

Le première base

FONDAMENTAUX DE LA DEFENSE

Maniement de la balle

Façon d'attraper la balle

Relayer :

Prise de la balle
Lancer par au dessus
Lancer par au dessous
Sur le côté
A l'arrêt
En course
En sautant

Attraper :

Balle haute
Balle basse
Balle hors axe
Différentes trajectoire
A rebond

En touchant la base :

Relais
Hors axe

En touchant le coureur :
Action de toucher
Position pour toucher

L'attraper

Observation

Communication

Le relais sur base

De roulant:

De face
En avant
Sur les côtés

De fly :

De face
Vers l'avant
Vers l'arrière
Sur les côtés
Près des clôtures
Line drive

Du frappeur

Du coureur
Des défenseurs
Des coaches

Avec les défenseurs
Avec les coaches

A la 1B
A la 2B
A la 3B

Au marbre
Donner la balle au lanceur
Commencer un double jeu
Finir un double jeu

FONDAMENTAUX DES JOUEURS DU CHAMP INTERIEUR

Déplacements pour attraper un relai

De face
Vers les côtés
Vers le haut
Sur lancer court qui touche le sol
En quittant la base
En arrivant sur la base

Déplacements pour relayer

Après réception :
- d'une frappe
- d'un relai

Les roulants

De face
En avant
Vers les côtés
En bloquant
Pour un double jeu

Couverture des bases

Pick off du lanceur
Pick off du receveur
Lancer du relayeur
Sur vol simple
Sur double vol
Défense de bunt
Sur les frappes

Les flies

Responsabilité territoriale
Priorité
En avant
En arrière
Sur les côtés
Territoire des foul ball
Proche des dug out
Fly entre outfield et infield

Autres jeux

Soutien sur bases
Couverture derrière le lanceur
Couverture derrière la 2B
Couverture derrière la 3B
Souricières
Relais simple
Double relai
Vol en avance
Vol en retard

Attraper d'amorti

Aire du 1B
Aire du 3B
Proche du marbre
Squeeze play
A main nue

Caractéristiques physico-technique

Réaction lecture du bâton :
batte, bras, vitesse

QUALITÉS

1.1 Taille et souplesse

Le poste de première base a pour principale mission de réceptionner les relais des champs intérieurs, d'où l'importance d'avoir des joueurs de grande taille et de bonne souplesse, afin de pouvoir attraper les balles dans la zone la plus grande possible.

1.2 Latéralité

Le joueur de première base étant situé sur l'extrême droite du terrain, le jeu se déroulera en majorité sur la droite de l'athlète, ce qui explique la prédisposition des gauchers à ce poste. En effet la plupart des jeux doivent s'effectuer vers la droite du joueur :

- Commencer le double jeu,
- Lancer en deuxième base,
- Lancer en troisième base,
- Retenir le coureur ou le toucher,
- Donner la balle par-dessous au lanceur qui vient en soutien sur la première base,
- Réagir sur sa droite en cas de roulant.

(Toutefois, il ne faut pas accorder une importance excessive à ces éléments, car ce qui est primordial c'est d'avoir de bonnes mains, et une très grande habileté à réceptionner des relais en toute situation.

TECHNIQUE

Les descriptions techniques suivantes concernent des joueurs gauchers.

2.1 Jeu sur base avec relais du champ intérieur

- Déplacement vers la première base :

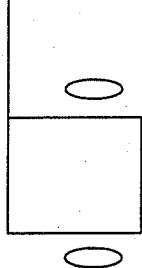
Le joueur, de sa position défensive, se dirigera vers la première base en prenant son départ en pas croisé (ouverture de la hanche et du buste vers la première base) avec une trajectoire la plus courte possible. Le premier base ne se dirige vers sa base qu'une fois qu'il a jugé que la frappe ne lui était pas destinée.

- Attente et positionnement sur la base lors de la réception :

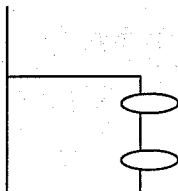
Le joueur doit, dans sa position d'attente, ne pas anticiper sur le relais du défenseur, et ne prendra sa position que pour le stretch et l'attraper.

