



BASEBALL POCHE



1 800 544-9058 | www.fadoq.ca

Baseball poches

Règlements généraux

- Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles aux fins de vérification.
- Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription au moins 3 équipes.
- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès des officiels.
- **Les équipes doivent fournir leur marqueur et doivent veiller à ce qu'il possède les connaissances nécessaires pour comprendre la feuille de marquage.**

Retard de l'équipe:

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition se verra attribué la conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.

Principe du jeu

- Les règles du jeu sont issues du principe du jeu de baseball.
- L'équipe qui est à l'attaque marque des points jusqu'à ce qu'elle obtienne trois (3) retraits, les points sont marqués grâce à des lancers qui permettent au joueur et à son équipe d'évoluer sur les buts.
- La durée d'une partie entre deux équipes de neuf joueurs est de 7 manches.
- Une manche comportera une présence au « bâton » de chacune des deux équipes. Une équipe sera au « bâton » jusqu'à ce qu'elle accumule trois retraits.
- Un joueur au « bâton » a un maximum de trois lancers à effectuer.
- Un joueur lancera jusqu'à ce qu'il atteigne soit un « coup sûr » (un, deux, trois buts ou un circuit), soit un retrait si le joueur n'atteint aucune cible.
- Les joueurs effectuant des coups sûrs devront se positionner adéquatement sur l'aire de jeu selon les résultats obtenus (1^{er}, 2^e, 3^e but).
- Les équipes devront tout au cours de la partie, respecter un alignement des joueurs établi et soumis au marqueur officiel par le capitaine de l'équipe en début de partie.
- Lorsque le sac de sable tombe derrière la ligne de lancer du participant, il peut reprendre le sac et reprendre son lancer. Toutefois, si le sac tombe en avant de la ligne de lancer, donc dans la zone de jeu, le sac est considéré comme étant joué.

Zone de jeu

Distance du lanceur

- Le jeu doit être placé à une distance de 21 pieds à partir du support arrière du jeu à la ligne de lancer qui correspond au marbre.

Disposition du jeu et des joueurs autour du jeu

- Le jeu doit être installé de façon à pouvoir disposer des chaises : deux à droite du jeu (1^{er} et 2^e but) et une autre à la gauche du jeu (3^e but), en face de celle du 1^{er} but.
- Chaque joueur s'assoit le long du jeu, en retrait, de façon à ne pas nuire à la vue du lanceur. Il est bien important de toujours garder la même chaise tout au long du jeu.
- Une ligne sur le plancher doit indiquer clairement la ligne de démarcation du lanceur. Lorsque le lanceur touche à cette ligne avec son pied, il perd son lancer.



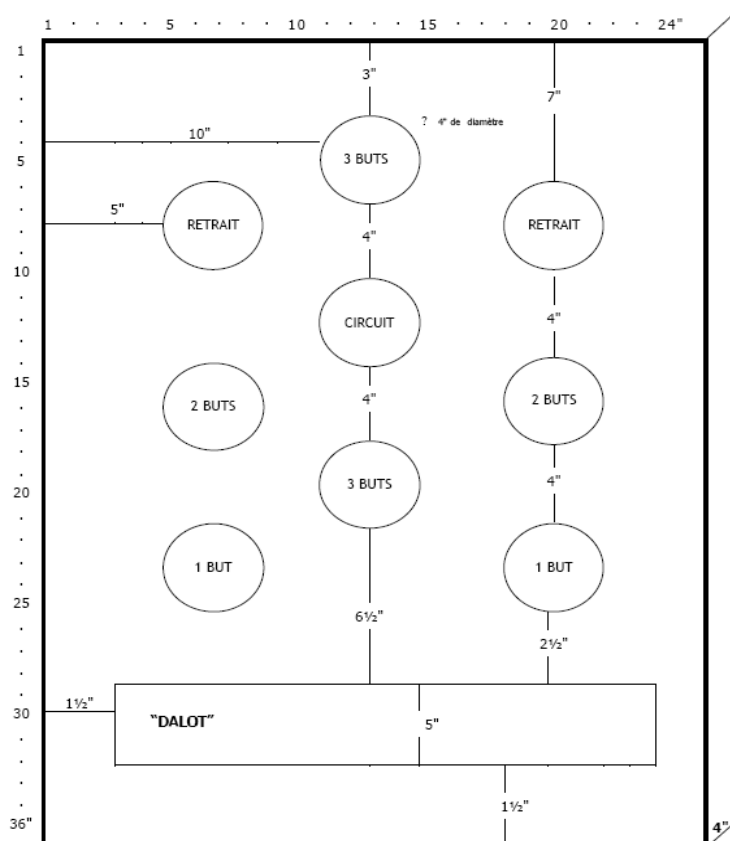
Matériel

Le jeu

- Le jeu du « baseball poches » se joue sur des jeux comprenant (9) ouvertures. (voir schéma) .
- Le jeu doit être placé à une distance de **21 pieds à partir du support arrière du jeu** à la ligne de lancer qui correspond au marbre.

Le sac de sable

- Le sac officiel des compétitions régionales et provinciales pèse au maximum 5 ½ onces et au minimum 5 onces et mesure 3 X 4 pouces rempli.



Équipe

- Les équipes sont constituées de neuf (9) joueurs, dont un capitaine **et un marqueur**.
- Une équipe ne doit pas jouer obligatoirement contre une autre équipe, considérant que c'est le pointage de chacune des parties qui compte dans le résultat final.
- Le capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début du match. L'alignement est valable pour toute la durée de la partie.
- Le capitaine est le seul admis à la table du marqueur. Le capitaine, immédiatement après une manche, et non après la suivante, peut vérifier les résultats du marqueur et demander à ce que les erreurs soient corrigées s'il y a lieu.

