

# Le troisième base



## QUALITÉS

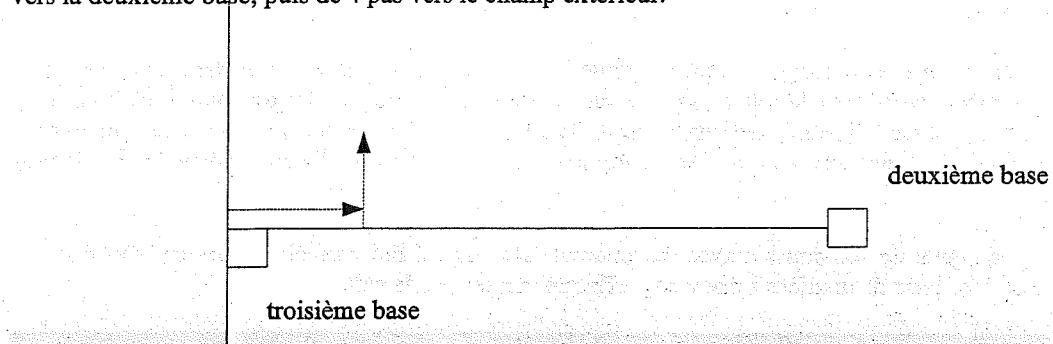
Le joueur de troisième base doit :

- être capable d'attraper des roulants
- pouvoir lancer à partir de différentes positions
- être agile et en bonne condition physique
- avoir un bras puissant, précis et des mains sûres
- pouvoir bloquer des balles frappées avec force et avoir de bons réflexes
- être déterminé et un excellent coéquipier

## POSITIONNEMENT

Le positionnement du troisième base dépend de plusieurs facteurs. Il doit prendre en considération le type de frappeur à la plaque, sa vitesse de course, où il frappe le plus souvent les balles, est-il capable d'amortir la balle, et bien sûr il doit toujours avoir à l'esprit la situation du match (score, manche, nombre de retraits, compte...).

La position classique du troisième base avec un frappeur qui fait peu d'amorti est approximativement de 5 pas vers la deuxième base, puis de 4 pas vers le champ extérieur.



Si le frappeur tire la balle, le troisième base doit jouer plus près de la ligne de fausses balles. S'il frappe plus au centre ou à droite, il peut s'éloigner de sa ligne en fonction. Attention, les tendances des frappeurs peuvent varier et évoluer au fur et à mesure de leur carrière.

Comme le troisième base joue très près du batteur, il arrive que des balles soient frappées directement sur lui (dures et rapides). C'est pourquoi on appelle cette partie du terrain "le hot corner" (le coin chaud). Il doit alors bloquer la balle devant lui de manière à pouvoir la ramasser rapidement pour effectuer le jeu.

Plus le joueur se positionne près du batteur, plus le temps de réaction sur une balle frappée diminue. Pour compenser ce manque le troisième base peut se rapprocher de la ligne de fausses balles (meilleure protection contre les doubles).

## FAIBLE ROULANTS

C'est certainement le jeu le plus difficile pour le troisième base, car sur ces balles, le joueur doit relayer en première base en déséquilibre dynamique et en pleine course. Quelquefois, le manque de temps force le joueur à attraper la balle à main nue et à la relayer immédiatement. C'est un jeu difficile qui demande des heures d'entraînement avant de pouvoir être effectué de manière efficace.

Le troisième base doit essayer de jouer toutes les balles frappées à sa gauche (vers l'arrêt-court ou le lanceur) tant qu'aucun autre défenseur n'appelle la balle.

## JEUX FORCÉS

Avec un coureur en première base, en première et seconde base ou avec les bases pleines, le troisième base peut décider de relayer en seconde base pour le jeu forcé (troisième retrait). C'est un bon choix par rapport à la distance lancée qui est plus courte que pour la première base.

Cependant, si le deuxième base joue le batteur en profondeur et/ou vers la première base, le jeu s'effectuera en première base.

Dans tous les cas, le joueur de troisième base doit faire les retraits en touchant sa base si le jeu le permet. Il est inutile de faire un relais quand un simple déplacement suffit à éliminer un coureur. Le joueur de troisième base peut avoir à effectuer un jeu forcé sur sa base. Dans ce cas il doit, soit se positionner comme un joueur de première base pour attraper la balle, soit toucher lui-même sa base après avoir attrapé la balle frappée par le batteur.

## FLYS

La zone de couverture s'étend dans le territoire des bonnes balles (champ extérieur, monticule, marbre) et dans celui des fausses balles.

Le joueur de troisième base doit essayer d'attraper toutes les balles qui sont à sa portée tant qu'aucun autre joueur n'appelle cette même balle pour la jouer. Dans ce cas, l'arrêt-court et les joueurs de champ extérieur sont prioritaires sur lui. Le troisième base reste prioritaire sur le lanceur et sur le receveur. Le joueur doit appeler la balle trois fois, fort et clair, de manière à ce que ses coéquipiers lui permettent de l'attraper dans les meilleures conditions.

