

SCHWEIZERISCHER BASEBALL UND SOFTBALL VERBAND  
FÉDÉRATION SUISSE BASEBALL ET SOFTBALL  
FEDERAZIONE SVIZZERA BASEBALL E SOFTBALL



# Systeme à deux hommes

SRK 2006

# Table des matières

## Pas de coureurs

Balle roulante au champ intérieur	3
Balle frappée au champ intérieur	4
Chandelle au champ droit	5
Fausse balle en l'air derrière la 1 <sup>ère</sup> base	6
Chandelle dans les bancs derrière la 1 <sup>ère</sup> base	7
Chandelle à la 1 <sup>ère</sup> base	8
Responsabilités dans le champ extérieur	9

## Coureur à la 1<sup>ère</sup> base

Responsabilités dans le champ extérieur avec des coureurs	10
Tentative de retrait à la 1 <sup>ère</sup> base	11
Vol de la 2 <sup>ème</sup> base	12
Souricière entre la 1 <sup>ère</sup> et la 2 <sup>ème</sup> base	13
Double jeu	14
Balle frappée au champ extérieur	15
Balle frappée au champ gauche le long de la ligne de démarcation	16
Balle frappée au champ droit le long de la ligne de démarcation	17

## Coureur à la 2<sup>ème</sup> base

Balle roulante au champ intérieur	18
Balle frappée	19
Chandelle au champ extérieur	20
Double jeu	21
Jeu chronologique avec deux retraits	22

## Coureur à la 3<sup>ème</sup> base

Balle roulante au champ intérieur	23
De la 1 <sup>ère</sup> à la 3 <sup>ème</sup> base	24
Chandelle au champ extérieur	25



- Pas de coureur, pas de retraits
- Balle roulante dans le champ intérieur. Lancé à la 1<sup>ère</sup> base.

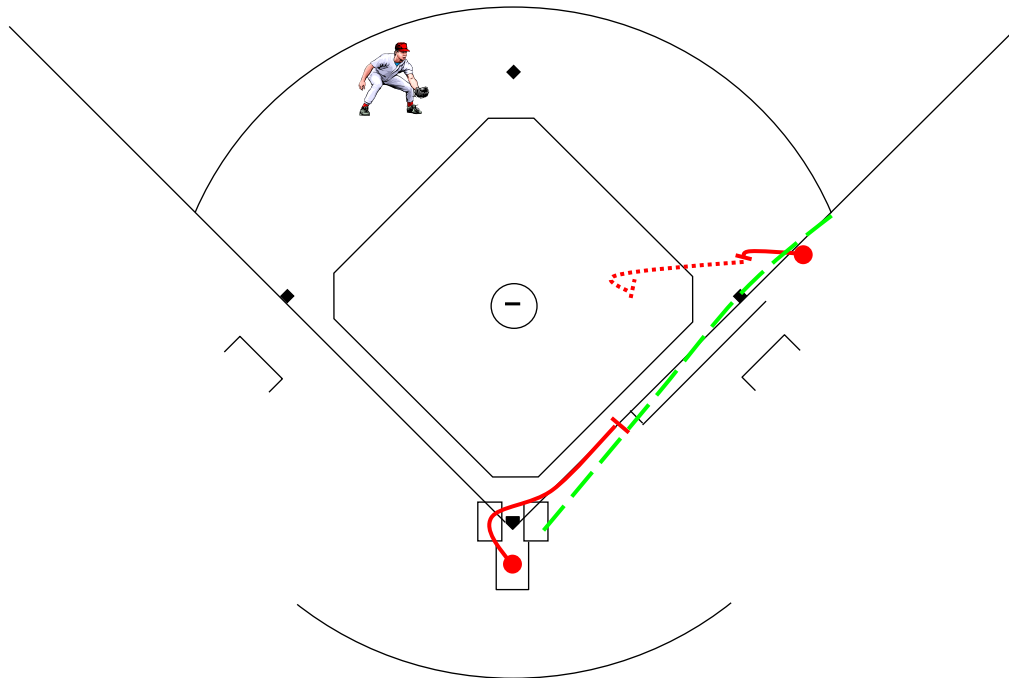


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez le masque avec votre main gauche (main au masque) et dégagez le receveur par la gauche.</li> <li>• Descendez la ligne de la 1<sup>ère</sup> base aussi loin que possible, mais pas plus de 45 ft ligne.</li> <li>• Chevauchez la ligne et arrêtez-vous avant que le jeu à la 1<sup>ère</sup> base ait lieu.</li> <li>• Soyez attentifs aux interférences et obstructions, glissades, touchées et du pied sur le coussin.</li> <li>• Après le jeu, retournez au marbre en marchant sur le territoire des fausses balles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites quelques pas dans le champ intérieur.</li> <li>• Arrêtez-vous à un angle de 90° par rapport au relais.</li> <li>• Soyez à 4-5 mètres de distance par rapport à la base.</li> <li>• Regardez la balle jusqu'à ce que vous voyiez un vrai relais.</li> <li>• Pendant que la balle est encore en l'air, enlevez votre regard de la balle, regardez la base et soyez attentifs au son « pop » dans le gant.</li> <li>• Appelez « sauf/retiré »</li> <li>• Si le coureur est sauf, prenez quelques pas d'avance sur le coureur</li> </ul>



- Pas de coureurs, pas de retraits
- Balle frappée au champ droit. La défense joue la balle à la 2<sup>ème</sup> base. Le frappeur-coureur passe la 1<sup>ère</sup> base et continue pour la 2<sup>ème</sup> base.

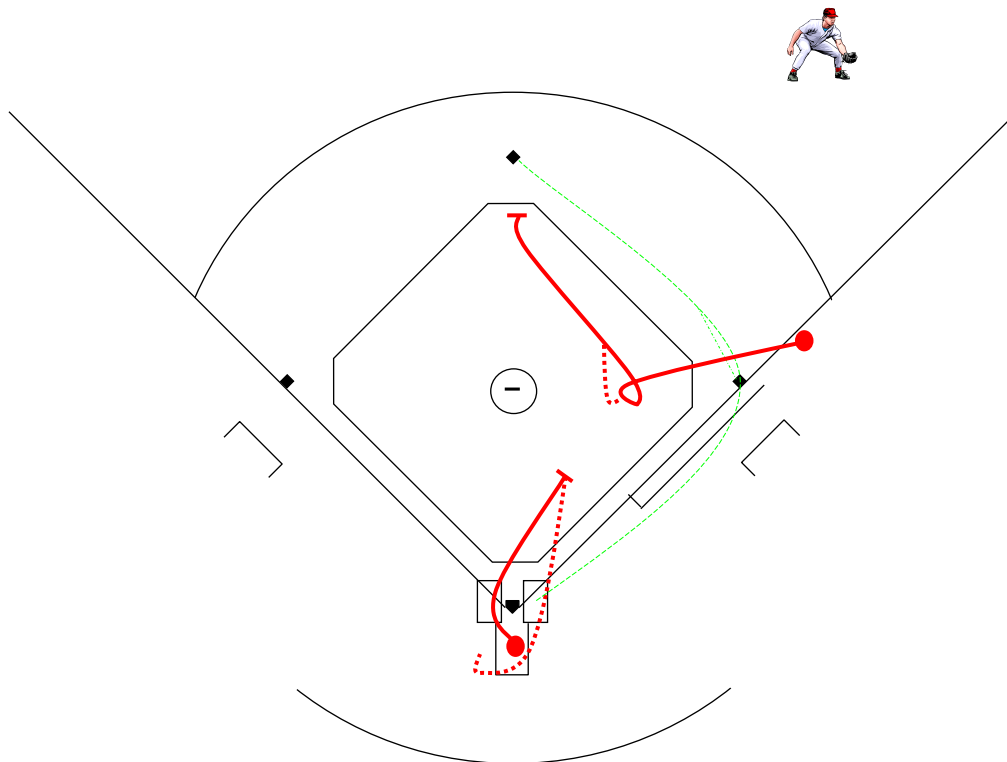


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez le masque avec votre main gauche (main au masque) et dégagez le receveur par la gauche.</li> <li>• Suivez la direction de la balle (max. le monticule).</li> <li>• Arrêtez-vous avant que le joueur ramasse la balle.</li> <li>• Soyez prêts.</li> <li>• Retournez sur vos pas au marbre avec le relais du joueur de champs. Allez jusqu'à l'extension de la ligne de 1<sup>ère</sup> base.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pénétrez le champ intérieur et pivotez.</li> <li>• Regardez la balle et jetez un oeil au coureur.</li> <li>• Regardez le coureur toucher la 1<sup>ère</sup> base.</li> <li>• Accompagnez le coureur jusqu'à la 2<sup>ème</sup> base. Laissez-le vous dépasser.</li> <li>• Avec un jeu à la 2<sup>ème</sup> base, déplacez-vous à la découpe.</li> <li>• Si le coureur retourne à la 1<sup>ère</sup> base, allez en direction de la ligne de 45 ft.</li> </ul>



- Pas de coureur, pas de retrait
- Chandelle au champ droit. Le frappeur-coureur contourne la 1<sup>ère</sup> base et continue à la 2<sup>ème</sup>.

