



**livret de jeu : Major BeeBall**

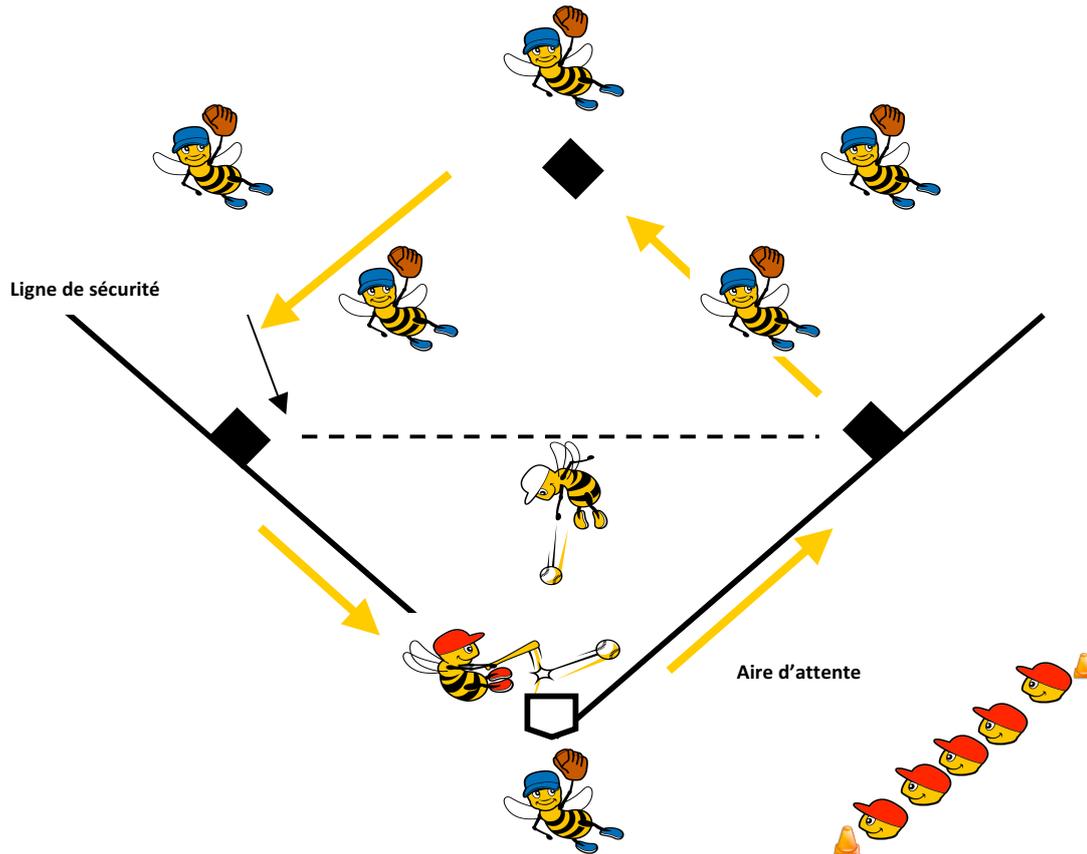
**Bee there!**  
Soyez là !

## 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<sup>ère</sup> base et plaque de but / 3<sup>ème</sup> 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<sup>ère</sup> et la 3<sup>ème</sup> 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<sup>ère</sup> base et plaque de but / 3<sup>ème</sup> 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).

