



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE

Systeme à deux arbitres

2212 Gladwin Crescent, Suite A7, Ottawa (Ontario) K1B 5N1
Téléphone: 613-748-5606 Télécopieur: 613-748-5767 Courriel: info@baseball.ca
www.baseball.ca

L'information contenue dans ce manuel de formation a été préparée exclusivement pour Baseball Canada par le comité d'arbitres de Baseball Alberta. Baseball Canada désire remercier tout ceux qui ont contribué de leur temps et effort à ce projet.

© Copyright 2003 Baseball Canada

TOUS DROITS RÉSERVÉS

Aucune portion de ce manuel ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite du détenteur des droits.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

LES PRINCIPES DE BASE

POSITIONS DE BASE

AUCUN COUREUR SUR LES BUTS

Situation 2M--1	Positions de base
Situation 2M--2	Balle au sol au champ intérieur
Situation 2M--3	Balle au sol ou coup retenu sur la ligne du 1 ^{er} but
Situation 2M--4	Balle au sol ou coup retenu sur la ligne du 3 ^e but
Situation 2M--5	Coup sûr au champ extérieur
Situation 2M--6	Responsabilités sur un ballon
Situation 2M--7	Ballon frappé à la gauche du joueur de champ centre
Situation 2M--8	Ballon frappé à la droite du joueur de champ centre ou directement à lui
Situation 2M--9	Chandelle en territoire des fausses balles du côté du 1 ^{er} but
Situation 2M--10	Chandelle en territoire des fausses balles du côté du 3 ^e but

COUREUR AU PREMIER BUT SEULEMENT

Situation 2M--11	Positions de base
Situation 2M--12	Balle au sol ou coup retenu - Possibilité de double jeu
Situation 2M--13	Balle au sol ou coup retenu sur la ligne du 1 ^{er} but
Situation 2M--14	Balle au sol ou coup retenu sur la ligne du 3 ^e but
Situation 2M--15	Coup sûr - Le coureur se rend au 3 ^e
Situation 2M--16	Coup sûr de plus d'un but - Le coureur marque
Situation 2M--17	Responsabilités sur un ballon ou une chandelle
Situation 2M--18	Ballon frappé au champ extérieur directement aux joueurs de champ gauche et de droite ou entre les deux
Situation 2M--19	Ballon frappé à la gauche du champ gauche ou à la droite du champ droit
Situation 2M--20	Chandelle en territoire des fausses balles du côté du 1 ^{er} ou 3 ^e but
Situation 2M--21	Tentative de prise à contre-pied
Situation 2M--22	Vol du 2 ^e but
Situation 2M--23	Souricière entre le 1 ^{er} et 2 ^e but

COUREUR(S) A TOUT AUTRE(S) BUT(S)

Situation 2M--24	Positions de base
Situation 2M--25	Balle au sol ou coup retenu - Possibilité de double jeu
Situation 2M--26	Coup sûr au champ extérieur
Situation 2M--27	Responsabilités sur un ballon ou une chandelle
Situation 2M--28	Ballon au champ extérieur frappée directement aux joueurs de champ gauche et de droite ou entre les deux
Situation 2M--29	Ballon frappé à la gauche du champ gauche
Situation 2M--30	Ballon frappé à la droite du champ droit
Situation 2M--31	Chandelle intérieure
Situation 2M--32	Tentative de prise à contre-pied au 2 ^e ou 3 ^e but
Situation 2M--33	Vol du 3 ^e but ou double vol.
Situation 2M--34	Souricière entre le 2 ^e et le 3 ^e but

INTRODUCTION

Ce document a été créé pour vous aider à comprendre les concepts d'arbitrage derrière les mécaniques de terrain. Utilisé en conjonction avec l'enseignement en classe ou comme un guide sur le positionnement, ce manuel représente la référence que chaque arbitre au Canada doit essayer de suivre afin d'atteindre une constance à travers le pays.

Avant la rencontre...

Ne vous trompez pas. La mécanique personnelle et des signaux clairs ne représentent que la moitié des ingrédients nécessaires pour qu'une compétition soit officinée avec succès. Le travail d'équipe est l'autre composante qui garantit un arbitrage de qualité.

Se présenter tôt pour une rencontre n'est pas seulement essentiel pour votre préparation personnelle, mais cela vous donne aussi une excellente opportunité de discuter avec votre partenaire. C'est le moment où le travail en équipe peut être revu pour éviter des problèmes lors de situations critiques. Le travail d'équipe est le point qui différencie une bonne équipe d'officiels d'une équipe moyenne. Les arbitres qui mettent en application le travail d'équipe ont moins de problèmes durant leurs rencontres, ne manquent jamais de parties à arbitrer et progressent plus rapidement. Les joueurs d'équipes sont très respectés par la communauté du baseball.

Voici une liste de sujets qui doivent être discutés avant la rencontre ...

- ❑ Si nécessaire, **présentez-vous**.
- ❑ **Signaux**...chandelle intérieure, rotation normale, demeurer au marbre, jeu avant/après, nombre de retraits, connaissance du compte et l'importance du contact visuel. La révision de la communication verbale, telle que "I'm going out," "I've got third," et "Je prends le ballon" est aussi essentielle.
- ❑ **Responsabilités sur bonne ou fausse balle**...i.e. la responsabilité de l'arbitre du marbre jusqu'au but, mais ne l'incluant pas.
- ❑ **Responsabilités sur les chandelles**... il n'est pas nécessaire d'avoir plus d'une paire de yeux sur une chandelle. L'autre arbitre a des choses plus importantes à faire.
- ❑ Les **touchers** et les **retouchers**.
- ❑ **Balle en jeu / balle morte**...mettre la balle en jeu...une balle frappée qui touche le frappeur dans le rectangle.
- ❑ **Les demi-élans**.
- ❑ Communication lorsqu'on nettoie le marbre...i.e. – **éviter des délais superflus**.
- ❑ Positionnement

Il est important que vos discussions soient *positives et dynamiques* afin d'approcher la partie avec *confiance et bien préparé*. Une bonne équipe d'arbitres est bien habillée, se déplace athlétiquement et montre de la discipline en tout temps. Ils entrent et quittent le terrain en équipe et avec la confiance qui dit "**Nous sommes en charge.**"

Prendre note que l'utilisation du genre masculin n'a été faite que pour alléger le texte.

LES PRINCIPES DE BASE

Voici plusieurs points à considérer **comme les éléments fondamentaux du système à deux arbitres**. Une bonne compréhension de ces principes de base vous permettra d'accomplir votre tâche avec confiance.

- ✓ **Autorité...**tous les arbitres ont le même niveau d'autorité sur le terrain (sauf lorsqu'il y a forfait).
- ✓ **Responsabilités...**chaque arbitre a des responsabilités spécifiques pour chaque situation. Il ne devrait jamais y avoir une double décision sur un jeu.
- ✓ **L'arbitre du marbre demeure au marbre...**avec deux retraits et un coureur au 2^e but.
- ✓ **L'arbitre des buts se place sur la ligne des fausses balles...**et est responsable de la décision : bonne ou fausse balle à partir du but vers le champ extérieur.
- ✓ **L'arbitre des buts se place au champ intérieur...**dès qu'il y a un coureur sur les buts.
- ✓ **Lorsque l'arbitre des buts est au champ intérieur...**il ne sort jamais pour rendre une décision : attrapé ou non. Rappelez-vous : **l'angle a plus d'importance que la distance**. Déplacez-vous vers la bordure du gazon du champ intérieur sur une balle difficile pour prendre un meilleur angle, mais ne traverser jamais la ligne de course.
- ✓ **Soyez professionnel en tout temps car cela aura un impact positif sur comment l'ensemble des arbitres sont perçus.**

POSITIONS DE BASE

1. Principe:

- ✓ Toujours suivre la balle des yeux.
- ✓ Toujours prendre un angle de 90 degrés entre la balle et votre corps.
- ✓ Toujours prendre le meilleur angle possible. **L'angle a priorité sur la distance.**
- ✓ Faire tous les efforts possibles pour avoir un angle de 90 degrés avec la balle sur des jeux forcés et avec la glissade lors d'un jeu avec toucher.
- ✓ Avec aucun coureur sur les buts, l'arbitre des buts doit prendre la position "set" dès que le lanceur s'apprête à effectuer son lancer.
- ✓ Avec un (des) coureur (s) sur les buts, l'arbitre des buts doit prendre la position "set" dès que le lanceur mets son pied sur la plaque.
- ✓ **L'aire de travail au champ intérieur** est située derrière le monticule, endroit où l'arbitre des buts se dirige, en premier lieu, dans plusieurs situations.

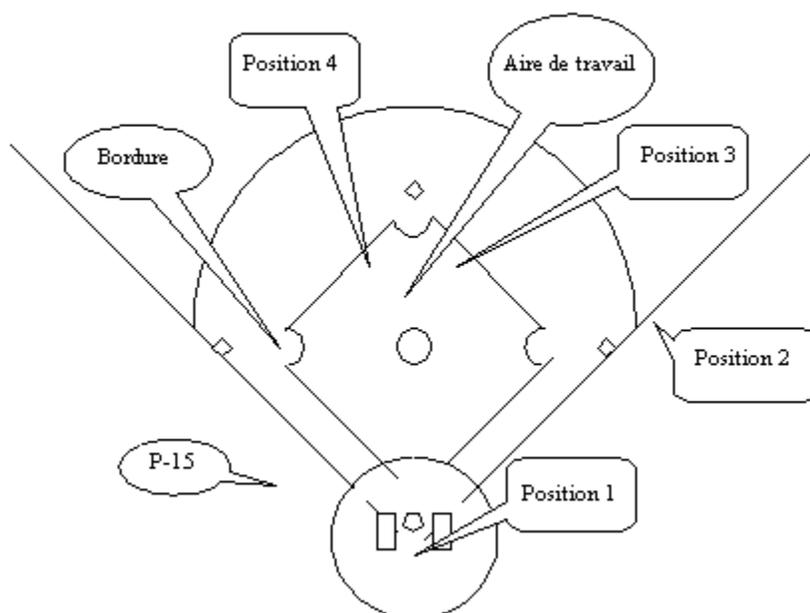
2. Position "Set"...

...doit être prise par l'arbitre des buts au moment du lancer et avant de rendre la majorité de ses décisions. Cette position consiste à placer les mains sur les genoux avec les pieds écartés à la largeur des épaules. L'arbitre doit s'y établir de façon naturelle, posée et athlétique.

3. Positions sur le terrain:

- Am @ 1** – Toujours derrière le marbre.
- A1 @ 2** – avec aucun coureur sur les buts.
- A1 @ 3** – avec un coureur au 1^{er} but seulement.
- A1 @ 4** – avec un (des) coureur (s) au 2^e et/ou au 3^e but..

NOTE: L'arbitre du marbre a la responsabilité des relais hors-cibles et de l'attribution du but dans chaque situation, sauf si une exception est notée.



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE
SYSTÈME À DEUX ARBITRES
AUCUN COUREUR SUR LES BUTS

Situation 2M--1

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Positions de base

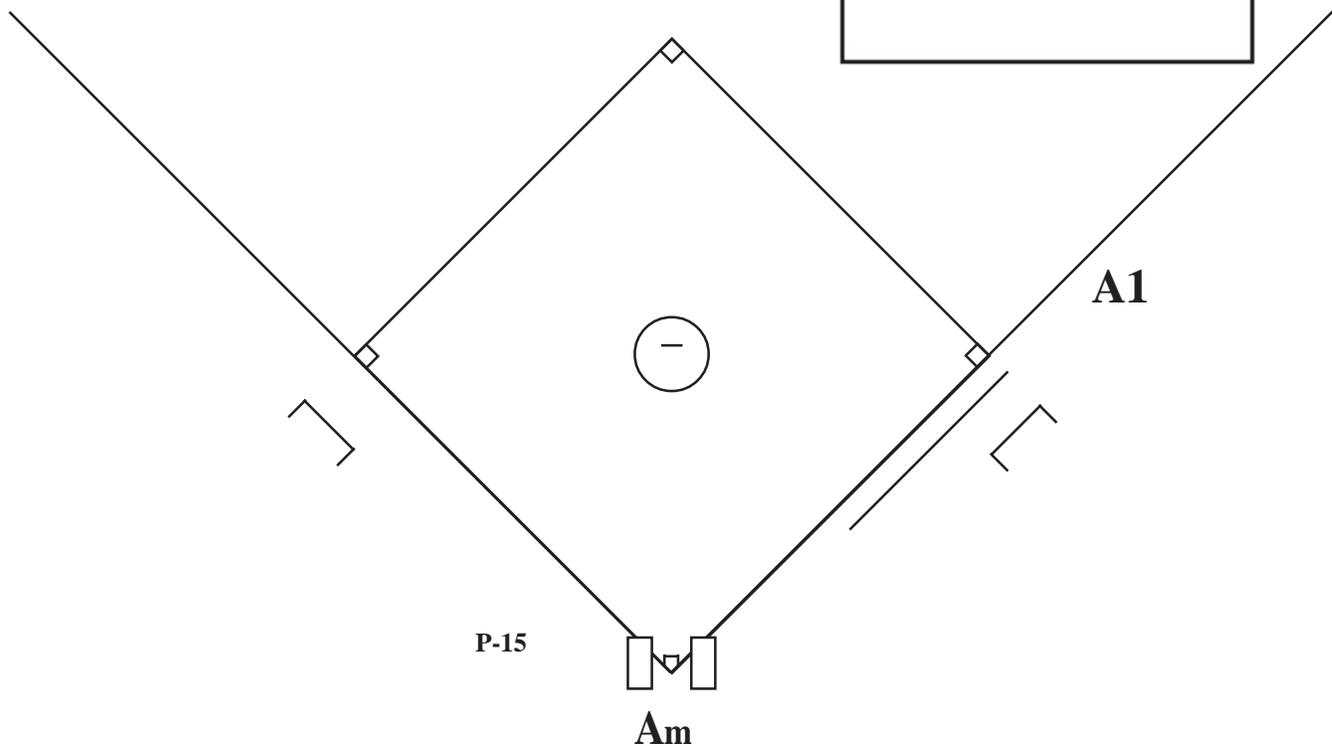
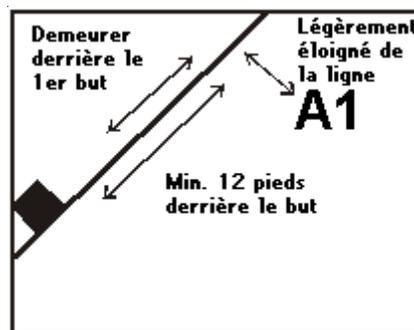
Arbitre du marbre...

...se place derrière le receveur jusqu'à ce que le frappeur frappe la balle. La position de l'"enclave" ainsi que les positions de la "boîte" et du "ciseau" sont permises pour appeler les balles et les prises. Après un coup sûr, il se dirige habituellement à **P-15**.

Arbitre des buts...

...début tous les jeux en se plaçant de 12 à 15 pieds derrière le joueur de premier but, jamais plus près que 12 pieds du but, si le premier but joue rapproché. Il doit prendre la position "set" avant chaque lancer. Il doit développer un rythme qui lui permet de prendre la position "set" avant que le lanceur ne laisse partir la balle, préférablement en même temps que l'arbitre du marbre prend sa position "locked-in". Les deux arbitres se concentrent sur le rythme du lanceur.

CONSEILS...



Situation 2M--2

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Balle au sol au champ intérieur

Arbitre du marbre...

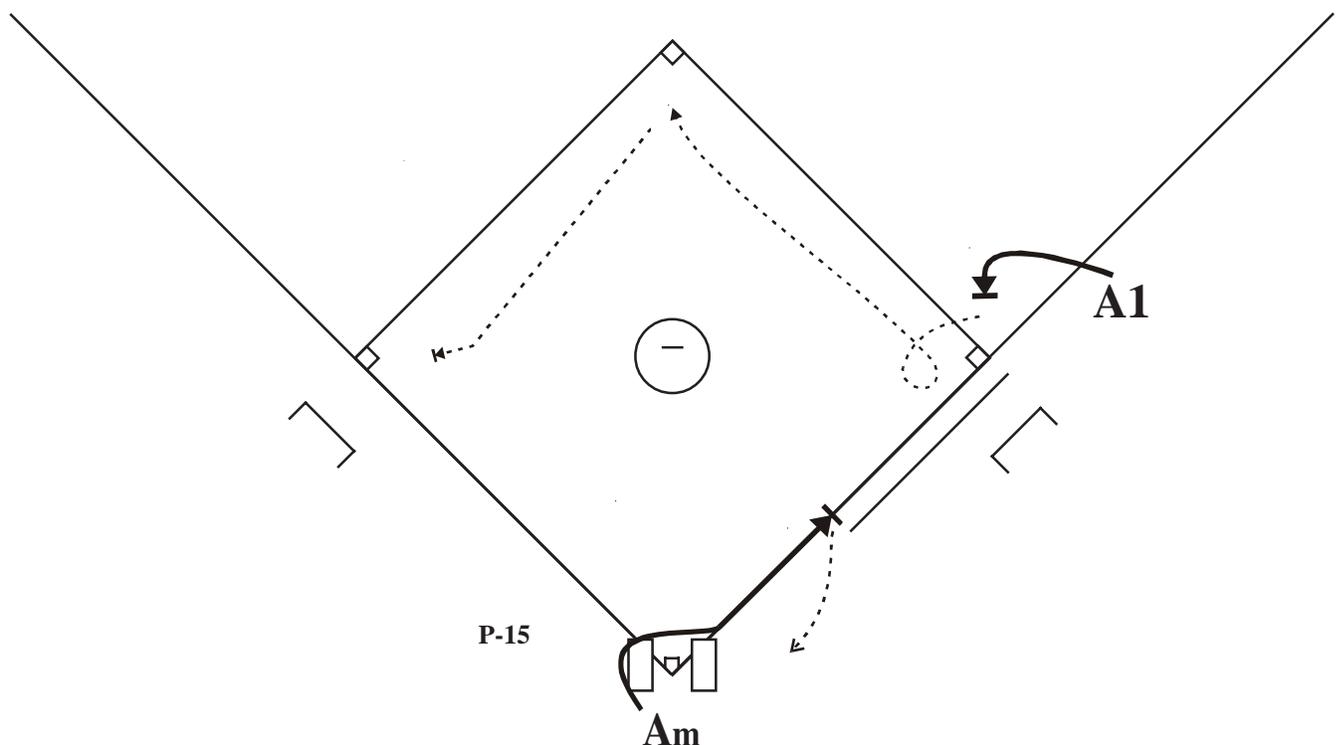
...quitte sa position du côté gauche vers la ligne du premier but en suivant le frappeur-coureur jusqu'à un point se situant à mi-chemin entre le marbre et le premier but, tout en enjambant la ligne des fausses balles. Il est responsable de surveiller la possibilité d'interférence pour avoir couru à l'extérieur du corridor et pour tout relais hors-limite au 1^{er} but. Il rend toutes les décisions au marbre.

