

Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport
Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin
Band: 51 (1994)
Heft: 9

Artikel: Le baseball : un sport de réflexion
Autor: Owassapian, Dominik
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998281>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Le baseball: un sport de réflexion

Dominik Owassapian
Traduction: Andrea Meyer

«Le baseball – un jeu où l'on passe son temps à bayer aux corneilles, où l'on s'efforce parfois de frapper ou de rattraper une balle et où l'on court de petites distances lorsque la balle, par le plus grand des hasards, est vraiment bien expédiée!» Ce jugement, très superficiel, ne repose que sur les apparences qui, c'est bien connu, sont souvent trompeuses. L'auteur va donc tâcher de détromper ceux qui se fieraient encore à elles.

C'est en observant plus attentivement le baseball – qui, aux Etats-Unis, peut attirer jusqu'à 40 000 spectateurs un mardi à midi – que l'on commence à saisir ses règles complexes et les innombrables possibilités tactiques qui en découlent. On comprend alors que ce jeu, sous son aspect bonhomme, est en réalité pas-

sionnant et exige du joueur des efforts tant intellectuels que physiques.

Les écolières et écoliers, qui manifestent souvent chez nous un grand enthousiasme pour le baseball, sont attirés, quant à eux, par une facette particulière de ce jeu: la nonchalance dont semblent faire preuve les joueurs américains, tels

qu'on les voit sur les chaînes sportives de télévision. Le baseball est un sport nouveau pour eux, qui diffère considérablement des jeux d'équipe que les jeunes connaissent déjà. En effet, il est plus difficile, et donc plus intéressant, d'attraper une balle avec un gant au lieu des mains nues, ou bien de frapper, avec une batte, la balle lancée par l'adversaire pour l'envoyer le plus loin possible. Ce jeu fait appel à d'autres habiletés, à d'autres gestes. Apprendre quelque chose de nouveau séduit toujours.

Encore faut-il cultiver la fascination des jeunes pour ce jeu. C'est pourquoi, outre les techniques propres au baseball, il importe de communiquer avec simplicité la philosophie et les règles compliquées de ce sport. C'est en faisant découvrir les nombreuses variantes qu'offrent les règles qu'on pourra entretenir la motivation des élèves. L'intérêt du baseball repose sur ses possibilités tactiques, sur la rapidité de décision dont doivent faire preuve les joueuses et joueurs tout en

agissant en équipe unie, sur l'application précise et adéquate des techniques enseignées, ainsi que sur l'effort commun en vue de réussir alors qu'il y a si peu de temps à disposition.

Principe du jeu

Le baseball appartient à la catégorie des jeux de frappe et de course, se distinguant ainsi des quatre jeux d'équipe principaux, en l'occurrence le football, le basketball, le volleyball et le handball. Le baseball se joue à deux équipes, de neuf joueurs chacune, qui s'affrontent pour marquer des points. Les équipes sont tour à tour défendante et attaquante pendant un temps donné, contrairement aux jeux d'équipe classiques où les équipes jouent les deux rôles en même temps en fonction de la situation. Au baseball, seule l'équipe attaquante peut marquer des points.

L'équipe désignée pour l'attaque engage ses joueurs un à un. Le frappeur, ou batteur (batter ou hitman), armé de sa batte de bois, s'efforce de frapper et d'envoyer le plus loin possible sur le champ (fair territory), la balle – lancée par le lanceur (pitcher) au receveur (catcher), qui, eux, appartiennent à l'équipe défendante –, pour ensuite tenter de faire le tour du diamant, ou champ intérieur (infield), et de rejoindre la base de départ (home plate ou home base). Il peut effectuer ce parcours en plusieurs étapes à condition de s'arrêter sur l'une des trois bases qui se trouvent placées aux angles du champ intérieur. S'il parvient à la base de départ, son équipe marque un point.

Les joueurs de l'équipe défendante occupent toute la surface du champ et ont pour objectif de rattraper et de renvoyer la balle, lancée par le frappeur, le plus ra-

pidement possible pour sortir les attaquants du jeu et les empêcher ainsi de marquer des points. Quand trois attaquants ont été éliminés, les équipes permutent. L'équipe défendante peut donc décider du temps pendant lequel les attaquants ont la possibilité de marquer des points. Une manche (inning) prend fin lorsque chacune des équipes a été défendante et attaquante, un match se jouant en neuf manches.

