

POSITIONNEMENT

Numérotation des joueurs

1 : Lanceur
2 : Receveur
3 : 1^{ère} Base
4 : 2^{ème} Base

5 : 3^{ème} Base
6 : Arrêt Court
7 : Champ Gauche
8 : Champ Centre

9 : Champ Droit
DH : Frappeur Désigné

Lecture

En pointillé rouge le déplacement de la balle
En continu le déplacement des joueurs

Sur le Terrain

Les couvertures

7 couvre 568

8 couvre 7964

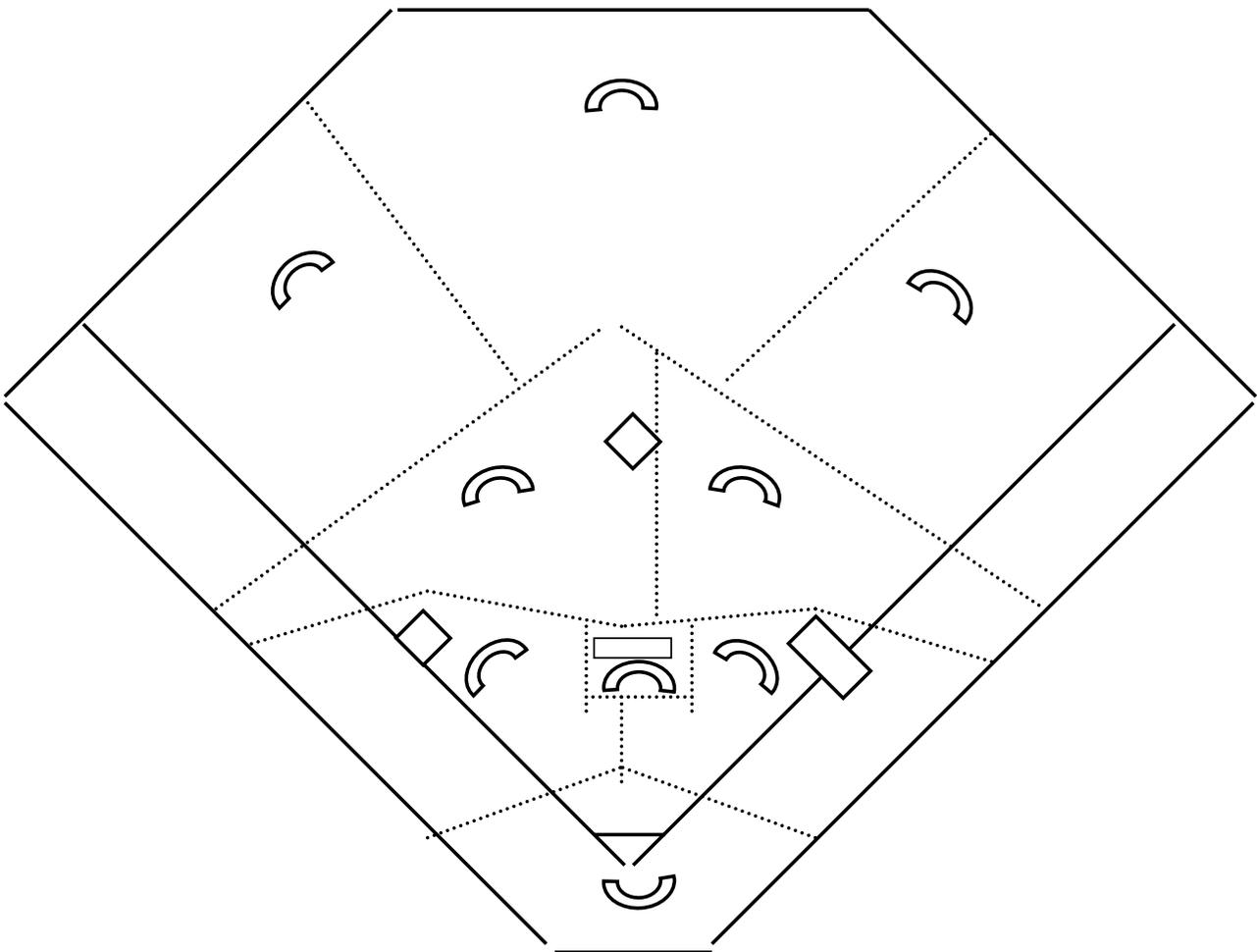
9 couvre 843

6 couvre 51

4 couvre 3

Zone de Responsabilité sur Fly.....

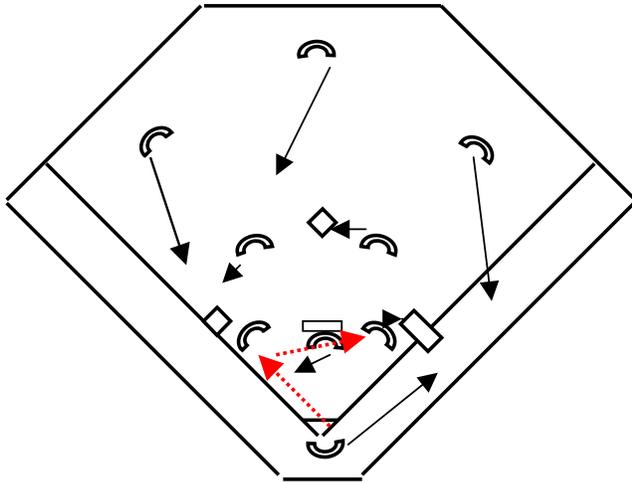
Priorités sur les balles : 8 sur 79, 789 sur 64, 6 sur 541, 4 sur 31, 5 sur 1, 3 sur 1, 2 sur 1



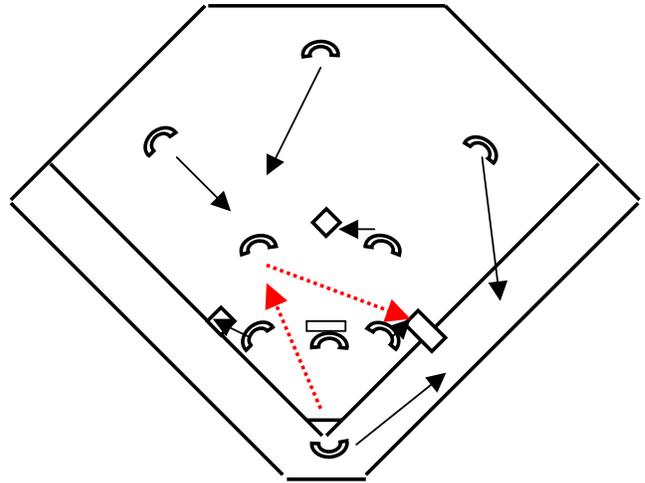
FRAPPE EN INFIELD

C0 Pas de Coureur

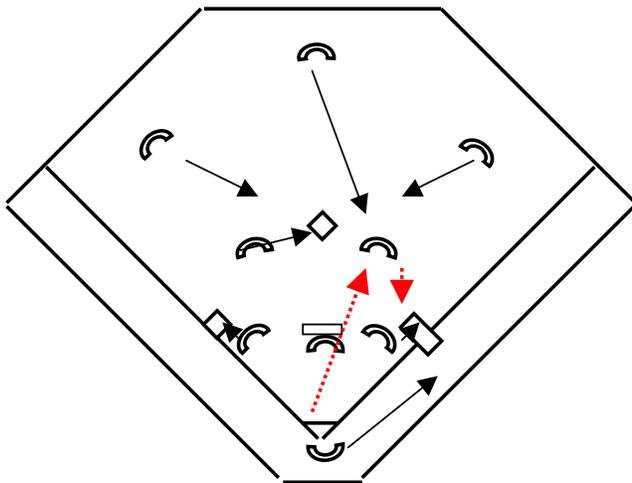
Frappe en 5



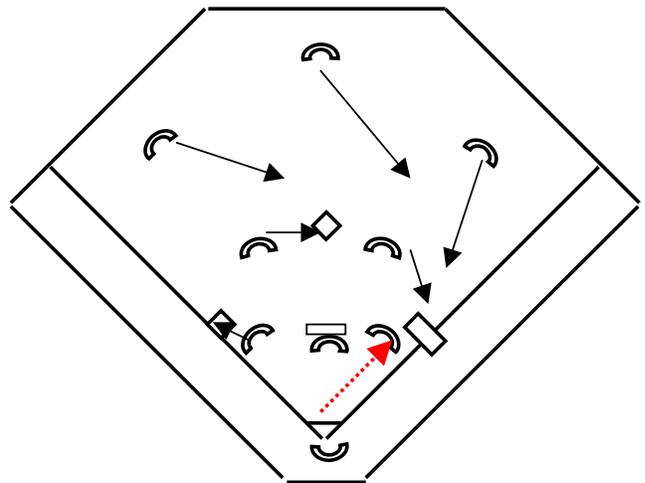
Frappe en 6



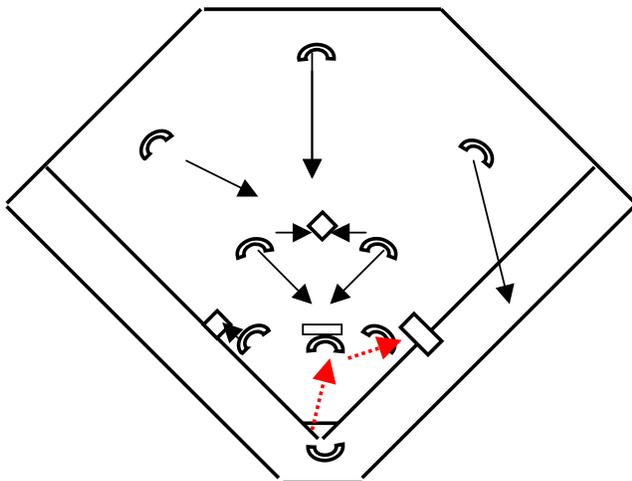
Frappe en 4



Frappe en 3



Frappe en 1



Le jeu à développer est en première base.