NOTE:

Am doit réagir sur un relais hors cible en se dirigeant vers le jeu.

Arbitre des buts...

...hésite, lit le jeu et réagit sur toute balle au sol au champ intérieur. Sa réaction sera de prendre un angle de 90 degrés avec le relais et de se positionner à environ 15 pieds du premier but. Avant de prendre la **position "set"**, il doit s'assurer qu'un relais aura effectivement lieu. L'arbitre des buts devrait laisser la balle l'amener vers le jeu au premier but. Soyez prêt pour faire un pas vers le jeu (pour obtenir un meilleur angle) lorsqu'il y a un balayage ou lorsque le pied quitte le but. Vous devez toujours être en territoire des bonnes balles, sauf si le relais provient du territoire des fausses balles entre le marbre et le 1^{er} but ou s'il y a pression du joueur de 1^{er} ou 2^e but. S'il y a une balle passée ou un relais hors-cible, dirigez vous vers le champ intérieur entre le 1^{er} et le 2^e but pour faire votre **pivot**. L'arbitre des buts est aussi responsable de vérifier que le frappeur-coureur touche le 1^{er} but et de suivre le coureur aux 2^e et 3^e buts, si nécessaire.



Situation 2M--3

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

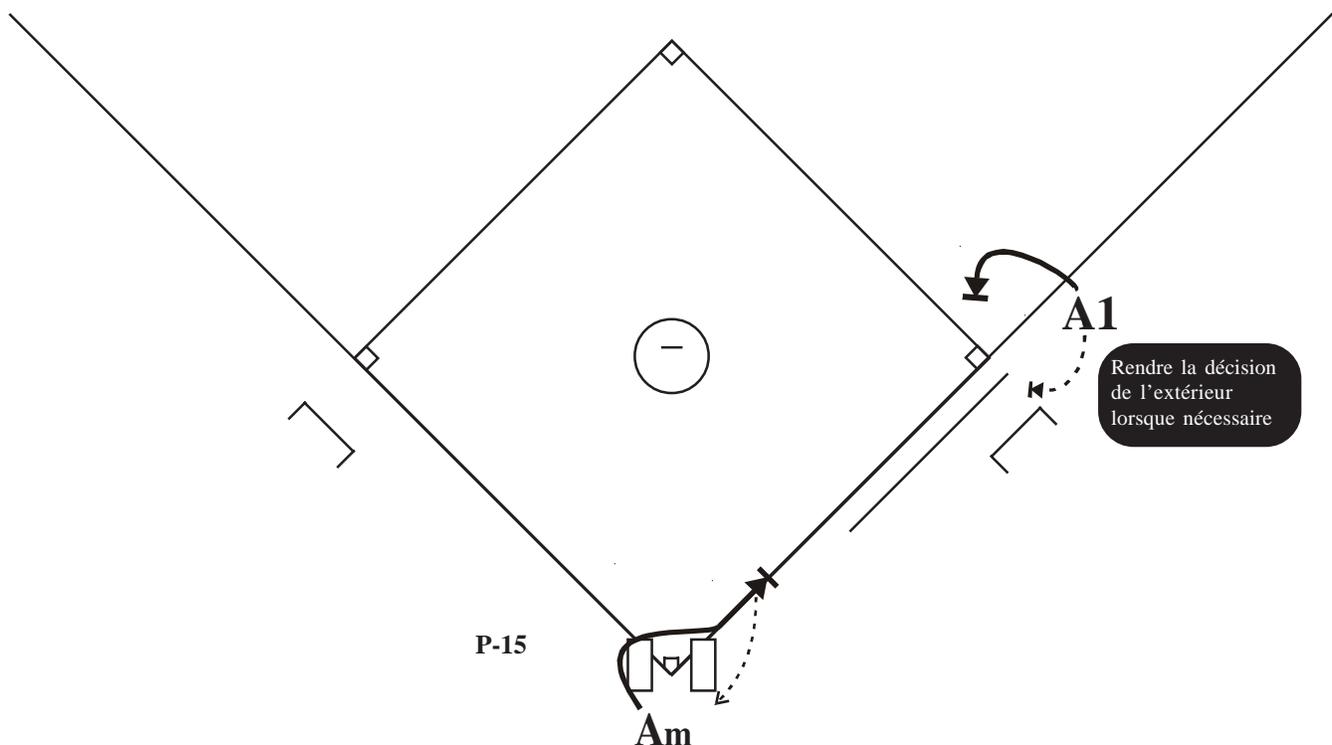
JEU: Balle au sol ou coup retenu sur la ligne du 1^{er} but

Arbitre du marbre...

...quitte sa position du côté gauche vers la ligne du premier but en suivant le frappeur-coureur jusqu'à un point se situant à mi-chemin entre le marbre et le premier but, tout en enjambant la ligne des fausses balles. Sa première responsabilité est de rendre la décision **bonne ou fausse** balle jusqu'au, mais n'incluant pas le but. Il est responsable de surveiller la possibilité d'interférence pour avoir couru à l'extérieur du corridor et pour tout relais hors-limite au 1^{er} but. Il rend toutes les décisions au marbre.

Arbitre des buts...

...hésite, analyse le jeu et **réagit**. Si le joueur de 1^{er} but reste à son but, l'arbitre des buts prend un angle de 90 degrés avec le jeu. Si le joueur de 1^{er} but se dirige vers la balle, l'arbitre des buts a l'option de se placer en territoire des fausses balles pour rendre la décision. Cela permettra au joueur de 2^e but de se rendre au 1^{er} et donnera une meilleure vue du jeu à l'arbitre. Il suit le frappeur-coureur au 2^e et 3^e but, si nécessaire.



Situation 2M--4

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Balle au sol ou coup retenu sur la ligne du 3^e but

Arbitre du marbre...

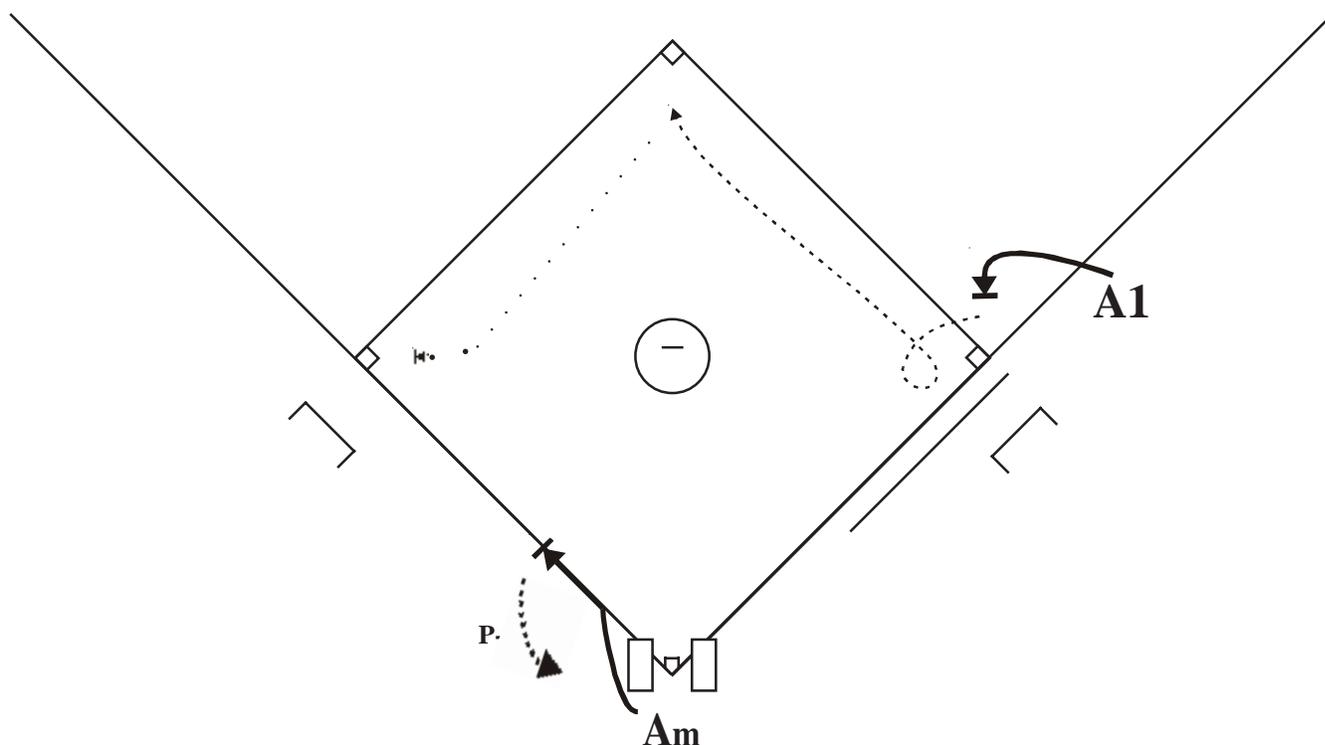
...quitte du côté gauche le long de la ligne du 3^e but. Sa première responsabilité est de rendre la décision: bonne ou fausse balle. Il est responsable de surveiller la possibilité d'interférence pour avoir couru à l'extérieur du corridor et pour tout relais hors-limite au 1^{er} but. Il rend toutes les décisions au marbre.

Arbitre des buts...

...hésite, lit le jeu et **réagit**. Il prend position afin d'avoir un angle de 90 degrés avec le relais et il s'assure que le frappeur-coureur touche le 1^{er} but. Il suit le frappeur-coureur au 2^e et 3^e but, si nécessaire.

NOTE:

Sur une balle frappée durement sur la ligne du 3^e but, Am devrait se déplacer sur la droite lorsque la balle est frappée pour rendre la décision: **bonne ou fausse balle**. Une fois la décision rendue, Am peut alors quitter du côté gauche et assumer ses autres responsabilités.



Situation 2M--5

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

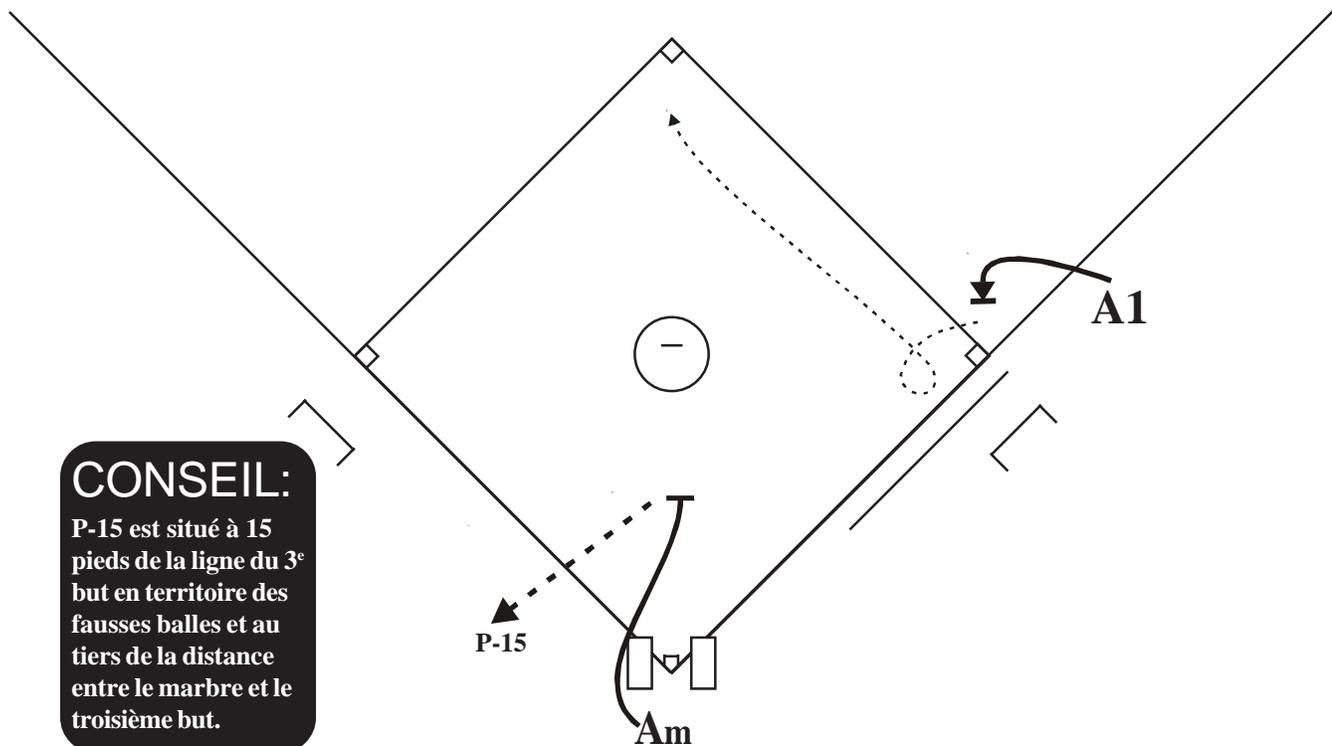
JEU: Coup sûr au champ extérieur

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se dirige à mi-chemin entre le marbre et le monticule. Il observe l'ensemble du jeu et est prêt à aider l'arbitre des buts dans le cas d'une souricière. Dès que le frappeur-coureur a atteint le 2^e but, il se dirige à la position **P-15** et est responsable de la décision au marbre.

Arbitre des buts...

...se dirige à l'intérieur entre le 1^{er} et le 2^e et fait son **pivot**. Il doit s'assurer que le frappeur-coureur touche au 1^{er} but et le suivre aux 2^e et 3^e buts, si nécessaire.



CONSEIL:

P-15 est situé à 15 pieds de la ligne du 3^e but en territoire des fausses balles et au tiers de la distance entre le marbre et le troisième but.

Situation 2M--6

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Responsabilités sur un ballon

Arbitre du marbre...

...est responsable de tous les ballons frappés à la gauche du joueur de champ droit vers la ligne des fausses balles au champ gauche et en territoire des fausses balles.. Ses responsabilités sont, dans l'ordre, la décision : **bonne ou fausse** balle, suivie de l'appel verbal : **attrapé ou non**.

Arbitre des buts...

... est responsable de tous les ballons frappés directement au joueur de champ droit et de toutes balles frappées vers la ligne des fausses balles au champ droit et en territoire des fausses balles. Dans le cas d'un ballon dit de routine, l'arbitre des buts a l'option de sortir ou non au champ extérieur pour rendre la décision. Ses responsabilités sont, dans l'ordre, la décision : **bonne ou fausse** balle, suivi de l'appel verbal : **attrapé ou non**.

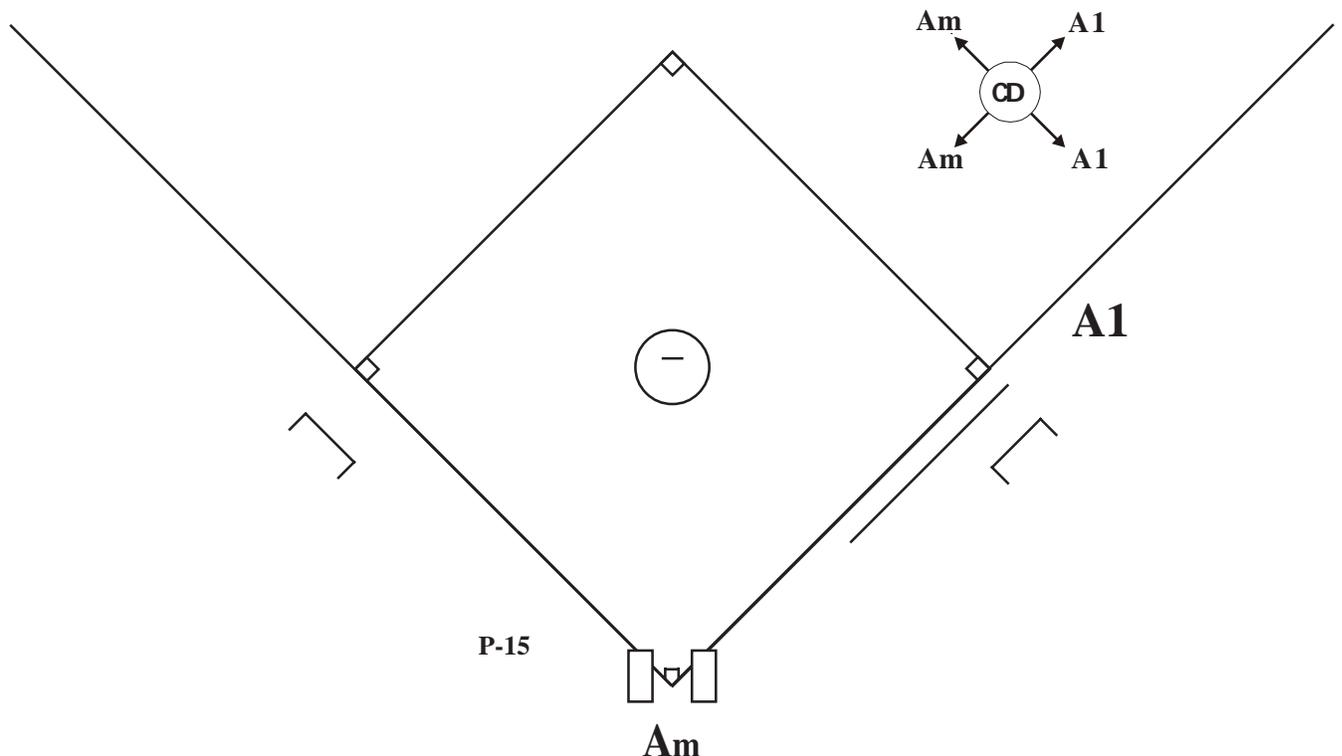
NOTE:

Pour éviter une double décision sur une flèche au champ intérieur, les arbitres devraient s'établir des règles de base avant la rencontre, telles que ...

Am – Lanceur, receveur, arrêt-court et joueur de 3^e but

A1 – Joueurs de 1^{er} et 2^e but

Lorsqu'un arbitre n'a pas un bon angle pour rendre la décision: **attrapé ou non**, il ne doit pas hésiter à demander l'aide de son partenaire.



Situation 2M--7

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Ballon frappé à la gauche du joueur de champ centre

Arbitre du marbre...

