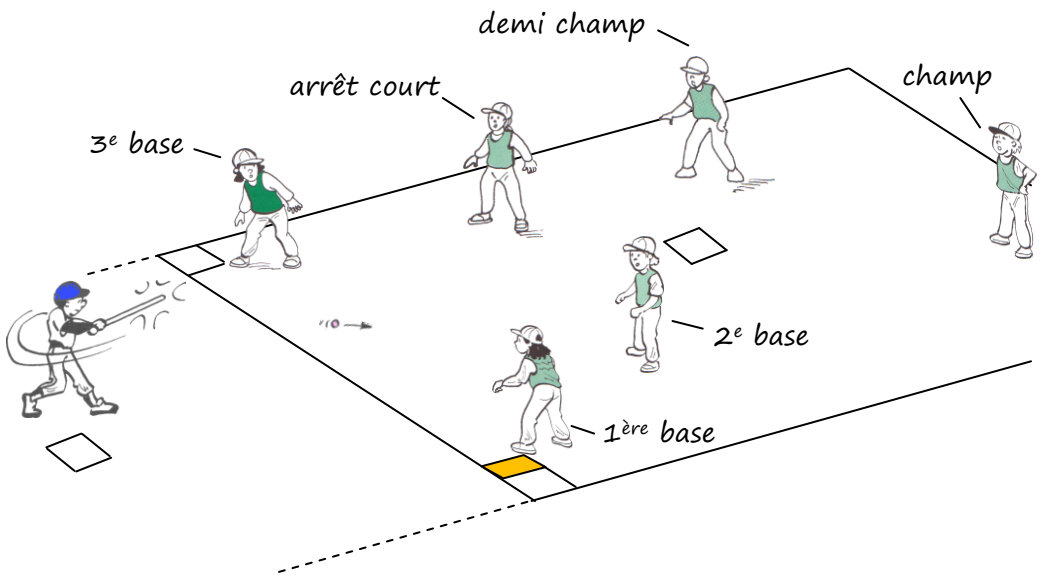
JOUER AU STICKBALL !

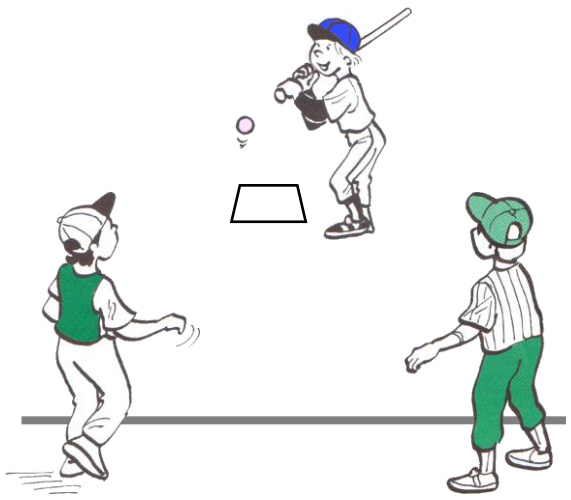
LE STICKBALL EST UN BASEBALL DE RUE. ON Y JOUE À MAINS NUES, AU MOYEN D'UNE BALLE EN CAOUTCHOUC ET D'UNE BATTE EN BOIS, LE PLUS SOUVENT FAITE D'UN MANCHE DE RÂTEAU OU D'UNE TRINGLE À RIDEAUX. PRATIQUÉ GÉNÉRALEMENT SUR UNE SURFACE GOUDRONNÉE, ON PEUT Y JOUER ABSOLUMENT PARTOUT !



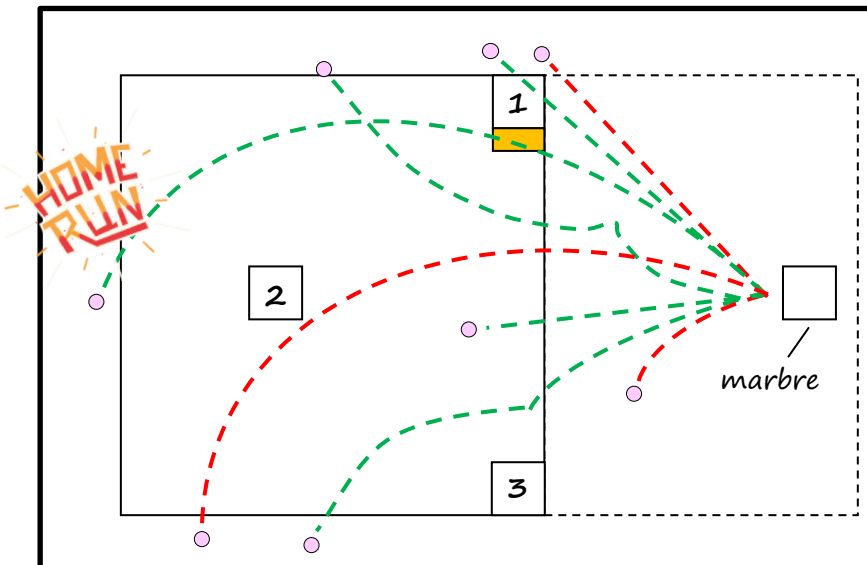
LE STICKBALL SE JOUE À 2 ÉQUIPES DE 6 JOUEURS, DANS LA RUE OU SUR UN TERRAIN GOUDRONNÉ EN FORME DE COULOIR, SIGNIFIANT UNE RUE.

AU STICKBALL, IL N'Y A PAS DE LANCEUR NI DE CATCHER.

LE BATTEUR LAISSE LA BALLE REBONDIR DEVANT LUI ET DOIT LA FRAPPER POUR LA METTRE EN JEU.