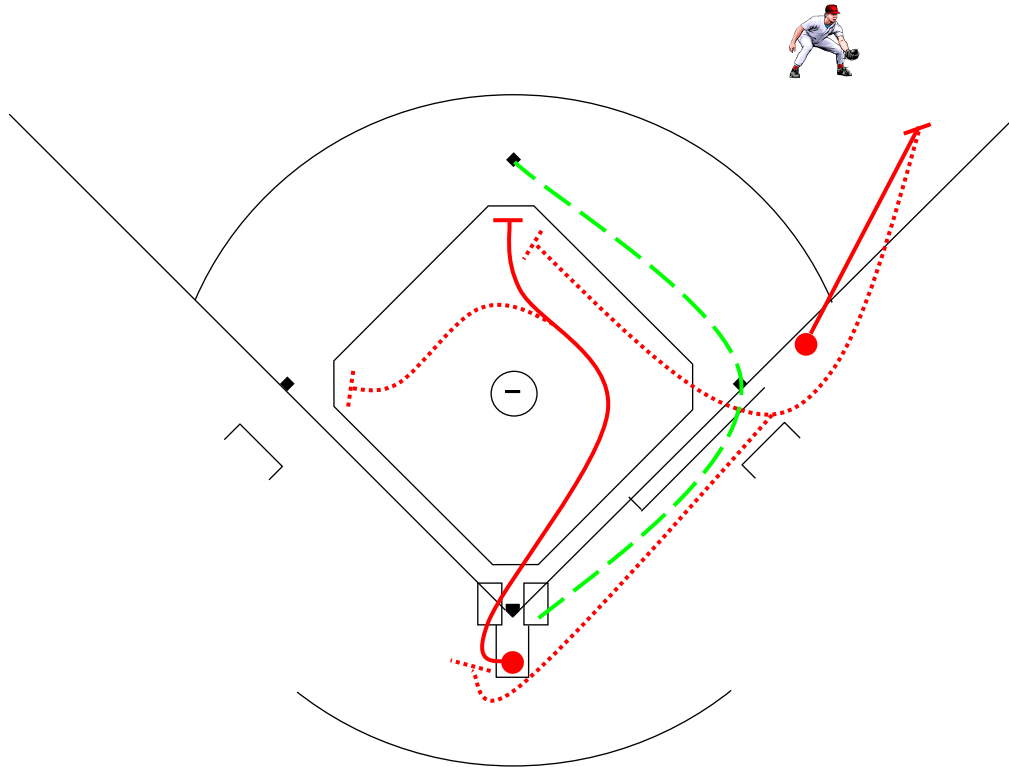


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez le masque avec votre main gauche (main au masque) et dégagez le receveur par la gauche.</li> <li>• Partagez la distance entre le monticule et les bases et suivez le coureur.</li> <li>• « <b>J'AI LE COUREUR!</b> »</li> <li>• Contrôlez que le coureur touche la 1<sup>ère</sup> base.</li> <li>• Soyez attentifs aux obstructions.</li> <li>• Si un jeu se développe à une base, placez-vous dans la découpe.</li> <li>• Si le frappeur-coureur est « saut », devancez le jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pause - lecture - réaction</li> <li>• Tournez avec la balle et courez au champ extérieur.</li> <li>• « <b>JE SORS!</b> »</li> <li>• Bonne ou fausse balle: chevauchez la ligne.</li> <li>• Créez un angle par rapport au jeu.</li> <li>• Attrapée/lâchée.</li> <li>• Si la balle est lâchée, retournez au champ intérieur par la zone de fausse balle avec le relais du joueur.</li> <li>• Prenez en charge le coureur à la 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Couvrez un éventuel jeu au marbre.</li> </ul>



- Pas de coureur
- Chandelle en territoire hors-jeu derrière la 1ère base.

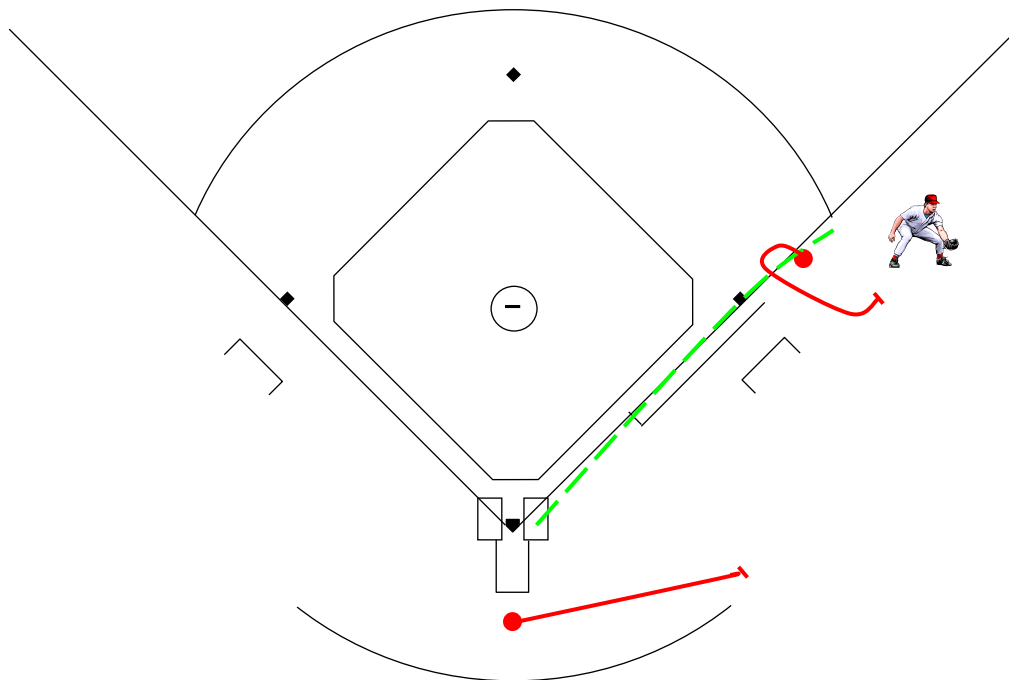


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlevez le masque avec votre main gauche (main au masque).</li><li>• Déplacez-vous en dehors de la ligne de jeu.</li><li>• Arrêtez-vous et tenez-vous prêt avant que la balle soit attrapée.</li><li>• Vous êtes responsable pour l'appel du retrait.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laissez le joueur de 1<sup>ère</sup> base vous dépasser.</li><li>• Suivez le joueur de 1<sup>ère</sup> base en effectuant un arc.</li><li>• Gardez une distance suffisante avec le joueur.</li><li>• Appel « bonne/fausse » balle.</li><li>• Attrapée/lâchée.</li></ul>



- Pas de coureur
- Chandelle devant les bancs de la 1<sup>ère</sup> base.

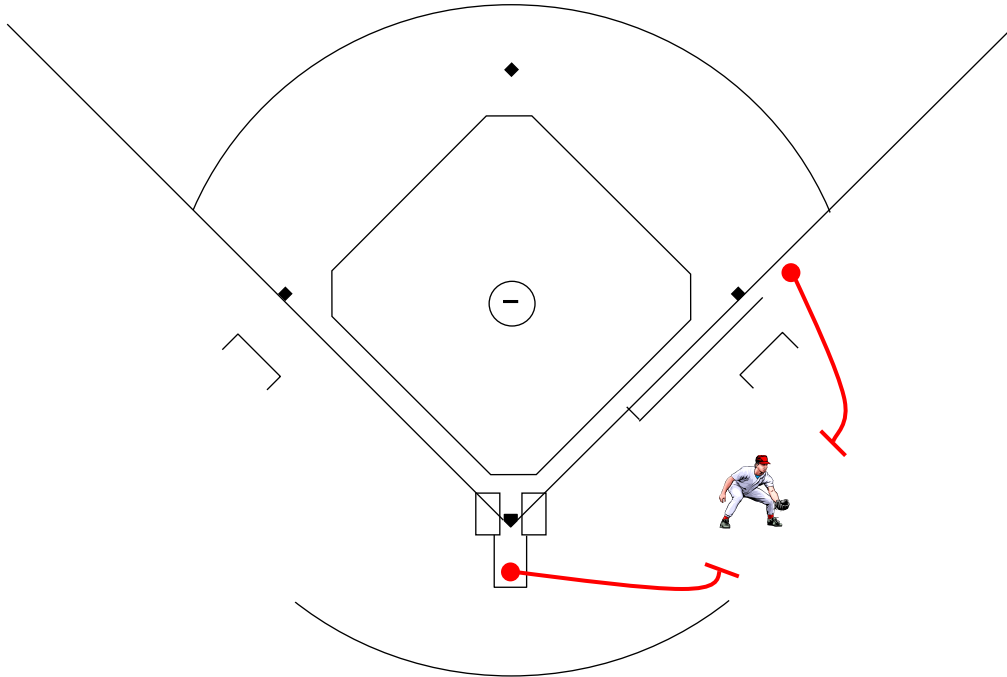


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"><li>• Enlevez le masque avec votre main gauche (main au masque).</li><li>• Déplacez-vous en dehors de la ligne de jeu.</li><li>• Arrêtez-vous et tenez-vous prêt avant que la balle soit attrapée.</li><li>• Vous êtes responsable pour l'appel de « bonne/fausse » balle et pour l'appel du hors-jeu.</li> <li>• Celui qui aura l'angle le plus favorable prend la décision. Communiquez si c'est ambigu.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Déplacez-vous en dehors de la ligne de jeu.</li><li>• Arrêtez-vous et tenez-vous prêt avant que la balle soit attrapée.</li> <li>• Celui qui aura l'angle le plus favorable prend la décision. Communiquez si c'est ambigu.</li></ul>



- Pas de coureur, pas de retrait
- Chandelle dans la zone de la 1<sup>ère</sup> base

