

LA TEQUE

FIELD GAME



RULES

Field : an open area (30x20x approx.) where 4 or 5 bases (hoops) delimitate a circular field - assuming that a circle could have 4 or five corners ;-)

Equipment : tennis ball, bat (or racket), 5-6 hoops

Rules

A game is played in two turns.

First turn, team A plays offense (pitching, batting and baserunning) and team B plays defense (fielding or catching).

Second turn, team A plays defense and team B plays offense.

Team A chooses a pitcher. Other players form a line behind the base home. Each at his time will become the batter. The pitcher throws the ball to the batter. The batter tries to hit the ball with the bat and to throw it as far as possible. Then, he, and the other runners of team A on the field, must run clockwise around the field and come back to the base home in order to score a run.

Team B chooses a catcher. Team B attempts to pass back the ball to his catcher. When the catcher has the ball, he shouts "BALL !". All the runners of team A must touch a base to be safe. A base can be touched only by one runner at a time. Otherwise, there are out for this run.

Points can be counted on different ways :

- 1 home run = 1 point

- 1 base = 1 point and 1 home run = +2 bonus



REGLES

Nombre de joueurs : 2 équipes (15 joueurs max par équipe)

Terrain : Un terrain extérieur (30x20m environ.) délimité par 4 ou 5 bases (cerceaux) – si tant est qu'un cercle puisse avoir 4 ou 5 coins ;-)

Matériel : une balle de tennis, une raquette et 5-6 cerceaux

Déroulement:

Une partie se déroule en deux temps.

Premier temps, l'équipe A joue l'attaque (lancer, frapper et courir) et l'équipe B joue la défense (attrapper). Deuxième temps, on inverse les rôles.

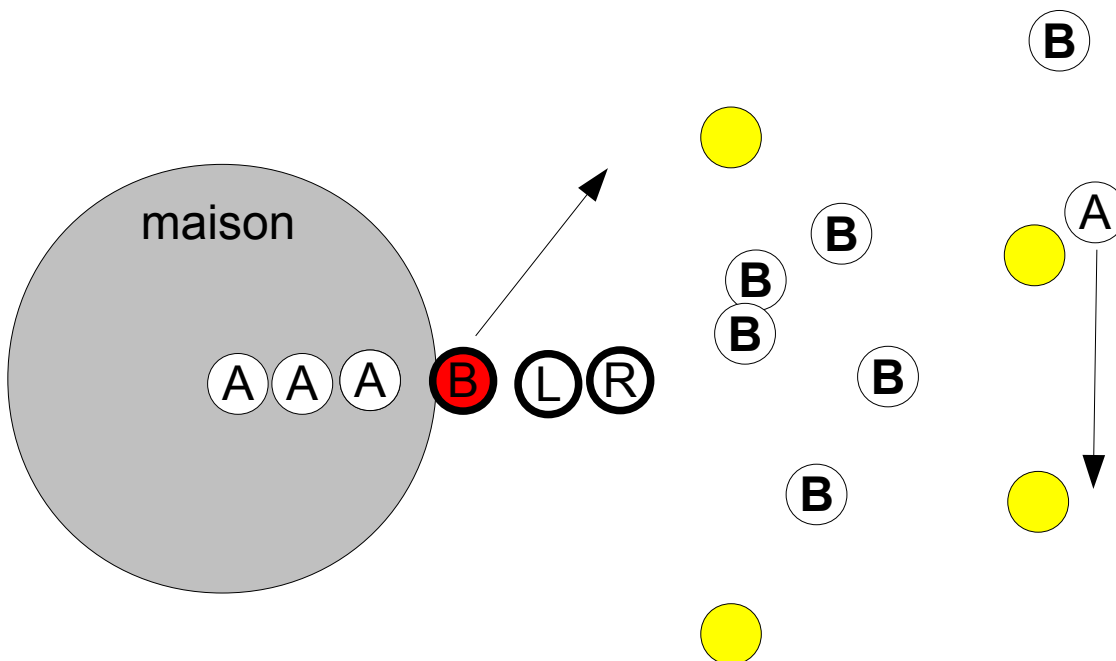
L'équipe A choisit un lanceur. Les autres joueurs forment une ligne derrière la maison. Chacun à son tour sera batteur. Le lanceur lance la ball au batteur. Celui-ci essaie de frapper la balle pour l'envoyer le plus loin possible. Il court alors, ainsi que ses coéquipiers déjà en course, autour du terrain et tenter de revenir jusqu'à la maison pour marquer un tour.

L'équipe B choisit un receveur. L'équipe B essaie de renvoyer la balle à son receveur en faisant des passes. Quand celui-ci l'attrape, il crie « BALL ! ». Tous les coureurs de l'équipe A doivent toucher une base pour être sauvés. Une base ne peut être touché que par un coureur. Dans le cas contraire, les coureurs concernés sont éliminés.

Les points peuvent être comptés de différentes manières :

- 1 tour complet = 1 point

- 1 point par base + bonus de 2 points pour un tour



B batteur

A joueurs A

L Lanceur A

B joueurs B

R Receveur B

● bases