

Kortzigan's 101



Lanceur

Le lanceur à un rôle primordial. Ce n'est pas pour rien que l'adage dit « the name of the game is pitching. » Le lanceur, c'est généralement la clé du succès d'une bonne équipe. Il y a deux types de lanceurs; Les lanceurs en puissance avec une balle rapide dévastatrice combinée à une excellente glissante ou un changement de vitesse qui rend la rapide encore plus efficace. Puis il y a les lanceurs méthodiques. Ceux qui maîtrisent bien l'art de faire frapper les frappeurs là où ils veulent. Du moins la plupart du temps. Encore une fois un bon répertoire de lancers et surtout un bon mélange de ses tirs et une précision chirurgicale lui donnent toute son efficacité.

Pour les débutants, jeunes et moins jeunes, il est important de commencer par maîtriser la zone des prises. Une fois que la rapide touche la cible avec régularité, on peut commencer à penser à sa localisation au coin intérieur et extérieur, haut et bas au centre et haut et bas intérieur et extérieur. Si le lanceur s'en tire bien avec ses aspects, il peut commencer à penser ensuite à lancer légèrement hors de la zone des prises de quelques centimètres volontairement question d'apprendre à inciter le frappeur à s'élancer sur un mauvais tir. Puis, ensuite on peut apprendre à lancer un premier tir à effet. Le changement de vitesse est généralement le tir qu'on développe en premier pour ensuite passer à la courbe ou la glissante.

Le lanceur doit aussi apprendre à retenir les coureurs pour faciliter le travail de son receveur et de sa défensive en cas de vol de but, d'amorti, ou de frappe-et-court. Il doit apprendre à ne pas se commettre dans une feinte illégale. Il doit aussi savoir comment jouer en défensive sur les actions où la balle est en jeu. Savoir où lancer s'il a la balle sur un amorti, apprendre à couvrir le premier sur une balle frappée loin à la droite du joueur de premier but qui pourra lui relayer la balle. Il doit aussi aller couvrir son receveur sur un jeu au marbre au cas où le relais serait hors cible ou échapperait à sa vigilance.

Il y a plusieurs rôles chez les lanceurs. Le lanceur partant, doit garder son équipe dans le match le plus longtemps possible. Il est important pour lui de ménager ses efforts et de ne pas sur-utiliser ses tirs à effets qui sont plus durs physiquement sur son bras. Il y a le lanceur de longue relève qu'on utilise lors d'une mauvaise sortie d'un partant. Ce dernier n'a pas à se ménager puisqu'il est moins utilisé. Un bon lanceur de longue relève permettra au gérant de conserver la plupart de ses releveurs dans l'enclos, frais et dispos pour un autre match. Il peut même permettre à son équipe de revenir de l'arrière dans la rencontre et l'emporter. Le gaucher de situation est un lanceur gaucher qui n'affronte qu'un ou deux frappeurs. Il est là pour maîtriser un frappeur gaucher, voir deux. Il arrive qu'on le laisse affronter un droitier après un gaucher. Tout dépend du rôle des frappeurs adverses et de sa qualité à composer avec les droitiers. Il y a également le dresseur de table qui vient généralement à l'avant dernière manche pour utiliser tout son répertoire et empêcher l'adversaire de prendre les devants avant l'arrivée à la dernière manche du closer. Ce dernier n'a rien à ménager. Il travaille avec une rapide explosive et deux autres tirs qu'il montre juste pour faire hésiter le frappeur. Ce qui rend encore une fois, sa rapide plus efficace.

Les lanceurs doivent être gérés avec beaucoup de minutie et de méthode car on peut ébranler leur confiance et leur mécanique.