Les joueurs d'Infield prennent leur base s'ils ne sont pas concernés par la balle.

Le 2 part en couverture derrière la I.

Les champs couvrent le joueur d'Infield qui est concerné par la balle et l'axe du relais s'il y a une erreur.

Sur frappe en 3

Le première base doit indiquer s'il joue tout seul (j'ai - pour la balle- tout seul - pour la base-), le deuxième base doit venir en couverture et se rendre à la première base s'il est certain que la première base aura besoin d'un soutien.

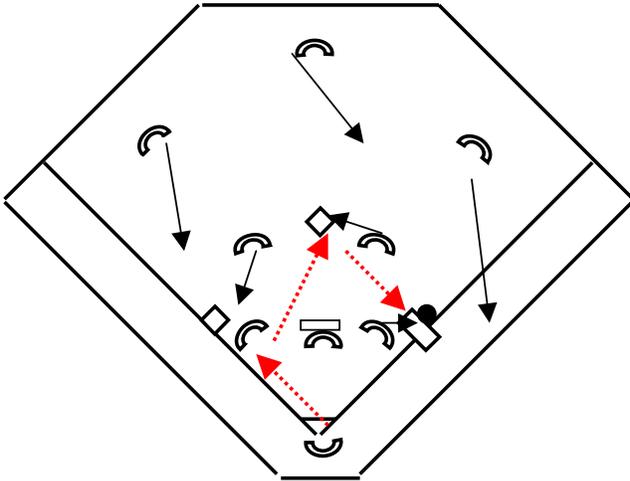
Sur frappe en 1

Le 6 et le 4 couvrent le côté de la plaque qui les concerne. Le joueur non concerné prend la II

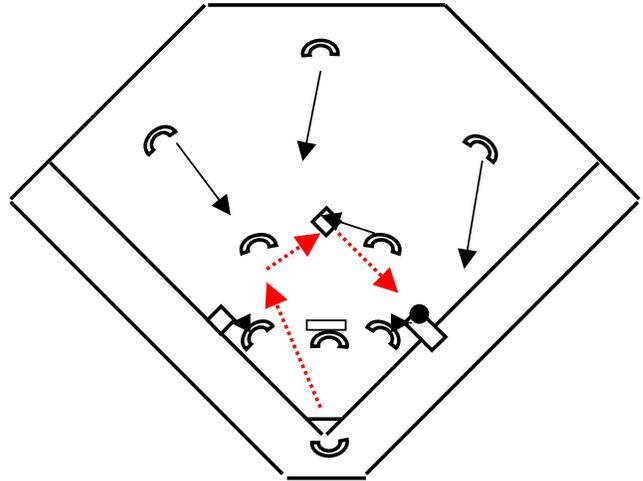
FRAPPE EN INFIELD

C1 Coureur en I

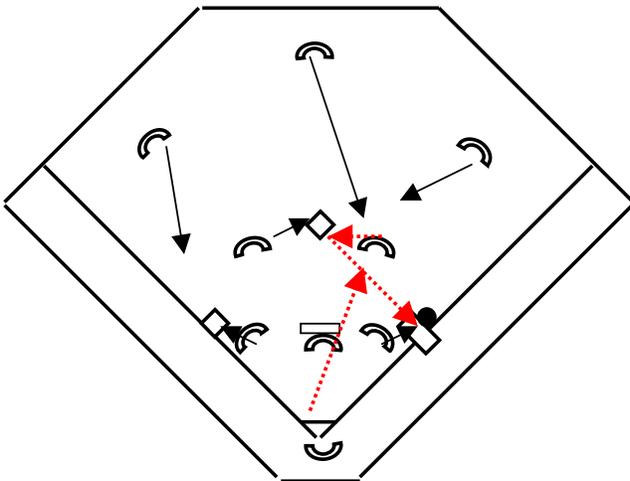
Frappe en 5



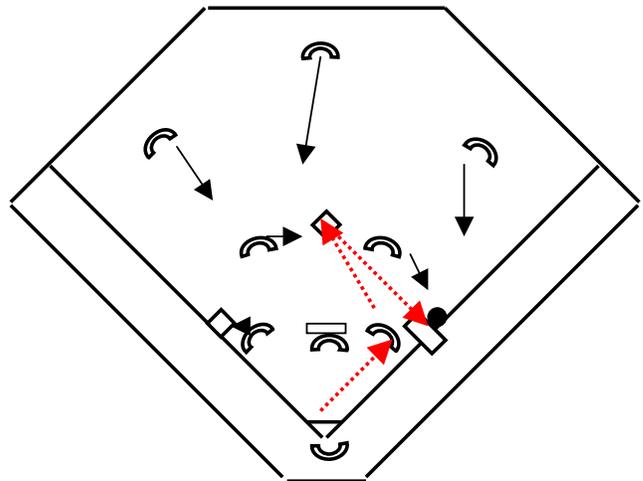
Frappe en 6



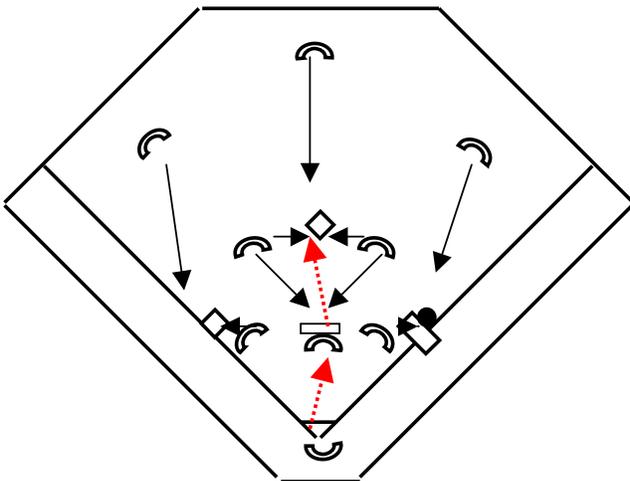
Frappe en 4



Frappe en 3



Frappe en 1



Le jeu à développer est en deuxième base.

Les joueurs d'Infield prennent leur base s'ils ne sont pas concernés par la balle.

Les champs couvrent le joueur d'Infield qui est concerné par la balle et l'axe du relais s'il y a une erreur.

Sur frappe en 1

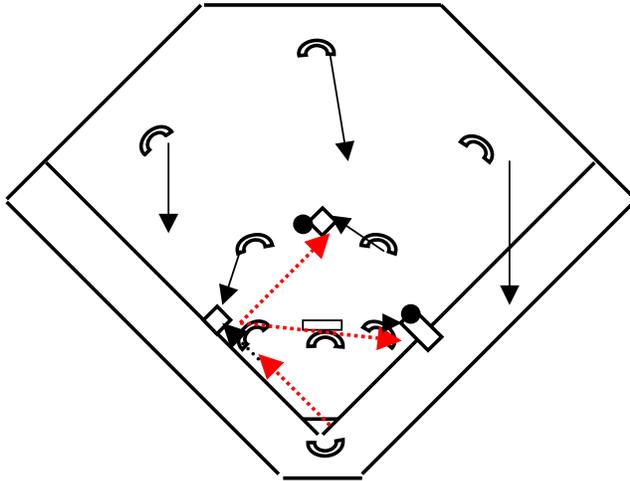
Le 6 et le 4 couvrent le côté de la plaque qui les concerne. Le joueur non concerné prend la II