Si le joueur doit s'éloigner de son coussin avec des coureurs sur base, il doit rappeler au joueur d'arrêt-court ou au lanceur de couvrir sa base de manière à pouvoir y effectuer un jeu par la suite.

## JEUX A LA CLÔTURE

Par mesure de sécurité et pour une meilleure efficacité, le joueur doit observer le type de clôture ainsi que le dugout de troisième base. Avant le match, il doit lancer quelques balles contre la clôture pour voir à quels types de rebonds il peut s'attendre pendant le jeu.

Pour effectuer un jeu près de la clôture ou du dugout, il convient de se déplacer le plus rapidement possible, de manière à avoir un maximum de temps pour se repérer par rapport à ces différents obstacles.

Le défenseur doit tendre son bras libre et entrer en contact avec l'obstacle pour savoir à quelle distance il se trouve de celui-ci. Il pourra ensuite se déplacer en toute sécurité pour attraper la balle en s'éloignant de la clôture ou du dugout.

Pour les jeux rapides, le défenseur peut slider (jambes en avant) en direction de la clôture ou du dugout pour effectuer son attrapé en évitant le contact direct avec l'obstacle.

## DOUBLE JEUX

### **7.1 Classique (5-4-3)**

Le double jeu dépend avant tout de deux bons relais. Le premier, du joueur qui initie le double jeu, et le second, du joueur qui effectue son pivot sur la base pour le compléter. Le troisième base doit relayer la balle au deuxième base le plus rapidement possible à hauteur de la poitrine et au-dessus de la deuxième base.

Ce relais est le plus important des deux puisque le double jeu dépend de sa qualité. Un mauvais relais élimine presque automatiquement les chances de tourner le double jeu. Et très souvent, quand il y a un mauvais relais, aucun coureur n'est éliminé.



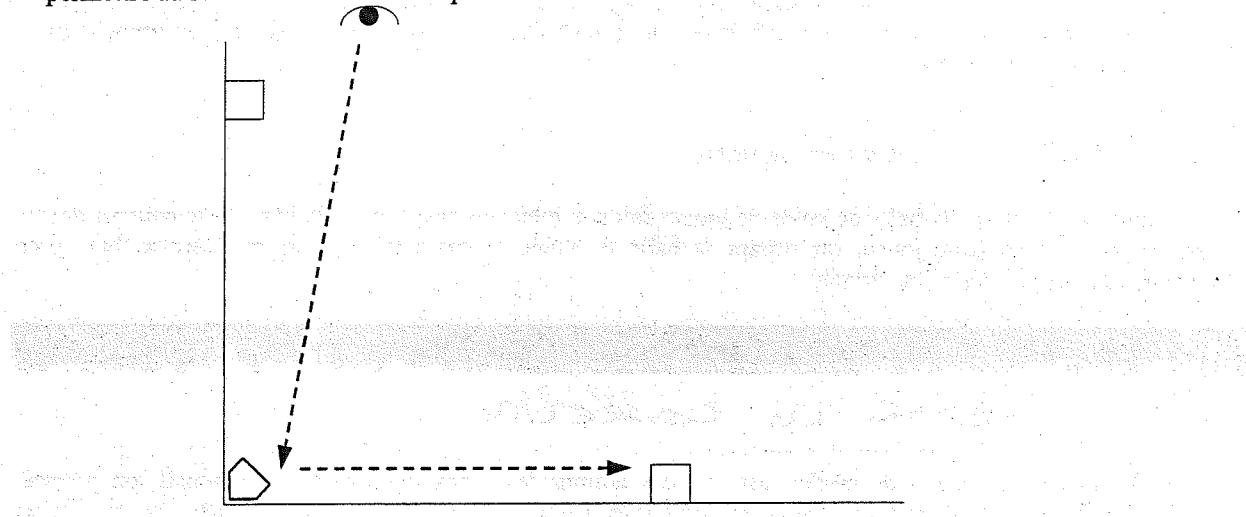
Simple rotation en direction de la deuxième base (relais sur une courte distance)

Pas chassé en direction de la deuxième base (relais sur distance normale ou longue)

## 7.2 Par le marbre (5-2-3)

Ce jeu s'effectue avec les mêmes principes que pour le double jeu classique. Cependant, le troisième base doit faire attention à ne pas croiser son relais avec la trajectoire du coureur (balle déviée, risque de contact avec le receveur...).

