

WBSC

Game Time!

#playeverywhere

Baseball

Principes de rotation à 2 officiels





BASEBALL5 - Officiels de terrain

Officiel de Marbre - OM

1. Positionné à côté de la boîte du frappeur (de préférence du côté de la 3^{ème} base);
2. Vérifie que l'autre Officiel de terrain, les joueurs et l'Officiel de table sont prêts et que le batteur est dans sa boîte de frappe avant d'annoncer "play ball";
3. Vérifie que le pied du/de la frappeur/euse ne franchit pas ligne de la boîte de frappe quand il/elle frappe la balle;
4. Vérifie que le 1^{er} rebond de la balle est situé sur ou après la ligne des 4,5 mètres et juge si celle-ci est une bonne ou une mauvaise balle;

WBSC

Game Time!

#playeverywhere



BASEBALL5 - Officiels de terrain

Officiel de Marbre - OM

5. Fait les appels au marbre et en 3^{ème} base (safe ou out);
6. Contrôle le rythme du match (appelant TIME de manière appropriée);
7. Est en charge d'assurer la communication avec l'autre Officiel de terrain et l'Officiel de table;
8. Doit utiliser des signaux avant chaque batteur afin d'indiquer les différentes situations de rotation/non rotation à l'autre Officiel de terrain en fonction de chaque situation;

WBSC

Game Time!

#playeverywhere

B

BASEBALL5 - Officiels de terrain

Officiel de 1^{ère} base - 01

1. Initialement en position B, dans le territoire des bonnes balles,
2. Vérifie que le premier rebond de la balle est dans le territoire des bonnes balles;
3. Vérifie si la balle touche directement ou non la clôture du terrain et si celle ci sort de l'aire de jeu;
4. Vérifie si un défenseur touche la balle avant que cette dernière ne touche la clôture ou ne quitte l'aire de jeu;
5. Vérifie que le coureur touche la base lors d'un jeu en 1^{ère};
6. Vérifie que le batteur coureur est en contact avec la "safe area" lorsqu'un défenseur essaie de l'éliminer en 1^{ère} base en appliquant un tag;

WBSC

Game Time!

#playeverywhere



BASEBALL5 - Officiels de terrain

Officiel de 1^{ère} base - 01

7. Vérifie que le coureur en 1^{ère} base ne quitte pas la base avant que la balle ne soit frappée par le batteur;
8. Vérifie que le batteur-coureur marche sur la 1^{ère} base (offensive ou défensive) lorsque ce dernier tente de prendre la 2^{ème} base sur sa frappe;
9. Garde les 2 mains sur les genoux avant chaque appel;
10. Vérifie que le coureur en 1^{ère} base n'est pas touché par une balle frappée (avant que cette balle ne soit déviée par un défenseur avant le contact avec le coureur);
11. Fait les appels en 1^{ère} base et 2^{ème} base (safe ou out);
12. Devra courvir le marbre afin de juger un jeu à la plaque dans le cas où l'Officiel de marbre doit se déplacer pour juger un jeu en 3^{ème} base.

WBSC

Game Time!

#playeverywhere



WBSC
Game Time!

#playeverywhere



3



Responsabilités des clôtures

OM – zone des foul ball côté 1B

O1 – de la 1^{ère} base au point milieu de l'aire de jeu

WBSC
Game Time!

#playeverywhere

5



Coureur en 1ère ou
{coureur en 1ère et
3ème}

OM – jeux @ 3B et
@ marbre. Rotation
sur un hit

O1 – Jeux @ 1B, jeux
@ 2B. Rotation sur
un hit => jeux @
marbre

WBSC
Game Time!

#playeverywhere

3



Toutes les autres situations

OM – jeux @ marbre, jeux @ 3B

O1 – Jeux @ 1B, jeux @ 2B

WBSC
Game Time!

#playeverywhere