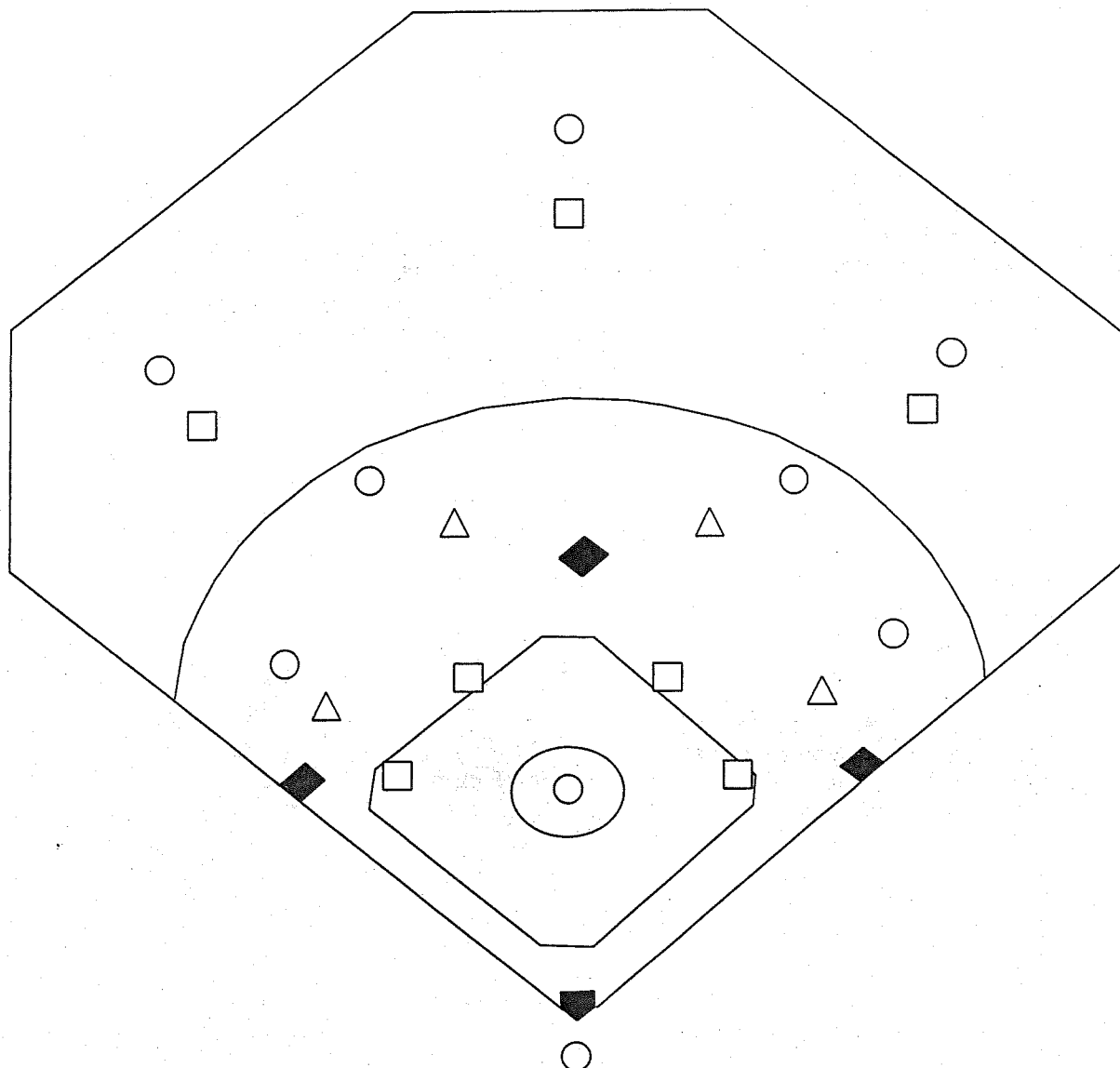


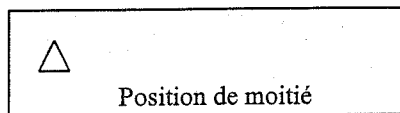
# Organisation Défensive



# ≠ POSITIONNEMENTS



Position normale



Position de moitié  
(double jeu)



