

## RAID FRATERNITE 2013

### Atelier 15 et 16 : BASEBALL

#### But de l'atelier :

Gagner le match : Pour l'équipe des batteurs : faire éliminer le moins de batteurs, en rapportant un maximum de points. Pour l'équipe des receveurs : éviter la progression de l'équipe adverse en éliminant les batteurs.

#### Organisation de l'atelier :

- 1- Accueil des 4 équipes, et formation de 2 équipes de jeu.
- 2- L'équipe désigné receveur, désigne le « chien » (joueur qui reste dans la base de lancer), et vont se placer sur l'aire de jeu. L'équipe désigné batteur se numérote de 1 à 12, et va se placer dans la zone de sécurité. Le numéro 1 sera le premier batteur et se place dans la base de frappe.
- 3- Quant tous les batteurs sont passés au rôle de batteur, le score est annoncé et les équipes changent de rôle.

#### Règles du jeu :

**Le chien :** Le chien lance la balle (ciblé entre le genou et l'épaule du batteur). Au bout de 3 lancers consécutifs refusés, le chien est éliminé et remplacé par un autre joueur de son équipe. Il n'a pas le droit de sortir de sa base. Il doit **aplatir la balle dans sa base** pour stopper les batteurs.

**Le batteur :** Doit réceptionner la balle lancé par le chien avec sa raquette et l'envoyer le plus loin possible dans un angle de tir de 90° (un angle droit). Après 3 lancers refusés, il est automatiquement éliminé. Si son lancer est bon, il doit courir afin de passer sur chaque base et atteindre le couloir de « HOME RUN » avant que le chien n'aplatisse la balle dans sa base.

\*Il peut se stopper dans une base.

\*Il n'a pas le droit de reculer

\*Deux batteurs ne peuvent pas être sur une même base, ni se doubler.

\* Quand le chien à aplatis la balle dans sa base, le batteur suivant se présente...

Quand le chien à aplatis la balle dans sa base, le batteur suivant se présente...

#### Les points :

**STRIKE :**

Quand un batteur arrive dans le couloir de « HOME RUN » sans s'être arrêté entre son lancer et le couloir de home run, qu'il a bien traversé chaque base= **5 points**

Sinon, il marque **1 point** quand il franchi le couloir de home run (quand il a fait le tour grâce à plusieurs batteurs)

Quand tous les batteurs de l'équipe ont bâté, l'arbitre annonce le score. Les deux équipes change de rôle.

**A la fin du match : la meilleure équipe marque 20 points, la 2° équipe 10 points**

En cas d'égalité faire bâter un batteur de chaque équipe, et voir celui qui va le plus loin.

**MATERIEL : 1 raquette de tennis- 6 balles de tennis – plots – 1 jeu de maillot**

Dimensions des bases : 1mètre par 1 mètre

Dimensions base CHIEN : 2mètres par 2 mètres

Dimensions couloirs home run: 1mètre par 2 mètre