Ne pas oublié qu'il y a un double retrait possible

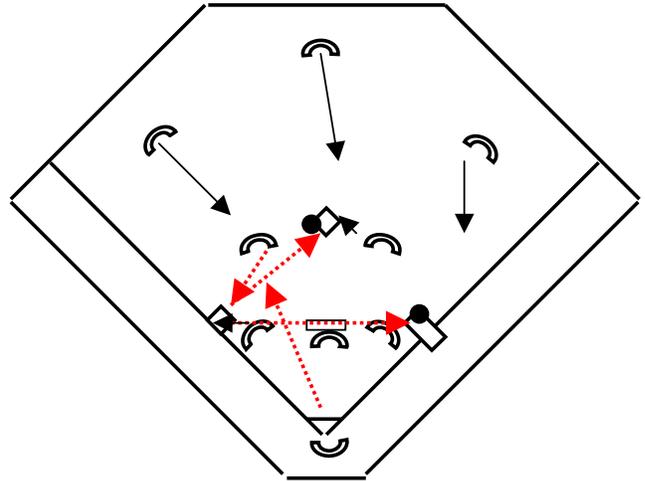
FRAPPE EN INFIELD

C1 C2 Coureur en I et II

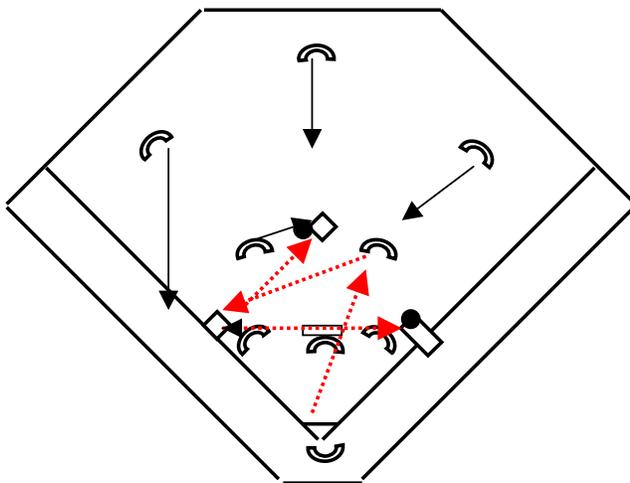
Frappe en 5



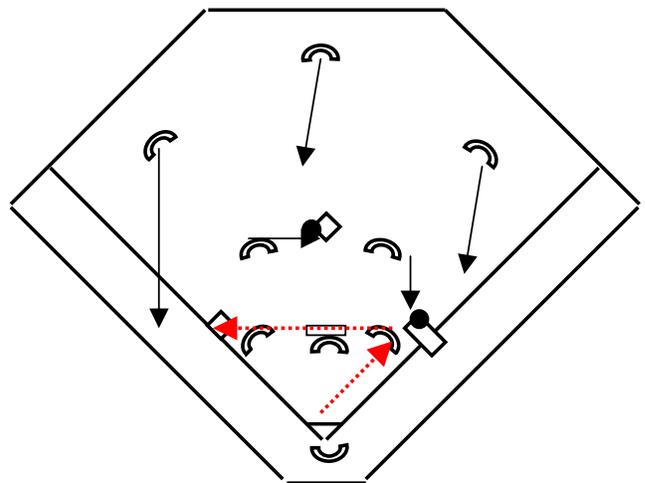
Frappe en 6



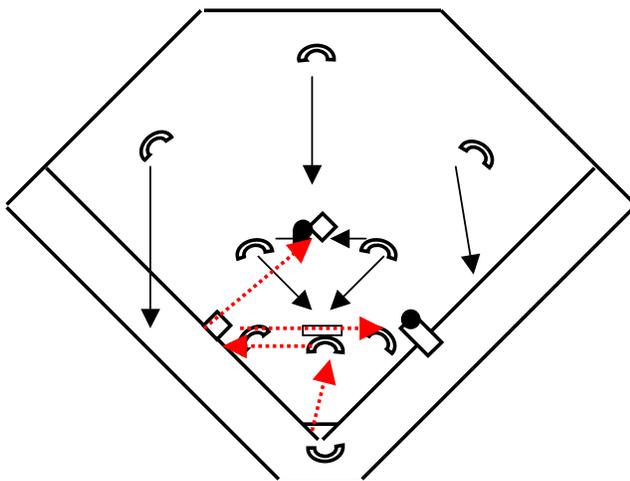
Frappe en 4



Frappe en 3



Frappe en 1



Le jeu à développer est en troisième base.

Les joueurs d'Infield prennent leur base s'ils ne sont pas concernés par la balle.

Les champs couvrent le joueur d'Infield qui est concerné par la balle et l'axe du relais s'il y a une erreur.

Sur frappe en 1

Le 6 et le 4 couvrent le côté de la plaque qui les concerne. Le joueur non concerné prend la II

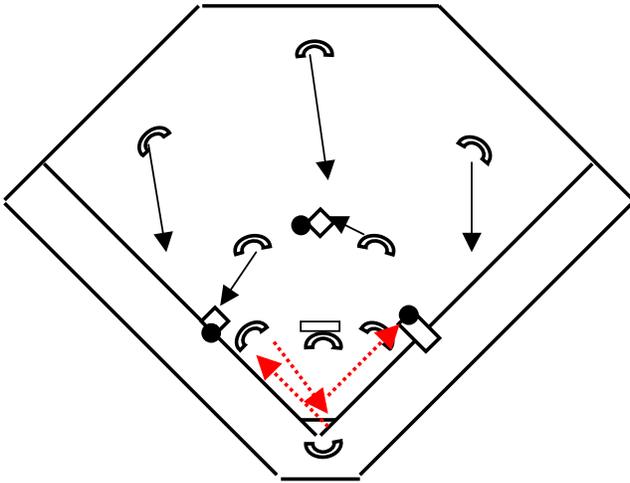
Le double jeu est possible pour les relais courts, c'est à dire 5614, qui n'ont pas une diagonale à jouer.

Le double retrait se fera par la III et le deuxième relais se fera en I (le batteur étant toujours plus lent que les autres coureurs).

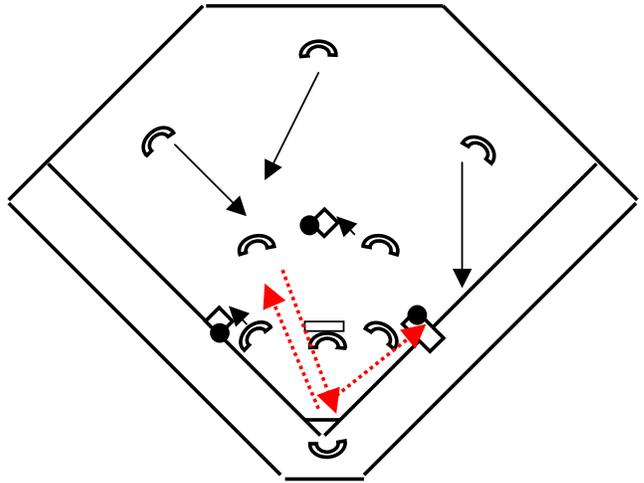
FRAPPE EN INFIELD

C1 C2 C3 Coureur en I, II et III

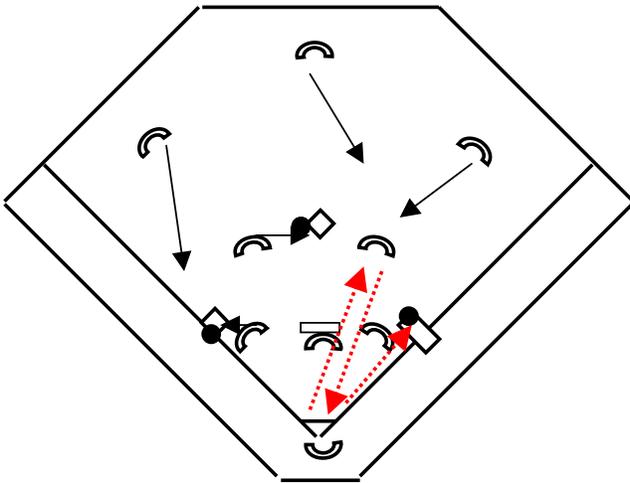
Frappe en 5



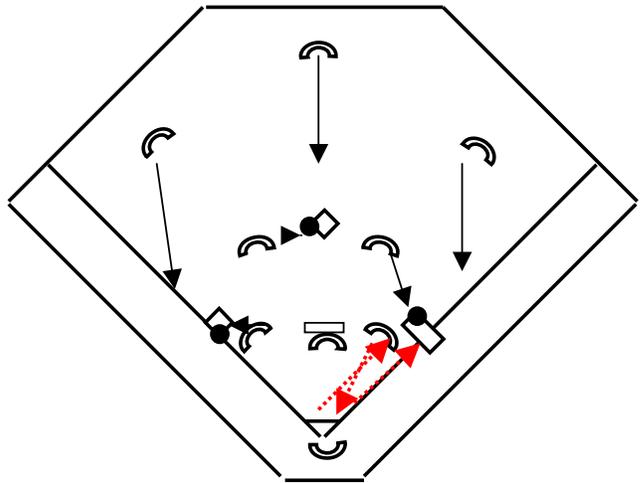
Frappe en 6



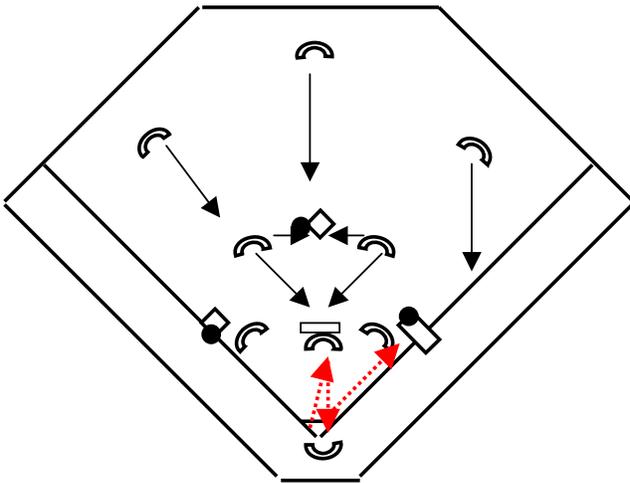
Frappe en 4



Frappe en 3



Frappe en 1



Le jeu à développer est au marbre.

Les joueurs d'Infield prennent leur base s'ils ne sont pas concernés par la balle.

Les champs couvrent le joueur d'Infield qui est concerné par la balle et l'axe du relais s'il y a une erreur.

Sur frappe en 1

Le 6 et le 4 couvrent le côté de la plaque qui les concerne. Le joueur non concerné prend la II

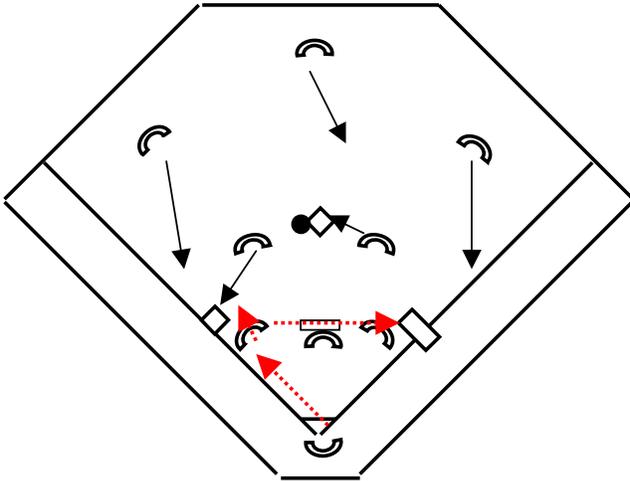
Le double jeu est possible pour tous.

Le double retrait se fera par le marbre et le deuxième relais se fera en I (le batteur étant toujours plus lent que les autres coureurs).

