

TEE-BALL et autres jeux de batte dérivés du Baseball à destination du milieu scolaire

Proposition de dispositif de jeux pour des rencontres de proximité en Baseball.

USEP secteur9



Présentation

Il existe une infinité de jeux dérivés de la thèque, du cricket ou du baseball. Les dispositifs présentés ci-dessous, DOUBLE-JEU, TRIPLE-BASE et TEEBALL, proposent une complexification progressive des compétences en jeu, tout spécifiquement en ce qui concerne la prise d'information.

Tous ces jeux ont une essence commune, et il convient, dans un premier temps, d'en préciser les principes généraux :

- **alternance des rôles attaque/défense** : nous sommes dans des jeux collectifs où deux équipes s'affrontent dans une *organisation dissymétrique*, avec alternance des rôles attaquants/défenseurs. C'est-à-dire que chaque équipe, à tour de rôle, va passer en attaque et en défense. Cette alternance est définie, contrairement aux autres sports-collectifs où cette alternance dépend généralement de l'équipe qui possède le ballon (rugby, foot, hand, volley, hockey...)
- **une action individuelle pour initier chaque séquence de jeu** : la mise en jeu s'effectue par une frappe de balle que réalise chaque joueur à l'attaque. Ces balles peuvent être lancées par un partenaire, un adversaire, par soi-même ou posées sur un tee (type golf).
- **la réalisation d'un contrat pour les attaquants** : généralement, l'attaquant va devoir réaliser une frappe lui permettant de réaliser un contrat défini préalablement (faire un aller-retour, rejoindre une base refuge...).
- **limiter la progression des attaquants pour les défenseurs** : les défenseurs, devront s'organiser pour éliminer les attaquants ou limiter leur progression de sorte qu'ils marquent le moins de points possibles.

Les règles d'or des jeux de batte

- Privilégier l'utilisation de balles molles (type soft).

Dans le kit Baseball, nous utiliserons des balles mousse grand format (12 "). Ces balles présentent l'avantage de ne pas faire mal, mais restent assez simples à manipuler.



- Une zone de sécurité suffisante doit être maintenue lors de la frappe entre l'attaquant et les défenseurs.

Cette zone n'est protégée que lors de la frappe. Dès l'engagement réalisé, elle fait partie intégrante de l'aire de jeu.

- Après avoir frapper la balle, et avant de courir, le batteur ne doit jamais jeter sa batte mais la déposer dans une zone prévue.

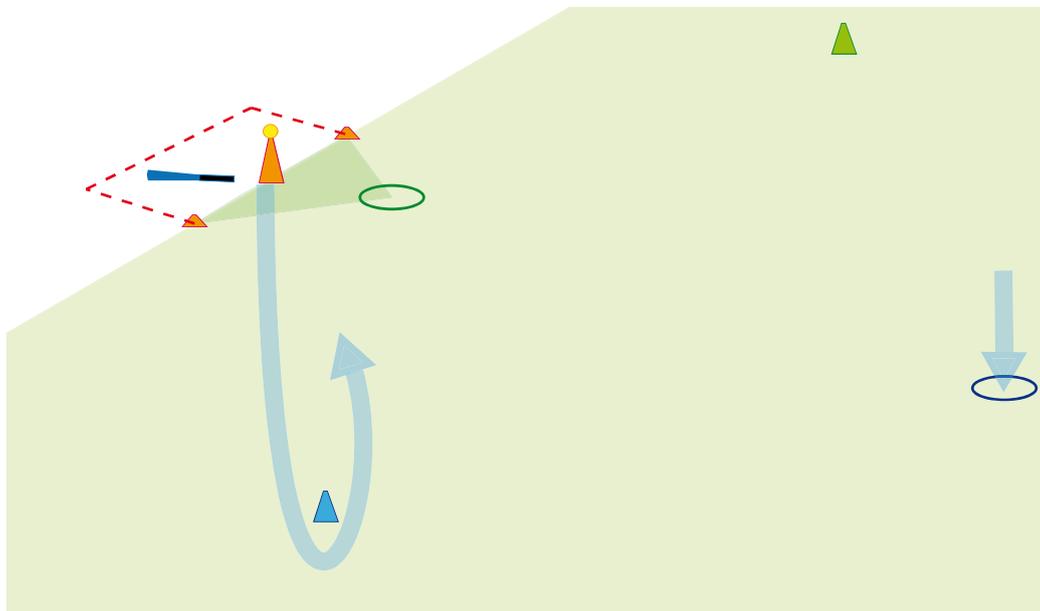
Bien que nous utilisions des battes mousse, les élèves devront, lorsqu'ils se serviront de la batte pour frapper, la déposer dans une caisse ou un cerceau prévu à cet effet.



