

Le deuxième base

CARACTERISTIQUES

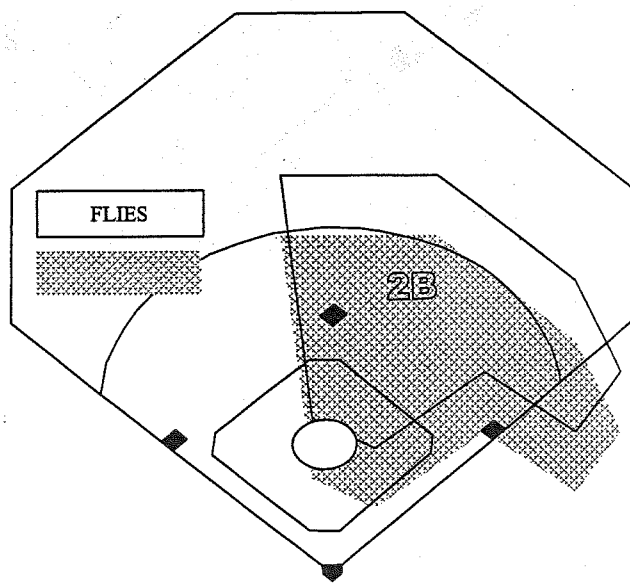
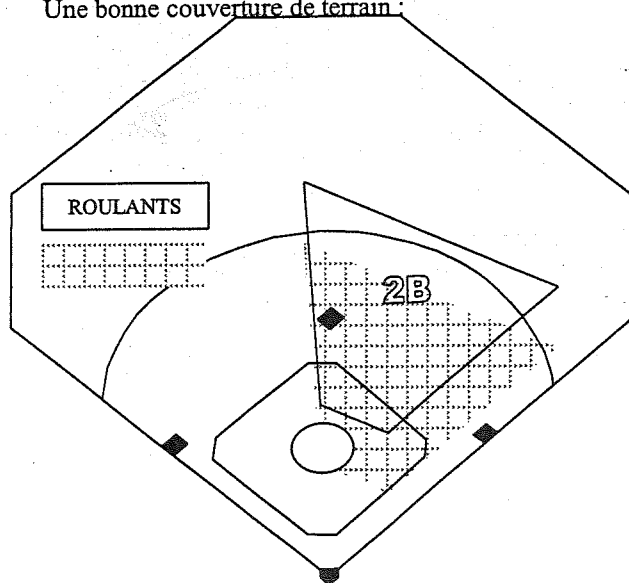
Les caractéristiques du joueur de deuxième base ressemblent étroitement à celles du joueur d'arrêt-court. En effet, ces deux joueurs constituent la charnière du champ intérieur. Ils doivent créer une complicité qui leur permettra de réaliser ensemble de nombreux jeux défensifs (double jeux, pick offs, défense première base et troisième base, relais...).

Pour le deuxième base, il est conseillé d'avoir un gant relativement petit (pour éviter d'y chercher la balle trop longtemps) et qu'il soit un maximum ouvert (pour un enchaînement attraper - relance plus rapide).

Le joueur de deuxième base doit avoir certaines qualités comme :

- Une bonne agilité : des déplacements rapides de courtes et longues distances, pouvoir enchaîner des déplacements (avant, arrière et latéraux), savoir et vouloir plonger sur certaines balles et se relever rapidement, maîtriser le jeu de balle (coordination des deux mains avec la balle), savoir attraper une balle à main nue et la relancer, savoir charger une balle en fonction de sa vitesse et de sa trajectoire, savoir relancer dans n'importe quelle position (en équilibre ou déséquilibre dynamique).
- Une bonne coordination mains - pieds : pour des relances rapides, il est important de replacer ses appuis le plus vite possible afin que la main lanceuse enchaîne elle aussi rapidement (notamment pour les pivots autour de la deuxième base ou encore pour les relais).
- Des bonnes mains : il doit être capable d'attraper tout type de balles (roulants, flies, line drives, sur les côtés, rapides, lentes). Former son gant de façon spécifique par rapport à son poste permet d'éviter certaines erreurs de fielding.
- Une bonne vitesse de mains : cette vitesse de mains devient primordiale pour "tourner" un double-jeu. Car pour pouvoir compléter un double-jeu dans les temps, il faut que la balle reste le moins de temps possible entre les mains du deuxième base : que ce soit pendant le pivot sur la deuxième base ou lors du fielding et de la relance.
- Le sens du jeu : il doit être vif d'esprit, capable d'anticiper une action des joueurs offensifs mais aussi bien de ses coéquipiers en défense. Exemple : dans une situation avec un coureur en première base et troisième base, s'il est placé pour couper le relais du receveur en deuxième base, il doit savoir à quel moment coupé ou non et quoi faire ensuite avec la balle (en fonction du nombre de retraits, la manche, le score, si le lancer est correct ou pas, si le coureur en troisième base part ou pas, le type de coureur sur chaque base...).

