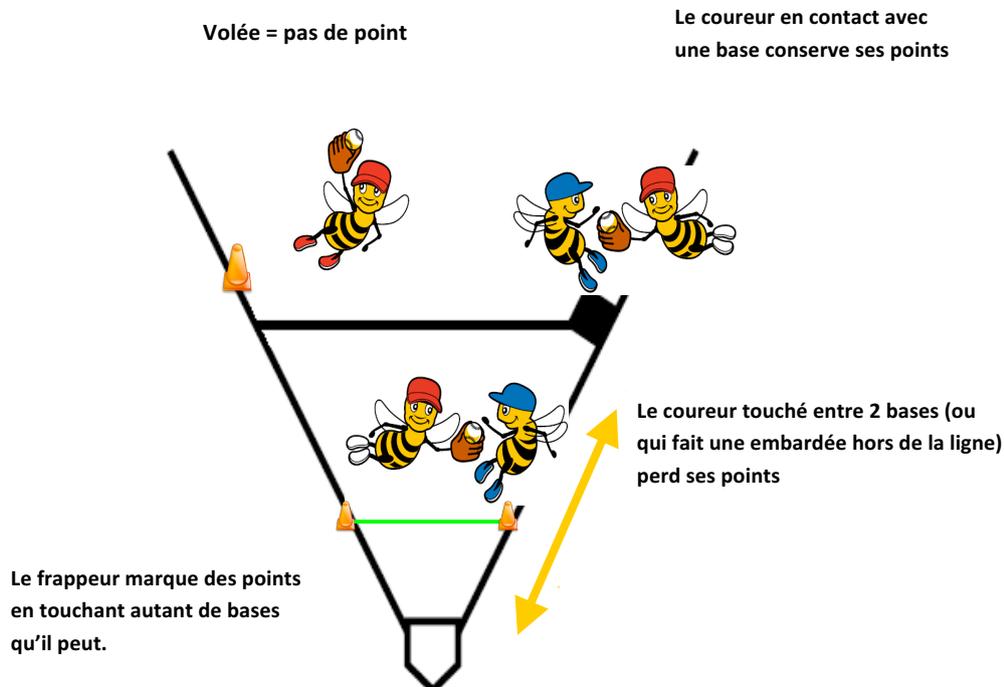
  Rotation si le nombre de passages au bâton est atteint (2 par exemple). Le joueur (ou ses coéquipiers en cas de 3 contre 3 par exemple) peut continuer jusqu'à ce que les joueurs en défense réussissent à faire un éliminé (un nombre maximum de passages supplémentaires doit être décidé).

  Rotation s'il y a 3 éliminés (utilisez des cônes pour marquer les éliminés et accordez-vous sur un nombre maximum de passages au bâton).

VUE D'ENSEMBLE : BeeBall simple (1 base)



BeeBall Simple



Terrain de jeu

La distance entre les bases est d'environ 15 mètres (ligne de point \pm 6 pas), l'angle formé par les lignes de jeu est de 60 degrés.

La distance entre les bases et l'angulation du terrain doit dépendre du rapport de force entre les équipes. Dans un premier temps, ce choix est un bon compromis. Si le rapport de force n'est pas équilibré (trop grand écart de score sur de grosses frappes ou bien un jeu défensif pauvre), changer les distances est une bonne solution pour le rééquilibrer.

⚠ Attention : Changer l'angle du jeu en fonction d'un nombre plus élevé de joueurs présents ne change pas seulement la forme du terrain mais aussi la stratégie à la frappe.

Organisation

La taille des équipes (nombre de joueurs par équipe) doit dépendre d'aspects organisationnels (surface de jeu disponible, qualité du sol, mesures de sécurité) mais aussi du niveau de jeu des joueurs et de votre désir d'implication dans le jeu pour les joueurs (nombre de balles touchées). Cela peut varier de 1 contre 3 jusqu'à 5 contre 5.

Si une des équipes joue avec un joueur de plus, l'autre équipe disposera d'un passage au bâton supplémentaire pour plus d'équité.

Occupation du terrain

Les joueurs de champ sont positionnés en arrière de la ligne de sécurité (cônes derrière la base). Aussi la balle frappée doit dépasser la ligne de pointe (verte) située à 3 ou 4 mètres du frappeur.

Les frappeurs en attente doivent se positionner à une distance de sécurité suffisante du frappeur, et doivent lui faire face. Ils doivent toujours pouvoir voir les yeux du frappeur. Ceci demande de créer une aire d'attente (dugout) avec des cônes et/ou un banc.

Cette règle est d'autant plus importante lorsque vous jouez avec un receveur en défense.

Objectif

Marquer des points en faisant le plus d'aller-retour entre la plaque de but et la première base à la suite d'une frappe dans le territoire des bonnes balles.

Règlement

Mettre la balle en jeu : La balle doit être frappée (ou lancée / frappée au pied) entre les lignes de fausses balles et dépasser la ligne de pointe.

Le nombre de tentatives pour mettre la balle en jeu est d'abord illimité. En fonction du niveau de jeu constaté, des règlements peuvent être introduits (voir les possibilités d'évolution du jeu).

Marquer des points : Marquer des points en touchant les bases jusqu'à ce qu'un joueur défensif touche le coureur (balle en main ou balle dans le gant). Le coureur est obligé de courir en ligne droite (de base à base). Du niveau de jeu choisi (voir les possibilités d'évolution du jeu) dépend la manière d'arrêter le jeu.

Faire un éliminé : Les joueurs défensifs tentent d'empêcher les attaquants de marquer des points en les touchant, balle en main (il est interdit de lancer la balle sur un coureur).

Arrêter le jeu : lorsque le coureur est touché par un joueur défensif balle en main, le jeu est arrêté. La balle est lancée au sol vers la zone de frappe.

Note : En début de cycle (débutants ou très jeune public), le jeu se fait sans receveur. L'aire autour du marbre / zone de frappe peut présenter un caractère assez dangereux. L'adulte peut éventuellement occuper cette position.

Changement / Fin

En début de cycle, la rotation attaque / défense se fait à l'issue d'un montant préalablement déterminé de passages à la frappe.

Par exemple : "Un contre tous" = 3 passages ; en 3 contre 3 = 2 passages.

En fonction du public, il faut trouver l'arrangement qui permette le moins d'inactivité et qui permette à tous de s'exprimer et de s'amuser.

Variations possibles

Mettre la balle en jeu :

Possibilité de jouer à tous les niveaux : lancer / frapper au pied, Tee-ball, lancer de l'adulte à différentes distances par-dessus, par-dessous, avec ou sans limitation de tentative de frappe. Le choix de la manière de mettre en jeu de la balle doit être guidé par les capacités des enfants.