Receveur

Le receveur est le complément du lanceur. La chimie entre lui et ses lanceurs doit être parfaite. Plusieurs bons lanceurs préfèrent travailler avec le réserviste afin de justement pouvoir créer la chimie parfaite. Un bon receveur doit savoir donner une bonne cible, bien cadrer les tirs pour (ou pour ne pas) influencer l'officiel. Un receveur doit rester immobile quand il donne sa cible au lanceur pour lui faciliter la tâche. Il doit connaître le répertoire de tirs de chaque lanceurs et discuter avec l'instructeur des lanceurs avant les matchs afin de bien réviser le rôle des frappeurs adverses afin de s'entendre sur la meilleure façon d'aborder chaque frappeur. Il doit apprendre à connaître les forces et faiblesses des frappeurs adverses. Ou à tout le moins d'en discuter avec les instructeurs et le gérant pendant le match. Il doit apprendre à bien bloquer les tirs qui touchent le sol avant d'arriver au marbre. La capacité d'un receveur à bien bloquer les mauvais tirs ou même ses bons tirs qui tombent rendra le lanceur en confiance à utiliser ses balles cassantes et même à lancer volontairement hors cible. Le receveur doit aussi savoir quand aller parler à son lanceur pour le calmer. Ce qui évite une visite de l'instructeur des lanceurs au monticule. À la seconde visite, le gérant doit obligatoirement sortir son lanceur. Il peut aussi l'aider en ralentissant sa cadence si son lanceur semble trop tendu. Il suffit de replacer une pièce d'équipement, d'échapper la balle avant de la remettre au lanceur ou simplement de prendre son temps pour lui relayer la balle.

S'il y a des coureurs sur les buts, au premier et/ou au deuxième notamment, il doit garder l'œil ouvert pour être prêt à dégainer pour lancer au deuxième ou au troisième afin de retirer le coureur en tentative de vol. C'est pourquoi en compétition, les receveurs sont tous droitiers afin d'être le moins souvent possible obstrués par la présence du frappeur, dont la majorité sont droitiers. Il doit aussi se méfier lorsqu'un coureur est au troisième but. Il doit toujours regarder les coureurs tout en restant concentré sur les tirs du lanceur. Il doit aussi être prêt à bondir pour récupérer la balle sur un amorti. En ayant le jeu devant lui, il aura à décider s'il a une chance de retirer le ou les coureurs en lançant au deuxième ou troisième ou s'il est préférable de faire un retrait sûr au premier but. Sur une balle frappée à l'avant-champ, s'il n'y a personne sur les buts, il doit se diriger et suivre le frappeur jusqu'au premier but, pour prévenir un mauvais relais ou une erreur de son joueur de premier but. Il doit également suivre le jeu dans le cas d'un coureur pris en souricière entre le premier et le deuxième. Il doit se rendre au premier but dans l'éventualité d'accepter un relais. Dans ce cas, le lanceur vient prendre sa place au marbre pour le couvrir. Toutefois, il doit rester à sa position si il y a un coureur au troisième. Et bien sûr, il doit être en mesure de se positionner pour recevoir un relais pour retirer un coureur au marbre.

Premier but

Le rôle du joueur de premier but est de recevoir les relais des autres joueurs tout en touchant au but pour retirer les frappeurs en course vers ledit premier but. Il peut également, si le relais est hors cible tenter de toucher au coureur avec la balle dans son gant avant que celui-ci n'arrive au premier. Mais ce n'est pas tout. De préférence, il sera gaucher puisque plus de balles passent entre lui et le deuxième but qu'entre lui et le premier but. Ce qui évite au gaucher de devoir pivoter pour lui-même faire un relais au lanceur qui couvre le premier but sur une balle frappée loin à sa droite, ou sur un amorti au joueur de deuxième but qui vient prendre sa place. Un droitier avec un bon jeu de pieds peut aussi occuper cette position sans problème. Il est important d'avoir un gant sûr et d'être fiable pour capter les balles qui touchent le sol avant d'arriver à lui.