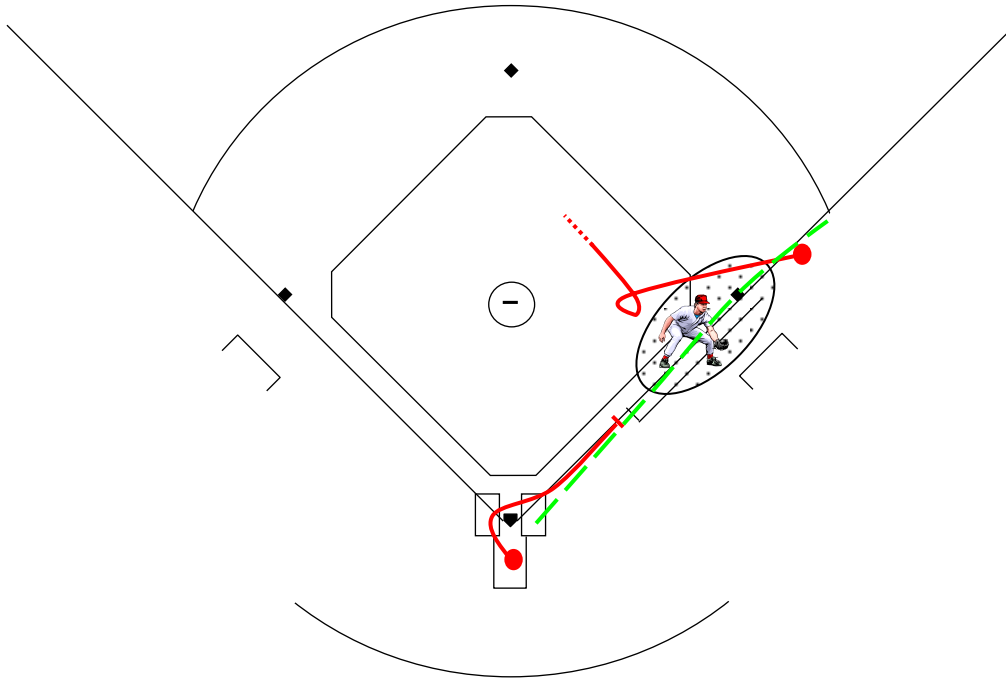


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez le masque avec votre main gauche (main au masque) et dégagez le receveur par la gauche.</li> <li>• Descendez la ligne de 1<sup>ère</sup> base aussi loin que le jeu vous le permet (45 ft)</li> <li>• Arrêtez-vous et soyez prêts avant que le jeu ait lieu.</li> <li>• Chevauchez la ligne.</li> <li>• Bonne/fausse balle, attrapée/ lâchée.</li>   <li>• Retournez à la ligne de 1<sup>ère</sup> base étendue sur la zone de fausse balle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pénétrez le champ intérieur et pivotez.</li> <li>• Regardez la balle et jetez un oeil au coureur.</li> <li>• Regardez le coureur toucher la 1<sup>ère</sup> base.</li> <li>• Déplacez-vous de manière à être en avance sur le coureur.</li> <li>• Si le coureur va à la 2<sup>ème</sup> base, mettez-vous en position pour faire l'appel.</li>   <li>• Si le coureur retourne à la 1<sup>ère</sup> base, retournez en direction de la ligne des 45 ft et mettez-vous à l'équerre par rapport à la balle.</li> </ul>





- La responsabilité des chandelles sans coureurs sur les bases.

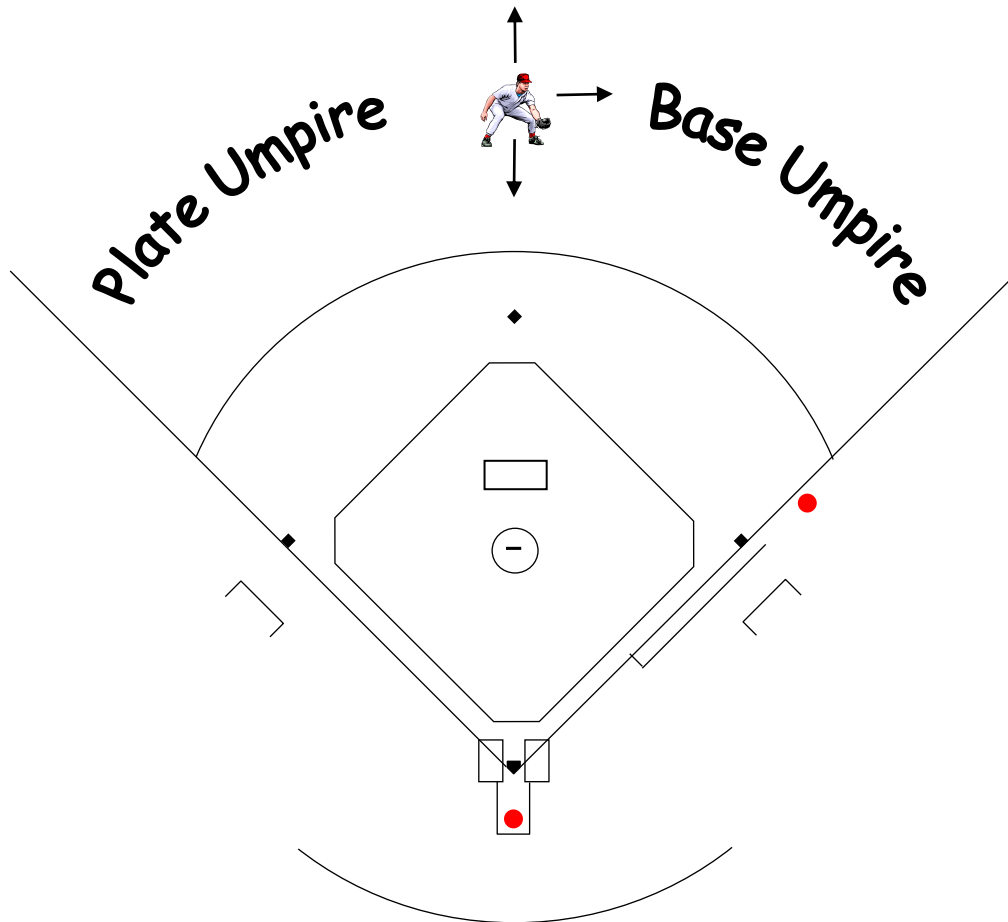


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Depuis le joueur du champ centre jusqu'à la ligne de démarcation de la 3<sup>ème</sup> base, la décision des bonnes/fausses balles ainsi que des attrapés/lâchés, revient à l'arbitre principal.</li> <li>• Si c'est ambigu, l'arbitre de base prend les devants. S'il se tourne et sort, c'est son appel. S'il pivote et va dans le champ intérieur, l'arbitre principal couvre le jeu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Depuis le centre du terrain jusqu'à la ligne de 1<sup>ère</sup> base toutes les décisions de bonnes/fausses balles et attrapés/lâchés reviennent à l'arbitre de base.</li> <li>• Avec une balle frappée le long de la ligne de 1<sup>ère</sup> base ou bien avec des « troubles » dans le champ extérieur, l'arbitre de base sort.</li> <li>• « JE SORS! »</li> </ul>



- La responsabilité d'une chandelle avec des coureurs sur les bases.

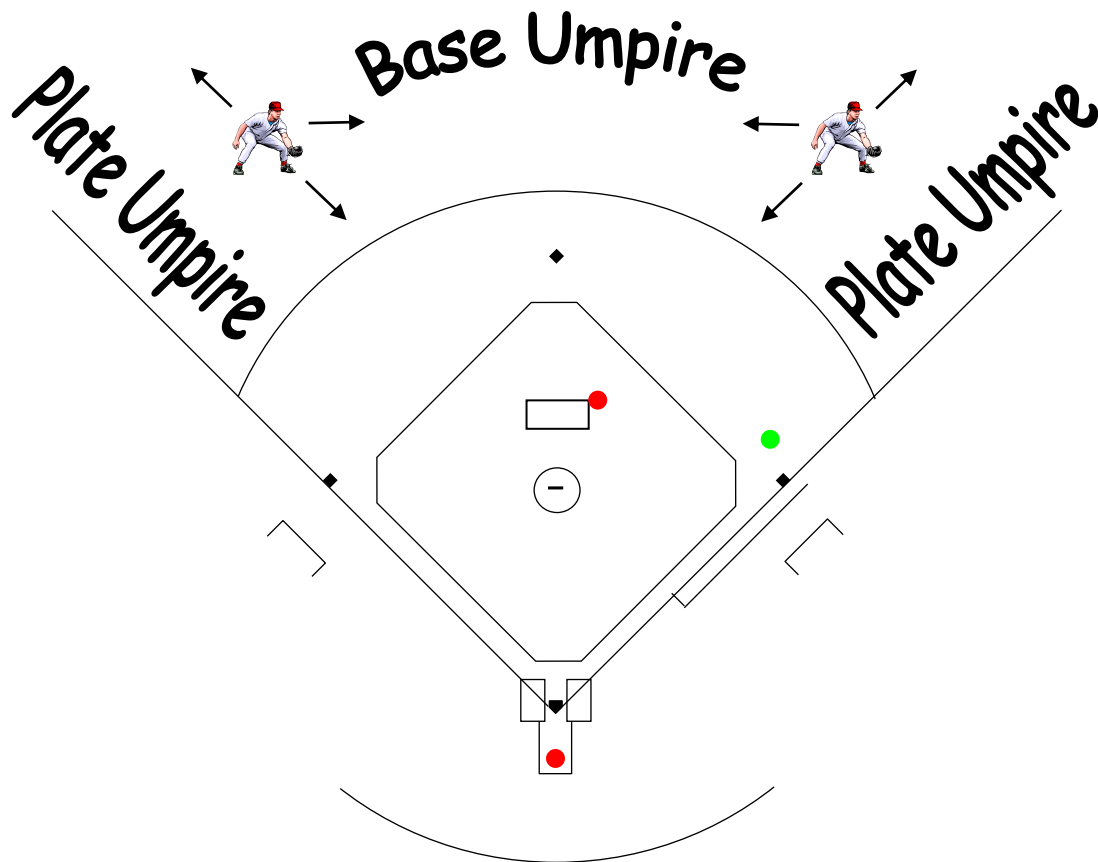


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dès que le joueur de champ droit ou gauche bouge en direction des lignes de démarcation, l'arbitre principal couvre toutes les décisions de fausses/bonnes balles et attrapés/lâchés.</li> <li>• « J'AI LA BALLE! »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec les joueurs de champ gauches ou droit courant en avant ou en arrière et avec une balle frappée au centre du terrain, cela est la responsabilité de l'arbitre de base.</li> <li>• S'il y a ambiguïté, l'arbitre principal prendra les choses en main. Pour autant qu'il ne fasse pas l'appel pour le jeu, l'arbitre de base doit couvrir le jeu.</li> </ul>



- Coureur en 1<sup>ère</sup> base
- Tentative de retrait à la 1<sup>ère</sup> base.