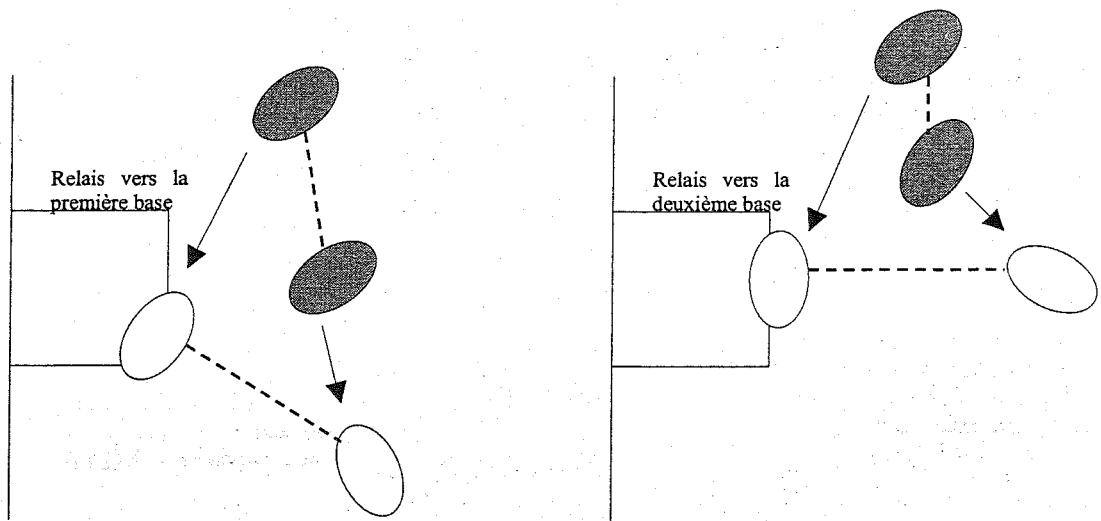
Le joueur s'appliquera donc à relayer la balle vers le coin extérieur du marbre (vers la première base) pour permettre au receveur d'effectuer son pivot dans de bonnes conditions.



## 7.3 Avec pivot (5-3 ou 5-4 et/ou avec le lanceur)

Quelquefois, le joueur pourra effectuer un double jeu en touchant son coussin et en relayant sur une autre base. Ce jeu ne peut s'effectuer qu'avec un coureur ou un frappeur-coureur lent, ou bien avec une balle rapide frappée directement sur le joueur de troisième base ou à sa droite.

Une fois la balle attrapée, le joueur se dirige vers son coussin et prend appuis sur l'intérieur de celui-ci avec le pied droit pour pivoter et s'orienter vers la base où il doit relayer la balle.



Pour pouvoir effectuer ce jeu, il est important que le troisième base connaisse les qualités des coureurs et du frappeur. Ces informations lui indiqueront quelle base choisir pour faire son relais.

Si c'est le lanceur qui initie le double jeu en relayant vers la troisième base, le joueur doit se déplacer rapidement et se positionner juste avant la base pour pouvoir ensuite (après l'attrapé du relais) prendre appui sur son coussin pour le pivot.

#### 7.4 Sur une balle frappée attrapée de volée

Après avoir attrapé la balle de volée, le joueur fait son relais en direction de la base où le coureur doit se rendre. Si c'est un autre joueur qui attrape la balle de volée, le troisième base se rend sur sa base pour réceptionner le relais (tag ou stretch).

#### TENIR LE COUREUR

Dans la mesure où le vol de marbre est une des actions les moins pratiquées au Baseball, on pourrait considérer qu'il n'est pas important de tenir le coureur en troisième base. On ne doit en aucun cas minimiser l'importance d'un coureur sur une base, et en particulier en troisième base.

Ceci étant dit, il ne faut pas confondre "tenir le coureur" et "tenir sa base" : Le fait de se tenir sur la base près à recevoir un relais éventuel du lanceur permet tout simplement de maintenir le coureur et son coach en alerte au lieu de bénéficier de leur inattention et de profiter de l'effet de surprise. De plus, le joueur n'est pas dans une position favorable pour couvrir sa zone défensive sur une frappe.

Si le coureur ne respecte pas la défense ou s'il n'est pas attentif, le joueur de troisième base peut déclencher un pick off du lanceur ou du receveur.

Dans tous les cas, une observation de l'attitude, des réactions du coach et du coureur est déterminante pour la réussite de l'action. Très souvent les coureurs se tiennent eux-mêmes, et ne représentent aucun danger pour la défense (petite avance, aucun contrôle de la course, inattention, manque de repères...).

## TAGGER

Sur cette action, il faut garder à l'esprit que c'est littéralement le coureur qui se tag lui-même.

Le relais doit être attrapé à deux mains tant que cela est possible, mais le tag ne s'effectue qu'à une main. Il est parfois possible de tagger avec les deux mains, mais cela n'est pas recommandé. Il faut, dans la mesure du possible, éviter d'avoir la main libre exposée aux spikes du coureur. Un tag ne doit jamais être effectué avec la balle dans la main libre sur une glissade "pieds en avant" car le risque de blessure est trop important.

Au moment de tagger un coureur, le troisième base place son gant au sol entre le coureur et la base le plus près possible de ce celui-ci. Une fois le coureur taggé, le défenseur doit être près à effectuer un autre jeu.

Pour tagger un coureur entre deux bases, le défenseur maintient la balle avec la main libre dans son gant. Le tag s'effectue avec les deux mains en accompagnant, si possible, le coureur dans sa course.