- Position d'attente : 3 positions couramment employées

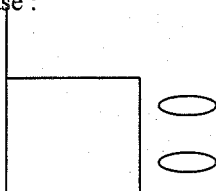
- 1) pieds de part et d'autre de la base



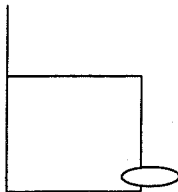
- 2) les deux pieds sur la base :



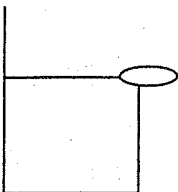
- 3) les deux pieds devant la base :



- Position d'attraper : il est important de garder un pied en contact avec la base, et d'aller chercher la balle dans la trajectoire de celle-ci.
- Balles dans l'axe ou sur la droite : le première base aura le pied gauche au contact de la base et ira chercher la balle avec son pied droit.



- Balles sur la gauche : le première base aura le pied gauche au contact de la base et il ira chercher la balle avec son pied droit. Si l'attraper semble difficile en gardant le pied au contact de la base, quitter celle-ci et toucher le coureur dans sa course. Le tag se fait en accompagnant le coureur de manière à éviter le contact.



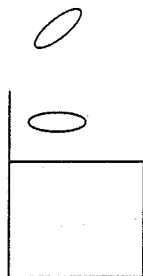
- Balles à rebond : il est toujours préférable d'attraper la balle à la naissance du rebond, en effet le changement de trajectoire sera moindre au début de la phase ascendante qu'à son point culminant.
- Quitter la base : une fois l'attraper effectué, le première base doit quitter sa base pour se préparer à un jeu éventuel. Si un attaquant a tendance à être trop agressif (éloigné de la base où il est parvenu), le première base doit se diriger vers lui en courant balle dans la main pour le faire revenir sur base ou être prêt à relayer.

2.2 Pick off du lanceur

- Position d'attente lors d'un pick off du lanceur :

Le joueur de première base doit tenir le pied droit à une distance d'environ 10 centimètres de la base, le pied gauche en direction du lanceur, et les deux pieds à l'intérieur du terrain. Les pieds doivent être écartés d'une distance confortable (largeur des épaules) pour avoir de bons appuis et pour pouvoir se déplacer.

Il est important que le première base fasse une cible avec son gant au niveau de ses genoux pour que le lanceur matérialise l'espace vers lequel il doit relayer.



- Réception de la balle et tag lors d'un pick off du lanceur :

La réception de la balle doit se faire le plus près possible de la base, et le tag doit se faire sans temps d'arrêt et de manière fluide. Dès la réception de la balle, le gant s'oriente vers la partie de la base que l'attaquant essaie d'atteindre.

2.3 pick off du receveur

Lorsqu'il y a pick off du receveur, la difficulté pour le première base est d'arriver sur la base avant la balle, de façon à pouvoir se placer correctement pour réceptionner et tagger. (Le positionnement et le tag sont identiques à ceux décrits précédemment).

2.4 Réception d'un relais du receveur après un strike out relâché

Il est important que le relais ne coupe pas la course du coureur. C'est pourquoi le première base doit visualiser où la balle est attrapée par le receveur et se positionner en conséquence (le première base appelle le jeu).

2.5 Attraper une roulante

Le première base étant un joueur de champ intérieur, ses gestes techniques pour attraper un roulant sont comparables à tous les joueurs de champ intérieur. Toutefois le première base se situant près de la base où le retrait s'effectue le plus souvent, il peut se permettre, s'il n'a pas de relais à effectuer, de bloquer la balle ou de poser un genou au sol pour saisir la roulante.

- **Seul** : une bonne communication évitera toute gêne entre le première base et le lanceur, voire le seconde base. Le première base doit toucher sa base en évitant de croiser la course du frappeur.
- **Avec le lanceur** : là encore, la communication et la connaissance entre le lanceur et le première base sont très importantes, pour un bon relais. Le lanceur appelle le relais quelques mètres avant de toucher la base, et face à celle-ci, de sorte que son attention se porte d'abord sur l'attraper puis sur la base.