Position intérieur

# DEFENSE VS LE BUNT

## 2.1 Coureur en première base

### a) Situation BLEU

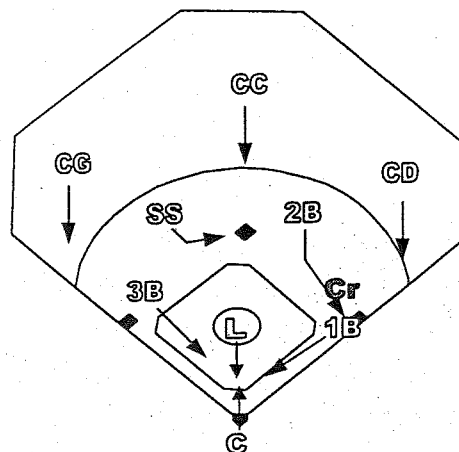
1<sup>er</sup> lancer : pick off du lanceur en première base

2<sup>ème</sup> lancer : en direction du marbre

La défense descend au moment de la lecture du bunt.

Objectif : faire 1 retrait

Signal : (verbal) BLEU



### b) Situation BLANC

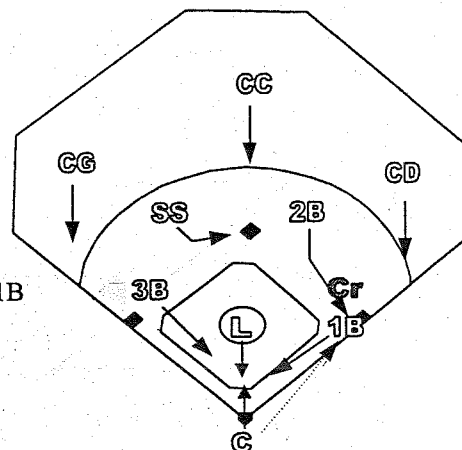
1<sup>er</sup> lancer : pick off du lanceur en première base

2<sup>ème</sup> lancer : en direction du marbre

La défense descend au moment où le lanceur se met en position de set up.

Objectif : faire le retrait en deuxième base (en priorité) ou en 1B

Signal : (verbal) BLANC



### c) Situation ROUGE

1<sup>er</sup> lancer : pick off du lanceur en première base

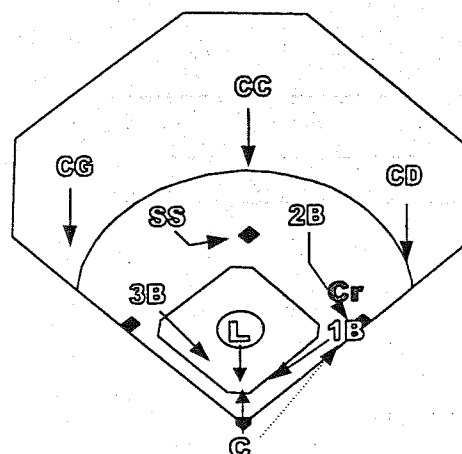
2<sup>ème</sup> lancer : en direction du marbre (pitch out)

La défense descend au moment où le lanceur se met en position de set up.

Pick off du receveur en première base.

Objectif : éliminer le coureur en première base.