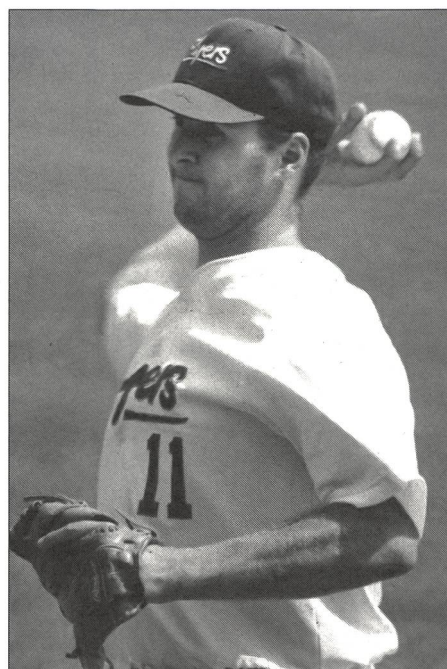
Déroulement et règles du jeu

L'équipe receveuse ouvre le jeu comme équipe défendante. Ses joueurs entrent sur le terrain et prennent position selon un schéma établi à l'avance, position qui déterminera leur désignation ainsi que leur fonction au sein de l'équipe (voir schéma 1).

Le lanceur et le receveur appartiennent eux aussi à l'équipe défendante. Le lanceur, du haut de son monticule, doit lancer la balle au receveur de telle sorte que le batteur, qui appartient à l'équipe attaquante, ne réussisse pas, ou que mal, à frapper la balle.

Si le batteur réussit à frapper la balle, le lanceur et le receveur ont alors les mêmes fonctions que les autres joueurs de terrain (fielders): le lanceur devient receveur, alors que le receveur devient gardien de la 4^e base, c'est-à-dire qu'il doit défendre la base de départ.

Les joueurs d'intérieur (infielders), c'est-à-dire ceux qui jouent dans le champ intérieur, surveillent les trois premières bases. Ce sont les gardiens des 1^{re}, 2^e et 3^e bases (first, second and third basemen), ainsi que le shortstop. Ce dernier a un rôle très particulier: placé entre la 2^e et la 3^e base, il doit rattraper toutes les



balles qui y tombent, la plupart du temps des roulants, ou balles frappées au sol (grounders). En outre, il est chargé de la défense de la 2^e base, conjointement avec le gardien attiré de celle-ci. En règle générale, cette position est occupée par le meilleur receveur et lanceur de l'équipe.

L'équipe défendante compte encore trois joueurs de champ, ou ailiers (outfielders), qui, eux, jouent dans le champ extérieur, en l'occurrence un ailier gauche (leftfielder), un centre (centerfielder) et un ailier droit (rightfielder). Leur rôle consiste à rattraper les balles tombées dans le champ extérieur et à les relancer au plus vite aux joueurs d'intérieur. Ces trois joueurs doivent donc être capables de rattraper les balles frappées fort et de courir vite, le centre étant normalement le meilleur des trois.

Terminologie

Anglais

Pitcher
Catcher
Batter
Infielder
Outfielder
Leftfielder
Rightfielder
Centerfielder
Baseman
Shortstop

Français

Lanceur
Receveur
Batteur ou frappeur
Joueur d'intérieur
Joueur de champ
Ailier gauche
Ailier droit
Centre
Gardien de base
Shortstop; joueur qui, d'une part, bloque les balles entre la 2^e et la 3^e base et qui, d'autre part, remplace les gardiens de ces bases lorsqu'ils s'en éloignent.
Base
Champ
Zone de strike; zone, comprise entre l'épaule et le genou du batteur et définie par la largeur du marbre sur lequel il se tient, dans laquelle le lanceur doit lancer la balle pour qu'elle soit bonne.