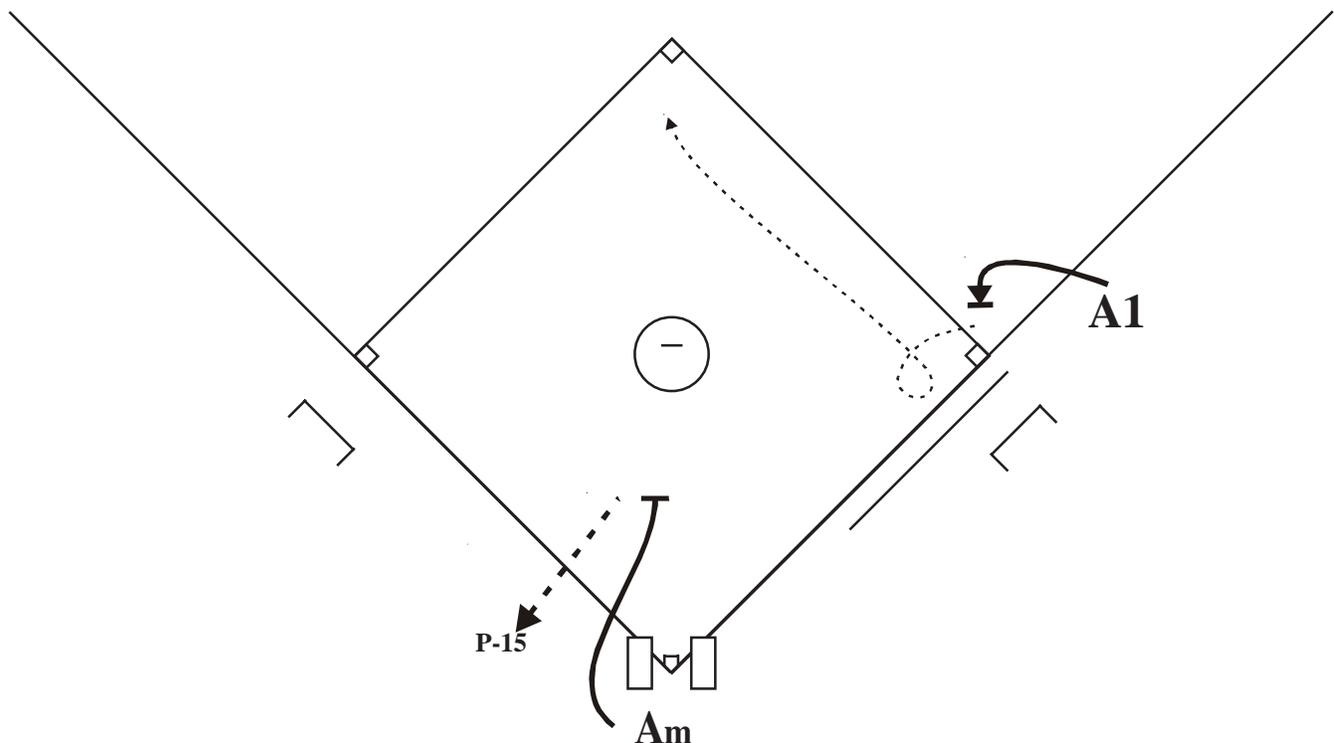
...quitte du côté gauche et se dirige vers le monticule du côté du 3^e but. Il est responsable de la décision: **attrapé ou non**. Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la **position "set" debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision: **bonne ou fausse balle**, suivie de la décision verbale: **attrapé ou non**. Si la balle est en territoire des bonnes balles et n'est pas attrapée, il doit le signaler et appeler "**pas d'attrapé**." Dès que le frappeur-coureur a atteint le 2^e but, il se dirige à la position **P-15** et est responsable de la décision au marbre.

NOTE:

L'arbitre du marbre ne doit pas oublier d'enjamber la ligne du 3^e but dans le cas d'une décision: **bonne ou fausse balle**.

Arbitre des buts...

...se dirige à l'intérieur entre le 1^{er} et le 2^e et fait son **pivot**. Il doit s'assurer que le frappeur-coureur touche au 1^{er} but et le suivre aux 2^e et 3^e buts, si nécessaire.



Situation 2M--8

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Ballon frappé à la droite du joueur de champ centre ou directement à lui

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se dirige vers le monticule du côté du 1^{er} but. Il doit s'assurer que le frappeur-coureur touche le 1^{er} but et il le suit jusqu'au 3^e but, si nécessaire. Il est responsable de la décision au marbre, à moins que l'arbitre des buts l'informe du contraire.

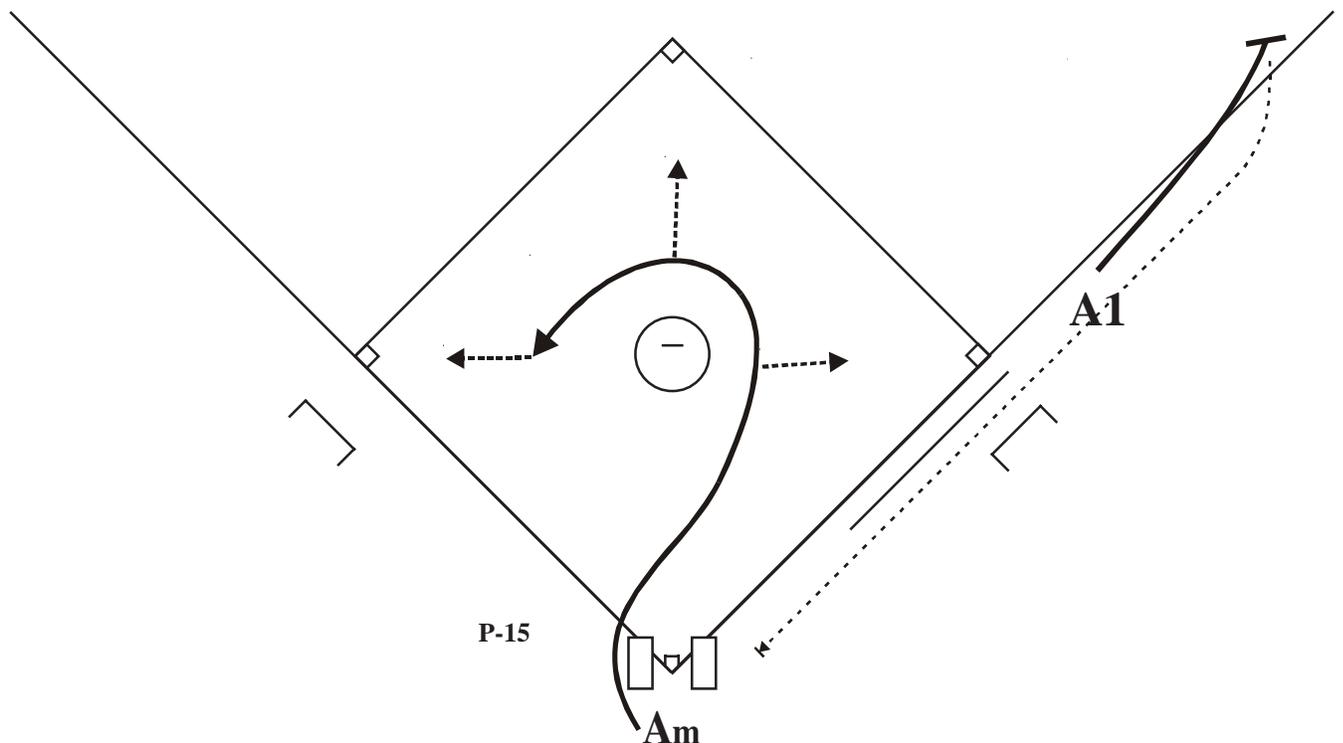
Arbitre des buts...

...informe verbalement son partenaire de ses intentions en disant "**J'y vais.**" Il se dirige alors vers le champ droit, courant préférentiellement de façon parallèle à la balle afin d'obtenir un meilleur angle, pour rendre la décision: **attrapé ou non.** Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la **position "set" debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision : **bonne ou fausse** balle, suivie de la décision verbale: **attrapé ou non.**

Si la balle n'est pas attrapée et après que celle-ci ait été relayée vers le champ intérieur, il doit se diriger vers le marbre en territoire des fausses balles. Lorsqu'il arrive à environ 15 pieds du marbre, il informe son partenaire verbalement: "**Je prends le marbre.**"

NOTE:

La communication et le travail en équipe sont très importants. Soyez toujours au courant où se situe votre partenaire afin que vous ne vous retrouviez pas pris hors position.



Situation 2M--9

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Chandelle en territoire des fausses balles du côté du 1^{er} but

Arbitre du marbre...

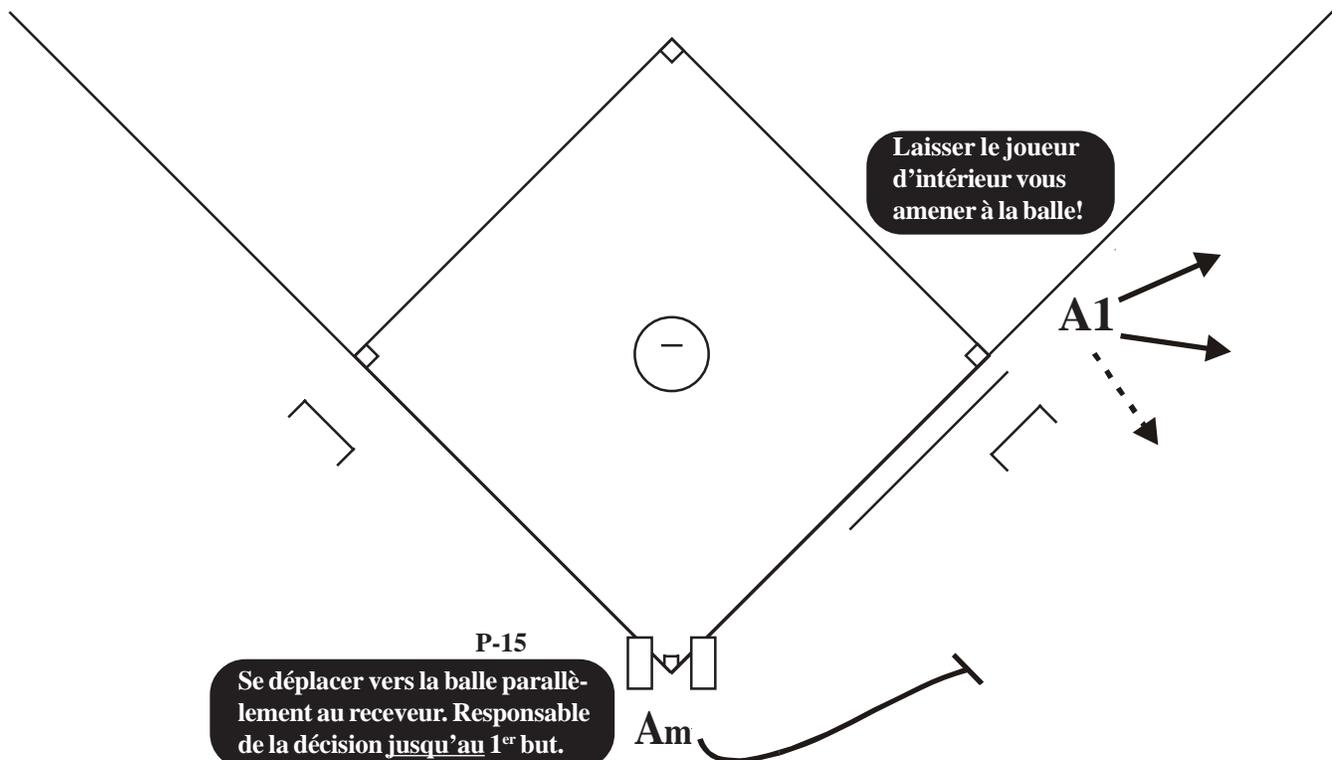
...se dirige vers la balle de façon parallèle au receveur. Ses responsabilités sont, dans l'ordre, la décision: **bonne ou fausse** balle, suivie de l'appel verbal: **attrapé ou non**. Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la **position "set" debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision : **bonne ou fausse** balle, suivie de la décision verbale: **attrapé ou non**.

NOTE:

L'arbitre des buts doit être prêt à aider l'arbitre du marbre sur tout jeu où le joueur défensif obstrue la vision de celui-ci.

Arbitre des buts...

...hésite, lit le jeu et **réagit**. Si la balle est au delà du 1^{er} but, il est responsable de la décision: **bonne ou fausse** balle, suivie de l'appel verbal: **attrapé ou non**. L'arbitre des buts doit regarder le joueur défensif pour qu'il le dirige vers la balle.



Situation 2M--10

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

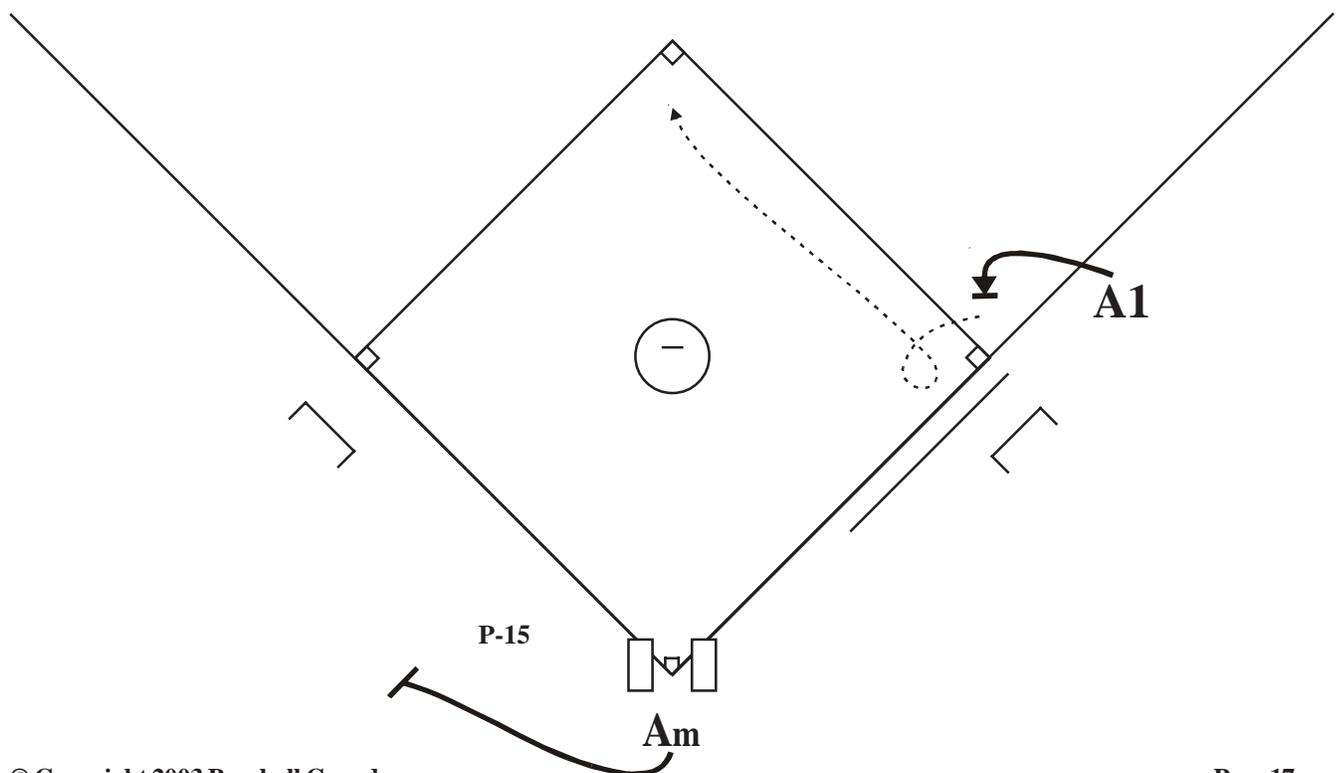
JEU: Chandelle en territoire des fausses balles du côté du 3^e but

Arbitre du marbre...

...se dirige vers la balle de façon parallèle au receveur. Ses responsabilités sont, dans l'ordre, la décision: **bonne ou fausse** balle, suivi de l'appel verbal: **attrapé ou non**. Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la **position "set" debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision : **bonne ou fausse** balle, suivie de la décision verbale: **attrapé ou non**.

Arbitre des buts...

...se dirige à l'intérieur entre le 1^{er} et le 2^e et fait son **pivot**. Il doit s'assurer que le frappeur-coureur touche au 1^{er} but et le suivre aux 2^e et 3^e buts, si nécessaire.



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE
SYSTÈME À DEUX ARBITRES
COUREUR AU PREMIER BUT SEULEMENT

Situation 2M--11

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

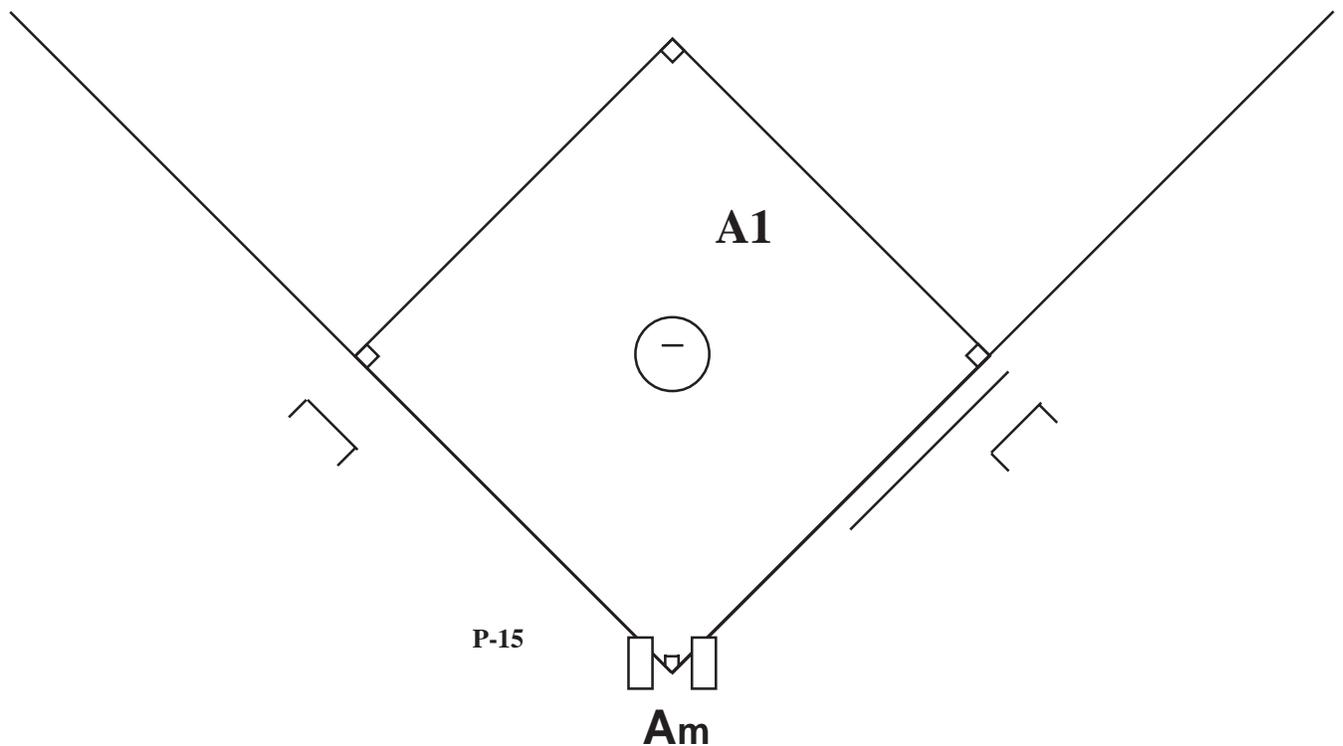
JEU: Positions de base

Arbitre du marbre...