Une bonne couverture de terrain :



JEUX SANS BALLE

2.1 Responsabilités sur coureurs

Avec un coureur en deux, le joueur de deuxième base en coordination avec le joueur d'arrêt-court a la responsabilité de l'empêcher de prendre une trop grande avance (tenir un coureur).

Le deuxième base peut faire une feinte de départ de pick off (gestuelle ou orale) en faisant une foulée dynamique voir deux en direction de la base. Il ne faut pas faire des aller-retour vers la base ou rester en position statique sur la base ; En effet si le lanceur ne regarde pas le deuxième base et qu'il lance vers le marbre alors qu'il est sur la base ou en déplacement latéral et qu'une frappe est effectuée sur son emplacement initial, il y a de fortes chances que le deuxième base ne récupère pas cette balle.

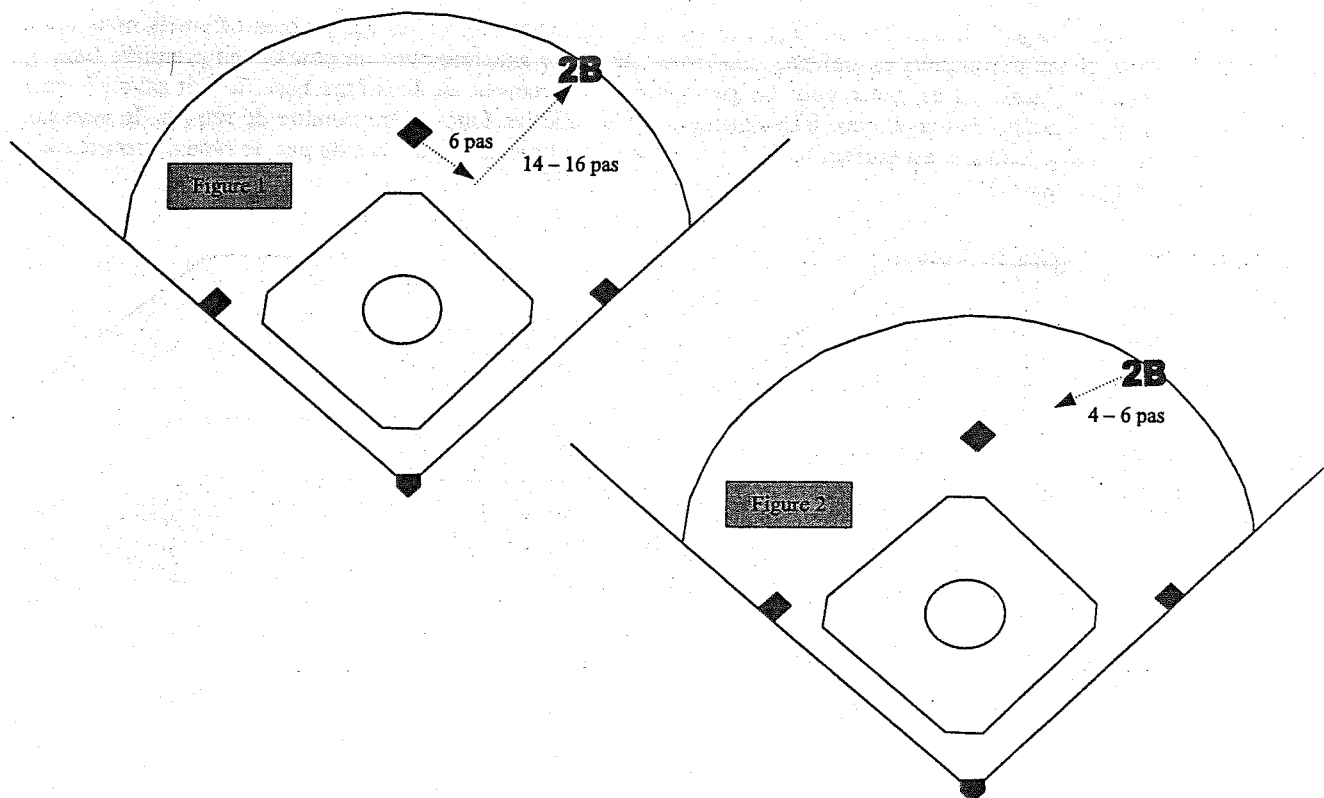
Comme l'arrêt-court, le deuxième base doit prendre des initiatives pour les pick offs (soit par surprise, soit préparer avec le lanceur, le receveur ou l'arrêt-court).