- Dans tous ces jeux, les défenseurs n'ont pas le droit de faire obstacle à la course des batteurs.

Les défenseurs doivent s'arranger pour ne pas faire obstruction sur les attaquants. De même, ces derniers n'ont pas le droit, une fois sur base, de dévier la trajectoire d'une balle frappée..

Double-JEU



Principe général:

L'attaquant doit effectuer un aller-retour en passant derrière un des deux plots de couleur avant que les défenseurs ne ramènent la balle dans le cerceau de la couleur correspondant.

Le matériel :



1 tee



2 grands plots



2 petits



une batte



1 balle



2 couleurs de chasubles



2 cerceaux
(oui je sais il y en a 4)

Mise en place du jeu:

-Effectif : 2 équipes de 7 à 9 joueurs

-Terrain : les 3 gros plots sont disposés en triangle. Les cerceaux sont disposés de façon à former une sorte de carré avec les deux plots de couleur.

-Organisation : les attaquants passent à tour de rôle à la frappe. Lorsque tous les attaquants sont passés, on change les rôles. Cette rotation constitue une *REPRISE*. Un match se joue en 3 reprises. Pour les rencontres USEP, il se peut que le nombre de reprises varie.

Réponses attendues:

-pour les attaquants : adapter le parcours de course et le type de frappe/lancer, afin de se donner un maximum de chance de réussite.

-pour les défenseurs : récupérer la balle, identifier le parcours choisi par l'attaquant, s'organiser pour amener la balle le plus vite possible dans le cerceau adéquat (passes, courses, différenciation des rôles).

Déroulement du jeu:

- L'attaquant met la balle en jeu par une frappe à l'aide de la batte ou par un simple lancer. Il doit ensuite réussir à faire le tour d'un des plots de couleur et revenir toucher le TEE avec les deux mains posées dessus, avant que les défenseurs aient ramené la balle dans le cerceau (deux pieds dans le cerceau et balle tenue et maîtrisée).

Ainsi, la réponse des défenseurs dépend du choix de l'attaquant lorsqu'il franchit la ligne de sécurité marquée par les 3 petits plots sur le dessin. Soit l'attaquant passe à droite en direction du plot bleu alors la défense doit ramener la balle dans le cerceau bleu, soit il passe à gauche en direction du plot vert et alors les défenseurs doivent ramener la balle dans le cerceau vert.

- Trois arbitres sont chargés de signifier l'achèvement de chacun des contrats des défenseurs et des attaquants. Un est en charge de crier "SAFE" en écartant les bras lorsque l'attaquant touche le TEE à son retour. Deux autres sont en charge (un par cerceau) de crier "OUT" en serrant le poing droit.

S'il est « SAFE », il marque un point pour son équipe. Puis c'est au joueur suivant de passer à la frappe (il convient que les attaquants soient assis dans un ordre établi).

- L'attaquant dispose de 3 possibilités pour réussir à mettre une balle en jeu.