...se place derrière le receveur jusqu'à ce que le frappeur frappe la balle. La position de l'“**enclave**” ainsi que les positions de la “**boîte**” et du “**ciseau**” sont permises pour appeler les balles et les prises. Après un coup sûr, il se dirige habituellement à **P-15**.

Arbitre des buts...

...se place entre le 1^{er} et le 2^e but, à mi-chemin entre le monticule et la **bordure** du gazon au 2^e but sur une ligne imaginaire partant du marbre et touchant le rebord du monticule du côté du 1^{er} but.



Situation 2M--12

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Balle au sol ou coup retenu - Possibilité de double jeu

Arbitre du marbre...

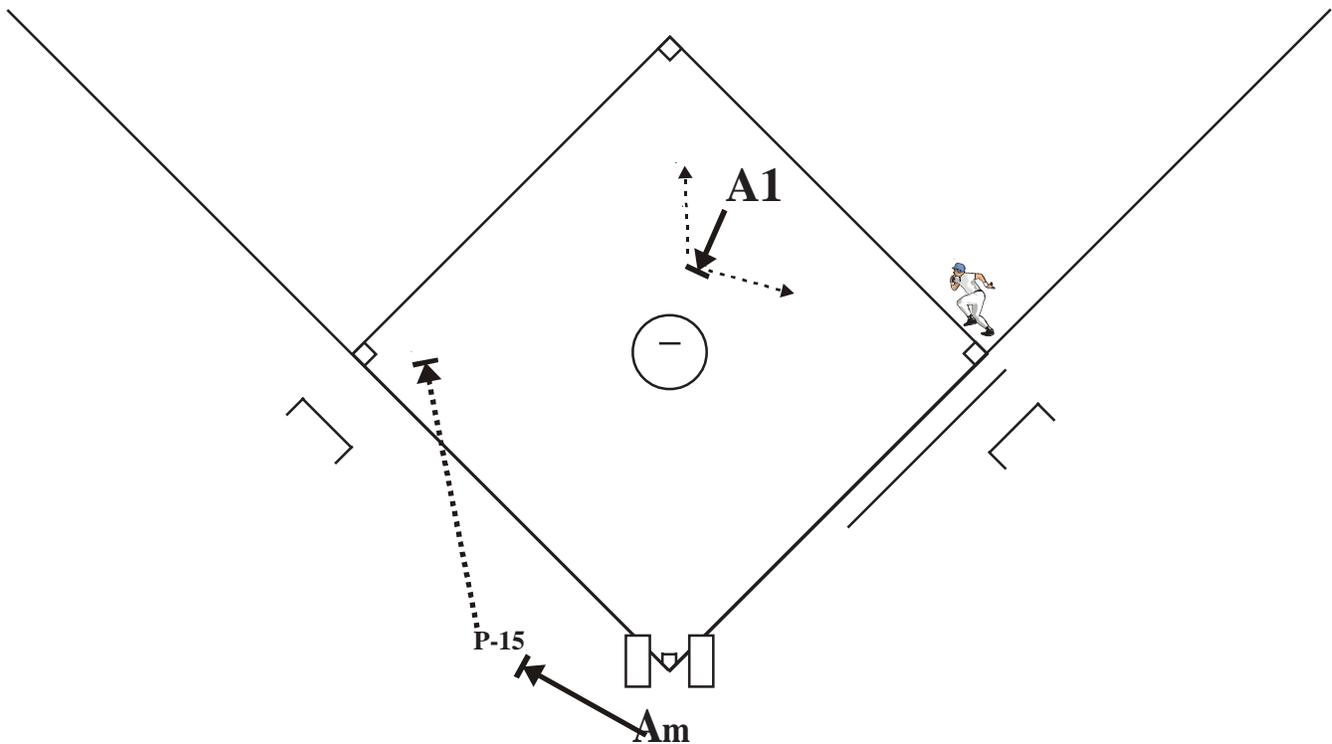
...quitte du côté gauche et se dirige à **P-15**. Il ira au 3^e but pour rendre la décision sur C1, si nécessaire. Il est aussi responsable de toutes les décisions au marbre. À nouveau, la communication verbale et visuelle entre les arbitres est critique.

Arbitre des buts...

...se dirige vers le **monticule** tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Il est responsable pour toutes les décisions aux 1^{er} et 2^e buts. Sur une situation de double jeu, l'arbitre des buts ne doit pas être trop près du 2^e but afin d'avoir une bonne position pour la décision au 1^{er} but.

NOTE:

L'arbitre des buts doit être prêt à couvrir le 3^e but, si Am réagit sur un relais erratique. Am doit réagir en se dirigeant vers le jeu. Une bonne communication verbale est importante dans cette situation.



Situation 2M--13

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Balle au sol ou coup retenu sur la ligne du 1^{er} but

Arbitre du marbre...

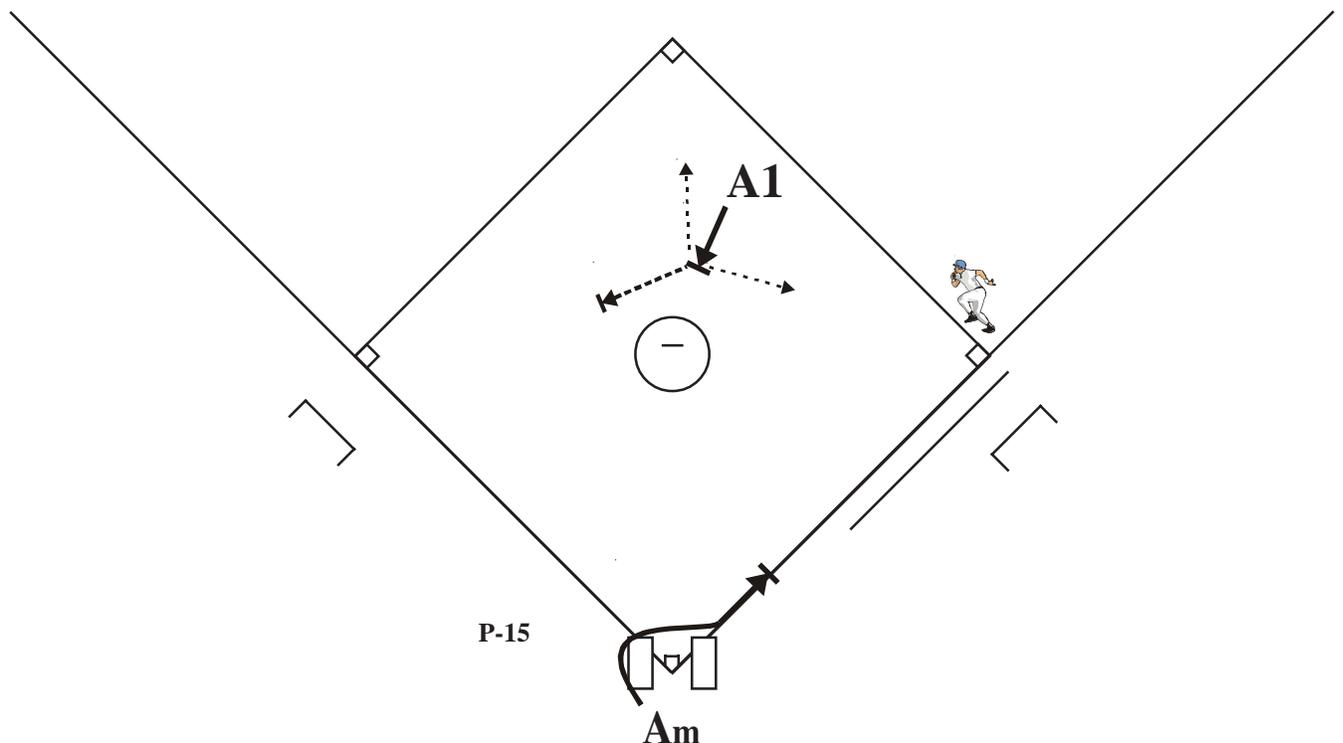
...se déplace le long de la ligne du 1^{er} but pour rendre la décision: **bonne ou fausse** balle. Il est responsable de surveiller la possibilité d'interférence pour avoir couru à l'extérieur du corridor et pour tout relais hors-limite au 1^{er} but. Il rend toutes les décisions au marbre. À nouveau, la communication verbale et visuelle entre les arbitres est critique.

Arbitre des buts...

...se dirige vers le monticule tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Il est responsable de toutes les décisions aux 1^{er}, 2^e et 3^e buts. Sur une situation de double jeu, l'arbitre des buts ne doit pas être trop près du 2^e but afin d'avoir une bonne position pour la décision au 1^{er} but.

NOTE:

Am doit réagir sur un relais hors cible en se dirigeant vers le jeu.



Situation 2M--14

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Balle au sol ou coup retenu sur la ligne du 3^e but

Arbitre du marbre...

...suit la balle et se prépare à rendre la décision: **bonne ou fausse** balle. Il doit être prêt à rendre une décision sur C1 se dirigeant au 3^e et il rend toutes les décisions au marbre. À nouveau, la communication verbale et visuelle entre les arbitres est critique.

Arbitre des buts...

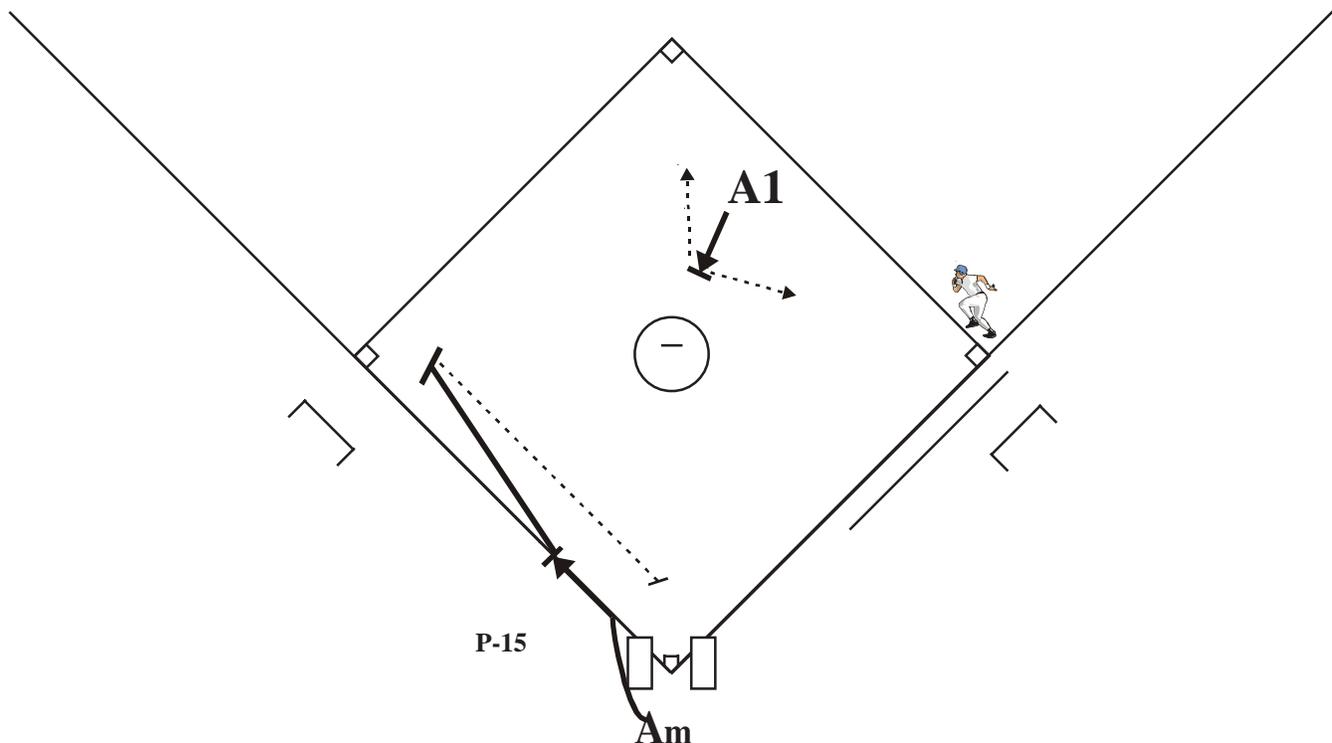
...se dirige vers le monticule tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Il est responsable pour toutes les décisions aux 1^{er} et 2^e buts, et pour le frappeur-coureur au 3^e. Sur une situation de double jeu, l'arbitre des buts ne doit pas être trop près du 2^e but afin d'avoir une bonne position pour la décision au 1^{er} but.

NOTE:

L'arbitre des buts doit être prêt à couvrir le 3^e but, si Am réagit sur un relais erratique. Am doit réagir en se dirigeant vers le jeu. Une bonne communication verbale est importante dans cette situation.

NOTE:

Sur une balle frappée durement sur la ligne du 3^e but, Am devrait se déplacer légèrement sur la droite lorsque la balle est frappée pour rendre la décision: **bonne ou fausse** balle. Une fois la décision rendue, Am peut alors quitter du côté gauche et assumer ses autres responsabilités.



Situation 2M--15

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Coup sûr - Le coureur se rend au 3^e

Arbitre du marbre...

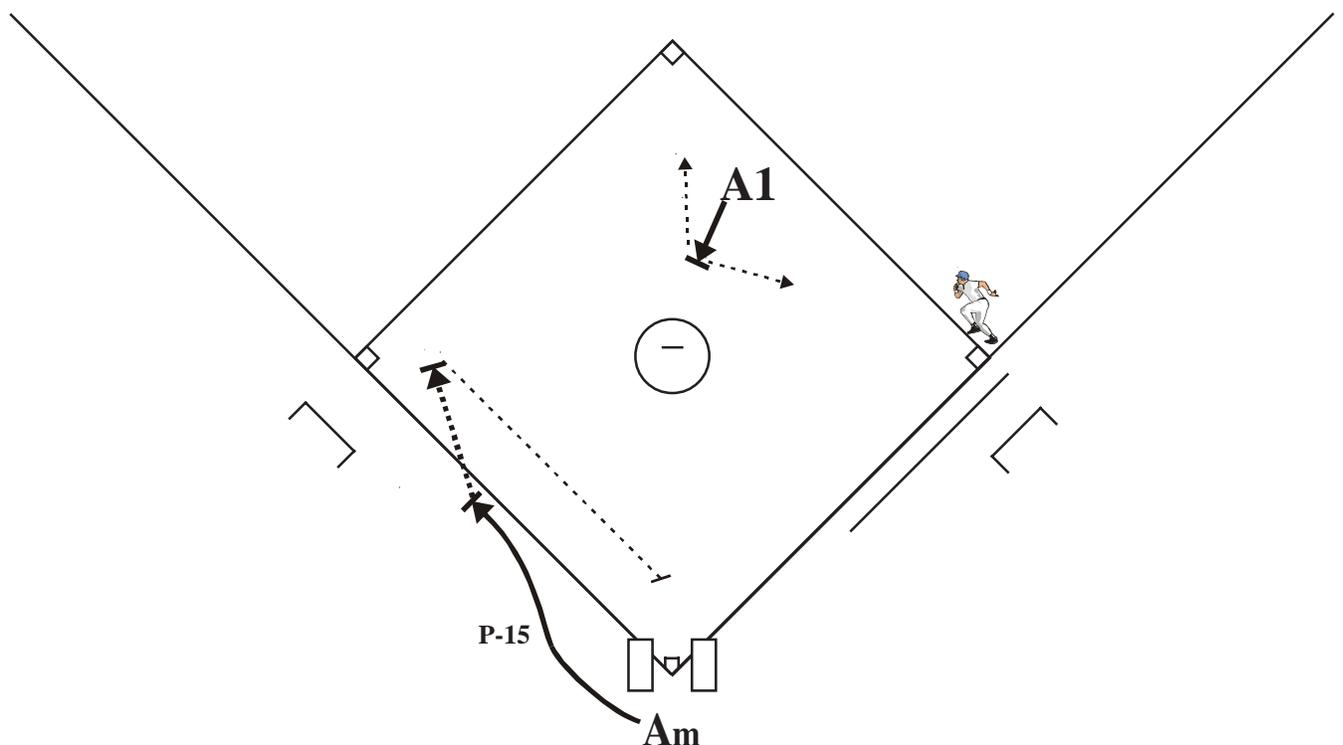
...rend, si nécessaire, la décision: **bonne ou fausse** balle, puis se dirige vers le 3^e but. Il est responsable du premier jeu au 3^e but en le communiquant verbalement à son partenaire : **“Je prends le troisième.”** La décision au 3^e but se rend de la bordure du gazon. Il est aussi responsable de toutes les décisions au marbre.

Arbitre des buts...

... se dirige vers le monticule tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Il est responsable pour toutes les décisions aux 1^{er} et 2^e buts, et pour le frappeur-coureur au 3^e.

NOTE:

Sur une balle frappée durement sur la ligne du 3^e but, Am devrait se déplacer sur la droite lorsque la balle est frappée pour rendre la décision: **bonne ou fausse** balle. Une fois la décision rendue, Am peut alors quitter du côté gauche et assumer ses autres responsabilités.



Situation 2M--16

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Coup sûr de plus d'un but - Le coureur marque

Arbitre du marbre...