Lorsqu'un frappeur a atteint le premier but, il doit pouvoir le retenir en restant près du premier but pour être prêt à recevoir le relais du lanceur et retirer le coureur en le touchant avec la balle dans son gant. Du moment que le lanceur a fait sa motion en direction du marbre, il se déplacera rapidement pour reprendre sa place habituelle en défensive afin de ne pas laisser de trou entre lui et le deuxième but. Il peut avoir à agir comme intercepteur sur les balles frappées au champ droit sur un jeu au marbre. Il doit regarder le coureur pour juger des possibilités que celui-ci se rende au marbre, lorsque le champ droit effectue son relais, le premier but doit placer son gant vis-à-vis le marbre le bras au-dessus de son épaule afin de donner une cible au champ droit qui visera son gant. C'est ensuite au joueur de premier but de décider selon la position du coureur s'il intercepte la balle ou la laisse aller jusqu'au receveur. Le pointage, le nombre de retrait et la situation dans le match doivent être bien compris par le premier but afin de prendre la bonne décision. Le joueur qui vient de frapper au champ droit ne doit pas prendre un but supplémentaire inutilement. Le receveur a priorité sur ce jeu. C'est sa décision qui est prioritaire car il voit le coureur et peut juger des chances de retrait ou non. Il criera au joueur de premier but s'il doit laisser passer la balle ou l'intercepter.

À compter de l'avant dernière manche avec un pointage serré, avec un frappeur gaucher, il doit jouer plus près de la ligne des balles fausses pour éviter les doubles et les triples.

Deuxième but

Essentiellement droitier, ses qualités sont la vitesse et l'agilité. Son bras n'a pas besoin d'être puissant puisqu'il est le plus près du premier but pour effectuer les relais. Il doit cependant avoir de bonnes qualités pour récupérer les balles frappées au sol et les courts bonds de celles-ci. Il est un joueur clé sur les stratégies dès qu'il y a un coureur au premier. Dans cette situation avec un frappeur droitier, il se positionnera plus près du deuxième but. C'est lui qui aura la tâche de prendre un possible relais du receveur sur une tentative de vol de but. Si la balle est frappée vers un autre joueur à l'avant-champ, il doit également se rendre au deuxième pour être prêt à accepter un relais et retirer le coureur du premier qui s'amène en touchant le deuxième but. S'il a l'occasion, il doit rapidement sortir la balle de son gant pour relayer la balle au premier but pour tenter le double retrait en retirant le frappeur. Cette décision doit être prise judicieusement car il ne sert à rien de risquer une erreur si le frappeur est trop près d'arriver au premier et qu'il n'y a aucune chance de retirer le frappeur. Vaut mieux qu'il garde la balle dans son gant puisque son équipe vient déjà de retirer un coureur qui se serait approché plus près du marbre. Une erreur pourrait amener le frappeur à se rendre au deuxième but. Ce que le retrait qu'il venait de faire au deuxième évitait.

Toujours dans le cas d'un coureur au premier, si le frappeur est gaucher, il s'éloignera du deuxième but. C'est au joueur d'arrêt-court de s'en approcher et de le couvrir. C'est à ce dernier que reviendra la responsabilité d'accepter le relais du receveur sur un vol de but. Si la balle est frappée à l'avant-champ vers un autre joueur, il s'approchera du deuxième but soit pour être prêt à recevoir le relais, si la balle est frappée au joueur d'arrêt-court, soit pour le couvrir lorsque celui-ci acceptera le relais d'un autre joueur d'avant-champ.

Si la balle est frappée vers lui, il ne doit pas hésiter à lancer au deuxième au joueur d'arrêt-court, s'il n'y a pas de coureur sur les buts il relaiera la balle au premier but tout simplement. Avec un coureur au troisième, il jettera un regard à ce coureur pour le faire hésiter avant de remettre la balle au joueur de premier but. Encore une fois, le score et la situation dans le match influenceront sa décision de lancer au marbre ou au premier but si le coureur du troisième fonce au marbre. En début de rencontre par exemple, vaut mieux s'assurer du retrait au premier que de risquer un jeu au marbre qui risque de donner un point et de permettre au frappeur de se rendre sauf au premier. Son équipe sortirait de cette situation les mains vides et ça ouvrira la porte à une manche de plusieurs points. Avec deux retraits, il lancera toujours la balle au premier but. Ça sera toujours le jeu au plus faible pourcentage de risque.

