



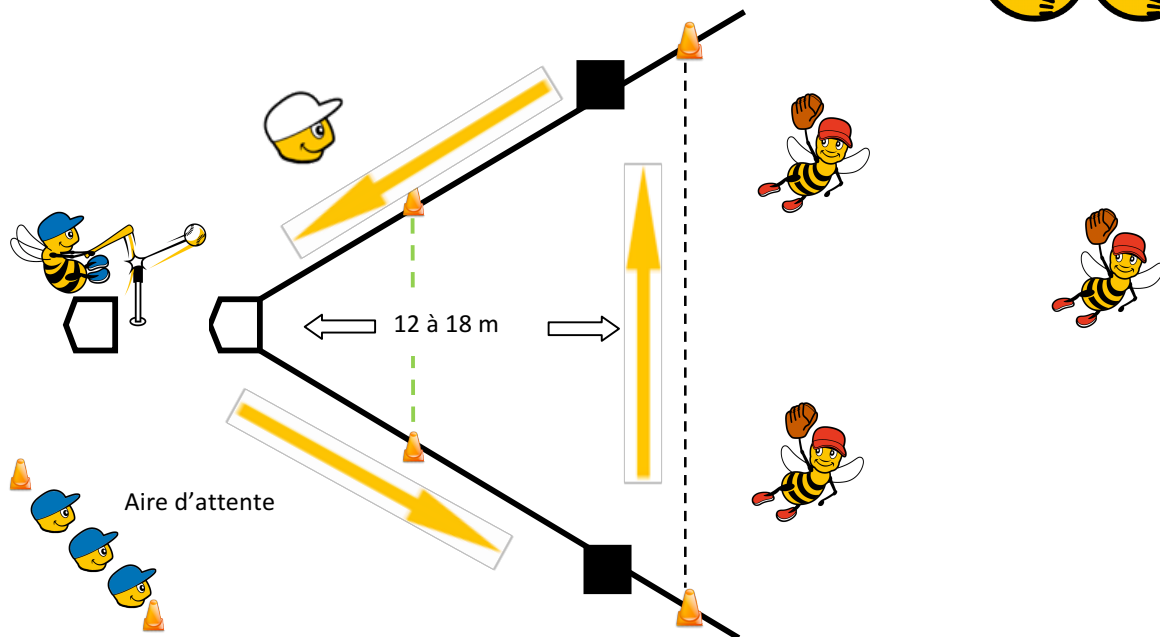
# Livret de Jeu : Rookie BeeBall



**Bee there!**  
soyez là !



## BeeBall Rookie: 3 bases



### Organisation

Séparer le groupe de joueurs en 2 équipes (de 3 contre 3, jusqu'à 6 contre 6).

### Positionnement sur l'aire de jeu

Les joueurs en 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 lorsqu'un attaquant a touché toutes les bases 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 en défense 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 en défense, 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 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 un 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 le 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 si touchés par un défenseur, 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 dessus.

### 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).

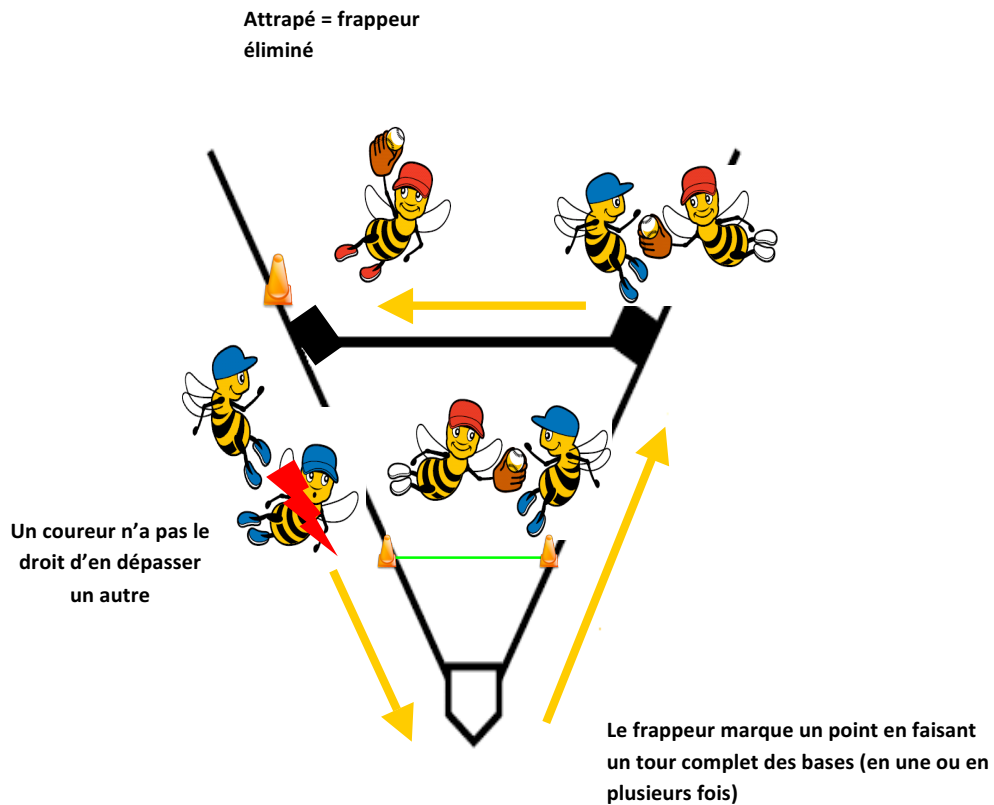


Rotation s'il y a 3 éliminés (utilisez des cônes pour marquer les éliminés et accordez-vous sur un nombre maximum de passages au bâton, exemple 4).




**VUE D'ENSEMBLE : BeeBall Rookie (3 bases)**


## 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.

## 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.

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 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).