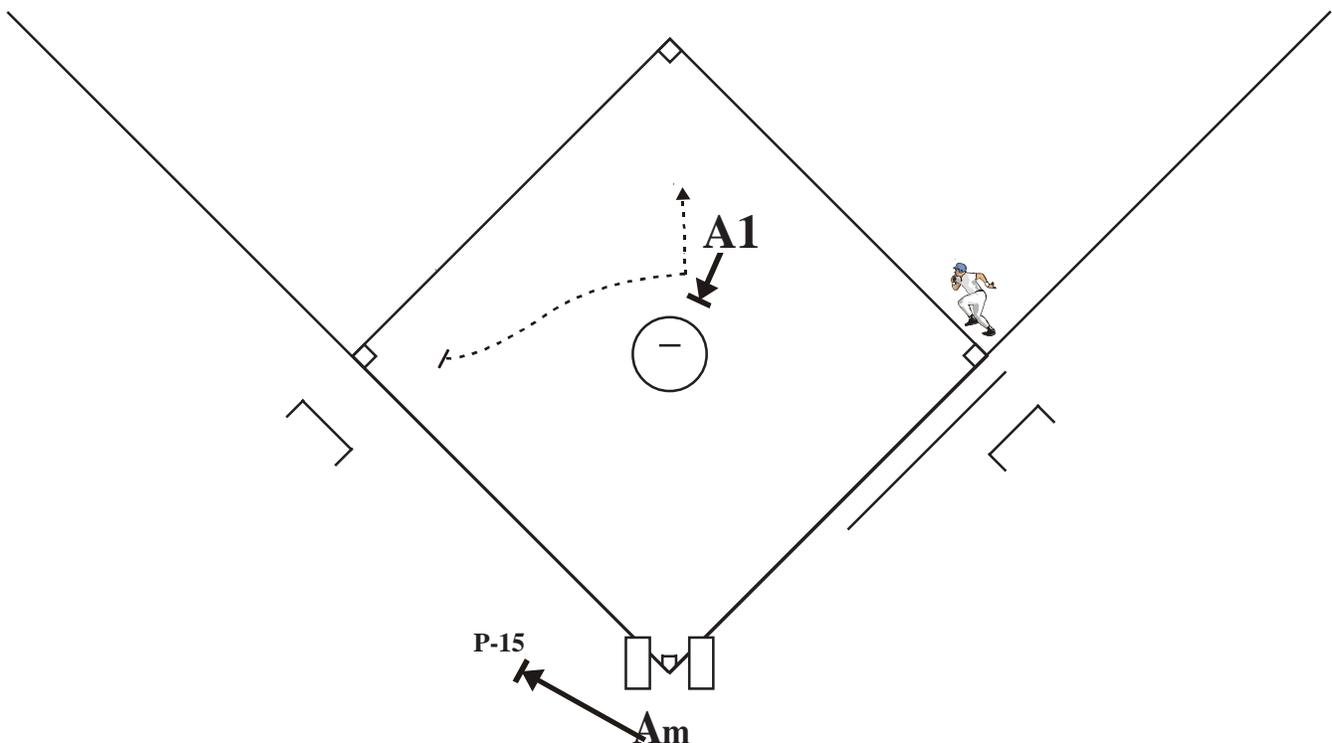
...rend, si nécessaire, une décision: **bonne ou fausse** balle, puis se dirige à **P-15**. Il s'assure que C1 touche le 3^e but et revient vers le marbre pour rendre une décision.

Arbitre des buts...

...se dirige vers le monticule, tourne sa tête pour regarder C1 toucher le 2^e but, puis le frappeur-coureur toucher le 1^{er}. Il est responsable pour toutes les décisions aux 1^{er} et 2^e buts, et pour le frappeur-coureur au 3^e.

NOTE:

Sur une balle frappée durement sur la ligne du 3^e but, Am devrait se déplacer sur la droite lorsque la balle est frappée pour rendre la décision: **bonne ou fausse** balle. Une fois la décision rendue, Am peut alors quitter du côté gauche et assumer ses autres responsabilités.



Situation 2M--17

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Responsabilités sur un ballon ou une chandelle

Arbitre du marbre...

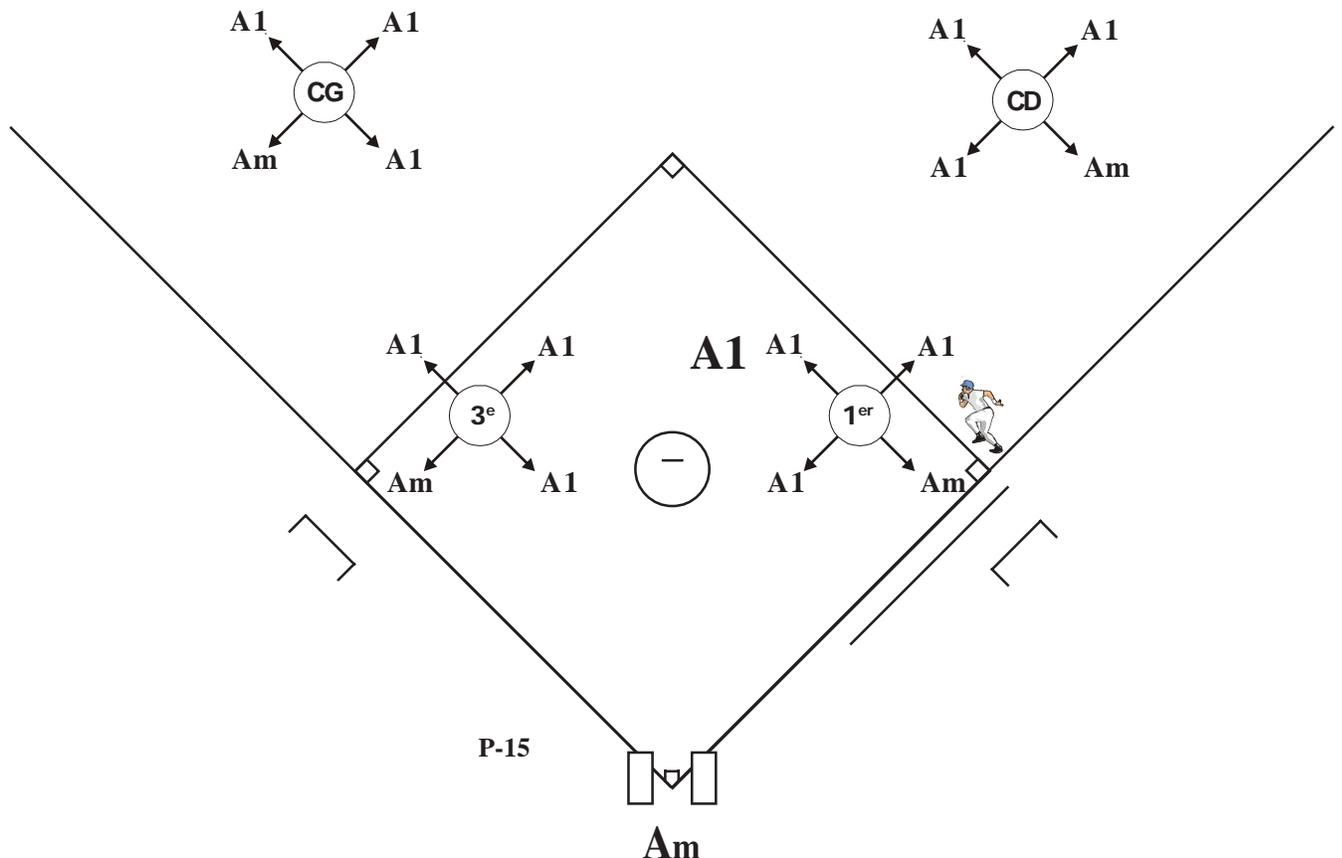
...est responsable des ballons frappés au joueur de champ gauche se dirigeant vers la ligne des fausses balles ainsi que dans le territoire des fausses balles, ainsi que pour le joueur de champ droit se dirigeant vers la ligne des fausses balles ainsi que dans le territoire des fausses balles. Ses responsabilités incluent la décision: **bonne ou fausse** balle, ainsi qu'**attrapé ou non** sur les deux lignes. L'arbitre du marbre a la responsabilité de l'**attrapé ou non** pour toutes chandelles au lanceur et au receveur, ainsi que pour toutes chandelles ou flèches qui amènent les joueurs de 1^{er} ou 3^e but vers leurs lignes respectives.

Arbitre des buts...

...est responsable pour tout ballons frappés directement à un joueur de champ extérieur et pour toute balle frappée entre les joueurs de champ gauche et de champ droit. Il devra regarder **au dessus de son épaule** pour voir le toucher au 1^{er} but. Sur des chandelles et flèches frappées au champ intérieur, il est responsable de l'**attrapé ou non** pour toutes les balles frappées directement aux joueurs de 1^{er} et 3^e but ainsi que pour tout ce qui est frappé entre eux.

NOTE:

La communication verbale entre les partenaires est extrêmement importante dans cette situation. Ce sujet doit être discuté lors de la préparation avant la rencontre.



Situation 2M--18

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Ballon frappé au champ extérieur directement aux joueurs de champ gauche et de droite ou entre les deux

Arbitre du marbre...

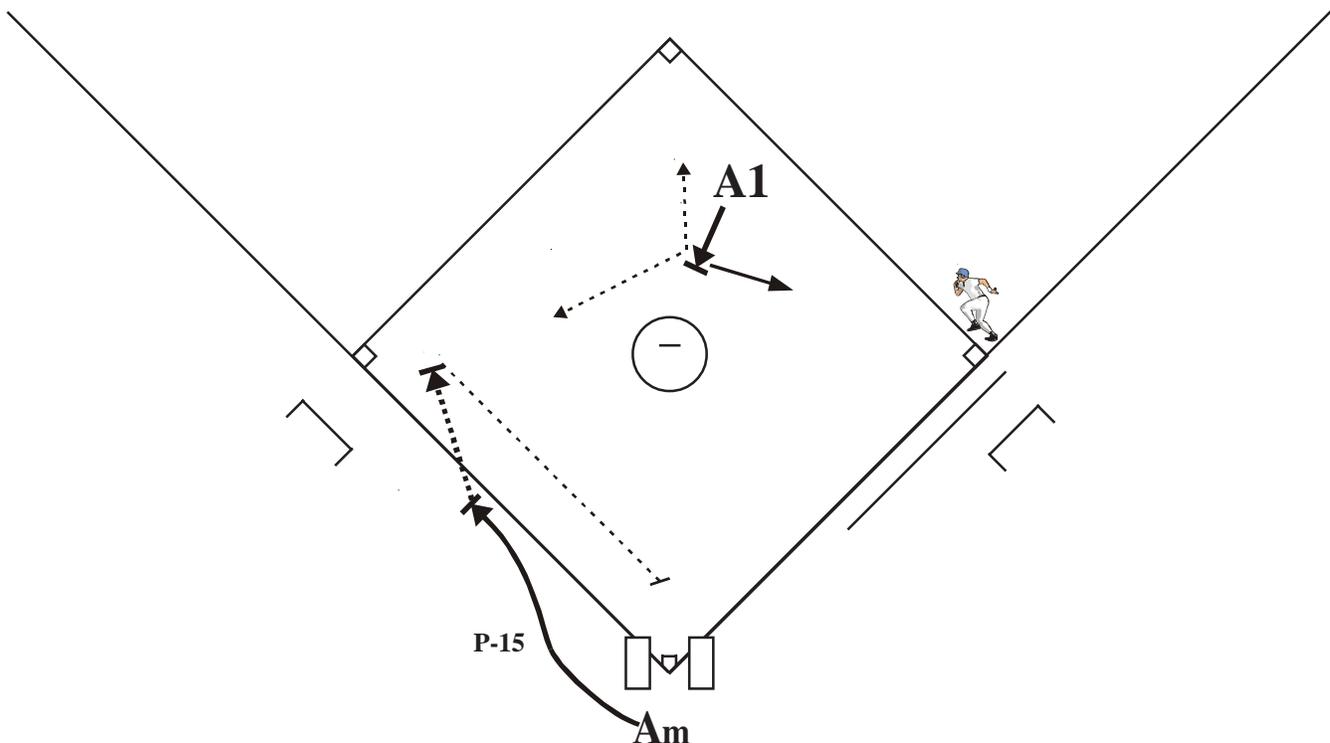
...quitte du côté gauche vers le 3^e but en territoire des fausses balles et rend la décision sur C1 au 3^e but de la bordure du gazon à l'intérieur. Il est aussi responsable de toute décision au marbre.

Arbitre des buts...

...regardant la balle, il se dirige vers le monticule, tourne et fait face au joueur de champ extérieur pour la décision: **attrapé ou non**. Il informe son partenaire verbalement: "**Je prends le ballon.**" Il est responsable de toutes les décisions aux 1^{er} et 2^e buts, et pour le frappeur-coureur au 3^e. Il doit se rappeler que sa première priorité est la décision **attrapé ou non**, mais qu'il est aussi responsable de s'assurer que le frappeur-coureur touche au 1^{er} but.

NOTE:

A1 est aussi responsable du toucher au 1^{er} but. Par contre, l'arbitre du marbre doit être prêt à l'aider, si requis.



Situation 2M--19

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Ballon frappé à la gauche du champ gauche ou à la droite du champ droit

Arbitre du marbre...

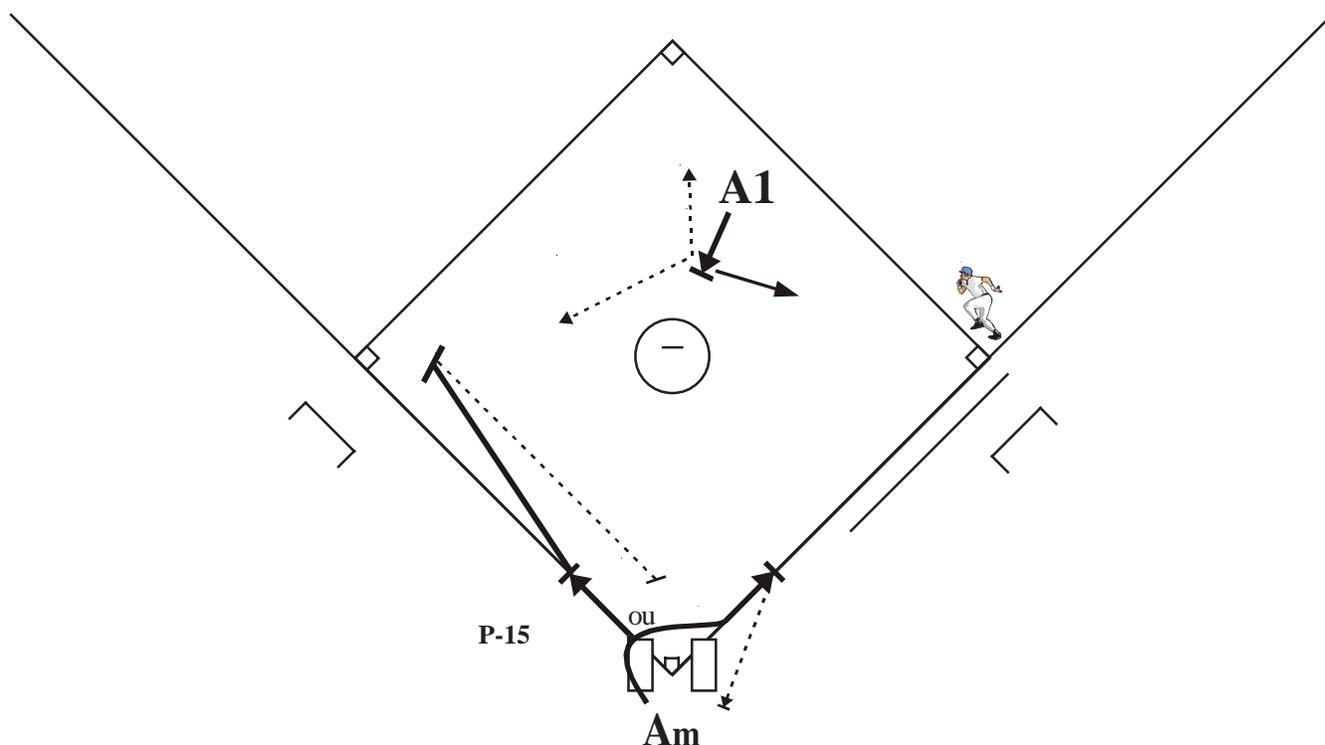
...sur des ballons frappés le long de la ligne au champ droit, il communique: **“Je prends le ballon.”** Ceci informe l’arbitre des buts que Am a les décisions: **bonne ou fausse** balle et **attrapé ou non**, qu’il a le retoucher au 1^{er} but et qu’il ne couvrira pas le 3^e but.

...sur des ballons frappés le long de la ligne au champ gauche, il communique: **“Je prends le ballon.”** Ceci informe l’arbitre des buts que Am a les décisions: **bonne ou fausse** balle et **attrapé ou non** et qu’il prendra C1 au 3^e but.

Am est aussi responsable de toutes décisions au marbre.

Arbitre des buts...

...se dirige vers le monticule. Il est responsable de s’assurer que le coureur retouche lors d’un ballon attrapé au champ gauche et de toutes décisions sur les coureurs aux 1^{er} et 2^e buts, sur le frappeur-coureur au 3^e but et sur C1 au 3^e but, si Am est retenu sur la ligne du 1^{er} but.