Marquer des points :

- Le coureur marque un point à chaque fois qu'il touche une base (la base ou la plaque de but), jusqu'à ce qu'un défenseur l'arrête en le touchant en possession de la balle.
- « Tout ou rien » : lorsque le coureur se fait toucher par un défenseur en possession de la balle, il doit être en contact avec une base (principe du chat perché), sinon il perd tous les points éventuellement acquis sur ce passage à la frappe.
- Un aller-retour = un point pour le coureur.
- Extra bases : « Hit and Run » or « D-tour », voir plus loin.

Faire un éliminé :

- Toucher un coureur entre 2 bases
- Attraper la balle à la volée
- Jeu forcé

Si les défenseurs n'essaient pas de réaliser des attrapés à la volée, vous pouvez introduire une règle consistant à donner 1 point à l'équipe défensive pour chaque attrapé.

Arrêter le jeu :

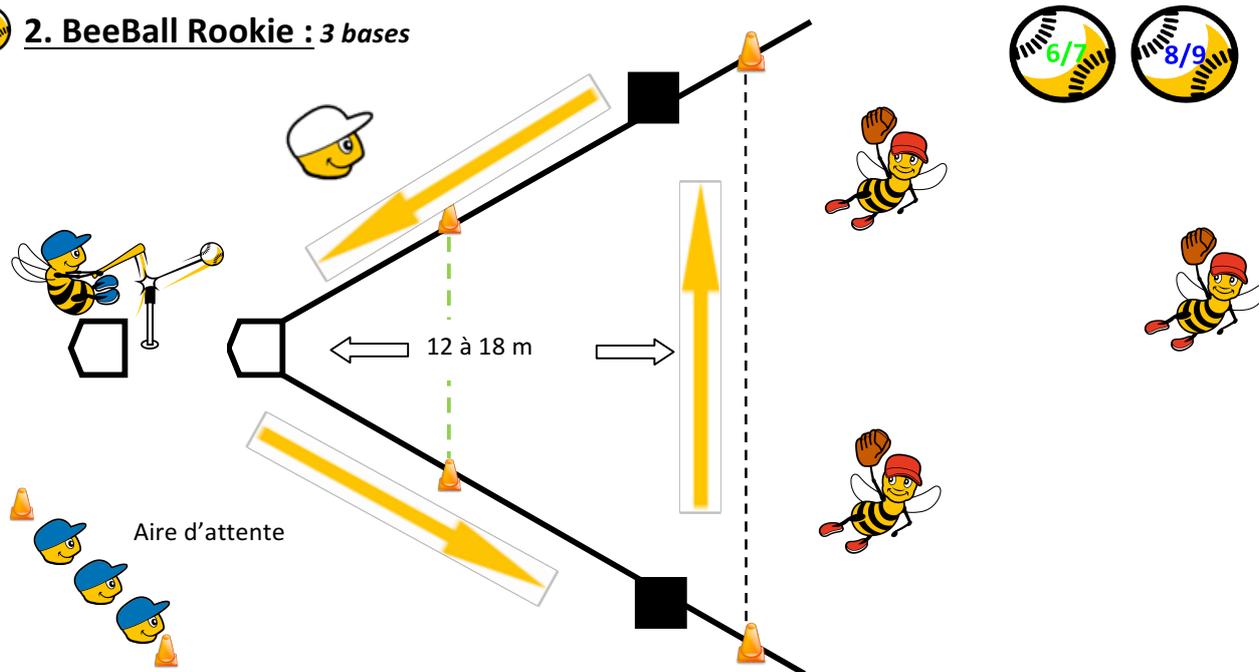
- Le coureur montre qu'il ne tente plus de marquer des points en levant les mains au ciel lorsqu'il se trouve sur une base.
- Le coureur montre qu'il ne tente plus de marquer de points en retournant à la dernière base touchée.
- Ces 2 manières permettent d'accélérer le jeu.

Rotation :

- Lorsque le nombre de passages est atteint (exemple 2) le joueur ou les coéquipiers (en cas d'équipes) peuvent continuer à passer à la frappe jusqu'à ce que la défense fasse un éliminé (se mettre d'accord au préalable sur un nombre maximum de passages supplémentaires).
- S'il y a trois éliminés (utiliser des cônes pour comptabiliser les éliminés).



2. BeeBall Rookie : 3 bases



Organisation

Séparer les joueurs en 2 équipes (exemples 3 contre 3 jusqu'à 6 contre 6).

Positionnement sur l'aire de jeu

Les joueurs de défense prennent position derrière une ligne de sécurité (formée par 2 cônes situés à 1 mètre derrière la ligne des bases).

Les attaquants doivent se tenir dans l'aire d'attente qui fait face au frappeur.

Terrain de jeu

Il est formé par un triangle à l'intérieur des cônes. Les lignes de fausses balles sont matérialisées par une ligne partant du marbre et passant par les cônes. Les bases sont séparées d'environ 15 mètres. Possibilité d'adapter la distance entre les bases en fonction de l'âge et du niveau du public.

Objectif

Marquer des points en faisant le tour des bases, en une ou plusieurs fois, suite à une frappe dans le territoire des bonnes balles.

Règlement

Mettre la balle en jeu : la balle doit être frappée (ou lancée / frappée au pied) entre les lignes de fausses balles et dépasser la ligne de pointe (ligne verte à 3 mètres du frappeur).

Le nombre de tentatives pour mettre la balle en jeu est d'abord illimité. En fonction du niveau de jeu constaté, des règlements peuvent être introduits (voir les possibilités d'évolution du jeu).

Marquer des points : Un point est marqué lorsque toutes les bases ont été touchées dans l'ordre.

Lorsqu'un défenseur balle en main se trouve sur le chemin du coureur, ce dernier est obligé de courir en ligne droite jusqu'à la prochaine base. Bien sûr le coureur peut faire demi-tour et rejoindre la dernière base touchée.

⚠ Attention : un seul coureur est admis par base. Un coureur n'a pas le droit d'en dépasser un autre.

Les coureurs ne doivent pas s'arrêter sur la plaque de but (marbre), ils doivent la toucher en course.

Faire un éliminé : Les joueurs défensifs tentent d'empêcher les attaquants de marquer en les touchant, balle en main (il est interdit de lancer la balle sur un coureur).

Arrêt du jeu : lorsque le coureur est touché par un joueur défensif balle en main, lorsque le coureur s'arrête sur une base et lève les bras, ou lorsque le coureur est retourné vers la base précédente. La balle est ensuite lancée au sol vers la zone de frappe.

Note : En début de cycle (débutants ou très jeune public), le jeu se fait sans receveur. L'aire autour du marbre/zone de frappe peut présenter un caractère assez dangereux. L'adulte peut occuper cette position.

Changement / Fin

En début de cycle, la rotation attaque / défense se fait à l'issue d'un montant préalablement déterminé de passages à la frappe.

Par exemple : 3 contre 3 = 3 passages ou bien un passage supplémentaire pour chaque équipe.

En fonction du public, il faut trouver l'arrangement qui permette le moins d'inactivité et qui permette à tous de s'exprimer.



