



Manuel d'arbitrage : Système à trois arbitres

Table des matières

Aucun coureur sur les buts

Situation 3A-1	Position de base
Situation 3A-2	Roulant ou amorti au champ intérieur
Situation 3A-3	Coup sûr au champ extérieur
Situation 3A-4	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur
Situation 3A-5	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur
Situation 3A-6	Ballon du côté gauche du voltigeur de centre
Situation 3A-7	Ballon frappé directement au champ centre ou à droite du voltigeur de centre

C1 seulement

Situation 3A-8	Position de base
Situation 3A-9	Roulant ou amorti au champ intérieur
Situation 3A-10	Coup sûr au champ extérieur
Situation 3A-11	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur
Situation 3A-12	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur
Situation 3A-13	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne
Situation 3A-14	Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche et directement vers le voltigeur de gauche
Situation 3A-15	Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite
Situation 3A-16	Ballon directement vers le voltigeur de droite ou qui amène le voltigeur vers la ligne
Situation 3A-17	Vol du 2ème but
Situation 3A-18	Souricière entre le 1er et 2ème but

C1 & C3

Situation 3A-19	Position de base
Situation 3A-20	Roulant ou amorti au champ intérieur
Situation 3A-21	Coup sûr au champ extérieur
Situation 3A-22	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur
Situation 3A-23	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur
Situation 3A-24	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne
Situation 3A-25	Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche
Situation 3A-26	Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite
Situation 3A-27	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne ou directement vers le voltigeur de droite
Situation 3A-28	Vol du 2ème but
Situation 3A-29	Souricière entre le 1er et 2ème But
Situation 3A-30	Souricière entre le 3ème But et le marbre

C1 & C2

Situation 3A-31	Position de base
Situation 3A-32	Roulant ou amorti au champ intérieur
Situation 3A-33	Coup sûr au champ extérieur
Situation 3A-34	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur
Situation 3A-35	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur (incluant la situation de chandelle intérieure)
Situation 3A-36	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne
Situation 3A-37	Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche
Situation 3A-38	Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite
Situation 3A-39	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne
Situation 3A-40	Double vol
Situation 3A-41	Souricière entre le 1er et 2ème But
Situation 3A-42	Souricière entre le 2ème et 3ème But

Buts remplis

Situation 3A-43	Position de base
Situation 3A-44	Roulant ou amorti au champ intérieur
Situation 3A-45	Coup sûr au champ extérieur
Situation 3A-46	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur
Situation 3A-47	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur (incluant la situation de chandelle intérieure)
Situation 3A-48	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne
Situation 3A-49	Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche
Situation 3A-50	Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite
Situation 3A-51	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne

C2 seulement, moins de 2 retraits

Situation 3A-52	Position de base
Situation 3A-53	Roulant ou amorti au champ intérieur
Situation 3A-54	Coup sûr au champ extérieur
Situation 3A-55	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur
Situation 3A-56	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur
Situation 3A-57	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne
Situation 3A-58	Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche et directement vers le voltigeur de centre
Situation 3A-59	Ballon directement vers le voltigeur de droite ou entre le voltigeur de centre et de droite
Situation 3A-60	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne
Situation 3A-61	Souricière entre le 2ème et 3ème But
Situation 3A-62	Vol du 3ème But

C2 seulement , 2 retraits

Situation 3A-63	Position de base
Situation 3A-64	Roulant ou amorti au champ intérieur
Situation 3A-65	Coup sûr au champ extérieur
Situation 3A-66	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur
Situation 3A-67	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur
Situation 3A-68	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne
Situation 3A-69	Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche
Situation 3A-70	Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite
Situation 3A-71	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne
Situation 3A-72	Souricière entre le 2ème et 3ème But

C2 & C3, moins de 2 retraits

Situation 3A-73	Position de base
Situation 3A-74	Roulant ou amorti au champ intérieur
Situation 3A-75	Coup sûr au champ extérieur
Situation 3A-76	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur
Situation 3A-77	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur
Situation 3A-78	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne
Situation 3A-79	Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche et directement vers le voltigeur de centre
Situation 3A-80	Ballon directement vers le voltigeur de droite ou entre le voltigeur de centre et de droite
Situation 3A-81	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne
Situation 3A-82	Souricière entre le 2ème et 3ème But
Situation 3A-83	Souricière entre le 3ème but et le marbre

C2 & C3, 2 retraits

Situation 3A-84	Position de base
Situation 3A-85	Roulant ou amorti au champ intérieur
Situation 3A-86	Coup sûr au champ extérieur
Situation 3A-87	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur
Situation 3A-88	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur
Situation 3A-89	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne
Situation 3A-90	Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche
Situation 3A-91	Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite
Situation 3A-92	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne
Situation 3A-93	Souricière entre le 2ème et 3ème But
Situation 3A-94	Souricière entre le 3ème but et le marbre

C3 Seulement

Situation 3A-95	Position de base
Situation 3A-96	Roulant ou amorti au champ intérieur
Situation 3A-97	Coup sûr au champ extérieur
Situation 3A-98	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur
Situation 3A-99	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur
Situation 3A-100	Ballon du côté gauche du voltigeur de centre
Situation 3A-101	Ballon frappé directement au champ centre ou à droite du voltigeur de centre
Situation 3A-102	Souricière entre le 3ème but et le marbre



Aucun coureur sur les buts

Situation 3A – 1

Situation	Aucun coureur
Jeu	Position de base

AM

AM se place dans l'enclave derrière le receveur jusqu'au moment où la balle est frappée. Les positions **boîte** et **ciseau** sont acceptées pour appeler les balles et les prises. **Cette position se nomme P1.**

A1

A1 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied droit doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. **Cette position se nomme P2.**

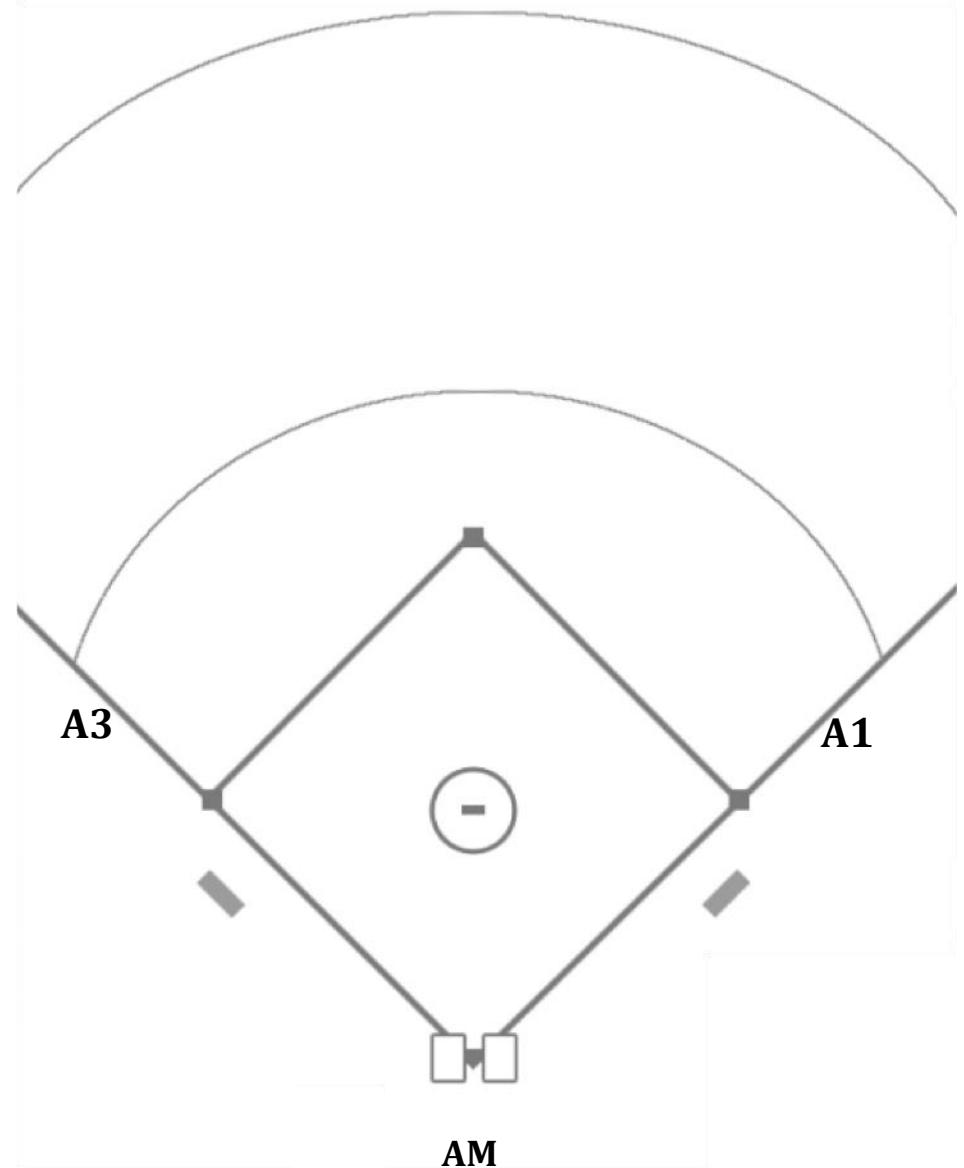
A3

A3 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied gauche doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. **Cette position se nomme P5.**

Note

Il est accepté que A1 et A3 se place en **position set debout** avant chaque lancer alors qu'il n'y a aucun coureur sur les buts. Ceci doit être discuté avant le début de la partie par le groupe d'arbitres et il faut que le groupe soit constant tout au long de la partie.

Situation 3A – 1



Situation 3A – 2

Situation	Aucun coureur
Jeu	Roulant ou amorti au champ intérieur

AM

AM sort vers la gauche du receveur. Par la suite, l'arbitre monte sur la ligne du premier but pour suivre le frappeur-coureur. Il ne doit pas dépasser la ligne de 45. Il ne doit pas quitter la balle des yeux tant et aussi longtemps que le joueur d'intérieur n'a pas effectué son relais vers le premier but. Il est responsable de toute faute faite par le frappeur-coureur et des relais hors-limites. À l'occasion, il peut aider son confrère sur un jeu de toucher au premier but. Sur une balle frappée devant le marbre, il doit prendre position sur le prolongement de la ligne soit du 1er ou 3ème but. Il est responsable de tout jeu au marbre.

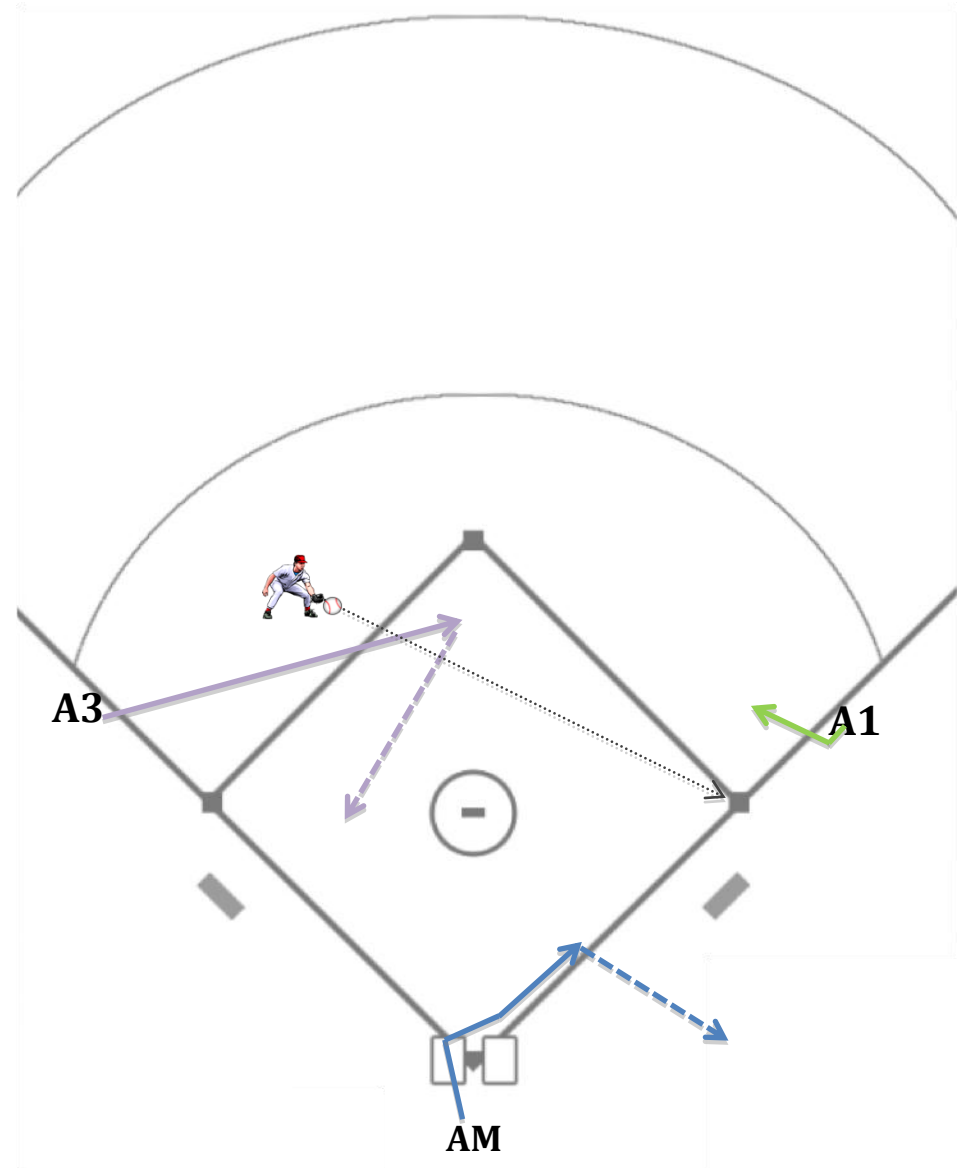
A1

A1 fait un premier pas avec son pied gauche pour ouvrir son jeu à l'avant-champ. Il se dirige rapidement en territoire des bonnes balles pour prendre un angle de 90 degrés avec le relais. L'arbitre se positionne à environ 15 à 20 pieds du jeu. Une fois que le relais est effectué, il garde son attention sur le pied du joueur de premier but, le pied du coureur et la balle qui entre dans le gant du joueur de premier but. Si A1 voit que le relais ne va pas être sur le but, il va faire un pas dans une direction pour avoir le meilleur angle possible pour voir un toucher du joueur défensif ou que le joueur défensif quitte le but. A1 doit être en territoire des bonnes balles à moins qu'il ressente de la pression du joueur de 2ème but qui se dirige vers lui, ou dans certain cas lorsque le relais provient du territoire des balles fausses entre le marbre et le 1er but, dans ce cas, il sera en territoire des fausses balles.

A3

A3 doit déterminer en premier lieu s'il a une responsabilité de bonne ou fausse balle. Par la suite, il se dirige vers la zone de la frise du gazon du deuxième but. Il est responsable des jeux au deuxième et troisième but.

Situation 3A – 2



Situation 3A – 3

Situation	Aucun coureur
Jeu	Coup sûr au champ extérieur

AM

AM sort vers la gauche et se rend à **P-15**. Il est responsable de tous les jeux au marbre.

A1

A1 est responsable des bonnes ou fausses balles près de la ligne. Si A1 lit que le coup sûr va être de routine ou de plusieurs buts, il se déplace en territoire des fausses balles et il est responsable de regarder le toucher du frappeur-coureur et de toute obstruction sur le frappeur-coureur. A1 est responsable de tout jeu au premier but. Si A1 détermine qu'il est nécessaire de sortir et de suivre la balle frappée, voir la situation 3A-7.

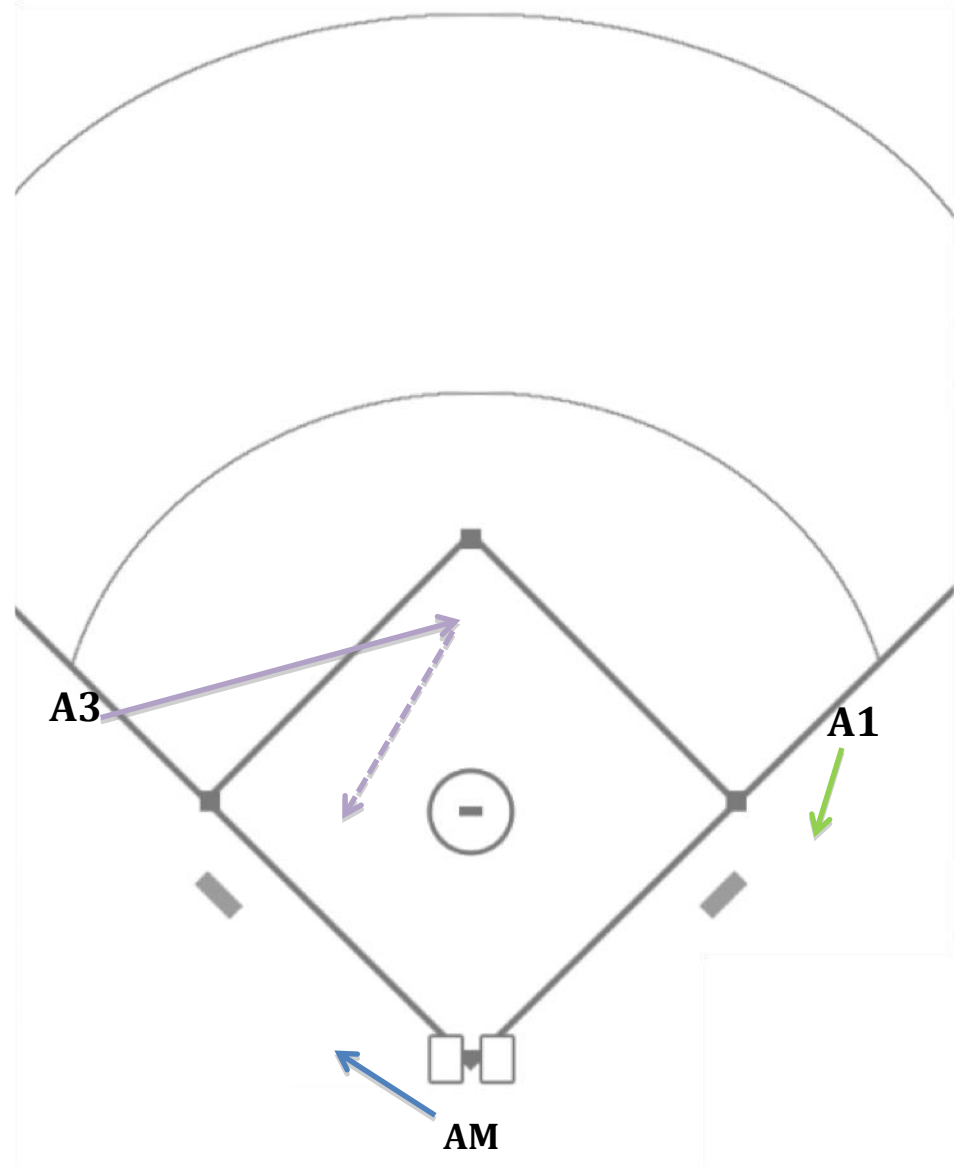
A3

A3 doit déterminer en premier lieu s'il a une responsabilité de bonne ou fausse balle, par la suite il se dirige vers la zone de la frise du gazon du deuxième but. Il est responsable des jeux au deuxième et troisième but. Si A3 détermine qu'il est nécessaire de sortir et de suivre la balle frappée, voir la situation 3A-6.

Note

A1 ou A3 doit déterminer s'il est nécessaire de suivre un coup sûr, après avoir déterminé si la balle est bonne et dépendant du jeu, des clôtures, des lignes tracées, position de l'enclos des releveurs, etc.

Situation 3A – 3



Situation 3A - 4

Situation	Aucun coureur
Jeu	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur

AM

AM n'a aucune responsabilité sur les ballons au champ extérieur. Même si AM n'a aucune responsabilité sur une bonne ou fausse balle et l'attrapé ou l'échappé, il doit regarder le jeu au cas où un autre arbitre lui demanderait de l'aide.

A1

A1 est responsable de tous les ballons frappés directement vers le voltigeur de centre qui se dirige soit vers l'avant ou derrière lui et tout ce qui est à la droite de celui-ci. Il est aussi responsable du voltigeur de droite qui se dirige vers la ligne et en territoire des fausses balles. Il doit informer verbalement ses confrères.

