

WBSC

Game Time!



Baseball

Principes de rotation à 3 officiels

#playeverywhere



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 (appelant 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;

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 (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.

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;

#playeverywhere

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.

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)



#playeverywhere





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



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**



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



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



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



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

#playeverywhere



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



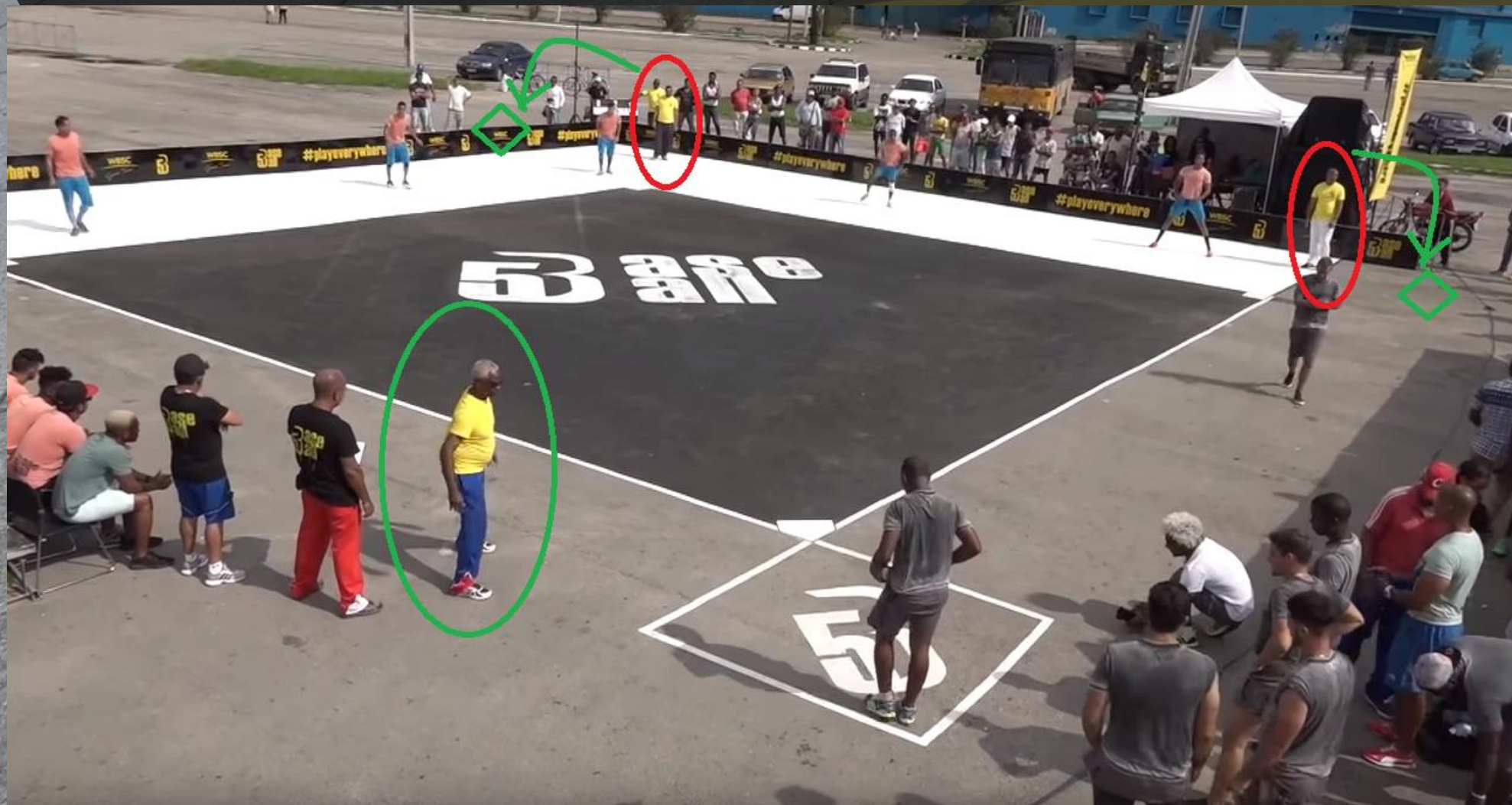
Responsabilités des clôtures

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

Positionnement



#playeverywhere