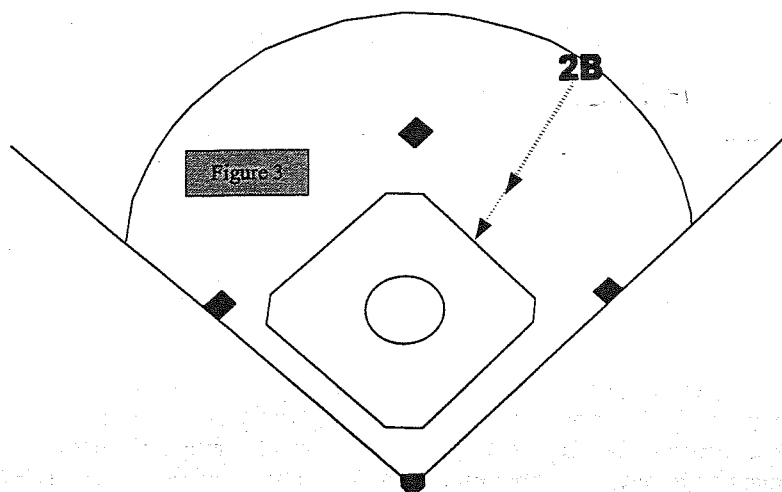
2.2 Placement sur le terrain

Position normale : aucun coureur sur base ou coureur en troisième base (point peu important), position "normal".

Position de double jeu : avec un coureur en première base, coureurs en première base & deuxième base, coureurs première base & troisième base et bases pleines. Dans cette position, le deuxième base laisse une plus grande ouverture de terrain du côté de la première base mais il se rapproche de la première base pour augmenter les chances de "tourner" un double jeu plus rapidement.

Position intérieure (deux positions : devant ou derrière le couloir, en fonction du frappeur) : avec un coureur en troisième base (possibilité de jouer soit au marbre soit en première base en fonction du type de balle frappée et de la réaction du coureur).





2.3 Communication

Il est important pour le joueur de deuxième base de communiquer avec :

- Le coach : il faut regarder et écouter ses consignes placements et les stratégies en fonction de chaque situation.
- Le lanceur : pour compléter un double jeu sur une balle frappée sur le lanceur, il faut que dans un premier temps le deuxième base se mette d'accord avec l'arrêt-court pour savoir qui des deux va prendre la base. Ensuite, le joueur responsable de cette couverture doit communiquer avec le lanceur pour que celui-ci sache avec qui il va réaliser cette action.
- Le joueur d'arrêt-court : afin de convenir de celui qui prendra la base sur un vol de la deuxième base, ces deux joueurs doivent communiquer de façon gestuelle. Il existe plusieurs techniques de communication, la plus utilisée est la suivante : Les deux joueurs, en se regardant, cachent leur visage à leurs adversaires avec leur gant et si l'un veut prendre la base il doit fermer sa bouche, l'autre doit répondre en ouvrant la sienne et inversement.
- Les joueurs du champ extérieur : le deuxième base peut également transmettre les signaux venant du receveur vers les joueurs du champ extérieur afin qu'ils puissent anticiper d'éventuelles frappes. La technique la plus utilisée est la suivante : Le joueur place sa main libre derrière le dos et effectue une séquence de signaux ou un seul signal (attention aux joueurs ou quelconque personne de l'équipe adverse qui pourrait être dans l'axe de la transmission).

JEUX AVEC BALLE

3.1 Jeux simples

a) Fielding

- Les roulants :

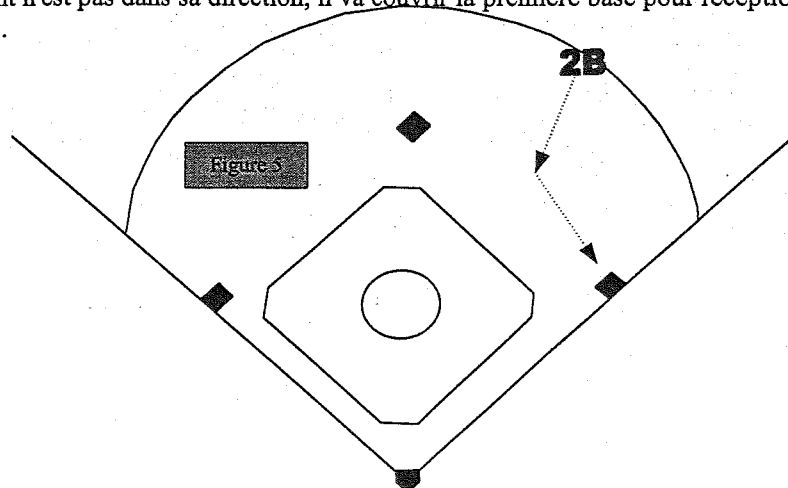
- Lecture de la balle frappée : le joueur de deuxième base doit anticiper son action de mouvement dans une direction ou dans une autre à chaque swing. En fonction du type de lancer et du swing du frappeur, il doit anticiper la direction de la frappe et la qualité de l'impact. Cette anticipation a lieu approximativement au moment où les mains du frappeur envoient la batte au contact et que la balle rentre dans cette zone de contact.
- Balle rapide : le joueur doit charger relativement peu (1 ou 2 pas) car il doit se mettre en position de d'attraper assez rapidement. Une fois la balle dans le gant, il effectue le nombre de pas chassé nécessaire pour relancer afin d'attendre que le joueur de première base ait le temps de se placer sur sa base.
- Balle avec rebond(s) : se placer de façon à attraper la balle à la naissance du rebond ou à son point culminant. Il faut toujours charger ce type de balle (surtout celle avec un premier grand rebond devant le marbre). Sur une balle puissante il faut parfois reculer pour mieux choisir son rebond.
- Balle lente : charger rapidement et contrôler sa course à l'approche de la balle. Trois techniques utilisées au moment de l'attraper :
 - Pied gauche devant – attraper – pas pied droit légèrement ouvert vers la première base – lancer en continuant sa course.
 - Pied droit devant – attraper – pas pied gauche – pas pied droit légèrement ouvert vers la première base – lancer en continuant sa course.
 - Pied gauche devant – attraper à main nue – pas pied droit légèrement ouvert vers la première base – lancer en continuant sa course.