Signal : (verbal) ROUGE



## 2.2 Coureur en deuxième base ou coureurs en première base et deuxième base

### a) Situation BLEU

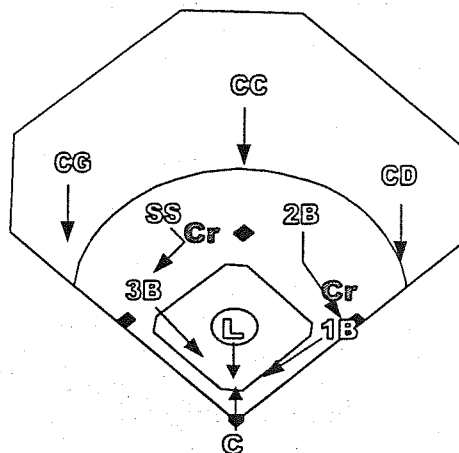
1<sup>er</sup> lancer : pick off du lanceur en deuxième base  
(avec le joueur de deuxième base)

2<sup>ème</sup> lancer : en direction du marbre

La défense descend au moment de la lecture du bunt.

Objectif : faire 1 retrait

Signal : (verbal) BLEU



### b) Situation BLANC

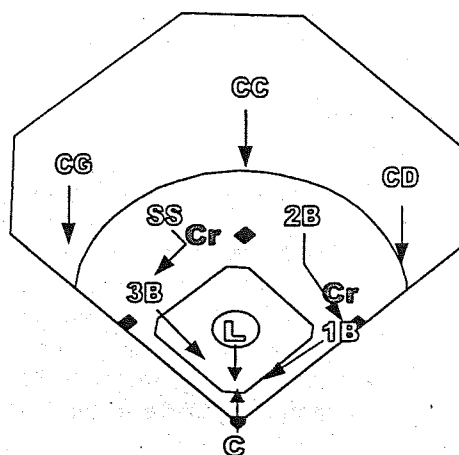
1<sup>er</sup> lancer : pick off du lanceur en deuxième base  
(avec le joueur de deuxième base)

2<sup>ème</sup> lancer : en direction du marbre

La défense descend au moment où le lanceur se met en position de set up.

Objectif : faire le retrait en troisième base (en priorité)  
ou en première base.

Signal : (verbal) BLANC



### c) Situation ROUGE

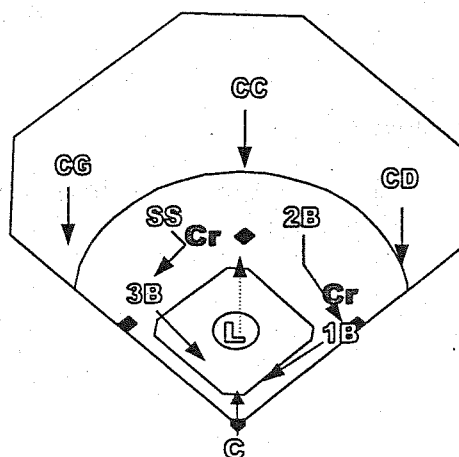
1<sup>er</sup> lancer : pick off du lanceur en deuxième base  
(avec le joueur de deuxième base)

2<sup>ème</sup> lancer : Pick off en deuxième base

La défense descend au moment où le lanceur se met en position de set up.

Objectif : faire le retrait en deuxième base.

