



THÈQUE

IAP 2024

Chaque école peut présenter une équipe mixte de 8 joueurs avec au moins 3 filles

Le matériel (battes et balles) sera fourni.

Les joueurs doivent s'acquitter d'équipements et d'objets susceptibles de couper ou d'écorcher les autres joueurs (bijoux, accessoires de cheveux, ongles coupés courts).

RÈGLEMENT

On dispose les bases sur un cercle de 20m environ, à intervalles réguliers.

Une équipe (A) en attaque, va lancer et courir : ils sont batteurs.

Une équipe (B) en défense, va réceptionner. Cette dernière choisie un capitaine qui lancera la balle aux batteurs de l'équipe adverse. Le capitaine se placera dans une zone définie qu'il n'aura pas le droit de quitter (au minimum un pied dans la zone). Les autres membres de l'équipe se répartissent sur le terrain.

Les batteurs sont placés en file indienne. Chacun à leur tour, les batteurs, vont frapper la balle avec la batte pour l'envoyer le plus loin possible sur le terrain.

Le capitaine envoie la balle sur le batteur adverse dans la zone de prise (rectangle virtuel allant du genou à l'épaule du batteur en hauteur et la zone de frappe en largeur)

Si la balle n'est pas envoyée dans la zone de prise et que le batteur ne tente pas de la frapper, le lanceur prend une "BALLE". Si le lanceur accumule 3 balles face à un même batteur, tous les membres de l'équipe en attaque (A) sur le terrain avancent d'une base.

Si la balle est envoyée dans la zone de prise et que le batteur ne la touche pas, le lanceur prend un "STRIKE". Si le lanceur accumule trois strikes sur un même batteur, le batteur est éliminé.

Une fois frappée, la balle est bonne si :

- Elle ne rebondit pas avant le cercle du capitaine
- Elle est lancée dans l'alignement entre la base la plus à gauche et la plus à droite du batteur.

Une mauvaise balle compte pour un strike pour le lanceur.

Une fois la balle au milieu du terrain, le batteur va courir le plus rapidement possible en passant à chaque fois par les bases puis revenir au point de départ. A chaque fois qu'un batteur réalise un tour, il marque 1 point.

- Le batteur peut s'arrêter sur une base et attendre que la balle soit relancée par un coéquipier pour se remettre à courir. Il ne doit pas y avoir plus de 2 joueurs sur une base, sinon ils sont éliminés, il est également interdit de doubler sur le tour.

L'autre équipe (B) en défense va essayer de récupérer le plus vite possible la balle pour la ramener au capitaine. Le capitaine peut se faire aider d'un chien qui se place au mieux pour lui rapporter la balle.

Quand le capitaine récupère la balle et l'aplati dans le cercle, l'arbitre siffle. Tous ceux qui ne sont pas sur une base sont éliminés.

- Si la balle est « gobée » (attrapée directement avant qu'elle ne touche le sol) par un défenseur, si le batteur n'a pas lâché sa batte il peut rejouer, mais s'il est déjà parti et a lâché la batte il est alors éliminé. Ses équipiers en train de courir entre les bases restent en jeu, mais doivent retourner à l'emplacement d'où ils étaient partis.

Une fois que tous les batteurs ont frappé ou ont été éliminés on inverse les rôles, l'équipe en attaque (A) devient défenseur et l'équipe en défense (B) devient attaquant.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points en phase d'attaque.

ARBITRAGE

Une équipe ne jouant pas au moment du match sera désignée arbitre et devra fournir un arbitre. (Dans ce cas, l'arbitre devra être parfaitement au courant des règles en vigueur !)

SUITE



ORGANISATION DU TOURNOI

Le déroulement est le même pour les matchs de poules et les matchs de phases finales.

Les matchs durent au maximum 20min.

Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés.

Dans la phase finale, en cas d'égalité au bout des 20mins, les 2 équipes choisissent chacune 1 batteur et 1 lanceur. Chacun leur tour les batteurs de chaque équipe vont avoir 3 chances de frapper la balle, l'équipe adverse en défense devra récupérer la balle le plus rapidement possible et la transmettre au lanceur. Pour chaque équipe, le temps mis entre la frappe du batteur et la récupération par le lanceur sera chronométré. L'équipe présentant le temps de récupération le plus court remporte le match.

Si la balle est gobée le temps sera arrêté immédiatement (sans avoir besoin de la transmettre au lanceur).

CLASSEMENT EN PHASE DE POULE

Le classement sera effectué selon les règles suivantes :

- une victoire rapporte 3 points
- un match nul rapporte 1 point
- une défaite 0 point

En cas d'égalité dans les phases de poules les critères suivants dans l'ordre seront pris en compte pour le classement :

1. Différence entre les points marqués et les points encaissés
2. Equipe gagnante lors du match entre les 2 équipes à départager
3. Nombre de points marqués lors des matchs de poules
4. Tirage au sort