



Baseball 2003

Eléments Technico-Tactiques du Baseball

« *Le joueur de deuxième base* »

SOMMAIRE

1 FIELDING POUR LES DOUBLES JEUX.....	4
2 PIVOTS DOUBLE JEUX.....	5
3 LES VOLS SIMPLES.....	6
4 VOLS EN AVANCE.....	7
5 LES SITUATIONS COUREURS EN PREMIÈRE BASE ET TROISIÈME BASE	7
6 COUVERTURE DU LANCEUR.....	7
7 COMMUNICATION.....	8



Auteurs

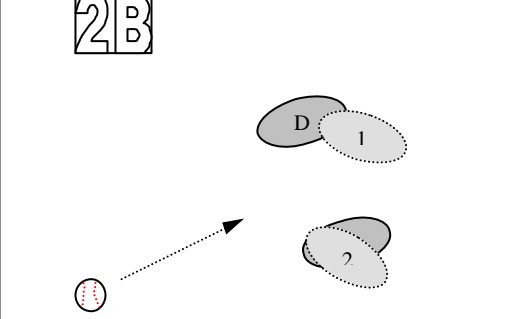
Ont participé à l'élaboration du contenu de la version 1 :

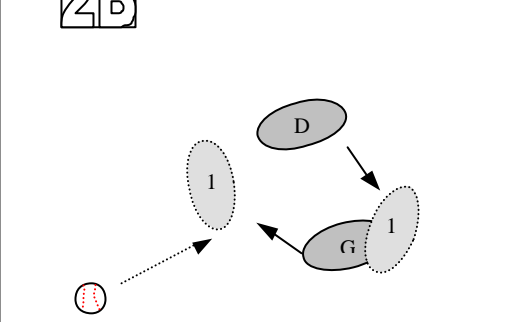
*Lahcène BENHAMIDA,
Didier BRETON,
Williams CASACOLI,
Emmanuel DANG-VAN,
Eric DEDIEU,
Ludovic GODARD,
Gerardo LEROUX,
Stephen LESFARGUES,
Yvan NUNEZ,
Roly PARADA,
Fabien PROUST,
Boris ROTHERMUNDT,
Sylvain VIREY,
Sébastien VALAZZA,
Hervé FAGNONI.*

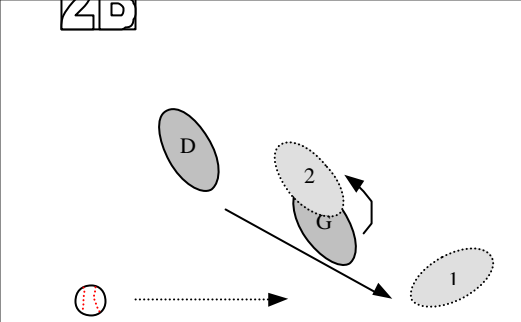
Ont participé à l'élaboration de la version 2 :

*Lahcène BENHAMIDA,
Didier BRETON,
Eric DEDIEU,
Roly PARADA.*

1 Fielding pour les doubles jeux

Balle de face	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Technique fondamentale du fielding. ▪ Attraper la balle de face. ▪ Tout en restant bas, déplacer le pied droit vers l'intérieur et l'orienter vers la deuxième base. ▪ Faire pivoter le pied gauche en soulevant seulement le talon. ▪ Rechercher la stabilité et la fluidité. ▪ Si le jeu ne peut pas être fait en deuxième base, le faire en première base.

Balle sur le côté gauche	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Technique fondamentale de fielding. ▪ Attraper la balle et tout en restant bas faire pratiquement un demi-tour sur la droite (réorienter son corps pour lancer en deuxième base). ▪ Relayer tendu en deuxième base. ▪ Si le jeu ne peut pas être fait en deuxième base, faire le jeu en 1B. ▪ Au moindre cafouillage, Relayer en 1B.