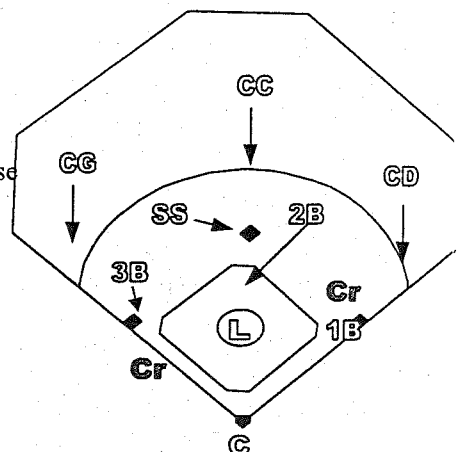
Signal : (verbal) ROUGE



# COURSEURS EN 1<sup>er</sup> ET EN 3<sup>er</sup>

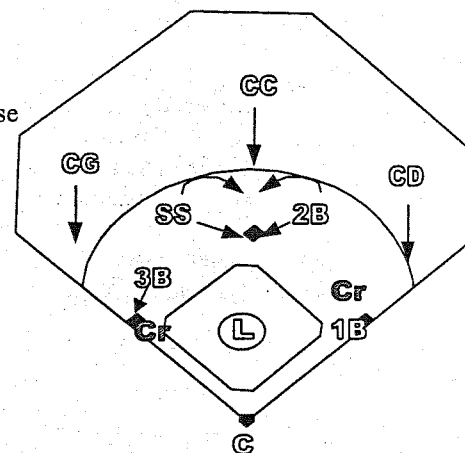
## 3.1 Situation 1

- le receveur lance directement en direction de la deuxième base
- le SS prend la deuxième base
- le deuxième base se place entre le monticule et la deuxième base (il prend la décision d'intercepter ou pas le lancer)
- objectif : faire au moins 1 retrait
- signal : 1 touche de masque par le receveur (combinaisons masque, épaules, plastron)
- attaque : le coureur en troisième base prend la décision de prendre le marbre ou pas



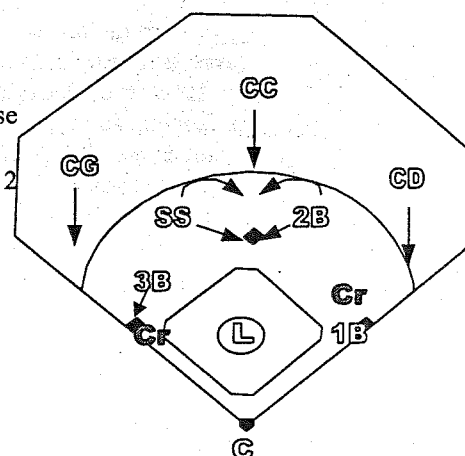
## 3.2 Situation 2

- le receveur lance directement en direction de la deuxième base
- le SS ou le deuxième base prend la deuxième base
- l'autre défenseur couvre derrière la base
- objectif : faire au moins 1 retrait
- signal : 2 touches de masque par le receveur (combinaisons masque, épaules, plastron)
- attaque : le coureur en troisième base prend la décision de prendre le marbre ou pas

