

L'avance du coureur.

Le frappeur, grâce à sa frappe, ne peut pas systématiquement marquer un point. Il peut donc en fonction de celle-ci s'arrêter sur une base.

Cet arrêt va obliger l'attaque de créer différentes stratégies pour construire un point. Il est donc important, voire primordial de ne pas se faire éliminer par un tag (résultat d'une combinaison entre le lanceur et un des défenseurs).

Le règlement permet au coureur à tout moment, lorsque le jeu est effectif, de s'écarter de la base à ces risques et péril.

Article 8.01 : De la position de mouvement sans arrêt le lanceur peut

(1) : se dégager et envoyer la balle vers une base pour retirer un coureur (pick off)

(3): Dégager la plaque (s'il le fait, il doit laisser tomber ses mains sur ses cotés). Quand il dégage la plaque, il doit le faire avec son pied pivot et non avec son pied libre en premier.

b) : Set position (mouvement avec arrêt) : A partir de la position d'arrêt, il peut lancer la balle vers une base

c) : N'importe quand, pendant qu'il effectue son mouvement préparatoire, et jusqu'à ce que son mouvement naturel l'oblige à lancer vers le batteur, le lanceur peut envoyer la balle vers une base à condition de faire un pas directement vers celle-ci avant d'effectuer le lancer.

e) : Le lanceur lorsqu'il n'est plus en contact avec la plaque, peut lancer à n'importe quelle base.

Article 8.5 : Un lanceur doit faire un pas en direction de la base avant de lancer vers celle-ci

mais, excepté pour la première base, il n'est pas obligé de lancer parce qu'il a effectué ce pas.

Il est possible avec des coureurs en première et en troisième base, de faire un pas vers la troisième base et de feinter le lancer vers celle-ci pour obliger le coureur de troisième base à revenir vers elle ; puis voyant le coureur de première base se diriger vers la seconde base, le lanceur peut se retourner, faire un pas vers en direction de la première base et lancer vers celle-ci.

Pour mieux comprendre les possibilités de retrait, une approche technico-tactique pour le lanceur réalisée dans les éléments technico-tactiques du Baseball, va nous éclairer sur les éléments à observer par le coureur.

Un coureur retiré sur base par pick-of est une victoire morale pour la défense.

Toute l'avance que pourra prendre un coureur sera un atout pour l'attaque.

Il faut donc distinguer :

- *prise de risque*
- *avance ou lead posant par sa taille une prise en charge nécessaire par la défense.*

1.1 Pick off en troisième base

La technique est la même que pour la première base mais inversée suivant que la personne au monticule soit droitère ou gauchère. C'est un jeu extrêmement dangereux dans la mesure où l'erreur coûte un point.

1.2 Pick off en première base effectué par un lanceur droitier

La vision périphérique est déterminante pour garder l'attaquant à distance de la première base.

La position sur la plaque offre des possibilités différentes : la position ouverte, parallèle et fermée.

Ces positions ont une intervention directe sur :

La vue d'un coureur en première base

La rapidité d'un relais en première base

La rapidité du lancer au marbre

L'indication au coureur que le lancer sera dirigé vers le marbre

| | La vue d'un coureur en 1B | La rapidité d'un relais en 1B | La rapidité du lancer au marbre | L'indication au coureur que le lancer sera dirigé vers le marbre |
|--------------------|---------------------------|-------------------------------|---------------------------------|--|
| position ouverte | Très efficace | Très efficace | Peu efficace | Peu efficace |
| position parallèle | Efficace | Efficace | Efficace | Très efficace |
| position fermée | Peu efficace | Peu efficace | Très efficace | Très efficace |

Il y a plusieurs façons de lancer en première base, deux étant plus efficaces :

- Saut et pivot :

➤ **les deux pieds bougent rapidement et simultanément au ras du sol**

- Faire une enjambé du pied gauche et tourner le pied pivot :

➤ **cette façon peut tromper le coureur, car le lanceur doit lever le talon du pied gauche tout en pivotant sur le bout du pied droit.**

1.3 Pick off en première base effectué par un lanceur gaucher

On peut distinguer deux familles employées par les gauchers :

- De la prise des signaux jusqu'à la position d'arrêt
- Quand le lanceur prend son élan pour lancer au marbre

Première famille :

Sortir en arrière son pied pivot et lancer

- **Amener son pied droit (pied libre) dans un angle dit de 45°** (formé par le point médian de la plaque et un point à mi-chemin entre la plaque et le marbre). Cet angle va être utilisé par les lanceurs face aux bases (exemple : Lanceur droitier pick off troisième base).

Deuxième famille :

Le lanceur peut également utiliser son élan (lancer au marbre) pour effectuer un pick off.

La montée de la jambe libre peut se faire selon trois angles différents :

- La jambe droite
- La jambe ouverte
- La jambe fermée (limite légale permise)

Puis le lanceur va rompre son équilibre, mais il va poser sa jambe libre en direction de la première base dans la limite légale.

1.4 Pick off en deuxième base (lanceur droitier ou gaucher)

Les lanceurs droitiers ou gauchers peuvent employer la même mécanique pour lancer en deuxième base. Toute tentative pour retirer un coureur exige une bonne synchronisation entre les joueurs concernés lanceur – receveur – deuxième base – arrêt-court.

Le mouvement doit être court et compact.

• *Sauter et pivoter :*

- **le lanceur saute pieds joints en gardant les pieds près du sol, il se tourne du côté du gant.**

ou

- **le lanceur saute pieds joints en gardant les pieds près du sol, il se tourne du côté du bras lanceur.**

• *Retirer le pied pivot de la plaque :*

- **par l'arrière,**
- **pivoter côté bras lanceur et relayer.** Technique utilisée quand un coureur provoque un vol avancé (step off).

• *Lever la jambe et pivoter en direction de la deuxième base :*

- Faire attention à la qualité du monticule en effet si le trou est trop important, il sera difficile d'exécuter ce jeu de pied. Ce pick off peut être efficace dans certaines situations de match. Exemple : 3 balles 2 strikes 2 outs, bases pleines, coureurs en troisième base et deuxième base.