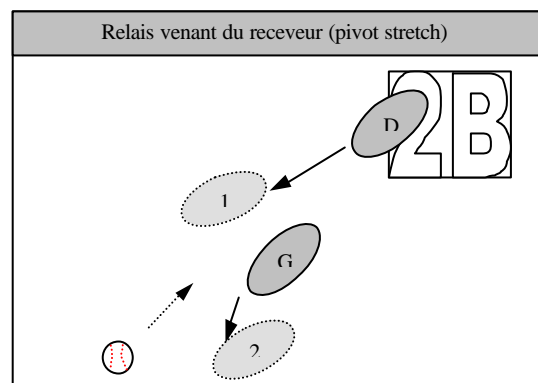
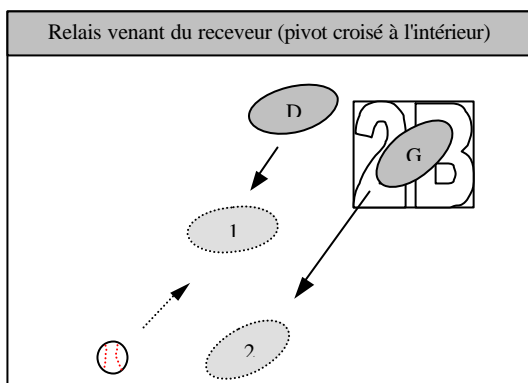
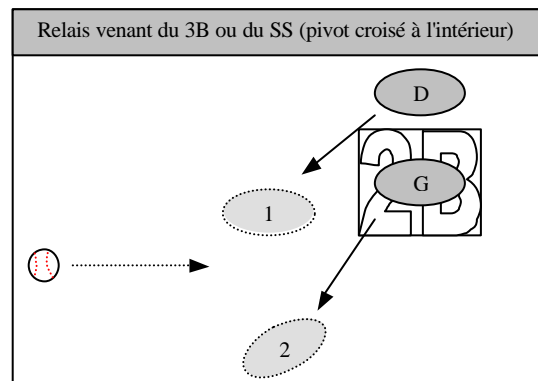
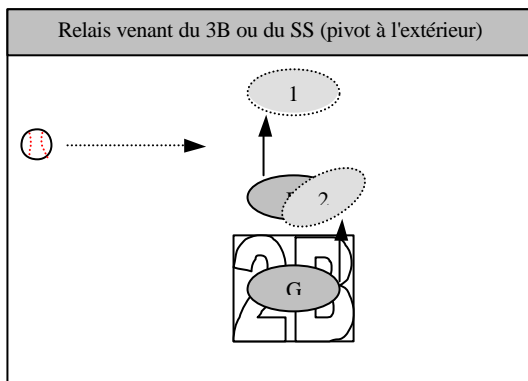
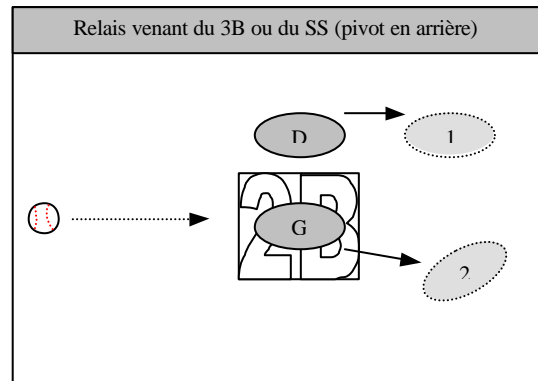
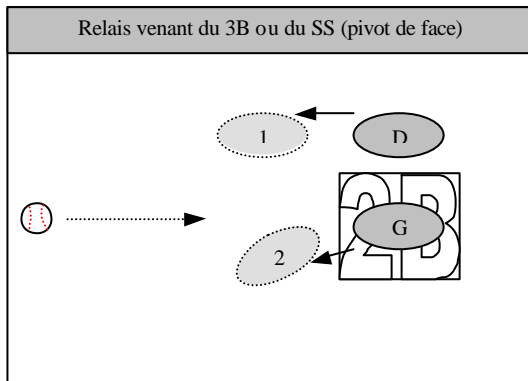
Balle sur l'extrême gauche	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Technique d'attraper du coup droit. ▪ Attraper la balle avec le pied gauche en avant. ▪ Bloquer la course avec 1 seul pas (pied gauche en avant). ▪ Pivot du côté du gant autour du pied gauche et replacer le pied droit perpendiculairement à la 2B en restant bas. ▪ Si le jeu ne peut pas être fait en deuxième base, faire le jeu en 1B.