- Pop flies :

Le joueur de deuxième base a la priorité d'attraper les flies sur le première base et le lanceur. Il est important de communiquer sur les balles difficiles notamment celles qui sont situées derrière le première base et dans la région de foul ball (voir « couverture de terrain »). Le deuxième base jouant plus en profondeur aura un meilleur angle que le première base pour être sous la balle.

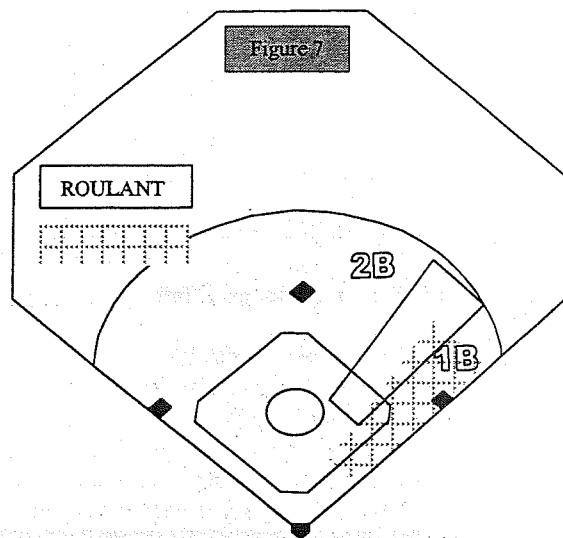
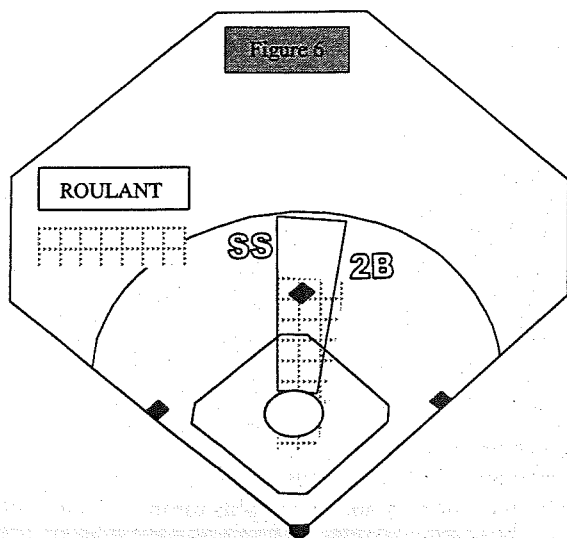
- Amortis :

Au moment où le frappeur montre son bunt, le deuxième base charge en direction du frappeur. Si le frappeur exécute un push bunt dans sa direction alors il l'attrape comme une balle lente. Par contre, si le bunt n'est pas dans sa direction, il va couvrir la première base pour réceptionner une relance. Voir figure 5.



b) Communication

Sur roulants : avec l'arrêt-court sur les balles à charger devant la deuxième base et celles derrière la deuxième base (figure 6).
avec le première base, sur les balles dans le trou (figure 7).



Sur pop flies : crier 2 ou 3 fois pour confirmer : "j'ai !!!".

Communiquer avec les champs intérieurs et extérieurs pour éviter les contacts et les balles échappées.

c) Relais

L'armement du bras est plus court que celui d'un champ extérieur ou d'un lanceur afin d'augmenter la vitesse de relance. En effet, la relance doit se faire rapidement mais sans pour autant négliger la précision. Les lancers précis sont primordiaux pour les jeux forcés, les tags ou encore les souricières.

Le corps, les hanches sont, par rapport aux techniques fondamentales (rappel : lignes des pieds et des hanches dirigées vers la cible), légèrement plus ouverts vers la cible (gain de temps). Le mouvement du bras libre peut ressembler à celui d'un lanceur en trois-quarts. Au moment de la relance, avoir les doigts bien au-dessus de la balle et le poignet bien droit (autrement risque de relayer une balle à effet pour le partenaire).