Possibilités d'évolution du jeu de BeeBall Rookie (3 bases)

Niveaux :  Facile  Moyen  Avancé  Expert

Mettre la balle en jeu :

-  Tee-ball (essais illimités jusqu'à mise en jeu de la balle)
-  Tee-ball (maximum 3 essais)
-  Frapper la balle à partir d'un lancer court (3 essais puis 1 essai Tee-ball)
-  Frapper la balle lancée par l'adulte
-   Frapper une balle lancée par un lanceur adverse. Convenir d'un arrangement pour les balles et strikes.

Faire un éliminé :

-  Le défenseur touche le coureur en possession de la balle.
-  Le défenseur touche le coureur balle en main ou balle dans gant.
-  Jouer avec un gant et une balle officielle. =
-  Jouer avec des balles plus grosses (9/10 pouces) et des gants.

***Attrapé à la volée :**

-  Le frappeur est retiré, le jeu continue pour les autres coureurs.
-  Le frappeur est retiré, le jeu arrêté, les coureurs retournent sur leurs bases.
-  Le frappeur est éliminé, les coureurs qui tentent de retourner sur leurs bases peuvent être éliminés s'ils sont touchés balle en main.
-  Le frappeur est retiré, les coureurs qui sont retournés sur leurs bases peuvent repartir vers la base suivante (le jeu reste vivant).

***Jeu forcé :**

-  à  Toucher une base en possession de la balle avant que le coureur n'arrive.

Arrêt du jeu :

-   Le coureur montre qu'il arrête délibérément son action en levant les mains en l'air alors qu'il est sur une base.
-   Le coureur montre qu'il ne tente pas de prendre une base supplémentaire en retournant à la dernière base touchée.

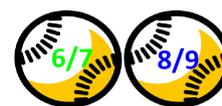
Changement / Fin :

Rotation si le nombre de passages au bâton est atteint (2 par exemple). L'équipe en attaque peut continuer jusqu'à ce que les joueurs en défense réussissent à faire un éliminé (un nombre maximum de passages supplémentaires doit être décidé, exemple 2).

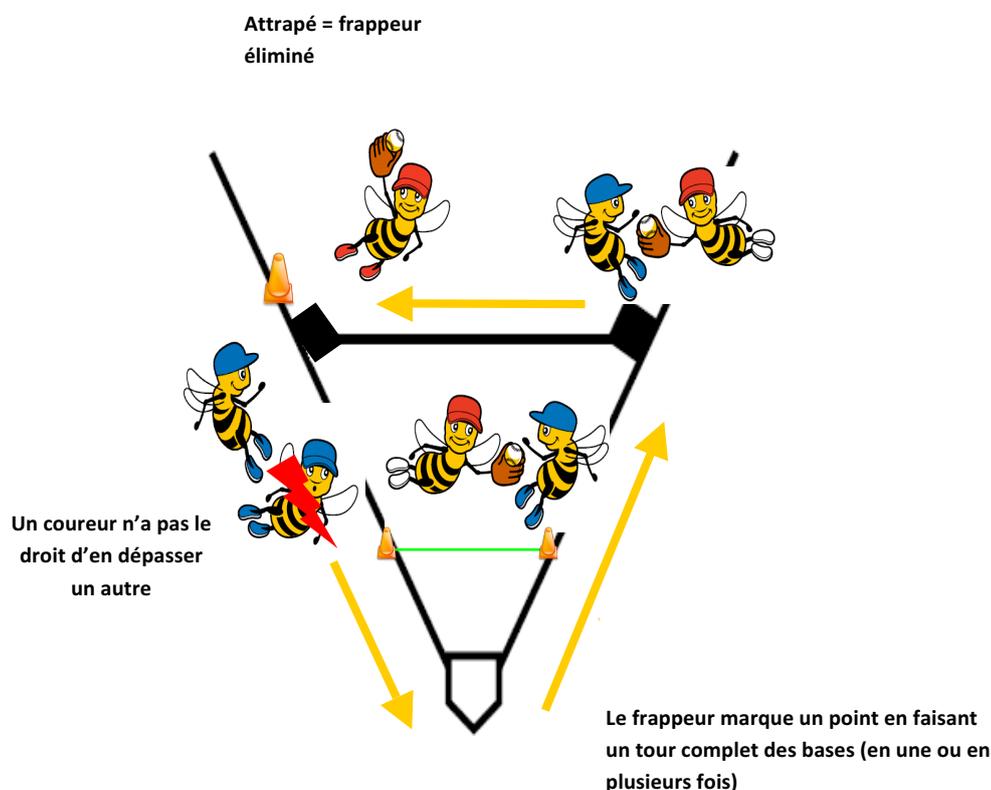


Rotation s'il y a 3 éliminés (utilisez des cônes pour marquer les éliminés et accordez-vous sur un nombre maximum de passages au bâton, exemple 4).





BeeBall Rookie



Terrain de jeu

La distance entre les bases est d'environ 15 mètres (ligne de pointe \pm 6 pas), l'angle formé par les lignes de jeu est de 60 degrés.

La distance entre les bases et l'angulation du terrain doit dépendre du rapport de force entre les équipes. Dans un premier temps ce choix est un bon compromis. Si le rapport de force n'est pas équilibré (trop grand écart de score sur de grosses frappes ou bien un jeu défensif pauvre), changer les distances est une bonne solution pour le rééquilibrer.

⚠ Attention : Changer l'angle du jeu en fonction d'un nombre plus élevé de joueurs présents ne change pas seulement la forme du terrain mais aussi la stratégie à la frappe.

Organisation

La taille des équipes (nombre de joueurs par équipe) doit dépendre d'aspects organisationnels (surface de jeu disponible, qualité du sol, mesures de sécurité) mais aussi du niveau de jeu des joueurs et de votre désir d'implication dans le jeu pour les joueurs (nombre de balles touchées). Cela peut varier de 3 contre 3 jusqu'à 6 contre 6.

Si une des équipes joue avec un joueur de plus, l'autre équipe disposera d'un passage au bâton supplémentaire, pour plus d'équité.

Positionnement sur l'aire de jeu

Les joueurs de champ sont positionnés en arrière de la ligne de sécurité (cônes), située à un mètre derrière les bases.

Les frappeurs en attente doivent se positionner à une distance de sécurité suffisante du frappeur, et doivent lui faire face. Ils doivent toujours pouvoir voir les yeux du frappeur. Ceci demande de créer une aire d'attente (dugout ou abris des joueurs) avec des cônes ou un banc.

Cette règle est d'autant plus importante lorsque vous jouez avec un receveur en défense.

Objectif

Marquer des points en faisant le tour complet des bases à la suite d'une frappe dans le territoire des bonnes balles, en une ou plusieurs fois. Le joueur n'est pas obligé d'effectuer un tour complet sur son propre passage à la batte.