Situation 2M--20

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

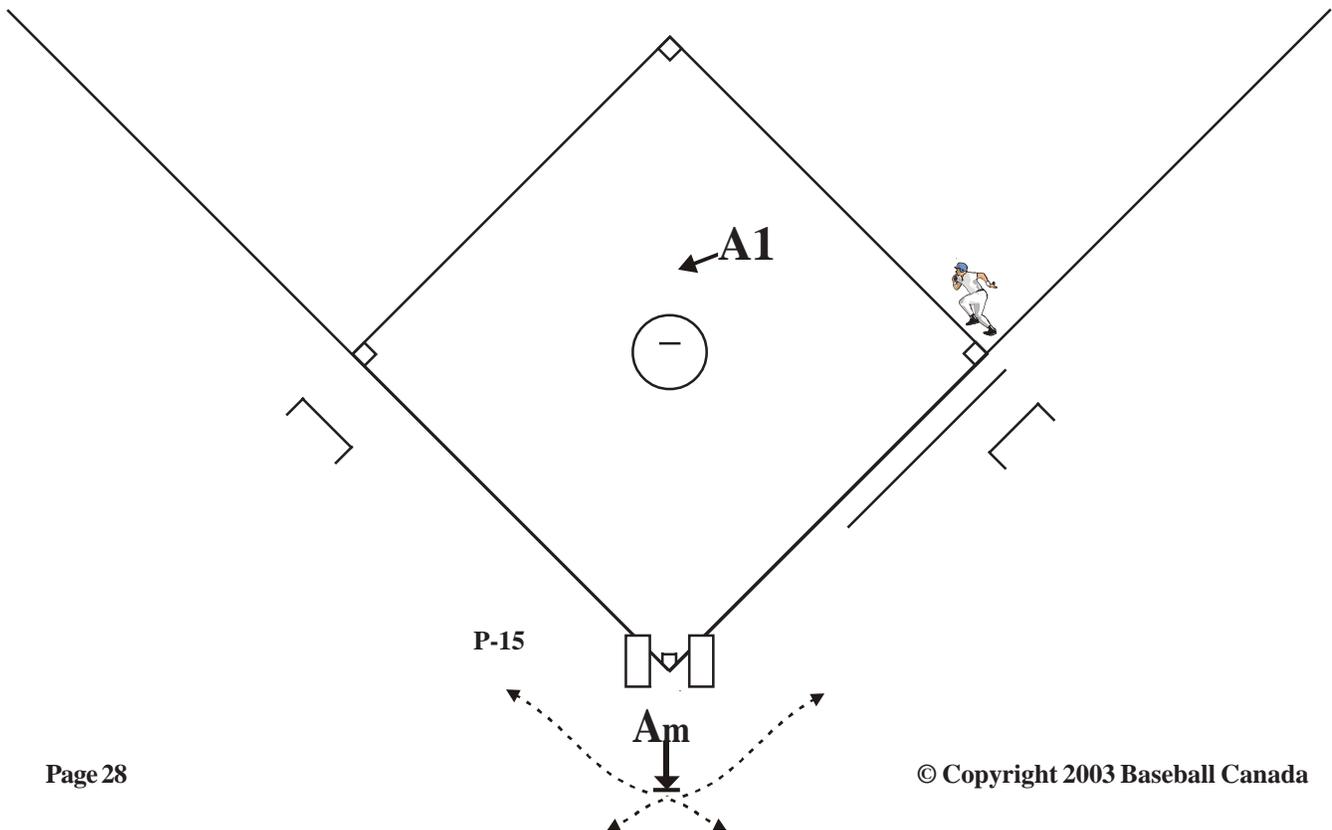
JEU: Chandelle en territoire des fausses balles du côté du 1^{er} ou 3^e but

Arbitre du marbre...

...se dégage du receveur et prend position pour rendre les décisions: **bonne ou fausse balle** et **at-trapé ou non**. Si la balle est près du territoire hors-limite, il doit se déplacer **parallèlement** au jeu pour rendre sa décision. Il doit être conscient de la possibilité d'une **interférence des spectateurs**.

Arbitre des buts...

...se dirige vers le monticule et tourne sa tête pour vérifier que C1 retouche le 1^{er} but. Il est responsable de suivre le coureur aux 2^e et 3^e buts après l'at-trapé.



Situation 2M--21

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

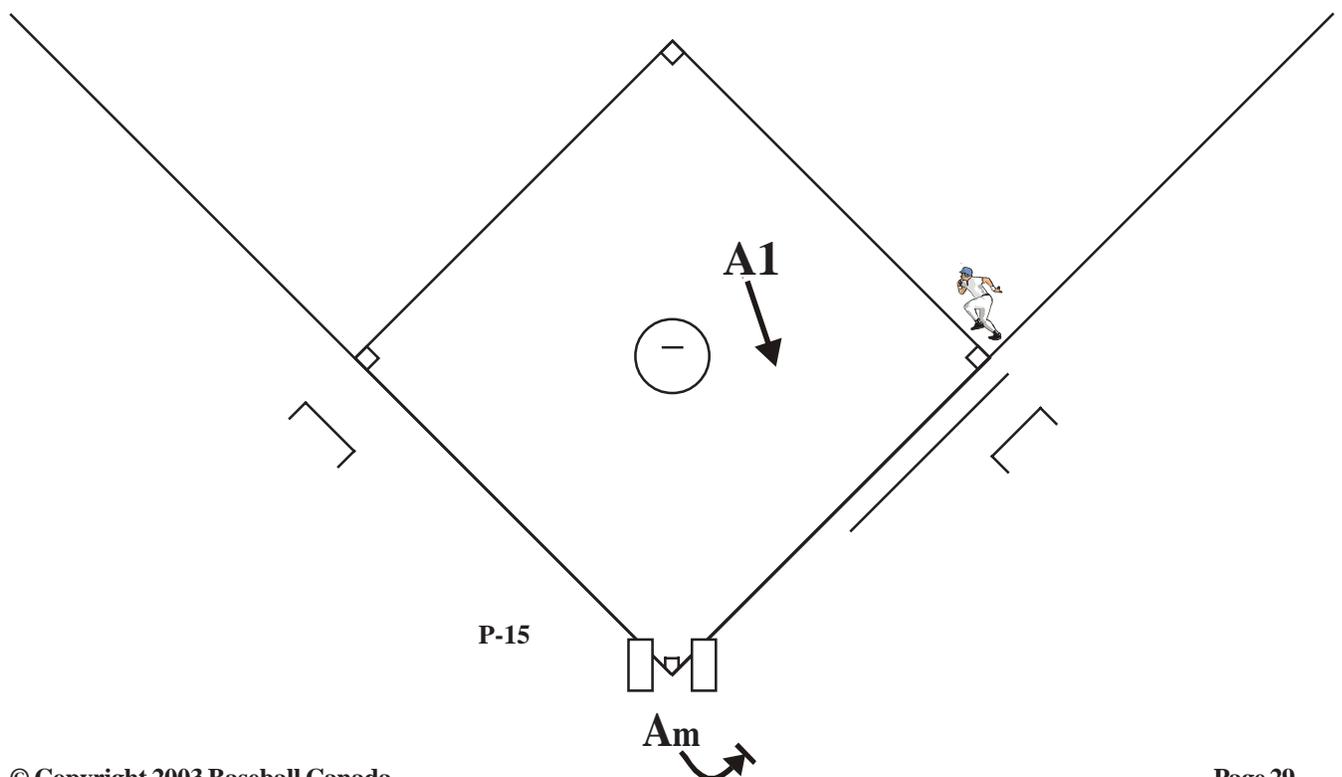
JEU: Tentative de prise à contre-pied

Arbitre du marbre...

...est simplement responsable des relais **hors cibles**. La meilleure technique dans cette situation est de faire un pas vers l'abri du 1^{er} but tout en gardant son **corps face à la balle**. Dans l'éventualité d'un relais hors cible, il s'approche le plus près possible du jeu et en prend la responsabilité. Si la tentative provient du receveur, la même mécanique s'applique, sauf qu'il doit prendre un **pas vers l'arrière** pour ne pas nuire au receveur et qu'il doit être conscient d'une **possibilité d'interférence du frappeur**. Il rend toute décision au marbre.

Arbitre des buts...

...fait un pas avec son pied gauche vers le début du corridor de course du 1^{er} but et **pivote** dans une décision "**set**" avant de rendre une décision. Il est responsable du coureur à tous les buts.



Situation 2M--22

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Vol du 2^e but

Arbitre du marbre...

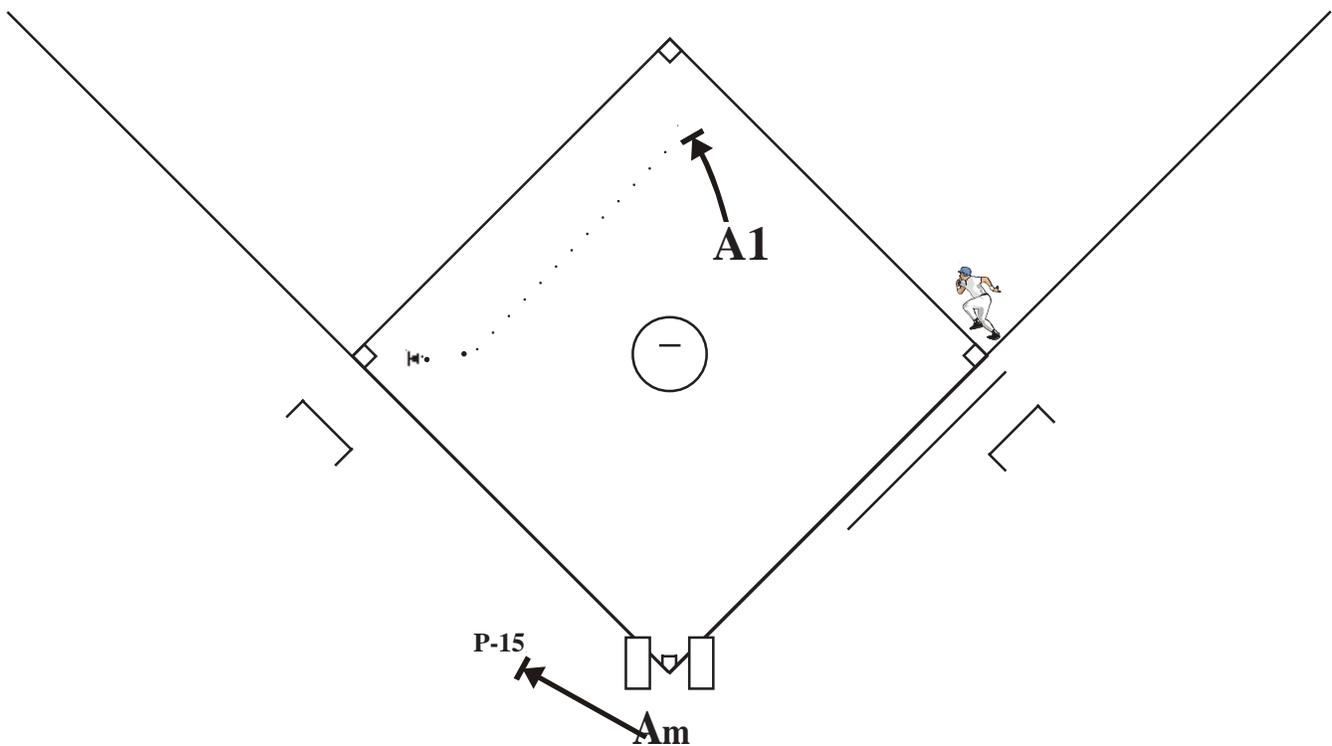
...n'oublie pas de rendre une décision sur le lancer lorsque le coureur est en course et de surveiller la possibilité d'**interférence du frappeur**. Il doit se souvenir de maintenir son rythme, de prendre un pas vers l'arrière, de relaxer après avoir rendu sa décision sur le lancer et, par la suite, de se diriger à **P-15**. Il est responsable de toute décision au marbre.

Arbitre des buts...

...doit s'assurer que le coureur est en course en jetant un **coup d'œil rapide** par dessus son épaule gauche. Si le coureur vole, il **recule pas à pas** et se dirige en ligne droite vers le 2^e but. Il suit le relais des yeux et lorsque la balle passe près de lui, il pivote avec son corps faisant face à la balle. Lorsque celle-ci est passée, il prend la position "**set**" pour rendre la décision. La balle l'amènera vers le jeu. Si le coureur continue au 3^e but, l'arbitre des buts est responsable de la décision.

NOTE:

Lors d'une souricière, l'arbitre du marbre est responsable du côté du 1^{er} ou du 3^e but de celle-ci.



Situation 2M--23

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Souricière entre le 1^{er} et 2^e but

Arbitre du marbre...

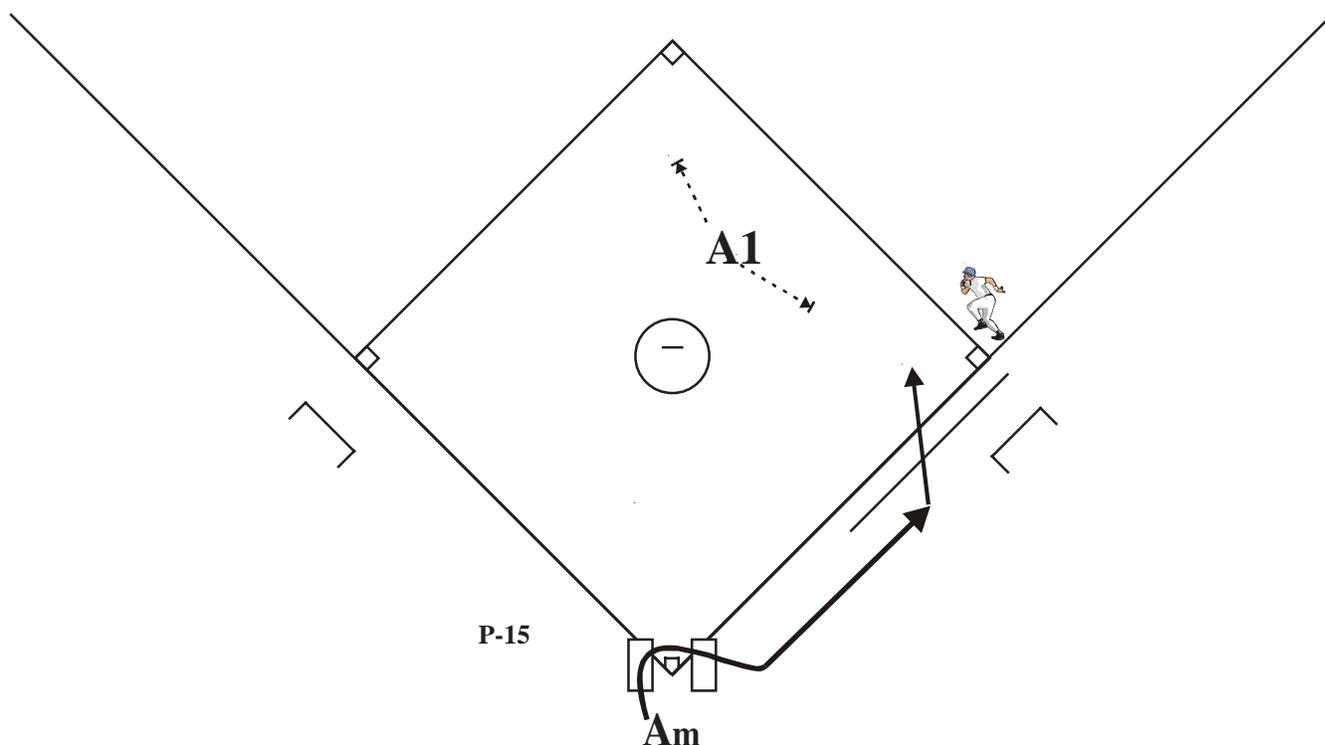
...quitte du côté gauche et se dirige, en territoire des fausses balles, jusqu'au 3/4 de la distance vers le 1^{er} but. Il court à sa position et informe verbalement son partenaire: "**Je prends mon côté.**" Une bonne discussion avant la rencontre avec votre partenaire devrait inclure comment communiquer la zone grise de cette situation. Ceci sera fait verbalement par quelqu'un prenant responsabilité et informant l'autre qu'il a la décision (par exemple, les arbitres peuvent décider que, lorsque le coureur se dirige vers eux, cela est l'indication que c'est leur décision). La bonne technique de communication est (avant de rendre la décision): "**Je prends le jeu,**" tout en vous frappant sur la poitrine. L'arbitre du marbre est aussi responsable de toute décision au marbre.

Arbitre des buts...

...est responsable du jeu au complet jusqu'à ce que l'arbitre du marbre l'informe qu'il est en position. Souvenez-vous de demeurer du côté du champ intérieur par rapport au coureur, de ne jamais traverser sa ligne de course. L'arbitre des buts est aussi responsable de toute décision au 3^e but.

NOTE:

Le même principe s'applique lors d'une souricière entre les 2^e et 3^e buts. Dans ce cas, Am couvre le côté du 3^e but de la souricière.



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE
SYSTÈME À DEUX ARBITRES
COUREUR(S) À TOUT AUTRE(S) BUT(S)

Situation 2M--24

SITUATION: Coureur(s) en position de marquer

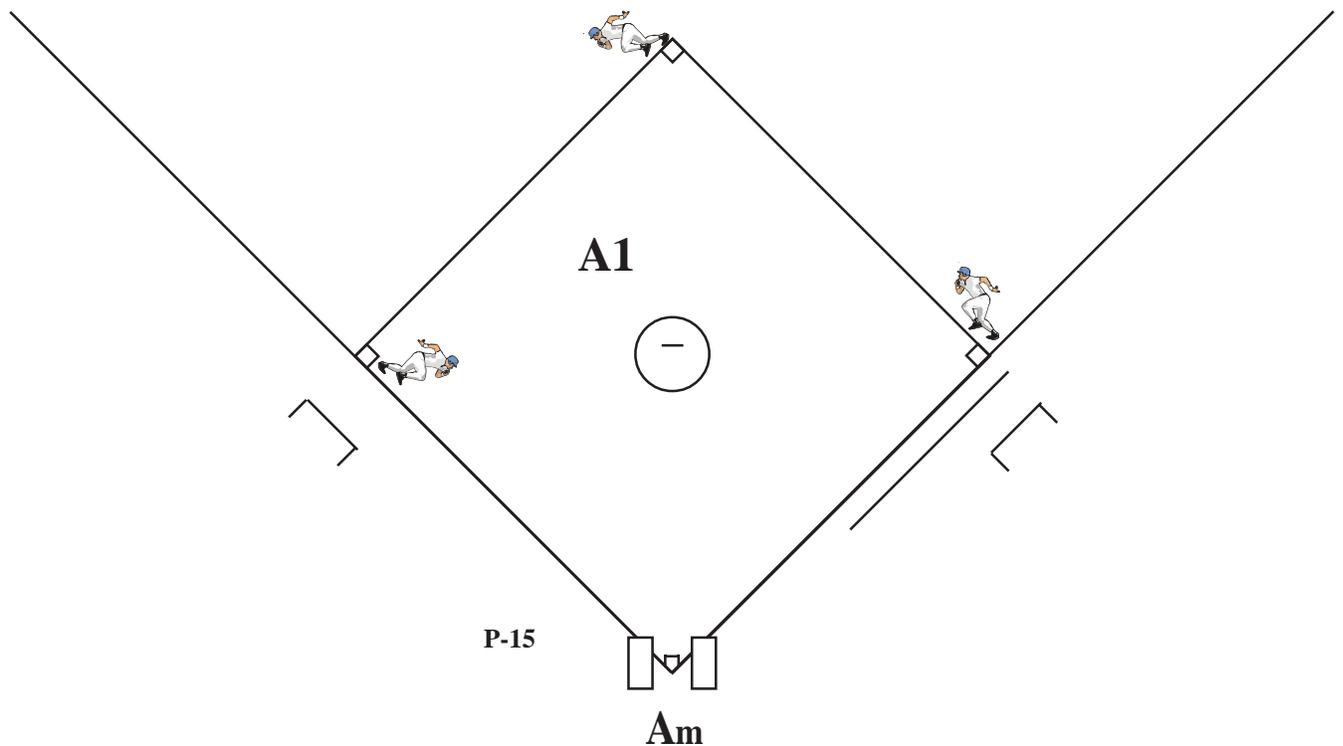
JEU: Positions de base

Arbitre du marbre...