## RESPONSABILITÉS SUR LES COUREURS

Il doit s'assurer que les coureurs touchent bien la base pendant leur course. Si le coureur n'a pas touché la base, le défenseur doit faire un "jeu d'appel". Pour cela, il entre en contact avec la base, sollicite l'arbitre et lui annonce qu'il fait un jeu d'appel sur le coureur qui n'a pas toucher la base.

Attention, la décision de l'arbitre ne se fait pas automatiquement, le défenseur doit annoncer clairement le jeu d'appel à l'arbitre.

## SOURICIERE

Lorsqu'un coureur est pris entre deux bases, la défense met en place une souricière.

Le défenseur qui est en possession de la balle doit se diriger rapidement et directement vers le coureur pour l'obliger à prendre une direction. Le joueur doit tenir la balle dans sa main libre, coude au-dessus de l'épaule, de manière à pouvoir effectuer un relais vers un coéquipier. Une fois la balle relayée, le défenseur suit son relais et va se positionner sur la base vers laquelle il se dirige en évitant de rester dans le couloir.

Ce qui est important dans une souricière, c'est de retirer le coureur rapidement et avec le moins de relais possible, voir aucun. Cette règle est particulièrement importante lorsqu'un ou plusieurs autres coureurs évoluent sur les bases car ils peuvent progresser si les défenseurs prennent trop de temps.

## GARDER SA LIGNE

Dans les dernières manches d'un match serré, le troisième base doit garder sa ligne. Cela veut dire que le joueur se place pour éviter qu'une balle passe entre lui et la ligne de fausses balles (pas plus de trois pas d'écart).

L'objectif est d'empêcher le batteur d'atteindre la deuxième base sur une frappe, et de se mettre ainsi en position de marquer. Les frappes entre l'arrêt-court et le troisième base sont jouées par le champ extérieur et doivent limiter le batteur à un simple.

Le troisième base peut décider de garder sa ligne en fonction d'autres facteurs (lanceur peu rapide, lanceur fatigué, connaissance du batteur...).

## BUNTS

Voir le chapitre "Organisation défensive" pour les schémas tactiques.

Le joueur de troisième base doit être constamment en alerte pour défendre un amorti. Cela implique une réflexion avant l'action par rapport à la situation du match (score, manche, nombre de retraits, compte du batteur, où sont les coureurs, forces et faiblesses du frappeur, éventuelle situation d'amorti...). Cette observation permet au défenseur d'être prêt à effectuer le jeu avec un maximum d'efficacité.

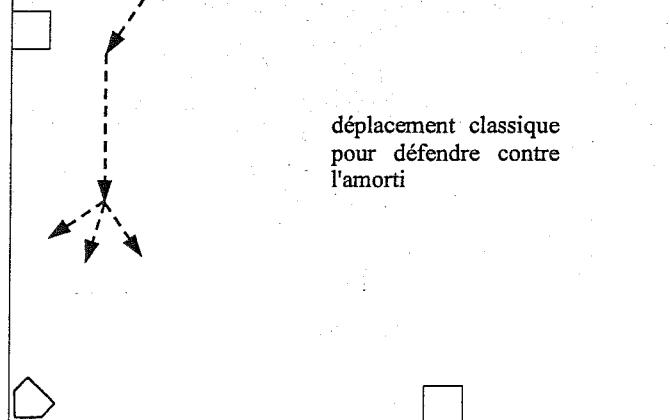
Le troisième base doit toujours être attentif et se concentrer sur les mains du frappeur. C'est très souvent le premier signe qui permet d'identifier l'amorti. Quand le batteur déplace ses mains sur la batte et qu'il amène celle-ci vers le lanceur, il y a de grandes chances pour que le jeu soit un amorti. Certains batteurs pivotent sur leurs pieds avant que le lanceur lance la balle vers le receveur. Dans ce cas, le défenseur doit trouver le timing avec la motion du lanceur pour ne pas se retrouver trop près du frappeur au moment du contact.

Le receveur guide le troisième base, pendant qu'il attrape la balle, en indiquant sur quelle base le jeu doit être effectué.

Le joueur de troisième base ne doit pas permettre au frappeur de se sentir à l'aise pour déposer son amorti en variant les profondeurs de jeu. Très rapidement, le troisième base doit être capable d'identifier quels sont les joueurs du championnat dans lequel il évolue qui ont tendance à effectuer des amortis et/ou qui en sont capables.

Avec un compte à deux prises, le défenseur peut éventuellement se permettre de se placer dans une position plus profonde. Toutefois, cette situation n'empêche pas le batteur d'exécuter son amorti.

Il est important d'avoir un bon timing avec les différents lanceurs de son équipe pour éviter les situations délicates où le défenseur se retrouve trop près du batteur (couverture de zone défensive réduite, feintes avec frappe...). Il convient de se déplacer rapidement pour attraper la balle au sol devant soi avec le gant (même technique que pour un roulant de face). Pendant la motion du lanceur, l'approche se fait suivant un arc de cercle avant d'avoir déterminé l'orientation de la frappe.