Relais : Le relais peut s'effectuer par-dessus ou par-dessous :

- 1) Il s'effectuera par-dessous quand le première base se trouve près de sa base en visant la poitrine du lanceur.
- 2) Il s'effectuera par-dessus si le première base se situe à plusieurs mètres de son poste. Le lancer se fait avec l'avant-bras et le poignet dans un mouvement sec et vers le bas en visant la poitrine du lanceur.

Si l'attraper s'effectue genou au sol, relayer en ouvrant la hanche et le genou vers la première base. Dans tous les cas, il ne faut pas cacher la balle au lanceur.

2.6 Double jeu après réception d'une roulante

• Classique : 3-6-3

Si l'attraper de la roulante a lieu loin de la première base, le première base relaiera tout de suite en seconde base. Une fois la balle relayée, le première base doit se retourner vers sa base et s'y rendre le plus rapidement possible de façon à pouvoir jouer la balle. Sur ce type d'action et si le première base n'a pas le temps de retourner à sa base pour rattraper le relais, il doit la laisser sa base au lanceur venu en soutien. Cependant à chaque fois que le première base a le temps de revenir à sa base, il est prioritaire sur le lanceur.

• Inversé : 3-6

Si l'attraper de la roulante a lieu près de la première base, le joueur doit toucher sa base avant de relayer en seconde base. Le retrait en seconde base ne peut se faire que si le défenseur touche le coureur. Il est important que le première base ainsi que le joueur couvrant la deuxième base se trouvent tous les deux alignés, évitant ainsi tout croisement de la balle par rapport à la course du coureur.

2.7 Réception d'un fly

La réception d'un fly pour le première base s'effectue de la même façon que pour tout autre joueur de champ (voir technique champ extérieur). Le démarrage du première base de sa position au point de chute de la balle s'effectue en pas croisé. Il est préférable de se placer tôt sous la balle pour pouvoir rectifier sa position en cas d'erreur de jugement.

Le première base ainsi que le troisième base sont susceptibles de réceptionner un fly près des clôtures ou des abris, informés par le receveur ou le deuxième base et par les changements surface ; il doit alors ralentir sa course, tendre le bras lanceur et toucher la clôture ou l'abri, sans quitter la balle des yeux, puis faire le dernier ajustement de trajectoire et la rattraper.

2.8 Marqueur (relais après 1 Hit)

Le première base doit souvent servir de relayer pour ramener la balle dans le champ intérieur après une frappe en champ extérieur et jeu possible au marbre.

Le joueur de première base doit s'aligner avec le joueur de champ extérieur et le receveur à qui il doit éventuellement relayer. Le première base doit attendre le relais du champ extérieur de face, une fois la trajectoire de la balle déterminée, il se met de profil, pied gauche perpendiculaire au lancer avec le poids du corps sur cette jambe, et le pied droit en direction du marbre. Il est important d'attraper la balle à deux mains à gauche et en avant du pied gauche de manière à sortir la balle du gant le plus vite possible. Ceci permet d'arrêter rapidement.

La communication avec le receveur est importante car celui-ci peut, s'il le juge nécessaire, demander de couper la balle ou de réorienter le relais vers une autre base.

2.9 Souricière

Le joueur de première base sera surtout concerné par la souricière entre la première et la seconde base. Le retrait doit s'effectuer de préférence vers la première base. Pour qu'une souricière se déroule au mieux, il faut communiquer et donc appeler la balle au bon moment. Le première base doit relayer la balle vers la seconde base relativement tôt pour que le joueur qui évolue en seconde base puisse ramener le coureur en première base en lui courant derrière. Le première base doit se placer de sorte que le relais du seconde base ne coupe pas la course de l'attaquant (les deux défenseurs doivent évoluer du même côté du coureur). Le première base appelle la balle de façon à réceptionner le relais et pouvoir toucher le coureur. Le tag doit s'effectuer à bonne distance de la base pour s'assurer que, même si le coureur prend le joueur de vitesse en slidant, il ne puisse toucher la première base.

Si le première base est amené à poursuivre un coureur, il doit le faire balle à la main lanceuse, et ne pas relayer par un mouvement ample du bras, mais par un mouvement court de l'avant bras et du poignet. Le relais doit s'effectuer à hauteur de poitrine au moment où le coéquipier appelle la balle. Les défenseurs doivent impérativement être en mouvement pour effectuer ce jeu.