Balle sur le côté droit
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 techniques d'attraper : de face ou en revers. ▪ Après l'attraper, relayer par-dessous. ▪ Séparer la balle du gant rapidement (meilleure vision pour l'arrêt-court). ▪ Paume de la main lanceuse vers le ciel. ▪ Pied droit en avant. ▪ Continuer sa course après son lancer.

2 Pivots double jeux

Le joueur de deuxième base doit se diriger rapidement sur la deuxième base. A l'approche de la base, il doit contrôler sa course. Il place son pied gauche au centre de la base et son pied droit à l'extérieur (côté champ extérieur).

Dans les différentes techniques que nous allons voir, il est important de ne faire que des petits pas (dans un cercle autour de la deuxième base d'environ 50 à 60 cm) ceci afin d'augmenter la vitesse d'exécution. Il faut également favoriser des appuis au sol sur l'avant et l'intérieur des pieds pour une meilleure stabilité.

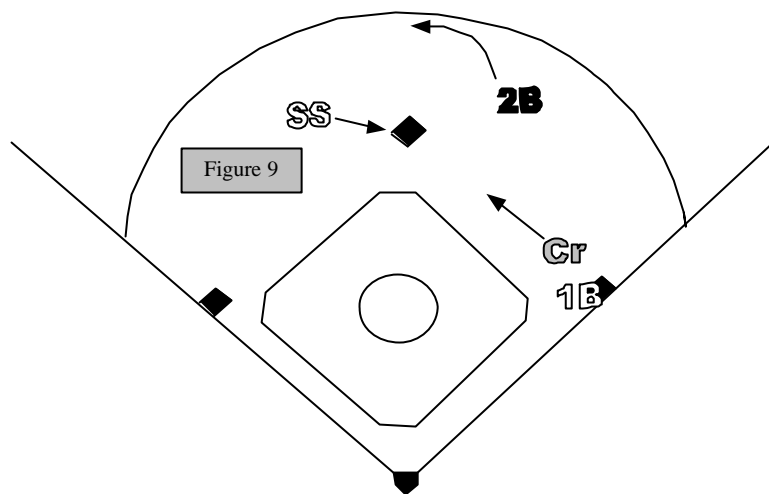
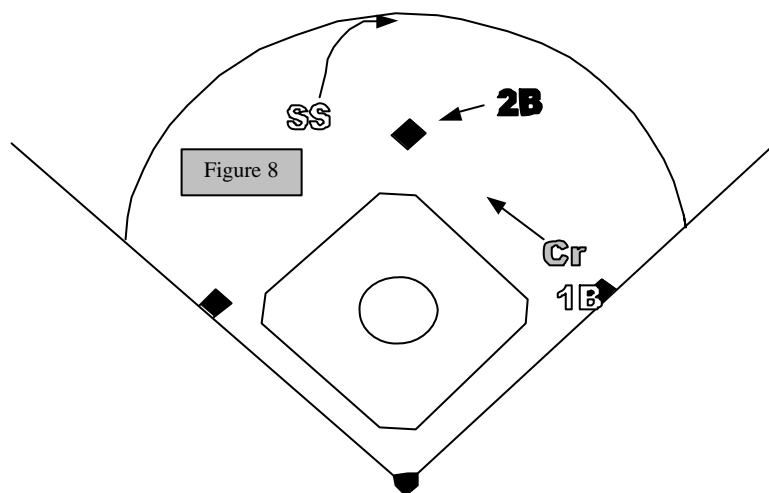


Relais venant du lanceur
<p>Utiliser les deux techniques vus ci-dessus en fonction de la localisation de la balle relayée :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pivot croisé à l'intérieur ▪ Pivot à l'extérieur

3 Les vols simples

Le deuxième base prend son avance (timing avec le lanceur) et au moment où il voit que la balle n'est pas frappée, il sprint vers la deuxième base pour effectuer le tag (figure 8).

