



## Introduction

Le Baseball5 ou B5 est une version urbaine du Baseball/Softball traditionnel.

Il s'agit d'une discipline rapide, jeune et dynamique qui reprend les mêmes fondamentaux que le Baseball et le Softball.

Le Baseball5 peut être joué partout et ne nécessite qu'une simple balle rebondissante.

- 1- Le Terrain
- 2- Les Informations Préliminaires
- 3- Les Règles du Jeu
- 4- La Fin du Match

## 1 Le Terrain

### 1.1 Le Champ Intérieur

Le champ intérieur est de forme carrée avec une base à chaque angle droit. La distance entre ces bases est de 13 mètres.

En partant de la boîte de frappe située derrière le marbre (cf. image n°1), les bases sont numérotées dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (première, deuxième, troisième).

Image numéro 1



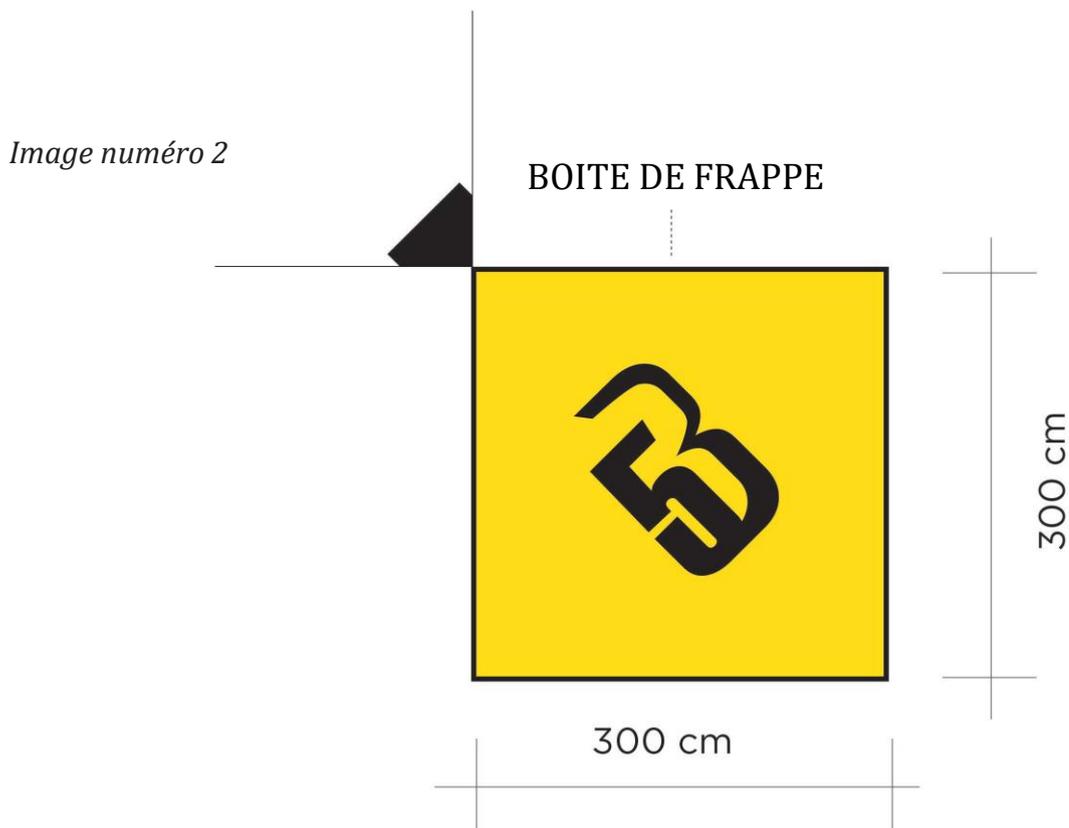
# #playeverywhere

### 1.2 L'Aire de Jeu

L'aire de jeu a la forme d'un carré de 18 mètres de côtés. L'un des angles droits du carré coïncide avec le marbre.

### 1.3 La Boîte de Frappe

La boîte de frappe a la forme d'un carré de 3 mètres de côtés. Elle est placée hors de l'aire de jeu et matérialisée par l'extension des lignes de fausses balles qui se croisent au marbre (cf. image n°2).