S'il frappe dans le vide, s'il fait tomber le TEE lors de sa frappe, s'il n'attend pas le coup de sifflet de l'arbitre pour frapper ou si sa balle ne reste pas dans l'aire de jeu, il est sanctionné d'un STRIKE. Au bout de 3, il est éliminé et retourne sur le banc en attendant la reprise suivante.

Pour être valable, la balle frappée par l'attaquant doit rester dans l'aire de jeu. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre central doit signaler la balle fautive en criant "FOUL BALL". Dans ce cas, l'attaquant a de nouveau droit à une tentative mais cela lui compte un STRIKE.

- Enfin tous les joueurs doivent respecter les règles d'or :

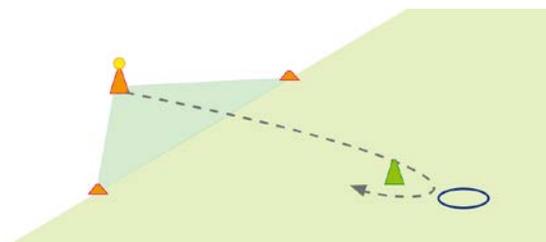
- déposer la batte dans la zone prévue à cet effet car sinon...OUT !
- les défenseurs ne doivent pas gêner la progression de l'attaquant sinon... point automatique.

- Autres rôles sociaux possibles :

- Arbitre du TEE, chargé d'annoncer les strikes et de les comptabiliser.
- Arbitre du banc, chargé de faire passer les attaquants dans l'ordre et de veiller à la pose de la batte.
- Le scoreur qui comptabilise les points de chaque équipe.

Que peut-on faire en amont ?

Pour s'initier au dispositif proposé on peut effectivement le simplifier en ne laissant qu'un seul plot et un seul cerceau.



On joue sur les variables de distance plot/cerceau afin d'équilibrer le rapport de force.

Puis, tous les jeux de ce type à « contrats » séparés ou parallèles.

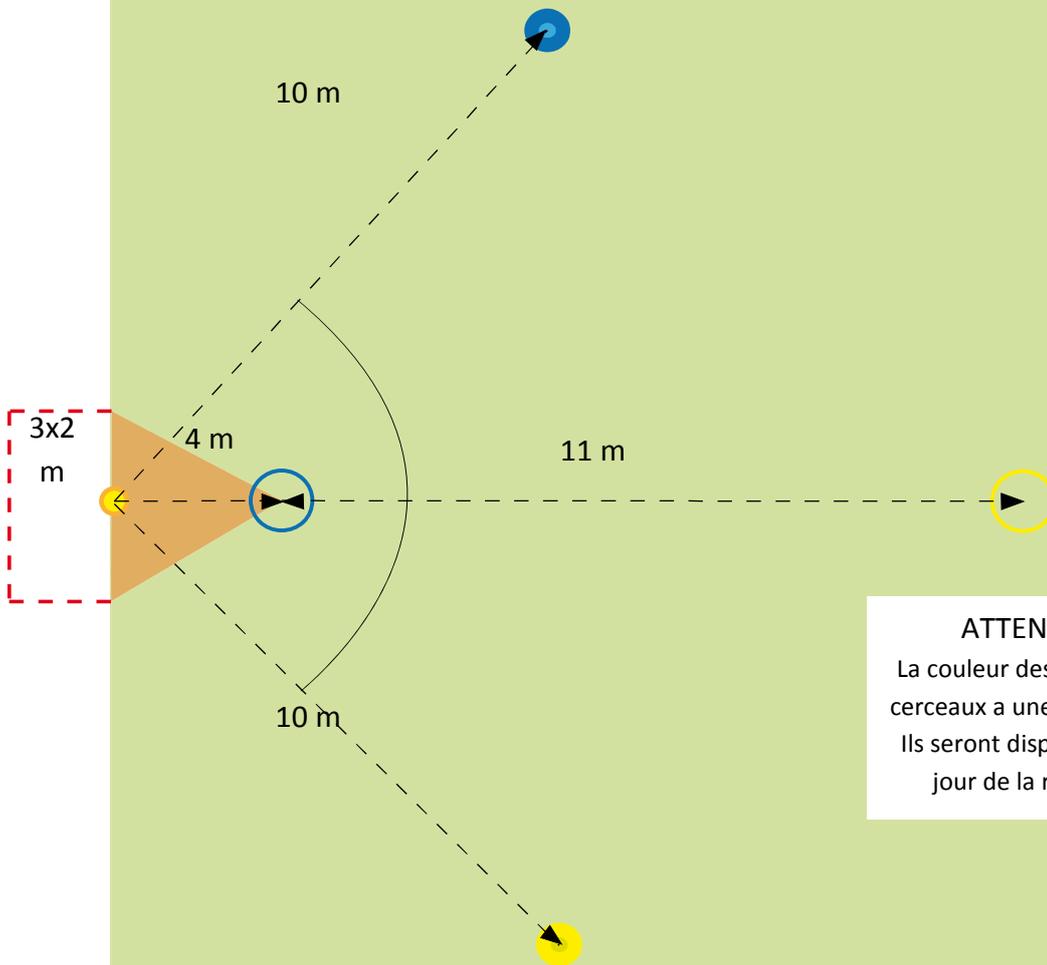
On peut aussi supprimer les couleurs.