Base
Fair territory
Strike-zone

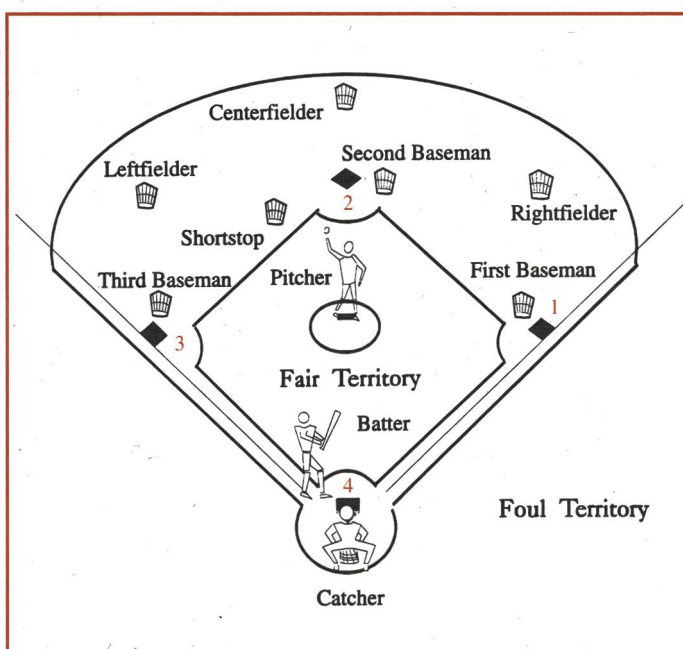


Schéma 1: terrain de jeu avec position des joueurs.

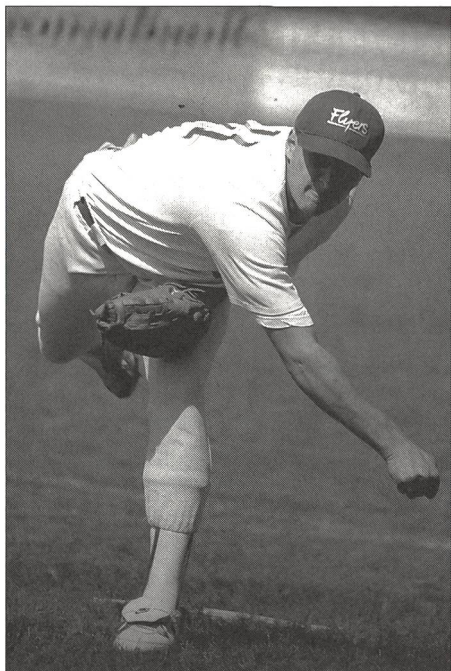


Schéma 1: terrain de jeu avec position des joueurs

Les neuf joueurs de l'équipe attaquante entrent sur le terrain, l'un après l'autre et dans un ordre préétabli, pour frapper la balle. Lorsque l'arbitre crie «Balle en jeu» (play ball), la partie commence, lançant le duel lanceur-frappeur. Ce dernier doit tenter d'envoyer dans les limites du champ la balle lancée adroitement par le lanceur au receveur, pour pouvoir faire le tour des bases. Le lanceur, pour laisser au batteur une chance de réussir à frapper la balle, doit lancer cette dernière dans la zone de strike, comprise entre l'épaule et le genou du batteur et définie par la largeur du marbre (voir schéma 2).

Schéma 2: zone de strike

Lorsque le lanceur lance la balle hors de la zone de strike et que le batteur ne tente pas de la frapper (critère d'appréciation: rotation du poignet), on parle alors de balle (ball). Si cela se produit quatre fois de suite, le frappeur a le droit d'avancer jusqu'à la 1^{re} base, sans être

menacé par l'équipe adverse; il s'agit dans ce cas d'un but sur balles (walk) (voir schéma 3).

Néanmoins, si le lanceur lance la balle dans la zone de strike mais que le batteur ne la frappe pas, ce dernier se voit alors sanctionné d'un strike. Après trois strikes, il est éliminé. Les balles frappées qui finissent dans le territoire des fausses balles (foul territory) sont appelées fausses balles (foulball) et comptent comme strikes, mais jamais comme troisième strike.

Si le frappeur réussit son coup de batte, il est obligé de courir au moins jusqu'à la 1^{re} base. Il est alors frappeur-coureur. Suivant la qualité de son tir, il peut même tenter d'atteindre plusieurs bases, en respectant toutefois leur ordre.

S'il parvient à faire le tour des quatre bases en une fois, il a effectué un circuit (home run). Cela se produit généralement lorsque le frappeur envoie la balle au-delà des limites du champ.