3.2 Jeux avec assistance

a) Attraper pour relayer

Pour une balle frappée dans le champ extérieur, se placer dans la trajectoire entre le joueur de champ extérieur et la base sur laquelle doit s'effectuer le relais. Le joueur placé sur cette base doit placer le marqueur sur la bonne trajectoire en l'orientant en profondeur et sur le plan latéral ("avance" "recule" "droite" "gauche").

Le joueur de deuxième base, pour relayer, doit se positionner face au champ extérieur avec les bras levés (présenter une cible). Il se place par rapport à la trajectoire de la balle, pour l'avoir toujours de face. Avant que la balle rentre dans son gant, il pivote du côté de son gant pour se retrouver de profil à la balle et place son gant à hauteur de l'épaule du bras lanceur. Il doit effectuer un relais rapide et précis, faire un pas chassé si nécessaire en fonction de la distance. Toujours être prêt à réagir pour exécuter un autre jeu (ex : relais sur la troisième base et "coupe première base" ou "coupe deuxième base").

b) Effectuer un tag

Il existe plusieurs techniques pour tagger :

- Le tag balayage : utilisé pour des jeux serrés sur des balles lancées assez bas ou avec un rebond court. Mouvement horizontal.
- Le tag arrêté : utilisé sur des lancers précis à hauteur des genoux ou un peu plus haut. Mouvement vertical.

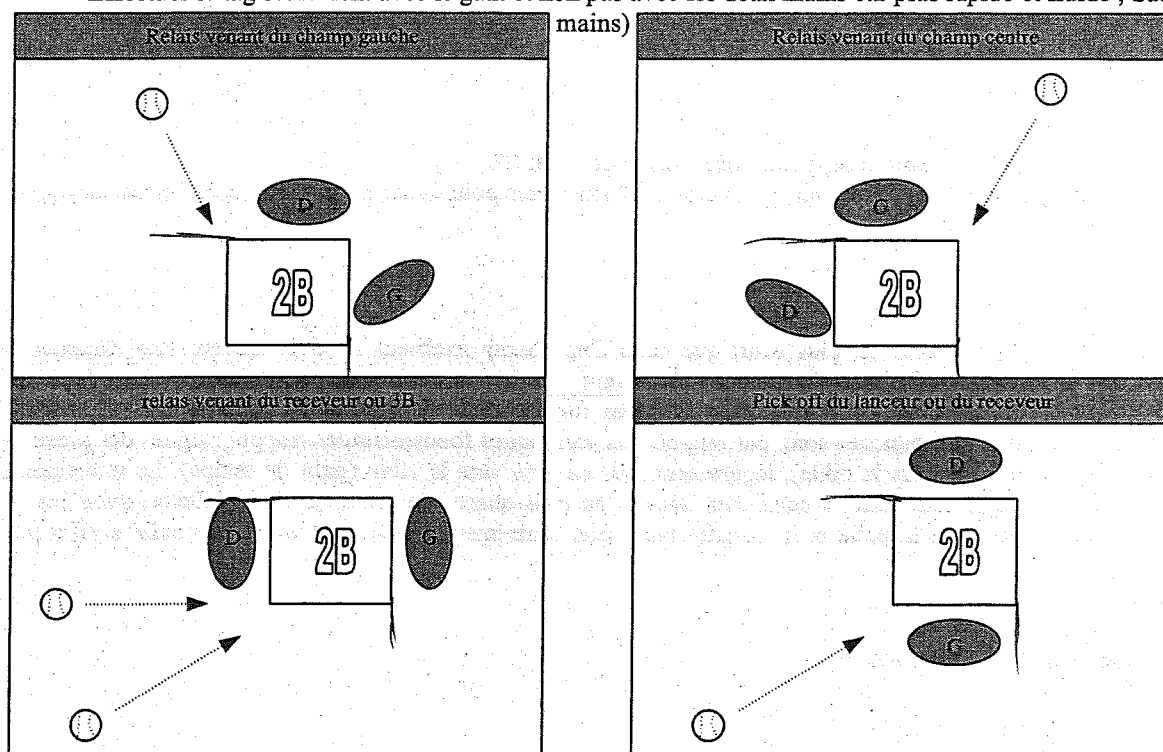
Ces deux techniques s'utilisent en fonction de la situation :

- jeu serré, coureur en retard, type de slide, retour sur base

Ces deux techniques peuvent être utilisées en coup droit ou revers.