Que peut-on faire après ?

Pour se préparer au dispositif suivant, on peut ajouter des règles d'élimination supplémentaires en gardant la même organisation :

- L'attaquant est directement éliminé si sa balle frappée est attrapée directement par un défenseur, « de volée » sans qu'elle touche le sol.
- L'attaquant peut être éliminé par un défenseur s'il est touché par celui, avec la balle (tenue à la main, et non lancée).

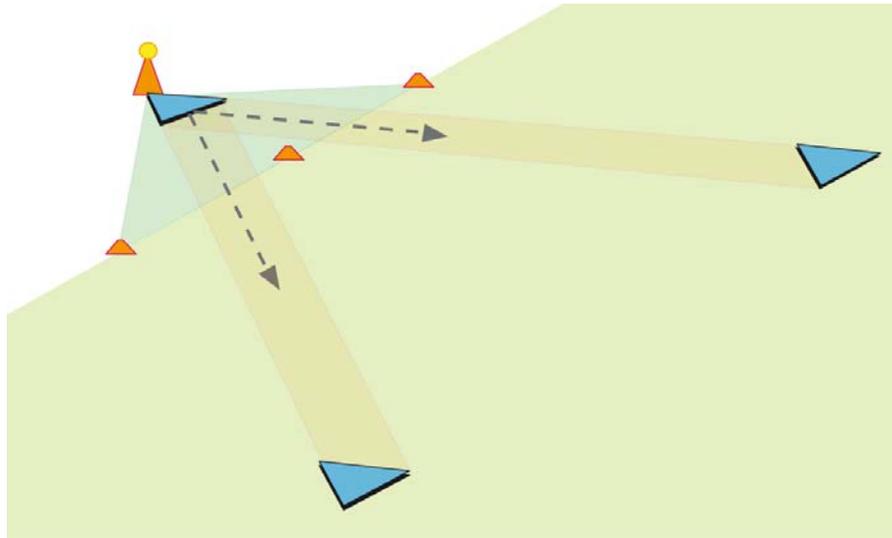
Dispositif DOUBLE-JEU



ATTENTION

La couleur des plots et des cerceaux a une importance. Ils seront disposés ainsi le jour de la rencontre

Triple-BASE



Principe général:

L'attaquant doit effectuer un aller-retour sur la base de son choix pour ramener un point. Il peut choisir de rester sur base (refuge) en attendant la frappe de l'attaquant suivant ou d'effectuer l'aller-retour d'un seul coup. Pour éliminer les attaquants, les défenseurs doivent les toucher avec la balle, tenue à la main, entre deux bases.

