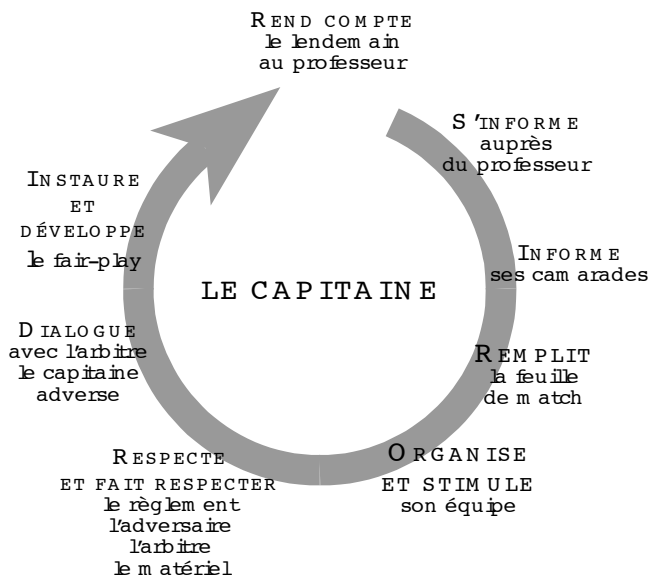


Tu as été choisi comme CAPITAINE  
Tu es l'image de ton équipe



## Les règles essentielles du baseball

Mise à jour le 30 novembre 2004

## SOMMAIRE

PRÉSENTATION	page 3
LE TERRAIN ET	page 4
L'EQUIPEMENT	page 5
LE BUT DU JEU	page 6
LES RÈGLES ESSENTIELLES (attaque et défense)	page 7-9
LES CARACTÉRISTIQUES DU BASEBALL À L'UNSS	page 10
MANCHES, MATCH	page 11
LE RÔLE DES ARBITRES (la gestuelle)	page 12-13
LE SCORAGE	page 14-15
LA TERMINOLOGIE	page 16-17

Ce mémento appartient à :

Nom : .....

Prénom : .....

Collège/Lycée : .....

Année (s) scolaire (s) : .../... - .../... - .../... - .../... - .../...

page 2

## RÉFÉRENCES DIVERSES

Union Nationale du Sport Scolaire  
13, rue Saint Lazare  
75009 Paris  
Tél : 01 42 81 55 11  
Fax : 01 42 80 03 42  
<http://www.unss.org>

Fédération Française de Baseball, Cricket et Softball  
41, rue de Fécamps  
75012 Paris

<http://www.ffbsc.org>

### Bibliographie

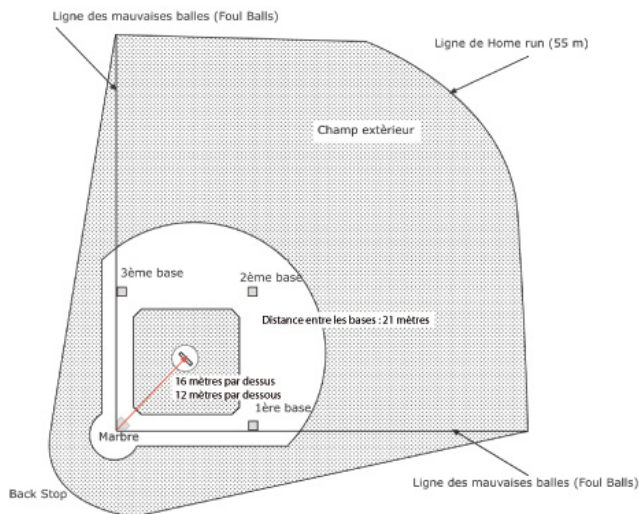
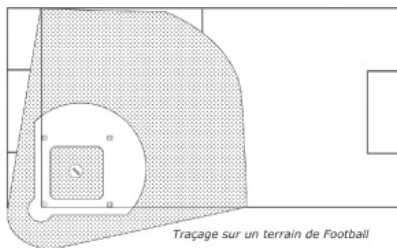
Collection de l'école aux associations - baseball  
auteurs :  
Eric Elsensohn - Robert Brunard - Rolly Parada  
Mai 2001

Création Commission Mixte Nationale Baseball :  
P. Barthe - J.M. Thon  
Maquette UNSS : P. Gallo  
illustrations : dessins Cardona, photos P. Gallo

page 19



## LE TERRAIN



## LA TERMINOLOGIE : DÉFENSE

- ARRÊT DE VOLÉE (CATCH) : un joueur défensif attrape une balle frappée alors qu'elle est en vol sans avoir touché le sol.
- BATTERIE : désigne l'ensemble formé par le lanceur et le receveur.
- CHAMP INTÉRIEUR (INFIELD) : référence schéma d'un terrain.
- CHAMP EXTÉRIEUR (OUTFIELD) : référence schéma d'un terrain.
- DOUBLE JEU (DOUBLE PLAY) : jeu au cours duquel l'équipe défensive retire deux joueurs offensifs, lors d'une même séquence de jeu, pourvu qu'il n'y ait aucune erreur entre les retraits.
- INTERFÉRENCE :
  - \* Interférence défensive : un joueur de l'équipe défensive gêne le batteur pour l'empêcher de frapper.
- OBSTRUCTION : action par laquelle un joueur défensif, n'étant pas en possession de la balle, ni en position pour attraper la balle, gêne la progression du coureur.
- RETRAIT (OUT) : déclaration de l'arbitre lorsqu'un attaquant est éliminé.
- SAUF (SAFE) : déclaration de l'arbitre lorsque l'attaquant n'est pas éliminé.
- RECEVEUR (CATCHER) : C'est le joueur défensif qui prend position derrière le marbre.
- SOURICIÈRE : action défensive collective pour tenter d'éliminer un coureur entre deux bases.