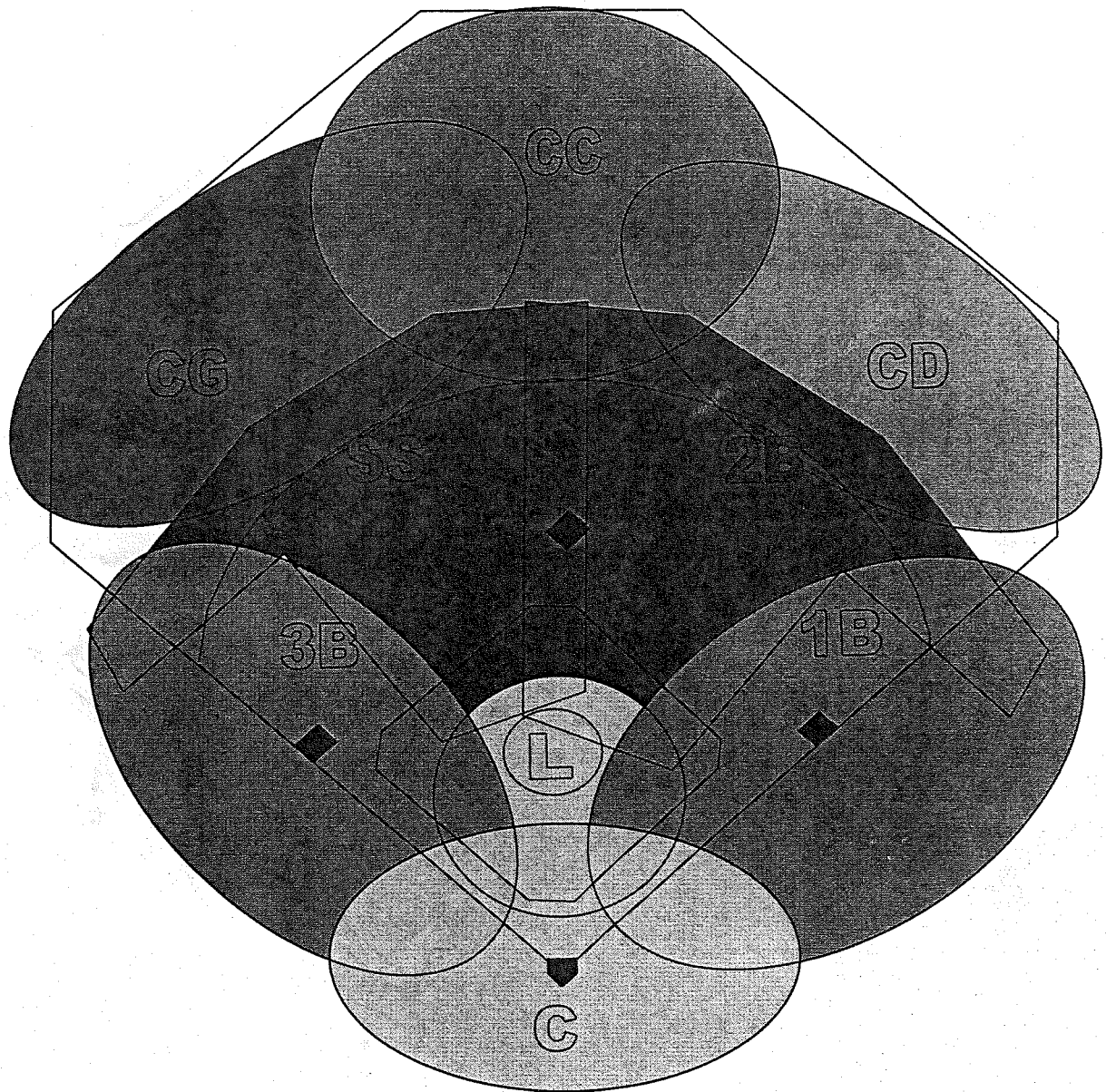


## 3.3 Situation 3

- le receveur lance directement en direction de la deuxième base
- le lanceur coupe la trajectoire de la balle
- le SS et le deuxième base se placent comme dans la situation 2
- objectif : empêcher le point de rentrer
- signal : 3 touches de masque par le receveur (combinaisons masque, épaules, plastron)
- attaque : le coureur en troisième base prend la décision de prendre le marbre ou pas



