



Triple Jeu

CONCOURS D'HABILITÉS OFFICIEL DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASEBALL ET SOFTBALL



LANCER



COURIR



FRAPPER



TripleJeu

CONCOURS D'HABILITÉS OFFICIEL DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASEBALL ET SOFTBALL

PRÉSENTATION

La FFBS présente un nouveau programme « TripleJeu SkillShark Challenge » qui est un événement d'une journée pour les garçons et les filles âgés de 7 à 14 ans, simple à organiser. TripleJeu est le concours d'habilités officiel de la fédération et peut être mis en place par n'importe quelle organisation affiliée à la FFBS.

- Le concours est gratuit pour les participant.e.s et les organisateurs.
- Donnez aux enfants de votre club l'opportunité de progresser à travers 3 étapes : locale, régionale et nationale. La finale ayant lieu pendant le week-end du All Star Game ou French Series de la fédération.

DÉROULEMENT

- 1ère niveau (club) : organisation des 3 tests dans chaque club participant à l'opération (Lancer, Frapper, Courir). Les meilleurs de chaque club sont éligibles pour accéder aux tests de l'étape régionale. Un classement national est accessible pour chaque participant.e.
- 2ème niveau (Ligue) : possibilité d'organisation des 3 tests dans chaque Ligue régionale (sur un évènement de la Ligue).
- 3ème niveau (ASG) : invitation des 3 (par genre) meilleur.e.s nationaux par groupe d'âge au All Star Game ou French Series de la fédération (Home Run Derby, Course avec Striky ou/et mascotte du club, Lancer avec radar) pour déterminer le champion des champions.

Les participant.e.s s'affrontent dans quatre groupes d'âge: 7/8 ans, 9/10 ans, 11/12 ans, 13/14 ans. Nous considérerons l'âge au 31 décembre d'une année.

Triple Jeu

LANCER

- La partie « Lancer » du programme permet de tester avec quelle précision un.e participant.e peut lancer sur une cible désignée «Zone de Strike» à une distance désignée (10 mètres pour le softball et 14 mètres pour le baseball).

- Toute méthode de lancer par dessous / dessus est acceptée.

- Une tentative qui touche n'importe quelle partie de la « Zone de Strike » sera considérée comme un Strike.

PROCÉDURE

- Chaque participant.e a le droit à six (6) tentatives pour atteindre la «Zone de Strike» désignée.

- Les participant.e.s en baseball doivent lancer à 14 mètres de distance et les participant.e.s en softball doivent lancer à 10 mètres de distance.

- Les participant.e.s en softball de 7/8 ans et 9/10 ans doivent concourir avec une balle de softball de 11 pouces, alors que ceux de la catégorie softball de 11/12 ans et 13/14 ans doivent concourir avec une balle de softball de 12 pouces.

- Tous les participant.e.s en baseball rivalisent avec une balle de baseball selon le groupe d'âge: 7/8 ans (balle Kenko 8,5 pouces), 9/10 ans (balle Kenko 8,75 pouces), 11/12 ans (balle Kenko 8,75), 13/14 ans (balle Kenko 9 pouces).

- La cible « Zone de Strike » est une bannière de 43 x 76 cm qui reflète une zone de Strike standard.

- Il est recommandé que la « Zone de Strike » soit fixée à une clôture ou à un écran filet avec les attaches de câble. Le bas de la bannière de la « Zone de Strike » doit être à 50 cm du sol pour tous les concurrents.

- Les participant.e.s doivent partir de la ligne de lancer et lancer chaque balle vers la zone de Strike sans élan.

TripleJeu



LANCER

EQUIPEMENT

- Six (6) balles de baseball Kenko 8,5 pouces (participant.e.s en 7/8 ans)
- Six (6) balles de baseball Kenko 8,75 pouces pour la catégorie (participant.e.s en 9/10 ans et 11/12 ans)
- Six (6) balles de baseball Kenko 9 pouces (participant.e.s en 13/14 ans)
- Six (6) balles de softball de 11 pouces (participant.e.s en 7/8 ans et 9/10 ans)
- Six (6) balles de softball de 12 pouces (participant.e.s en 11/12 ans et 13/14 ans)
- Cible « Zone de Strike » (fournie par la fédération)
- Plots ou ligne de craie
- Quatre (4) attaches rapides pour la bâche



TripleJeu



FRAPPER



- La partie « Frapper » du programme teste la capacité d'un.e participant.e à frapper à partir d'un tee-ball, le long d'un ruban à mesurer allant du marbre vers le champ centre.

- Les frappes seront mesurées pour la distance et la précision.



PROCÉDURE



- Chaque participant.e aura droit à trois (3) élan avec un contact de la balle pour tenter de frapper la balle aussi droit et aussi loin que possible.

- Seule la meilleure des trois (3) tentatives, telle que déterminée par la procédure, comptera pour le score final.

- Un swing (élan) raté ne compte pas pour une tentative.

- Un départ en course ou en marche n'est pas autorisé. Les participant.e.s peuvent faire un seul pas, mais ne peuvent pas faire plusieurs pas pour tenter de frapper la balle.

- Les participant.e.s en softball de 7/8 ans et 9/10 ans doivent concourir avec une balle de softball de 11 pouces, alors que ceux de 11/12 ans et 13/14 ans doivent concourir avec une balle de softball de 12 pouces.

- Les participant.e.s en baseball doivent concourir avec une balle de baseball selon le groupes d'âge: 7/8 ans (balle Kenko 8,5 pouces), 9/10 ans (balle Kenko 8,75 pouces), 11/12 ans (balle Kenko 8,75), 13/14 ans (balle Kenko 9 pouces).

TripleJeu

FRAPPER



EQUIPEMENT

- Un (1) tee ajustable
- Trois (3) balles de baseball Kenko 8,5 pouces (participant.e.s en 7/8 ans)
- Trois (3) balles de baseball Kenko 8,75 pouces pour la catégorie (participant.e.s en 7/8 ans et 11/12 ans)
- Trois (3) balles de baseball Kenko 9 pouces (participant.e.s en 13/14 ans)
- Trois (3) balles de softball de 11 pouces (7/8 ans et 9/10 ans)
- Trois (3) balles de softball de 12 pouces (11/12 ans et 13/14 ans)
- Ruban à mesurer (au moins 80m., positionné à partir du marbre, à travers la deuxième base vers le champ central directement).
- Corde (au moins 15m., utilisée pour déterminer la précision).
- Trois (3) plots pour marquer chaque essai.



TripleJeu



COURIR



La partie « Courir » du programme mesure la vitesse des participant.e.s dans un sprint depuis la ligne de départ, en touchant la troisième base et en touchant le marbre. Tous les participant.e.s doivent courir un total de 36 mètres avec un angle droit.

PROCÉDURE

- Les participant.e.s partent de la deuxième base ou à la ligne de départ indiquée.
- Le départ se fait en position « arrêté ».
- Les participant.e.s débutent la course lorsque le coach ou un bénévole crie GO !
- Le ou la participant.e est chronométré à partir du moment où il / elle quitte la deuxième base, touche la troisième base ancré et touche le marbre.
- Aucune glissade (slide) n'est autorisée.

EQUIPEMENT

- Deux (2) bases (les bases doivent être ancrées ou attachées solidement)
- Un (1) chronomètre numérique