...se place derrière le receveur jusqu'à ce que le frappeur frappe la balle. La position de l'"**enclave**" ainsi que les positions de la "**boîte**" et du "**ciseau**" sont permises pour appeler les balles et les prises. Après un coup sûr, il se dirige habituellement à **P-15**.

Arbitre des buts...

...se place entre le 2^e et le 3^e but, à mi-chemin entre le monticule et la **bordure** du gazon au 2^e but sur une ligne imaginaire partant du marbre et touchant le rebord du monticule du côté du 3^e but.



Situation 2M--25

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} & 2^e buts ou buts remplis

JEU: Balle au sol ou coup retenu - Possibilité de double jeu

Arbitre du marbre...

...rend toute décision: **bonne ou fausse** balle, puis prend position à **P-15**. Il est responsable de tous les touchers au 3^e but et de toutes les décisions au marbre.

Arbitre des buts...

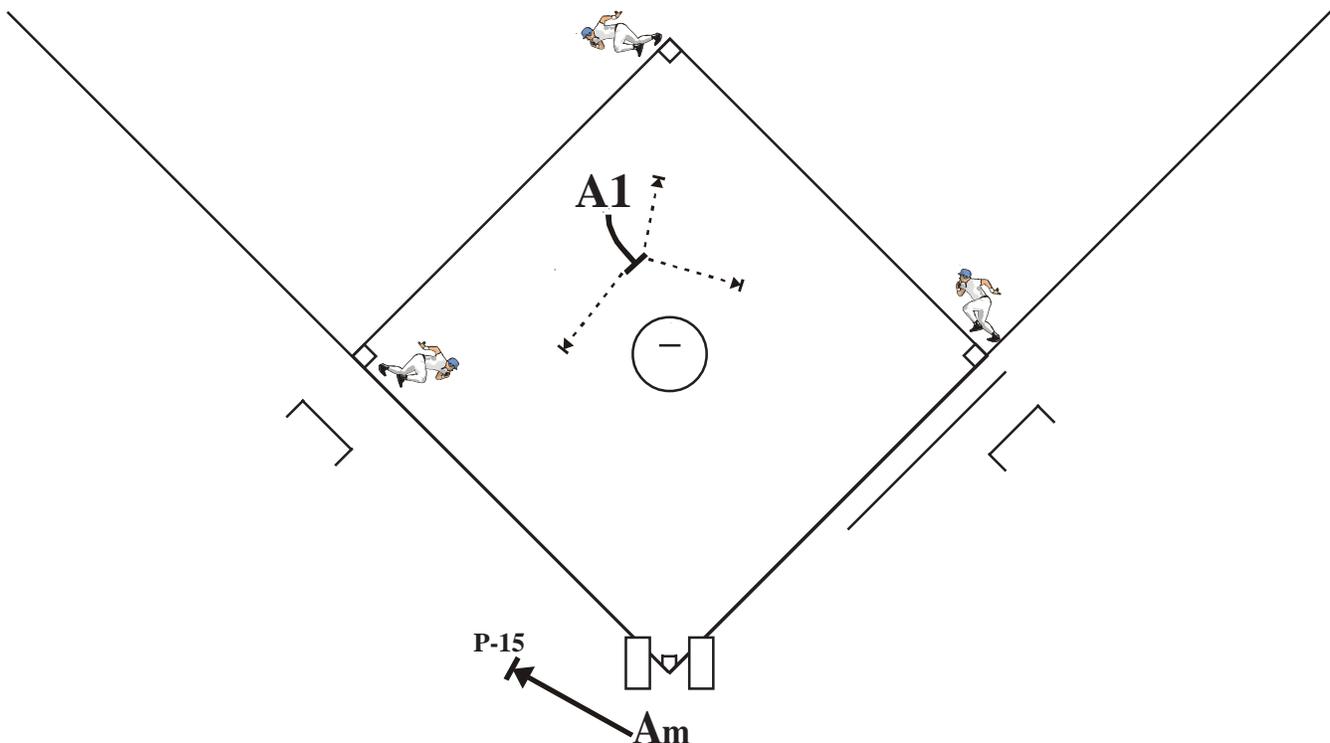
...se dirige vers le monticule tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Il est responsable de toutes les décisions sur les buts et des touchers aux 1^{er} et 2^e buts.

Relais hors-cibles et attribution du but:

L'arbitre du marbre est responsable de tous les relais hors-cibles et devra accorder le but approprié. Si le relais hors cible survient aux alentours du marbre, l'arbitre des buts doit être prêt pour aider à placer les coureurs.

NOTE:

Sur une balle frappée durement sur la ligne du 3^e but, Am devrait se déplacer sur la droite lorsque la balle est frappée pour rendre la décision: **bonne ou fausse** balle. Une fois la décision rendue, Am peut alors quitter du côté gauche et assumer ses autres responsabilités.



Situation 2M--26

SITUATION: Coureur(s) en position de marquer

JEU: Coup sûr au champ extérieur

Arbitre du marbre...

...rend toute décision: **bonne ou fausse** balle, puis prend position à **P-15**. Il est responsable de tous les touchers au 3^e but et de toutes les décisions au marbre.

NOTE:

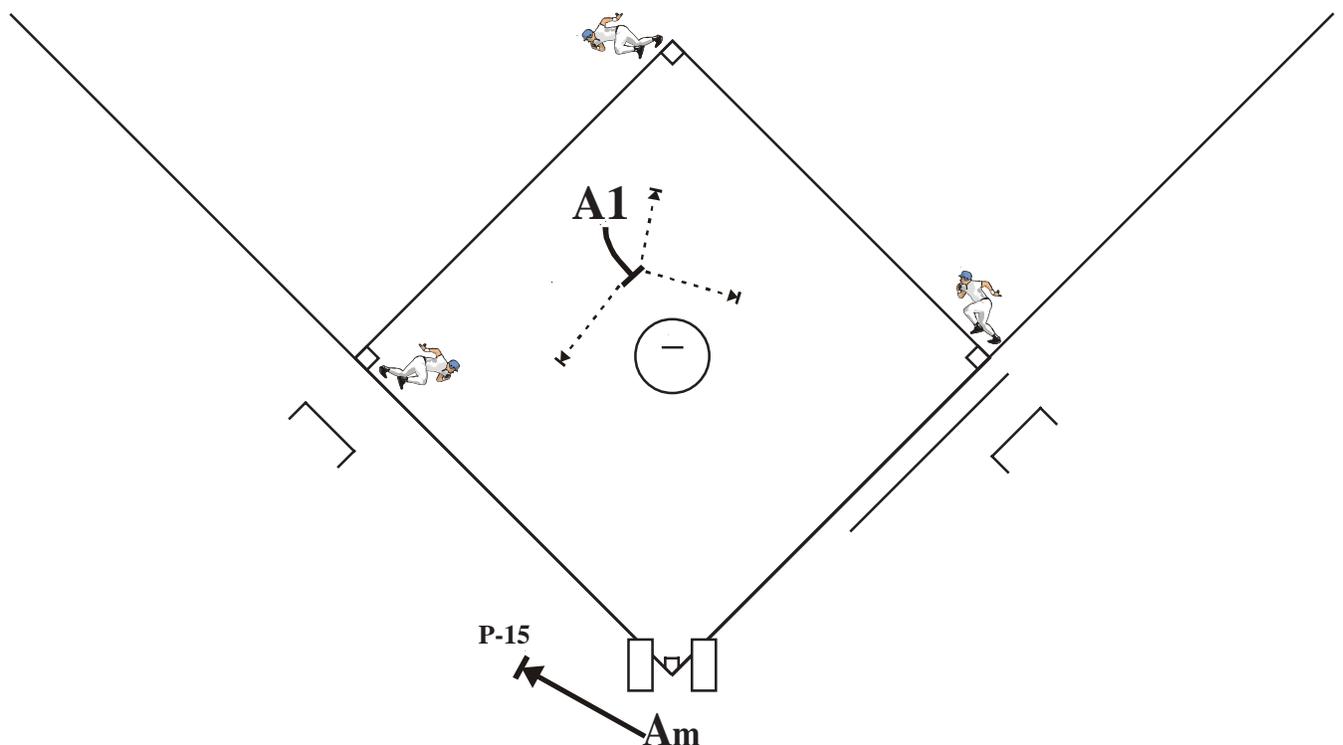
Sur une balle frappée durement sur la ligne du 3^e but, Am devrait se déplacer sur la droite lorsque la balle est frappée pour rendre la décision: **bonne ou fausse** balle. Une fois la décision rendue, Am peut alors quitter du côté gauche et assumer ses autres responsabilités.

Arbitre des buts...

...se dirige vers le monticule et regarde les touchers aux 1^{er} et 2^e buts. Il est responsable de toutes les décisions aux 1^{er}, 2^e et 3^e buts.

NOTE:

Avec un coureur au 2^e but et deux retraits, Am peut signaler à son partenaire qu'il y a une possibilité de **jeu avant/après**.



Situation 2M--27

SITUATION: Coureur(s) en position de marquer

JEU: Responsabilités sur un ballon ou une chandelle

Arbitre du marbre...

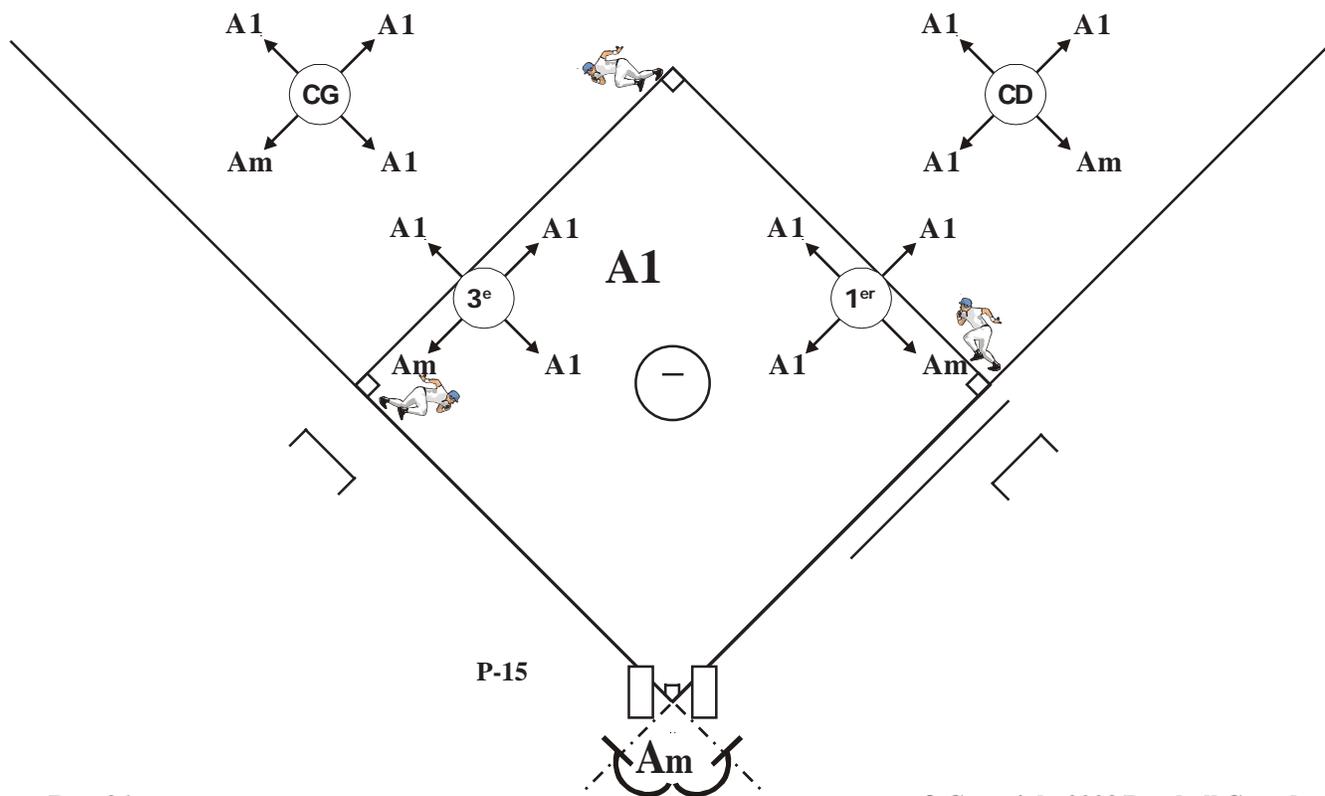
...est responsable des ballons frappés au joueur de champ gauche se dirigeant vers la ligne des fausses balles ainsi que dans le territoire des fausses balles, ainsi que pour le joueur de champ droit se dirigeant vers la ligne des fausses balles ainsi que dans le territoire des fausses balles. Ses responsabilités incluent la décision: **bonne ou fausse** balle, ainsi qu'**attrapé ou non** sur les deux lignes. Une bonne position est, pour les ballons au champ gauche, le **prolongement de la ligne du 3^e but** et, pour les ballons au champ droit, le **prolongement de la ligne du 1^{er} but**. Il est responsable du retoucher au 3^e but. L'arbitre du marbre a la responsabilité de l'**attrapé ou non** pour toutes chandelles au lanceur et au receveur, ainsi que pour toutes chandelles ou flèches qui amènent les joueurs de 1^{er} ou 3^e but vers leurs lignes respectives.

Arbitre des buts...

...est responsable pour tout ballon frappé directement à un joueur du champ extérieur et pour toute balle frappée entre les joueurs de champ gauche et de champ droit. Il est responsable pour les retouchers aux 1^{er} et 2^e buts. Sur des chandelles et flèches frappées au champ intérieur, il est responsable de l'**attrapé ou non** pour toutes les balles frappées directement aux joueurs de 1^{er} et 3^e but ainsi que pour tout ce qui est frappé entre eux.

NOTE:

La communication verbale entre les partenaires est extrêmement importante dans cette situation. Ce sujet doit être discuté lors de la préparation avant la rencontre.



Situation 2M--29

SITUATION: Coureur(s) en position de marquer

JEU: Ballon frappé à la gauche du joueur de champ gauche

Arbitre du marbre...

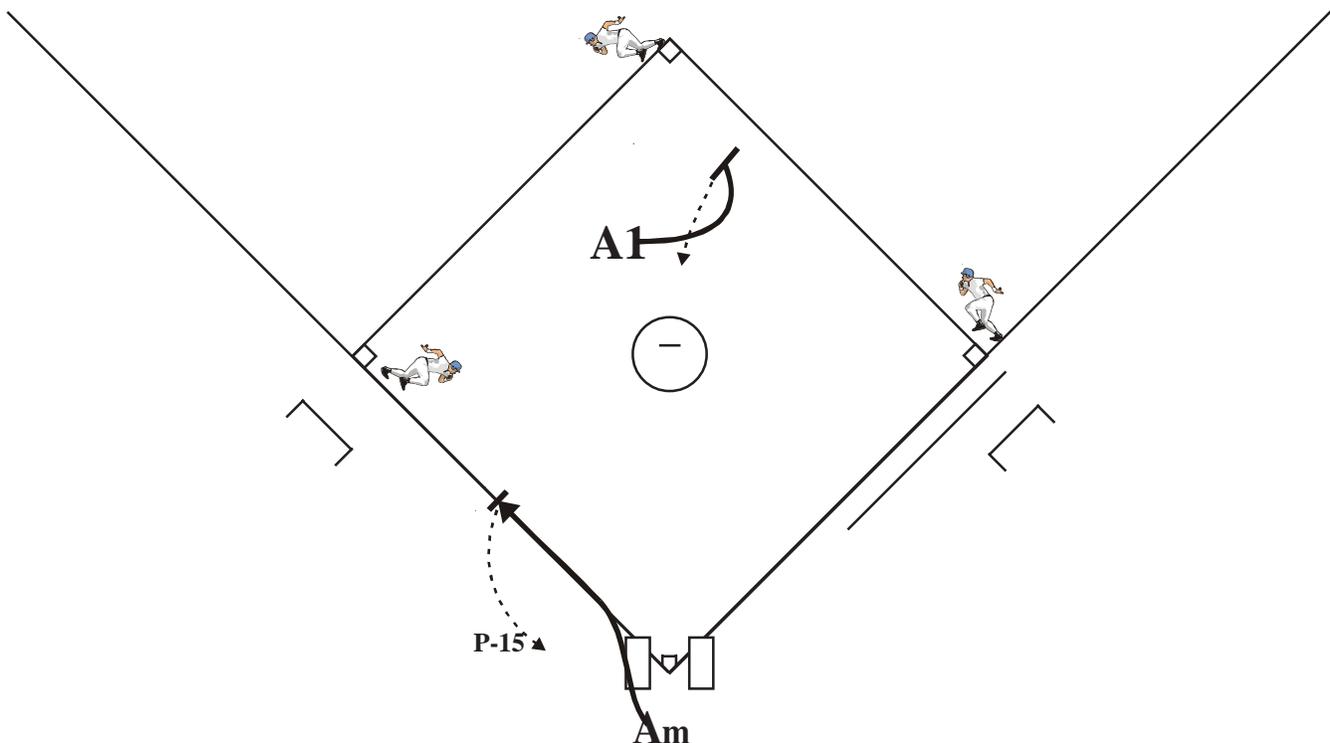
...quitte du côté gauche, enjambe la ligne du 3^e but et se prépare à rendre la décision: **bonne ou fausse** balle, si la balle est près de la ligne, suivie de la décision: **attrapé ou non**. Il doit informer son partenaire: **“Je prends le ballon”** afin d’établir la responsabilité et l’endroit du jeu. S’il y a un coureur au 3^e but, il est responsable pour le retoucher et pour toute décision au marbre.

Arbitre des buts...