# COUVERTURES



# DEFENSE VS HIT

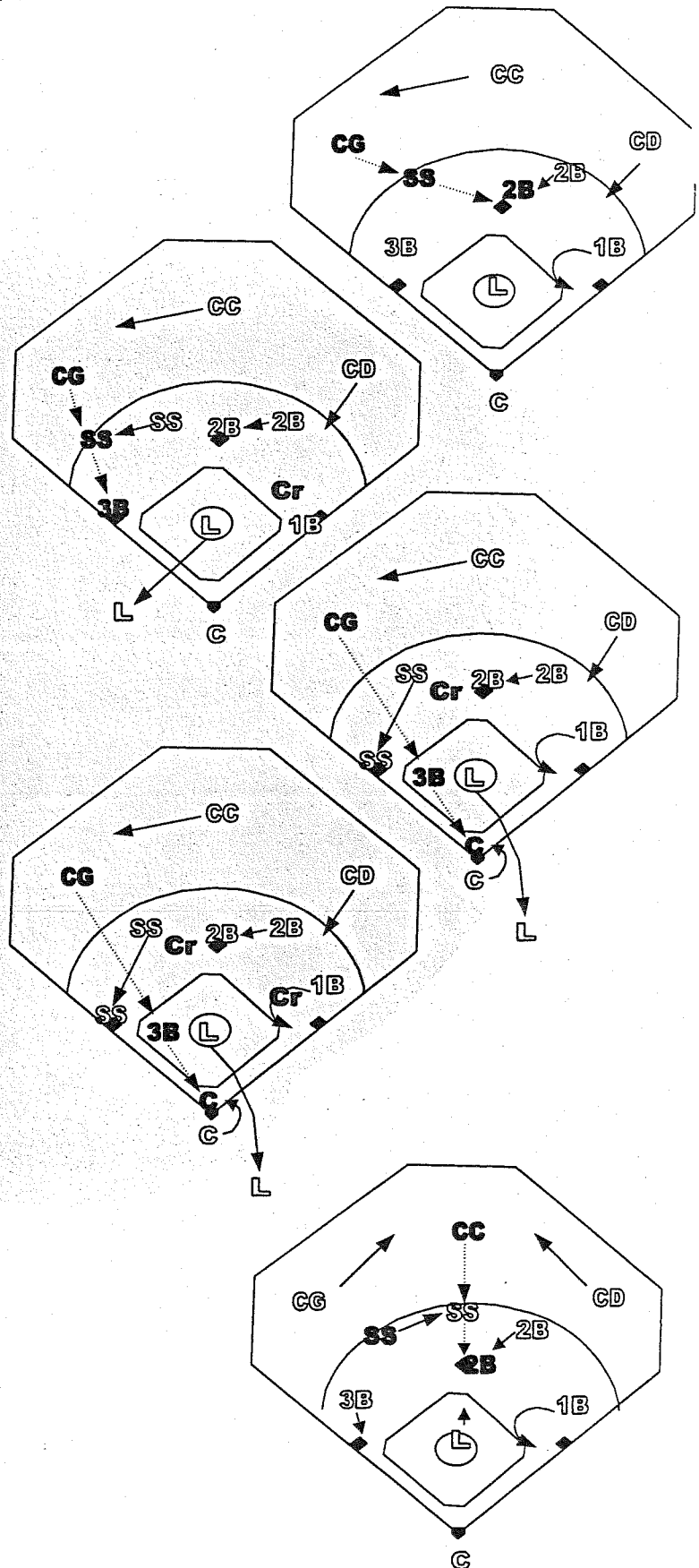
## 5.1 Simple au champ gauche

Aucun coureur :

Coureur en première base :

Coureur en deuxième base :

Coureurs en première base  
et deuxième base :



## 5.2 Simple au champ centre

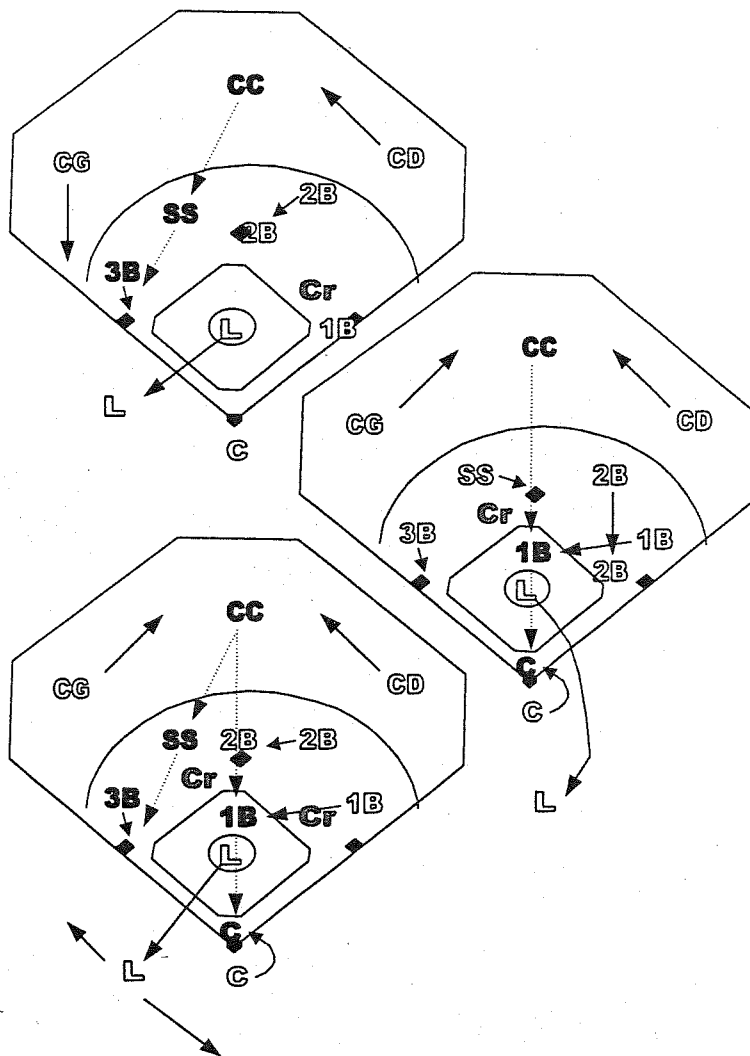
Aucun coureur :