Une fois l'orientation de l'amorti déterminée, le troisième base doit communiquer avec les autres défenseurs qui sont à proximité de lui pour effectuer le jeu dans les meilleures conditions.

## COUVERTURE

Sur les relais du champ centre centre-droit et du champ droit, le troisième base couvre la deuxième base, à moins qu'il ne soit lui-même impliqué dans un jeu autour de son coussin.

## COUVERTURE

Sur les relais de la droite du terrain, le troisième base couvre le lanceur, à moins qu'il ne soit lui-même impliqué dans un jeu autour de son coussin.

## RELAIS (OUTFIELD)

Voir le chapitre "Organisation défensive" pour les schémas tactiques.

Le joueur de troisième base effectue les relais simples du champ gauche vers le receveur sous la direction de ce dernier. Il doit écouter attentivement les instructions du receveur pour le positionnement et pour le type de jeu à effectuer (relais au marbre ou sur une autre base...). Sur un jeu où le receveur demande au relais de laisser passer la balle, le défenseur peut feinter l'attraper de manière à perturber la progression des autres coureurs sur les bases.

Lorsque le jeu doit se faire sur son coussin, le troisième base guide les défenseurs pour aligner le, ou les, relais et indiquer les jeux à effectuer.

## PICK OFF

Un pick off doit servir, avant tout, à obliger le coureur à respecter la défense en prenant une avance raisonnable sur base. Seuls les coureurs inattentifs et /ou ne respectant pas la défense, se font éliminer sur pick off. Dans tous les cas, le lanceur n'est pas obligé d'effectuer le relais sur la troisième base. Le troisième base lui offre simplement la possibilité de le faire (il est inutile de rester sur son coussin si le lanceur ne relaie pas la balle). Il est important que le lanceur attende que le joueur se soit replacé en position défensive pour lancer au marbre.

Si le pick off fait partie d'une tactique collective, alors les différents intervenants de l'action devront le mettre en application lorsqu'il sera demandé par un joueur ou un coach. Le lanceur et le troisième base peuvent se mettre d'accord sur un système de communication (signaux oraux ou visuels) pour déclencher les pick offs.

L'approche de la base est la même que celle employée pour les pick offs du receveur avec un coureur à l'extérieur du terrain et le tag s'effectue normalement. Le troisième base doit se trouver à une distance lui permettant de se rendre rapidement sur la base (la distance et le timing varient en fonction des lanceurs).

La pratique de ces jeux à l'entraînement est primordiale pour une meilleure efficacité, en particulier pour le timing, car il détermine la réussite de l'action.

### **17.1 Pick off en dégageant la plaque (lanceur droitier en set up)**

Le joueur de troisième base se dirige directement sur son coussin pour effectuer le tag sur le coureur (la course est contrôlée). Le lanceur est sur sa plaque, prêt à lancer, et dégage la plaque par le pied arrière pour relayer la balle sur la base. C'est le lanceur qui règle le timing dès que le défenseur se dirige vers la base.

### **17.2 Pick off en pivot (lanceur gaucher en set up)**

Le joueur de troisième base se dirige directement sur son coussin pour effectuer le tag sur le coureur (la course est contrôlée). Le lanceur est sur sa plaque, prêt à lancer, et pivote pour relayer la balle sur la base. Le joueur de première base peut régler le timing de 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 troisième base (ex. : 1001 – 1002 pivot – 1003 défenseur attrape la balle sur sa base). Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le départ et la vitesse du décompte.

### **17.3 Pick off en motion (lanceur droitier en set up)**

Le lanceur est sur sa plaque et commence sa motion pour relayer en troisième base. Le joueur de troisième base se dirige directement sur son coussin pour effectuer le tag sur le coureur (la course est contrôlée). C'est le troisième base qui règle le timing : démarrage dès que le lanceur commence sa motion.