...aligne le 2^e but avec le joueur de champ faisant l’attrapé et il surveille le retoucher au 2^e but. Il doit avoir un **coup d’œil rapide** au dessus de son épaule pour vérifier le retoucher au 1^{er} but. Il est responsable de toute décision aux 1^{er}, 2^e et 3^e buts.

NOTE:

S’il y a moins de deux retraits et un coureur aux 1^{er} et 2^e buts ou au 2^e but seulement, l’arbitre du marbre est responsable du jeu au 3^e but si le coureur retouche.



Situation 2M--30

SITUATION: Coureur(s) en position de marquer

JEU: Ballon frappé à la droite du joueur de champ droit

Arbitre du marbre...

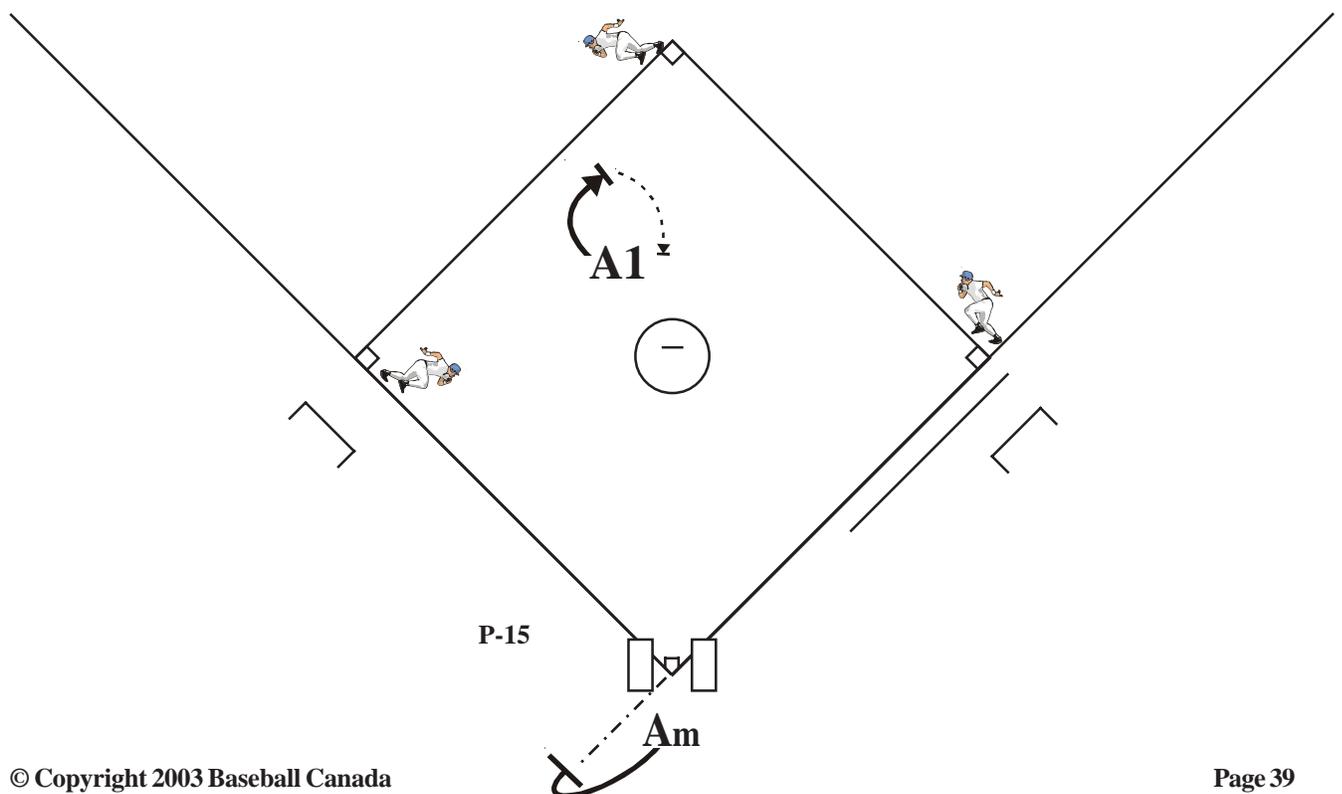
...quitte du côté gauche, se positionne sur le **prolongement de la ligne du 1^{er} but** et se prépare à rendre la décision: **bonne ou fausse** balle, si la balle est près de la ligne, suivie de la décision: **at-trapé ou non**. Il doit informer son partenaire: **“Je prends le ballon”** afin d’établir la responsabilité et l’endroit du jeu. S’il y a un coureur au 3^e but, il est responsable pour le retoucher et pour toute décision au marbre.

Arbitre des buts...

...aligne le 2^e but avec le joueur de champ faisant l’attrapé et il surveille le retoucher au 2^e but. Il doit avoir un **coup d’œil rapide** au dessus de son épaule pour vérifier le retoucher au 1^{er} but. Il est responsable de toute décision aux 1^{er}, 2^e et 3^e buts.

NOTE:

S’il y a moins de deux retraits et un coureur aux 1^{er} et 2^e buts ou au 2^e but seulement, l’**arbitre des buts** est responsable du jeu au 3^e but si le coureur retouche.



Situation 2M--31

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} & 2^e buts ou buts remplis

JEU: Chandelle intérieure

Arbitre du marbre...

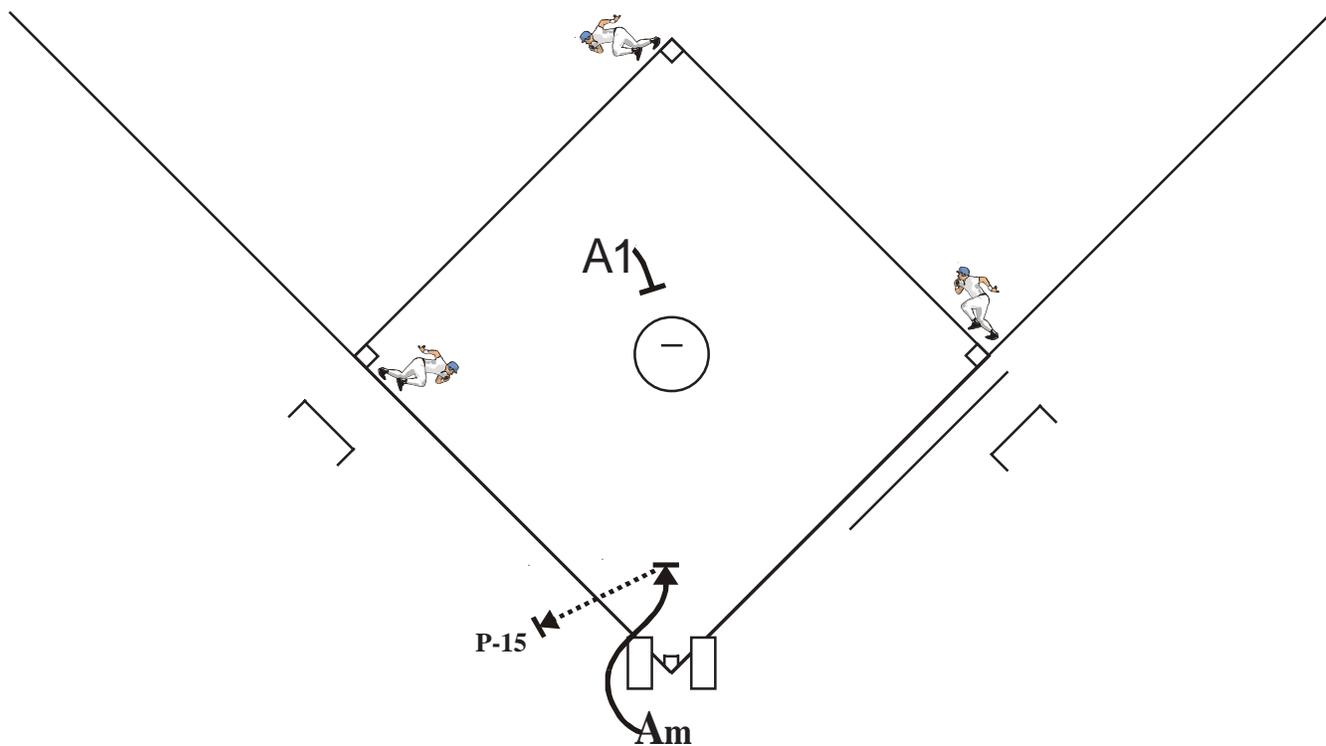
...a toutes les décisions: **bonne ou fausse** balle. Il quitte du côté gauche et se dirige à l'avant du marbre. Il signale tout en annonçant: "**Chandelle intérieure, le frappeur est retiré.**" Assurez-vous lors de situation où la chandelle intérieure peut être une bonne ou fausse balle de dire "**Chandelle intérieure, le frappeur est retiré si la balle est bonne.**" Si la balle n'est pas attrapée, signalez **bonne ou fausse** balle et, si bonne, prendre position à **P-15**. L'arbitre du marbre est aussi responsable pour le retoucher au 3^e but et pour toute décision au marbre.

Arbitre des buts...

...se dirige vers le monticule et est également responsable d'appeler la chandelle intérieure. Il est responsable de toutes les décisions sur les buts et des retouchers aux 1^{er} et 2^e buts.

NOTE:

La façon d'appliquer la chandelle intérieure, spécialement dans les zones grises, est un autre bon exemple de ce qui doit être discuté entre les arbitres avant la rencontre. L'appel de la chandelle intérieure peut être fait par un des deux arbitres et répété par son partenaire.



Situation 2M--32

SITUATION: Coureur(s) en position de marquer

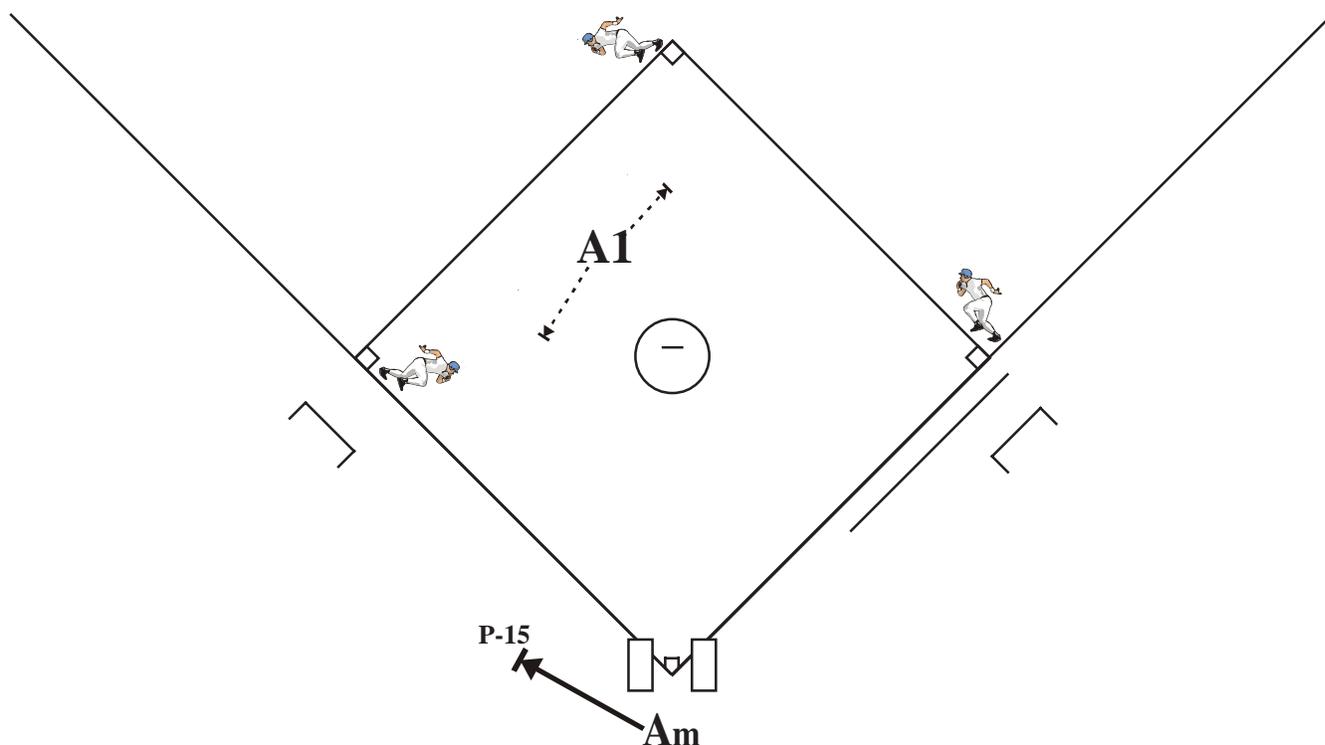
JEU: Tentative de prise à contre-pied au 2^e ou 3^e but

Arbitre du marbre...

...se déplace vers **P-15**. Dans le cas d'un relais hors-cible, il s'approche le plus près possible du jeu. Si la tentative provient du receveur, la même mécanique s'applique, sauf qu'il doit prendre un **pas vers l'arrière** pour ne pas nuire au receveur et qu'il doit être conscient d'une **possibilité d'interférence du frappeur**. Il est aussi responsable de toute décision au marbre si le(s) coureur(s) tente(nt) de compter.

Arbitre des buts...

...pivote dans une position "set" avant de rendre une décision. Il est responsable de tous les coureurs sur les buts.



Situation 2M--33

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} et 2^e buts

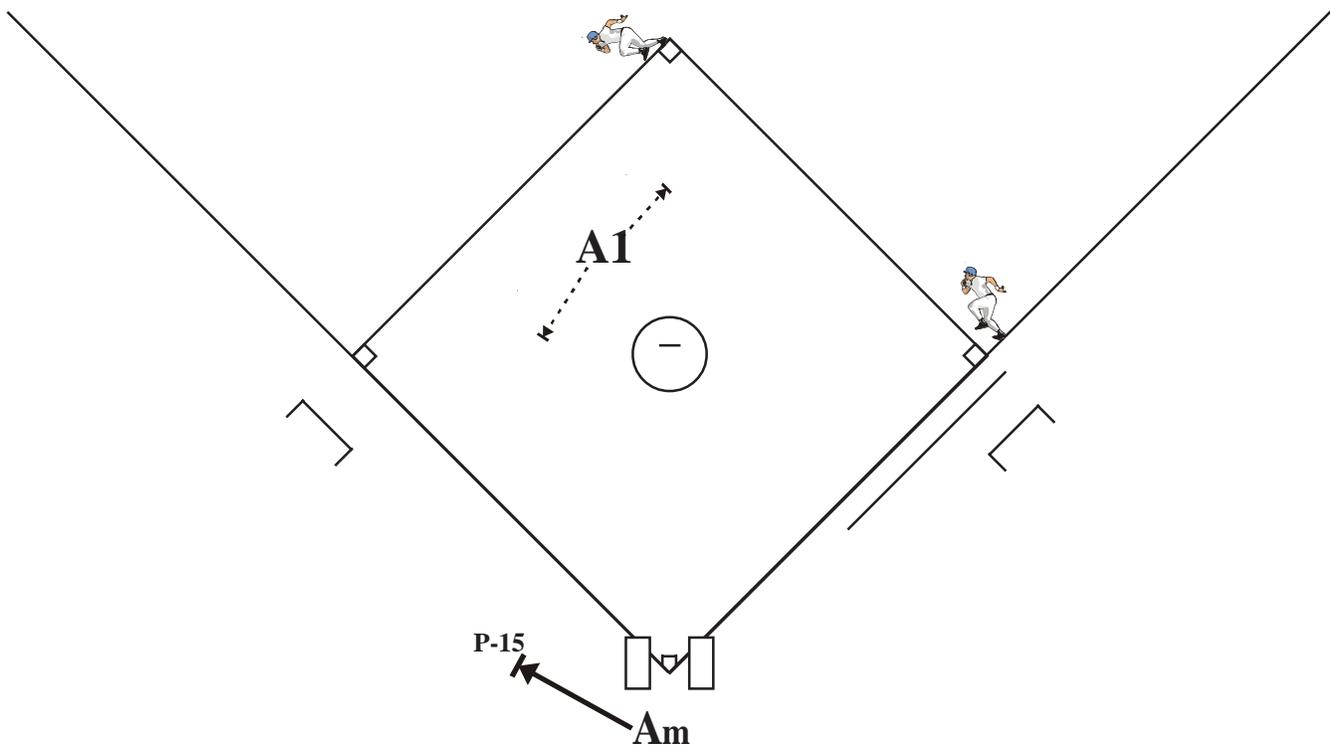
JEU: Vol du 3^e but ou double vol

Arbitre du marbre...

...n'oublie pas de rendre une décision sur le lancer lorsque le coureur est en course et de surveiller la possibilité d'**interférence du frappeur**. Il doit se souvenir de maintenir son rythme, de prendre un pas vers l'arrière, de relaxer après avoir rendu sa décision sur le lancer et, par la suite, de se diriger à **P-15**. Il est responsable de tous les **relais hors-cibles** et de **l'attribution du but** ainsi que de toute décision au marbre.

Arbitre des buts...

...doit s'assurer que le coureur est en course en jetant un **coup d'œil rapide** par dessus son épaule droite. Si le coureur vole, il analyse le relais du receveur, se dirige vers le jeu, prend un angle de 90 degrés avec la glissade du coureur, prend la position **"set"** et rend la décision. Ne vous approchez pas trop près du jeu et ne trichez pas car vous serez hors position. Réagissez vers le but approprié. Lorsque celle-ci est passée, il prend la position **"set"** pour rendre la décision. La balle l'amènera vers le jeu.



Situation 2M--34

SITUATION: Coureur(s) en position de marquer

JEU: Souricière entre le 2^e et le 3^e but

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se dirige, en territoire des fausses balles, jusqu'au $\frac{3}{4}$ de la distance vers le 3^e but. Il court à sa position et informe verbalement son partenaire: "**Je prends mon côté.**" Une bonne discussion avant la rencontre avec votre partenaire devrait inclure comment communiquer la zone grise de cette situation. Ceci sera fait verbalement par quelqu'un prenant responsabilité et informant l'autre qu'il a la décision (par exemple, les arbitres peuvent décider que, lorsque le coureur se dirige vers eux, cela est l'indication que c'est leur décision). La bonne technique de communication est (avant de rendre la décision): "**Je prends le jeu,**" tout en vous frappant sur la poitrine. L'arbitre du marbre est aussi responsable de toute décision au marbre.

Arbitre des buts...

...est responsable du jeu au complet jusqu'à ce que l'arbitre du marbre l'informe qu'il est en position. Souvenez-vous de demeurer du côté du champ intérieur par rapport au coureur, de ne jamais traverser sa ligne de course.