#### 1.4 Les Bases

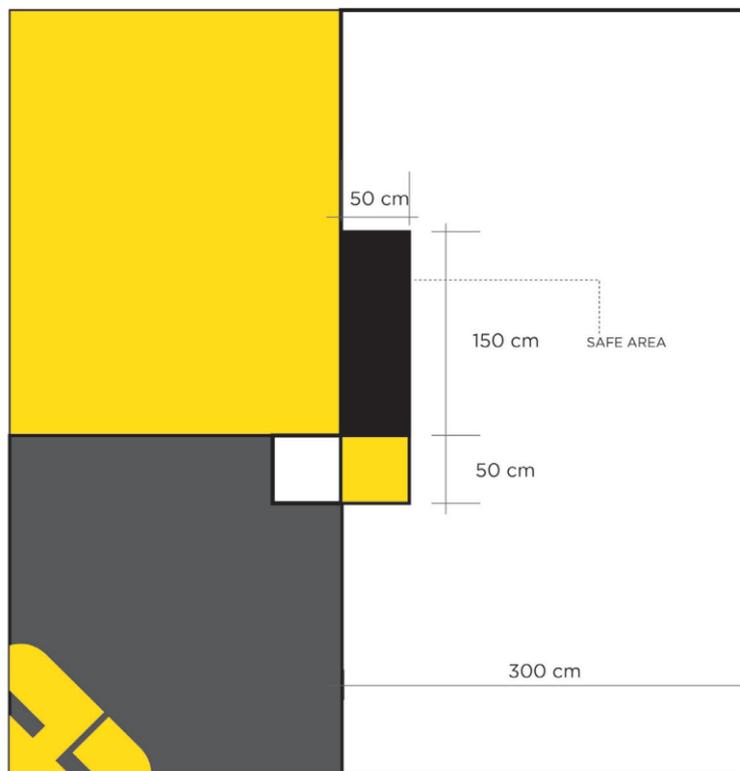
Les bases idéales prennent la forme d'un carré de 50 centimètres de côté. La première et la troisième devant être placées à l'intérieur de l'aire de jeu avec un côté tangent à la ligne des fausses balles.

##### 1.4.1 La Première Base.

Pour éviter les collisions, la première base est double (cf. image n°3). Ainsi, lorsqu'un jeu défensif est réalisé sur la base à l'intérieur de l'aire de jeu (*blanche*), le frappeur/coureur a pour objectif de toucher la partie située à l'extérieur de la ligne des fausses balles (*jaune*).

1.4.2 Après avoir mis la balle en jeu, le frappeur devenu coureur doit toucher la première base et, pour être sauf, rester dans la zone dédiée de 1,5 mètre prolongeant la base (*noire*) (cf. image n°3).

Image numéro 3



# #playeverywhere



1.4.2 Le Marbre peut également prendre la forme d'un marbre traditionnel de Baseball / Softball.

### 1.5 Les Clôtures

La hauteur idéale des clôtures est de 60 à 80 centimètres. Toutefois, chaque organisateur de championnats/tournois peut décider de délimiter le terrain différemment, comme en utilisant des murs existants ou en marquant le sol par exemple. Dans ce cas, des règles spécifiques doivent être définies en amont.

## 2 Les Informations Préliminaires

### 2.1 La Balle

Le Baseball5 se joue avec les balles officielles WBSC Baseball5™.

### 2.2 La Manche

Une manche est une division d'un match correspondant à un passage en attaque pour chaque équipe. Un match de Baseball5 dure 5 manches.

### 2.3 Les Joueurs

Le nombre de joueurs actifs par équipe est de 5 à tout instant.

Le nombre maximum de joueurs sur un roster est de 8 (5 en jeu et 3 remplaçants).

## 3 Les Règles du Jeu

L'équipe recevante débute le match en défense et l'équipe à l'extérieur débute en attaque.

Le but de l'équipe en défense est d'éliminer (« retirer ») 3 joueurs de l'équipe en attaque pour changer de côté, c'est-à-dire passer à son tour en attaque.

### 3.1 L'Équipe en Défense

Les 5 joueurs de l'équipe en défense doivent se trouver à l'intérieur de l'aire de jeu lorsque le frappeur met la balle en jeu.