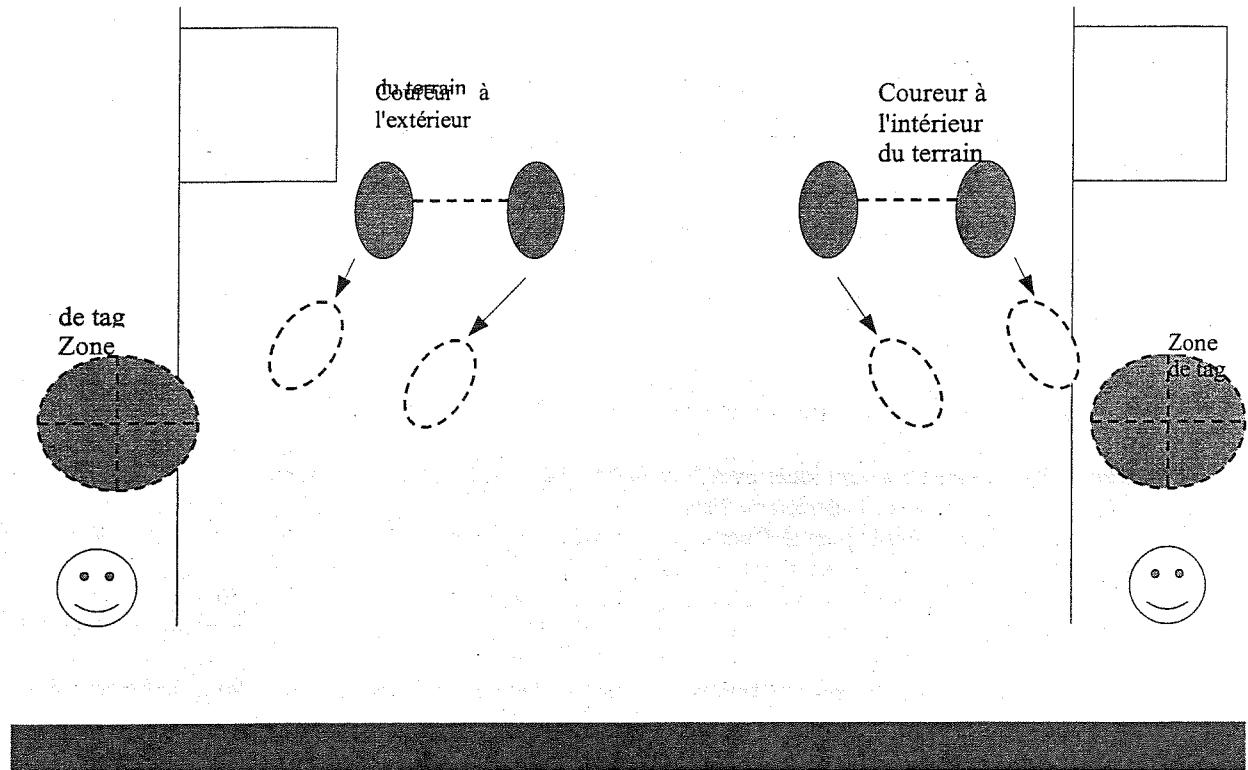
### **17.4 Pick off en dégageant la plaque (lanceur droitier ou gaucher en windup)**

Le lanceur est sur sa plaque, prêt à lancer et dégage la plaque par le pied pivot pour relayer la balle sur la base. Le joueur de troisième base se dirige directement sur son coussin pour effectuer le tag sur le coureur (la course est contrôlée). C'est le troisième base qui règle le timing : démarrage dès que le lanceur dégage la plaque.

## **PICK OFF (RECEVEUR)**

Le joueur de troisième base doit s'organiser de manière à permettre au receveur de lancer sur la base pour tenter de retirer le coureur à n'importe quel moment. Ce qui veut dire que le déplacement doit être le plus rapide possible. Le troisième base doit s'assurer que le batteur ne frappe pas la balle avant de se rendre sur son coussin. Le défenseur arrive sur la base en présentant une bonne cible pour le receveur. Il faut se décaler légèrement à droite ou à gauche, en fonction du receveur pour que le coureur ne soit pas dans la trajectoire de la balle.

Le troisième base doit analyser la trajectoire du relais du receveur. Si le relais est bon, il se déplace pour pouvoir tagger le coureur en avant de la base. Si le relais n'est pas bon, le joueur devra se déplacer et éventuellement bloquer la balle (dans le doute, le troisième base devra obligatoirement bloquer la balle).



## COMMUNICATION

En règle générale, le troisième base doit s'assurer que tous ses coéquipiers sont au courant de la situation (score, manche, nombre de retraits, compte du frappeur, tactiques...).

Il est important que tous les joueurs se rappellent entre eux les caractéristiques des coureurs et du frappeur avant chaque action (rapidité, type de frappeur, amorti...). Cette coordination permet à l'équipe tout entière de mieux réagir aux situations qui se présentent à elle au cours de la partie. Une fois que ces rappels font partie de la routine de l'équipe, il n'est pas nécessaire de répéter toutes les consignes à chaque situation.

### 19.1 Coureur en première base

- L'arrêt-court doit relayer les frappes du champ extérieur vers la troisième base.
- Le double jeu ou un jeu simple peut s'effectuer avec le deuxième base.
- Rappeler au lanceur qu'il doit communiquer avec le troisième base sur toutes les balles frappées entre eux (en particulier sur les amortis).
- Si le joueur doit laisser sa base pour jouer une balle frappée, le lanceur doit couvrir la troisième base dans la mesure où il n'est pas impliqué ailleurs.