Le matériel :



1 tee



3 petits



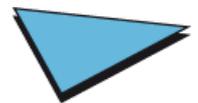
une batte



1 balle



2 couleurs de chasubles



3 bases

Mise en place du jeu:

- Effectif : 2 équipes de 7 à 9 joueurs
- Terrain : les 3 bases sont disposées en triangle équilatéral de 18 m à 20 m (à mettre en pratique).
- Organisation : les attaquants passent à tour de rôle à la frappe. Lorsque tous les attaquants sont passés, on change les rôles. Cette rotation constitue une *REPRISE*. Un match se joue en 3 reprises.

Réponses attendues:

- pour les attaquants : adapter le parcours de course et le type de frappe/lancer, afin de se donner un maximum de chance de réussite. Apprécier l'avancée de la défense afin de choisir de rester sur base ou de revenir à la *maison* (base de départ). Tenir compte de la présence ou non d'un coéquipier sur les bases.
- pour les défenseurs : récupérer la balle, identifier le parcours choisi par l'attaquant, s'organiser pour éliminer le(s) attaquant(s) ou à minima, de limiter leur progression.

Déroulement du jeu:

- L'attaquant met la balle en jeu par une frappe à l'aide de la batte. Il doit ensuite réussir rejoindre l'une des deux bases. Il peut choisir de revenir directement à la maison pour marquer un point ou d'attendre sur la base la frappe du batteur suivant.
- Ainsi, il se peut qu'un joueur attende sur base la frappe du coéquipier qui lui succède. Dans ce cas, le batteur suivant ne peut choisir la base sur laquelle s'est réfugié son partenaire, il est donc contraint de se diriger vers la base restée libre. Il ne peut y avoir deux attaquants réfugiés en même temps. Dans ce cas le dernier attaquant reste sur base et l'autre est éliminé.*

- Les défenseurs voient leur tâche largement compliquée puisqu'ils doivent toucher l'attaquant avec la balle tenue à la main pour éliminer l'attaquant. *L'attaquant n'a par contre pas le droit de s'écarter de trop et doit rester dans un couloir imaginaire représenté sur le dessin du dispositif.*

Par contre, si les défenseurs attrapent la balle frappée directement, il y a *arrêt de volée*, et le batteur est éliminé. *Dans ce cas, si un attaquant était sur base, il n'a le droit de quitter sa base qu'après l'arrêt de volée. S'il est parti avant, il doit revenir toucher sa base pour repartir ou y rester.*

- Concernant la mise en jeu, les règles sont les mêmes que dans le DOUBLE –JEU : le système de *strike* est le même et le batteur est éliminé au bout de 3 strikes.

- Tous les joueurs doivent respecter les règles d'or.

