

1. REGLEMENTS GENERAUX

En aucun temps lors des compétitions, une personne, autre que le capitaine, n'a le droit d'intervenir auprès des bénévoles spécialisés.

2. PRINCIPE DU JEU

Les règles du jeu sont issues du principe du jeu du 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.
- Une partie entre deux équipes de neuf joueurs comporte 7 manches.
- Une manche comportera une présence 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 ou 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 lors du lancer du participant, il peut reprendre celui-ci et le jouer. Toutefois, si le sac tombe en avant de la ligne de lancer, donc dans la zone de jeu, le sac est considéré comme joué.

3. ZONE DE JEU

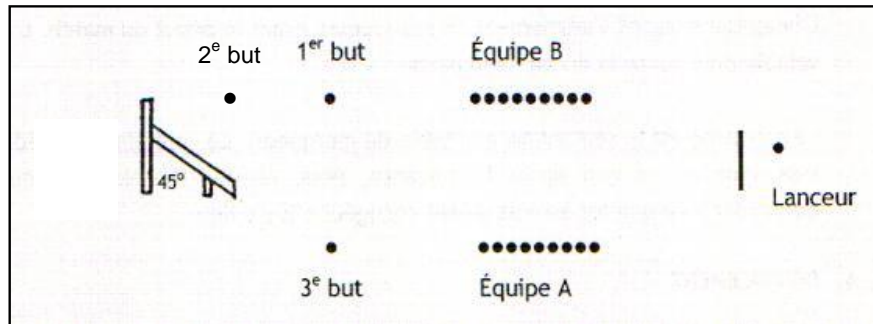
Distance du lanceur

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 à gauche du jeu (3^e but), en face de celle du 1^{er} but.

Tableau 1 :



- 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 (tableau 1).
- Une ligne sur le plancher doit clairement indiquer la ligne de démarcation du lanceur (le marbre). Si le lanceur touche à cette ligne avec son pied, il perd son lancer et ce sac est considéré comme nul.
- Le joueur se lève seulement lorsque le marqueur le nomme pour jouer.

4. MATERIEL

- **Le jeu** : le jeu du « Baseball poche » se joue sur des jeux comprenant neuf (9) ouvertures (voir schéma).
- **Le sac de sable** : le sac officiel des compétitions pèse au maximum 5^{1/2} onces et au minimum 5 onces et mesure 3" x 4" rempli.

5. ÉQUIPES

- Les équipes sont constituées de neuf (9) joueurs dont un capitaine.
- 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 de la partie. 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.

6. DÉROULEMENT

Qui commence

- Les capitaines tirent au sort, à « pile ou face », pour déterminer l'équipe qui débute la partie. Le gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième;

Jeux des 50 ans et plus

Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

Baseball poche

REGLEMENTS

- Il s'agit d'un tournoi sans élimination. C'est le total des points qui sera retenu pour déterminer les trois meilleures équipes. En cas d'égalité, on recule à la 6^e manche de la dernière partie et si l'égalité persiste on recule à la 5^e manche et ainsi de suite.

7. 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 de sable reste suspendu à l'une des ouvertures du jeu, toute personne pourra enlever ce sac avant de procéder à un autre lancer. **Pour être valide, un sac doit entrer et demeurer dans un trou.**
- Lorsqu'un sac de sable frappe un obstacle (ex : mur) et qu'ensuite il entre dans un trou du jeu, le sac est considéré comme nul.
- Si le sac de sable entre dans le trou du 1^{er} but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du 1^{er} 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 2^e but et va s'asseoir au 3^e but : la personne qui vient de lancer touche au 1^{er} but et se rend au 2^e but.
- Si le 3^e lanceur fait un coup d'un but, il va s'asseoir sur la chaise du 1^{er} 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 d'entrer.
- 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 la ligne de lancement. Si ce même lanceur fait un coup de deux buts, les personnes assises au 3^e et 2^e but vont alors toucher la ligne de lancement et comptent un but chacune. Si le lanceur fait un coup de 3 buts, les personnes assises au 3^e, 2^e et 1^{er} but viennent franchir la ligne de lancer et comptent un but chacune.
- 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 marbre).
- Un joueur doit toucher tous les buts, s'il omet de toucher un but, il n'est pas retiré, il est éliminé et retourne s'asseoir à sa place.

En cas d'égalité

On remonte à la 6^e manche et ainsi de suite.

Les retraits

Pour être retiré 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 indiqué « retrait ».

Jeux des 50 ans et plus

Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

Baseball poche

REGLEMENTS

Les manches

- Au cours des compétitions, une partie comporte sept (7) manches.
- Au cours des compétitions, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10). 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 les faire entrer, les points seront additionnés et le maximum est 13).
- Pendant une partie de baseball poche, il est permis de parler, applaudir, rire et crier, dans la mesure où ces manifestations ne nuisent pas à la performance d'un joueur de l'équipe adverse.

Jeux des 50 ans et plus
Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

Baseball poche
REGLEMENTS

Schéma : boîte de jeu