### 19.2 Coureur en deuxième base

- Feinte et/ou relais possible sur la deuxième base pour éliminer le coureur.
- Le receveur doit aligner le troisième base pour le relais du champ gauche au marbre.
- Le champ gauche doit passer par le troisième base pour le relais au marbre.
- L'arrêt-court prend la troisième base sur un relais du champ gauche au marbre.
- L'arrêt-court doit relayer les flies (sacrifice) du champ extérieur vers la troisième base.
- L'arrêt-court et le deuxième base peuvent jouer la balle en troisième base pour retirer le coureur.
- Rappeler au lanceur qu'il doit communiquer avec le troisième base sur toutes les balles frappées entre eux (en particulier sur les amortis).
- Si le troisième base doit quitter son coussin pour jouer une balle frappée (ou un amorti long), le lanceur doit couvrir la base dans la mesure où il n'est pas impliqué ailleurs.
- Le troisième base guide le double relais.

### 19.3 Coureur en troisième base

- Rappeler au lanceur qu'il doit communiquer avec le troisième base sur toutes les balles frappées entre eux, en particulier sur les amortis.
- Indiquer au lanceur si on laisse la base et le coureur pour couvrir une meilleure zone défensive.
- Le lanceur doit contrôler le coureur avant de lancer au marbre.
- Le receveur doit aligner le troisième base pour le relais du champ gauche au marbre (fly).
- Le champ gauche doit passer par le troisième base pour le relais au marbre (fly).
- Le troisième base guide le double relais.

### 19.4 Coureurs en première et en deuxième base

- Le lanceur et l'arrêt-court peuvent jouer avec le troisième base pour éliminer le coureur.
- Possibilité de "bazooka" avec le deuxième base.
- Le double jeu ou un jeu simple peut s'effectuer avec le deuxième base.
- L'arrêt-court doit relayer les flies sacrifices du champ extérieur vers la troisième base.
- L'arrêt-court et le deuxième base peuvent jouer la balle en troisième base pour retirer le coureur.
- Rappeler au lanceur qu'ils doivent se parler sur toutes les balles frappées entre eux, en particulier sur les amortis.
- Si le troisième base doit quitter son coussin pour jouer une balle frappée ou un amorti long, le lanceur doit couvrir la base dans la mesure où il n'est pas impliqué ailleurs.
- Le receveur doit aligner le troisième base pour le relais du champ gauche au marbre.
- Le champ gauche doit passer par le troisième base pour le relais au marbre.
- L'arrêt-court prend la troisième base sur un relais du champ gauche au marbre.

### 19.5 Bases pleines

- Sur un jeu forcé, le lanceur peut jouer avec le troisième base pour éliminer le coureur.
- Le double jeu ou un jeu simple peut s'effectuer avec le deuxième base.
- Rappeler au lanceur qu'il doit communiquer avec le troisième base sur toutes les balles frappées entre eux (en particulier sur les amortis).
- Si le troisième base doit quitter son coussin pour jouer une balle frappée (ou un amorti long), le lanceur doit couvrir la base dans la mesure où il n'est pas impliqué ailleurs.
- Indiquer au lanceur si on laisse la base et le coureur pour couvrir une meilleure zone défensive.
- Le lanceur doit contrôler le coureur avant de lancer au marbre.
- Le receveur doit aligner le troisième base pour le relais du champ gauche au marbre (fly).
- Le champ gauche doit passer par le troisième base pour le relais au marbre (fly).
- L'arrêt-court prend la troisième base sur un relais du champ gauche au marbre.

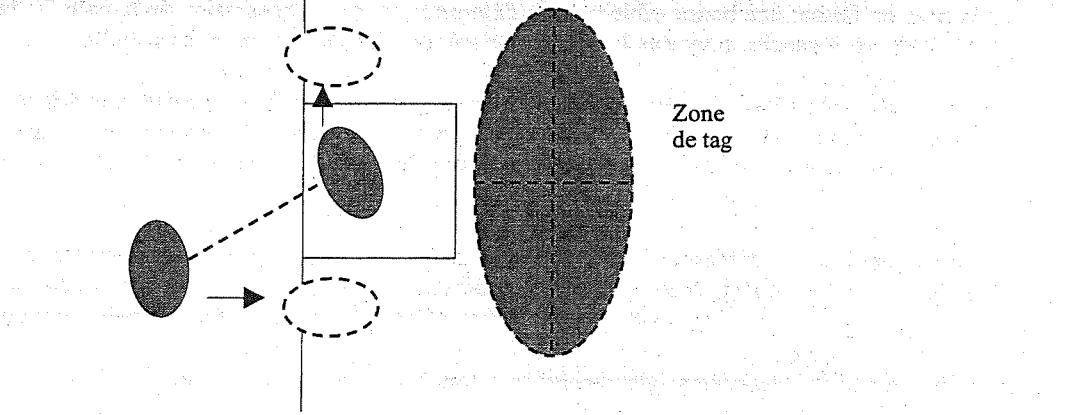
### 19.6 Coureurs en première et en troisième base

- Le double jeu ou un jeu simple peut s'effectuer avec le deuxième base.
- L'arrêt-court doit relayer les frappes du champ extérieur vers la troisième base.
- Rappeler au lanceur qu'il doit communiquer avec le troisième base sur toutes les balles frappées entre eux, en particulier sur les amortis.
- Si le troisième base doit quitter son coussin pour jouer une balle frappée, ou un amorti long, le lanceur doit couvrir la base dans la mesure où il n'est pas impliqué ailleurs.
- Indiquer au lanceur si on laisse la base et le coureur pour couvrir une meilleure zone défensive.
- Le lanceur doit contrôler le coureur avant de lancer au marbre.
- Le receveur doit aligner le troisième base pour le relais du champ gauche au marbre (fly).
- Le champ gauche doit passer par le troisième base pour le relais au marbre (fly).