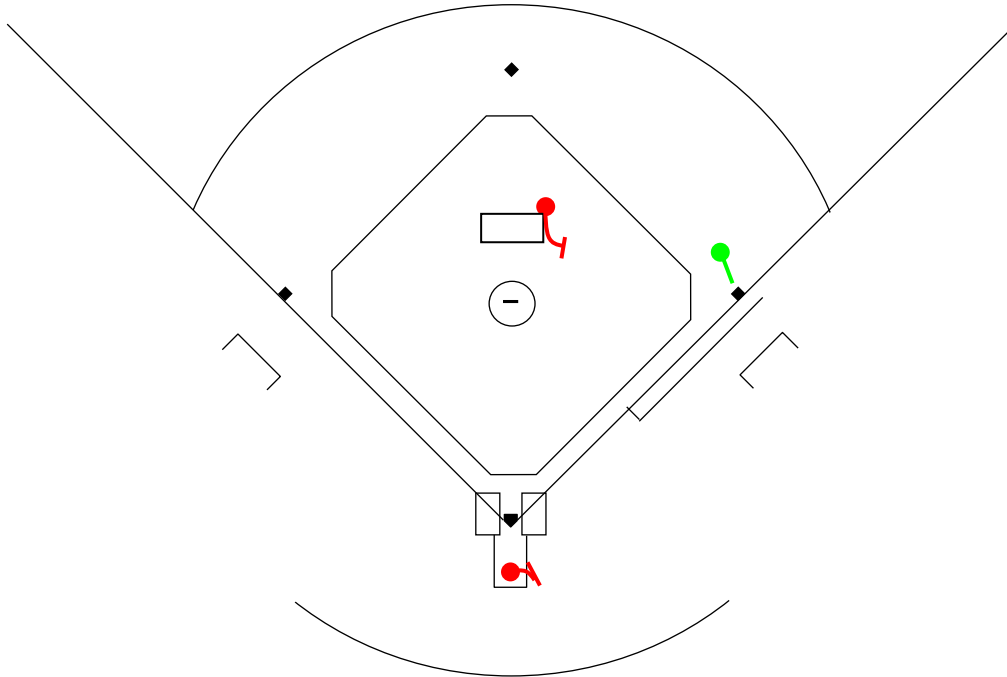


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"><li>• Faites un pas avec votre pied gauche et créez-vous une ouverture sur la 1<sup>ère</sup> base.</li><li>• Soyez prêts et gardez votre masque.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les mains sur les genoux et soyez prêts.</li><li>• Positionnez votre pied par rapport à la ligne de 45 ft et tournez-vous vers la 1<sup>ère</sup> base.</li><li>• Les mains sur les genoux et soyez prêts.</li> <li>• Tournez votre tête vers la 1<sup>ère</sup> base quand la balle est en l'air.</li></ul>



- C1
- C1 vol sur le lancé. Le receveur relaye la balle à la 2<sup>ème</sup> base pour retirer C1.

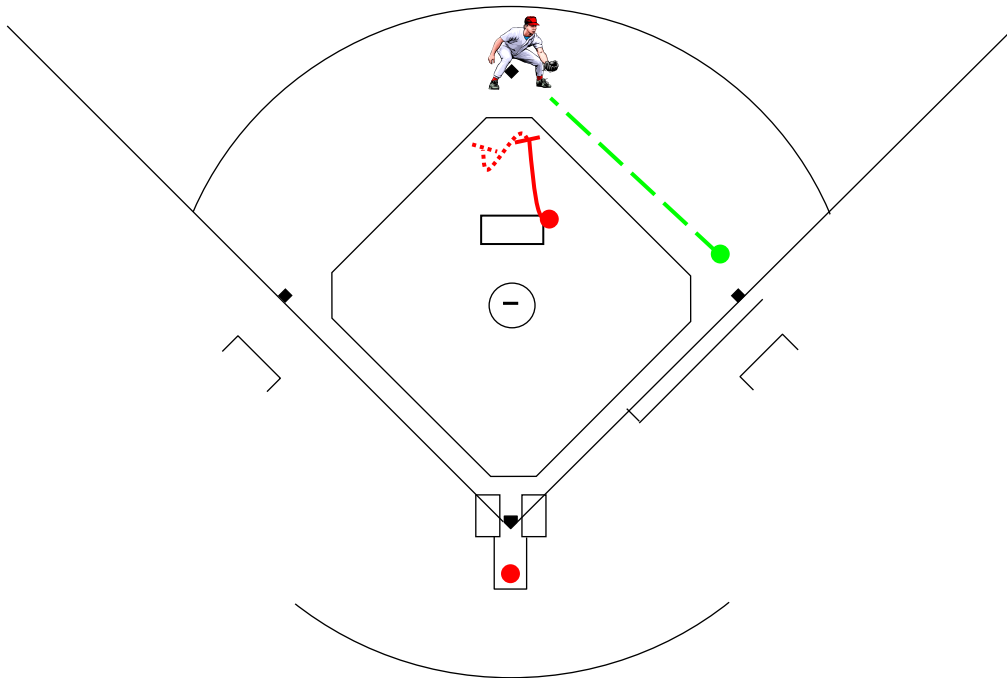


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décision prise/balle</li> <li>• Relevez-vous afin d'observer le jeu en 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Si le relais est hors-ligne, tenez-vous prêt pour une éventuelle souricière entre la 2<sup>ème</sup> et la 3<sup>ème</sup> base.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les mains sur les genoux et soyez prêts</li> <li>• Aussitôt que C1 décolle, tournez-vous vers la 2<sup>ème</sup> base et faites quelques pas dans cette direction.</li> <li>• Observez la balle en vous tournant vers la 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Soyez attentifs à un frappé de balle.</li> <li>• Placez-vous à la découpe avec le relais du receveur à la 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Si vous détectez un véritable lancé, ne regardez plus la balle, mais fixé la 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Arrêtez-vous avant le jeu.</li> <li>• Les mains sur les genoux.</li> <li>• Si C1 est « sauf », devancez-le.</li> </ul>



- C1
- Tentative de retrait à la 1<sup>ère</sup> base avec une souricière entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> base. Après plusieurs relais, C1 est touché à mi-chemin entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> base.

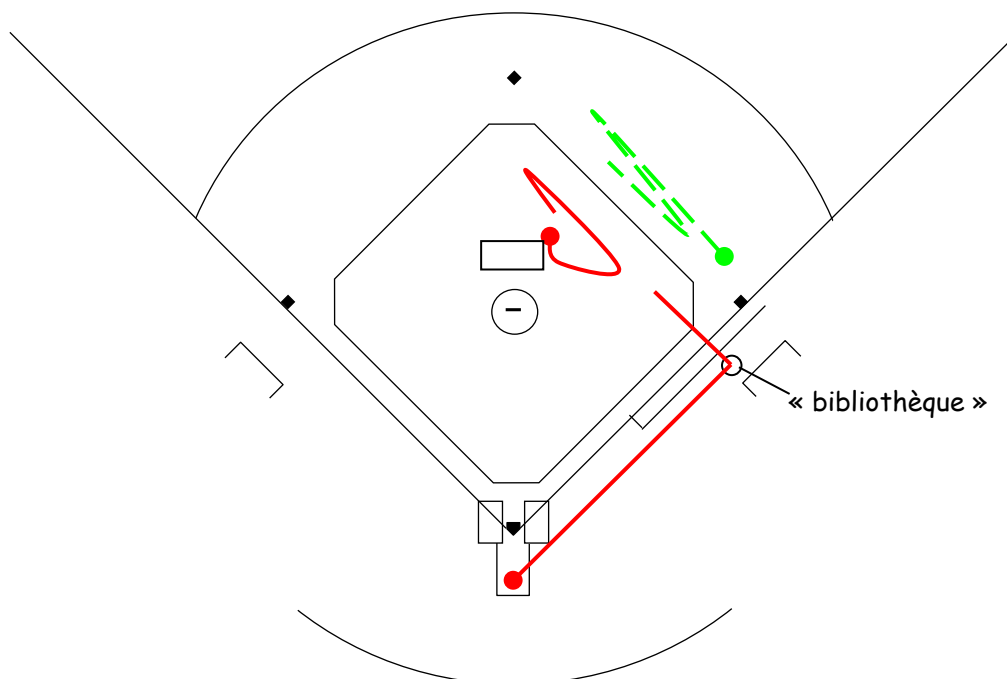


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec le pied gauche et créez-vous une ouverture sur la 1<sup>ère</sup> base.</li> <li>• Au fur et à mesure que la souricière se développe, enlevez votre masque. Puis allez à la bibliothèque et lisez.</li> <li>• Si le coureur/la souricière se déplace vers la 2<sup>ème</sup> base, suivez-les.</li> <li>• Quand vous êtes en place, dites à votre partenaire « <b>J'AI CETTE MOITIE!</b> »</li> <li>• Étant donné que le touché s'est effectué entre les deux bases, les deux arbitres doivent se consulter avant de faire un appel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mains sur les genoux et soyez prêts.</li> <li>• Faites un pas à 45 degrés en direction de la ligne des 45 ft et tournez-vous vers la 1<sup>ère</sup> base.</li> <li>• Mains sur les genoux et soyez prêts.</li> <li>• Au fur et à mesure que la souricière se développe, essayez d'être en avance par rapport au coureur. Restez éloigné de la ligne de base, mais à une bonne distance pour avoir une meilleure visuelle du coureur et de la balle.</li> <li>• Soyez attentifs au fait que l'arbitre principal pourrait se joindre à vous.</li> <li>• Étant donné que le touché s'est effectué entre les deux bases, les deux arbitres doivent se consulter avant de faire un appel.</li> </ul>



- C1
- Balle roulante à l'arrêt court. Relais à la 2<sup>ème</sup> base pour un double jeu.