Pour ces deux techniques, il faut :

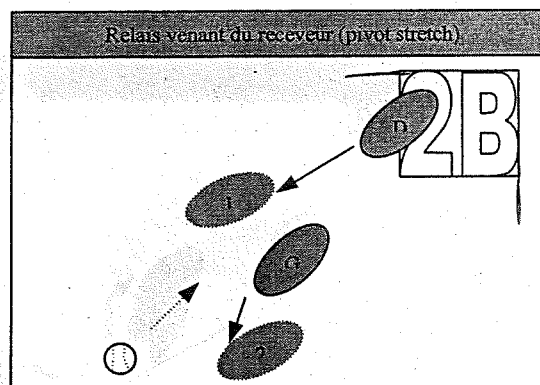
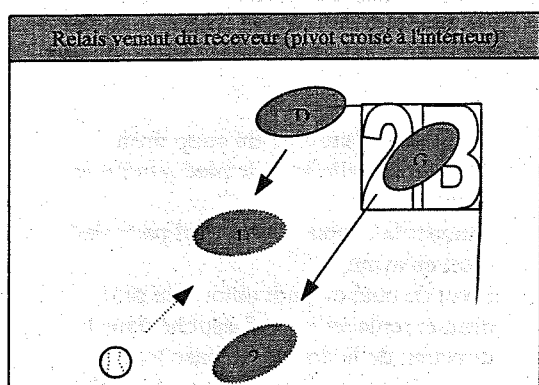
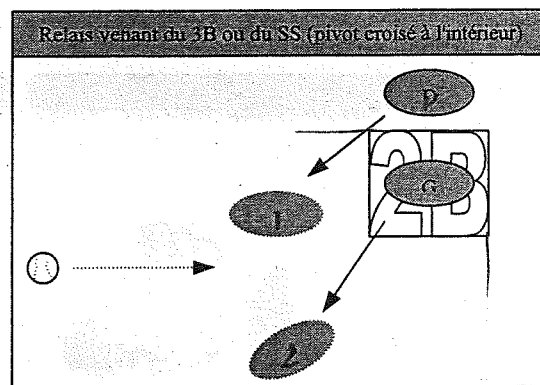
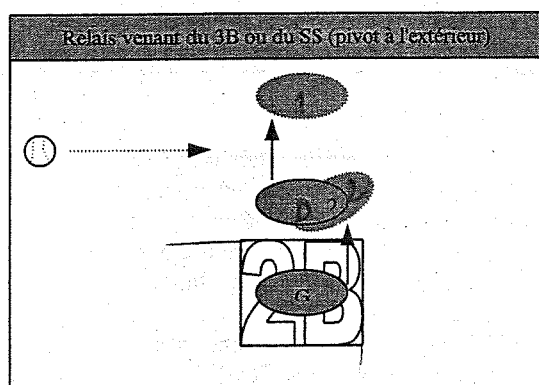
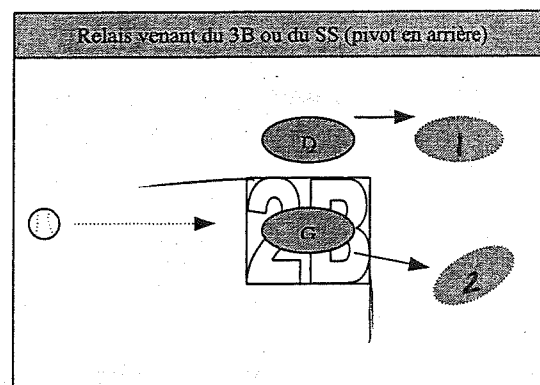
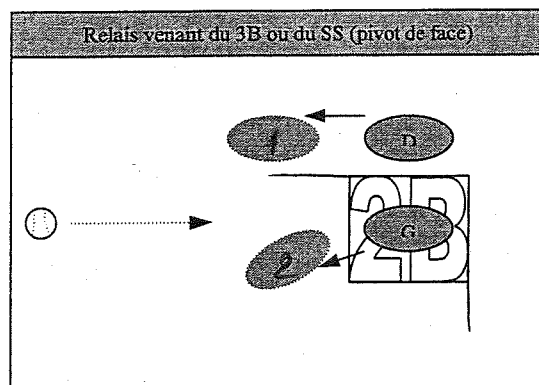
- Avoir les jambes fléchies
- Présenter le dos du gant au coureur
- Tagger le plus près du sol
- Tagger les mains ou les pieds du coureur selon le type de slide
- Sortir le gant juste après le contact (permet de faire un autre jeu si nécessaire)
- Effectuer le tag seulement avec le gant et non pas avec les deux mains car plus rapide et fluide ; Sauf



c) 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 après avoir touché la base, ceci afin d'augmenter la vitesse d'exécution. Il faut également se concentrer sur une prise d'appuis au sol sur l'avant et l'intérieur des pieds pour une meilleure stabilité donc pour une relance plus sûre, plus précise, plus rapide. Le joueur devra évoluer dans un cercle autour de la deuxième base d'environ 50 à 60 cm.