Lorsque son équipe se trouve dans le dugout de troisième base, le joueur peut servir de relais pour les informations des coaches vers la défense (consignes, placements, choix défensifs...).

## VOL SIMPLE

Avec un coureur en deuxième base, le joueur de troisième base doit se positionner de manière à pouvoir arriver sur sa base avant le coureur, en tenant compte d'une frappe éventuelle. Il doit s'assurer que la balle n'est pas frappée sur lui avant de se déplacer vers la base. Le défenseur arrive sur la base en faisant une bonne cible pour le receveur (pied gauche sur le coussin).



Le troisième base doit analyser la trajectoire du relais du receveur. Si le relais est bon, il se déplace pour pouvoir tagger le coureur légèrement en avant de la base. Si le relais n'est pas bon, le joueur devra se déplacer et éventuellement bloquer la balle (dans le doute, le troisième base devra obligatoirement bloquer la balle).

Sur un vol de marbre, la responsabilité du joueur de troisième base consiste à annoncer, fort et clair, tout comportement du coureur visant à voler la base (démarrage réel). Ceci implique une observation de l'avance prise par le coureur, du timing du démarrage sur la motion du lanceur...

Ce n'est pas parce qu'un coureur vole le marbre que le troisième base doit déserter sa position défensive car le batteur peut, dans certains cas, mettre la balle en jeu. Le troisième base doit rester vigilant sur un vol de marbre, un amorti peut être déposé par le batteur pour protéger la course.

Si l'avance est jugée trop importante, rappeler au lanceur qu'il doit contrôler le coureur avant de lancer au marbre. Ne pas hésiter à demander au lanceur de dégager sa plaque pour ramener le coureur sur sa base. Sur un vol de marbre, après s'être assuré que la balle n'est pas frappée par le batteur, le joueur de troisième base doit être prêt à effectuer une souricière si nécessaire.

## Double vol

Sur un double vol, le receveur doit avoir la possibilité de relayer sur toutes les bases. Il fera son choix en fonction de la vitesse et du départ des coureurs. Le troisième base agit de la même manière que sur un vol simple, excepté qu'il peut avoir à faire un relais sur une autre base pour continuer l'action.

Si lors d'un relais du receveur, la balle part en champ gauche ou au champ centre, le joueur de troisième base doit alors aligner l'arrêt-court qui servira de relais (le coureur arrivant en deuxième base sur le vol pouvant décider de se rendre en troisième base).

## Coureur en 1 et en 3

Voir le chapitre "Organisation défensive" pour les schémas tactiques.

Le receveur décide de la tactique collective mise en place par rapport à la situation et la communique à l'équipe. Si l'avance du coureur en troisième base est jugée trop importante, rappeler au lanceur qu'il doit contrôler le coureur avant de lancer au marbre. Ne pas hésiter à demander au lanceur de dégager sa plaque pour ramener le coureur sur sa base.

Le joueur de troisième base doit s'organiser de manière à permettre au receveur ou à un autre défenseur de relayer sur la base pour tenter de retirer le coureur à n'importe quel moment, même si ce n'est pas la tactique mise en place juste avant la phase de jeu. Ce qui veut dire que le déplacement doit être le plus rapide possible. Le troisième base doit s'assurer que le batteur ne frappe pas la balle avant de se rendre sur son coussin. Le défenseur arrive sur la base en faisant une bonne cible pour le défenseur qui est en possession de la balle. Il faut se décaler légèrement à droite ou à gauche, pour que le coureur ne soit pas dans la trajectoire de la balle.

Sur un vol de deuxième base, la responsabilité du joueur de troisième base consiste à annoncer, fort et clair, tout comportement du coureur de troisième base visant à voler le marbre (démarrage réel). Ceci implique une observation de l'avance prise par le coureur, de l'évolution de celle-ci au cours de l'action, du timing de son démarrage...

S'il le juge nécessaire, le défenseur doit appeler un relais du joueur qui est en possession de la balle pour effectuer un retrait sur la troisième base. Si le coureur est parti vers le marbre, il doit l'annoncer, fort et clair, de manière à ce que le joueur en possession de la balle puisse effectuer le relais à temps vers le receveur.

Le troisième base utilise les mêmes placements que pour les pick offs du receveur :

- coureur à l'extérieur : relais du receveur et des autres défenseurs
- coureur à l'intérieur : relais du receveur.