Règlement

Mettre la balle en jeu : la balle doit être frappée (ou lancée / frappe au pied) entre les lignes de fausses balles et dépasser la ligne de pointe.

Le nombre de tentatives pour mettre la balle en jeu est d'abord illimité. En fonction du niveau de jeu constaté, des règlements peuvent être introduits (voir les possibilités d'évolution du jeu).

Marquer un point : Marquer un point en touchant toutes les bases dans l'ordre jusqu'à ce qu'un joueur défensif touche un coureur (balle en main ou balle dans le gant). Le coureur est obligé de courir en ligne droite (de base à base).

⚠ Attention : un seul coureur est admis par base. Un coureur n'a pas le droit d'en dépasser un autre.

Faire un éliminé : Les défenseurs tentent d'éliminer les coureurs en les touchant, en possession de la balle, ou en attrapant la balle frappée à la volée.

Arrêter le jeu : Le jeu est arrêté lorsque le coureur est touché par un défenseur en possession de la balle ou lorsqu'un coureur retourne à la base précédente.
La balle est ensuite lancée au sol vers la zone de frappe.

Note : En début de cycle (débutants ou très jeune public), le jeu se fait sans receveur. L'aire autour du marbre / zone de frappe peut présenter un caractère dangereux. L'adulte peut occuper cette position.

Variations possibles

Mettre la balle en jeu :

Possibilité de jouer à tous les niveaux de jeu: lancer / frapper au pied, Tee-ball, lancer de l'adulte à différentes distances (par-dessus, par dessous), avec ou sans limitation de tentatives de frappe.

Faire un éliminé :

* Attrapé à la volée :

- Le frappeur est éliminé, le jeu continue pour les coureurs.
- Le frappeur est éliminé et les coureurs doivent retourner à la base sur laquelle ils se trouvaient au moment de la frappe.
- Le frappeur est éliminé, les coureurs qui tentent de retourner sur leur base peuvent être éliminés par un défenseur qui les touche balle en main.
- Le frappeur est éliminé. Les coureurs, après être retournés sur leur base, peuvent tenter de gagner la prochaine (le jeu reste vivant).

* Jeu forcé :

- Le défenseur en possession de la balle touche la base avant que le coureur ne s'y rende. ⚠ **Attention : la première base est toujours forcée.**

Lorsque le défenseur effectue un jeu forcé, on peut dire que la base est « verrouillée » ou « bloquée », et que le coureur n'y a plus accès, jusqu'à la prochaine frappe.

Arrêter le jeu :

Si le coureur démontre qu'il ne désire pas gagner une autre base en retournant à la dernière base touchée, ou en levant les mains en l'air, alors la balle peut être immédiatement renvoyée vers la zone de frappe. Cela permet d'accélérer le rythme du jeu.

Changement / Fin :

Rotation si le nombre de passages au bâton est atteint (2 par exemple), un coéquipier peut continuer jusqu'à ce que les joueurs en défense réussissent à faire un éliminé (un nombre maximum de passages supplémentaires doit être décidé, exemple 2).

Rotation s'il y a 3 éliminés (utilisez des cônes pour marquer les éliminés et accordez-vous sur un nombre maximum de passages au bâton, exemple 4).

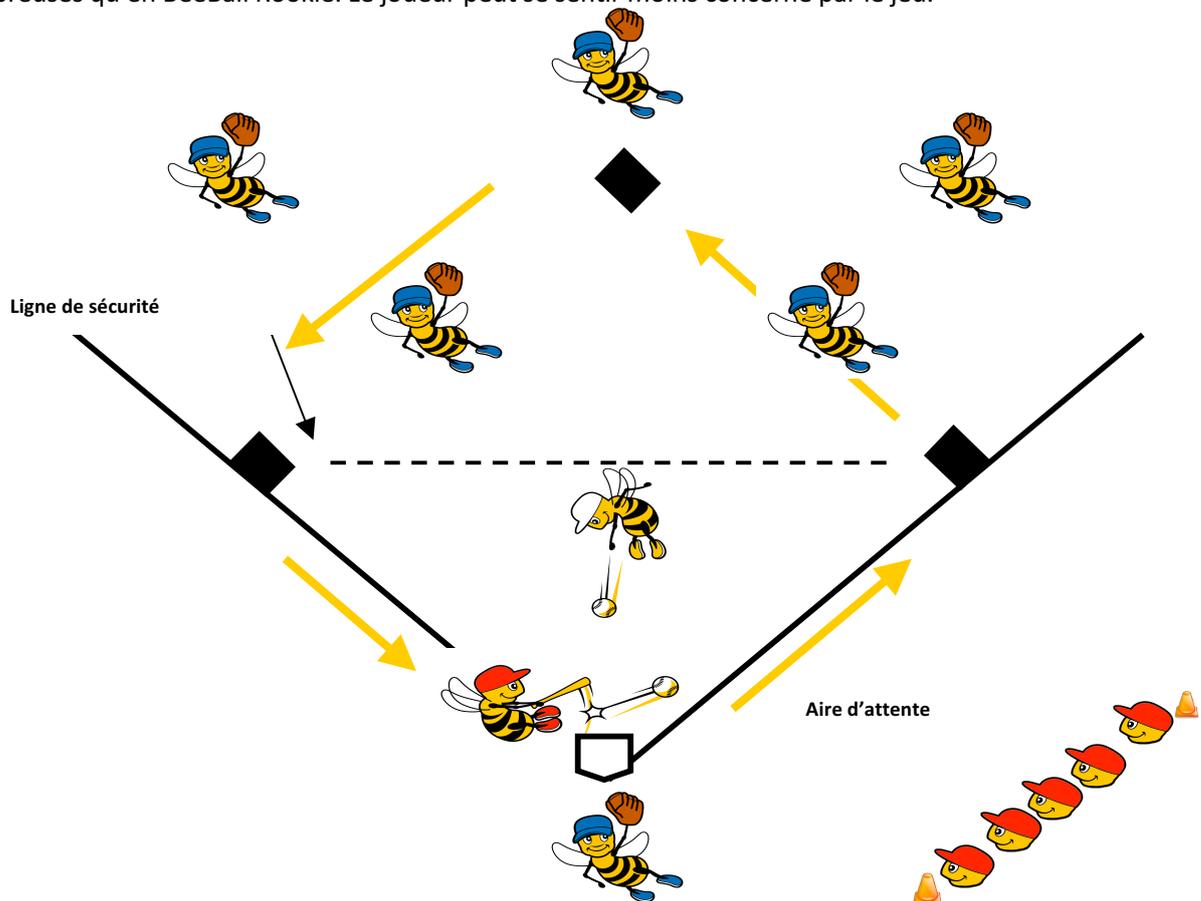


3. BeeBall Major : 4 bases



Cette forme de jeu est plus adaptée pour un public âgé de 8 à 11 ans, voir pour un public plus jeune mais avec un niveau avancé.