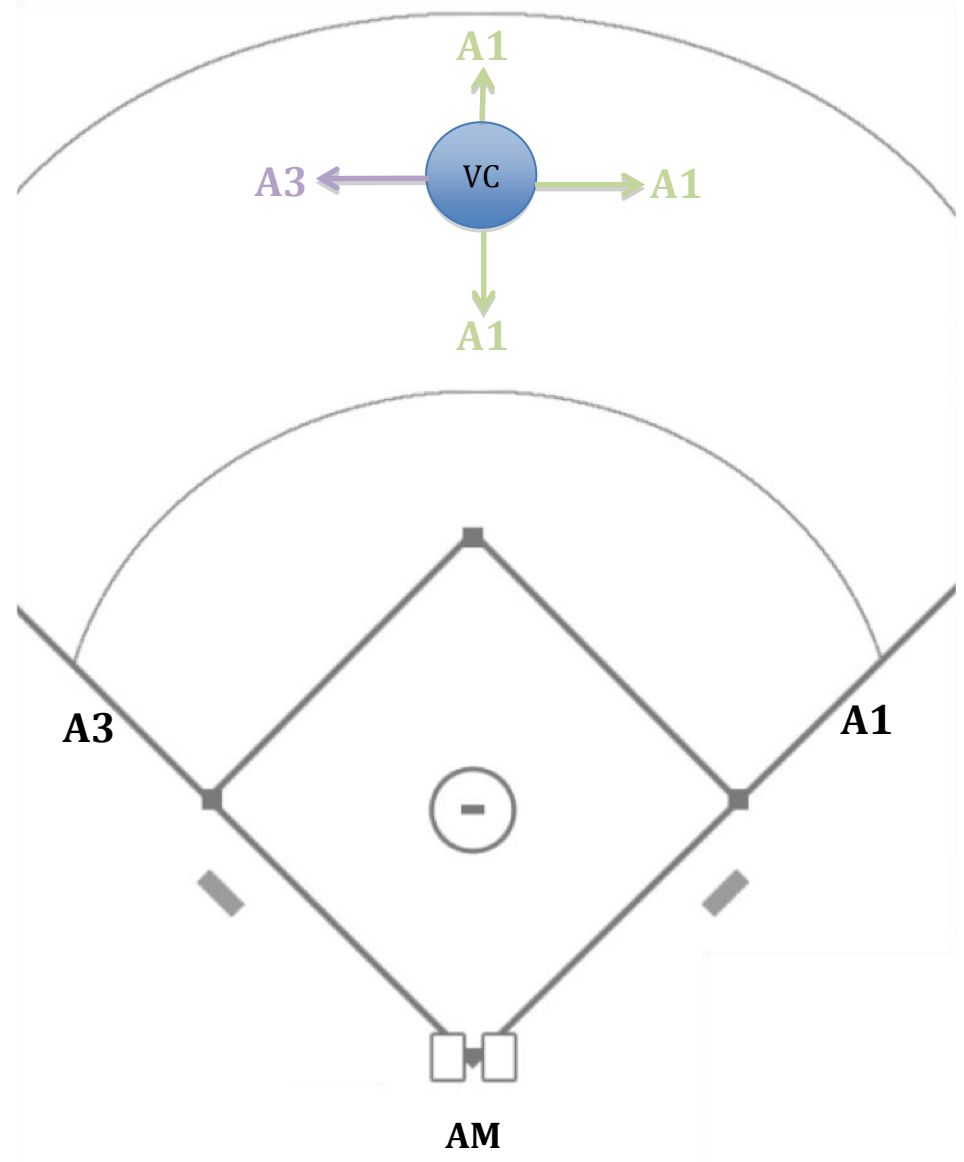
A3

A3 est responsable de tous les ballons frappés à la gauche du voltigeur de centre incluant le voltigeur de gauche et aussi en territoire des fausses balles. Il doit informer verbalement ses confrères.

Note

Avant le début de la partie, l'équipe doit décider quel arbitre, soit A1 ou A3, les rotations seront initiées. La plupart des équipes vont faire la rotation avec A1, mais il est acceptable que la rotation soit débutée par A3. Il est essentiel que toutes les rotations débutent par le même arbitre tout au long de la partie. Quand un arbitre n'a pas un bon angle pour un appel d'attrapé ou d'échappé, il ne doit pas hésiter à demander l'aide de ses partenaires.

Situation 3A - 4



Situation 3A – 5

Situation	Aucun coureur
Jeu	Responsabilités sur les ballons ou flèches au champ intérieur

AM

AM est responsable de tous les ballons au lanceur et au receveur. Il est aussi responsable des flèches au lanceur. Il est responsable de toute balle avant le premier et troisième but pour les bonnes et fausses balles

A1

A1 est responsable de tous les ballons ou flèches frappés vers le joueur de premier but et de deuxième but qui se dirige vers sa gauche et vers le champ extérieur. Il est aussi responsable des flèches frappées à l'arrêt-court qui se dirige vers le 2ème but. Il n'est pas responsable du joueur de 2ème but qui se dirige vers le 2ème but. Il est responsable de la bonne ou fausse balle après le but et suivant.

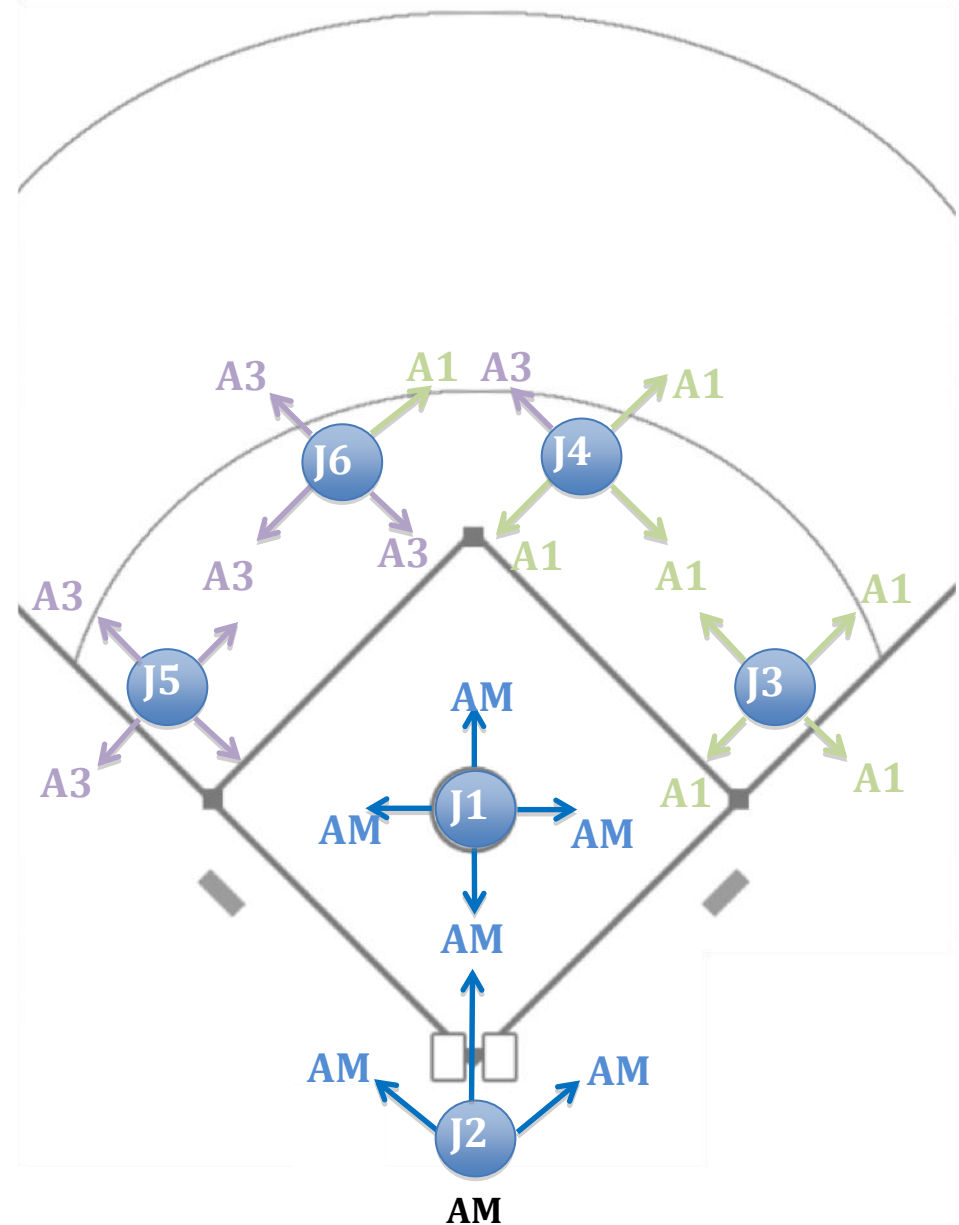
A3

A3 est responsable de tous les ballons ou flèches frappés au joueur de troisième but et arrêt-court. Il est aussi responsable des flèches vers le joueur de 2ème but qui se dirige vers le but. Il n'est pas responsable des flèches vers le joueur d'arrêt-court qui se dirige vers le but. Il est responsable de la bonne ou fausse balle après le but et suivant.

Note

Il est important que le groupe d'arbitres ait une bonne communication visuelle avant de faire l'appel. Il y a certaines situations, spécifiquement sur l'appel des flèches, pour lesquelles un arbitre a un meilleur angle pour vous aider à faire l'appel d'un attrapé ou d'échappé, puisque vous êtes un groupe, ces responsabilités doivent être discutées avant la partie.

Situation 3A – 5



Situation 3A – 6

Situation Aucun coureur
Jeu Ballon du côté gauche du voltigeur de centre

AM

AM sort vers la gauche et se rend à **P-15**. Il est responsable de tous les jeux au marbre sur le frappeur-coureur. Pour toute balle sur la ligne du champ gauche, AM doit se rappeler de regarder la balle à chaque fois, au cas où A3 lui demanderait de l'aide sur un jeu serré.

A1

A1 effectue son pivot et suit le frappeur-coureur, il faut varier le pivot en fonction de la position de la balle. Il revient vers la ligne de 45 si la balle tombe au sol et que le frappeur-coureur revient vers le premier but. Il est responsable de tous les jeux sur le frappeur-coureur.

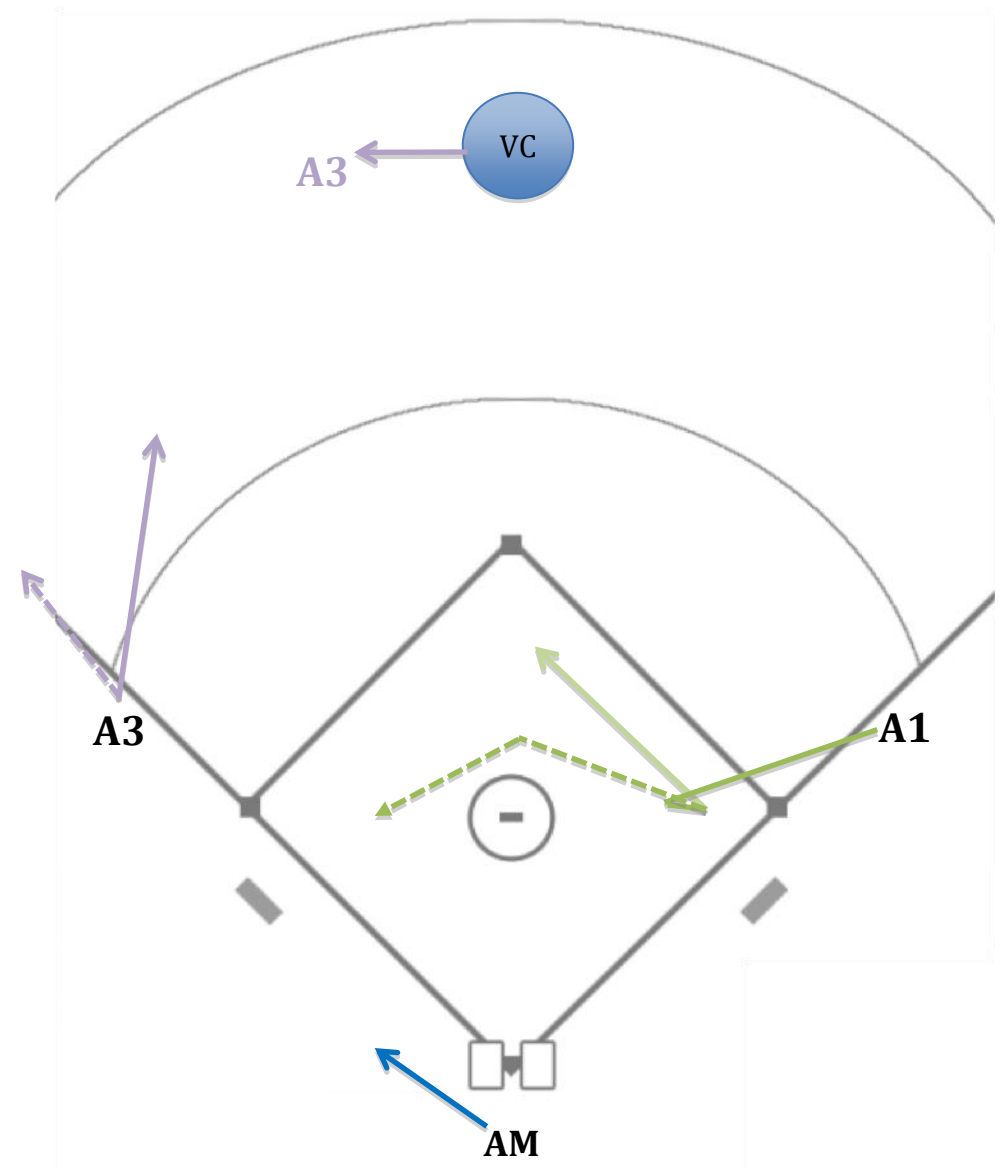
A3

A3 doit avertir ses partenaires qu'il sort en premier lieu : **Je sors**. Il doit avoir le meilleur angle possible pour bien voir le jeu. Il doit être arrêté et en position set debout pour rendre son appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes pour faire son appel. Lorsque l'arbitre sort lors de cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

Note

Pour les ballons du côté du 3^{ème} but qui sont près du joueur de 3^{ème} but ou juste derrière, AM doit avoir une distance avec la balle pour permettre à A3 de suivre le joueur de 3^{ème} but et la balle. Si une situation arrive et que la balle est captée et que la vue d'A3 est obstruée par le joueur de 3^{ème} but et qu'AM a une meilleure vue, les deux arbitres doivent communiquer avant de faire l'appel pour ne pas faire un double appel. Une bonne règle est que peu importe l'arbitre qui voit le joueur attraper la balle, il est celui qui est responsable d'appeler l'attrapé.

Situation 3A – 6



Situation 3A – 7

Situation	Aucun coureur
Jeu	Ballon frappé directement ou champ centre ou à droite du voltigeur de centre

AM

AM sort vers la gauche et couvre la course du frappeur-coureur jusqu'au premier but. Une fois que le coureur se dirige vers le deuxième but, il retourne vers le marbre en territoire des balles fausses. Il faut qu'il soit certain qu'aucune souricière ne puisse se produire.

A1

A1 doit avertir ses confrères qu'il sort sur le ballon : **je sors**. Ceci inclut le voltigeur qui tourne le dos au marbre, la balle près de la ligne ou plusieurs joueurs convergent vers la balle. Il doit prendre un bon angle pour bien voir la balle. Il doit être complètement arrêté pour rendre son appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes avant de rendre son appel. Lorsque l'arbitre sort lors de cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

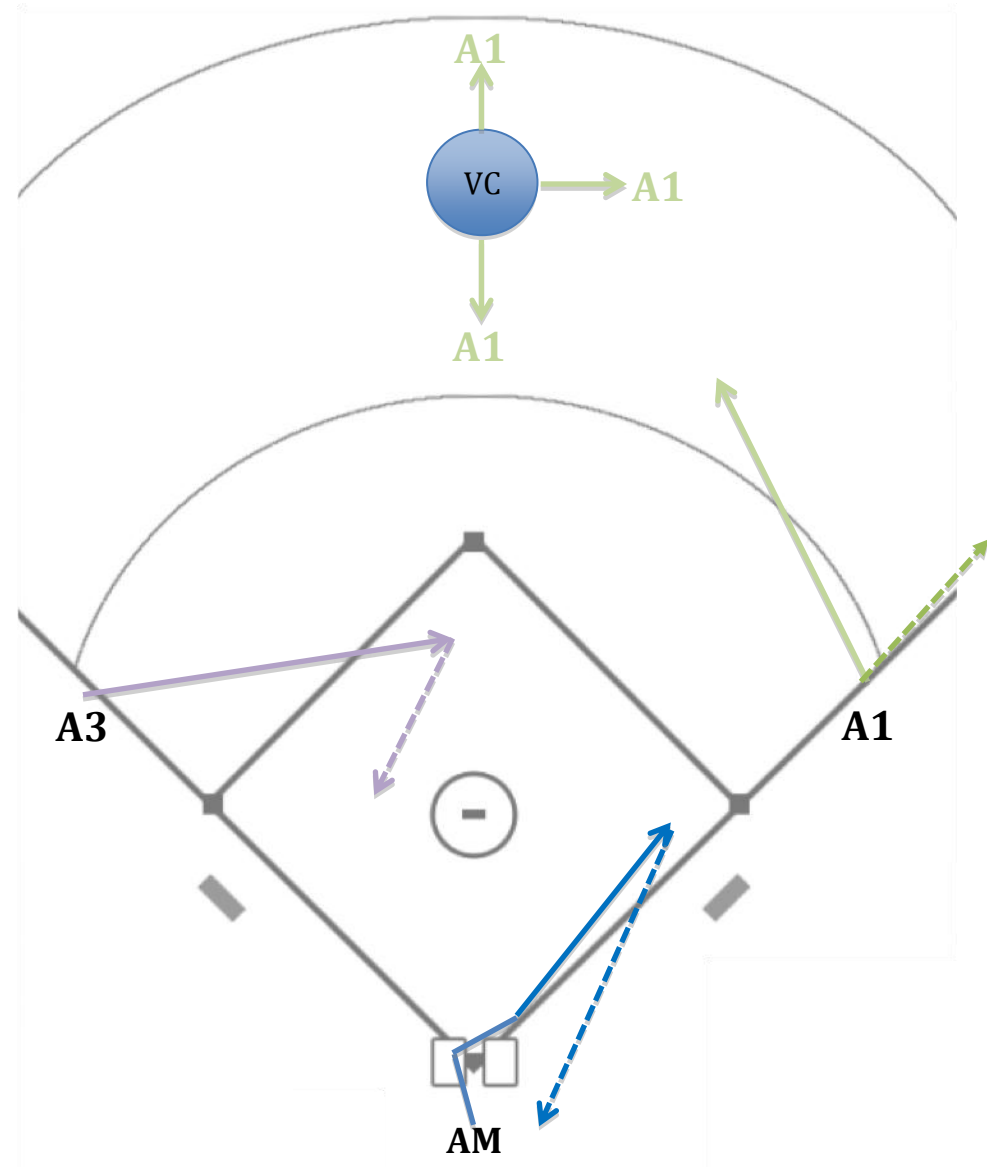
A3

A3 doit se diriger vers la zone de la frise du gazon du deuxième but. Il est responsable des jeux au deuxième but et troisième but.

Note

Pour les ballons du côté du 1er but qui sont près du joueur de 1er but ou juste derrière, AM doit avoir une distance avec la balle pour permettre à A1 de suivre le joueur de 1er but et la balle. Si une situation arrive et que la balle est captée et que la vue d'A1 est obstruée par le joueur de 1^{er} but et qu'AM a une meilleure vue, les deux arbitres doivent communiquer avant de faire l'appel pour ne pas faire un double appel. Une bonne règle est que peu importe l'arbitre qui voit le joueur attraper la balle, il est celui qui est responsable d'appeler l'attrapé.