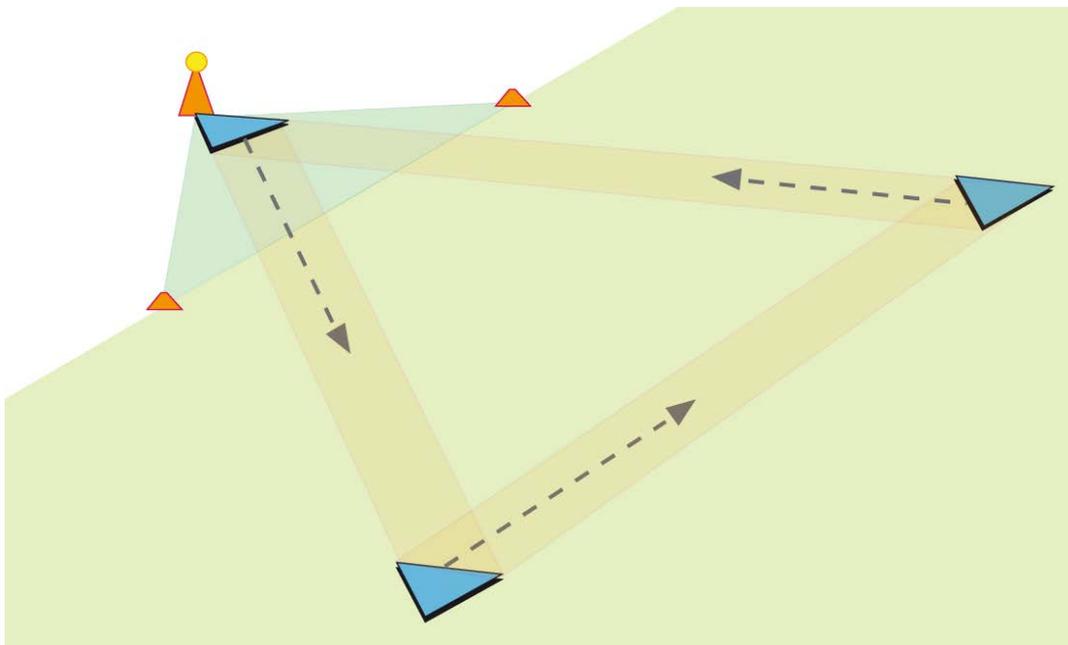
- Concernant l'arbitrage, un arbitre central est en charge d'annoncer les décisions prises, d'engager le jeu par un coup de sifflet et de marquer la fin des phases de jeu par deux coups de sifflets. Deux arbitres peuvent être en charge de juger des éliminations (un de chaque côté). Les autres rôles sont les mêmes que dans le premier dispositif.

Que peut-on faire en amont ? Voir le dispositif DOUBLE-JEU et ses variantes.

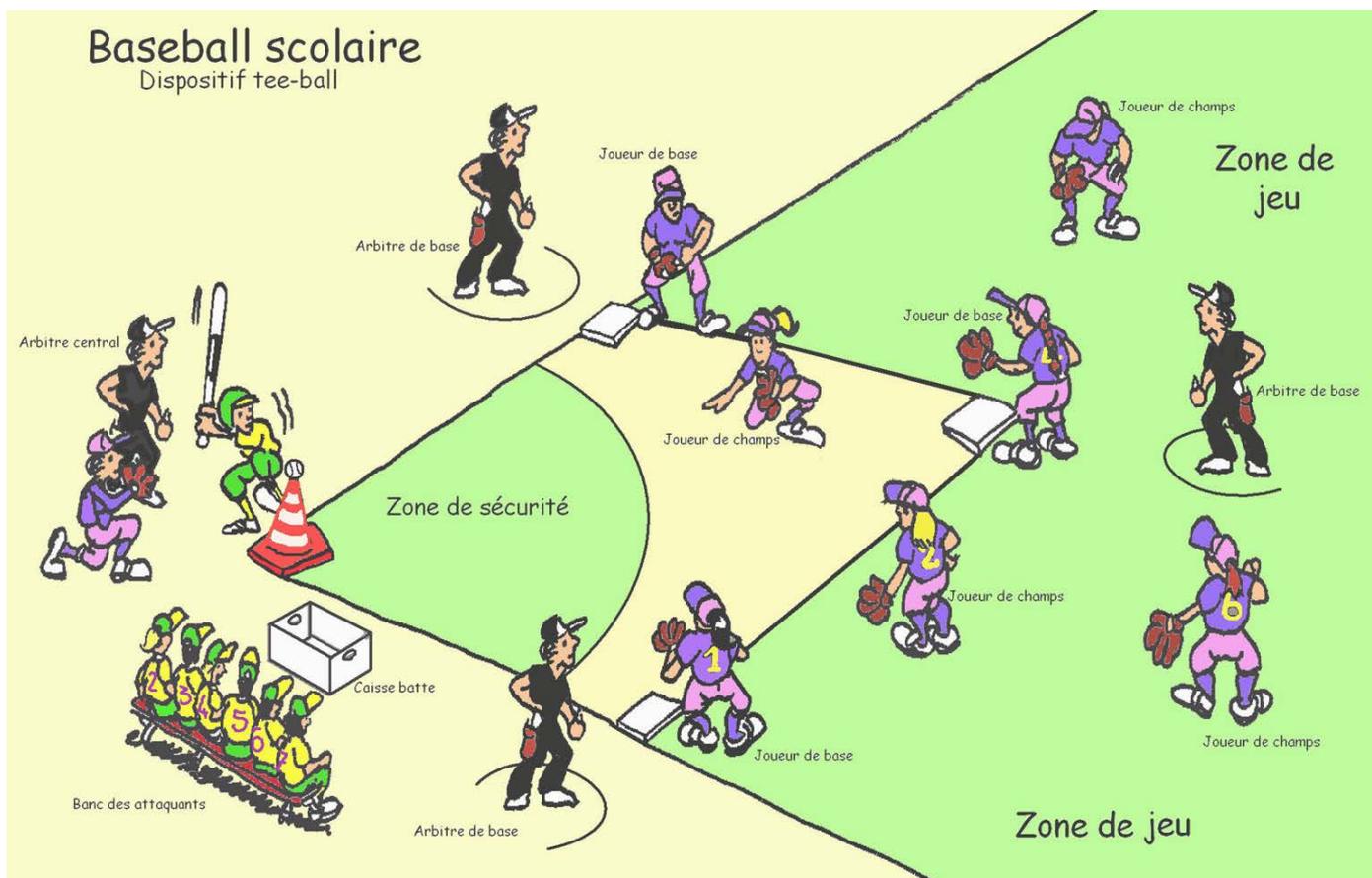
Que peut-on faire après ?

