

WBSC

Game Time!

#playeverywhere

Baseball

Principes de rotation à 3 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 les autres Officiels 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;

#playeverywhere



BASEBALL5 - Officiels de terrain

Officiel de Marbre - OM



5. Fait les appels au marbre (safe ou out);
6. Contrôle le rythme du match (appellant TIME de manière appropriée);
7. Est en charge d'assurer la communication avec ses Officiels 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 aux Officiels de terrain en fonction de chaque situation;
9. Doit couvrir la 3ème base afin de donner l'appel lorsque l'Officiel de 2ème base doit rester en 2ème base

#playeverywhere



BASEBALL5 - Officiels de terrain

Officiel de 1^{ère} base - 01



1. Initialement positionné le long de la ligne de 1^{ère} base, dans le territoire des mauvaises 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;

#playeverywhere



BASEBALL5 - Officiels de terrain

WBSC
Game Time!

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 (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.

#playeverywhere



BASEBALL5 - Officiels de terrain

Officiel de 2^{ème} / 3^{ème} base - 02

1. C'est le seul Officiel qui voit sa position habituelle de départ à l'intérieur des territoires des bonnes balles (il doit adopter une position qui n'interférera pas avec le jeu);
2. Vérifie si la balle touche directement ou non la cloture du terrain et si celle ci sort de l'aire de jeu;
3. Vérifie si un défenseur touche la balle avant que cette dernière ne touche la cloture ou ne quitte l'aire de jeu;
4. Vérifie que le coureur en 2^{ème} base ne quitte pas la base avant que la balle ne soit frappée par le batteur;



BASEBALL5 - Officiels de terrain

Officiel de 2^{ème}/3^{ème} base - 02

5. Vérifie que le batteur-coureur marche sur la 2^{ème} base lorsque ce dernier tente de prendre la 3^{ème} base sur la frappe;
6. Vérifie que le coureur en 2^{ème} base, se rendant en 3^{ème} 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);
7. Fait les appels en 2^{ème} base (safe ou out);
8. Son déplacement, dirigé par les jeux en cours, doit lui permettre d'éviter toute interference avec les joueurs (défenseurs et attaquants). Pour cela il doit rester proche de la clôture.

WBSC

Game Time!

#playeverywhere



BASEBALL5 - Officiels de terrain

Officiel de 2^{ème}/3^{ème} base - 02

10. Vérifie que le coureur marche sur la 3^{ème} base lorsque se dernier prend son virage pour aller au marbre (sauf si l'Officiel de Marbre a effectué une rotation pour se rendre en 3^{ème} base);
11. Fait l'appel des jeux en 3^{ème} base (safe ou out) (sauf si l'Officiel de Marbre a effectué une rotation pour se rendre en 3^{ème} base)



WBSC
Game Time!



#playeverywhere



3



Aucun coureur

OM – Rotation en 3,
jeux @ 3B

O1 – Jeux @ 1B,
Rotation vers le
marbre quand BC
prend son virage en
2B

O2 – Se déplace, une
fois la balle mise en
jeu, pour effectuer
l'appel en 2B

WBSC
Game Time!

#playeverywhere

3



Coureur en 1^{ère}

OM – Rotation en 3,
jeux @ 3B

O1 – Jeux en 1B,
Rotation vers le
marbre quand BC
prend son virage en
2B

O2 – Se déplace, une
fois la balle mise en
jeu, pour effectuer
l'appel en 2B

WBSC
Game Time!

#playeverywhere

3



Coureur en 2^{ème}

OM – rotation
IMMEDIATE en 3,
vérifie le toucher de
3, jeux @ 3B

O1 – Rotation
IMMEDIATE vers le
marbre pour juger
C2 au marbre

O2 – jeux @ 1B, jeux
@ 2B

WBSC
Game Time!

#playeverywhere

3

3base
Ball™

Coureur en 1^{ère} et 2^{ème}
base

OM – PAS de rotation,
jeux @ Home

O1 – jeux @ 1B,
suit le BC

O2 – jeux @ 2B,
jeux @ 3B

WBSC
Game Time!

#playeverywhere

3



Toutes les situations avec coureur en 3^{ème}

OM – positionné côté
1^{ère} base, PAS de
rotation, jeux @
Home. PAS de rotation

O1 – sur sa ligne si
1^{ère} base vide, dans
le terrain si C1, suit le
BC jusqu'en 2

O2 – jeux @ 2B, jeux
@ 3B

WBSC
Game Time!

#playeverywhere

3



Responsabilités des clôtures

OM – zone des foul ball côté 3B

O1 – moitié de la clôture droite à l'extrémité en foul ball côté 1B

O2 – zone des bonnes balles de la 3B à la limite de O1

WBSC
Game Time!

#playeverywhere

3

3Base
Ball™

3

Responsabilités des clôtures

OM – zone de foul ball
côté 3B jusqu'à la
limite de O2

O1 – moitié de la
clôture droite à
l'extrémité en foul ball
côté 1B

O2 – des zones de O1
à OM

WBSC
Game Time!

#playeverywhere

3

3Base
Ball™

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

O2 – de la 3^{ème} base au point milieu de l'aire de jeu

WBSC
Game Time!

#playeverywhere



Positionnement

WBSC
Game Time!



#playeverywhere