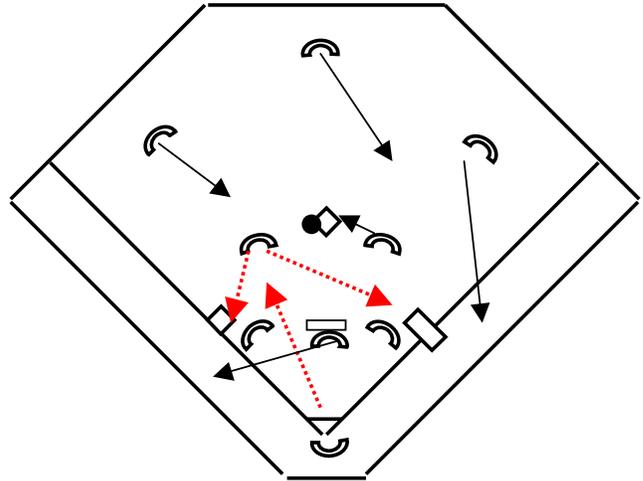
FRAPPE EN INFIELD

C2 Coureur en II

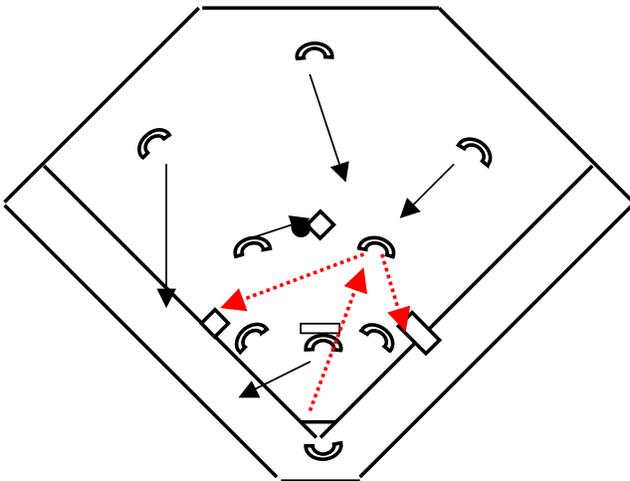
Frappe en 5



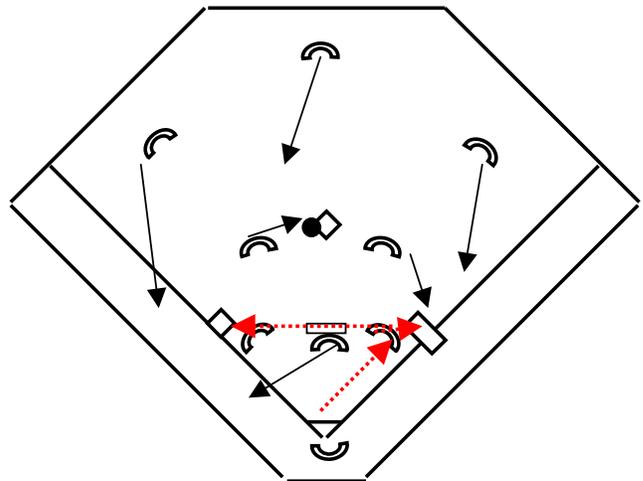
Frappe en 6



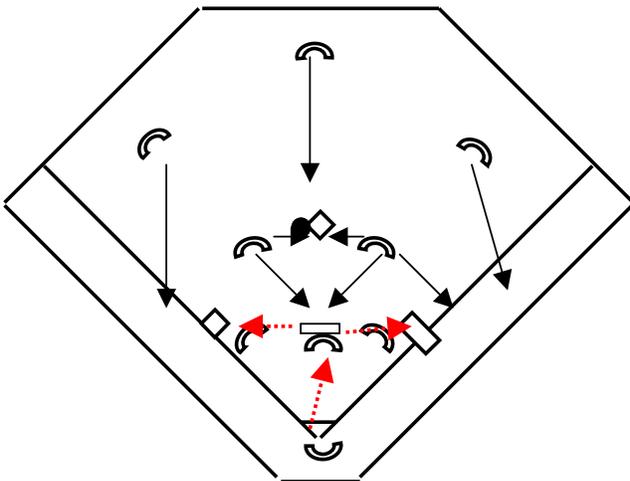
Frappe en 4



Frappe en 3



Frappe en 1



Le jeu à développer est en troisième base.

Les joueurs d'Infield prennent leur base s'ils ne sont pas concernés par la balle.

Les champs couvrent le joueur d'Infield qui est concerné par la balle et l'axe du relais s'il y a une erreur.

Le jeu consiste à fixer le joueur en II puis à relayer en I.

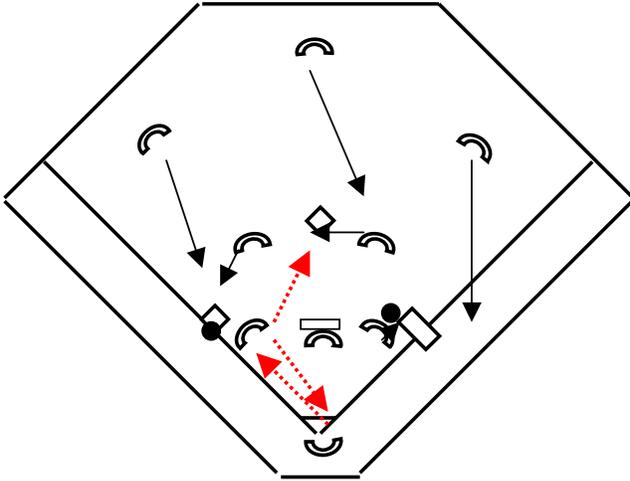
Si le coureur en II part directement relais en III. S'il hésite le fixer du regard pour le faire douter puis relais en I.

Après le relais en I attention au coureur qui peut être parti.

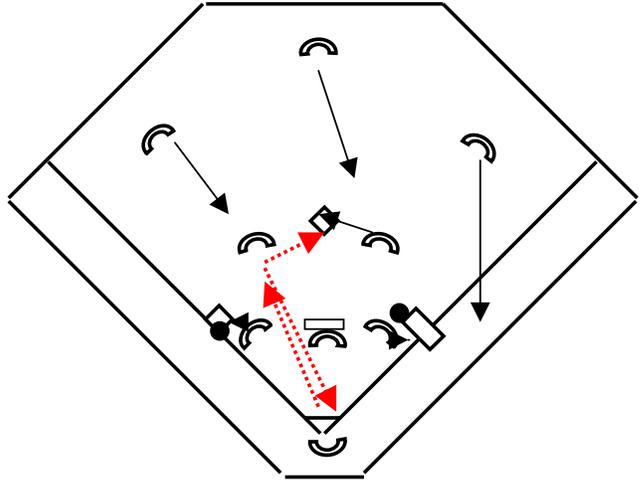
FRAPPE EN INFIELD

C1 C3 Coureur en I et III

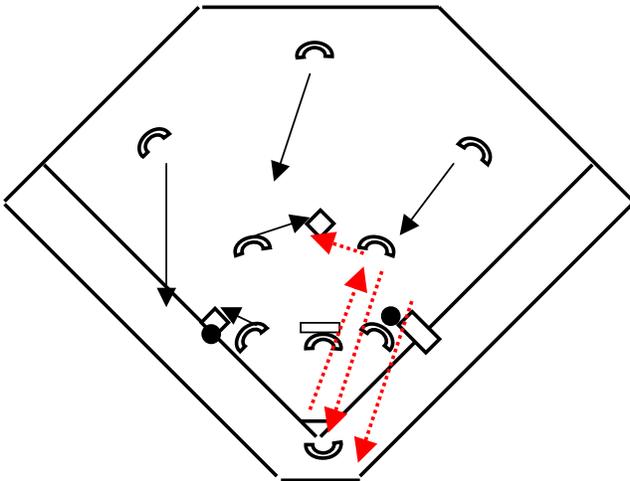
Frappe en 5



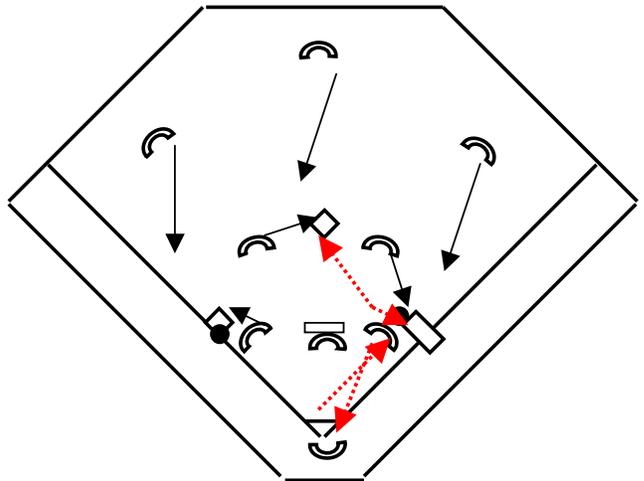
Frappe en 6



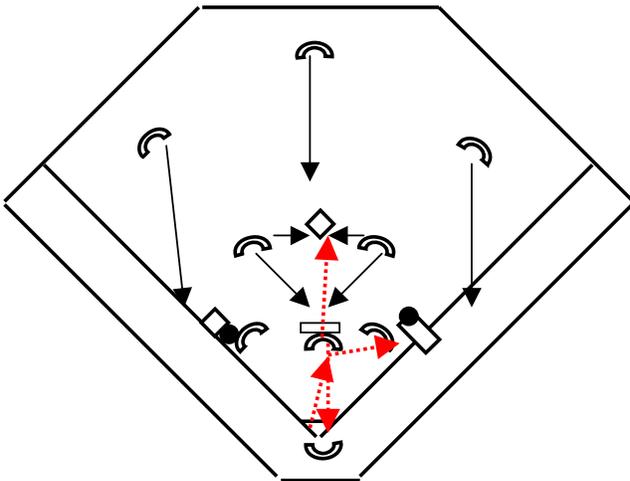
Frappe en 4



Frappe en 3



Frappe en 1



C'est une situation complexe. Plusieurs jeux s'offrent à la défense.