## LA TERMINOLOGIE : ATTAQUE

- AMORTI (BUNT) : balle frappée sans élan ; la batte rencontre intentionnellement la balle et la dépose lentement dans le champ intérieur.
- BASE SUR BALLE (BASE ON BALLS) : la première base est accordée au batteur qui, lors de son passage à la batte, reçoit quatre lancers en dehors de la zone de strike et ne tente pas de les frapper.
- BONNE BALLE (FAIR BALL) : balle frappée dans le territoire régulier compris entre la ligne joignant le marbre à la première base et celle joignant le marbre à la troisième (référence schéma d'un terrain).
- FAUSSE BALLE (FOUL BALL) : balle frappée en dehors du territoire régulier (référence schéma d'un terrain).
- CIRCUIT (HOME-RUN) : balle frappée directement au-delà du terrain (ligne matérialisée ou clôturée), sans toucher le sol, entre la ligne de foul ball de 1<sup>re</sup> base et celle de 3<sup>e</sup> base.
- INTERFÉRENCE :
  - \* Interférence offensive : un joueur de l'équipe en attaque gêne la progression d'un joueur défensif pour l'empêcher d'accomplir un jeu.
- JEU FORCE : un coureur est en situation de jeu forcé lorsqu'il est obligé de quitter sa base (chassé par un autre coureur), ou que le frappeur devient coureur.
- ORDRE À LA BATTE (LINE UP) : l'ordre dans lequel les batteurs doivent se présenter successivement au marbre à l'appel de l'arbitre.
- TERRITOIRE DES BONNES BALLE : territoire régulier. Partie de terrain comprise entre les lignes des 1<sup>re</sup> et 3<sup>e</sup> bases, allant du marbre au fond du terrain (ligne matérialisée) ou à la clôture et tout espace à la verticale de la zone ainsi décrite. Les lignes du jeu sont incluses dans le territoire régulier.

## L'ÉQUIPEMENT

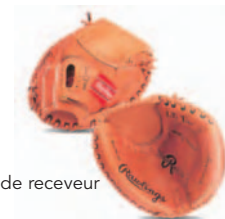
- La balle : balle de baseball (9 pouces) molle



Batte de Baseball



Le gant : gants de champ ou de receveur



- Le masque, le plastron, le casque et les jambières : pour le receveur (+ la coquille)
- Interdiction de porter des chaussures métalliques.
- Et la casquette pour les défenseurs...

Et maintenant, nous pouvons jouer !

## LE BUT DU JEU...

Le baseball est un jeu qui oppose donc 2 équipes de 9 joueurs (remplacements illimités : 15 joueurs maximum par équipe).

Chaque équipe passe alternativement en attaque pour marquer des points et en défense pour repasser en attaque le plus tôt possible.

En attaque, les batteurs passent tour à tour à la batte pour affronter le lanceur adverse et, s'ils réussissent à frapper la balle dans le terrain, ils deviennent coureurs sur les bases.

Un coureur qui réussit à faire le tour des 4 bases sans se faire éliminer, marque un point pour son équipe.

En défense, les joueurs essaient d'éliminer par différents moyens (voir règles...) et le plus tôt possible 3 attaquants, pour repasser en attaque à nouveau.

Le passage pour chaque équipe en attaque et en défense constitue une manche (voir page 11).



## LE SCORAGE

Le scorage, à l'aide de la fiche correspondante (voir page 14), permet de suivre l'évolution du match, en retranscrivant :

- les bases acquises
- les points marqués
- les éliminés
- les joueurs laissés sur base (en cas d'égalité)

Niveau 1  
certification JO

Le niveau 1 du rôle de scoreur est de la compétence de tous les joueurs de l'équipe.

Le niveau 2 et le niveau 3 (voir certification) apporteront des indications complémentaires :

- le résultat de l'action du frappeur (...),
- le résultat de l'action du coureur,
- le moment et la nature du changement de joueur dans une équipe.

## FICHE DE SCORE

**UNSS BASEBALL - FICHE DE SCORAGE**

Année : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_ Lieu : \_\_\_\_\_

Championnat : \_\_\_\_\_ Catégorie : \_\_\_\_\_

Scoreur : \_\_\_\_\_ Arbitre : \_\_\_\_\_

Batter : BF - BB - JBP - K - HR

Coureur : DV

SCORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOT	LB
Equipe 1											
Equipe 2											

Heure début : \_\_\_\_\_ Fin : \_\_\_\_\_

Equipe 1	Pitches	M	P	F	O	U	T	R	S	C	P
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
Total Points											
Total Outs											
Total Hits sur Base											

Equipe 2	Pitches	M	P	F	O	U	T	R	S	C	P
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
Total Points											
Total Outs											
Total Hits sur Base											

## LES RÈGLES ESSENTIELLES : ATTAQUE



1 - Il ne peut y avoir qu'un coureur par base...