2.10 Souricière avec coureur en troisième base (pick off en première base)

Dans cette situation, le première base doit courir derrière le coureur, balle à la main, tout en surveillant que le coureur en troisième base ne parte pas au marbre. Dans ce jeu on va chercher à :

- retirer le coureur vers la deuxième base en faisant jouer le deuxième base (face au jeu)
- ramener le coureur vers la première base, suivant la situation du match

2.11 Suivi du frappeur / coureur

Le première base, lors d'un coup sûr et suivant la stratégie adoptée, doit vérifier que le coureur touche la base avant de le suivre dans sa course vers la seconde base ou selon le cas, prendre position de marqueur.

TACTIQUE

3.1 Positionnement

Le joueur de première base se positionne en fonction, de la localisation des coureurs présents sur base, des caractéristiques des frappeurs se présentant au marbre, ainsi que de l'évolution du score.

a) Situation avec coureur en première base

Le première base doit tenir son coureur en attendant sur sa base jusqu'à ce qu'il soit assuré que le lanceur lance au marbre. Ensuite il se rend à sa position défensive de double jeu.

b) Situation avec coureur en première et en seconde base

Le première base dans ce cas n'est plus obligé de tenir son coureur. Position de double jeu.

c) Situation avec bases pleines

Suivant le score, la manche, les retraits :

- Position normale
- Position double jeu
- Position intérieure

d) Situation avec un coureur en troisième base

En fonction du score et de l'entame du match les coachs demanderont soit de faire le retrait au marbre, dans ce cas le première base devra jouer intérieur, soit de faire le retrait en première base, dans ce cas le première base jouera en position normale.

3.2 Défense contre l'amorti

Il doit être attentif aux éventuelles tentatives d'amortis (car il est bien positionné pour les batteurs droitiers). Il charge toute tentative et revient sur sa base s'il n'est pas concerné par le jeu. Voir Schémas « Organisation défensive ».

3.3 Suivi de coureur

Le première base doit veiller à ce que le coureur touche bien la base dans sa progression. Il doit se replacer ensuite de manière à participer à toute action de jeu des schémas défensifs.

a) Suivi d'un coureur lors d'un double ou d'un triple

Suivre le coureur et se positionner sur la deuxième base

3.4 Relais au marbre

a) Simple relais

Guidé par le receveur, il est le marqueur sur les relais du champ centre et du champ droit.

b) Double relais

Le première base servira de second relais pour le marbre.

3.5 Couverture

Le première base de par sa position près de la ligne n'a pas excessivement de couverture à réaliser.

Les couvertures du lanceur s'effectuent :

- sur les relais du troisième base.
- sur les relais au marbre du receveur au lanceur après une balle passée.

3.6 Pick off du lanceur avec un coureur en première et en deuxième ou avec bases pleines

Lors de cette situation avec coureur sur base le première base n'est pas obligé de rester sur sa base pour tenir son coureur. Deux cas se présentent :

- Lanceur gaucher :

- Le première base place sa jambe droite entre les jambes du coureur à 2-3 mètres derrière lui. Il se dirige sur sa base lorsque la jambe libre du lanceur est à son point culminant. Le lanceur relai la balle au première base qui tag le coureur.
- Même positionnement. Le première base se dirige vers sa base. Le lanceur se dégage de la plaque par le pied pivot et effectue le relais en première.

- Lanceur droitier :

- Le joueur de première base se dirige directement sur sa base pour effectuer le tag. Le lanceur est sur sa plaque et se retourne pour relayer la balle. Le joueur de troisième base peut régler l'action dans la mesure où il voit le défenseur se diriger sur sa base (un signe oral ou visuel doit être mis en place)
- Une autre façon de gérer le timing, consiste à établir un compte entre le lanceur et le première base. Exemple : « 1001 – 1002 » (pivot) « 1003 » (le défenseur attrape la balle sur sa base).

3.7 Pick off du receveur avec coureurs en première et en seconde ou bases pleines

Position de double jeu en arrière du coureur. Le première base se dirige vers sa base une fois que le receveur a la balle. Signal visuel ou oral à mettre en place.