Situation 3A – 7





C1 seulement

Situation 3A – 8

Situation	Coureur au 1er but seulement
Jeu	Position de base

AM

AM se place dans l'enclave derrière le receveur jusqu'au moment où la balle est frappée. Les positions **boite** et **ciseau** sont acceptées pour appeler les balles et les prises. **Cette position se nomme P1.**

A1

A1 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied droit doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. A1 doit être en position set quand le lanceur touche à la plaque. Il ne doit pas bouger quand il rend son appel lors d'une prise à contre-pied. **Cette position se nomme P2.**

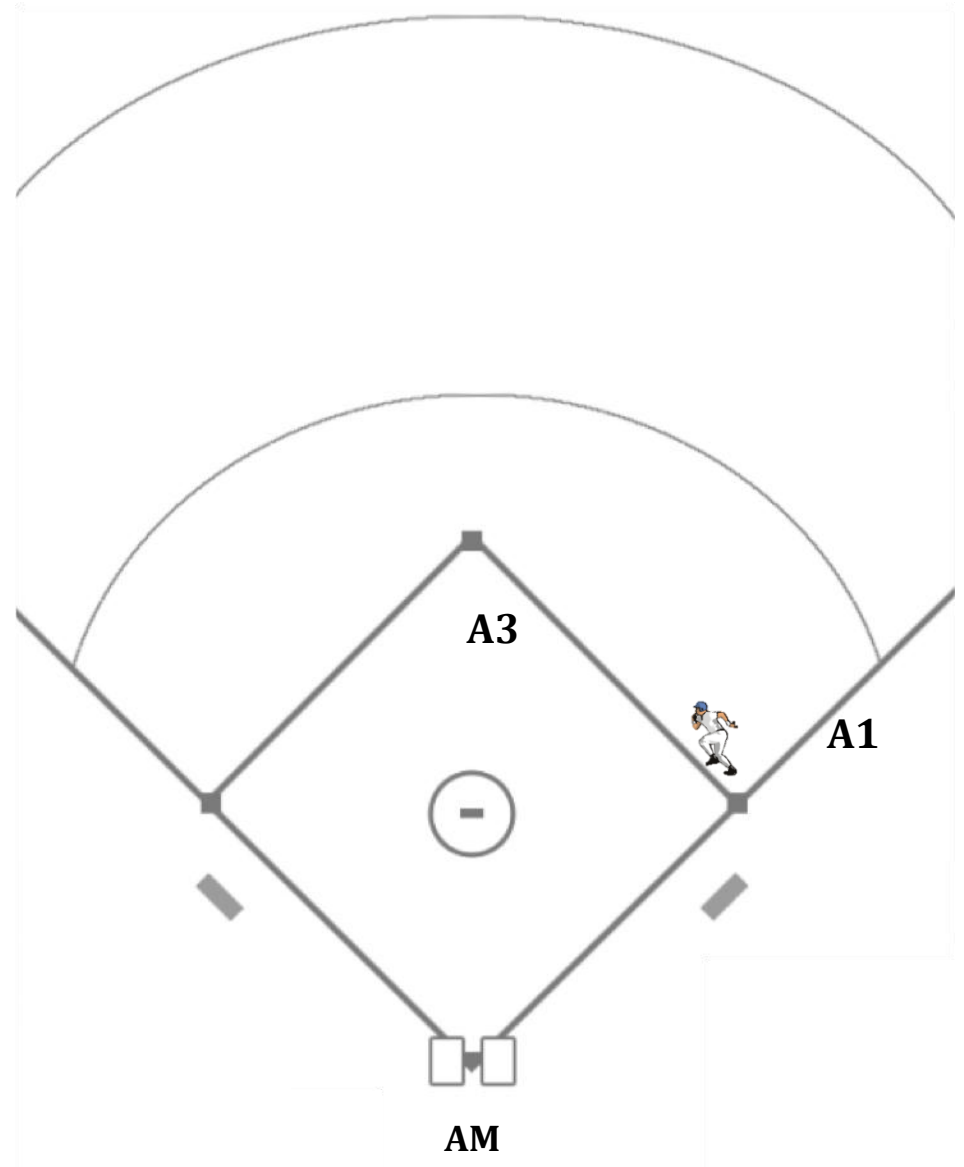
A3

A3 avec un coureur au premier but seulement l'arbitre doit utiliser la position P3 éloignée comme position de départ. Il doit se placer à 10-12 pieds du but et 2-3 pieds en avant de la ligne de course. Il doit positionner les épaules vers l'abri opposé et non vers le marbre. L'arbitre a l'option de choisir sa position soit d'un côté ou de l'autre du deuxième but. Il doit être en position set lorsque le lanceur touche la plaque. **Cette position se nomme P3 éloignée.**

Note

Même si A3 a l'option de se placer d'un côté ou de l'autre du monticule, ses responsabilités demeurent les mêmes pour toutes les situations qui sont décrites dans ce manuel. Il est cependant recommandé qu'A3 prenne la position de départ du côté du 1er but. Cette position permet à A3 d'avoir le meilleur angle possible lors d'un vol au 2ème but. C'est pour cette raison que la position éloignée est recommandée. De ce côté, A3 diminue les chances d'avoir la vue obstruée par un joueur ou par le but.

Situation 3A – 8



Situation 3A – 9

Situation	Coureur au 1er but seulement
Jeu	Roulant ou amorti au champ intérieur

AM

AM est responsable de toute bonne ou fausse balle sur la ligne du troisième but et aussi de toute décision de bonne ou fausse balle jusqu'au premier but. Il quitte vers la gauche en territoire des fausses balles et se dirige vers le 3ème but, si le joueur d'avant-champ capte la balle, il retourne vers le marbre. Si la balle se retrouve au champ extérieur, il continue sa course vers le troisième but. Voir la situation 3A-10. Sur une balle devant le marbre, il doit prendre position sur le prolongement de la ligne du 1er ou du 3ème but.

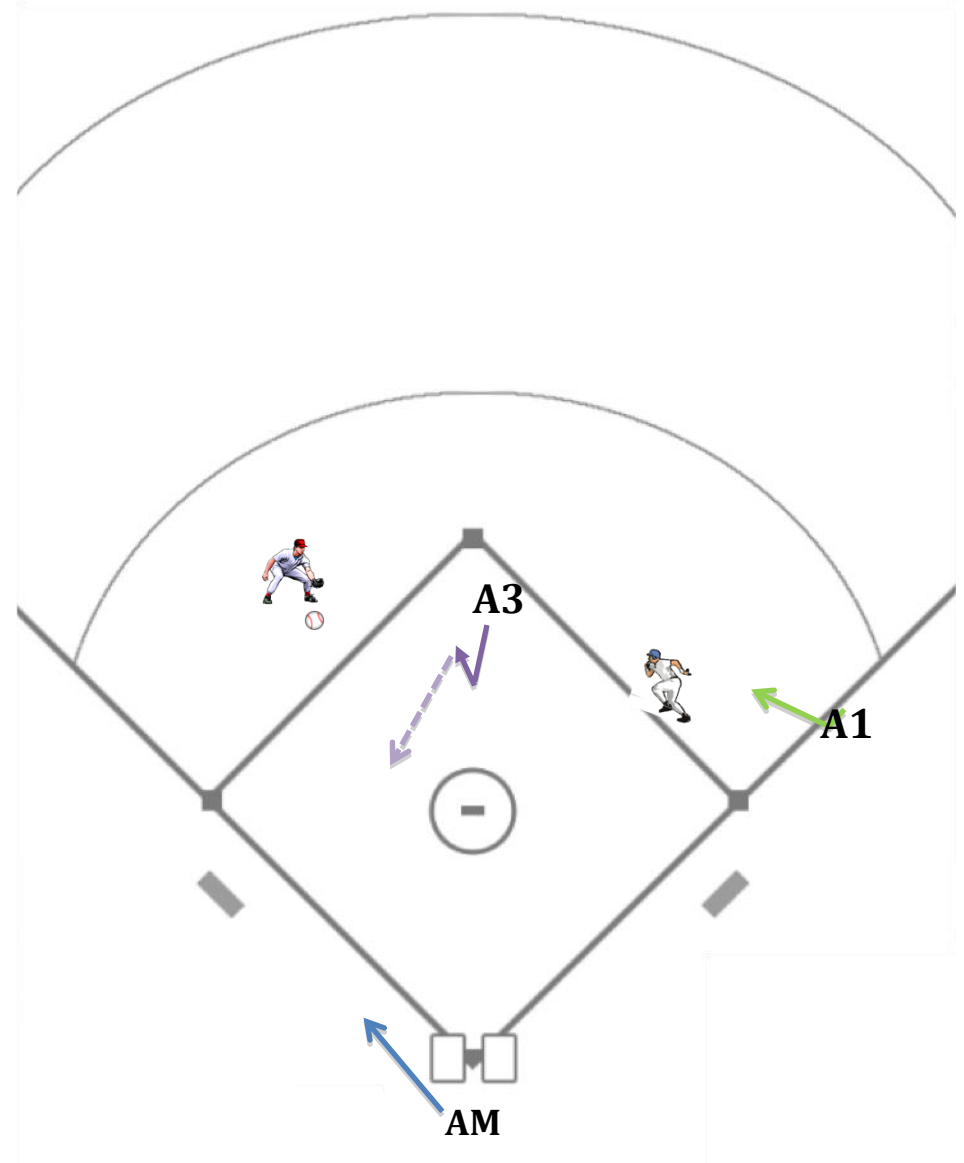
A1

A1 fait un premier pas avec son pied gauche pour ouvrir son jeu à l'avant-champ. Il se dirige rapidement en territoire des bonnes balles pour prendre un angle de 90 degrés avec le relais. L'arbitre se positionne à environ 15 à 20 pieds du jeu. Une fois que le relais est effectué, il garde son attention sur le pied du joueur de premier but, le pied du coureur et la balle qui entre dans le gant du joueur de premier but. Si A1 voit que le relais ne va pas être sur le but, il va faire un pas dans une direction pour avoir le meilleur angle possible pour voir un toucher du joueur défensif ou que le joueur défensif quitte le but. A1 doit être en territoire des bonnes balles à moins qu'il ressente de la pression du joueur de 2ème but qui se dirige vers lui, ou dans certain cas lorsque le relais provient du territoire des balles fausses entre le marbre et le 1er but, dans ce cas, il sera en territoire des fausses balles.. Si la balle n'est pas captée par un joueur d'intérieur, voir la situation 3A-10.

A3

A3 doit faire son premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. Si un jeu s'effectue au deuxième but, il doit se tourner vers le but et être en position set pour faire son appel. Il est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but quand la balle est captée au champ intérieur. Il doit faire les ajustements sur le relais avant de se placer en position set. Si une souricière se produit, il est responsable de tout jeu au 2ème but. Si la balle n'est pas captée par un joueur d'intérieur, voir la situation 3A-10

Situation 3A – 9



Situation 3A – 10

Situation Coureur au 1er but seulement

Jeu Coup sûr au champ extérieur

AM

AM est responsable de toute bonne ou fausse balle sur la ligne du troisième but et aussi de toute décision de bonne ou fausse balle jusqu'au premier but. Il quitte vers la gauche en territoire des fausses balles et se dirige vers le 3^{ème} but au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3^{ème} but. AM doit avertir A3 : "**j'ai le 3^{ème} s'il vient**". Quand AM lit qu'il va y avoir un jeu (balle et coureur) il va se diriger vers la frise du gazon et communiquer : "**Je prends le 3^{ème}**". AM doit rester dans les environs du 3^{ème} but et il est responsable de tous les jeux au 3^{ème} but si une souricière se produit entre le 2^{ème} et 3^{ème}, il est responsable du 3^{ème} but. Si une souricière se produit entre le 3^{ème} but et le marbre, il est responsable de la souricière jusqu'à ce qu'A1 soit dans la possibilité de prendre sa moitié.

A1

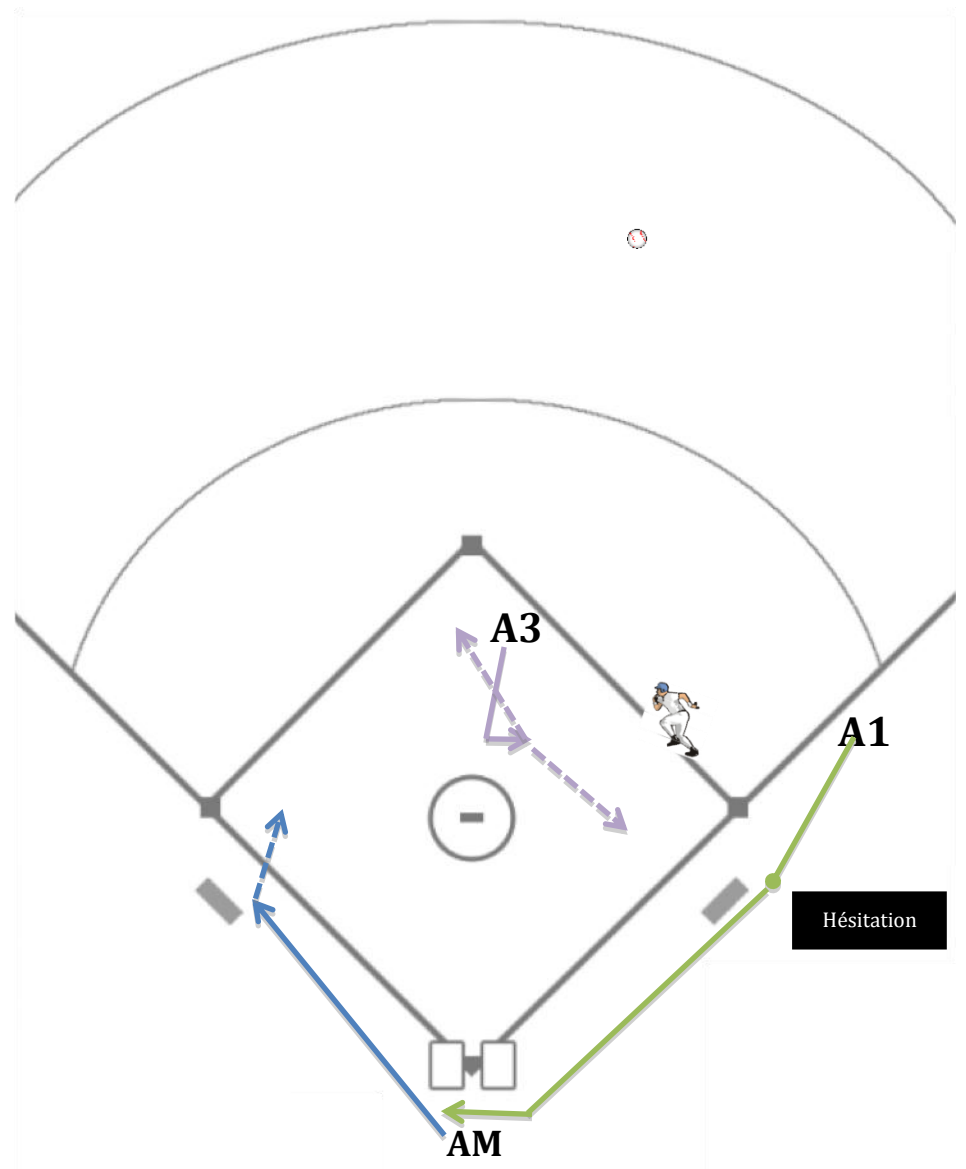
A1 doit demeurer à l'extérieur et regarder le toucher du frappeur-coureur. Une fois que C1 se dirige vers le 3^{ème} but, il se dirige vers le marbre en territoire des fausses balles. Il doit avertir son confrère qu'il a le marbre. Si C1 ne se dirige pas vers le 3^{ème} but, il doit demeurer au premier but pour tout jeu sur le frappeur-coureur. A1 doit avertir ses partenaires en les informant : "**Je prends le marbre**". A1 doit tenter de prendre position sur le prolongement de la ligne du 1er but pour tout jeu au marbre et faire un ajustement en conséquence du jeu.

A3

A3 doit faire son premier pas avec la jambe du côté où la balle est frappée, tourner son corps vers la balle et avoir son corps vers la balle, il doit se diriger vers la zone de travail. De cette position, il est responsable des jeux au 2^{ème} but. Une fois que C1 se dirige vers le 3^{ème} but, il doit avoir la confirmation visuelle que l'arbitre du marbre couvre le jeu au 3^{ème} but. À ce moment, il devient responsable du frappeur-coureur au premier et deuxième but. Il est aussi responsable de la souricière entre le 2^{ème} et 3^{ème} but.

Il est essentiel que tous les arbitres communiquent verbalement et visuellement entre chacun pour s'assurer d'avoir une bonne rotation. Comme équipe, la communication avant chaque jeu doit être fait avec un signal qui va permettre de se rappeler qu'il y a une possibilité de rotation.

Situation 3A – 10



Situation 3A – 11

Situation Coureur au 1er but seulement
Jeu Responsabilités sur les ballons au champ extérieur

AM

AM est responsable des ballons, qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne et en territoire des fausses balles. AM est responsable de toute bonne ou fausse balle et attrapé ou échappé sur la ligne du 3ème but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons frappés directement vers le voltigeur de centre qui se dirige soit vers l'avant ou derrière lui et tout ce qui est à la gauche de celui-ci. Il est aussi responsable du voltigeur de droite qui se dirige vers la ligne et en territoire des fausses balles.

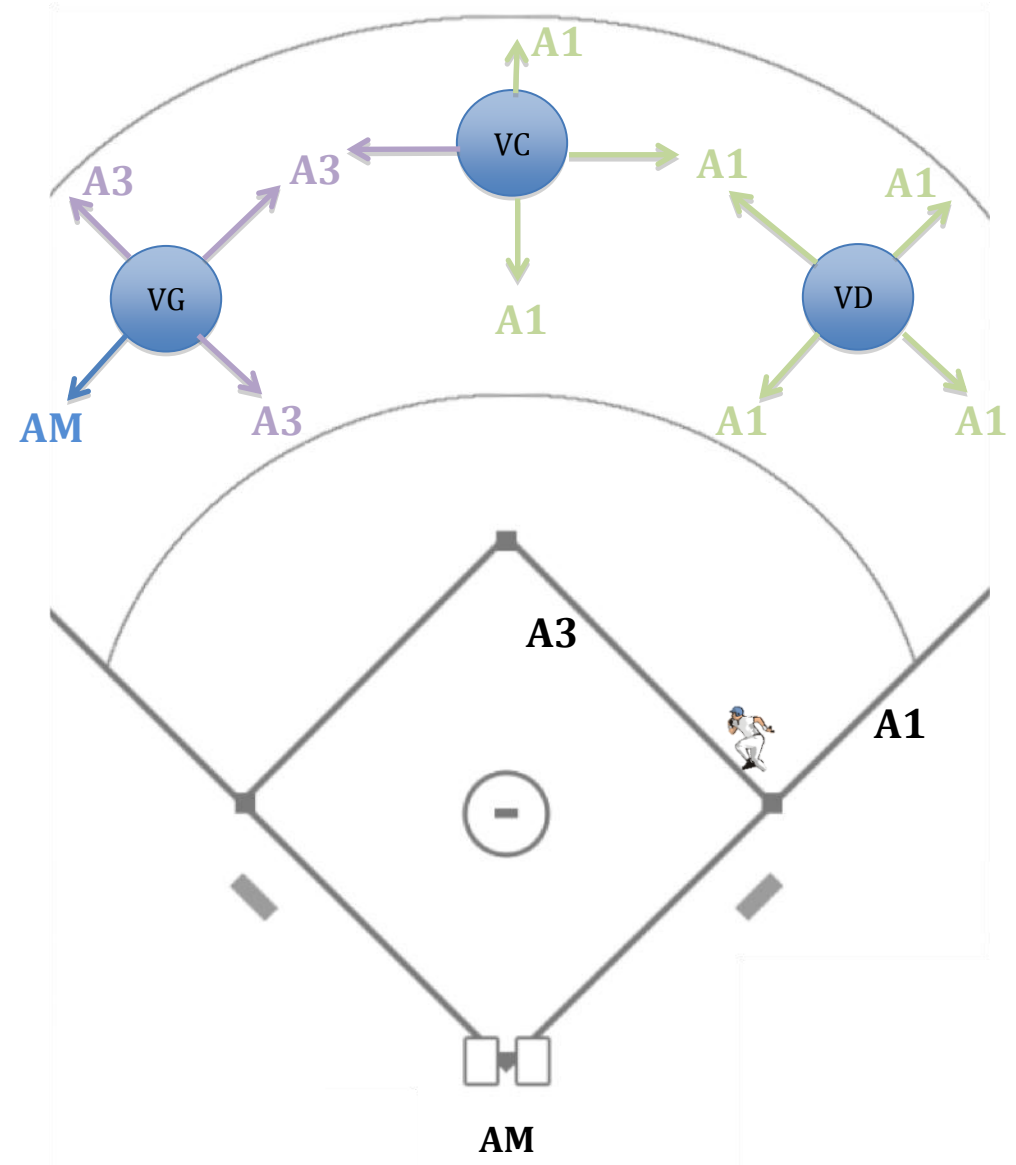
A3

A3 est responsable de tous les ballons frappés à la droite du voltigeur de centre incluant le voltigeur de gauche qui se dirige directement vers le champ intérieur et vers le champ extérieur.

Note

La responsabilité du ballon frappé directement vers le voltigeur de centre appartient à A1 et non à A3 puisque A1 a le meilleur angle possible pour toute balle difficile comme une balle qui ferait un court bond devant le voltigeur de centre. A3 est plus proche mais il est en ligne avec le voltigeur de centre et n'a donc pas d'angle. Ces responsabilités doivent être revues avant la partie par l'équipe d'arbitres. Chaque fois qu'un joueur d'intérieur tourne le dos au jeu, ceci devrait être traité comme un ballon au champ extérieur en terme de responsabilité.

Situation 3A – 11



Situation 3A – 12

Situation	Coureur au 1er but seulement
Jeu	Responsabilité sur les flèches ou ballon au champ intérieur

AM

AM est responsable de tous les ballons au lanceur et au receveur. Il est aussi responsable des flèches au lanceur. Il est responsable de toute balle avant le premier et troisième but pour les bonnes ou fausses balles. Il est aussi responsable des balles frappées à la gauche du joueur de troisième but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons ou flèches frappés vers le joueur de premier but et des balles sur la ligne après le but.

