

1. Règlements généraux

- Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles pour fin de vérification.
- Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription au moins 3 équipes.
- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès des officiels.

2. Principe du jeu

- Les règles du jeu sont issues du principe du jeu de 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 dure 7 manches.
- Une manche comportera une présence au « bâton » de chacune des deux équipes. Une équipe sera 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, 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 de 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

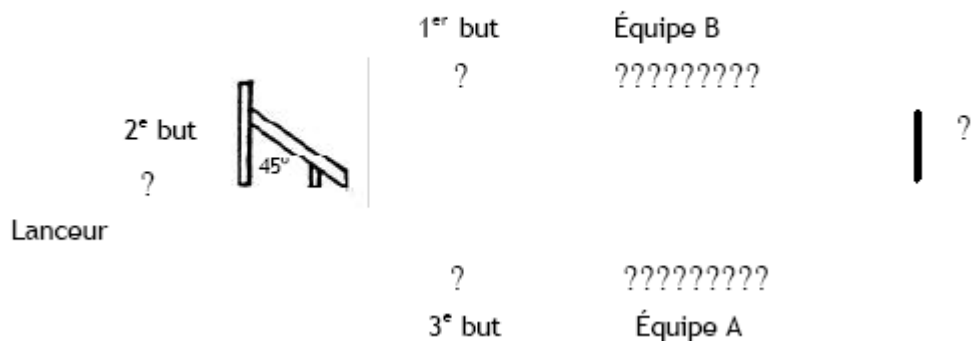
Distance du lanceur

- 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 autre à la 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 indiquer clairement la ligne de démarcation du lanceur. Lorsque le lanceur touche à cette ligne avec son pied, il perd son lancer.