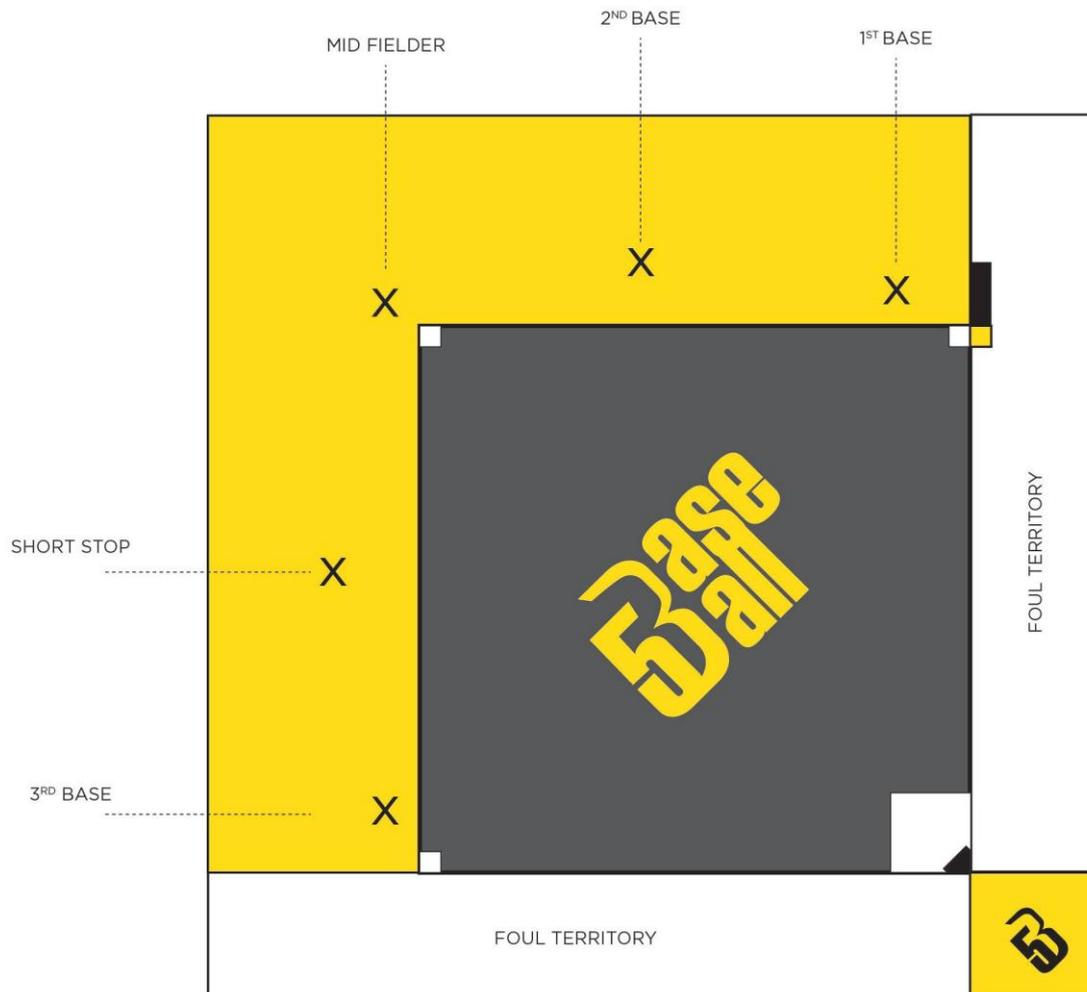
#### 3.1.1 Les Positions (cf. image n°4):

- 1ère Base (*1<sup>st</sup> Base*)
- 2ème Base (*2<sup>nd</sup> Base*)
- 3ème Base (*3<sup>rd</sup> Base*)
- Arrêt-court (*Shortstop*)
- Joueur de position (*Midfielder*)

Note: sur l'image n°4 vous pouvez voir une formation "classique". Cependant, les joueurs peuvent changer de position avant chaque action en fonction de la tactique adoptée par l'équipe.

# #playeverywhere

Image numéro 4



### 3.2 L'Équipe en Attaque

L'équipe en attaque présente un « ordre à la frappe » avant le début du match, avec cinq joueurs frappant de 1 à 5. Cet ordre à la frappe doit être respecté tout au long du match mis à part si un joueur est remplacé. Dans ce cas, le remplaçant prend la position du joueur remplacé dans l'ordre à la frappe.

# #playeverywhere

### 3.2.1 La Frappe

Lors de la frappe, le joueur doit se trouver entièrement dans la boîte de frappe et y rester jusqu'à que la balle touche le sol.

La balle doit être frappée fort avec la paume de la main ou le poing et doit toucher le sol au moins une fois. Si la frappe n'est pas assez franche, le joueur peut être éliminé par décision de l'arbitre.