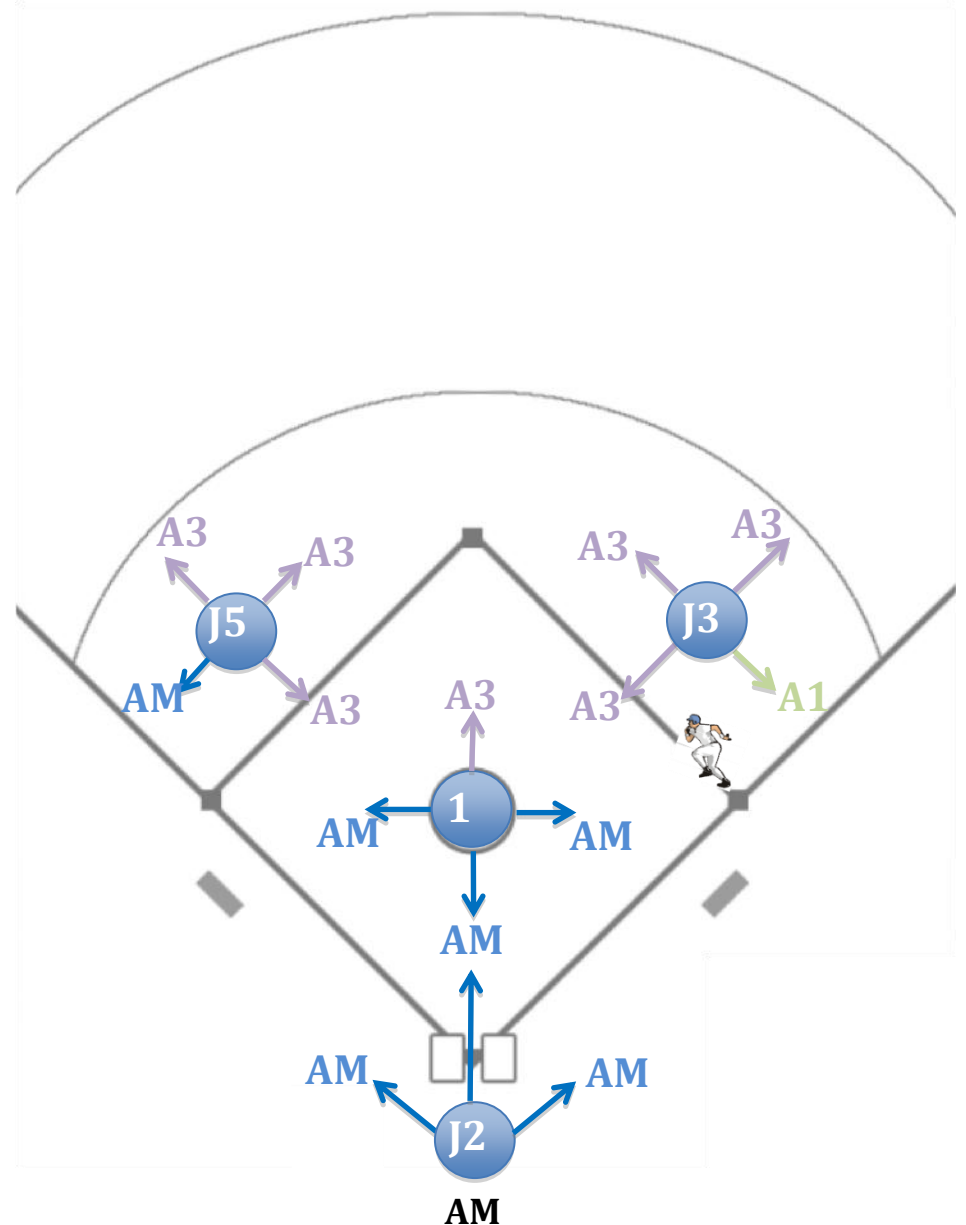
A3

A3 est responsable de tous les ballons et flèches frappés au joueur de troisième but, arrêt-court, de deuxième but et du premier but qui se dirige vers sa droite. Il est aussi responsable des ballons derrière le monticule.

Note

Il est important que le groupe d'arbitres ait une bonne communication visuelle avant de faire l'appel. Il y a certaines situations, spécifiquement sur l'appel des flèches, pour lesquelles un arbitre a un meilleur angle pour vous aider à faire l'appel d'un attrapé ou d'échappé, puisque vous êtes un groupe, ces responsabilités doivent être discutées avant la partie.

Situation 3A – 12



Situation 3A – 13

Situation	Coureur au 1er but seulement
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne

AM

Am doit sortir de derrière le receveur par la gauche et monter sur la ligne du 3ème but. AM va informer ses partenaires : **“Je prends la balle”**. AM est responsable de l’appel de la bonne ou fausse balle et attrapé ou échappé. AM doit prendre le plus de distance possible, $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but et doit être en position set debout pour faire l’appel. Si la balle est captée, il va signaler l’attrapé et après que le voltigeur relaie la balle au champ intérieur, il retourne au marbre et informe ses partenaires. Si la balle n’est pas captée, il va donner le signal et demeurer au $\frac{3}{4}$ de la distance, voir la situation 3A-10.

A1

A1 se déplace rapidement en territoire des fausses balles, il prend la position qui va lui permettre de voir l’attrapé et la probabilité de retoucher de C1. A1 est responsable des jeux au premier but sur C1. Si la balle n’est pas captée, voir la situation 3A-10.

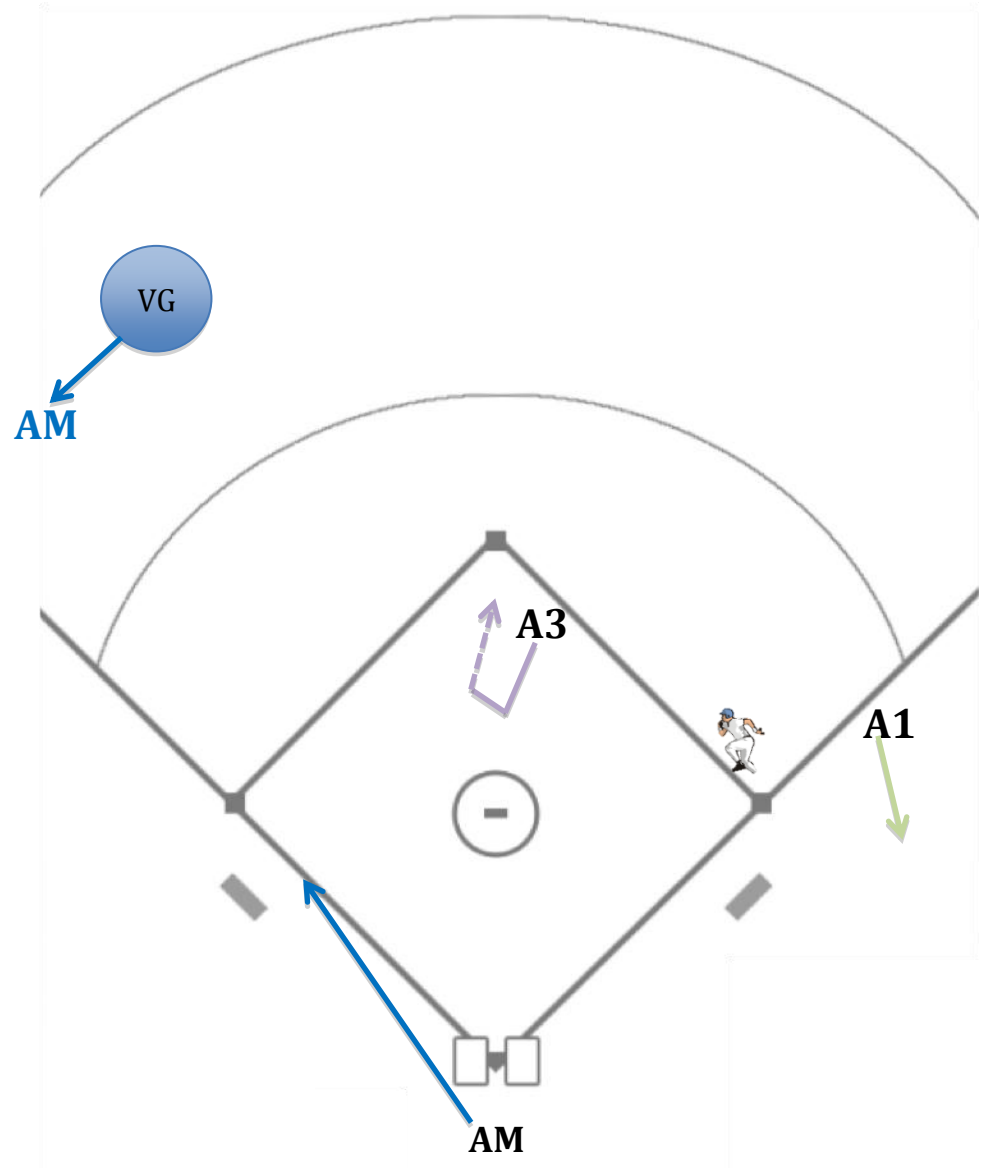
A3

A3 doit faire son premier pas avec la jambe du côté où la balle est frappée, tourner et faire face à la balle avec son corps, A3 se déplace rapidement vers la zone de travail. A3 est responsable de tout jeu au 2ème but si C1 fait un retoucher. Si la balle n’est pas captée, voir la situation 3A-10.

Note

La communication **“Je prends la balle”** par AM remplace la communication **“Je prends le 3ème s’il vient”** utilisée dans la situation 3A-9. Cette communication indique qu’ AM est responsable de l’appel de la bonne ou fausse balle et de l’attrapé ou de l’échappé avec une possibilité de rotation du 1er au 3ème si la balle n’est pas captée.

Situation 3A – 13



Situation 3A – 14

Situation Coureur au 1er but seulement
Jeu Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche et directement vers le voltigeur de gauche.

AM

AM sort de derrière du receveur par la gauche et se rend vers le 3ème but en territoire des fausses balles à 3-6 pieds de la ligne et au $\frac{3}{4}$ de la distance. Si la balle est captée, il retourne au marbre et informe ses partenaires. Si la balle n'est pas captée, voir la situation 3A-10.

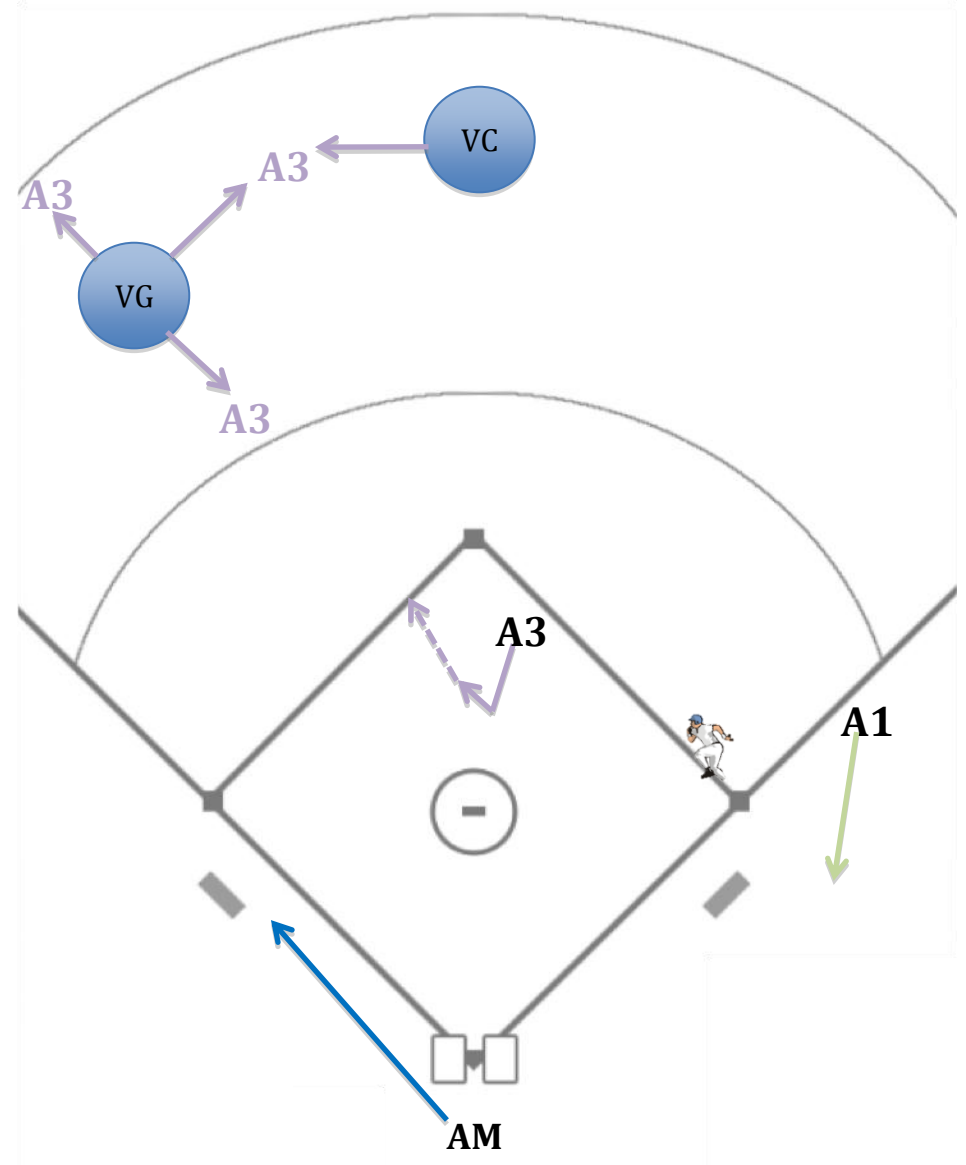
A1

A1 se déplace rapidement en territoire des fausses balles, il prend la position qui va lui permettre de voir l'attrapé et une probabilité de retoucher de C1. A1 est responsable des jeux au premier but sur C1. Si la balle n'est pas captée, voir la situation 3A-10.

A3

A3 doit faire son premier pas du côté où la balle est frappée, tourner et faire face à la balle avec son corps. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, il ne doit pas faire de pas de reculons. A3 est responsable pour l'attrapé ou l'échappé. Si A3 lit que le ballon sera difficile, il va se déplacer vers la ligne de la pelouse et se placer en set debout pour faire l'appel. A3 doit faire le signal d'attrapé ou échappé avec une bonne mécanique et une bonne voix. A3 ne doit pas quitter le champ intérieur dans cette situation. A3 est responsable de tout jeu au 2ème but si C1 retouche. Si la balle n'est pas captée, un signal doit être fait et A3 doit se déplacer dans la zone de travail, voir la situation 3A-10.

Situation 3A – 14



Situation 3A – 15

Situation	Coureur au 1er but seulement
Jeu	Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite

AM

AM sort de derrière du receveur par la gauche et se rend vers le 3ème but en territoire des fausses balles à 3-6 pieds de la ligne et au $\frac{3}{4}$ de la distance. Si la balle est captée, il retourne au marbre et informe ses partenaires. Si la balle n'est pas captée, il est responsable du jeu au 3ème but sur C1 et au marbre. Il doit bien lire le jeu et doit anticiper le jeu au 3ème but ou au marbre. Si AM entre dans le jeu pour un jeu sur C1 au 3ème but et qu'un jeu se développe par la suite au marbre, AM doit retourner vers le marbre en territoire des bonnes balles.

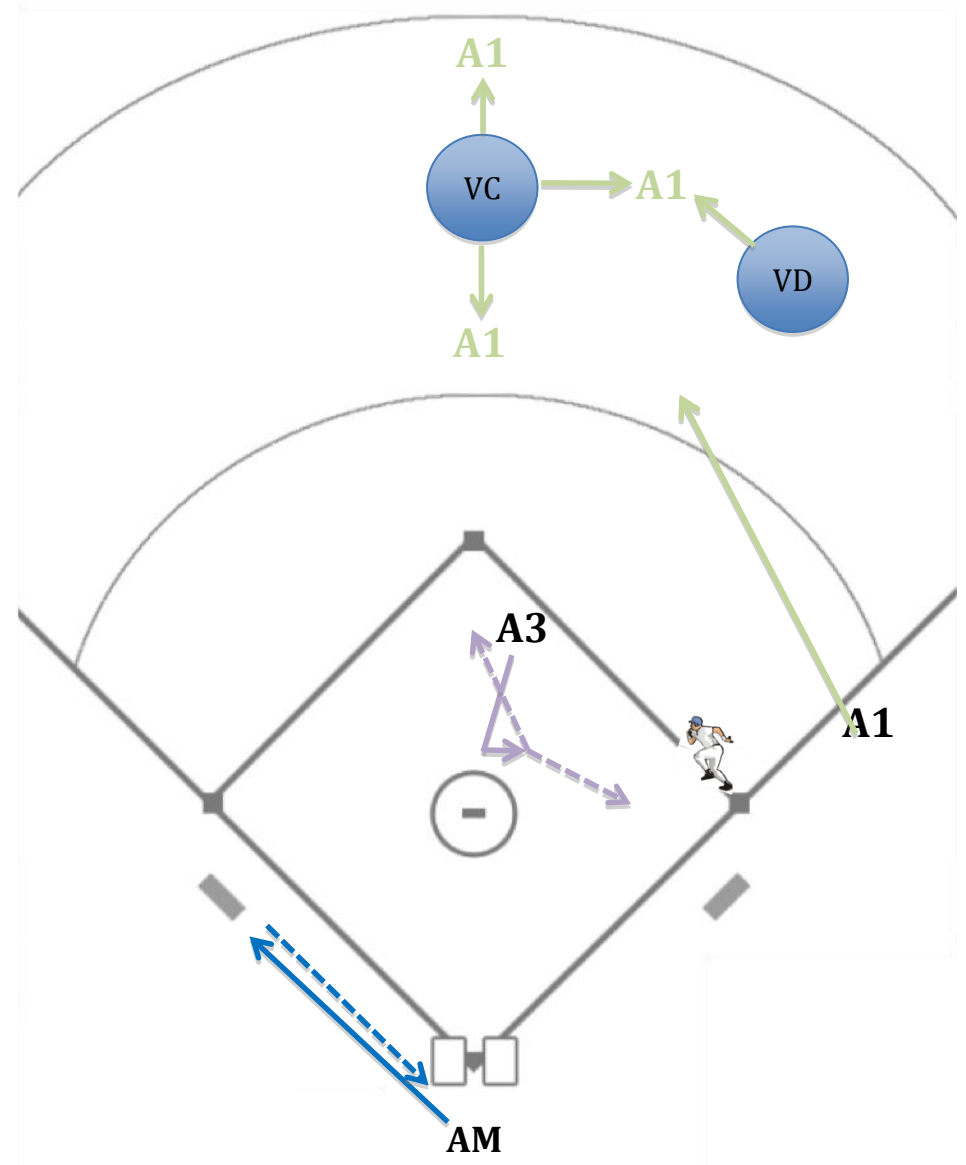
A1

A1 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : "**Je sors**". A1 est responsable de l'appel de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3

A3 doit faire son premier pas du côté où la balle est frappée, tourner et faire face à la balle avec son corps. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, il ne doit pas faire de pas de reculons. De cette position, il doit diviser sa position entre le 1er et 2ème but. De cette position, A3 est responsable de C1 qui retouche et de tout jeu possible au 1er but. Si la balle n'est pas captée, A3 est responsable de C1 au 2ème but et de tout jeu sur le frappeur-coureur à tous les buts.

Situation 3A – 15



Situation 3A – 16

Situation	Coureur au 1er but seulement
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne ou directement vers le voltigeur de droite

AM

AM sort de derrière du receveur par la gauche et se rend vers le 3ème but en territoire des fausses balles à 3-6 pieds de la ligne et au $\frac{3}{4}$ de la distance. Si la balle est captée, il retourne au marbre et informe ses partenaires. Si la balle n'est pas captée, il est responsable du jeu au 3ème but sur C1 et au marbre. Il doit bien lire le jeu et doit anticiper le jeu au 3ème but ou au marbre. Si AM entre dans le jeu pour un jeu sur C1 au 3ème but et qu'un jeu se développe par la suite au marbre, AM doit retourner vers le marbre en territoire des bonnes balles.