Si le coureur en III part au Home il n'y aura qu'un seul mort possible. Mais on n'évite le point.

Le relais en II offre la possibilité de faire deux retraits mais laisse le point rentrer.

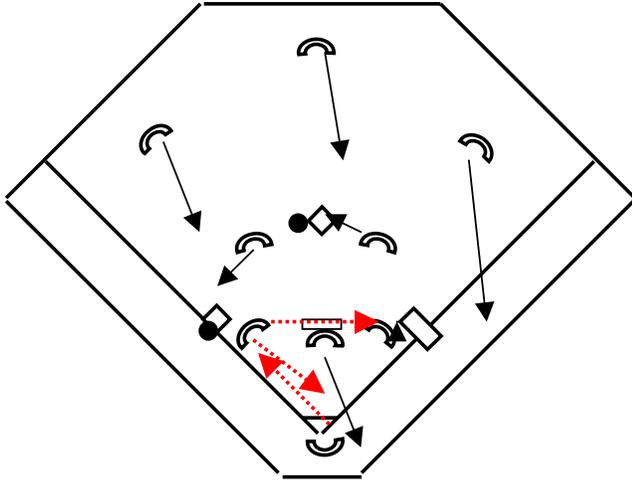
Il faut bien anticiper l'action : **quel est le score ?**
Est ce le début du match ? Combien de retraits ? A quelle vitesse vont les coureurs ?

FRAPPE EN INFIELD

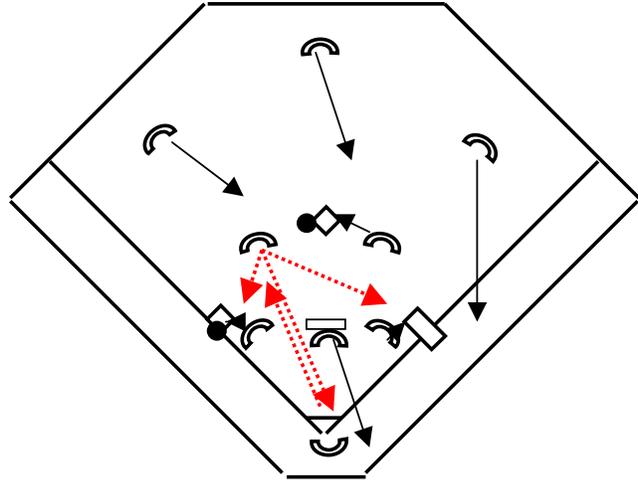
C3 Coureur en III

C2 C3 Coureur en II et III

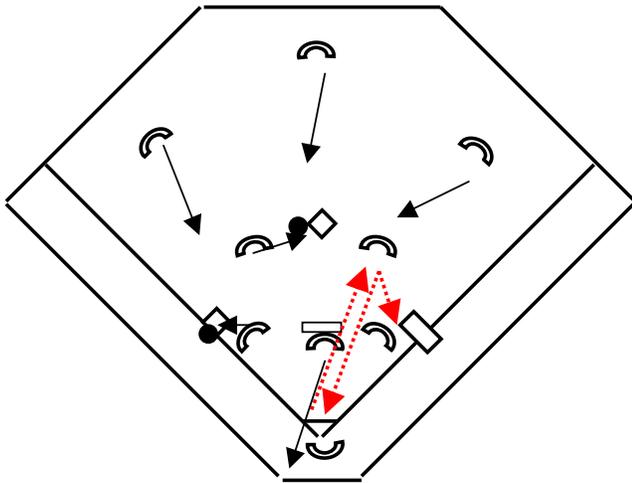
Frappe en 5



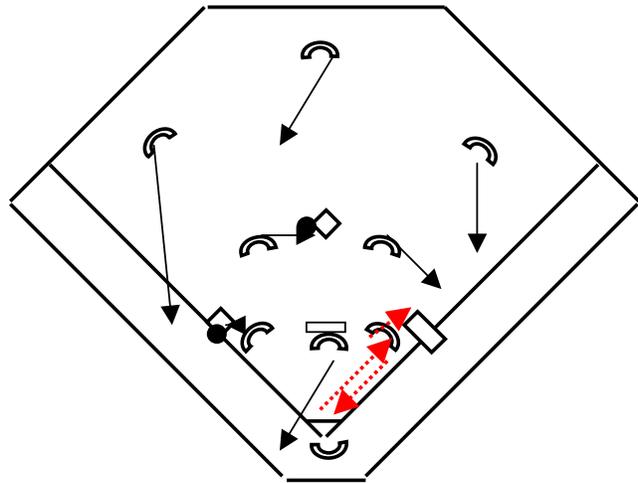
Frappe en 6



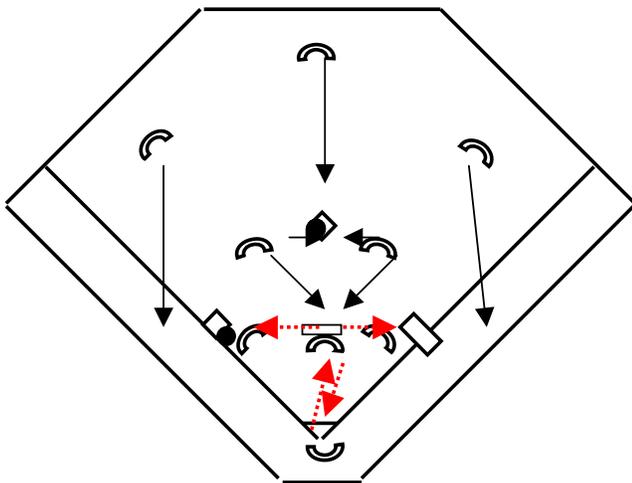
Frappe en 4



Frappe en 3



Frappe en 1



Le jeu à développer est au marbre.

Les joueurs d'Infield prennent leur base s'ils ne sont pas concernés par la balle.

Les champs couvrent le joueur d'Infield qui est concerné par la balle et l'axe du relais s'il y a une erreur.

Le jeu consiste à fixer le joueur en III puis à relayer en I.

Si le coureur en III part directement relais au marbre. S'il hésite le fixer du regard pour le faire douter puis relais en I.

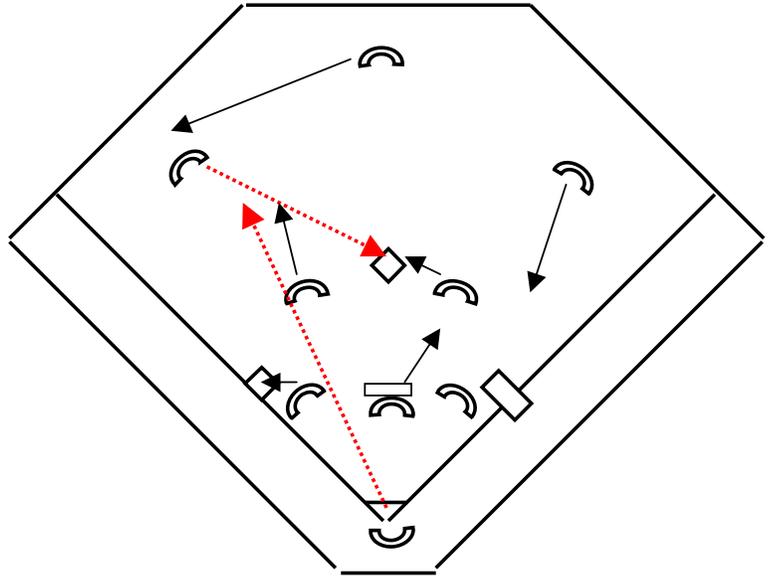
Après le relais en I attention au coureur qui peut être parti.

FRAPPE EN OUTFIELD

C0 Pas de coureur SIMPLE ou C3 Coureur en III

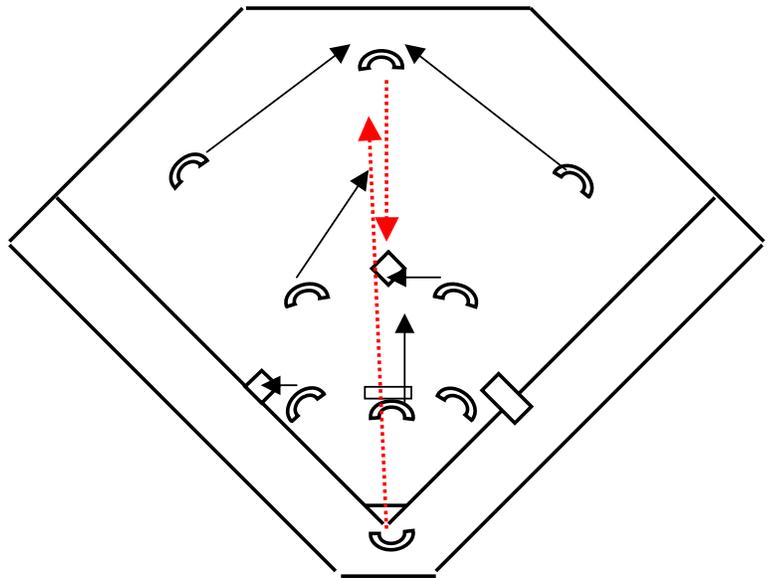
FRAPPE AU CHAMP GAUCHE

7 prend la balle
8 couvre 7
9 couvre le relais du 6 au 4
6 prend le cut off
4 prend la base et dirige 6
3 regarde le frappeur toucher la base et donne une indication sur le jeu du coureur
5 prend sa base
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6 au 4