En raison d'un plus grand nombre de joueurs sur le terrain, les possessions de balle sont moins nombreuses qu'en BeeBall Rookie. Le joueur peut se sentir moins concerné par le jeu.



Organisation

Séparez le groupe en équipes de 6 à 10 joueurs (de 6x6 à 10x10). Bien sûr l'équipe qui présente le moins de joueurs a le droit à autant de passages supplémentaires à la frappe.

Terrain de jeu

Bases distantes d'environ 16 à 18 pas. L'angle formé par les lignes de jeu plaque de but / 1^{ère} base et plaque de but / 3^{ème} base, est de 90 degrés.

Positionnement sur l'aire de jeu

Les joueurs défensifs prennent position derrière la ligne de sécurité matérialisée par une ligne entre la 1^{ère} et la 3^{ème} base.

Les frappeurs attendent dans l'aire d'attente, faisant toujours face au frappeur.

L'adulte prend place au centre du champ intérieur pour lancer la balle au frappeur.

Objectif

Marquer des points en faisant le tour complet des bases, en une ou plusieurs fois, à la suite d'une balle frappée dans le territoire des bonnes balles (les bonnes balles sont les balles frappées à l'intérieur des lignes plaque de but / 1^{ère} base et plaque de but / 3^{ème} base).

Règlement

Mettre la balle en jeu : La balle doit être mise en jeu sur un lancer de l'adulte (coach-pitch). En fonction du niveau de jeu, vous pouvez mettre en place des challenge ou des restrictions (exemple : maximum de 3 swings).

Marquer des points : Marquer un point en faisant le tour complet des bases, en une ou plusieurs fois, à moins que le coureur ne soit touché, en dehors d'une base, par un défenseur balle en main. Le coureur est obligé de courir en ligne droite d'une base à l'autre.

Bien sûr un coureur peut retourner vers la dernière base atteinte.

⚠ Attention : un seul coureur est admis sur une même base, et, un coureur n'a pas le droit d'en dépasser un autre.

Faire un éliminé : Les défenseurs doivent tenter d'empêcher les coureurs de marquer des points. Pour cela, ils peuvent les éliminer en ; attrapant la balle à la volée, en touchant, balle en main, un coureur qui n'est pas sur une base, en touchant, balle en main, une base vers laquelle un coureur est obligé de se rendre (jeu forcé).

Lors d'un attrapé à la volée, les coureurs doivent être en contact avec leurs bases. Si le coureur a quitté sa base, la défense peut l'éliminer en renvoyant la balle sur celle-ci avant que le coureur n'y soit retourné.

Le receveur (positionné derrière la plaque de but) peut s'avancer dans le terrain à la suite d'une frappe. Il est conseillé de l'équiper d'un matériel de receveur : jambières, plastron, grille de protection du visage. Si aucun équipement n'est disponible, placer le receveur largement en arrière du frappeur.

Arrêter le jeu : Le jeu est arrêté lorsque le frappeur ou un coureur est éliminé. Ou bien lorsque la défense a envoyé la balle vers la base que le coureur le plus avancé doit atteindre. La base est alors considérée comme « bloquée ».

La balle est ensuite redonnée à l'adulte pour qu'il puisse lancer la balle au prochain frappeur.

Lors du passage du dernier frappeur de l'équipe en attaque, la défense doit arrêter le jeu en renvoyant la balle au défenseur de la plaque de but.

Changement / Fin

Une phase d'attaque prend fin lorsque tous les frappeurs d'une équipe sont passés à la frappe. L'équipe qui était en défense peut alors passer en attaque.

En début de cycle, la rotation attaque / défense se fait à l'issue d'un montant préalablement déterminé de passages à la frappe (une fois pour chacun dans le 6x6 par exemple)

En fonction du public, il faut trouver l'arrangement qui permette de perdre le moins de temps. Le temps d'activité effectif est primordial.

Possibilités d'évolution du jeu BEEBALL Major (4 bases)



Facile



Moyen



Avancé



Expert

Mettre la balle en jeu :



Frapper sur le Tee-ball



Frapper la balle en toss (lancer très proche 3 m, par dessous)



Frapper la balle sur un lancer d'adulte court (5m)



Frapper la balle sur un lancer d'adulte long (7-8m)



Pour les 10 / 11 ans d'un niveau avancé, frapper la balle sur un lancer adverse : chaque équipe dispose de lanceurs. Soyez indulgent sur la zone de prise.

Faire un éliminé :



Les défenseurs touchent les coureurs balle en main.



Jouer avec un gant et une balle officielle



Jouer avec des balles de 9 / 10 pouces et gant

*Attrapé à la volée :



Le frappeur est éliminé, le jeu continue pour les coureurs.



Le frappeur est éliminé, le jeu est arrêté, les coureurs reviennent sur leur base.



Le frappeur est éliminé et les coureurs peuvent être éliminés en retournant sur leur base.



Le frappeur est éliminé, les coureurs peuvent retourner à leur base puis tenter de gagner une base supplémentaire (la balle reste en jeu, le jeu est vivant).

*Jeu forcé :



Toucher la base en possession de la balle avant que le coureur n'arrive dessus.

Arrêter le jeu:



Le coureur montre qu'il ne tente pas de marquer en levant les mains au ciel.



Le coureur montre qu'il ne tente pas de marquer en retournant à la dernière base atteinte.

Changement / Fin



Rotation lorsque le nombre d'éliminés est atteint (3 par exemple) ou lorsque tous les frappeurs sont passés à la batte.



Rotation lorsque le nombre de passages à la frappe est atteint : les joueurs peuvent continuer tant que la défense n'a pas réalisé un éliminé (trouver un accord sur le nombre maximum de passages supplémentaires).



Rotation lorsque la défense réalise trois éliminés. Utiliser des cônes pour indiquer le nombre d'éliminés et trouver un accord sur le nombre maximum de passages à la frappe (par exemple : rotation tous les 5 points encaissés).



Si une des équipes joue avec un ou des joueurs de plus, l'autre équipe disposera d'autant de passages à la frappe supplémentaire.

Occupation du terrain

Les joueurs de champ sont positionnés en arrière de la ligne de sécurité (entre la 1ère et la 3ème base).

Les frappeurs en attente doivent se positionner à une distance de sécurité suffisante du frappeur, et doivent lui faire face. Ils doivent toujours pouvoir voir les yeux du frappeur. Ceci demande de créer une aire d'attente (dugout ou abris des joueurs) avec des cônes ou un banc.

Objectif

Marquer des points en faisant le tour des bases, en une ou plusieurs fois, sur une balle frappée dans le territoire des bonnes balles.

Les joueurs n'ont pas à faire le tour complet sur leur seule frappe. Ils peuvent s'arrêter sur une base et attendre la frappe de leur coéquipier pour finir le tour des bases.

Règlement

Mettre la balle en jeu : La balle doit être frappée entre les lignes de bonnes balles (marbre / 1ère base et marbre / 3ème base).

