

# LE JEU

## Le terrain

**De part sa forme spécifique, le terrain est appelé diamant. Il est constitué des éléments suivants :**

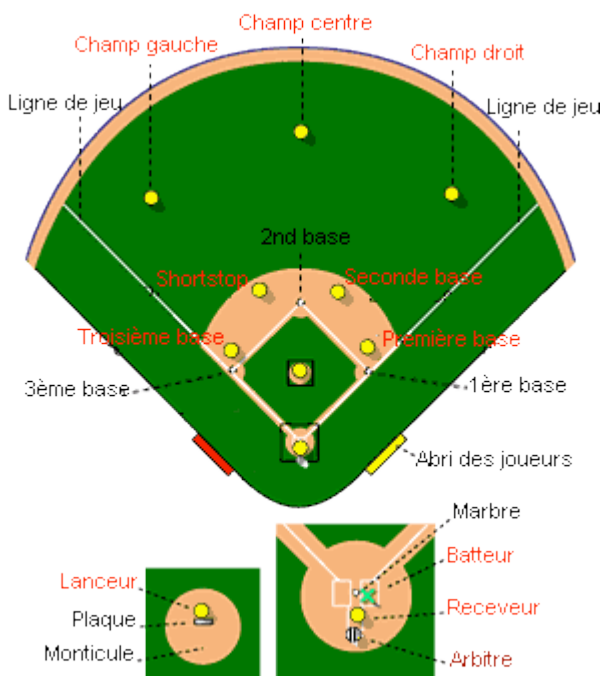
**Rectangles du batteur :** Ce sont deux rectangles situés de chaque côté du marbre. Le batteur doit se positionner dans l'un de ses rectangles pour frapper la balle. Le lanceur ne peut pas commencer à lancer la balle avant que le batteur soit prêt dans cette zone.

**Lignes de jeu :** Ce sont les deux lignes droites allant du marbre au champ extérieur en passant par les bordures extérieures des première et troisième bases. La zone entre ces deux lignes est dite zone des bonnes balles : toutes les balles tombant en dehors de cette zone sont dites fausses balles.

**Champ intérieur (Infield) :** Carré de jeu dont les trois bases et le marbre constituent les quatre angles.

**Champ extérieur (Outfield) :** zone de jeu à l'intérieur des lignes de jeu et au-delà du champ intérieur.

**Monticule :** Emplacement d'où le lanceur doit envoyer la balle au catcheur tout en gardant un pied en contact avec une plaque rectangulaire située en son centre.



# L'équipement



**Bases** : Trois bases de forme carrée et un marbre (figure ci-contre), délimitant le champ intérieur.



**Balle** : L'obstination des joueurs de baseball – softball, molle en intérieur ou dure pour le jeu à l'extérieur.



**Batte** : Elle est en aluminium. Les battes en bois sont réservées aux pros.



**Gant** : En cuir, c'est le fidèle compagnon du joueur en défense.

**Tenue** : L'uniforme consiste en une casquette, une chemise, un pantalon, des chaussures à crampons moulés. Le receveur a un équipement de protection spécifique comportant un casque, un plastron, une coquille et des jambières.

## Les règles

Deux équipes de neuf joueurs se rencontrent en 7 manches pour le Softball ou 9 manches pour le Baseball.

Au cours de chaque manche les deux équipes passent à tour de rôle en attaque et en défense.

L'équipe qui après ces 7 (ou 9) manches a marqué le plus de points est déclarée victorieuse. En cas d'égalité, une ou plusieurs manches supplémentaires sont alors jouées.