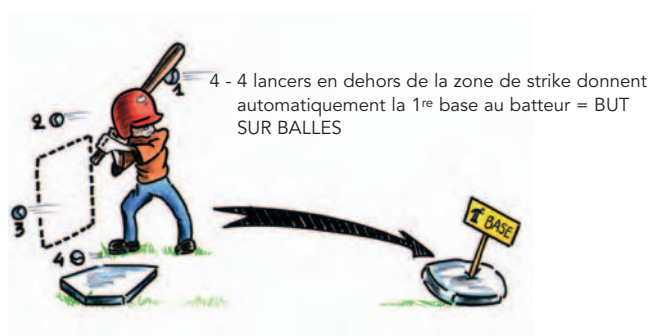


2 - On ne peut pas doubler un coureur...



3 - Il faut courir en ligne droite d'une base à l'autre...

## LES RÈGLES ESSENTIELLES : ATTAQUE *suite*



5 - Lorsque la balle lancée par le lanceur franchit le plan du marbre, le coureur peut avancer à ses risques à la base suivante = VOL DE BASE

## LE RÔLE DES ARBITRES (LA GESTUELLE)



e - annonçant le retrait d'un attaquant : "OUT".



f - ou si l'attaquant n'est pas éliminé sur un jeu défensif : "SAFE" (sauf).

## LE RÔLE DES ARBITRES : LES ARBITRES SUR BASE

En fonction du niveau de la compétition, les Jeunes Officiels diplômés (voir certification JO) assurent l'arbitrage de la partie. Ils officient soit en tant qu'arbitre en chef au marbre, soit en tant qu'arbitre sur bases, soit encore en tant que scoreur. Les jeunes arbitres prennent les décisions nécessaires au bon déroulement du jeu en adoptant la gestuelle correspondante.

a - L'arbitre au marbre ordonne le début du jeu. "Balle en jeu !"



b - ou l'arrêt du jeu (fausse balle, etc.)

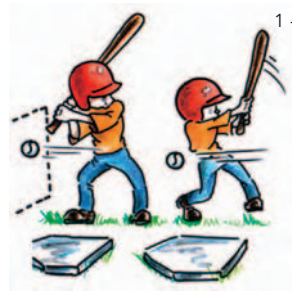


c - annonce les strikes



d - indique le compte du batteur  
main gauche : balles - main droite : strikes

## LES RÈGLES ESSENTIELLES : DÉFENSE



1 - Un batteur est retiré sur "strike out" lorsqu'il n'a pas réussi à frapper après 3 tentatives ou 3 lancers dans la zone...



2 - Le batteur est retiré lorsque sa balle frappée est attrapée de volée...



3 - Un coureur est retiré quand la balle arrive avant lui sur la base où il est forcé de se rendre...



4 - Un coureur est retiré lorsqu'il est touché, balle en main par un défenseur entre 2 bases...

## LES CARACTÉRISTIQUES DU BASEBALL À L'UNSS...

1 - Le règlement autorise deux plaques de lanceur pour effectuer le lancer de son choix :

- Lancer par dessous (supination) . . . . plaque à 12 m



Lancer par dessous

Lancer par  
dessus  
(pronation)  
. . . . .  
plaque à  
16 m



Lancer par dessus

2 - Le vol de base :

- Il n'y a pas de prise d'avance sur les bases --> il faut qu'il y ait au moins 1 pied en contact avec la base avant le lancer.
- Le "vol" débute dès que la balle lancée par le lanceur franchie le plan du marbre le coureur peut rejoindre la base suivante à ses risques.

3 - L'équipe

L'équipe peut être mixte, c'est-à-dire composée de filles et de garçons dans la proportion de son choix... (voir règlement d'engagement d'une équipe en championnat).

4 - La balle

Elle est obligatoirement molle, et de type baseball (9 pouces)...

## MANCHES, MATCH

1 - La manche

Un tirage au sort organisé par l'arbitre, désigne l'équipe qui commence le match en défense ou en attaque.

Le changement des rôles (attaquant / défenseur) intervient lorsque 6 points maximum sont marqués (plus les éventuels points supplémentaires) ou lorsque 3 attaquants sont éliminés.

Une manche est complétée lorsque les 2 équipes sont passées en attaque et en défense.

2 - Le match

Un match est joué soit avec une limite de manches fixée, soit en temps limite fixé (1 h 30 en cas de tournoi), avec la dernière manche jouée complétée.

Le total des points marqués par chaque équipe dans chaque manche permet de désigner le vainqueur du match.

En cas d'égalité, l'équipe ayant laissé le plus de joueur sur les bases, à la fin de chaque manche, est désignée vainqueur.