Pour faire évoluer le jeu et se préparer au dispositif suivant, on peut contraindre les attaquants à réaliser un circuit complet des 3 bases pour marquer un point. Les attaquants « tournent » dans le même sens !

Ainsi il peut y avoir 2 attaquants « réfugiés » sur les bases, alors qu'un 3^{ème} se présente à la frappe.



Tee-BALL



Principe général:

Pour marquer un point l'attaquant doit effectuer le tour complet des bases et revenir à la *maison*. Il doit à minima rejoindre la première base sans se faire éliminer (touché par un défenseur), mais il peut ensuite choisir d'attendre sur l'une des 3 bases de champs. *Dans ce dispositif, il se peut qu'il y ait 4 attaquants en jeu en même temps, par contre ils ne peuvent se réfugier à deux sur une base. Dans ce cas le joueur le plus avancé (dans l'ordre de passage) est éliminé.*

Le matériel :



1 tee



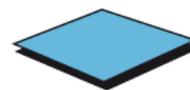
une batte



1 balle



2 couleurs de chasubles



4 bases

Mise en place du jeu:

-Effectif : 2 équipes de 7 à 9 joueurs

-Terrain : les 4 bases sont disposées en carré de 18 m à 20 m (à mettre en pratique).

-Organisation : les attaquants passent à tour de rôle à la frappe. Lorsque tous les attaquants sont passés, on change les rôles. Cette rotation constitue une *REPRISE*. Un match se joue en 3 reprises.

Réponses attendues:

-pour les attaquants : apprécier l'avancée de la défense afin de choisir de rester sur base ou de poursuivre sa course pour atteindre la base suivante. Tenir compte de la présence ou non de coéquipiers sur les bases pour adapter sa frappe.

-pour les défenseurs : récupérer la balle et s'organiser pour éliminer le(s) attaquant(s) ou à minima, de limiter leur progression.

Déroulement du jeu:

• L'attaquant met la balle en jeu par une frappe à l'aide de la batte. Il doit ensuite réussir rejoindre à minima la première base.

Il se peut qu'un batteur se présente avec ce que l'on appelle les « bases pleines ». Dans ce cas, l'action de jeu qui va suivre peut rapporter 4 points si tout le monde réussit à rejoindre la maison.