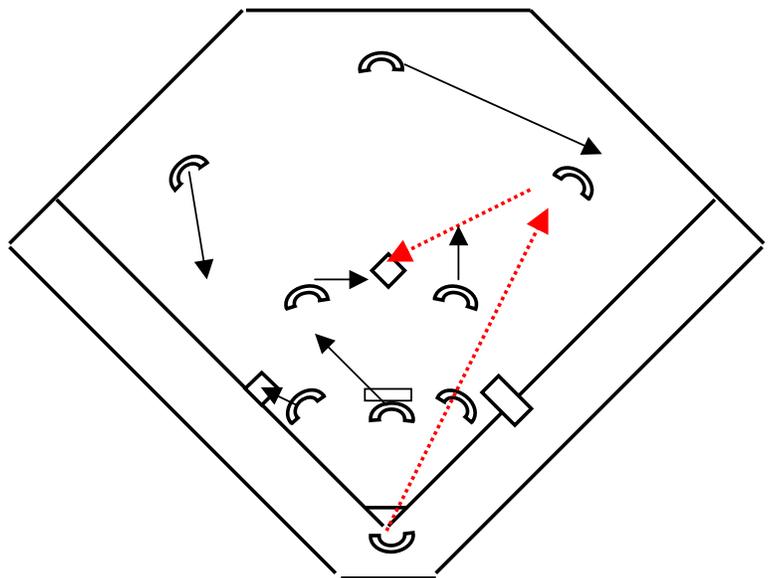
FRAPPE AU CHAMP CENTRE

8 prend la balle
7 et 9 couvre 8
6 prend le cut off
4 prend la base et dirige 6
3 regarde le frappeur toucher la base et donne une indication sur le jeu du coureur
5 prend sa base
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6 au 4



FRAPPE AU CHAMP DROIT

9 prend la balle
8 couvre 9
7 couvre le relais du 4 au 6
4 prend le cut off
6 prend la base et dirige 4
3 regarde le frappeur toucher la base et donne une indication sur le jeu du coureur
5 prend sa base
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6 au 4

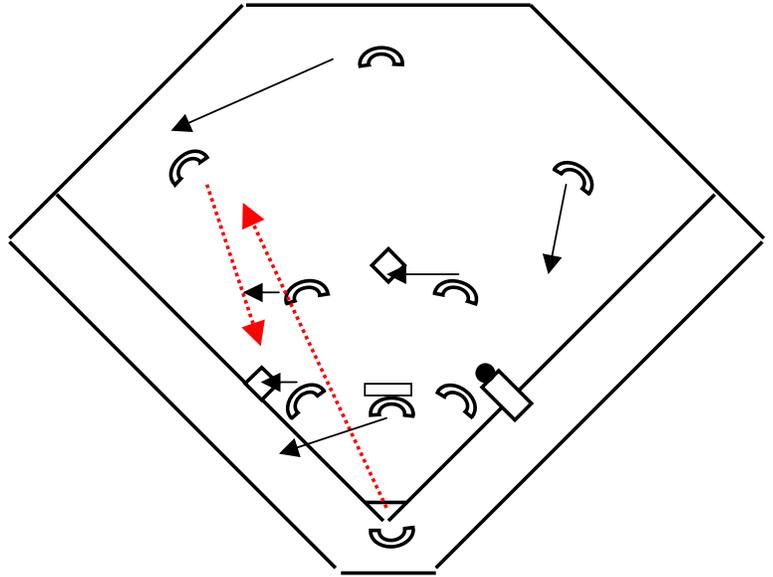


FRAPPE EN OUTFIELD

C1 Coureur en I SIMPLE

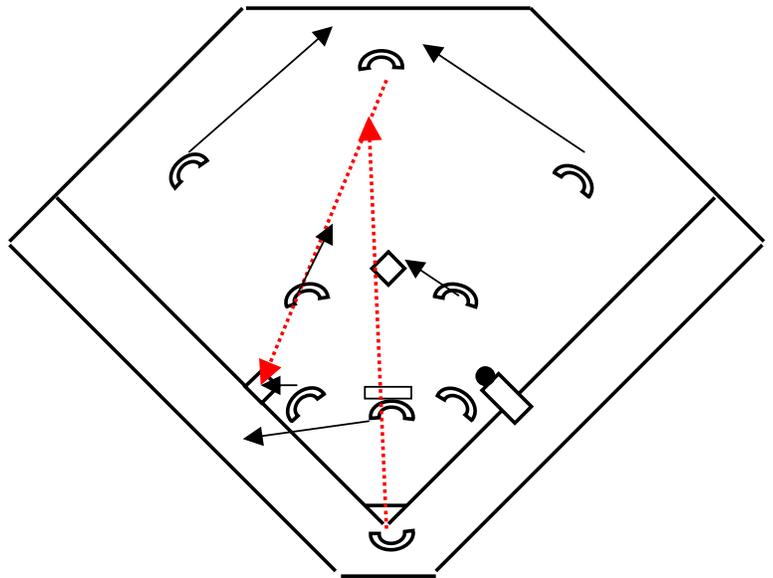
FRAPPE AU CHAMP GAUCHE

7 prend la balle
8 couvre 7
9 couvre le relais éventuel du 6 au 4
6 prend le cut off
4 prend la base et donne une indication sur le jeu du coureur
3 regarde le frappeur toucher la base
5 prend sa base et dirige 6
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6 au 5



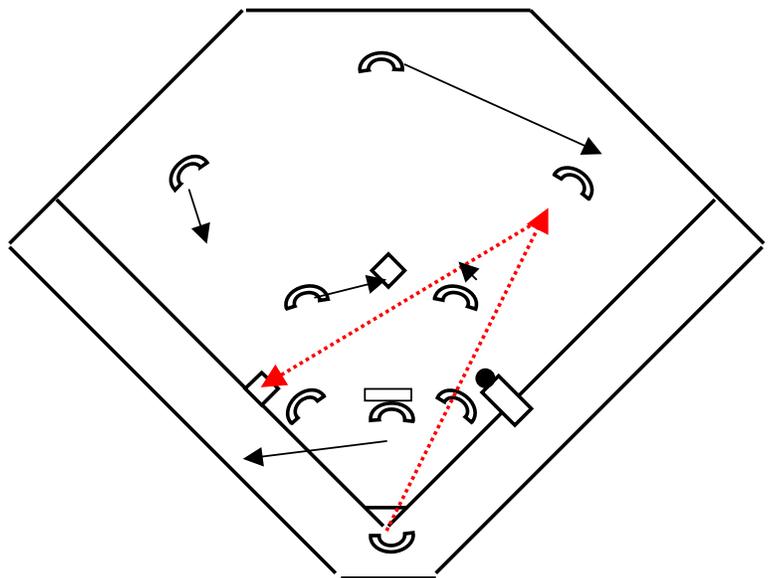
FRAPPE AU CHAMP CENTRE

8 prend la balle
7 et 9 couvre 8
6 prend le cut off
4 prend la base et donne une indication sur le jeu du coureur
3 regarde le frappeur toucher la base
5 prend sa base et dirige 6
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6 au 5



FRAPPE AU CHAMP DROIT

9 prend la balle
8 couvre 9
7 couvre le relais éventuel du 4 au 6
4 prend le cut off
6 prend la base et donne une indication sur le jeu du coureur
3 regarde le frappeur toucher la base
5 prend sa base et dirige 4
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6 au 5

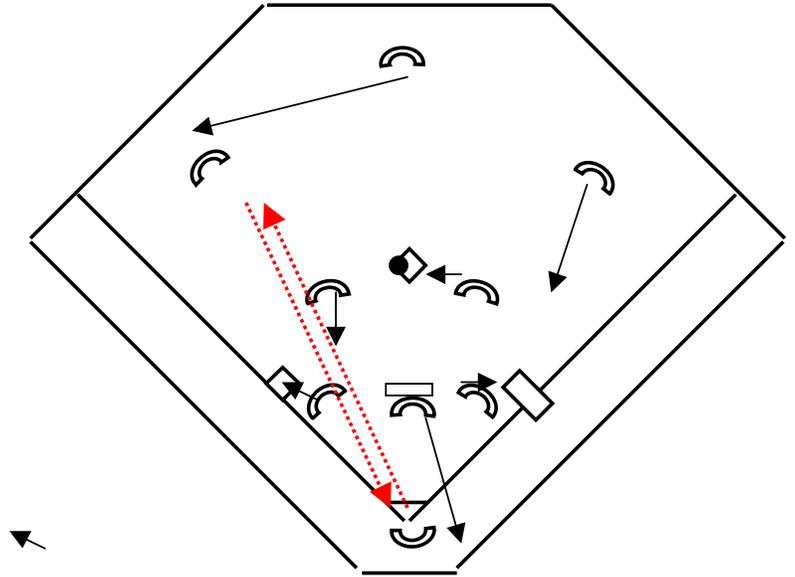


FRAPPE EN OUTFIELD

C2 Coureur en 2 SIMPLE

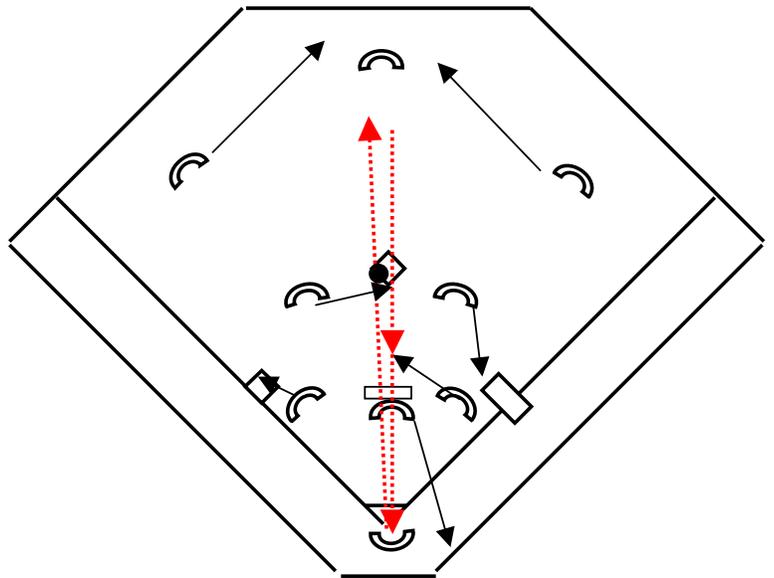
FRAPPE AU CHAMP GAUCHE

7 prend la balle
8 couvre 7
9 couvre le relais éventuel du 6 au 4
6 prend le cut off
4 prend la base
3 regarde le frappeur toucher la base et donne une indication sur la course du frappeur
5 prend sa base
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6 au 2