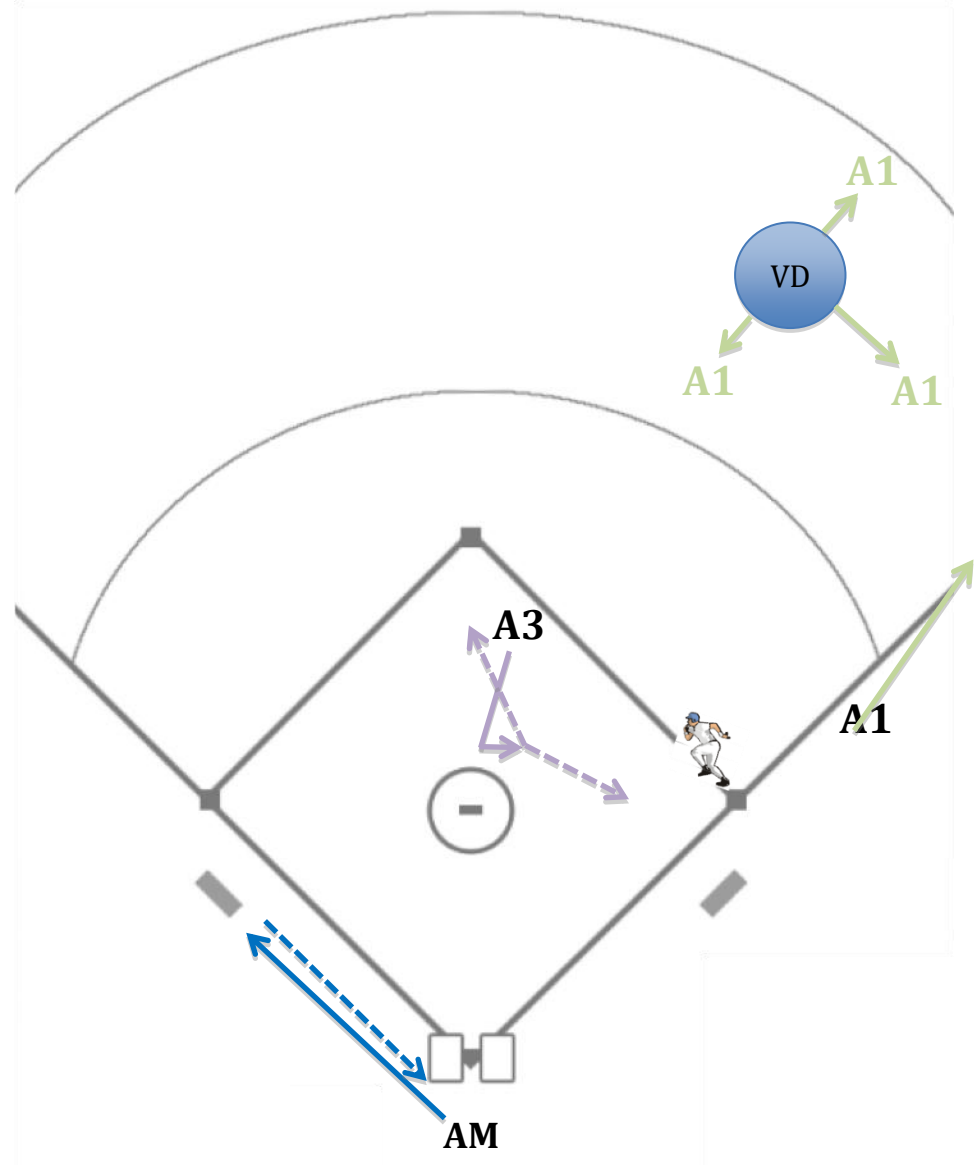
A1

A1 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : "**Je sors**". A1 est responsable de l'appel de la bonne ou fausse balle et de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes pour faire l'appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3

A3 doit faire son premier pas du côté où la balle est frappée, tourner et faire face à la balle avec son corps. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, il ne doit pas faire de pas de reculons. De cette position, il doit diviser sa position entre le 1er et 2ème but. De cette position, A3 est responsable de C1 qui retouche et tout jeu possible au 1er but. Si la balle n'est pas captée, A3 est responsable de C1 au 2ème but et tout jeu sur le frappeur-coureur à tous les buts.

Situation 3A – 16



Situation 3A – 17

Situation	Coureur au 1er but seulement
Jeu	Vol du 2ème but

AM

AM est responsable d'appeler le lancer. AM doit porter attention à ce que le **frappeur n'interfère pas** avec le receveur qui relaie au 2ème. Si AM croit que la situation est questionnable, il est permis à AM de verbaliser "**Ceci n'est rien**", en faisant le signal du sauf. AM demeure près du marbre et observe le jeu.

A1

A1 demeure à sa position de départ. A1 n'a aucune responsabilité à moins qu'une souricière se développe.

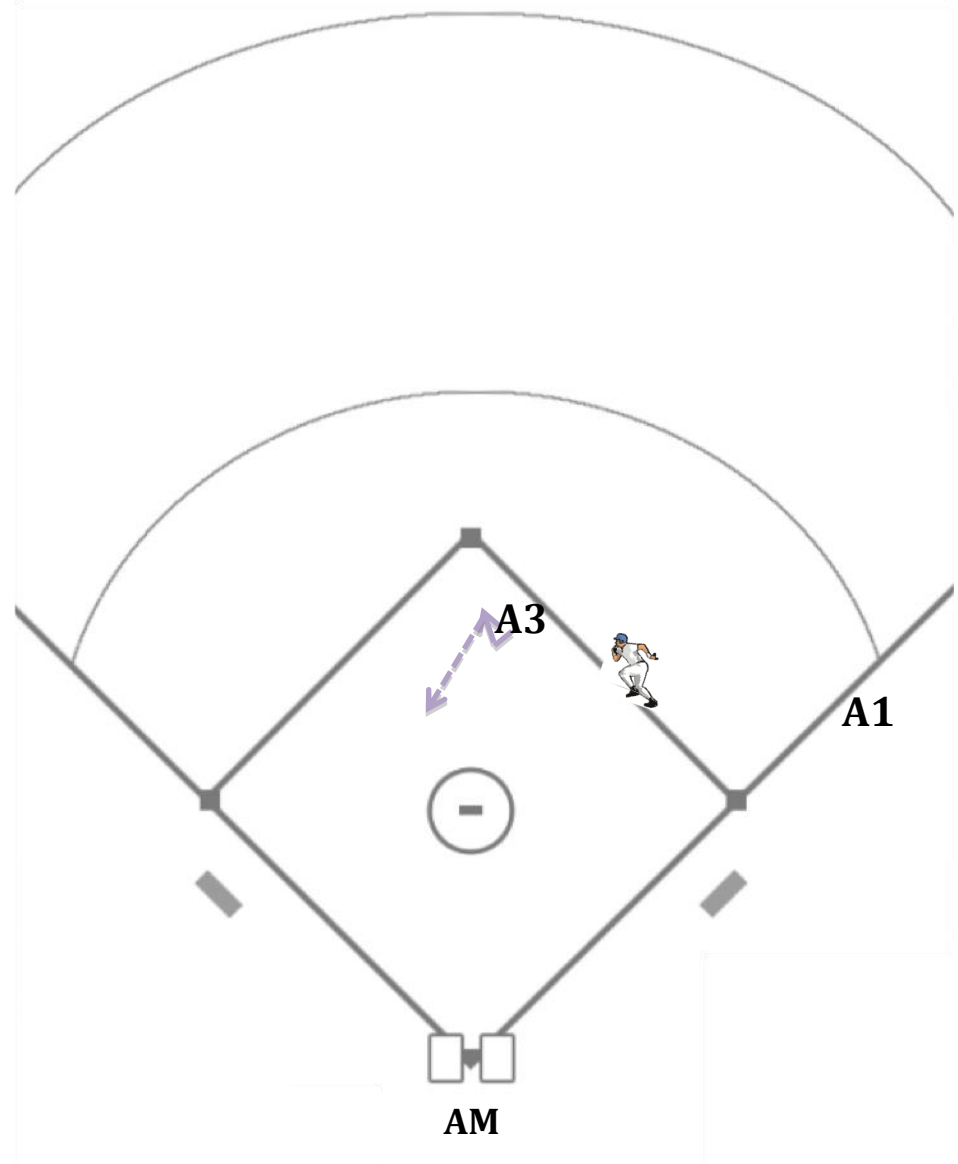
A3

A3, de sa position de départ éloignée, a l'avantage de voir C1 soit en avant de lui ou en faisant une vérification rapide au-dessus de son épaule gauche. A3 demeure en position set avec les mains sur les genoux et doit lire le relais du receveur. Avec un bon relais, A3 doit simplement se tourner vers le jeu quand la balle passe et faire son appel en position set de la frise du gazon. Si A3 lit un mauvais relais, A3 doit faire un ajustement pour avoir le meilleur angle possible avec la balle relayée pour faire son appel. S'il n'y a pas de jeu ou que la balle se rend au champ extérieur, A3 doit immédiatement se diriger vers le 3ème but au cas où un jeu subséquent se développerait au 3ème but.

Note

Avec moins de 2 retraits, une fois que C1 a atteint le 2ème but sauf et que le jeu est terminé, A1 se déplace au champ intérieur et remplace A3 en l'informant : "**Je prends le 2ème but**".

Situation 3A – 17



Situation 3A – 18

Situation	Coureur au 1er but seulement
Jeu	Souricière entre le 1er et 2ème But

AM

AM enlève son masque et se rend à P-15. AM est responsable de tous relais hors limites et de tout jeu au marbre. Si la souricière est le résultat d'un relais du receveur, AM est responsable d'appeler le lancer et de s'assurer que le frappeur ne fasse pas d'interférence avec le receveur qui relaie au 1er but.

A1

A1 est responsable de sa moitié de la souricière. A1 doit demeurer du côté extérieur et doit informer son partenaire A3 : **"J'ai cette moitié"**. A1 doit prendre position approximativement au $\frac{1}{4}$ de la distance avec le 2ème but, il prend la moitié de la souricière. Si C1 se rend sauf au 2ème but et se dirige vers le 3ème but, A1 doit se déplacer vers le 2ème but et assume la moitié de la souricière entre le 2ème et le 3ème but. A1 doit communiquer avec A3 qu'il assume sa moitié de la souricière suivante.

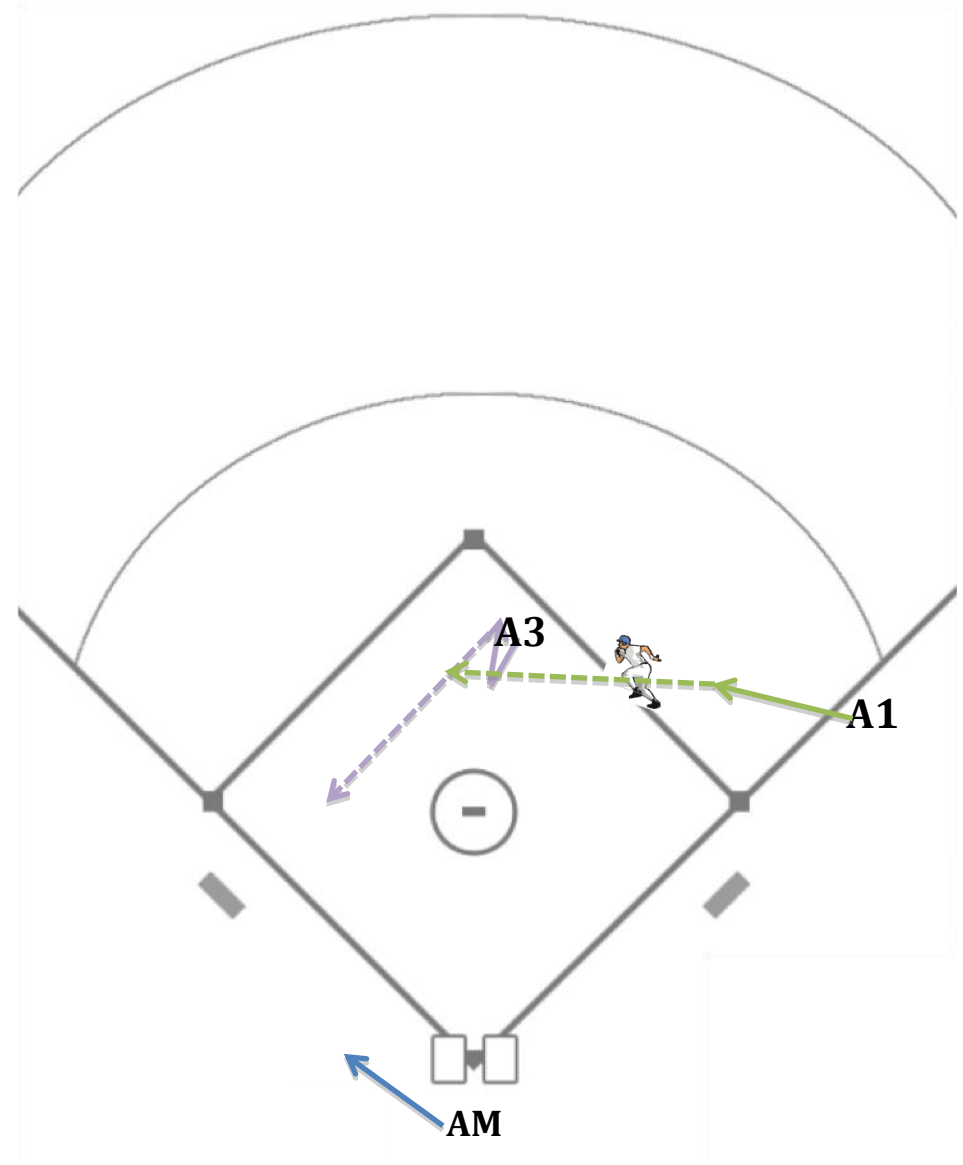
A3

A3 est responsable de la moitié de la souricière. A3 doit demeurer au champ intérieur et doit informer son partenaire A1 **"J'ai cette moitié"**. A3 doit se placer au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 2ème but, il prend la moitié de la souricière. Si C1 se rend au 3ème but, A3 est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but jusqu'à ce qu'A1 l'informe qu'il prend la responsabilité de la moitié d'une souricière suivante entre le 2ème et 3ème but.

Note

La majorité des souricières sont le résultat d'une prise à contre-pied du lanceur. Bien que les arbitres sont dans certaines positions et qu'ils ont de meilleures positions pour avoir une meilleure opportunité de voir les feintes irrégulière, TOUS les arbitres doivent regarder les actions du lanceur.

Situation 3A – 18





C1 ET C3

Situation 3A – 19

Situation Coureurs au 1er et 3ème but
Jeu Position de base

AM

AM se place dans l'enclave derrière le receveur jusqu'au moment où la balle est frappée. Les positions **boite** et **ciseau** sont acceptées pour appeler les balles et les prises. **Cette position se nomme P1.**

A1

A1 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied droit doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. A1 doit être en position set quand le lanceur touche à la plaque. Il ne doit pas bouger quand il rend son appel lors d'une prise à contre-pied. **Cette position se nomme P2**

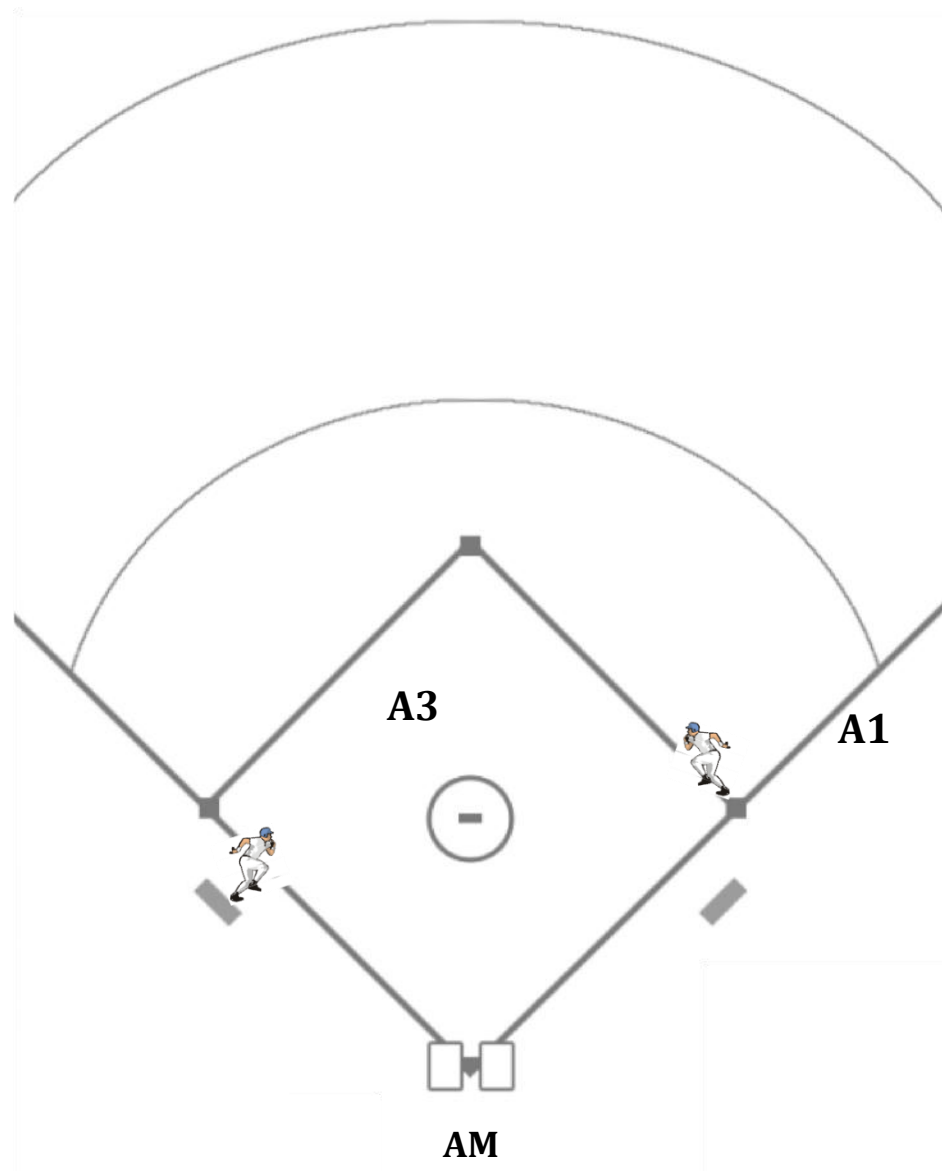
A3

A3 se place derrière le monticule entre le deuxième et le troisième but à mi-chemin entre la plaque du lanceur et le deuxième but. Pour bien visualiser la position, tracer une ligne entre le marbre et la bordure du monticule. La ligne devrait passer entre les jambes de l'arbitre. Il doit être en position set quand le lanceur est sur la plaque. **Cette position se nomme P4.**

Note

Comme la situation C1 seulement (Situation 3A-8), ici A3 n'a pas l'option de choisir le côté qu'il va prendre sa position de départ; il **DOIT** prendre la position de départ du côté du 3ème but soit P4.

Situation 3A – 19



Situation 3A – 20

Situation Coureurs au 1er et 3ème but
Jeu Roulant ou amorti au champ intérieur

AM

AM est responsable de toute bonne ou fausse balle sur toute la ligne du 3ème but et du marbre au but sur la ligne du 1er but. AM doit rapidement faire **une pause, lire, et réagir** pour savoir s'il va avoir un jeu au marbre. Si un jeu au marbre se produit, AM doit prendre position soit sur le prolongement de la ligne du 1er ou 3ème but ou de l'endroit du relais. Si aucun jeu au marbre, AM se déplace vers P15 et il est responsable du toucher de C3 au marbre. AM est aussi responsable des relais hors limites. Si la balle n'est pas captée AM se rend vers le 3ème but, voir la situation 3A-21.

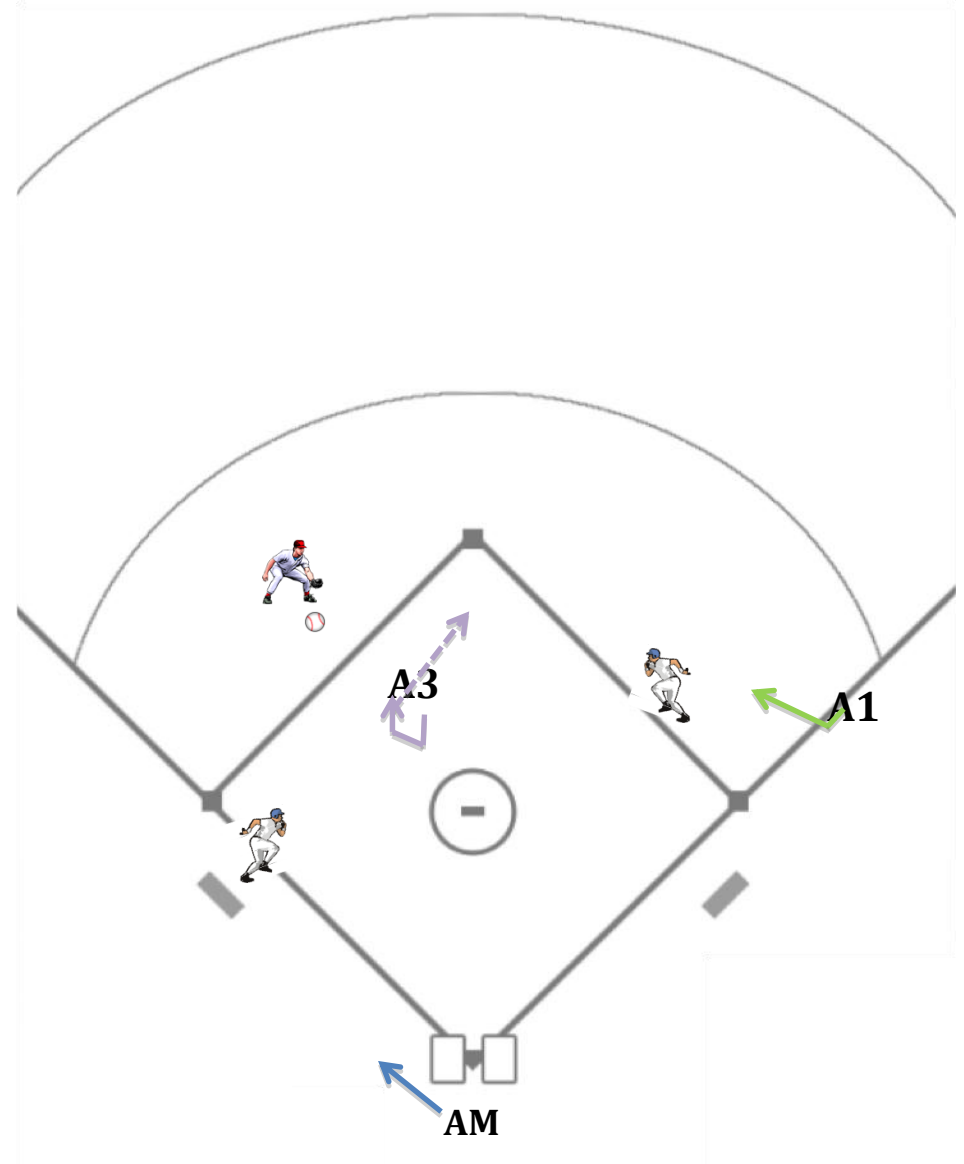
A1

A1 fait un premier pas avec son pied gauche pour ouvrir son jeu à l'avant-champ. Il se dirige rapidement en territoire des bonnes balles pour prendre un angle de 90 degrés avec le relais. L'arbitre se positionne à environ 15 à 20 pieds du jeu. Une fois que le relais est effectué, il garde son attention sur le pied du joueur de premier but, le pied du coureur et la balle qui entre dans le gant du joueur de premier but. Si A1 voit que le relais ne va pas être sur le but, il va faire un pas dans une direction pour avoir le meilleur angle possible pour voir un toucher du joueur défensif ou que le joueur défensif quitte le but. A1 doit être en territoire des bonnes balles à moins qu'il ressente de la pression du joueur de 2ème but qui se dirige vers lui, ou dans certain cas lorsque le relais provient du territoire des balles fausses entre le marbre et le 1er but, dans ce cas, il sera en territoire des fausses balles. Si la balle n'est pas captée par un joueur d'intérieur, voir la situation 3A-18. Une fois que la balle est captée par un joueur d'intérieur, il n'a plus de rotation 1er 3ème comme la situation 3A-21.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. Si un jeu s'effectue au deuxième but, il doit se tourner vers le but et être en position set pour faire son appel. Il est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but quand la balle est captée au champ intérieur. Il doit faire les ajustements sur le relais avant de se placer en position Set. Si une souricière se produit, il est responsable de tout jeu au 2ème but. Si la balle n'est pas captée par un joueur d'intérieur, voir la situation 3A-21.