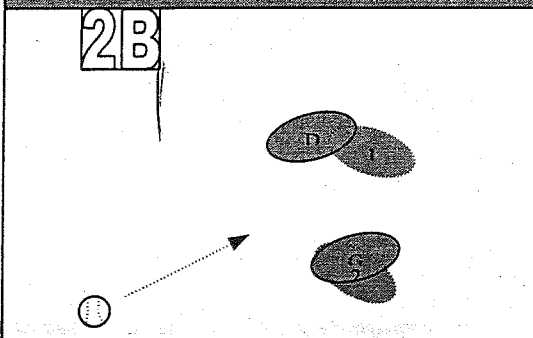


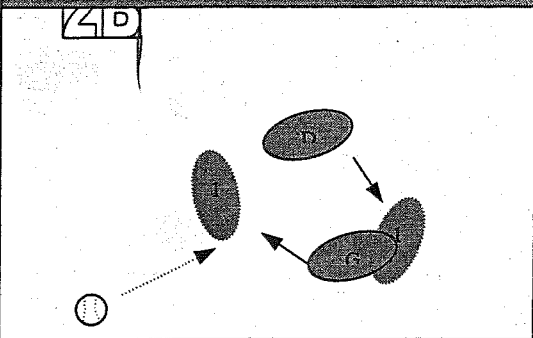
Relais venant du lanceur

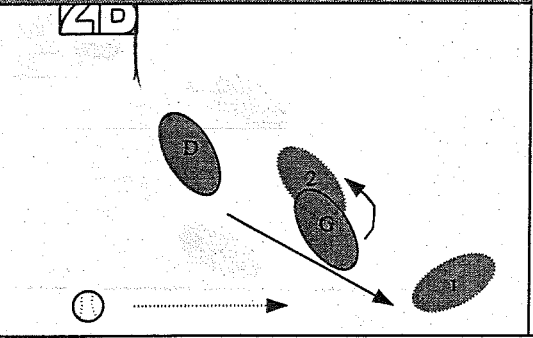
Utiliser les deux techniques vues ci-dessus en fonction de la localisation de la balle relayée :

- Pivot croisé à l'intérieur
- Pivot à l'extérieur

d) *Fielding pour les double 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 place du côté de la deuxième base (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. Faire 1 retrait à la fois. 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 droit en avant). Pivot du côté du gant autour du pied droit et replacer le pied gauche dans la direction de la deuxième base tout en restant bas pour s'arrêter et rester stable. 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. 	

e) Communication

La communication est un élément primordial de la charnière arrêt-court / deuxième base. Par exemple, s'il y a la possibilité de jouer seul un double jeu, il faut le dire clairement à son partenaire pour éviter de se gêner : "seul – seul – seul !!!".

Il faut également communiquer avec l'arrêt-court sur un relais en deuxième base venant du champ extérieur. Une technique de communication très souvent utilisée consiste à :

- Ne rien dire pour laisser passer la balle (relais direct sur la base ou à un rebond).
- Dire "relais" pour que le marqueur coupe la trajectoire de la balle et l'envoi sur la deuxième base.
- Dire "coupe" pour que le marqueur coupe la trajectoire de la balle et la garde dans l'immédiat en étant prêt à relayer ailleurs.

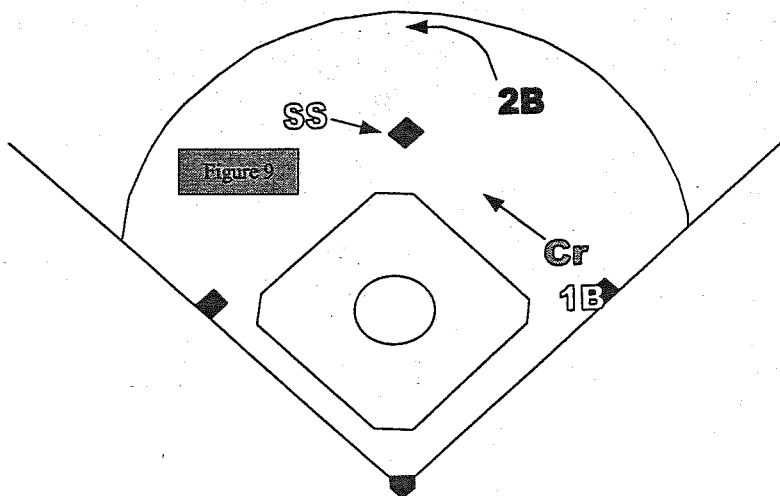
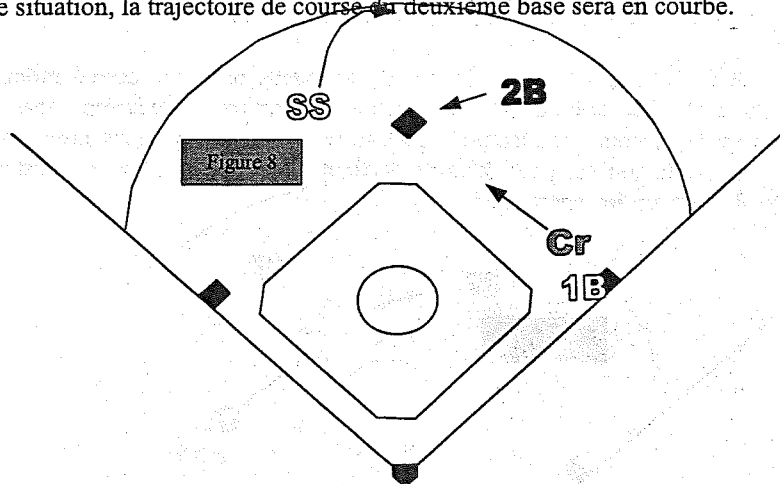
f) Responsabilité sur les vols simples

Le deuxième base doit communiquer avec l'arrêt-court pour savoir qui prend la base et qui couvre derrière (voir chapitre : Communication).