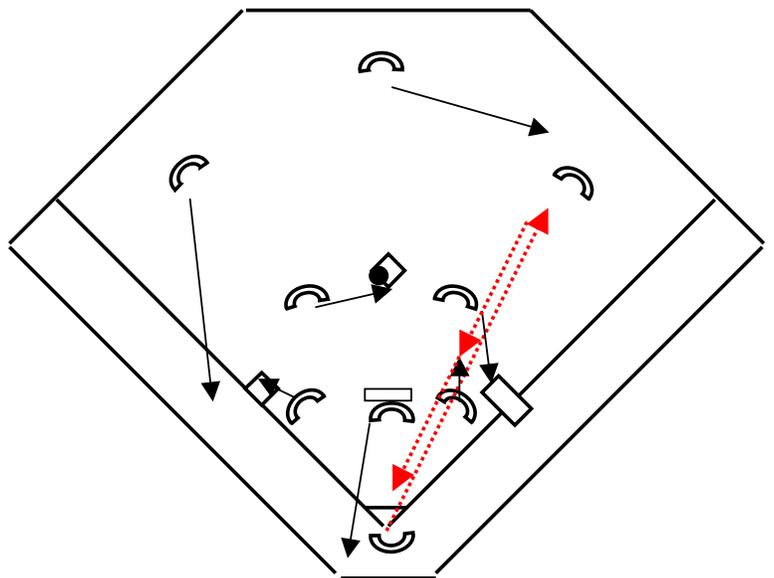
FRAPPE AU CHAMP CENTRE

8 prend la balle
7 et 9 couvre 8
6 prend la base
4 prend la base et donne une indication sur le jeu du frappeur
3 prend le cut off
5 prend sa base
2 prend le marbre et dirige 3
1 couvre le relais du 3 au 2

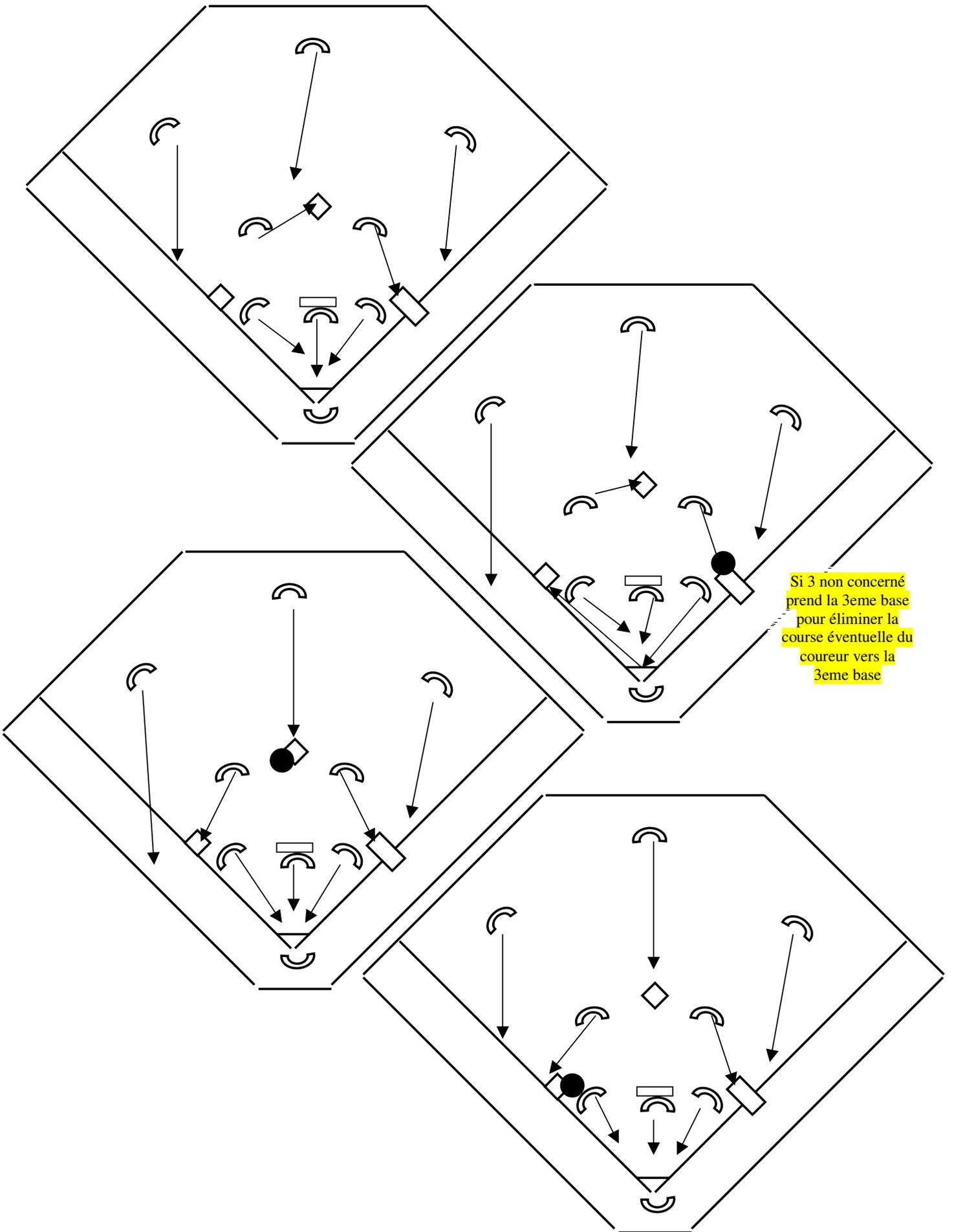


FRAPPE AU CHAMP DROIT

9 prend la balle
8 couvre 9
7 couvre le relais éventuel du 3 au 6
4 prend la base et donne une indication sur le jeu du frappeur
6 prend la base
3 prend le cut off
5 prend sa base
2 prend le marbre et dirige 3
1 couvre le relais du 3 au 2



AMORTIS

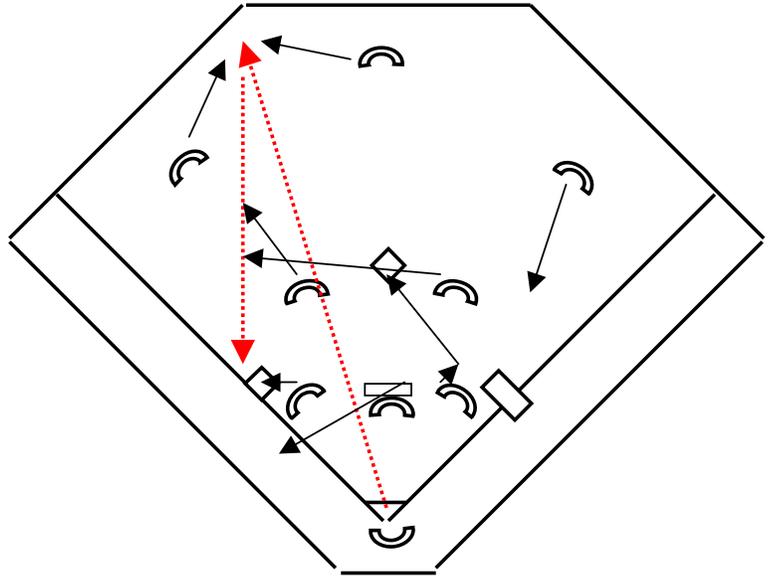


FRAPPE EN OUTFIELD

DOUBLE C0 ou C2 ou C3 ou C2C3

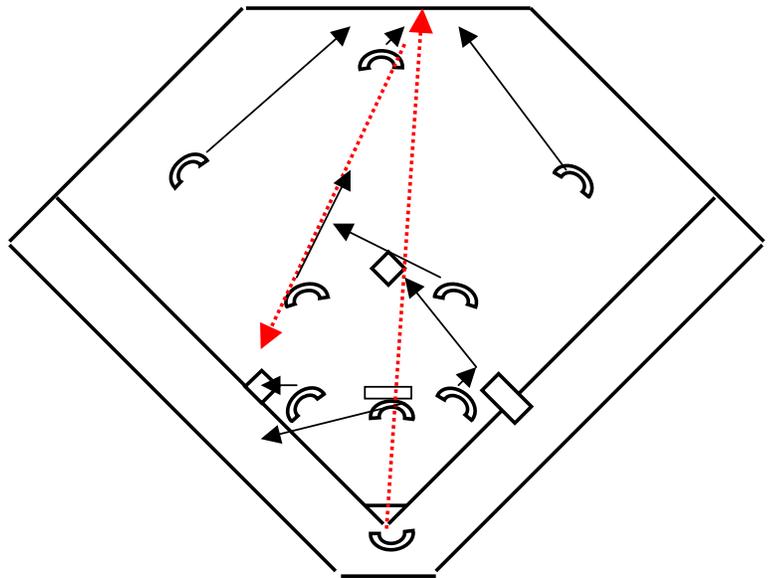
FRAPPE AU CHAMP GAUCHE

7/8 prend la balle
7/8 donne indication sur la clôture et jeu
9 couvre le relais du 6/4 au 5
6 prend le cut off
4 couvre 6
3 regarde le frappeur toucher la base et suit le coureur
5 prend sa base
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6/4 au 5