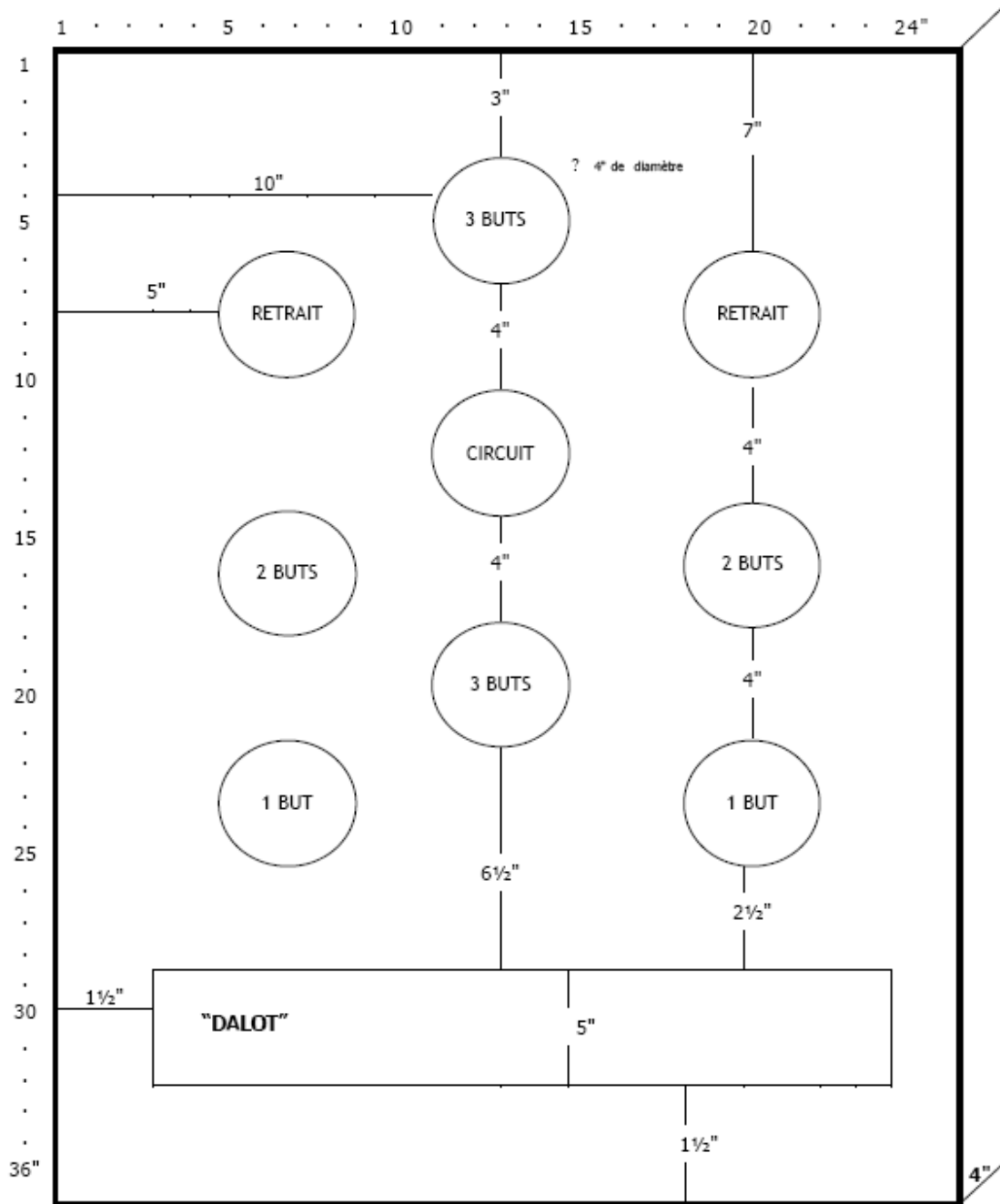
4. Matériel

Le jeu

- Le jeu du « baseball-poches » se joue sur des jeux comprenant (9) ouvertures. (voir schéma)

Le sac de sable

- Le sac officiel des compétitions régionales et provinciales pèse au maximum 5 ½ onces et au minimum 5 onces et mesure 3 X 4 pouces rempli.



Baseball-poches

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 du match. 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 quelle équipe débutera la partie. Le gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième.
- Il s'agit d'un tournoi sans élimination. Les gagnants sont les trois équipes ayant amassé le plus de points par rapport à toutes les équipes en compétition.

7. Comment compter les points

1. Chaque joueur a droit à trois lancers.
2. 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 reste suspendu à une des ouvertures du jeu, le joueur dans la boîte (prochain lanceur) retirera ce sac avant de procéder à un autre lancer. Pour être valide, un sac doit entrer et demeurer dans un trou.
3. Si le sac de sable entre dans le trou du 1^{er} but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du premier but, à droite du jeu et attend qu'un autre équipier vienne lancer ses sacs de sable.
4. Si le sac de sable entre dans le trou du 2^e but, la personne qui est au premier but, touche au deuxième but et va s'asseoir au troisième but ; la personne qui vient de lancer se rend, elle, au 2^e but.

5. Si le 3^e lanceur fait un coup d'un but, il va s'asseoir sur la chaise du premier but, mais la personne au 3^e but ne peut entrer pour compter un point, car pour compter un point, on est obligé de rentrer.
6. Lorsque les trois buts sont remplis et que le lanceur suivant fait un coup d'un but, seule la personne au 3^e but va toucher à la ligne de lancement. Si ce même lanceur fait un coup de deux buts, les personnes assises au 3^e ou 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} buts viennent franchir la ligne de lancer et comptent un but chacun.
7. Un coup de circuit fait entrer tous les joueurs qui sont sur les buts, y compris la personne qui a fait le circuit.
8. Le point est compté lorsque le joueur aura touché les buts et la ligne de lancer.
9. Le lancer du sac de sable doit se faire la main sous le sac de sable. Tous les sacs de sable lancés avec la main par-dessus seront annulés.
10. Si un pied du lanceur dépasse la ligne de lancement, un avertissement lui sera adressé.
11. Le capitaine de l'équipe voit à ce que chacun de ses joueurs touche au but.
12. Le capitaine de l'équipe surveille pour que ses joueurs restent sur le bon but.
13. Chaque joueur s'assoit le long du jeu, à l'écart, de façon à ne pas nuire à la vue du lanceur. Il est bien important de toujours garder la même chaise, dans la même équipe, tout au long du jeu.

En cas d'égalité

- En cas d'égalité, ce sera le pointage de la 7^e manche jouée qui départagera l'égalité. Si l'égalité persiste, 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 ».

Les manches

- Au cours des compétitions régionales, une partie comporte sept manches. Chaque équipe joue 4 parties, 2 en avant-midi et 2 en après-midi. Cependant, pour des raisons de temps, le responsable de plateau pourra décider de réduire le nombre de manche ou de parties.

- Une manche comporte une présence au « bâton » de chacune des deux équipes. Aux finales provinciales, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10) points. Cependant, les points mérités par le dernier lancer seront additionnés (ex : si le dernier lancer permet de faire entrer des joueurs au marbre).
- N'est pas retiré, un joueur qui va s'asseoir à sa chaise sans toucher à l'un de ses buts ou à la ligne de lancement et que le capitaine ou assistant capitaine ne l'a pas repris. Il perd son point mais ne constitue pas un retrait.
- L'or, l'argent et le bronze sont accordés aux trois équipes qui ont obtenu les plus hauts pointages.
- Si deux équipes parmi les trois avaient le même pointage, nous considérerions l'équipe qui gagne le plus grand nombre de parties et si l'égalité persiste, elles seront considérées comme gagnantes toutes les deux.