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.



g) Responsabilité sur les double vols

Sur un double vol d'un coureur en première base et deuxième base, dans la grande majorité des cas, l'arrêt-court allant couvrir la troisième base, le deuxième base prend la deuxième base pour un éventuel relai du receveur (le receveur a trois options : lancer en troisième base, en deuxième base ou ne pas lancer). Le receveur choisira une de ces options en fonction de son analyse de la situation et des coureurs.

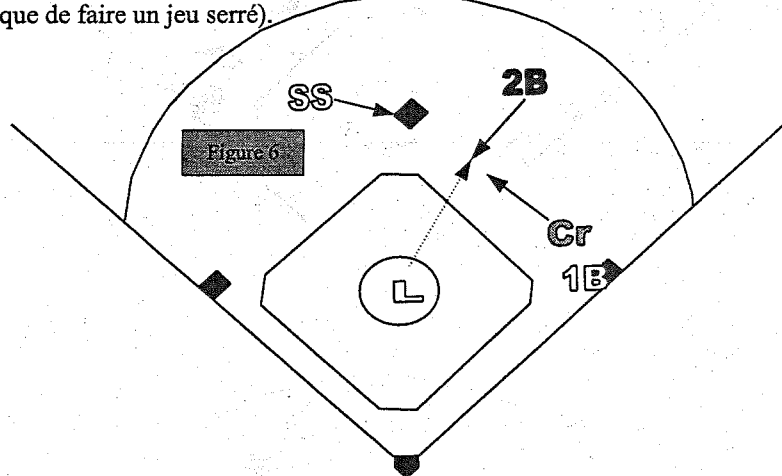
Exemple : si le coureur en deuxième base a un très bon départ et qu'il a peu de chances de le retirer en troisième base, le receveur choisira certainement de lancer en deuxième base.

h) Responsabilité sur les vols en avance (situal° de pick off)

Si le coureur ne part pas à pleine vitesse, 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. Les champs intérieurs entament ensuite l'action de sourisère (figure 6).

Avec un coureur supplémentaire en troisième base, le deuxième base est prêt à la fois à toucher le coureur de première base 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.

Si le coureur part à pleine vitesse, le joueur de deuxième base doit quand même amorcer sa course pour couper la trajectoire du coureur. Il se dirige en fait derrière la deuxième base pour couvrir l'arrêt-court qui récupère la balle venant du lanceur. Il serait risquer de placer le deuxième base sur la trajectoire dans cette situation car le coureur peut dépasser le deuxième base au moment d'attraper la balle (ne pas prendre le risque de faire un jeu serré).



i) Responsabilité sur les vols en retard

Si c'est le deuxième base qui prend la base sur cette action, il doit être en mouvement vers la deuxième base comme pour un vol normal. Il voit dans son champ de vision périphérique que le coureur n'est pas parti tout de suite. Il doit être prêt à prendre la base au cas où il y aurait un vol en retard. Il entend également le joueur de première base signaler le départ du coureur donc il se dirige à sa base pour réaliser le tag.

j) Responsabilité sur 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. *tout en feignant 1 jeu en 3^e base.*

k) Responsabilité sur les courses

Le deuxième base doit vérifier que le coureur qui passe sur la deuxième base (coureur en première base, simple au champ extérieur) a bien touché cette base (dans le cas contraire possibilité de faire un jeu d'appel).

Avec un coureur en deuxième base et un simple frappé au champ centre ou au champ droit, le deuxième base prend la première base. Pendant sa course, il doit vérifier que le frappeur – coureur touche la première base car si le coureur prolonge sa course (sans toucher la première base) jusqu'à la deuxième base alors il y a possibilité de faire un jeu d'appel.

l) Responsabilité de couverture du lanceur

Lorsqu'il y a un coureur en première base, deuxième base, troisième base ou plusieurs coureurs sur bases, le deuxième base et l'arrêt-court ont la responsabilité de couvrir le lanceur lors de chaque relance du receveur (dans l'axe marbre – deuxième base et devant la deuxième base). Ils peuvent accomplir cette tâche en alternance ou simultanément. C'est réellement une tâche importante car sans ces couvertures un coureur peut marquer un point, avancer d'une ou de plusieurs bases.