### L'attaque :

**Objectif** : Marquer le plus de points possibles.

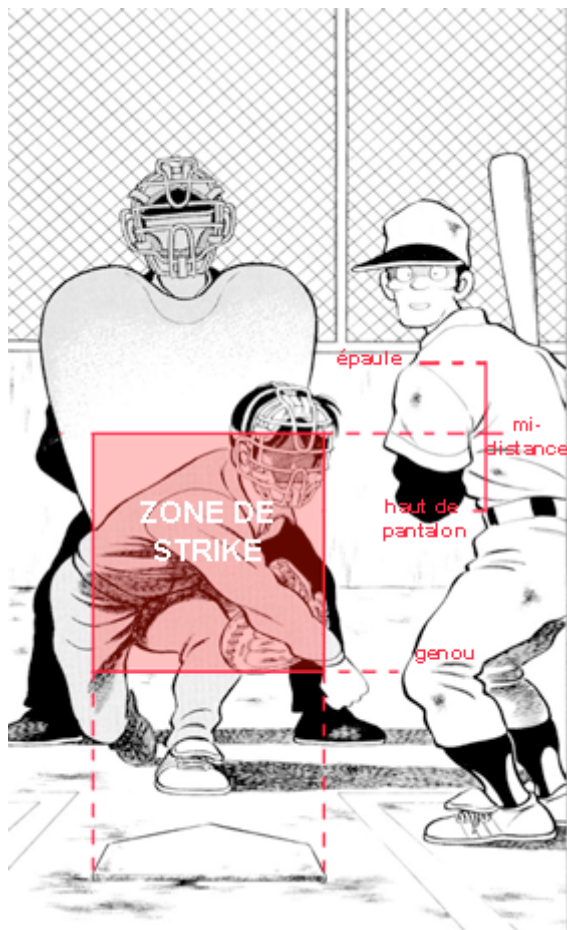
**Moyens** : Chaque joueur passe à tour de rôle à la batte. Après avoir réussi à frapper la balle dans le terrain, le jeu de chat perché peut commencer. En effet, le batteur devenu coureur doit effectuer un tour de circuit en passant sur chacune des bases et sur le marbre pour faire marquer un point à son équipe. Pour ce faire il ne doit pas être éliminé par un joueur de la défense qui viendrait le toucher avec la balle dans la main. Les bases sont les seuls endroits où le coureur n'a rien à craindre : dès qu'il est en contact avec l'une d'entre elles, il ne peut être éliminé : et oui rien de moins qu'un chat perché !

Mais attention, chacune des trois bases ne peut servir de refuge qu'à un seul coureur. Ainsi un coureur se trouvant en première base devra obligatoirement courir vers la seconde base si le batteur a réussi à renvoyer la balle dans le terrain : en effet ce dernier va tenter de rejoindre la première base, celle-ci doit donc être libérée.

## **La défense :**

**Objectif :** Eliminer trois joueurs adverses : en effet, après le troisième retrait les rôles s'inversent, l'équipe en défense se retrouve en attaque pour marquer des points.

**Moyens :** Les neuf joueurs munis de leurs gants se placent sur le terrain selon le schéma ci-dessous : un lanceur et un catcheur (qui forme la batterie), quatre joueurs gardant le champ intérieur et trois autres pour nettoyer le champ extérieur. La défense ainsi installée a deux moyens pour jouer les empêcheuses de tourner en rond :



**Elimination d'un batteur :** Cela constitue la principale tâche du lanceur. Celui-ci envoie la balle au catcheur, tandis que le batteur tente de l'intercepter.

Chaque lancer doit répondre à deux impératifs : traverser la zone de Strike (voir schéma ci-contre) tout en n'étant pas renvoyée dans le terrain par le batteur. Si un lancer passe en dehors de la zone de strike et que le batteur n'a pas tenté de la frapper, c'est une « balle ». Au bout de quatre « balles », le batteur devient automatiquement coureur et peut aller en première base. A l'opposé, le batteur est éliminé si il n'arrive pas à trois reprises à renvoyer dans le terrain une balle lancée dans la zone de strike.

**Retrait d'un coureur** : trois façons de faire :

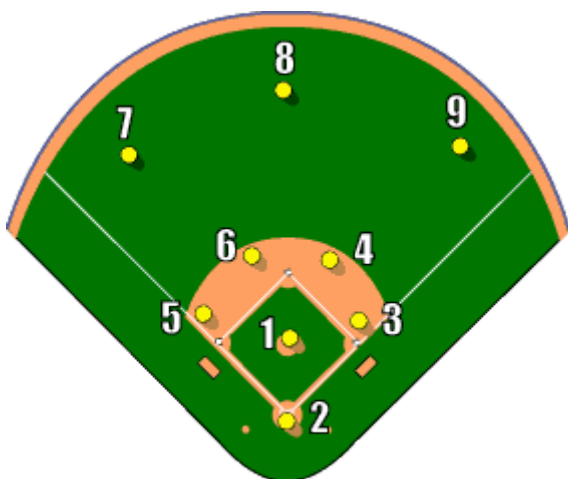
1) *rattraper une balle de volée, dite « flyball »* : si la balle frappée en l'air par le batteur est rattrapée de volée par un défenseur, le coureur est éliminé