Situation 3A – 20



Situation 3A – 21

Situation	Coureurs au 1er et 3ème but
Jeu	Coup sûr au champ extérieur

AM

AM est responsable de toute décision de bonne ou fausse balle sur la ligne du 3ème but ; il doit être en position set sur la ligne ou sur le prolongement de ligne du 3ème but si nécessaire. AM doit sortir par la gauche du receveur et se rend vers le 3ème but en territoire des balles fausses à 3-6 pieds de la ligne et à $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but. AM doit informer ses partenaires : "**Je prends le 3ème s'il vient**". Tout en se rendant au 3ème but, AM est responsable de regarder le toucher de C3 au marbre. Un fois qu'AM lit qu'il va avoir un jeu (balle et coureur) il se rend vers la frise du gazon du 3ème but et informe A3 : "**Je prends le 3ème**". AM demeure près du 3ème but et est responsable de tous les jeux au 3ème but et si une souricière se déroule entre le 2ème et 3ème but. Si une souricière se développe entre le 3ème but et le marbre, il en est responsable jusqu'à ce que A1 puisse prendre sa moitié.

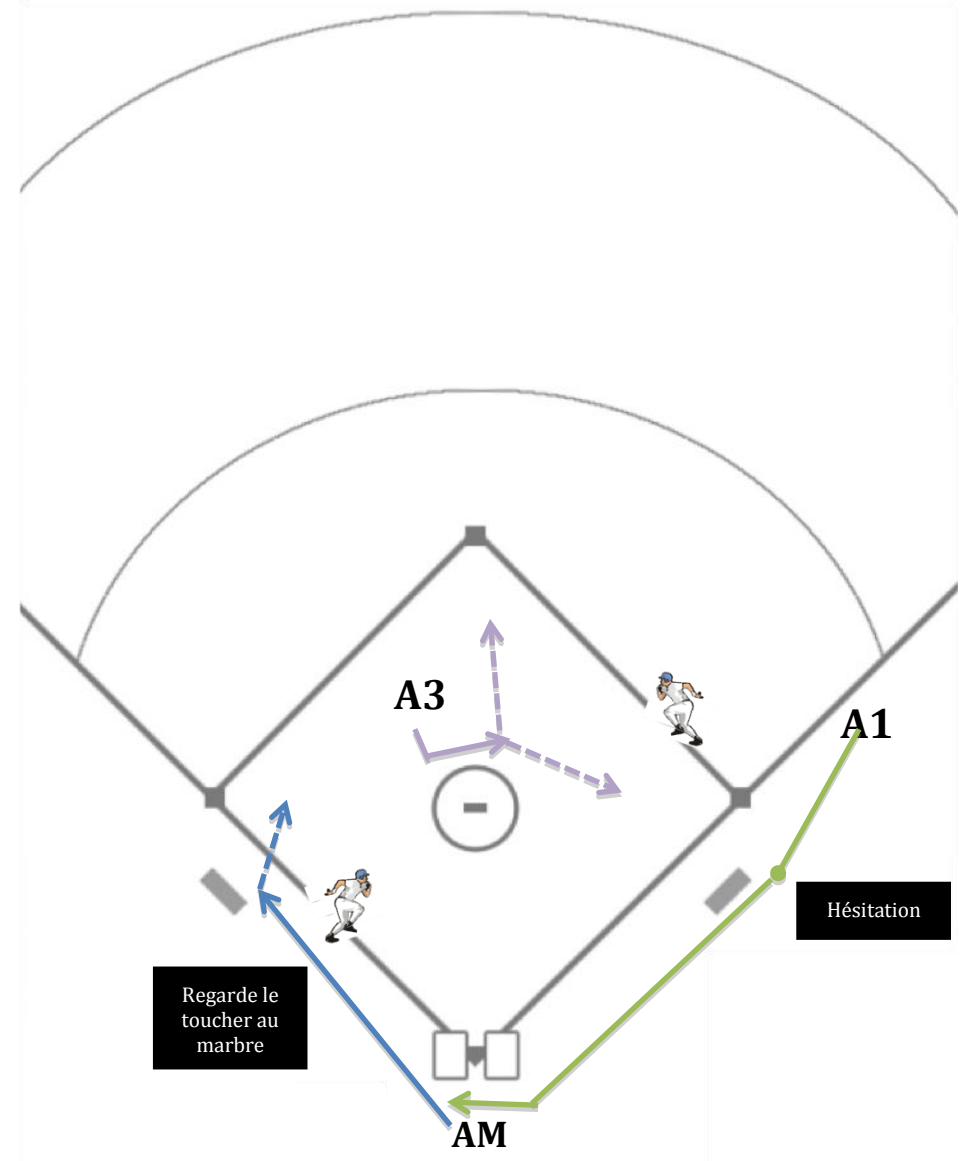
A1

A1 doit demeurer à l'extérieur et regarder le toucher du frappeur-coureur. Une fois que C1 se dirige vers le 3ème but, il se dirige vers le marbre en territoire des fausses balles. Il doit avertir son confrère qu'il a le marbre. Si C1 ne se dirige pas vers le 3ème but, il doit demeurer au premier but pour tout jeu sur le frappeur-coureur. A1 doit avertir ses partenaires en les informant : "**Je prends le marbre**". A1 doit tenter de prendre position sur le prolongement de la ligne du 1er but pour tout jeu au marbre et faire un ajustement en conséquence du jeu.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle, il doit se diriger vers la zone de travail. De cette position, il est responsable des jeux au 2ème but. Une fois que C1 se dirige vers le 3ème but, il doit avoir la confirmation visuelle que l'arbitre du marbre couvre le jeu au 3ème but. À ce moment, il devient responsable du frappeur-coureur au premier et deuxième but. Il est aussi responsable de la souricière entre le 2ème et 3ème but.

Situation 3A – 21



Situation 3A – 22

Situation Coureurs au 1er et 3ème but
Jeu Responsabilités sur les ballons au champ extérieur

AM

AM est responsable des ballons, qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne et en territoire des fausses balles. AM est responsable de toute bonne ou fausse balle et attrapé ou échappé sur la ligne du 3ème but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons frappés directement vers le voltigeur de centre qui se dirige soit vers l'avant ou derrière lui et tout ce qui est à la gauche de celui-ci. Il est aussi responsable du voltigeur de droite qui se dirige vers la ligne et en territoire des fausses balles.

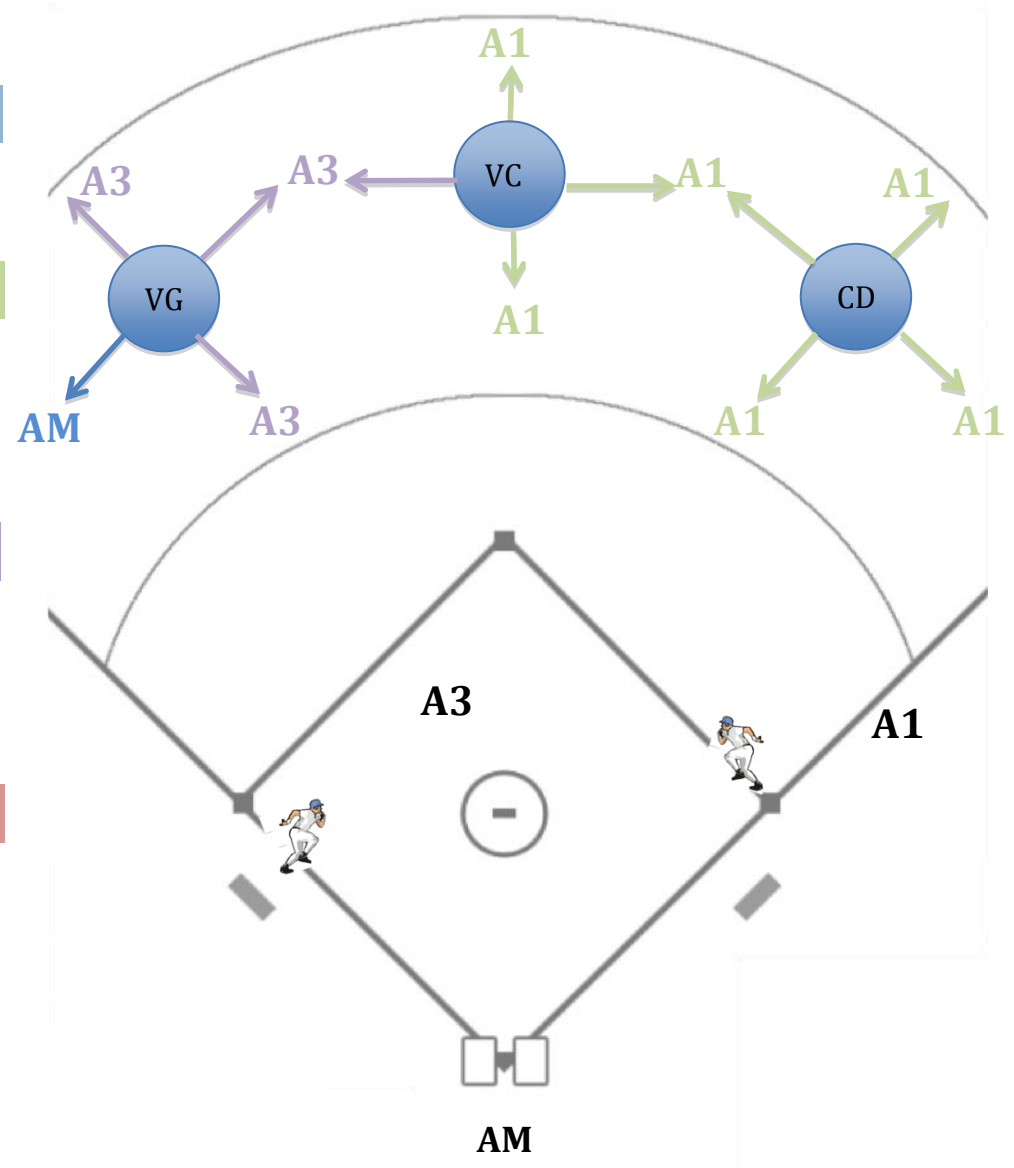
A3

A3 est responsable de tous les ballons frappés à la droite du voltigeur de centre incluant le voltigeur de gauche qui se dirige directement vers le champ intérieur et vers le champ extérieur

Note

La responsabilité du ballon frappé directement vers le voltigeur de centre appartient à A1 et non à A3 puisque A1 a le meilleur angle possible pour toute balle difficile comme une balle qui ferait un court bond devant le voltigeur de centre. A3 est plus proche mais il est en ligne avec le voltigeur de centre et n'a donc pas d'angle. Ces responsabilités doivent être revues avant la partie par l'équipe d'arbitres. Chaque fois qu'un joueur d'intérieur tourne le dos au jeu, ceci devrait être traité comme un ballon au champ extérieur en terme de responsabilité.

Situation 3A – 22



Situation 3A – 23

Situation	Coureurs au 1er et 3ème but
Jeu	Responsabilité sur les flèches ou ballon au champ intérieur

AM

AM est responsable de tous les ballons au lanceur et au receveur. Il est aussi responsable des flèches au lanceur. Il est responsable de toute balle avant le premier et troisième but pour les bonnes et fausses balles. Il est aussi responsable des balles frappées à la gauche du joueur de troisième but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons ou flèches frappés vers le joueur de premier but et des balles sur la ligne après le but.

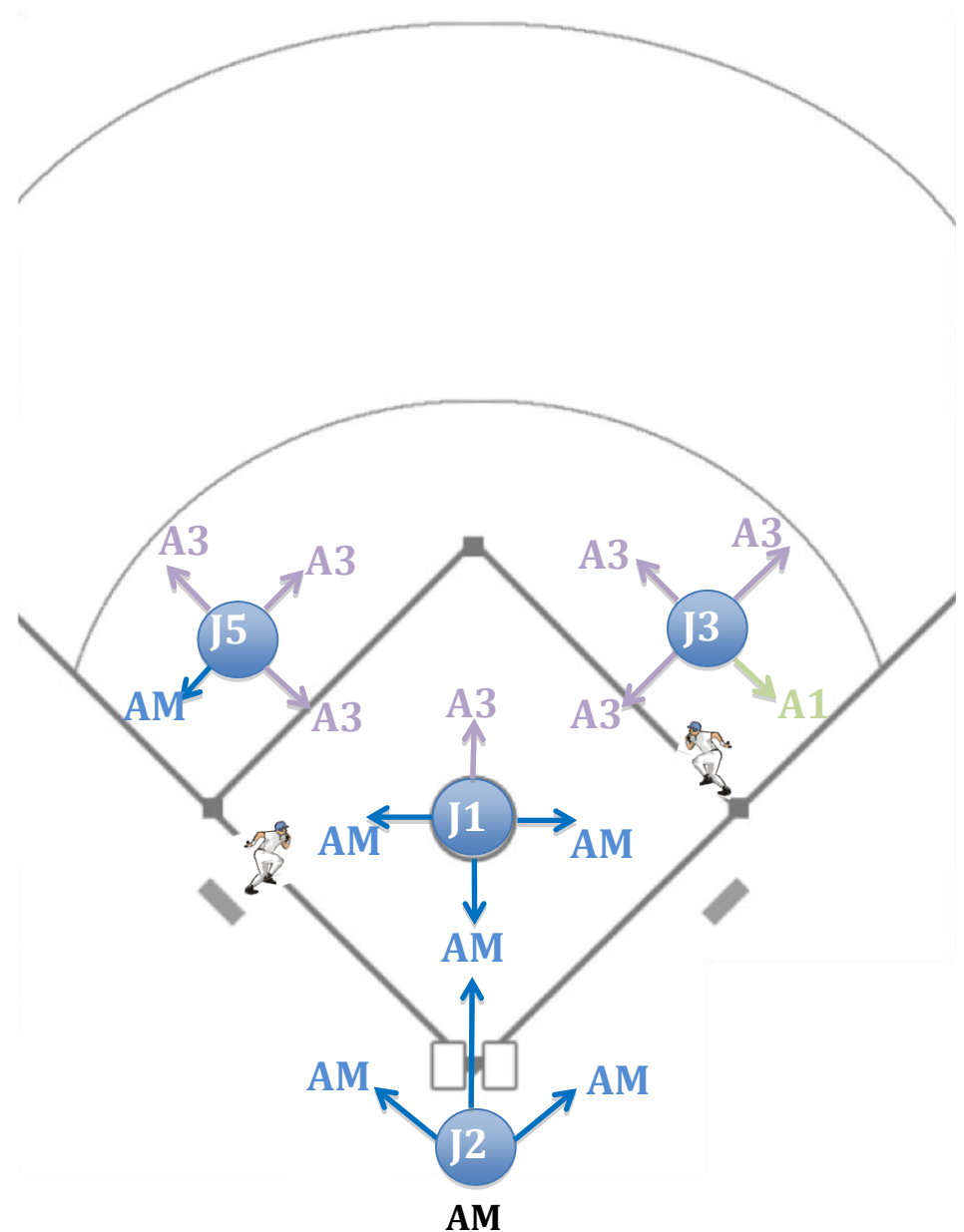
A3

A3 est responsable de tous les ballons et flèches frappés au joueur de troisième but, arrêt-court, de deuxième but et du premier but qui se dirige vers sa droite. Il est aussi responsable des ballons derrière le monticule.

Note

Il est important que le groupe d'arbitres ait une bonne communication visuelle avant de faire l'appel. Il y a certaines situations, spécifiquement sur l'appel des flèches, pour lesquelles un arbitre a un meilleur angle pour vous aider à faire l'appel d'un attrapé ou d'échappé, puisque vous êtes un groupe, ces responsabilités doivent être discutées avant la partie.

Situation 3A – 23



Situation 3A – 24

Situation	Coureurs au 1er et 3ème but
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne

AM

AM doit sortir de derrière le receveur par la gauche et monte sur la ligne du 3ème but. AM va informer ses partenaires : **"Je prends la balle"**. AM est responsable de l'appel de la bonne ou fausse balle et de l'attrapé ou de l'échappé. AM doit prendre le plus de distance possible, $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but et doit être en position set debout pour faire l'appel. Si la balle est captée, il va signaler l'attrapé, et après que le voltigeur relia la balle au champ intérieur, il retourne au marbre et informe ses partenaires. Si la balle n'est pas captée, il va donner le signal et demeure au $\frac{3}{4}$ de la distance, voir la situation 3A-21.

A1

A1 se déplace rapidement en territoire des fausse balles, il prend la position qui va lui permettre de voir l'attrapé et une probabilité de retoucher de C1. A1 est responsable des jeux au premier but sur C1. Si la balle n'est pas captée, voir la situation 3A-21.

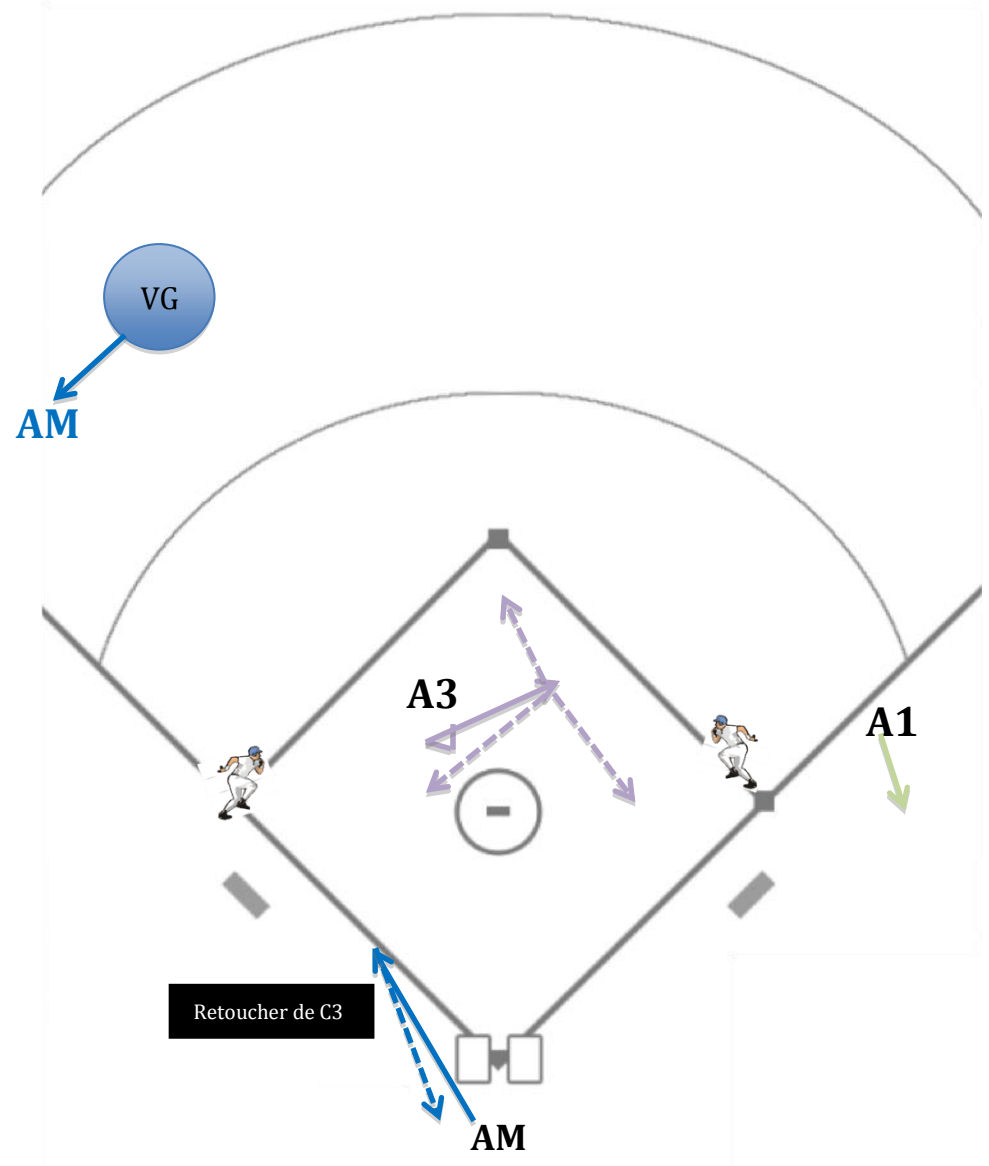
A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, il ne doit pas faire de pas de reculons, de cette position il doit diviser sa position entre le 1er et 2ème but. De cette position, A3 est responsable de C1 qui retouche et tout jeu possible au 2ème but. Si la balle n'est pas captée voir la situation 3A-21.