Coureur en première base :

Coureur en deuxième base :

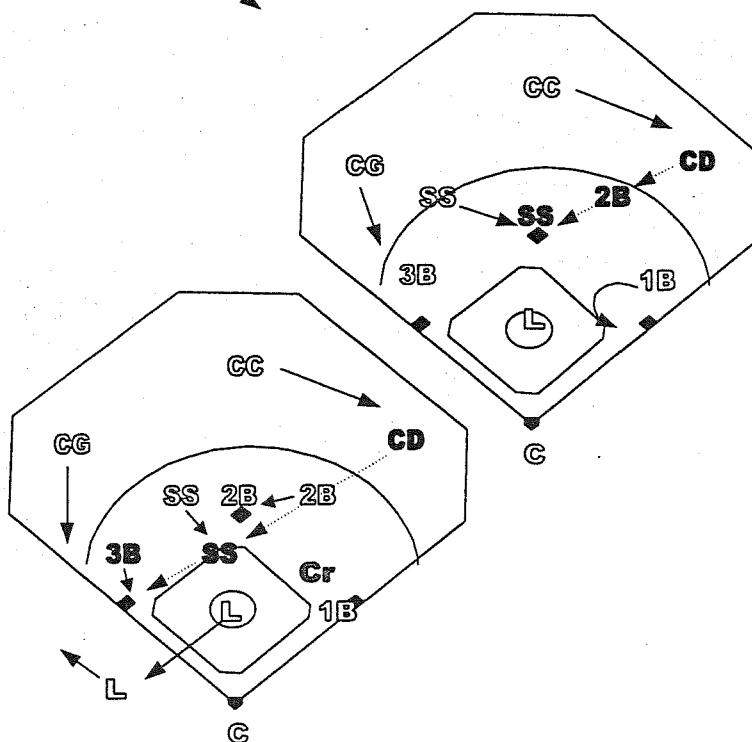
Coureurs en première base  
et deuxième base :



### 5.3 Simple au champ droit

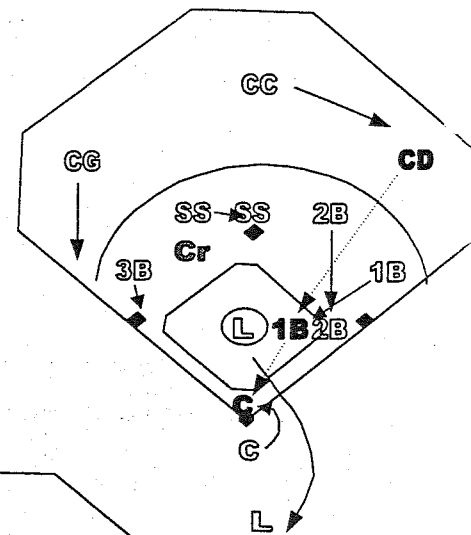
Aucun coureur :

Coureur en première base :



---

Coureur en deuxième base :




---

Coureurs en première base et deuxième base :

