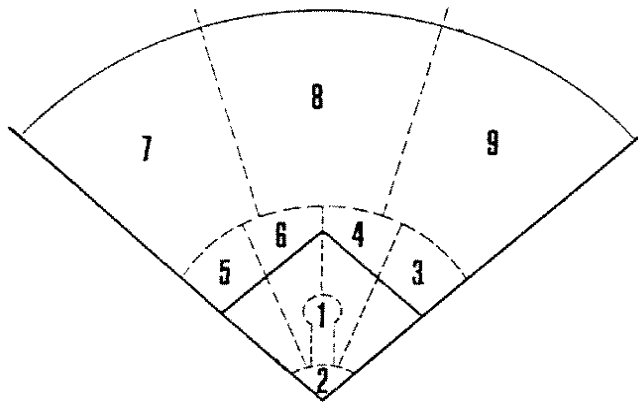


Positions défensives



Niveau 1 :

Objectifs : Suivre le score et le nombre d'éliminés

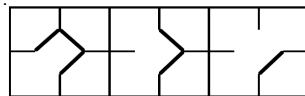
* Connaissances des règles de jeu principales et de la gestuelle utilisées par les arbitres.

* Préparation de la fiche de scorage à l'aide des informations de la rencontre :

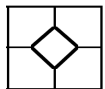
- Date et lieu, Heure de début et de fin
- Championnat, catégorie, code de la rencontre
- Nom des officiels
- Nom des équipes (Visteurs à gauche, Récevants à droite), line up

* Retranscrire les actions de jeu principales :

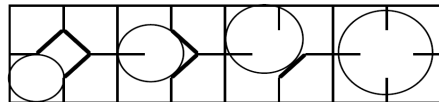
- les bases acquises,



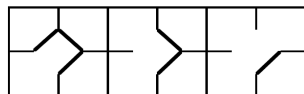
- les points marqués,
Laisser le carré blanc



- les éliminés,



- les joueurs laissés sur base



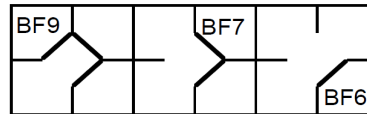
Niveau 2 :

Objectifs supplémentaires : Justifier les arrivées en 1ère base, certaines avances, l'élimination par strike out et les changements

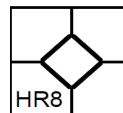
* Veille avec l'arbitre au marbre au bon déroulement de la rencontre (horaires, retraits, score, respect de l'ordre à la batte).

* Note le code de l'action relative au batteur :

- BF (balle frappée)
et où la balle est maîtrisée

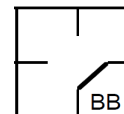


- HR (home run).

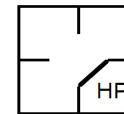


* Note le code de l'action relative au batteur :
(1ère base accordée par l'arbitre)

- BB (but sur balles)

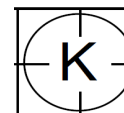


- HP (Hit by Pitch = touché par le lancer)



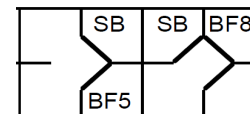
* Note l'élimination en 1ère base par :

- K (strike out)



* Note le code de l'action relative au coureur :

- SB (Stolen base = base volée).



Pour chaque changement :

Sur la fiche de l'équipe concernée par le changement :

* Marque le nom du nouveau joueur en cas de changement + sa position défensive (avec en exposant la position d'arrivée en remplacement *), en référence aux numéros de chaque position :

[Exemple : Lanceur partant : Eric -> 1

Lanceur n°2 : Patrick -> 1' (1er lanceur remplaçant) Etc ...]

* Mettre une barre verticale après le dernier passage à la batte du remplacé

Sur la fiche de l'autre équipe :

* Mettre un trait horizontal avant le prochain batteur au moment du changement.

* Reporter à côté du numéro de la manche les nouvelles positions défensives

Niveau 3 :

Objectifs supplémentaires : Différencier les différents types de balle frappées pour la mise en jeu ou l'élimination.

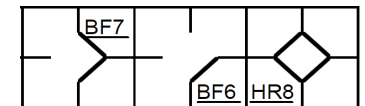
* Bonne connaissance des règles de jeu.

* Veiller avec l'aide de l'arbitre au marbre au bon déroulement de la rencontre (coordonner le scorage et l'arbitrage : changements,...).

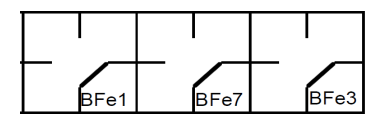
* Selon son jugement, note le code relatif à la nature de la Balle

Frappée (BF) :

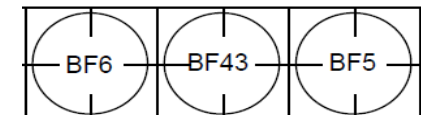
- Coup Sûr (balle indéfendable qui accorde sans risque la 1ère base au frappeur) -> BF (**BF souligné !**)



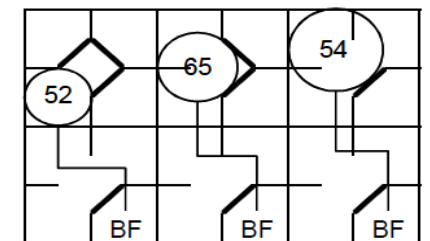
- Erreur de la défense (balle ratée par un défenseur qui permet au frappeur d'être sauf en 1B) -> Bfe (**e=erreur**)



- Frappe qui entraîne l'élimination du frappeur (attraper de volée, relais en 1B,...) -> BF (**BF non souligné !**)



- Frappe qui entraîne l'élimination d'un coureur sur base
1°) BF pour le frappeur (**BF non souligné !**)
2°) élimination du coureur
3°) Relier les 2 actions



Pour chaque changement :

Utilisation de la la colonne IP :

* Remplit le nombre de manches jouées à une position défensive donnée à chaque changement annoncé par une équipe.



crssidf@gmail.com
41 RUE DE FECAMP 75012 PARIS