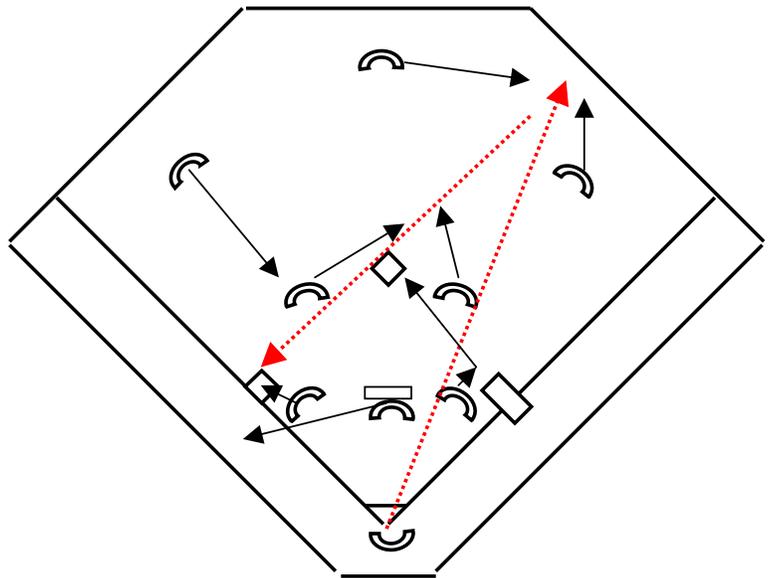
FRAPPE AU CHAMP CENTRE

7/8/9 prend la balle
7/8/9 donne indication sur la clôture et jeu
6 prend le cut off
4 couvre 6
3 regarde le frappeur toucher la base et suit le coureur
5 prend sa base
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6/4 au 5



FRAPPE AU CHAMP DROIT

9/8 prend la balle
9/8 donne indication sur la clôture et jeu
7 couvre le relais du 6/4 au 5
4 prend le cut off
6 couvre 4
3 regarde le frappeur toucher la base et suit le coureur
5 prend sa base
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6/4 au 5

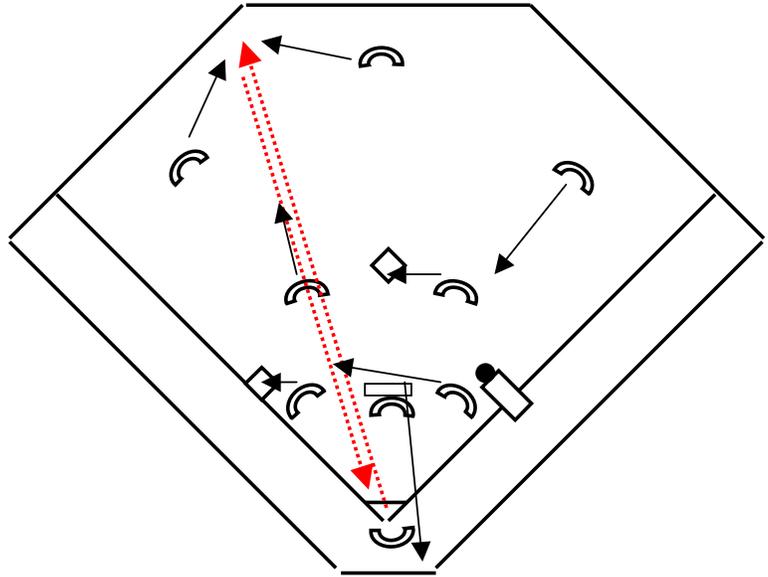


FRAPPE EN OUTFIELD

C1 Coureur en I DOUBLE

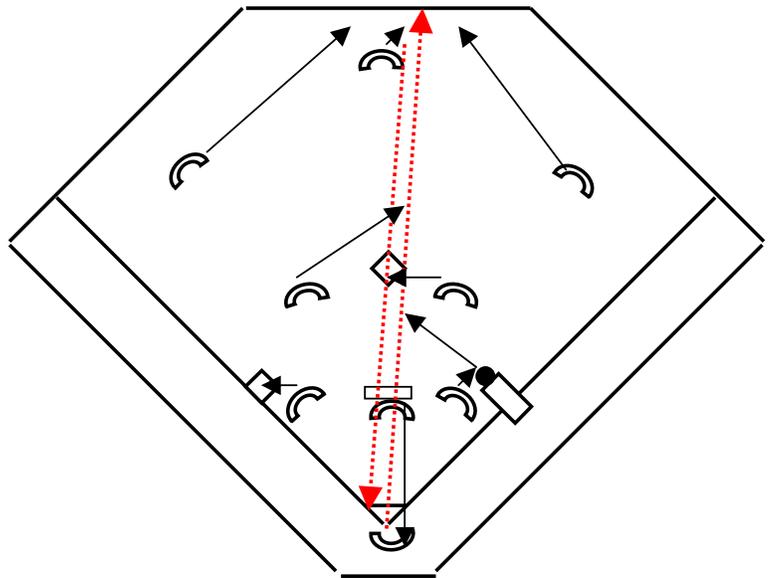
FRAPPE AU CHAMP GAUCHE

7/8 prend la balle
7/8 donne indication sur la clôture et jeu
9 couvre le relais du 6/3 au 4
6 prend le cut off
4 prend sa base
3 couvre 6
5 prend sa base
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6/3 au 2



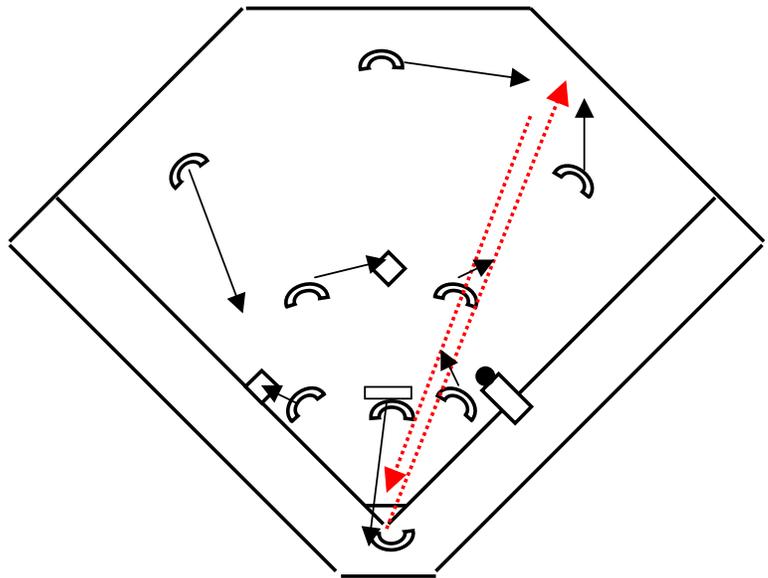
FRAPPE AU CHAMP CENTRE

7/8/9 prend la balle
7/8/9 donne indication sur la clôture et jeu
6 prend le cut off
4 prend la base
3 couvre 6
5 prend sa base
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 6/3 au 2



FRAPPE AU CHAMP DROIT

9/8 prend la balle
9/8 donne indication sur la clôture et jeu
7 couvre le relais du 4/3 au 5
4 prend le cut off
6 prend la base
3 couvre 4
5 prend sa base
2 prend le marbre
1 couvre le relais du 4/3 au 2



DEFENSE SPECIALE

C1 C3 Coureur en I et III

PAR LE LANCEUR (pririté au coureur en III)

1	1 lance		
2	2 réceptionne	4 prend la base	6 va vers la III
3	2 lance		
4	1 coupe la balle	5 va vers sa base	
5	1 lance la balle	5 réceptionne et tag	

PAR LE RECEVEUR (pririté au coureur en III)

1	1 lance		
2	2 réceptionne	4 prend la base	6 va vers la III
3	2 feinte lance en II		
4	2 lance en III	5 va vers sa base	
5		5 réceptionne et tag	

PAR LE RECEVEUR (pririté au coureur en I)

1	1 lance		
2	2 réceptionne	4/6 prend la base	4/6 couvre
3	2 lance en II	1 fait semblant de couper et fixe le coureur en III	4/6 tagge le coureur qui vient de la II
4			4/6 relance au marbre si le coureur en III part en retard

PAR LE 4-6 (mixte)

1	1 lance			
2	2 réceptionne	4/6 prend la base	4/6 va vers l'intérieur de l'infield	5 doit gêner visuellement le coureur en III
3	Le coureur en III part	4/6 dit coupe	4/6 joue selon la position du coureur en III	5 ou 2 réceptionne et tag
3'	Le coureur en III ne bouge pas et Le coureur qui vient en II est lent	4/6 ne dit rien réceptionne balle et touche coureur qui vient de la I	4/6 fait semblant de réceptionner la balle et de jouer sur le coureur en III	5 fait semblant de se mettre en position pour tagger le joueur

PAR LE 5-6 (priorité au coureur en III)

0	5/6 communiquent		
1	1 lance		
2	5 prend la balle	tagge coureur	4/6 se positionne pour recevoir balle sur base
2'	5 avance vers l'intérieur de l'Infield	6 prend la base et tagge le coureur	4/6 se positionne pour recevoir balle sur base

PAR LE 5-6 SPECIALE (priorité au coureur en III)

1	1 lance		
2	2 réceptionne	5 avance vers le marbre	6 vient en arc de cercle derrière la III
3	2 lance volontairement au dessus ou à droite du 5	5 mime un effort pour attraper la balle sans la toucher et cris une interjection	6 réceptionne balle et joue selon le jeu (tagg ou jeu au marbre)