DÉROULEMENT

Qui commence ?

- Les capitaines tirent au sort, à « pile ou face », pour déterminer quelle équipe débutera la partie. Le gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième.
- Il s'agit d'un tournoi sans élimination. Les gagnants sont les trois équipes ayant amassé le plus de points par rapport à toutes les équipes en compétition.

Alignement des joueurs

Au début de chaque partie, le capitaine de l'équipe doit inscrire l'alignement des 9 joueurs, dans l'ordre où ils joueront, sur la feuille de pointage et la remettre au marqueur. Cet alignement doit être respecté pour toute la durée de la partie. Si pour une raison majeure, un joueur ne peut jouer, un retrait sera automatiquement inscrit à l'endroit où ce dernier aurait dû jouer. Entre deux parties uniquement, le capitaine d'équipe a le droit de remplacer le joueur manquant par un autre joueur qui était prévu. Dans ce cas, le capitaine doit inscrire son nouvel alignement sur la feuille de pointage avant le début de cette nouvelle partie. Finalement, aucune équipe n'a le droit de remplacer un joueur en plein milieu d'une partie. Il faudra absolument attendre le début de l'autre partie pour remplacer un joueur.

L'alignement des joueurs assis sur les chaises et inscrits sur la feuille de pointage doit correspondre aux critères suivants :

- Le premier joueur assis près du jeu doit être le premier joueur inscrit en haut de la feuille de pointage.
- Le dernier joueur assis près de la table des marqueurs doit être le dernier joueur inscrit au bas de la feuille de pointage, et celui-ci doit être le capitaine. Le capitaine est alors le dernier joueur de son équipe à lancer.
- Cet alignement est obligatoire pour chacune des équipes.

Comment compter les points

- Chaque joueur a droit à trois lancers.
- Lorsqu'un joueur a lancé un sac de sable dans un des trous du jeu, il n'a plus le droit de lancer un autre sac de sable.
- Si, à la suite d'un lancer, un sac reste suspendu à une des neuf ouvertures du jeu, on doit enlever ce sac avant de procéder à un autre lancer.
- Si un joueur échappe un sac de sable entre la ligne de lancer et le jeu, le sac est considéré comme lancé, donc, annulé.
- Si le sac de sable entre dans le trou du 1^{er} but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du premier but, à droite du jeu et attend qu'un autre équipier vienne lancer ses sacs de sable.

- Si le sac de sable entre dans le trou du 2^e but, la personne qui est au premier but, touche au deuxième but et va s'asseoir au troisième but; la personne qui vient de lancer se rend, elle, au 2^e but.
- Si le 3^e lanceur fait un coup d'un but, il va s'asseoir sur la chaise du premier but, mais la personne au 3^e but ne peut pas entrer pour compter un point, car pour compter un point, on doit être obligé de rentrer.
- Lorsque les trois buts sont remplis et que le lanceur suivant fait un coup d'un but, seule la personne du 3^e but va toucher à la ligne du lancement. Si ce même lanceur fait un coup de deux buts ou de trois buts, les personnes assises au 3^e ou 2^e but vont alors toucher la ligne de lancement et comptent un but chacun.
- Un coup de circuit fait entrer tous les joueurs qui sont sur les buts, y compris la personne qui a fait le circuit.
- Le point est compté lorsque le joueur aura touché les buts et la ligne de lancer.
- Le lancer du sac de sable doit se faire par-dessous. Tous les sacs de sable lancés par-dessus seront annulés.
- Si un pied du lanceur dépasse la ligne de lancement, un avertissement lui sera adressé.
- Le capitaine de l'équipe voit à ce que chacun de ses joueurs touche au but.
- Le capitaine de l'équipe surveille pour que ses joueurs restent sur le bon but.
- Chaque joueur s'assoit le long du jeu, à l'écart, de façon à ne pas nuire à la vue du lanceur. Il est bien important de toujours garder la même chaise, dans la même équipe, tout au long du jeu.

En cas d'égalité

En cas d'égalité, l'équipe ayant eu le meilleur résultat à la dernière partie jouée l'emportera. Si l'égalité persiste à cette partie, le résultat de la dernière manche sera considéré et ainsi de suite.

Les retraits

Pour être retirée ou pour constituer « un mort », une personne doit avoir lancé ses trois sacs de sable sans en entrer aucun dans un des trous du jeu, ou lancer un sac de sable dans un des trous indiqués « retrait ».

Les manches

- Au cours des compétitions régionales, une partie comporte sept manches. Chaque équipe joue 4 parties, 2 en avant-midi et 2 en après-midi. Cependant, pour des raisons de temps, le responsable de plateau pourra décider de réduire le nombre de manche ou de parties.
- Au cours des compétitions régionales, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10) points. Cependant, les points mérités par le dernier lancer seront additionnés (ex : si lors du dernier lancer il y a des personnes sur les buts et que le lancer permet de faire entrer ces personnes, ces points seront additionnés).
- N'est pas retiré, un joueur qui va s'asseoir à sa chaise sans toucher à l'un de ses buts ou à la ligne de lancement et que le capitaine ou assistant capitaine ne l'a pas repris. Il perd son point, mais ne constitue pas un retrait.
- L'or, l'argent et le bronze sont accordés aux trois équipes qui ont obtenu les plus hauts pointages.

Particularités

- Il est entendu qu'un joueur peut retourner chercher une poche oubliée tant et aussi longtemps que le joueur suivant n'a pas commencé à jouer.
- Il est de la responsabilité du marqueur et du joueur qui s'apprête à jouer de vérifier que toutes les poches sont sur la table.