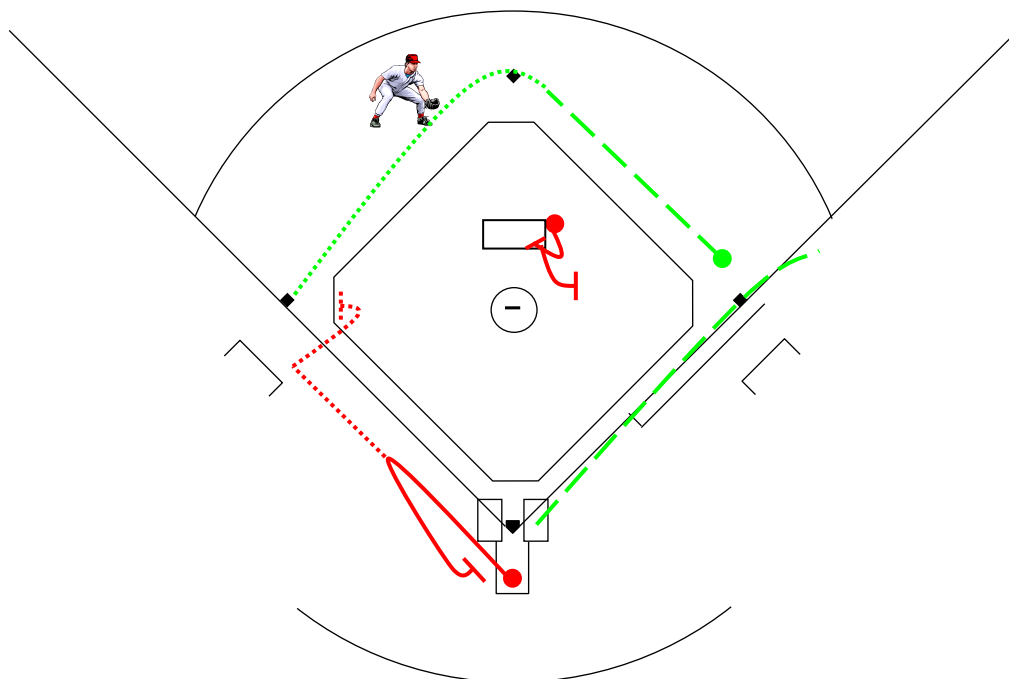


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez votre masque avec votre main gauche (main au masque) et courez le long de la ligne de 3<sup>ème</sup> base à environ 3-4 mètres à l'intérieur de la zone de fausse balle.</li> <li>• Arrêtez-vous dès que la balle est attrapée.</li> <li>• Retournez à la ligne de la 1<sup>ère</sup> base dès que le joueur de 2<sup>ème</sup> base a maîtrisé la balle.</li> <li>• Soyez attentifs à un éventuel mauvais relais à la 1<sup>ère</sup> base.</li> <li>• Si la balle se rend au champ extérieur ou qu'il y a un mauvais relais à la 2<sup>ème</sup> base, soyez prêts à couvrir un éventuel jeu à la 3<sup>ème</sup> base.</li> <li>• <b>« JE COUVRE LA 3<sup>ème</sup> S'IL VIENT! »</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec le pied droit et tournez-vous.</li> <li>• Faites face à l'arrêt court.</li> <li>• Faites un autre pas avec le pied droit au moment où le relais à la 2<sup>ème</sup> base est effectué.</li> <li>• Soyez prêts</li> <li>• Après le jeu, faites un pas avec le pied droit et faites deux pas en direction de la ligne des 45 ft et signalez votre appel. Gardez vos yeux sur la 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Mains sur les genoux, prêt pour l'appel à la 1<sup>ère</sup> base.</li> <li>• Si le coureur est « sauf », prenez les devants.</li> </ul>



- C1
- Balle frappée au centre droit du champ extérieur. C1 va à la 3<sup>ème</sup> base. Le joueur du champ gauche relaye la balle à la 3<sup>ème</sup> base pour retirer C1. Le frappeur-coureur contourne la 1<sup>ère</sup> base et pourrait se rendre à la 2<sup>ème</sup>.

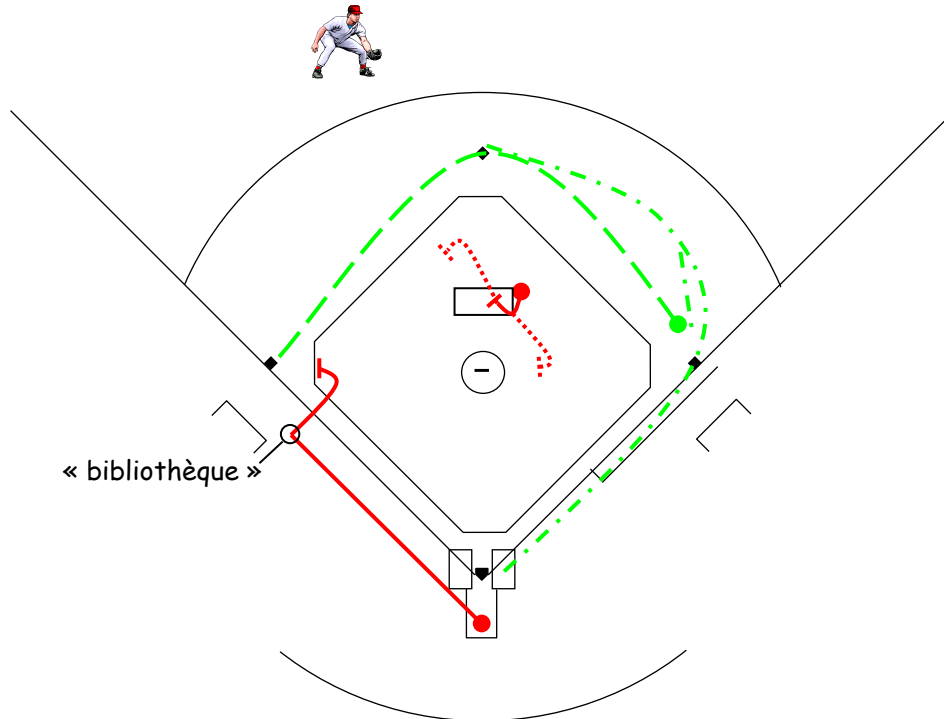


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez votre masque avec votre main gauche (main au masque) et courez le long de la ligne de 3<sup>ème</sup> base à environ 3-4 mètres à l'intérieur de la zone de fausse balle.</li> <li>• Allez à la bibliothèque. <b>« JE COUVRE LA 3<sup>ème</sup> S'IL VIENT! »</b> Lisez le jeu.</li> <li>• Au fur et à mesure que le jeu se développe à la 3<sup>ème</sup>, allez à la découpe.</li> <li>• <b>« JE COUVRE LA 3<sup>ème</sup>! JE COUVRE LA 3<sup>ème</sup>! »</b></li> <li>• Si C1 est « sauf », devancez le jeu - le torse en direction de la balle. S'il est retiré, retournez à l'extension de la ligne de 1<sup>ère</sup> base en territoire de fausse balle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec le pied droit et tournez avec la balle.</li> <li>• Restez dans l'air de travail.</li> <li>• Regardez la balle et contrôlez que C1 touche la 2<sup>ème</sup> base et que le frappeur-coureur touche la 1<sup>ère</sup>.</li> <li>• Si le frappeur-coureur va à la 2<sup>ème</sup> base, devancez le jeu - torse en direction de la balle.</li> <li>• Si le frappeur-coureur reste à la 1<sup>ère</sup> base, allez en direction de la ligne des 45 ft - torse en direction de la balle.</li> </ul>



- C1
- Bonne balle frappée au champ gauche, près de la ligne de fausse balle. Le joueur de champs gauche relaye la balle à la 3<sup>ème</sup> base pour retirer C1. Le frappeur-coureur est « sauf » à la 2<sup>ème</sup> base.

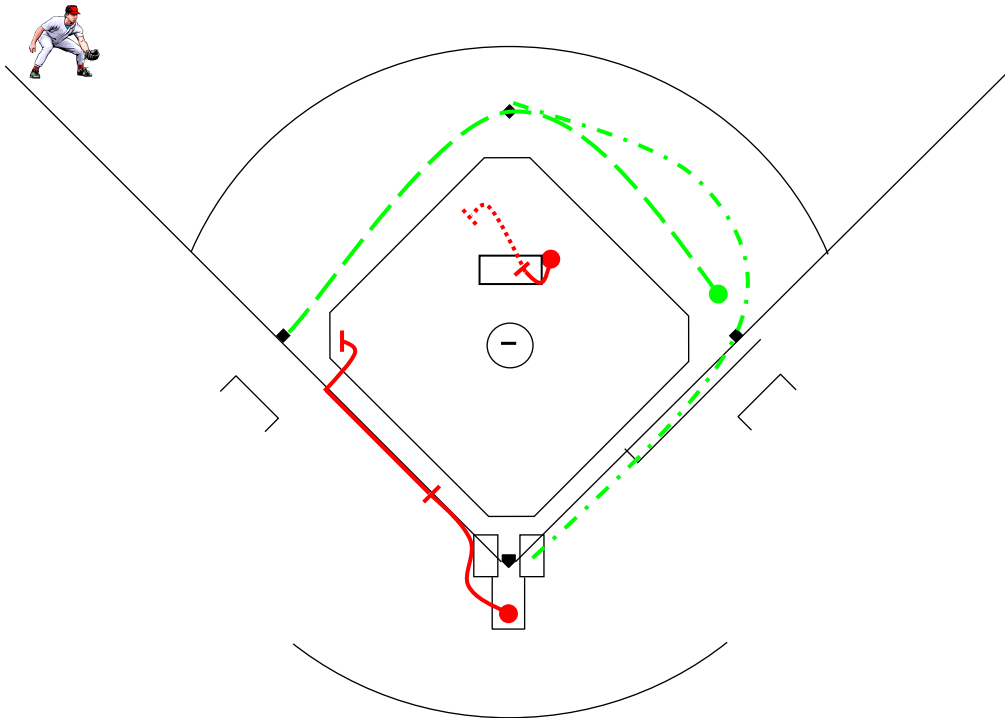


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez le masque avec votre main gauche (main au masque) et dégagez le receveur par la gauche.</li> <li>• Courrez le long de la ligne de 3<sup>ème</sup> base aussi loin que le jeu le permet.</li> <li>• <b>« J'AI LA BALLE! »</b></li> <li>• Arrêtez-vous avant que la balle ne rebondisse. Chevauchez la ligne et pointez à droite quand la balle atterrie.</li> <li>• Revenez en arrière sur vos pas jusqu'à la bibliothèque - torse en direction de la balle. Jetez en oeil au coureur - lisez.</li> <li>• <b>« J'AI LA 3<sup>ème</sup> S'IL VIENT! »</b></li> <li>• Faites l'appel, regardez la balle et retournez au travail.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec le pied droit et tournez avec la balle.</li> <li>• Restez dans la zone de travail.</li> <li>• Regardez la balle et jetez un oeil aux coureurs.</li> <li>• Observez les deux coureurs toucher la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Suivez le frappeur-coureur à la 2<sup>ème</sup> base et devancez le jeu.</li> <li>• Torse en direction de la balle.</li> <li>• S'il y a un jeu à la 2<sup>ème</sup> base, placez-vous à la découpe.</li> <li>• Mains sur les genoux.</li> </ul>





- C1
- Balle frappée le long de la ligne de 1<sup>ère</sup> base. C1 va à la 3<sup>ème</sup> base et le frappeur-coureur tente la 2<sup>ème</sup>.