Note

Avec un retrait et un ballon capté, ceci devient une situation de **jeu à effet retardé**. AM doit se placer en position de voir le toucher de C3 au marbre et un jeu, soit au 1er ou 2ème but sur C1.

Situation 3A – 24



Situation 3A – 26

Situation	Coureurs au 1er et 3ème but
Jeu	Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite

AM

AM sort vers la gauche et est responsable du retoucher de C3 au 3ème but. AM doit se placer en position qui va lui permettre de bien voir l'attrapé et le retoucher de C3. AM est responsable de tout jeu au marbre sur C3. Si la balle n'est pas captée, AM est responsable de tout jeu sur C1 au 3ème but ou au marbre. AM doit communiquer avec A3, qui est au champ intérieur. Si AM entre à l'intérieur du jeu pour un jeu sur C1 au 3ème but et qu'un jeu subséquent se développe au marbre, AM doit demeurer en territoire des bonnes balles pour retourner au marbre.

A1

A1 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A1 est responsable de l'appel de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être en position set debout et complètement arrêter pour faire l'appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

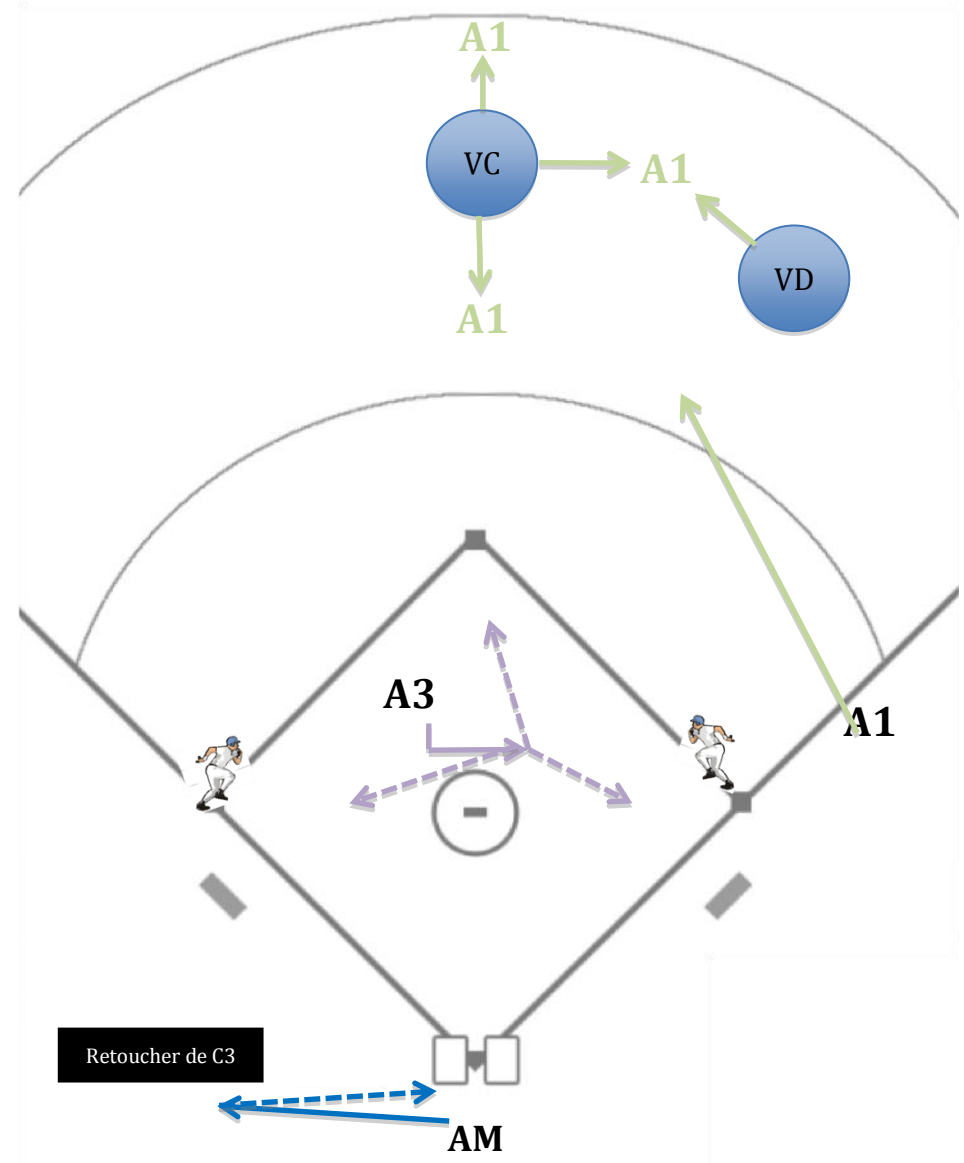
A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, il ne doit pas faire de pas de reculons, de cette position il doit diviser sa position entre le 1er et 2ème but. De cette position, A3 est responsable de C1 qui retouche et tout jeu possible au 2ème but. Si la balle n'est pas captée, A3 est responsable de C1 au 2ème but et tout jeu sur le frappeur-coureur à tous les buts. A3 doit s'assurer visuellement et entendre AM qu'il prend sa position.

Note

Avec un retrait et un ballon capté, ceci devient une situation de **jeu à effet retardé**. AM doit se placer en position de voir le toucher de C3 au marbre et un jeu, soit au 1er ou 2ème but sur C1

Situation 3A – 26



Situation 3A – 27

Situation	Coureurs au 1er et 3ème but
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne

AM

AM sort vers la gauche et est responsable du retoucher de C3 au 3ème but. AM doit se placer en position qui va lui permettre de bien voir l'attrapé et le retoucher de C3. AM est responsable de tout jeu au marbre sur C3. Si la balle n'est pas captée, AM est responsable de tout jeu sur C1 au 3ème but ou au marbre. AM doit communiquer avec A3, qui est au champ intérieur. Si AM entre à l'intérieur du jeu pour un jeu sur C1 au 3ème but et qu'un jeu subséquent se développe au marbre, AM doit demeurer en territoire des bonnes balles pour retourner au marbre.

A1

A1 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A1 est responsable de l'appel de la bonne ou fausse balle et de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être en position set debout et complètement arrêté pour faire l'appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes pour faire l'appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

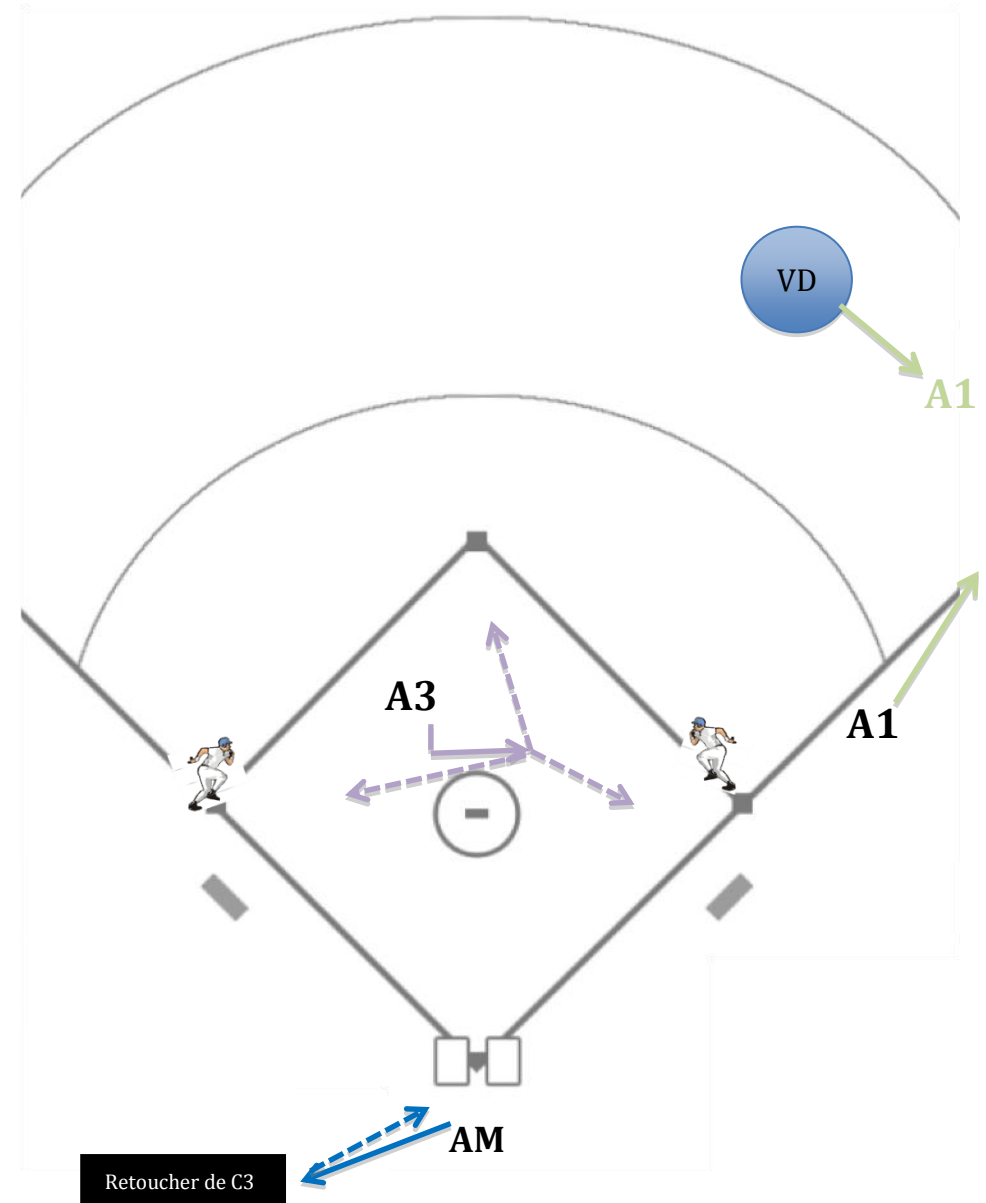
A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, il ne doit pas faire de pas de reculons. De cette position il doit diviser sa position entre le 1er et 2ème but. De cette position, A3 est responsable de C1 qui retouche et tout jeu possible au 1er but. Si la balle n'est pas captée, A3 est responsable de C1 au 2ème but et tout jeu sur le frappeur-coureur à tous les buts. A3 doit s'assurer visuellement et entendre AM qu'il prend sa position.

Note

Avec un retrait et un ballon capté, ceci devient une situation de **jeu à effet retardé**. AM doit se placer en position de voir le toucher de C3 au marbre et un jeu, soit au 1er ou 2ème but sur C1

Situation 3A – 27



Situation 3A – 28

Situation Coureurs au 1er et 3ème but

Jeu Vol du 2ème but

AM

AM est responsable d'appeler le lancer. AM doit porter attention à ce que le **frappeur n'interfère pas** avec le receveur qui relaie au 2ème. Si AM croit que la situation est questionnable, il est permis à AM de verbaliser : **“Ceci n'est rien”**, en faisant le signal du sauf. AM demeure près du marbre et observe le jeu. AM doit être prêt pour une possibilité de vol du marbre de C3 lors du relais du receveur au 2ème but. AM doit être prêt à réagir et être en position pour faire l'appel sur le jeu.

A1

A1 demeure à sa position de départ. A1 n'a aucune autre responsabilité à moins qu'une souricière se développe.

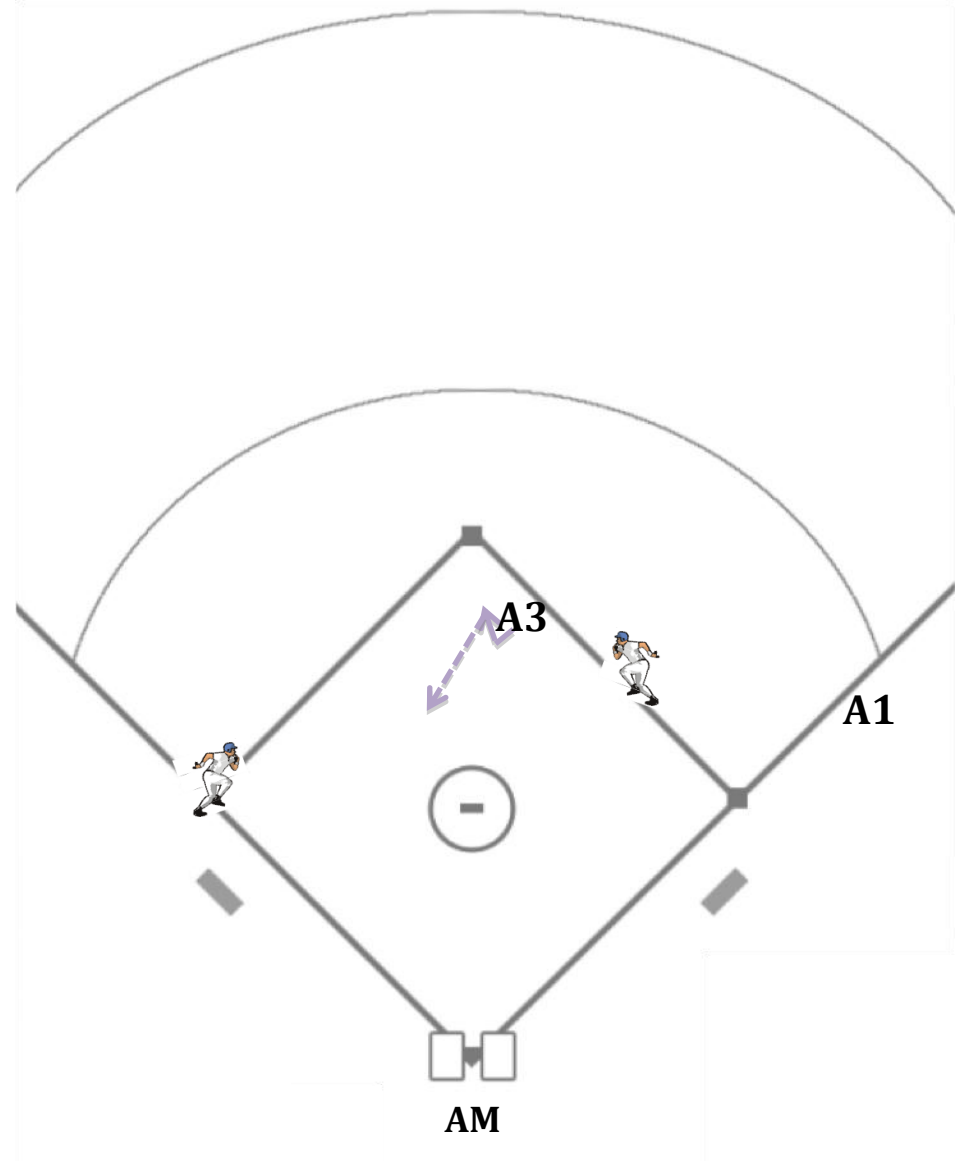
A3

A3, de sa position de départ P4, il a l'avantage de bien voir C1 en vol. A3 doit demeurer debout avec les mains sur ses genoux et doit lire le relais du receveur. A3 doit faire un pas avec son pied gauche vers le 1er but. A3 va faire quelques pas vers le 2ème but tout en regardant la balle. Quand la balle passe, il doit être en position set et être prêt à faire l'appel. A3 est responsable de tous les appels au 2ème et 3ème but.

Note

Avec moins de 2 retraits, une fois que C1 a atteint le 2ème but sauf et que le jeu est terminé, A1 se déplace au champ intérieur et remplace A3 en l'informant : **“Je prends le 2ème but”**.

Situation 3A – 28



Situation 3A – 29

Situation	Coureurs au 1er et 3ème but
Jeu	Souricière entre le 1er et 2ème But

AM

AM enlève son masque et demeure près du marbre. AM doit être prêt pendant que C3 attend que la situation de souricière soit en court pour se rendre vers le marbre. Si AM se rend trop loin du marbre, il ne sera pas en bonne position pour le jeu au marbre sur C3. AM est responsable de tous les relais hors limites et tous les jeux au marbre sur tous les coureurs. Si la souricière est le résultat d'une prise à contre-pied du receveur, AM est responsable d'appeler le lancer et de vérifier que le frappeur ne fasse pas d'interférence avec le receveur qui relaie au 1er but.

A1

A1 est responsable de sa moitié de la souricière. A1 doit demeurer du côté extérieur et doit informer son partenaire A3 : **"J'ai cette moitié"** A1 doit prendre position approximativement au $\frac{1}{4}$ de la distance avec le 2ème but, il prend la moitié de la souricière. Si C1 se rend sauf au 2ème but et se dirige vers le 3ème but, A1 doit se déplacer vers le 2ème but et assume la moitié de la souricière entre le 2ème et le 3ème but. A1 doit communiquer avec A3 qu'il assume sa moitié de la souricière suivante.

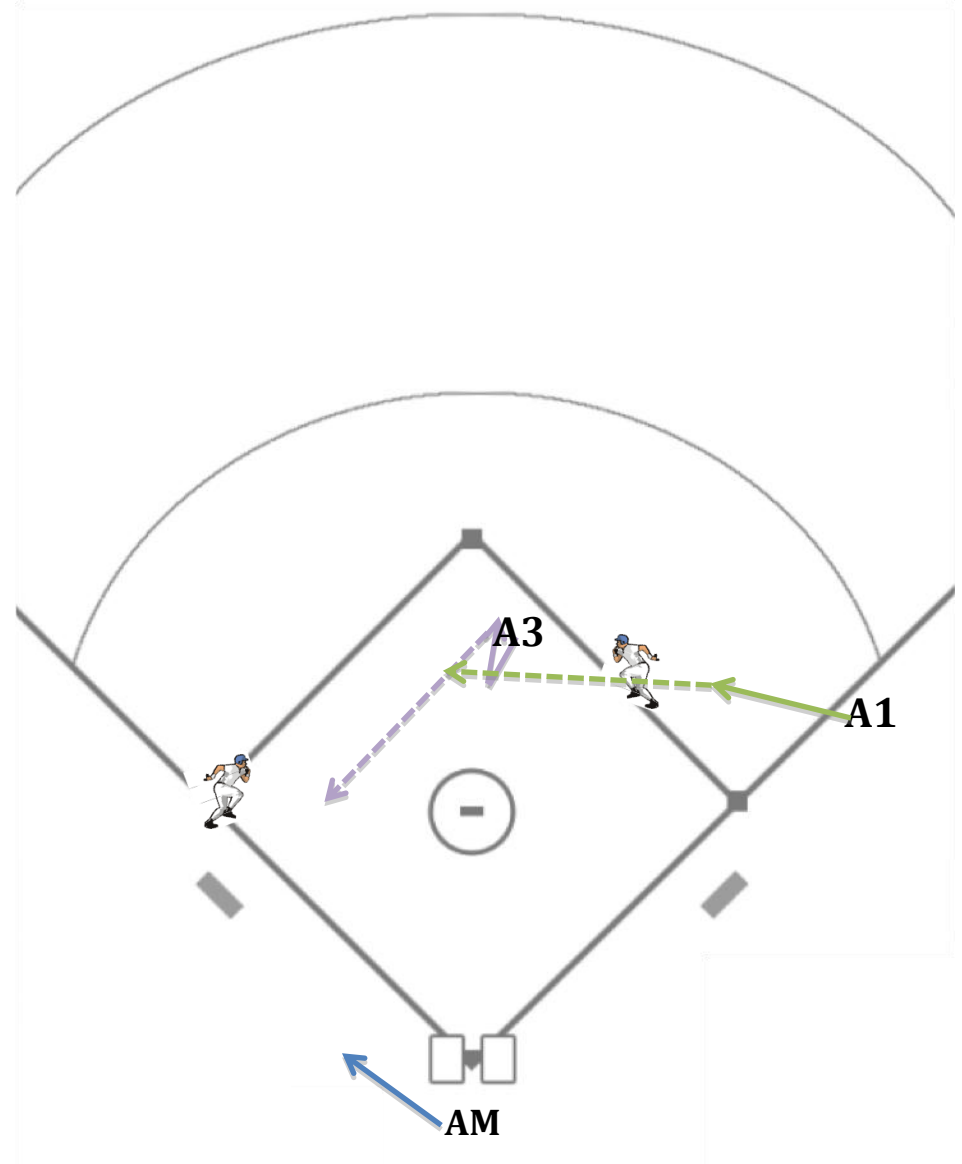
A3

A3 est responsable de la moitié de la souricière. A3 doit demeurer au champ intérieur et doit informer son partenaire A1 : **"J'ai cette moitié"**. A3 doit se placer au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 2ème but, il prend la moitié de la souricière. Si C1 se rend au 3ème but, A3 est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but jusqu'à ce que A1 l'informe qu'il prend la responsabilité de la moitié de la souricière suivante entre le 2ème et 3ème but.