Sur une situation d'amorti, il se déplacera vers le premier but et s'y rendra pour accepter le relais puisque le joueur de premier but foncera vers le marbre. Sur une balle frappée au champ extérieur, il servira d'intercepteur sur toutes les balles frappées du côté droit du deuxième but, il devra juger ensuite s'il peut retirer un coureur en lançant au deuxième but qui sera couvert par l'arrêt-court, au troisième but ou au marbre ou s'il est préférable de garder la balle pour éviter que le frappeur se rende au deuxième.

Arrêt-court

C'est le général de la défensive. En plus des qualités athlétiques du joueur de deuxième but, il doit également avoir un bon bras pour effectuer ses relais au premier but. Il doit parfois lancer à contre-courant. Il doit apprendre à pouvoir lancer de côté pour les situations qui le demandent. Il est lui aussi essentiellement droitier. Comme il y a plus de frappeurs droitiers, il voit beaucoup d'action dans un match. En plus de couvrir le deuxième but avec des frappeurs droitiers, il doit aussi couvrir le troisième coussin quand c'est possible sur des relais du receveur au troisième but. Il doit être mentalement prêt à relayer la balle au bon joueur dans la bonne situation. Il doit réviser rapidement dans sa tête chaque possibilité avant chaque frappeur pour ne pas être pris au dépourvu. Avec un coureur au premier, il aura la charge de couvrir le deuxième avec des frappeurs gauchers. Il s'en tiendra plus près pour être plus rapidement sur le but et recevoir un relais. C'est aussi lui qui se chargera du deuxième sur une tentative de vol avec un frappeur gaucher. S'il en a l'occasion sur une frappe, il devra tenter de relayer au premier après s'être assuré d'avoir touché le deuxième en possession de la balle pour une tentative de double-retrait. Il doit aussi tenir compte du pointage et de la situation dans le match. Avec un droitier, il aura à effectuer ses relais au premier but ou au marbre, au troisième ou au deuxième avec des coureurs sur les buts. Une fois de plus la situation dans la rencontre, le nombre de retrait, le score, le moment dans le match et le lieu où est frappée la balle influenceront sa décision.

Il agira aussi comme intercepteur sur les balles frappées au champ extérieur du côté gauche du premier but. En respectant toujours la technique pour donner une cible au voltigeur qui visera son gant. Il aura à décider s'il doit conserver la balle l'intercepter pour la relayer au marbre ou encore à un autre but pour retirer un coureur.

L'arrêt-court doit constamment communiquer avec les autres joueurs à l'avant-champ alors que les autres joueurs doivent surveiller ses déplacements sur les balles frappées pour se positionner en conséquence pour recevoir son relais ou le couvrir sur un but. Il peut avoir à se diriger à l'entre-champ pour capter une balle en hauteur, tout comme le joueur de deuxième but. Il doit donc faire preuve de beaucoup de combativité.

Troisième but

Un autre joueur droitier qui doit avoir des reflexes de chat. Sa position est appelé dans le jargon du baseball, le « hot corner ». Ce n'est pas pour rien. Les balles arrivent plus souvent qu'au premier but très vite à cet endroit. La raison est simple. Les frappeurs droitiers sont plus nombreux et les lanceurs également. Or, les lanceurs droitiers utilisent moins leur rapide face aux gauchers et ils lancent moins souvent à l'intérieur contre ceux-ci. Donc quand une balle rapide est frappée solidement par un frappeur droitier qui « tire » la balle vers son champ, celle-ci risque fort d'être cogné avec aplomb et beaucoup de force. Surtout si elle est frappée le long de la ligne du troisième. En plus d'avoir d'excellents reflexes, le troisième but doit avoir un bras puissant pour effectuer les relais au premier but. Il doit être assez agile pour pouvoir lancer tout en fonçant vers le monticule ou le marbre sur certaines balles frappées mollement. Il doit toujours se méfier et être prêt à foncer vers le marbre sur un coup filé (amorti sans intention de sacrifice ou hors de cette situation). Certains frappeurs maîtrisent l'art de pousser la balle le long de la ligne du troisième en déposant le bâton sur la balle, sans l'amortir complètement.