Le frappeur dispose de 3 tentatives, à partir du lancer court de l'adulte, pour mettre la balle en jeu. S'il échoue, l'adulte se rapproche et se place légèrement sur le côté pour réaliser un lancer en toss (il lance la balle légèrement en avant de la plaque de but). Le frappeur dispose de deux essais supplémentaires pour mettre la balle en jeu. S'il échoue, il est éliminé.

Nb : une élimination n'entraîne pas le retrait du frappeur durant tout le match. Ce dernier pourra frapper normalement au prochain passage à la frappe de son équipe.

Marquer des points : Marquer un point en faisant le tour complet des bases, en une ou plusieurs fois. Les coureurs sont obligés de courir en ligne droite d'une base à l'autre.

Bien sûr les coureurs peuvent retourner vers la dernière base atteinte (si celle-ci n'est pas occupée par un coéquipier).

⚠ Attention : un seul coureur est admis sur une même base, et, un coureur n'a pas le droit d'en dépasser un autre.

Faire un éliminé : Les défenseurs tentent d'empêcher les coureurs de marquer des points en : attrapant la balle à la volée, en touchant les coureurs balle en main entre 2 bases, en touchant une base, balle en main, vers laquelle un coureur est obligé de se rendre.

Lors d'un attrapé à la volée, les coureurs doivent être en contact avec leurs bases. Si le coureur a quitté sa base, la défense peut l'éliminer en renvoyant la balle sur celle-ci avant que le coureur n'y soit retourné.

Arrêter le jeu : Le jeu est arrêté lorsque le frappeur ou le coureur est éliminé. Ou bien lorsque la défense a envoyé la balle sur la base que le coureur le plus avancé doit atteindre (la base est considérée comme « bloquée »). La balle est ensuite redonnée à l'adulte pour qu'il puisse lancer la balle au prochain frappeur.

Lors du passage du dernier frappeur de l'équipe en attaque, la défense doit arrêter le jeu en renvoyant la balle au défenseur de la plaque de but.

Changement / Fin

Une phase d'attaque prend fin lorsque tous les frappeurs d'une équipe sont passés à la frappe. L'équipe qui était en défense peut alors passer en attaque (cette alternance représente une manche).

En début de cycle, la rotation attaque / défense se fait à l'issue d'un montant préalablement déterminé de passages à la frappe (une fois pour chacun dans le 6x6 par exemple).

En fonction du public, il faut trouver l'arrangement qui permette de perdre le moins de temps. Le temps d'activité effectif est primordial.

Règles de fair-play et de développement

Il convient d'observer quelques règles de bienséance et de fair-play. Ceci doit aider à éduquer sportivement les jeunes joueurs et à leur permettre de jouer dans les meilleures conditions.

En début de match, il convient d'aligner les 2 équipes sur les lignes de jeu, à partir de la plaque de but. L'un des joueurs de chaque équipe peut présenter son équipe et faire un petit discours pour souhaiter une bonne rencontre à tout le monde.

Au cours du match, il est bon de changer la position des joueurs à chaque manche en défense. Ainsi les joueurs pourront acquérir une meilleure connaissance du jeu dans son ensemble.

Aussi, sur une tentative d'élimination en 1^{ère} base, si la balle est loupée par le défenseur et qu'elle roule en dehors des limites de jeu, il convient de stopper le jeu et accorder une seule base supplémentaire au coureur.

Si une balle frappée dans le territoire des bonnes balles dépasse les joueurs de champ extérieur et sort du terrain (une limite du terrain doit être matérialisée par des cônes), il convient d'arrêter le jeu. Accorder 2 bases au frappeur (il arrête donc sa course en 2^{ème} base) ainsi qu'aux coureurs qui étaient en course (un coureur qui était en 1^{ère} base lors de la frappe s'arrêtera donc en 3^{ème} base).

Par contre, si une balle frappée dans le territoire des bonnes balles tombe directement en arrière de la ligne de fond du terrain, il s'agit d'un coup de circuit. La balle est morte et le coureur fait le tour des bases sans risque d'être éliminé. Tous les coureurs qui étaient sur base au moment de la frappe finissent leur tour.

En fin de match, il convient de réunir les 2 équipes comme en début de match. Un joueur de chaque équipe prend la parole pour remercier l'équipe adverse. Les enfants se serrent ensuite la main et se saluent.



Variations possibles

Mettre la balle en jeu :

Possibilité de jouer à tous les niveaux de jeu : lancer / frapper au pied, Tee-ball, lancer de l'adulte à différentes distances par-dessus, par-dessous, avec un joueur lanceur, avec ou sans limitation de tentatives de frappe.

Faire un éliminé :

* **Attrapé à la volée :**

Le frappeur est éliminé, le jeu continue pour les autres coureurs.

Le frappeur est éliminé, le jeu s'arrête et les coureurs retournent à la base sur laquelle ils se trouvaient au moment de la frappe.

Le frappeur est éliminé, les coureurs qui tentent de retourner sur leur base peuvent être éliminés.

Le frappeur est éliminé. Les coureurs qui sont revenus toucher leur base peuvent alors tenter de gagner la prochaine base (le jeu reste vivant).

* **Jeu forcé :**

Le défenseur, en possession de la balle, touche la base avant que le coureur ne s'y rende.

⚠ Attention : la première base est toujours forcée.

Lorsque le défenseur effectue un jeu forcé, on peut dire que la base est « bloquée », et que le coureur n'y a plus accès.

Arrêter le jeu :