Lorsqu'un coureur est sauvé en touchant une base ou qu'il se fait éliminer par la défense (voir les règles d'élimina-

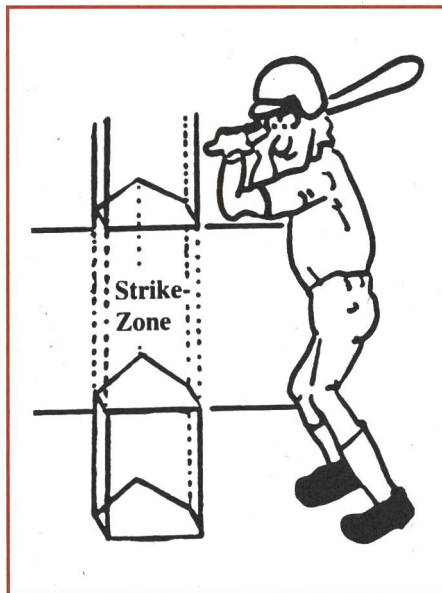


Schéma 2: zone de strike.

tion ci-dessous), le batteur suivant prend place et joue pour essayer de faire le tour des bases tout en permettant aux coureurs bloqués sur les bases d'avancer. Un coureur qui a réussi à faire le tour des bases donne un point à son équipe.

Dominik Owassapian est maître d'éducation physique diplômé de l'Ecole polytechnique fédérale de Zurich. Il enseigne actuellement à l'Ecole cantonale de Frauenfeld et étudie la biologie comme branche à option.

L'équipe défendante a la possibilité d'éliminer le batteur et le ou les coureurs, de plusieurs façons:

- le lanceur réussit trois lancers qui finissent en strikes, sortant le batteur du jeu;
- une balle frappée est saisie en vol, ce qui élimine automatiquement le frappeur;
- les joueurs de champ renvoient aussi vite que possible la balle à l'un des gardiens de base, de sorte que celui-ci, la balle à la main, puisse toucher sa base, du pied par exemple, avant que le coureur ne l'atteigne;
- un joueur de champ atteint, avec la balle, un coureur entre deux bases; on parle alors de toucher (tagging).

Lorsque l'équipe défendante réussit à éliminer trois joueurs de l'équipe attaquante, les équipes inversent à nouveau les rôles.

L'enseignement du baseball

Outre les techniques et la méthodologie du baseball, mon livre intitulé «Baseball entdecken» (ouvrage d'initiation au baseball, en allemand seulement) explique comment aborder ce sport par une

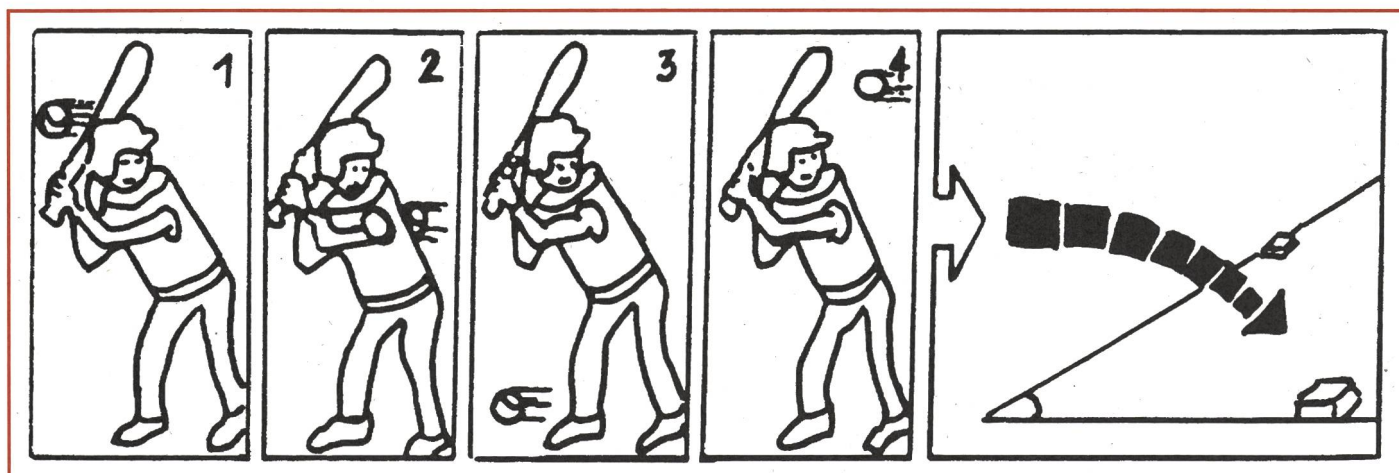
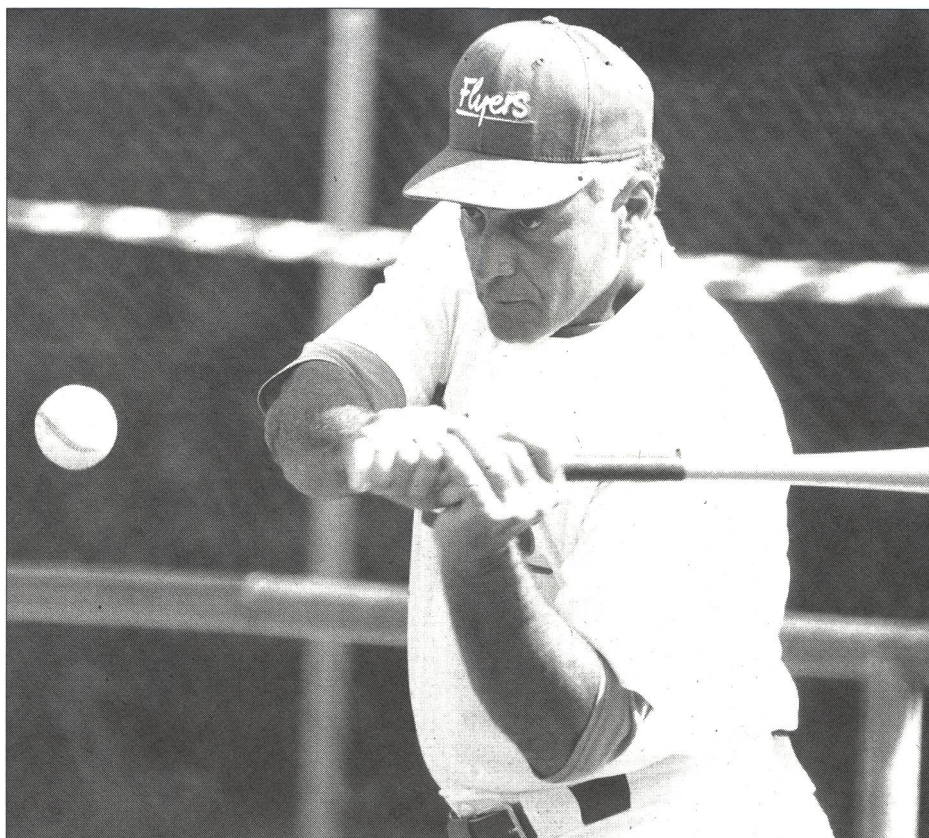