• Les défenseurs voient les possibilités d'élimination augmenter puisque plusieurs coureurs sont susceptibles d'être éliminé. *Par contre cela demande davantage de coordination et d'anticipation afin de ne pas trop tergiverser.*

• Concernant la mise en jeu, les règles sont les mêmes: le système de *strike* est le même et le batteur est éliminé au bout de 3 strikes.

• Tous les joueurs doivent respecter les règles d'or.

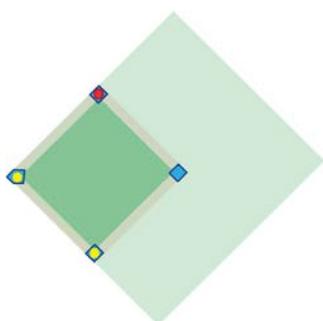
• Concernant l'arbitrage, un arbitre central est en charge d'annoncer les décisions prises, d'engager le jeu par un coup de sifflet et de marquer la fin des phases de jeu par deux coups de sifflets. Trois arbitres peuvent être en charge de juger des éliminations (un par base). Les autres rôles sont les mêmes que dans le premier dispositif.

Que peut-on faire en amont? Voir le dispositif TRIPLE -BASE et ses variantes.

Que peut-on faire après?

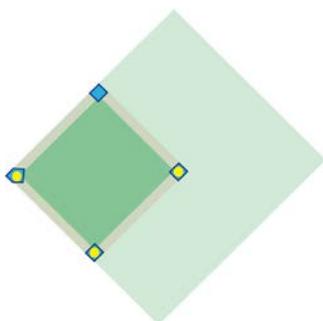
Les prolongements concernent principalement l'intégration de nouvelles règles de jeu, plus complexes, qui augmentent l'incertitude et favorisent l'anticipation des actions. Voici quelques possibles

Les défenseurs peuvent éliminer les attaquants en « grillant » la base sur laquelle ils se dirigent. Si la balle arrive sur base (maîtrisée par un défenseur en contact avec la base) avant l'attaquant, celui-ci est éliminé mais à condition qu'il soit en « avance forcée ». C'est à dire qu'il soit obligé d'avancer. *Si un joueur est en première base et qu'il attend la frappe de son coéquipier, on dit qu'il est en avance forcée car il est contraint de rejoindre la seconde base suite à la frappe du batteur. Dans ce cas si la défense amène la balle sur la base 2 avant lui, ce dernier est éliminé.* Vous en déduirez que tout batteur qui se présente est en avance forcée et qu'ainsi la défense peut l'éliminer soit en le touchant soit en amenant la balle sur la première base avant lui. *Prenons le cas maintenant où un attaquant est sur la première base, qu'un autre est sur la 3^{ème} base et qu'un batteur se présente (cas n°1). Le batteur, et le joueur en première base sont en avance forcée, ils peuvent donc être éliminés soit par touche soit parce que leur base a été grillée (les défenseurs ne sont pas tenus d'attendre l'attaquant). Par contre, le joueur en 3^{ème} base doit lui être touché pour être éliminé car il n'est pas en avance forcée.*

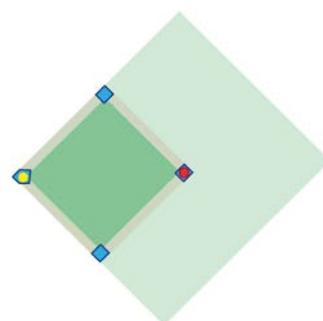


Deux joueurs en avance forcée

Tous les joueurs peuvent être éliminés en étant touchés entre deux bases, mais seuls ceux en avance forcée peuvent être éliminés par le fait que leur base soit grillée.



3 joueurs en avance forcée



Le batteur en avance forcée

La dernière évolution possible consisterait à mettre en place le système de lanceur (doc baseball scolaire sur le site marseille 10)