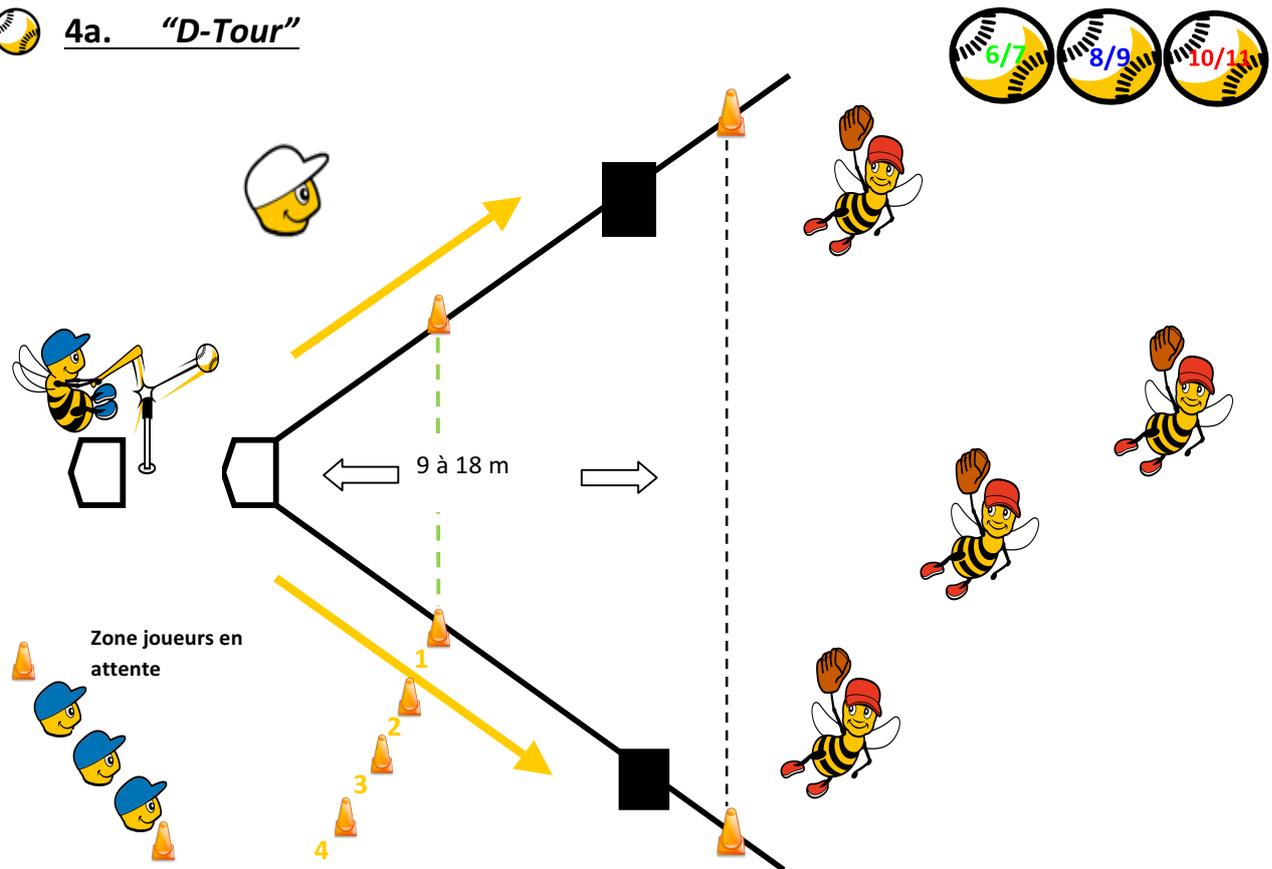
Si le coureur démontre qu'il ne désire pas gagner une autre base en retournant à la dernière base touchée ou en levant les mains en l'air, alors la balle peut être immédiatement renvoyée au sol vers la zone de frappe. Cela permet d'accélérer le rythme du jeu.

Changement/fin :

1) Si le nombre de passages au bâton est atteint (2 par exemple), un joueur peut continuer à frapper jusqu'à ce que les joueurs en défense réussissent à faire un éliminé (un nombre maximum de passages supplémentaires doit être décidé, exemple 2).

2) S'il y a 3 éliminés (utilisez des cônes pour marquer les éliminés et accordez-vous sur un nombre maximum de passages au bâton, exemple 4).

4a. "D-Tour"



Organisation

Jouer à "Un contre Tous" (max. 1 contre 5) ou diviser le groupe en 2 équipes (par exemple 2 contre 2 ou 3 contre 3 ; max 5 contre 5).

Positionnement sur l'aire de jeu

Les joueurs de champ sont positionnés en arrière de la ligne de sécurité (cônes), située à un mètre derrière les bases.

Les frappeurs en attente doivent se positionner à une distance de sécurité suffisante du frappeur, et doivent lui faire face. Ils doivent toujours pouvoir voir les yeux du frappeur. Ceci demande de créer une aire d'attente (dugout ou abris des joueurs) avec des cônes ou un banc.

Terrain de jeu

La distance entre les bases est d'environ 18 mètres (ligne de pointe \pm 6 pas), l'angle formé par les lignes de jeu est de 60 degrés.

La distance entre les bases et l'angulation du terrain doit dépendre du rapport de force entre les équipes. Dans un premier temps ce choix est un bon compromis. Si le rapport de force n'est pas équilibré (trop grand écart de score sur de grosses frappes ou bien un jeu défensif pauvre), changer les distances est une bonne solution pour le rééquilibrer.

⚠ Attention : Changer l'angle du jeu en fonction d'un nombre plus élevé de joueurs présents ne change pas seulement la forme du terrain mais aussi la stratégie à la frappe.

Objectif

Reconnaître la qualité de sa frappe et apprendre à gérer des risques en course sur base. Lire les actions de la défense.

Le coureur peut choisir de courir vers une base ou l'autre pour marquer des points. Chaque fois que vous touchez un endroit sûr (base ou plaque de but) vous marquez un point.

Tâche

Frapper la balle entre les cônes en arrière de la ligne de pointe.

Règlement

Mettre la balle en jeu : La balle doit être frappée à partir du Tee-ball entre les lignes de bonnes balles (marbre / 1ère base et marbre / 3ème base) et dépasser la ligne de pointe.

Le nombre de tentatives pour mettre la balle en jeu est d'abord illimité. En fonction du niveau de jeu constaté, des règlements peuvent être introduits (nombre d'essais, manière de mettre en jeu la balle, etc.).

Marquer des points : Marquer un point en touchant les bases, jusqu'à ce qu'un défenseur, balle en main, arrête le coureur (le coureur est éliminé ou bien il décide de s'arrêter sur une base). Le coureur est obligé de courir en ligne droite d'une base à l'autre.

Faire un éliminé : Les défenseurs tentent d'empêcher les coureurs de marquer des points en attrapant la balle à la volée ou en touchant les coureurs, balle en main, entre 2 bases. Aucun jeu forcé.

Arrêter le jeu : Le jeu est arrêté lorsque le coureur est touché par un défenseur en possession de la balle ou lorsqu'un coureur retourne à la base précédente.

La balle est ensuite renvoyée au sol vers la zone de lancer.

Changement / Fin

En début de cycle, la rotation attaque / défense se fait à l'issue d'un montant préalablement déterminé de passages à la frappe (exemple : en « Un contre Tous », 3 passages ; en 3 contre 3, 2 passages par joueur)

En fonction du public, il faut trouver l'arrangement qui permette d'obtenir le maximum de temps de jeu effectif.