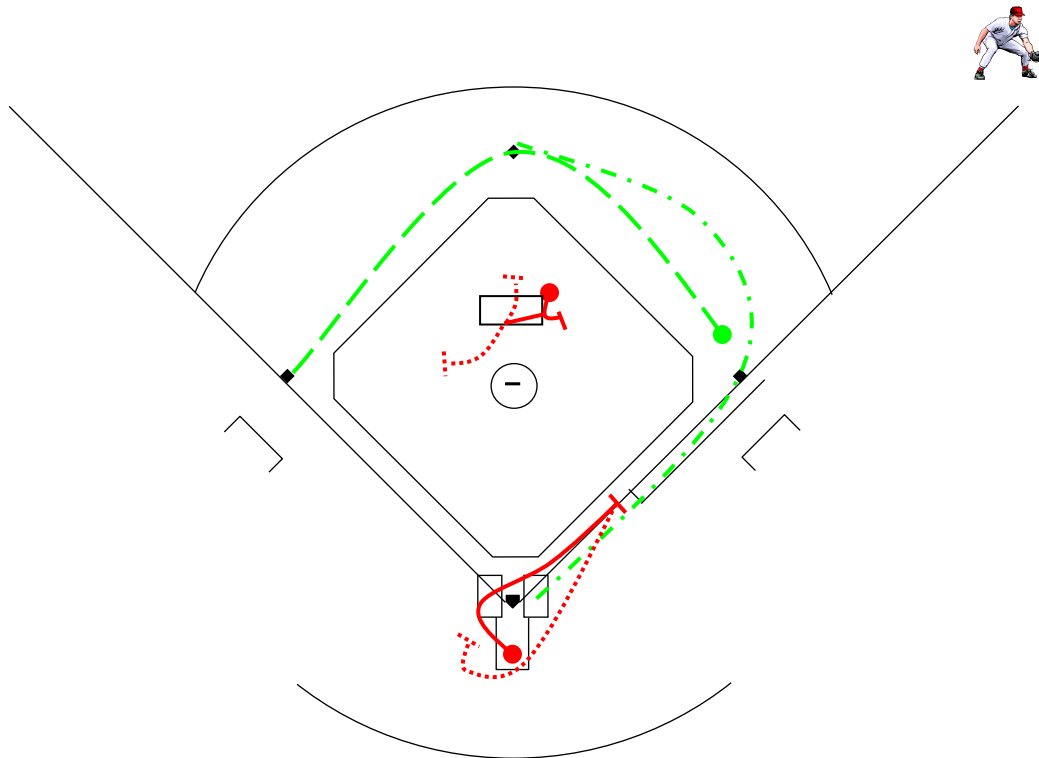


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez le masque avec votre main gauche (main au masque) et dégagez le receveur par la gauche.</li> <li>• Courrez le long de la ligne de 1<sup>ère</sup> base aussi loin que le jeu le permet.</li> <li>• <b>« J'AI LA BALLE! »</b></li> <li>• Arrêtez-vous et chevauché la ligne avant que le jeu ait lieu.</li> <li>• Soyez prêts.</li> <li>• Bonne/fausse balle, attrapée/ lâchée.</li> <li>• Au moment où la balle est relayée au champ intérieur, retournez à l'extension de la ligne de première base en territoire de fausse balle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec le pied gauche et tournez avec la balle.</li> <li>• Restez dans la zone de travail.</li> <li>• Regardez la balle et jetez un oeil aux coureurs.</li> <li>• Observez les deux coureurs toucher la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Il est plus important d'avoir un bon angle d'observation que d'être tout près du jeu. Il y a 2 coureurs donc partagez la distance et <u>n'allez pas à la découpe.</u></li> </ul>



- C2
- Balle roulante en direction du joueur de la 2<sup>ème</sup> base, qui relaye à la 1<sup>ère</sup> pour retirer le frappeur-coureur.

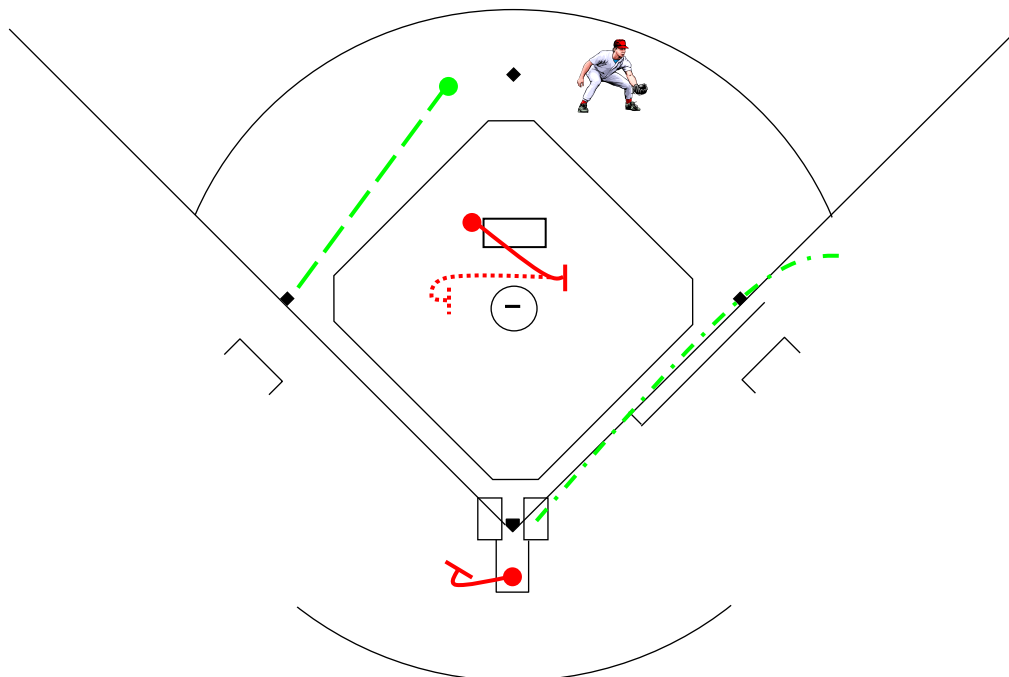


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez le masque avec la main gauche (main au masque)</li> <li>• Allez à l'extension de la ligne de 1<sup>ère</sup> base à environ 3-4 mètres du marbre.</li> <li>• Torse en direction de la balle.</li> <li>• Observez le jeu et jetez un oeil à C2 qui va à la 3<sup>ème</sup> base.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec le pied gauche et tournez avec la balle.</li> <li>• Dès que vous voyez un jeu se développer à la 1<sup>ère</sup> base, avancez en direction de la ligne des 45 ft aussi loin que le jeu le permet.</li> <li>• Arrêtez-vous et tournez-vous en direction de la 1<sup>ère</sup> base avant que le jeu ait lieu.</li> <li>• Mains aux genoux et prêt.</li> <li>• Si le joueur est « sauf », partagez la distance entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> base (zone de travail).</li> <li>• Si le frappeur-coureur est retiré, prenez de l'avance sur le coureur qui va à la 3<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Torse en direction de la balle.</li> </ul>



- C2
- Balle frappée en direction du champ centre. C2 va au marbre. Le frappeur-coureur est retiré à la 2<sup>ème</sup> base.

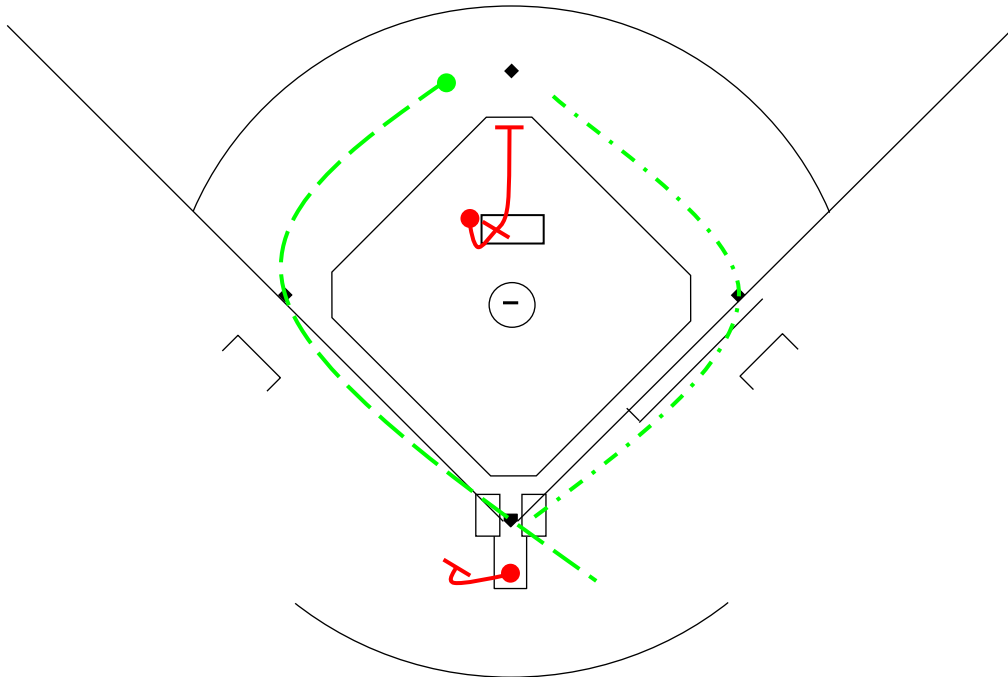


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez le masque avec la main gauche (main au masque)</li> <li>• Allez à l'extension de la ligne de 1<sup>ère</sup> base à environ 3-4 mètres du marbre.</li> <li>• Torse en direction de la balle.</li> <li>• Regardez la balle et jetez un oeil à C2.</li> <li>• Observez C2 toucher la 2<sup>ème</sup> base puis le marbre.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec le pied gauche et tournez avec la balle.</li> <li>• Regardez la balle et jetez un oeil au frappeur-coureur.</li> <li>• Observez le frappeur-coureur toucher la 1<sup>ère</sup> base.</li> <li>• Soyez attentifs à une possible obstruction.</li> <li>• Comme le jeu se développe à la 2<sup>ème</sup> base, placez-vous à la découpe.</li> <li>• Mains aux genoux et prêt.</li> </ul>



- C2
- Chandelle aux champs droit. C2 touche la 2<sup>ème</sup> base. Le joueur de champs relaye à la 3<sup>ème</sup> base.

