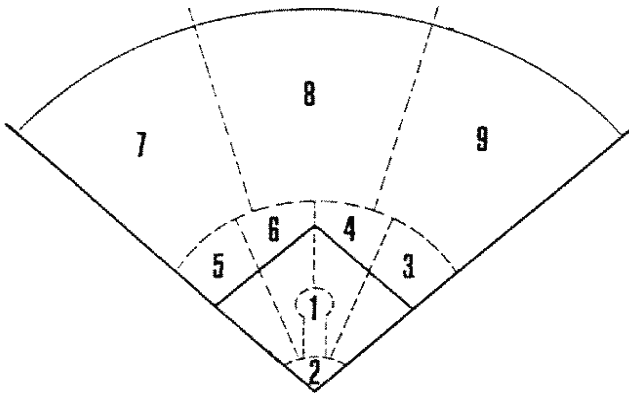


### Positions défensives



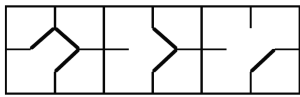
### Niveau 1 :

**Objectifs : Suivre le score et le nombre d'éliminés**

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

\* Préparation de la fiche de scorage à l'aide du "line-up" (ordre à la batte).

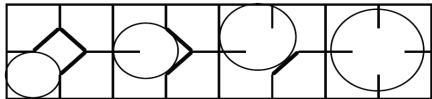
\* Retranscrire les actions de jeu principales :  
- les bases acquises,



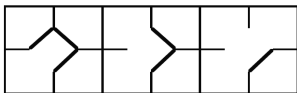
- les points marqués,



- les éliminés,



- les joueurs laissés sur base (en cas d'égalité).



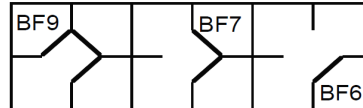
### Niveau 2 :

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

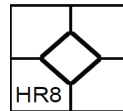
\* Veille avec l'arbitre au marbre au bon déroulement de la rencontre (horaires, retraits, score, respect de l'ordre à la batte).

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

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



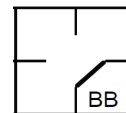
- HR (home run).



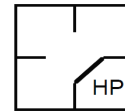
\* Note le code de l'action relative au batteur :

(1ère base accordée par l'arbitre)

- BB (but sur balles)

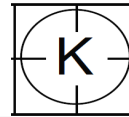


- HP (Hit by Pitch = touché par le lancer)



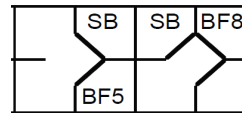
\* Note l'élimination du batteur :

- 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 coté 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.**

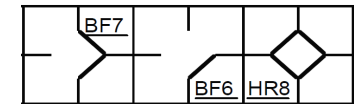
\* Bonne connaissance des règles de jeu.

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

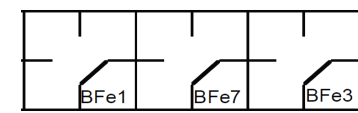
\* Selon son jugement, note le code relatif à la nature de la Balle

Frappée (BF) :

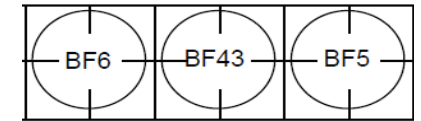
- Coup Sûr (balle indéfendable qui accorde sans risque la 1ère base au frappeur -> BF **(BF souligné !)**)



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

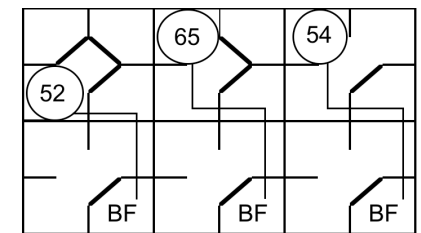


- Frappe qui entraîne l'élimination du frappeur (attraper de volée, relais en 1B,...) -> BF **(BF non souligné !)**



- Frappe qui entraîne l'élimination d'un coureur sur base

-> BF pour le frappeur **(BF non souligné !)**  
> élimination pour le coureur  
Relier les 2 actions



[ligueiledefrance@fbasc.org](mailto:ligueiledefrance@fbasc.org)



25 RUE DES FONTENELLES 91310 LINAS