Schéma 3: quatre balles = un but sur balles.



suite de dix-sept exercices présentés sous forme de jeux. Cette approche progressive permet aux écolières et écoliers d'assimiler pas à pas les principes ainsi que les règles complexes du jeu.

L'accent n'est pas mis sur les aspects techniques de ce sport, tels que le lancer, la réception et la frappe, mais plutôt sur l'assimilation des règles et des tactiques de jeu, la technique venant en dernier. L'apprentissage des règles passe par le jeu.

Il n'est pas nécessaire que les jeunes utilisent la batte et le gant dès la première séance pour en saisir les principes fondamentaux. On accorde souvent trop d'intérêt et de temps à l'aspect purement technique du baseball. Or, l'expérience montre que les jeunes rencontrent les plus gros problèmes non pas lors de l'apprentissage du maniement de la batte ou du gant mais lors de l'application des règles sur le terrain.

C'est ce point que je développe dans mon ouvrage. Mon propos est de faire connaître aux écolières et écoliers les règles multiples du baseball et les possibilités tactiques qui en découlent afin de cultiver et d'approfondir leur enthousiasme pour ce sport. ■



► PINS

► FANIONS

► trainings

► shirts

► insignes brodés

► médailles

► coupes

demandez notre catalogue gratuit

SIEGRIST
CH 4900 Langenthal
063 22 77 88
FAX 063 22 40 93

Votre spécialiste pour l'aménagement de:

Salles de gymnastique – Terrains de sport – Courts de tennis – Piscines

Nous vous conseillons tout particulièrement, si vous envisagez l'installation d'une **fosse de réception à cylindres mousse!** Notre nouveau système – déjà installé dans plusieurs salles – a fait ses preuves, surtout en gymnastique artistique!

Contactez-nous pour demander notre documentation spéciale ou pour fixer une date avec notre technicien spécialiste en vue d'une visite prochaine!

huspo

HUSPO Peter E. Huber SA
Bahnhofstrasse 10 · 8304 Wallisellen
Tél. 01 830 01 24 · Fax 01 830 15 67