Dans une situation d'amorti, il s'approchera du marbre mais moins près que ne le fait le joueur de premier but (Environ au 1/3 de la distance vers le marbre). Une fois de plus, comme il y a beaucoup de frappeurs droitiers, il doit se méfier que ce dernier décide de s'élancer au lieu d'amortir la balle. Il peut s'avancer davantage avec un frappeur gaucher en situation d'amorti. Il doit avoir revu les situations dans sa tête avant le jeu. Une fois en possession de la balle, il sera en mesure d'effectuer le bon jeu au but le plus approprié.

Sur une balle frappée à l'extrémité du champ gauche lorsqu'il y a possibilité de jeu au marbre il devient l'intercepteur. Il se rendra le long de la ligne le long du champ gauche pour recevoir le relais de son joueur de champ. C'est le joueur d'arrêt-court qui prendra sa place au troisième but. Il aura donc lui aussi à prendre l'importante décision de relayer la balle au receveur, au troisième but, au deuxième ou de la garder en revenant vers l'avant-champ pour éviter que des coureurs prennent un but supplémentaire.

À compter de l'avant dernière manche avec un pointage serré, il doit jouer plus près de la ligne des balles fausses avec un frappeur droitier pour éviter les doubles et les triples.

Voltigeurs

Les trois voltigeurs ont chacun leurs qualités et leurs particularités. Le voltigeur de gauche doit avoir un gant sûr, une bonne vision du jeu, un esprit vif, mais n'a pas nécessairement besoin d'un bras puissant puisque des trois voltigeurs, il est le plus près du troisième et du marbre. Le voltigeur de centre doit avoir les mêmes qualités que celui de gauche, mais il doit absolument être rapide car c'est lui qui a le plus de terrain à couvrir. C'est le joueur le plus complet des trois. Son bras peut être entre moyen et puissant, pour être en mesure de relayer la balle avec assez de force à l'intercepteur ou directement au marbre sur une balle frappée à l'égalité des deux autres voltigeurs. Quant au voltigeur de droite, c'est justement son bras qui sera son principal atout. Il doit pouvoir atteindre le deuxième, le troisième et le marbre sans aide ou au minimum lancer de véritables fusées aux intercepteurs. Il n'est pas essentiel qu'il soit rapide mais doit avoir un bon jugement pour décider s'il doit atteindre l'intercepteur ou lancer directement au troisième ou au marbre sur un coup sûr.

Le voltigeur de centre est celui à qui toutes les balles frappées sur le terrain appartiennent en priorité. Bien que certaines situations soient inexistantes, il demeure le joueur qui a priorité sur tout le monde sur une balle frappée. Il a donc priorité lorsqu'une balle est frappée en hauteur au champ extérieur ou à l'entre-champ. S'il se sent en mesure de capter la balle, il doit appeler la balle en hurlant aux autres joueurs qu'il va faire le jeu. Tous les autres joueurs doivent alors s'éloigner de son chemin pour éviter la confusion et une collision. Le voltigeur le plus près de lui ira se placer quelques mètres derrière le voltigeur de centre pour le couvrir en cas d'erreur. Il ne sert toutefois à rien au voltigeur de centre de s'interposer devant les voltigeurs de gauche et droite s'ils sont en mesure d'effectuer un retrait facile. Même s'il a priorité, il doit tenir compte que ses deux autres voltigeurs seront mieux placés que lui s'ils ont moins à se déplacer vers la balle. Dans ce cas, son rôle est de couvrir son voltigeur de gauche ou de droite.

Les voltigeurs doivent tenir compte qu'ils sont la dernière ligne de défense sur le terrain. Il vaut mieux s'assurer de garder la balle toujours devant lui que de prendre un risque inutile. Quitte à ce que la balle touche le sol pour un coup sûr. Vaut mieux s'assurer de garder le frappeur au premier but que de le voir prendre un ou deux buts supplémentaires parce que la balle s'est rendue à la clôture. Les risques sont inutiles avec aucun ou un retrait.