2) *toucher le coureur avec la balle dans la main (ou le gant), dit « tag »* : si un défenseur touche le coureur avec la balle dans la main (non, on ne lance pas la balle sur le coureur!) alors que ce dernier n'est pas en contact avec une base, le coureur est éliminé



3) *la base forcée* : Comme vu précédemment chaque base ne peut accueillir qu'un seul coureur : ainsi si un défenseur en possession de la balle touche une base avant le coureur qui est obligé de s'y rendre, ce dernier est éliminé

**Les positions :**



**La batterie :**

**1 Lanceur** : Chargé d'envoyer la balle vers le receveur de manière à rendre son interception difficile pour le batteur. La vitesse de lancer est un bon indice sur le niveau du lanceur mais le plus important reste sa précision. Il doit être endurci, intelligent et garder son calme face à une situation dangereuse. Il sera appelé à couvrir le marbre lors d'une courte balle frappée en cloche ou si il y a un joueur en troisième base.

**2 Receveur** : C'est en règle générale le capitaine de l'équipe de défense en ce sens qu'il est le seul à avoir une vision complète des autres joueurs sur le terrain. Il doit suivre la décompte des strikes et des fausses balles, rectifier le positionnement des autres joueurs de la défense, couvrir la première base sur les jeux dans le champ intérieur et passer la plupart de son temps à se lever et se mettre accroupi (dur pour les genoux !). Ce joueur doit être coriace et avoir la faculté de réfléchir rapidement.

### **Le champ intérieur :**

Les joueurs de champ intérieur doivent être capables de réagir rapidement dès qu'une balle est frappée et avoir une bonne coordination main-œil. Le shortstop et le troisième base doivent également avoir un bon bras lanceur, ces deux positions étant plus faciles à tenir par des droitiers : ceux-ci n'ayant pas à se retourner avant de lancer en première base.

**3 Première base** : La place idéale pour un grand gaucher capable de rattraper toutes les balles. Sa priorité : récupérer dans son gant et/ou arrêter toutes les balles qui lui sont lancées pour faire un mort en première. De bonnes capacités de concentration lui sont nécessaires car il intervient très régulièrement.

**4 Seconde base** : Sa taille et son envergure sont assez importantes ainsi que sa vitesse et ses facultés de réception. Il doit pouvoir penser à l'avance à toutes les phases d'action possible quand il y a un/de coureur(s) sur base(s) : ex : « Si la balle vient vers moi, je touche la seconde base ou touche le coureur et je la lance en première ».

**5 Troisième base** : Ce joueur doit avoir la faculté de se déplacer rapidement en avant ou latéralement car la majorité des balles frappées vers lui seront courtes. Il doit avoir un très bon lancé car il est le plus loin de la première base et être capable de récupérer la balle au sol avec sa main nue.

**6 Shortstop** : Ce joueur a un terrain à couvrir plus important que les autres joueurs de champ intérieur. Il doit donc être rapide, agile, et avoir un bon bras lanceur. Il a plus de chance que quiconque de récupérer des balles frappées au sol. Il doit pouvoir anticiper toutes les situations de jeu. Il est chargé de couvrir la seconde base.

### **Le champ extérieur :**

Les joueurs de champ extérieur sont amenés à couvrir de grandes distances : la rapidité et la vitesse de réaction sont donc les atouts nécessaires de ces postes. Ils doivent pouvoir rattraper des balles de volée tout en courant et relancer de longue balle avec beaucoup de précision. Il peut leur paraître difficile de rester concentrés vu la distance qui les sépare de l'action de jeu : une solution consiste à reprendre une position d'attente correcte à chaque lancer.

**7 Champ gauche** : Des trois joueurs de champ extérieur, c'est celui qui a le moins besoin d'un bras puissant étant donné que les balles lui parvenant ne sont généralement pas

longues. Il a besoin d'une bonne réception et doit couvrir en temps de besoin la troisième base.

**8 Champ centre** : Ce joueur doit être le plus rapide et pouvoir lancer de très longue balle. Comme le shortstop, il est celui qui couvre le plus grand terrain parmi tous les outfielders. Par conséquent, il est amené à rattraper plus de balle que ses camarades. Il doit couvrir la seconde base notamment sur les balles amorties relancées par le receveur.

**9 Champ droit** : Il doit avoir un grand sens de l'anticipation car il couvre régulièrement la première base sur tous les lancers du receveur et sur les balles amorties (le receveur ne pouvant le faire). Il couvre également la seconde base sur toutes les balles lancées du champ gauche (ex : par le shortstop, la troisième base).