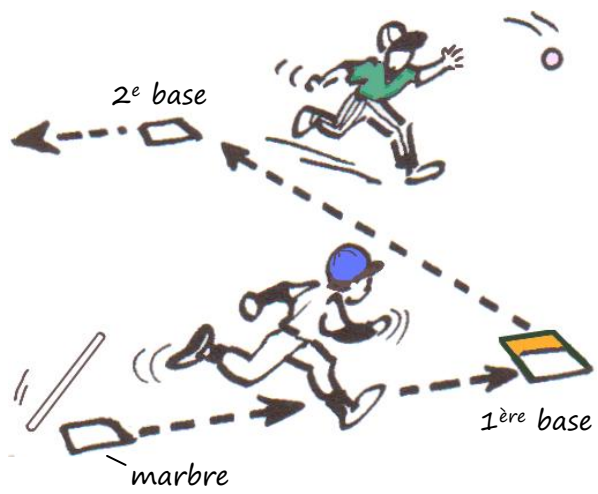


IL A TROIS ESSAIS POUR Y PARVENIR.

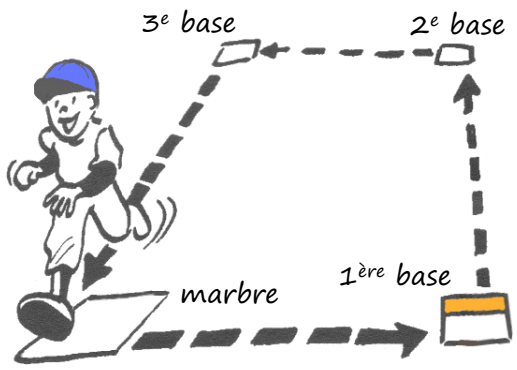


UNE BONNE BALLE FRANCHIT LA LIGNE ENTRE LA 1ÈRE ET LA 3E BASE. A DÉFAUT, OU SI ELLE SORT DES LIMITES LATÉRALES AVANT DE TOUCHER LE SOL, LA BALLE EST JUGÉE FAUSSE.

TOUTE FAUSSE BALLE ENTRAINE LE RETRAIT IMMÉDIAT DU BATTEUR (LES 2 ÉQUIPES PERMUTENT APRÈS 3 RETRAITS).



S'IL FRAPPE UNE BONNE BALLE, LE BATTEUR DOIT ALORS TENTER DE GAGNER LA 1ÈRE BASE, ET, S'IL LE PEUT, LES SUIVANTES.



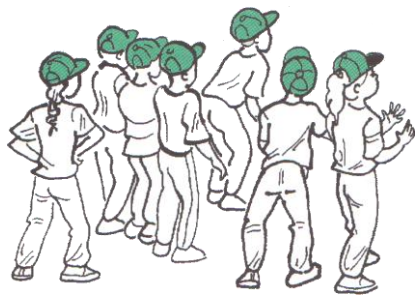
S'IL FAIT LE TOUR DU TERRAIN EN TOUCHANT TOUTES LES BASES, LE COUREUR MARQUE 1 POINT.

IL N'A PAS LE DROIT DE DOUBLER CELUI QUI LE PRÉCÈDE.

IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN SEUL COUREUR PAR BASE.

ET LA DÉFENSE DANS TOUT ÇA ?

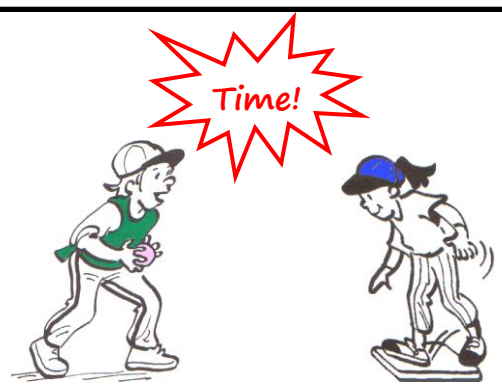
LES DÉFENSEURS DOIVENT EMPÊCHER LEURS ADVERSAIRES DE MARQUER DES POINTS EN RETIRANT TROIS D'ENTRE EUX DE L'UNE DES FAÇONS SUIVANTES :



SI LE DÉFENSEUR ATTRAPE DE VOLÉE LA BALLE QUI VIENT D'ÊTRE FRAPPÉE, LE BATTEUR EST RETIRÉ.

ALORS EN POSSESSION DE LA BALLE, LE DÉFENSEUR RETIRE LE COUREUR EN TOUCHANT LA BASE VERS LAQUELLE IL EST FORCÉ DE SE RENDRE.

IL PEUT AUSSI TOUCHER LE COUREUR PRIS ENTRE DEUX BASES AVEC LA MAIN TENANT LA BALLE.



L'ACTION SE TERMINE QUAND TOUS LES COUREURS SONT ARRÊTÉS SUR UNE BASE ET QUE LA DÉFENSE APPELLE UN « *TIME !* ».

LORSQUE L'ÉQUIPE EN DÉFENSE A RETIRÉ TROIS ATTAQUANTS, ELLE PASSE À SON TOUR AU BÂTON. LE PASSAGE DES DEUX ÉQUIPES À LA BATTE CONSTITUE UNE MANCHE.

UN MATCH PEUT SE JOUER EN CINQ MANCHES OU UNE HEURE.

SI LA DÉFENSE N'ARRIVE PAS À RETIRER TROIS ATTAQUANTS, LES DEUX ÉQUIPES PERMUTENT APRÈS CINQ POINTS INSCRITS PAR L'ÉQUIPE À LA FRAPPE.

Illustrations adaptées de ***Baseball, jeux de batteurs et trimeurs*** *par Frédéric Le Mercier, Editions Revue EPS, 1999.*

@sensbaseball