

LES VOLS DE BASE

1> Définition

Règle 10.07

Une base volée est accordée au coureur chaque fois qu'il gagne une base autrement que sur un coup sûr, un retrait, une erreur, un choix défensif, un retrait forcé, une balle passée, un lancer fou ou un balk.

La définition du vol de base est donc donnée « par défaut » en énumérant tout ce qu'il n'est pas. Mais qu'est-ce que c'est concrètement ???

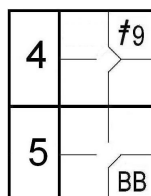
Proposition de définition : *Décision d'un coureur de se rendre vers une base à ses risques et périls sans bénéficier de l'action d'un coéquipier ou d'un mauvais jeu.*

2> Notation

SB suivi du numéro dans l'ordre de frappe du joueur présent au marbre au moment du vol.

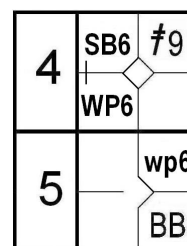
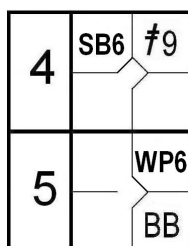
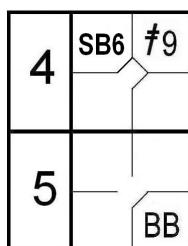
3 > Situations de jeu

La situation de départ sera toujours la même :



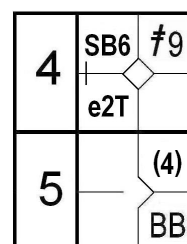
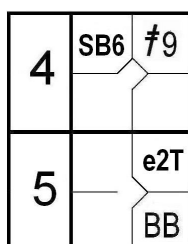
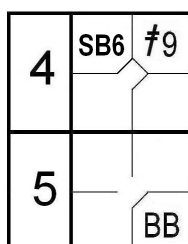
→ SB et lancer fou/balle passée

10.07 A : *Lorsqu'un coureur commence sa course vers la base suivante avant que le lanceur ne délivre la balle et que ce lancer ne soit inscrit comme un lancer fou ou une balle passée, le scoreur officiel accordera au coureur une base volée et ne tiendra pas compte du mauvais jeu, à moins qu'à cause de ce mauvais jeu, le voleur de base avance d'une base supplémentaire ou qu'un autre coureur avance aussi, inscrire le lancer fou ou la balle passée ainsi que la base volée.*



→ SB et erreur de relais du receveur

10.07 B : *Quand un coureur essaye de voler une base, et que le receveur, après avoir reçu le lancer, fait un mauvais relais en essayant d'empêcher un vol de base, le scoreur officiel créditera un vol de base au coureur. Ne pas inscrire un erreur au receveur, à moins que ce mauvais relais ne permette au voleur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires ou ne permette à un autre coureur d'avancer. Dans ce cas, inscrire une base volée au crédit du coureur et un erreur au receveur.*



→ **SB et souricière sans erreur**

10.07 C : Si un coureur, qui essaie de voler une base ou, après avoir été surpris en dehors de celle-ci, échappe au retrait, en courant entre les bases et gagne la base suivante sans qu'il y ait d'erreur, inscrire une base volée au coureur. Si un autre coureur avance sur ce jeu, créditez les deux coureurs d'une base volée.

Si un coureur avance lorsqu'un autre coureur, tentant de voler et pris en souricière échappe au retrait, en courant entre les bases et gagne la suivante sans qu'il y ait d'erreur, à la base qu'il occupait à l'origine, inscrire une base volée à la fiche du coureur qui a avancé.

4	SB6	≠9
5		SB6
		BB

4	SB6	≠9
5		
		BB

→ **SB multiple et retrait d'un coureur**

10.07 D : Si, sur une double ou triple tentative de vol, un coureur est retiré avant d'avoir atteint et touché la base qu'il essayait de voler, aucune autre base volée ne doit être inscrite au crédit des autres coureurs.

4	CS 25	≠9
5		SB6
		BB



4	CS 25	≠9
5		O/2
		BB

→ **SB et glisser au-delà**

10.07 E : Si un coureur est retiré pour avoir été touché après avoir glissé au-delà d'une base, alors qu'il tentait de retourner à cette base ou de gagner la base suivante, ne pas inscrire une base volée

4	SB6	≠9
5	CS 25	
		BB



4	CS 25	≠9
5		
		BB

→ **SB et mauvais attrapé**

10.07 F : Si, selon le scoreur officiel, un coureur qui essaie de voler est sauf à la suite d'un relais mal attrapé, ne pas inscrire une base volée.

Accorder une assistance au joueur défensif qui a exécuté le relais, inscrire une erreur au joueur de champ qui n'a pas contrôlé ce relais et inscrire à la fiche du coureur la mention : « retiré su tentative de vol ».

4	SB6	≠9
5		
		BB



4	CS 2E5	≠9
5		
		BB

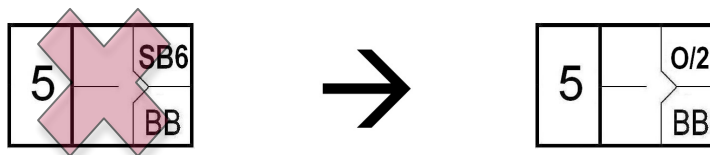
→ SB et indifférence défensive

10.07 G : *Aucune base volée ne doit être inscrite si un coureur avance en raison de l'indifférence de l'équipe défensive. Inscire un choix défensif.*

Commentaire : Pour déterminer si la défense a été indifférente à l'avance du coureur, le scoreur officiel devra tenir compte de l'ensemble des circonstances, ce qui inclut la manche, le score de la rencontre, si la défense avait retenu le coureur sur base, si le lanceur avait tenté un pick off sur ce coureur avant qu'il n'avance, si le joueur de défense qui couvre habituellement la base vers laquelle le coureur a avancé s'était déplacé pour couvrir cette base, si la défense a peut-être tenté d'empêcher le coureur de se voir accorder un vol de base. Par exemple, avec des coureur en première et troisième bases, le scoreur officiel accordera habituellement un vol de base au coureur qui avance en deuxième base si, selon le jugement du scoreur, la défense a un intérêt stratégique à ne pas empêcher le coureur de se voir créditer un vol de base. Le scoreur officiel devra déduire que l'équipe défensive a tenté d'empêcher le coureur de se voir créditer un vol de base, si par exemple la défense ne tente pas d'empêcher l'avance d'un coureur qui se rapproche d'un record en championnat ou en carrière ou d'une récompense d'un championnat.

Exemple :

22-0, 3^{ème} manche, l'équipe menée au score est en attaque. Le coureur part en 2^{ème} base, ni l'arrêt-court ni le deuxième base ne viennent couvrir la base et le receveur n'effectue pas de relais.



Remarque : le même symbole désigne donc 2 réalités différentes.

O/2 symbolise l'avance d'un coureur lors qu'un autre coureur a été retiré sur tentative de vol en situation de vol de base multiple

O/2 symbolise l'indifférence du receveur par rapport à un vol.