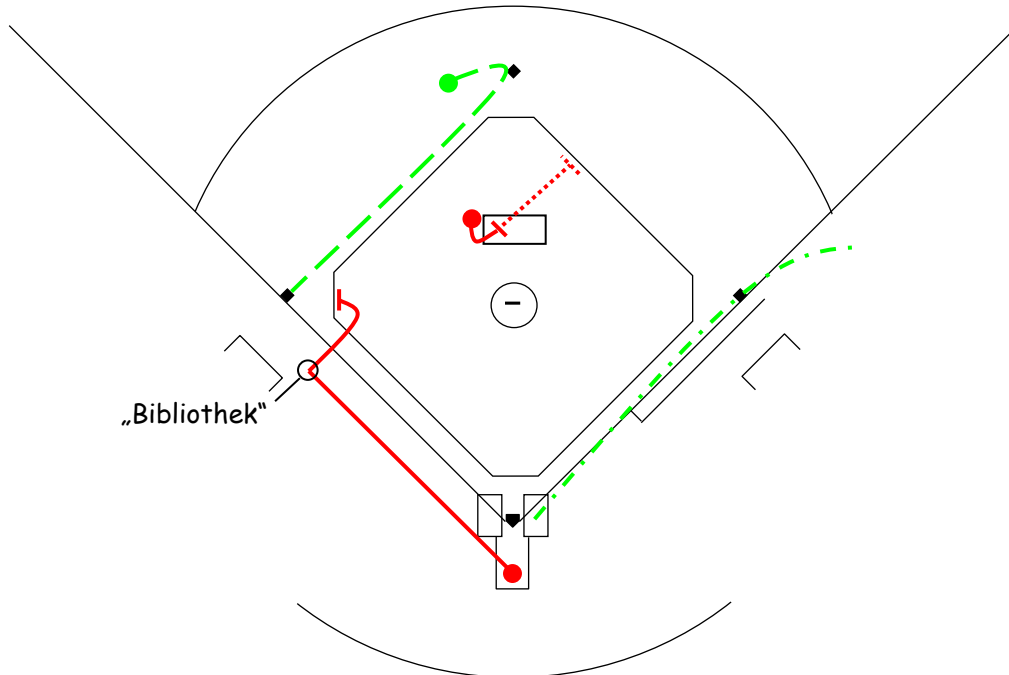


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez votre masque avec votre main gauche (main au masque) et courez le long de la ligne de 3<sup>ème</sup> base à environ 3-4 mètres à l'intérieur de la zone de fausse balle.</li> <li>• Allez à la bibliothèque.</li> <li>• « <b>J'AI LA 3<sup>ème</sup>, S'IL LE TOUCHE!</b> »</li> <li>• Lisez le jeu.</li> <li>• Du moment que le jeu se développe, allez à la découpe.</li> <li>• « <b>J'AI LA 3<sup>ème</sup>, J'AI LA 3<sup>ème</sup>!</b> »</li> <li>• Si C2 est « sauf » à la 3<sup>ème</sup>, devancez le jeu. S'il est retiré, retournez au marbre par la zone de fausse balle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec le pied gauche et tournez avec la balle.</li> <li>• Si vous percevez des problèmes, allez à la délimitation de l'herbe dans le champ intérieur.</li> <li>• Observez l'attraper et le touché à la 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• L'attrapé et le touché auront lieu simultanément. Dès lors, C2 aura pris une certaine distance alors que vous tournerez la tête. Vous devrez décider s'il avait trop d'avance pour avoir quitté sa base correctement.</li> </ul>



- C1, C2
- Balle roulante au joueur de 2<sup>ème</sup> base. La défense exécute un double jeu et retire C1 ainsi que le frappeur-coureur. C3 se rend à la 3<sup>ème</sup> base et est « sauf ».

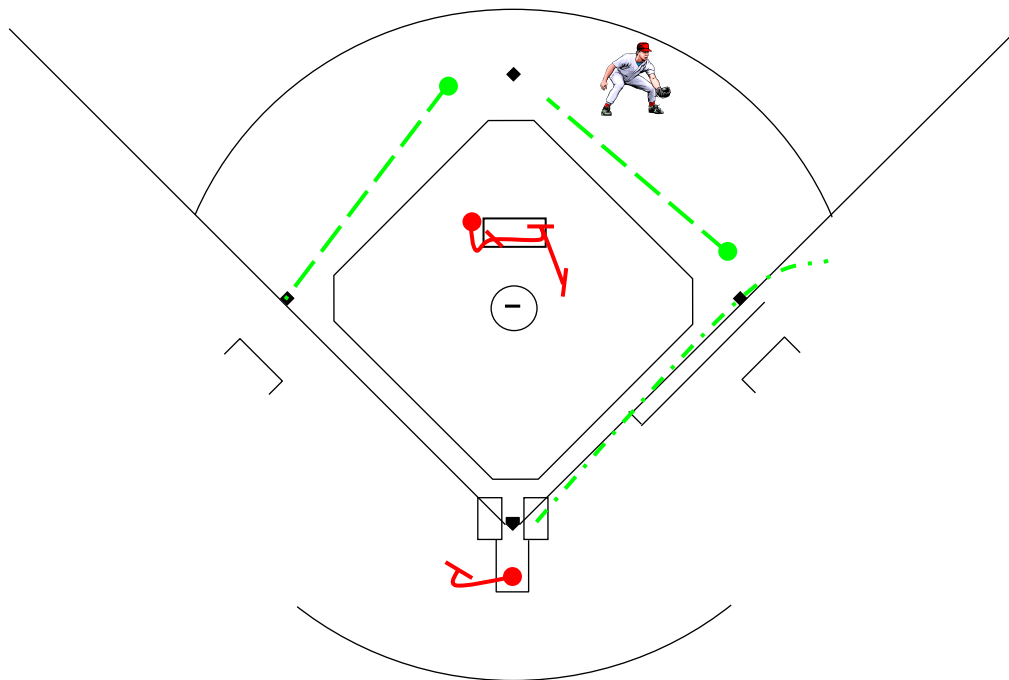


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez votre masque avec la main gauche (main au masque)</li> <li>• Allez à l'extension de la ligne de 1<sup>ère</sup> base à 3-4 mètre du marbre.</li> <li>• Torse en direction de la balle.</li> <li>• Regardez la balle et jetez un oeil à C2</li> <li>• Soyez attentifs à un relais possible à la 1<sup>ère</sup> base.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec le pied gauche et tournez avec la balle.</li> <li>• Dès que le double jeu se développe courez de l'autre côté de la zone de travail.</li> <li>• Arrêtez-vous avant que le jeu à la 2<sup>ème</sup> base ait lieu.</li> <li>• Soyez prêts avec votre torse en direction de la base.</li> <li>• Faites un pas avec votre pied droit et faites 2 pas en direction de la ligne des 45 ft.</li> <li>• En même temps que vous vous tournez, faites l'appel pour la 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Tournez-vous vers la 1<sup>ère</sup> base, les mains sur les genoux et prêt.</li> </ul>



- C2, 2 retraits
- Balle frappée en direction du champ gauche. C2 va au marbre. Le frappeur-coureur essaye de rejoindre la 2<sup>ème</sup> base.

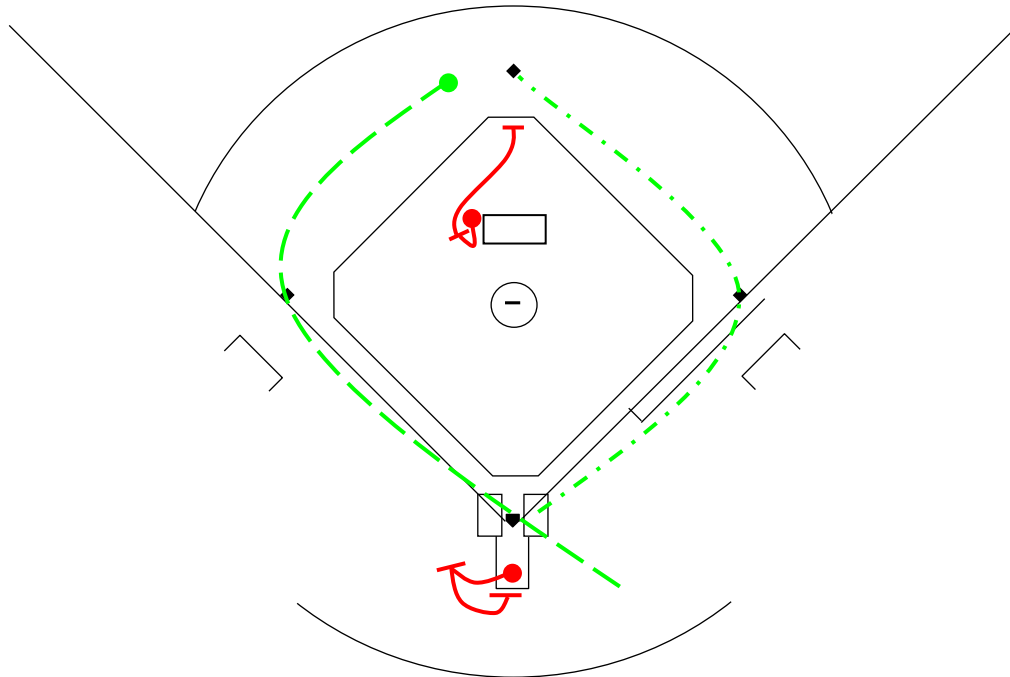


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez le masque avec la main gauche.</li> <li>• Allez à l'extension de la ligne de 1<sup>ère</sup> base à 3-4 mètre du marbre.</li> <li>• Dégagez la batte si nécessaire.</li> <li>• Observez C2 toucher la 3<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Alignez-vous afin de voir le jeu à la 2<sup>ème</sup> base ainsi que C2 toucher le marbre.</li> <li>• Ceci est un jeu « chronologique/Time play ». Pour que le point compte, C2 doit toucher le marbre avant que le frappeur-coureur soit touché à la 2<sup>ème</sup> base.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec le pied droit et tournez avec la balle.</li> <li>• Regardez la balle et jetez un oeil au frappeur-coureur.</li> <li>• Observez le frappeur-coureur toucher la 1<sup>ère</sup> base.</li> <li>• Au moment où le jeu se développe à la 2<sup>ème</sup> base, placez-vous à la découpe.</li> <li>• Mains sur les genoux.</li> </ul>



- C3
- Balle frappée au sol à l'arrêt court. C3 marque un point et le frappeur-coureur est retiré à la 1<sup>ère</sup> base.