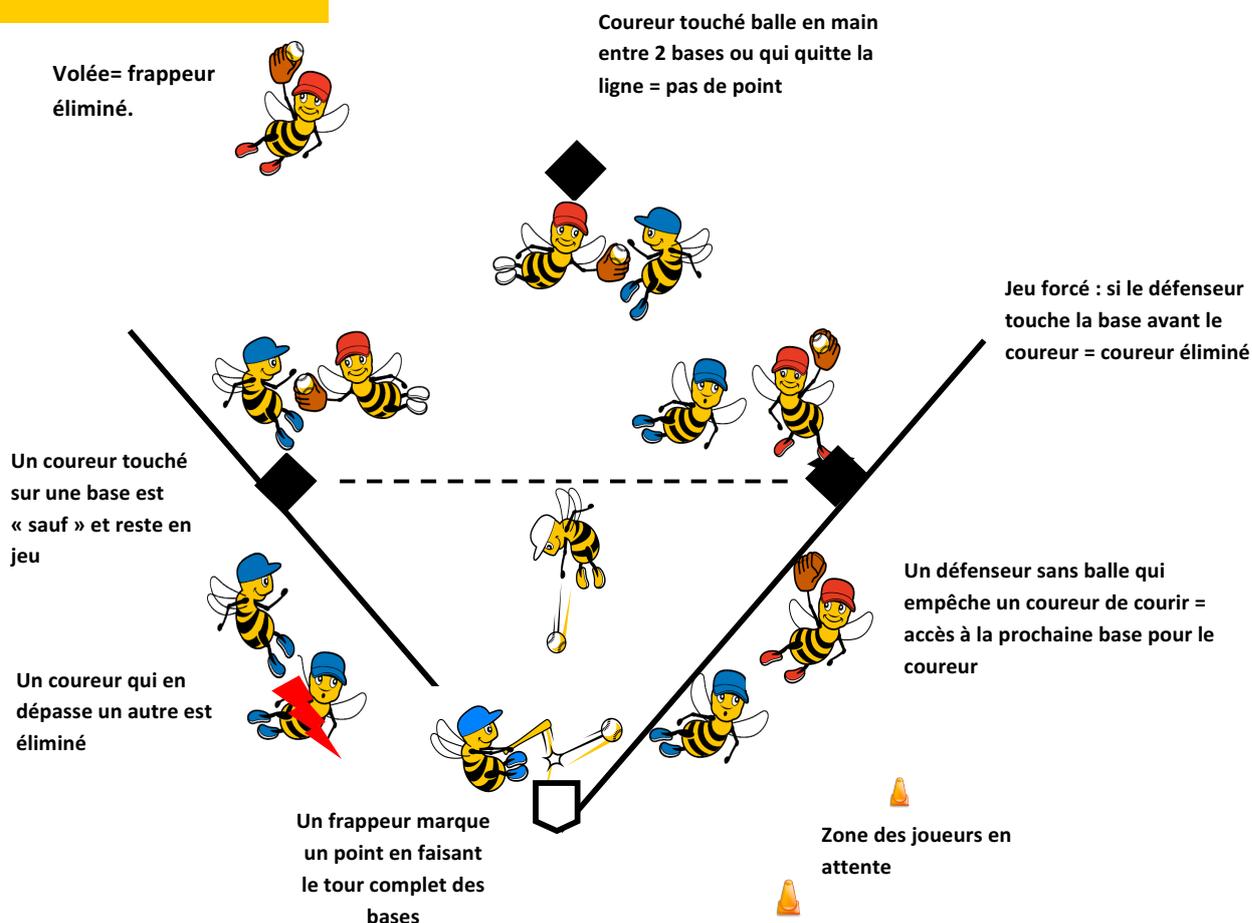




## VUE D'ENSEMBLE : BEEBALL Major (4 bases)



### BeeBall Major



### Terrain de jeu

La distance entre les bases est de 18 pas (entre 15 et 18 mètres), l'angle formé par les lignes de jeu est de 90 degrés.

La distance entre les bases et l'angulation du terrain doit dépendre du rapport de force entre les équipes. 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 rééquilibrer le rapport de force.

**⚠ 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 en attaque.**

### 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 6 contre 6 à 10 contre 10.

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<sup>ère</sup> 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<sup>ème</sup> base) ainsi qu'aux coureurs qui étaient en course (un coureur qui était en 1<sup>ère</sup> base lors de la frappe s'arrêtera donc en 3<sup>ème</sup> 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).

