

## LA THEQUE BASE BALL

Nombre de joueurs : 12 à 20.

Matériel :

- 6 cerceaux pour les bases.
- 1 cerceau pour le batteur.
- 1 cerceau pour le lanceur.
- 1 cerceau pour y poser la batte.

But du jeu :

Quand on est batteur, il faut marquer le plus de points possibles en faisant un maximum de tours de terrain.

Quand on est catcheur, il faut rapporter la balle le plus vite possible pour que l'équipe des batteurs (équipe adverse) marque le moins de points possibles.

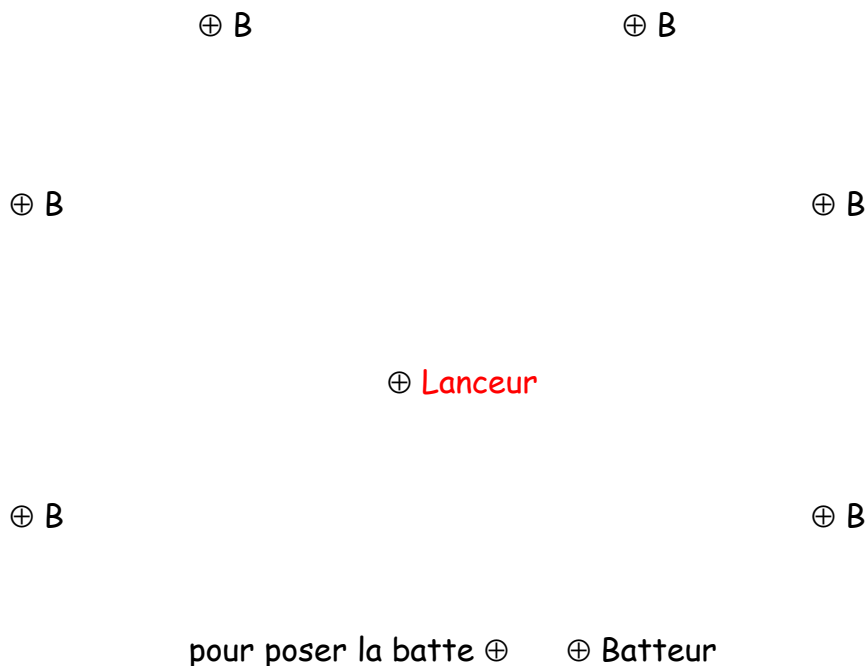
Le terrain :

Il faut un grand terrain comme un terrain de football par exemple.

Pour tracer, on place le cerceau du batteur devant soi, à gauche on met le cerceau pour poser la batte.

Ensuite, on met les 6 cerceaux qui serviront de bases en faisant un rond ; les bases seront espacées de 10 à 15 mètres environ. ( Pour les plus jeunes joueurs, le premier cerceau ne doit pas trop être éloigné du cerceau de lancer sinon, ils sont très vite découragés car ils n'atteignent jamais le premier cerceau.

Il reste donc le cerceau du lanceur de balles que l'on place en face de celui du batteur à environ 4, 5 mètres.



### Le jeu :

Les joueurs sont répartis en 2 équipes : les batteurs et les catcheurs.

Les catcheurs sont répartis sur le terrain et leur objectif est de rattraper la balle afin de la redonner au lanceur (qui fait lui-même parti de l'équipe des catcheurs) et cela le plus rapidement possible.

2 possibilités :

- La balle rebondit sur le sol, les catcheurs la ramassent, se font des passes et la remettent au lanceur.
- La balle est attrapée au vol par un membre de l'équipe, c'est un catch. Tous les batteurs se trouvant sur le terrain dans les cerceaux ainsi que celui qui vient de jouer sont éliminés. Mais attention, le catch n'est valable que si la balle est rattrapée avec les mains (on a souvent vu des enfants enfermer la balle dans leur T Shirt).

Le premier batteur se place dans le cerceau de droite, les autres attendent leur tour en file indienne à une grande distance pour des raisons de sécurité. : l'idéal est de placer un banc pour les joueurs qui attendent.

Le batteur a droit à 3 essais pour tenter de lancer la balle le plus loin possible.

Plusieurs possibilités :

- Il manque la balle, il a encore droit à 2 essais.
- Il réussit mais il pense soit qu'il peut mieux faire, soit qu'il risque un catch donc il crie « refuse », il lui reste néanmoins 2 essais.( attention, il ne doit pas lâcher la batte)
- Il réussit à envoyer la balle à une distance qui lui convient, il pose la batte dans le cerceau à gauche et court de bases en bases. Son but est de faire le tour complet avant que les catcheurs ne renvoient la balle à leur lanceur. Le reste de l'équipe lui indique quand s'arrêter car il doit se trouver dans un cerceau quand le lanceur récupère la balle sinon il est éliminé.
- Le batteur manque les trois essais, il est éliminé.

Ensuite, c'est au tour du second batteur et ainsi de suite.

### Les points :

Un tour complet sans aucun arrêt est égal à 3 points.

Un tour complet avec un ou plusieurs arrêts est égal à 1 point.

### Autres règles importantes qu'il faut mettre en place pour ne pas avoir de tricherie surtout si vous organisez un tournoi avec de nombreux enfants :

- Ne pas être deux dans le même cerceau : dans ce cas, les deux joueurs sont éliminés.
- Ne pas poser la batte dans le cerceau avant de courir, c'est une nouvelle règle qui permet aux enfants de ne pas jeter la batte derrière eux(là où se trouvent d'autres joueurs) : si la batte n'est pas dans le cerceau, il vient la remettre et se repart, sinon il est éliminé.
- Avoir au moins un pied dans le cerceau à l'arrêt.
- Passer dans les cerceaux

- Ne pas être mauvais joueur : souvent on rencontre des enfants qui jouent les arbitres sur le terrain...

Il y en a probablement d'autres qui sont à mettre en place, ce sont celles que nous avons mises en place lors d'un dernier tournoi et qui nous paraissent essentielles pour la sécurité des enfants et le bon déroulement des matchs.

#### La fin de la partie :

Chaque équipe essaie alternativement de marquer le plus de points possibles.

Le temps imparti à chaque équipe est décidé à l'avance, il ne faut pas dépasser 20 minutes.

Au bout de la première manche, les batteurs deviennent catcheurs et inversement.

L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de points.