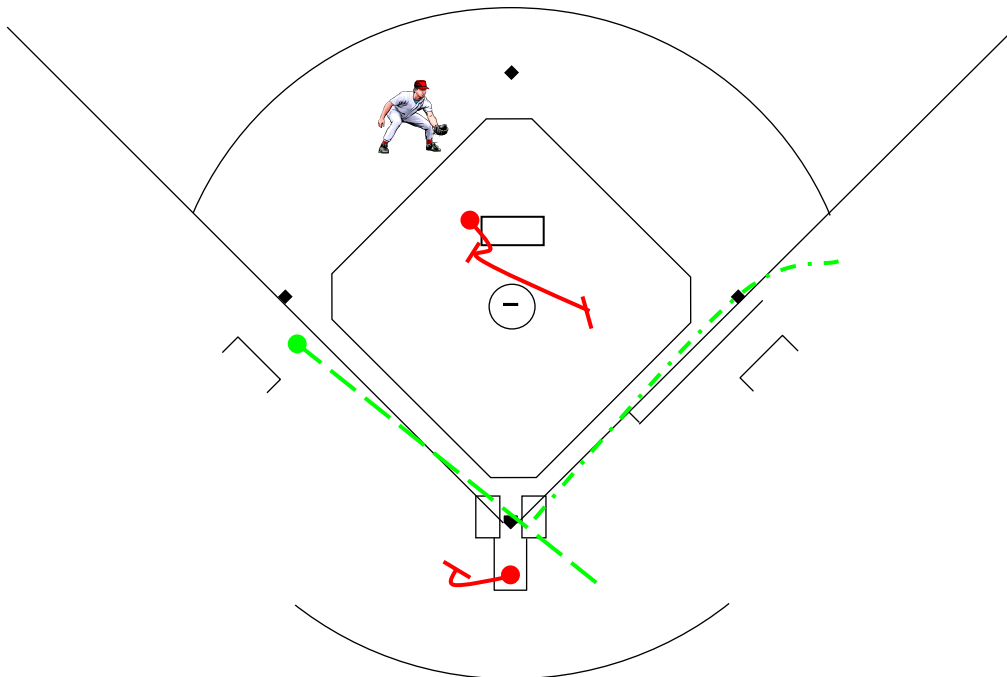


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez votre masque avec la main gauche.</li> <li>• Allez à l'extension de la ligne de 1<sup>ère</sup> base à 3-4 mètre du marbre.</li> <li>• Torse en direction de la balle.</li> <li>• Observez C3 toucher le marbre.</li> <li>• Soyez attentifs à un éventuel mauvais relais à la 1<sup>ère</sup> base.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec votre pied droit et tournez avec la balle.</li> <li>• Au moment où l'arrêt court attrape la balle, courez en direction de la ligne des 45 ft aussi loin que le jeu vous le permet.</li> <li>• Arrêtez-vous et tournez-vous vers la 1<sup>ère</sup> base avant que le jeu ait lieu.</li> <li>• Mains sur les genoux et prêt.</li> </ul>



- C1 et C3
- Balle frappée en direction du champ centre. C3 marque un point. C1 va à la 3<sup>ème</sup> base où un jeu se développe. Le frappeur-coureur se rend à la 2<sup>ème</sup> base.

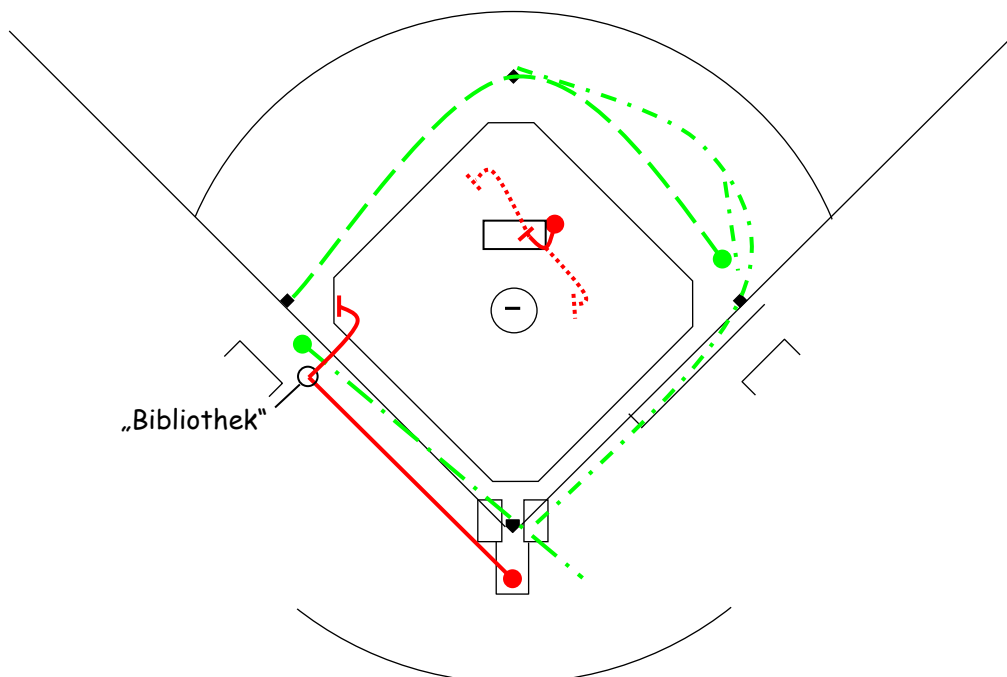


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez votre masque avec votre main gauche et courez le long de la ligne de la 3<sup>ème</sup> base à environ 3-4 mètres dans la zone de fausse balle.</li> <li>• Allez à la bibliothèque.</li> <li>• « <b>J'AI LA 3<sup>ème</sup> S'IL VIENT!</b> »</li> <li>• Observez C3 toucher le marbre pendant votre déplacement à la bibliothèque. Lisez le jeu.</li> <li>• Au moment où la balle est relayée à la 3<sup>ème</sup> base, placez-vous à la découpe.</li> <li>• « <b>J'AI LA 3<sup>ème</sup>! J'AI LA 3<sup>ème</sup>!</b> »</li> <li>• Si C1 est « sauf » devancez le jeu. S'il est retiré, retournez au marbre par la zone de fausse balle.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec votre pied droit et tournez avec la balle.</li> <li>• Restez dans la zone de travail.</li> <li>• Regardez la balle et jetez un oeil au frappeur-coureur.</li> <li>• Observez C1 et le frappeur-coureur toucher la 2<sup>ème</sup> et la 1<sup>ère</sup> base.</li> <li>• Restez devant le frappeur-coureur en vous rendant à la 2<sup>ème</sup> base.</li> <li>• Torse en direction de la balle.</li> <li>• Si le frappeur-coureur reste à la 1<sup>ère</sup> base, allez en direction de la ligne des 45 ft.</li> </ul>





- C3
- Chandelle au champ centre. C3 se relayant avec un jeu au marbre.

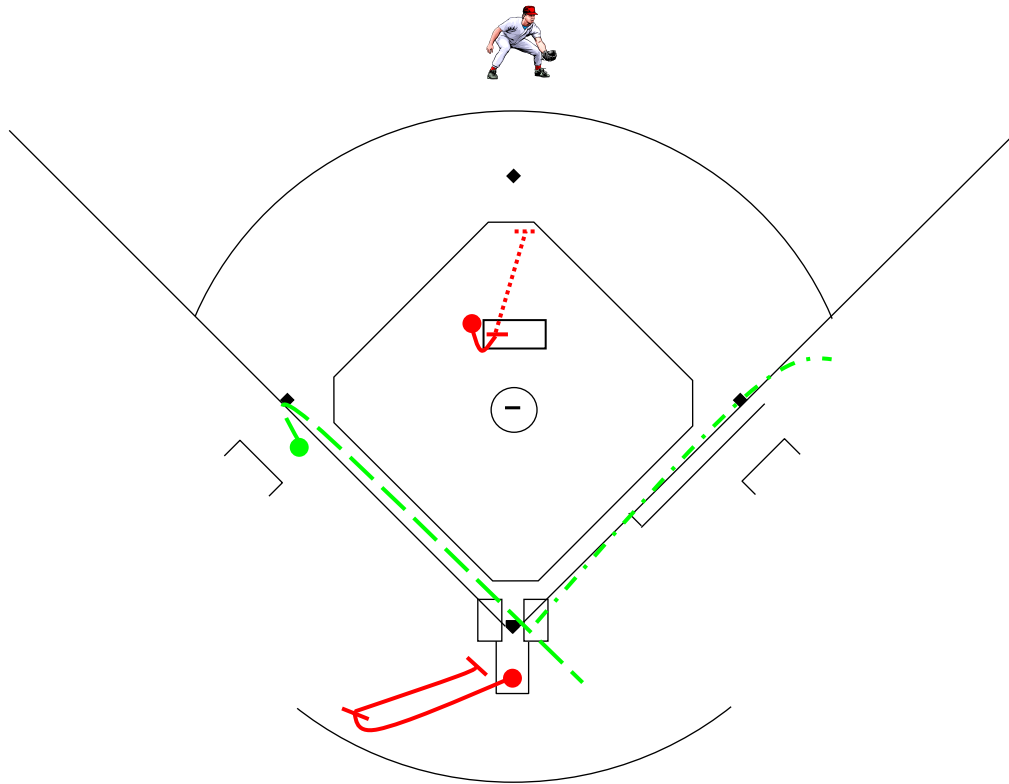


Plate Umpire / Arbitre Principal	Base Umpire / Arbitre de Base
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enlevez votre masque avec votre main gauche.</li> <li>• Placez-vous dans le backstop pour ouvrir le terrain. Ainsi vous aurez une meilleure visuelle de l'attrapé et du départ de C3.</li> <li>• Dès que le joueur de champs centre a touché la balle, rendez-vous à la ligne de 1<sup>ère</sup> base à environ 3-4 mètres du marbre.</li> <li>• Mains sur les genoux.</li> <li>• Soyez attentifs à une éventuelle interférence et/ou obstruction.</li> <li>• Soyez attentifs à un éventuel mauvais relais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faites un pas avec votre pied gauche et tournez avec la balle.</li> <li>• Appel attrapé/lâché.</li> <li>• Si vous percevez des problèmes, déplacez-vous au champs intérieur à la limite de l'herbe.</li> <li>• Retournez à la zone de travail avec le relais du joueur de champs.</li> </ul>