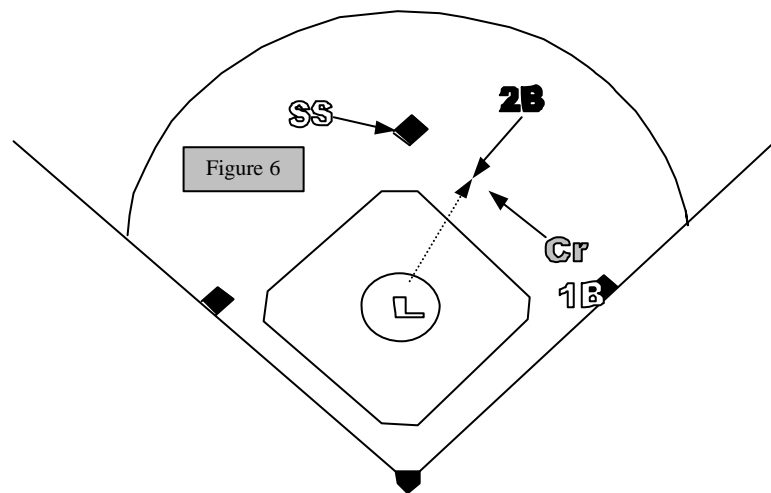
Si c'est l'arrêt-court qui prend la base, le deuxième base couvre derrière à environ 5 – 6 mètres (figure 9). Dans cette situation, la trajectoire de course du deuxième base sera en courbe.



4 Vols en avance

Le joueur de deuxième base doit couper la trajectoire du coureur dans l'axe de sa course. Le lanceur lui envoie la balle seulement si le coureur n'est pas encore à sa hauteur. Si le coureur est au moins à la hauteur du joueur de deuxième base, ce dernier s'écarte du sentier vers le lanceur et le lanceur relai la balle à l'arrêt court sur la deuxième base.

Le deuxième base est prêt à la fois à toucher le coureur et à écouter les indications du troisième base concernant le comportement du coureur de troisième base. Le deuxième base doit se servir de sa vision périphérique pour déceler un éventuel départ de course du coureur de troisième base vers le marbre.



5 Les situations coureurs en première base et troisième base

Le joueur de deuxième base a plusieurs possibilités d'action :

- Prendre la deuxième base, tagger le coureur venant de la première base.
- Prendre la deuxième base, relancer au marbre pour prendre le coureur venant de la troisième base.
- Couvrir la deuxième base lorsque c'est l'arrêt court qui prend la deuxième base sur le vol.
- Couper devant la deuxième base (dans l'axe et à mi-distance entre le monticule et la deuxième base) pour, soit intercepter le relais et faire un jeu ou pas, soit laisser passer la balle pour l'arrêt court qui se trouve sur la deuxième base.

6 Couverture du lanceur

Lorsqu'il y a un coureur sur base, le deuxième base et l'arrêt court ont la responsabilité de couvrir le lanceur lors de chaque relance du receveur.

7 Communication

- Avec le coach : consignes placements, stratégies
- Avec le lanceur :
 - Jeu en deuxième base
 - Pick off
 - Pop
- Avec le catcher :
 - Vols de base
 - Pick off
- Avec l'arrêt court :
 - Vols de base (qui prend)
 - Double jeu
 - Pop
 - Relais du champ extérieur
- Avec les champs extérieurs :
 - Relais
 - Signaux du catcher
 - Pop