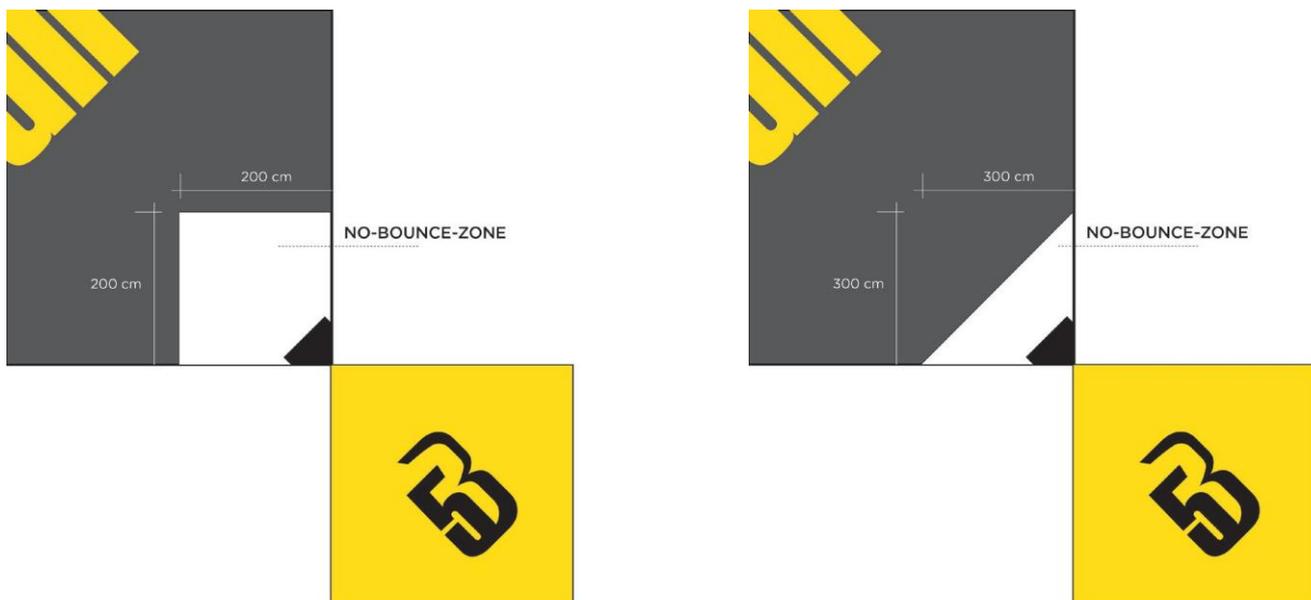
### 3.2.2 Les Frappes Illégales

Le premier rebond doit être avoir lieu au moins 3 mètres après le marbre (2 mètres pour les 15U), de façon à anéantir les amortis trop courts et les balles rebondissante trop haut. La zone sans-rebond (*no-bounce zone*) peut être carrée ou triangulaire, selon le choix de l'organisateur (cf. image n°5).

### 3.2.3 Les Points

Lors de chaque nouvelle action (nouvelle mise en jeu), l'équipe en attaque tente d'avancer de base en base pour effectuer un tour complet et ainsi marquer un point. Chaque coureur réussissant à faire un tour complet des bases, en les touchants, sans jamais être retiré inscrit un point pour son équipe.

Image numéro 5



**#playeverywhere**



### 3.3 Les Éliminés (Retirés)

L'équipe en défense doit éliminer 3 adversaires lors de chaque demi-manche pour changer de côté et passer en attaque.

#### 3.3.1 Comment la défense élimine des coureurs:

- En touchant avec une partie de son corps, balle en main, la base sur laquelle un coureur est forcé de se rendre.
- En attrapant une balle frappe avant que celle-ci ne fasse un rebond au sol.
- En touchant, balle en main, un coureur n'étant pas sur une base.

#### 3.3.2 How Comment les joueurs en attaque s'éliminent eux-mêmes par un jeu illégal :

- En touchant une ligne de la boîte de frappe lors de la mise en jeu.
- En frappant une balle dans la zone des fausses balles.
- En ne faisant pas faire de rebond à la balle avant que celle-ci ne touche ou dépasse les clôtures.
- En ne respectant pas l'ordre à la frappe et en frappant à la place d'un coéquipier.
- En anticipant une course avant que la balle ne soit mise en jeu.
- En dépassant un coéquipier lors d'une course.
- Si deux coureurs se retrouvent sur la même base. Celui derrière dans l'ordre à la frappe est éliminé.

NOTE: Les coureurs doivent tout faire pour éviter les collisions avec les défenseurs. Si l'arbitre juge que le coureur aurait pu éviter une collision ayant eu lieu, ce dernier doit être éliminé.

### 3.4 Les remplacements

Les joueurs sur le line-up de départ peuvent ré-entrer en jeu après avoir été remplacés. Les remplaçants du début de match peuvent entrer qu'une seule fois en jeu. S'ils sont remplacés à leur tour, ils ne peuvent pas ré-entrer en jeu.

## 4 Fin du match

Le match est terminé à la fin de la 5<sup>ème</sup> manche si une équipe a inscrit plus de points que l'adversaire. En cas de résultat nul, les équipes jouent une manche additionnelle jusqu'à qu'une équipe marque au moins un point de plus que l'adversaire.

Si l'équipe recevante est devant au score quand à l'extérieur termine sa 5<sup>ème</sup> demi-manche offensive, le match est terminé et l'équipe recevante gagne.

# #playeverywhere