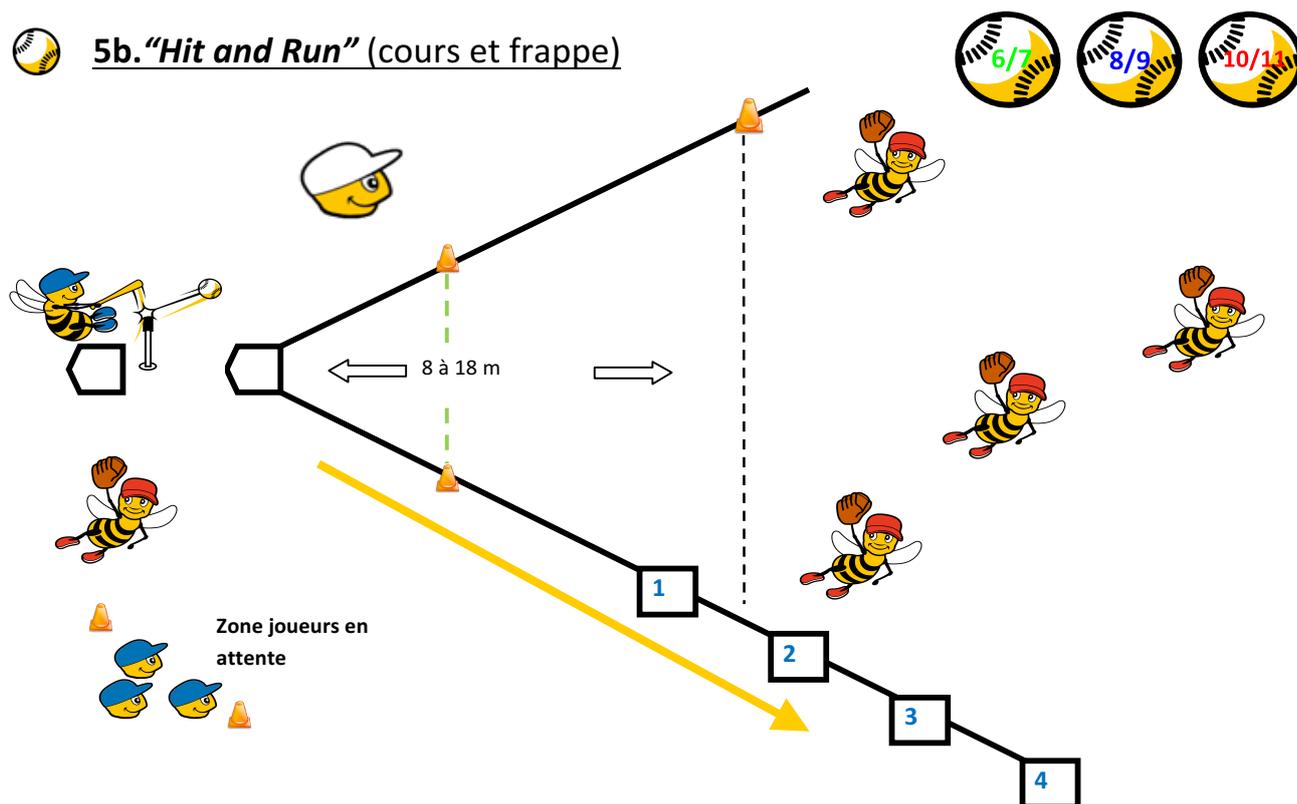
Remédiation

Pour faciliter ou complexifier l'exercice, influencer sur :

- le nombre de bases vers laquelle le coureur peut aller marquer des points,
- le nombre de joueurs en défense,
- la balle utilisée (wiffle ball, balle de tennis, balle molle, balle dure, balle de softball...),
- le fait de jouer avec ou sans gant,
- mode de transmission de la balle entre les joueurs de défense (ex : une passe obligatoire),
- la manière de stopper le coureur,
- la perte ou non des points si un défenseur touche un coureur entre deux bases.



5b. "Hit and Run" (cours et frappe)



Organisation

Jouer à "un contre tous" (max. 1 vs 5) ou diviser le groupe en 2 équipes (par exemple 2 vs 4 ou 3 vs 3 max 5 vs 5).

Positionnement sur l'aire de jeu

Les joueurs de champ sont positionnés en arrière de la ligne de sécurité (cônes), située à un mètre derrière les bases.

Les frappeurs en attente doivent se positionner à une distance de sécurité suffisante du frappeur, et doivent lui faire face. Ils doivent toujours pouvoir voir les yeux du frappeur. Ceci demande de créer une aire d'attente (dugout ou abris des joueurs) avec des cônes ou un banc.

Un joueur de défense occupe la plaque de but, une fois que le frappeur a frappé la balle.

Terrain de jeu

La distance entre les bases est d'environ 15 mètres (ligne de pointe \pm 6 pas), l'angle formé par les lignes de jeu est de 60 degrés.

La distance entre les bases et l'angulation du terrain doit dépendre du rapport de force entre les équipes. Dans un premier temps ce choix est un bon compromis. Si le rapport de force n'est pas équilibré (trop grand écart de score sur de grosses frappes ou bien un jeu défensif pauvre), changer les distances est une bonne solution pour le rééquilibrer.

⚠ Attention : Changer l'angle du jeu en fonction d'un nombre plus élevé de joueurs présents ne change pas seulement la forme du terrain mais aussi la stratégie à la frappe.

Objectif

Marquer des points en parcourant la plus grande distance possible avant que la défense n'arrête le coureur. Chaque base obtenue rapporte un point supplémentaire.

Les défenseurs doivent s'organiser pour ramener la balle le plus vite possible vers le receveur (qui protège la plaque de but) pour empêcher les attaquants de marquer des points.

Tâche

Frapper la balle entre les cônes en arrière de la ligne de pointe. La base atteinte détermine le nombre de points marqués.

Règlement

Mettre la balle en jeu : La balle doit être frappée (ou lancée / frappe au pied) entre les lignes de fausses balles et dépasser la ligne de pointe.

Le nombre de tentatives pour mettre la balle en jeu est d'abord illimité. En fonction du niveau de jeu constaté, des règlements peuvent être introduits (voir les possibilités d'évolution du jeu).

Marquer des points : Marquer un point à chaque fois qu'une base est atteinte. Le coureur est arrêté lorsque les défenseurs ont ramené la balle au receveur.

Arrêter le jeu : Le jeu est arrêté lorsque les défenseurs sont parvenus à ramener la balle au receveur ou lorsque le coureur a atteint la dernière base. La balle est ensuite reposée sur le Tee Ball (ou renvoyée vers la zone de lancer, selon le mode de jeu choisi).

Note : La zone autour de la plaque de but est particulièrement dangereuse. L'adulte doit surveiller particulièrement cette zone.

Changement / Fin

En début de cycle, la rotation attaque / défense se fait à l'issue d'un montant préalablement déterminé de passages à la frappe (exemple : en « Un contre tous », changement tous les passages ; en 5 contre 5, 2 passages par joueur).

En fonction du public, il faut trouver l'arrangement qui permette d'optimiser le temps de jeu effectif.

Remédiation

Pour faciliter ou complexifier l'exercice, influencer sur :

- la distance entre les bases,
- le nombre de joueurs en défense,
- la balle utilisée (wiffle ball, balle de tennis, balle molle, balle dure, balle de softball...),
- jouer avec ou sans gant,
- le mode de transmission de la balle entre les joueurs de défense (ex : une passe obligatoire),
- la manière de stopper le coureur.