Note

Les rotations pendant une souricière sont compliquées ; il est important que tous les arbitres communiquent entre eux.

Situation 3A – 29



Situation 3A – 30

Situation Coureurs au 1er et 3ème but
Jeu Souricière entre le 3ème but et le marbre

AM

AM doit enlever son masque et est responsable de la moitié de la souricière.
AM doit demeurer en territoire des fausses balles et informer son confrère : **“J’ai cette moitié”**. AM doit prendre position à $\frac{1}{4}$ de la distance avec le 3ème but. AM est responsable de tous les relais hors limites.

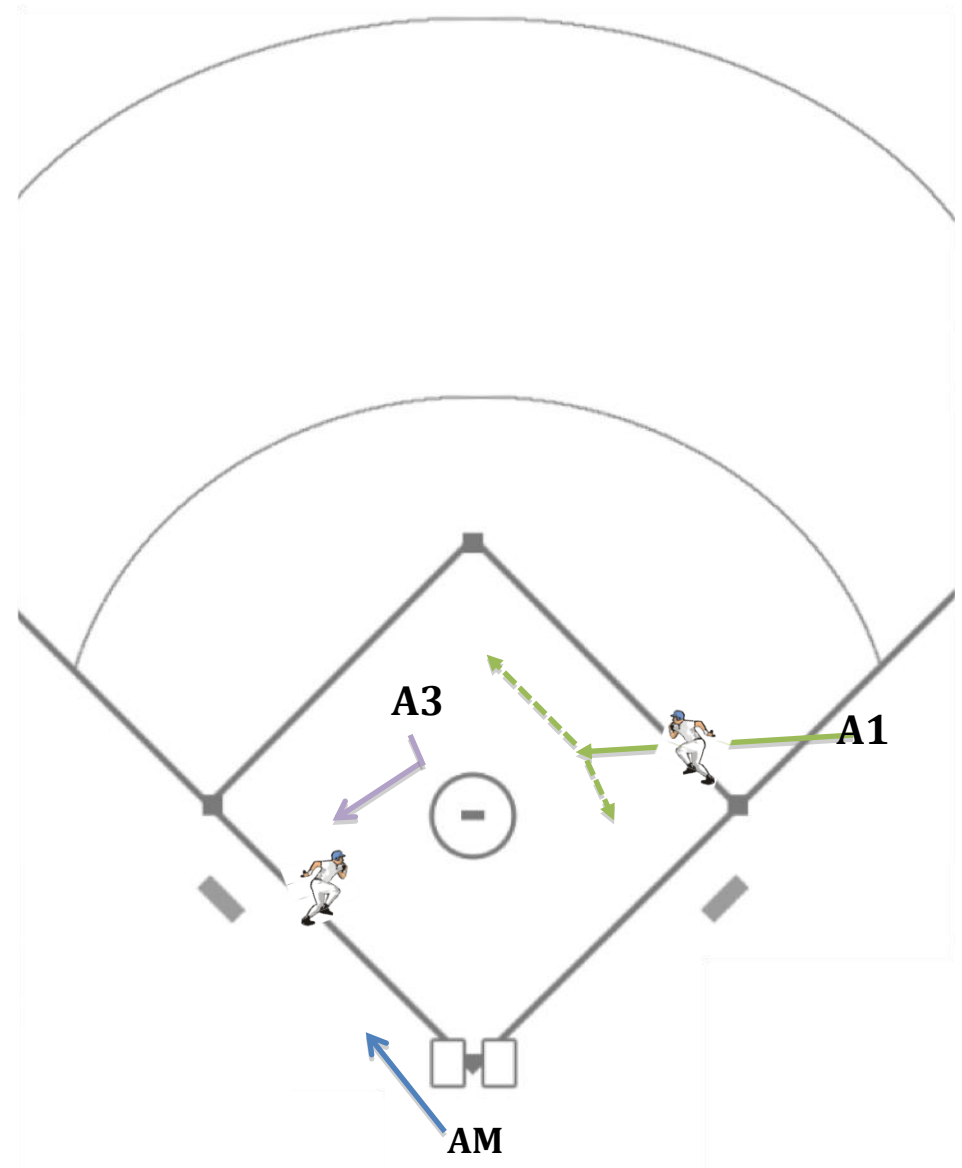
A1

Une fois qu’A1 reconnaît qu’une souricière entre le 3ème but et le marbre se déroule, il doit immédiatement se diriger vers le champ intérieur et il se place entre le 1er et 2ème but. Il est responsable de tout jeu sur C1 au 1er et 2ème but. A1 doit informer ses confrères qu’il est maintenant au champ intérieur et doit faire attention de ne pas se tourner le dos à la balle.

A3

A3 est responsable du début de la souricière au 3ème but et la moitié de la souricière. A3 demeure au champ intérieur et prend la moitié de la souricière et informe son partenaire : **“J’ai cette moitié”**. A3 doit prendre position à $\frac{1}{4}$ de la distance avec le marbre, le milieu de la souricière vers le 3ème but est la responsabilité d’A3. A3 est responsable de tous les jeux au 3ème but, ceci inclut C1 qui peut se rendre au 3ème but.

Situation 3A – 30





C1 et C2

Situation 3A – 31

Situation Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu Position de base

AM

AM se place dans l'enclave derrière le receveur jusqu'au moment où la balle est frappée. Les positions **boite** et **ciseau** sont acceptées pour appeler les balles et les prises. **Cette position se nomme P1.**

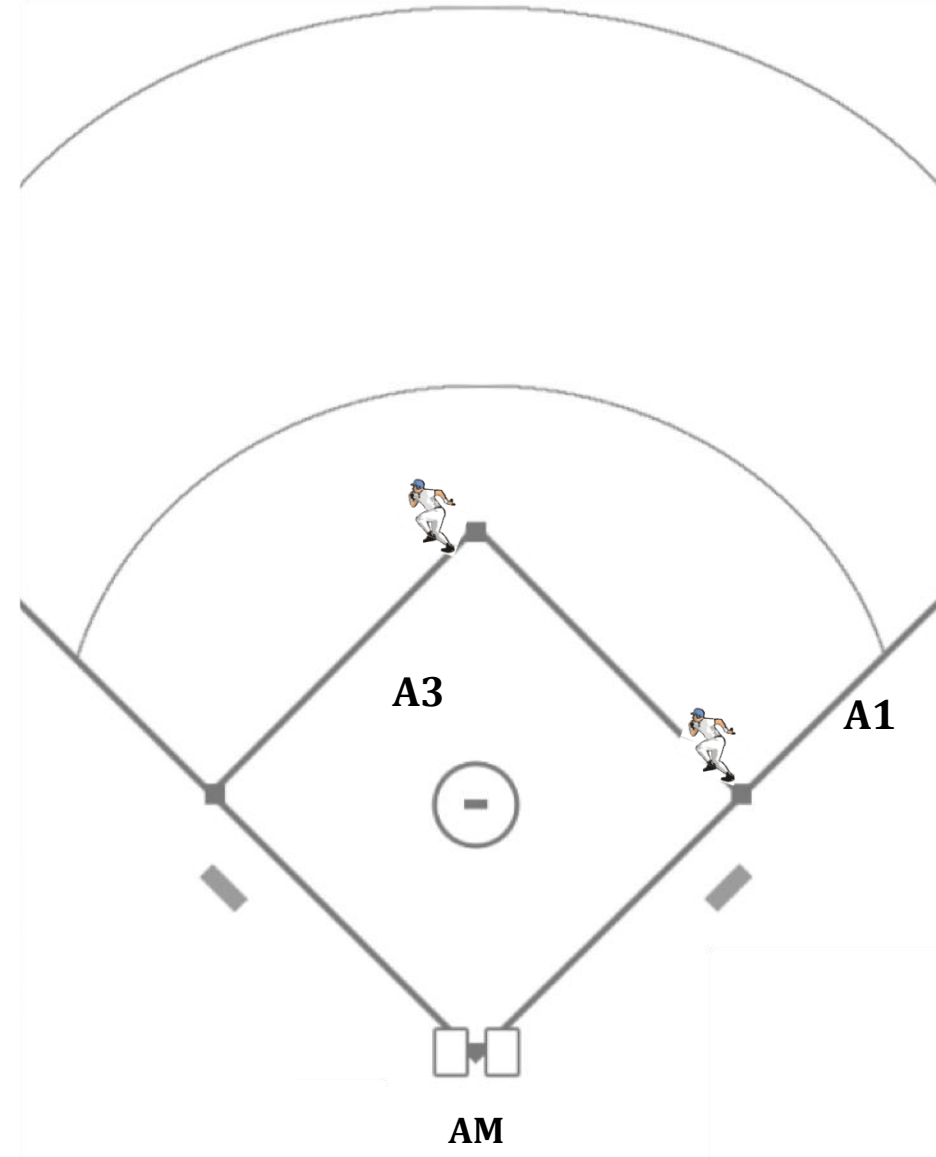
A1

A1 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied droit doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. A1 doit être en position set quand le lanceur touche à la plaque. Il ne doit pas bouger quand il rend son appel lors d'une prise à contre-pied. **Cette position se nomme P2**

A3

A3 se place derrière le monticule entre le deuxième et le troisième but à mi-chemin entre la plaque du lanceur et le deuxième but. Pour bien visualiser la position, tracer une ligne entre le marbre et la bordure du monticule. La ligne devrait passer entre les jambes de l'arbitre. Il doit être en position set quand le lanceur est sur la plaque. **Cette position se nomme P4**

Situation 3A – 31



Situation 3A – 32

Situation Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu Roulant ou amorti au champ intérieur

AM

AM est responsable de toute bonne ou fausse balle sur toute la ligne du 3ème but et du marbre au but sur la ligne du 1er but. Il se déplace vers P15. AM est aussi responsable des relais hors limites. Si la balle n'est pas captée, voir la situation 3A-33.

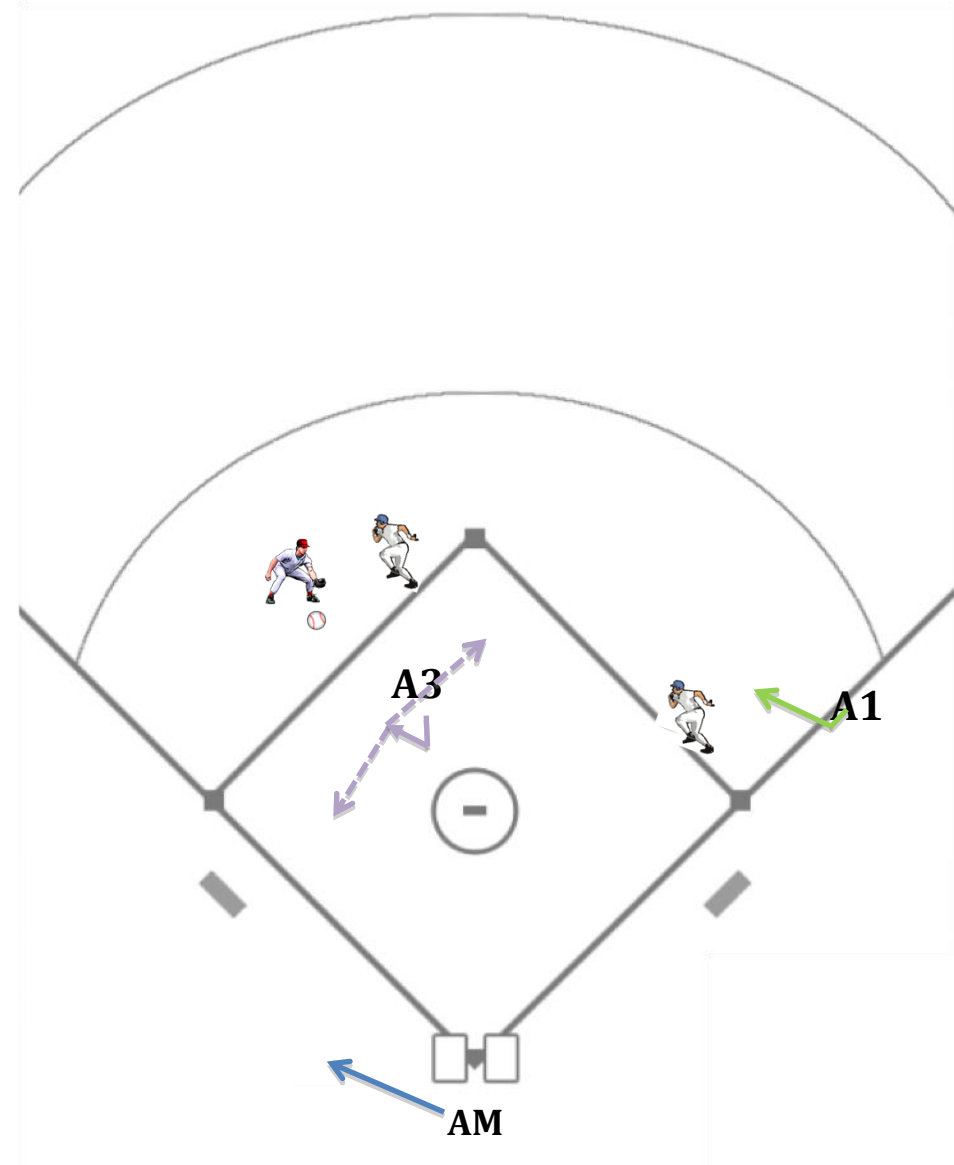
A1

A1 fait un premier pas avec son pied gauche pour ouvrir son jeu à l'avant-champ. Il se dirige rapidement en territoire des bonnes balles pour prendre un angle de 90 degrés avec le relais. L'arbitre se positionne à environ 15 à 20 pieds du jeu. Une fois que le relais est effectué, il garde son attention sur le pied du joueur de premier but, le pied du coureur et la balle qui entre dans le gant du joueur de premier but. Si A1 voit que le relais ne va pas être sur le but, il va faire un pas dans une direction pour avoir le meilleur angle possible pour voir un toucher du joueur défensif ou que le joueur défensif quitte le but. A1 doit être en territoire des bonnes balles à moins qu'il ressente de la pression du joueur de 2ème but qui se dirige vers lui, ou dans certain cas lorsque le relais provient du territoire des balles fausses entre le marbre et le 1er but. Dans ce cas, il sera en territoire des fausses balles. Si la balle n'est pas captée par un joueur d'intérieur, voir la situation 3A-33.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. Si un jeu s'effectue au deuxième but, il doit se tourner vers le but et être en position set pour faire son appel. Il est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but quand la balle est captée au champ intérieur. A3 doit se préparer sur une situation de sacrifice ou une balle frappée à la droite du joueur d'arrêt-court ; ces deux situations ont une grande possibilité pour un jeu au 3ème but.

Situation 3A – 32



Situation 3A – 33

Situation Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu Coup sûr au champ extérieur

AM

AM est responsable de toute décision de bonne ou fausse balle sur la ligne du 3ème but ; il doit être en position set sur la ligne ou sur le prolongement de ligne du 3ème but si nécessaire. AM doit se déplacer vers **P15** et il est responsable du toucher de C2 au 3ème but et toute possibilité d'obstruction sur C2. Si un jeu au marbre, AM doit se placer en position 10-12 pied derrière le marbre en étant sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cette position, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour une situation possible de toucher. AM ne doit pas bouger lorsqu'il va faire son appel et être en position set.

A1

A1 est responsable de toute bonne ou fausse balle après le but. A1 doit faire un pas avec son pied gauche pour ouvrir le jeu, ceci lui permet de faire **une pause, lire et de réagir** au jeu. A1 se déplace au champ intérieur, fait son **pivot** et regarde le toucher du frappeur-coureur au 1er but. A1 est responsable de tous les jeux au 1er but. Si le frappeur-coureur se dirige vers le 2ème but, A1 doit continuer sa course vers le deuxième but et il doit informer A3 qu'il suit le frappeur-coureur et il est responsable de tous les jeux sur le frappeur-coureur.

A3

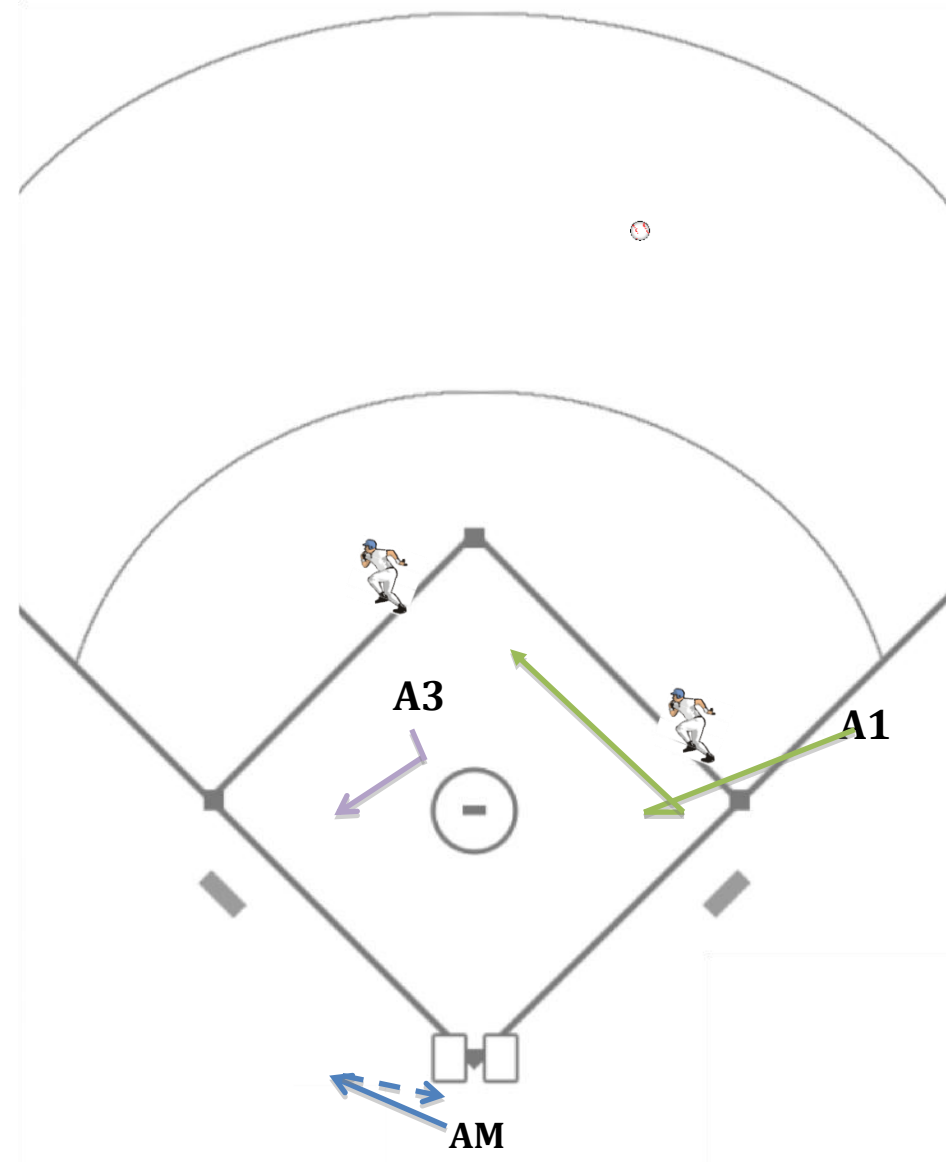
A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle Il est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but sur C1 et C2. Il doit bien lire le jeu pour savoir s'il doit se commettre vers le troisième but. Si C1 se dirige vers le 3ème but, il doit s'assurer que A1 a exécuté son pivot et qu'il suit le frappeur-coureur. À ce moment, il est responsable de tous les jeux au 3ème but sur C1 et le frappeur-coureur.

Note

Cette rotation se nomme "Slide", A1 se déplace à l'intérieur du champ intérieur ce qui demande à A3 de se déplacer vers le 3ème but. L'idée derrière cela est d'avoir un coureur avec un arbitre à chacun des buts, ceci fait en sorte que A3 ne doit pas faire la différence entre les deux buts. La communication doit être déterminée avant la partie par le groupe d'arbitres.

Copyright © Baseball Canada 2011

Situation 3A – 33



Situation 3A-33

Situation 3A – 34

Situation Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu Responsabilités sur les ballons au champ extérieur

AM

AM est responsable des ballons qui amènent le voltigeur de gauche vers la ligne et en territoire des fausses balles. AM est responsable de toute bonne ou fausse balle et attrapé ou échappé sur la ligne du 3ème but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons frappés directement vers le voltigeur de centre qui se dirige soit vers l'avant ou derrière lui et tout ce qui est à la gauche de celui-ci. Il est aussi responsable du voltigeur de droite qui se dirige vers la ligne et en territoire des fausses balles.

A3

A3 est responsable de tous les ballons frappés à la droite du voltigeur de centre incluant le voltigeur de gauche qui se dirige directement vers le champ intérieur et vers le champ extérieur.

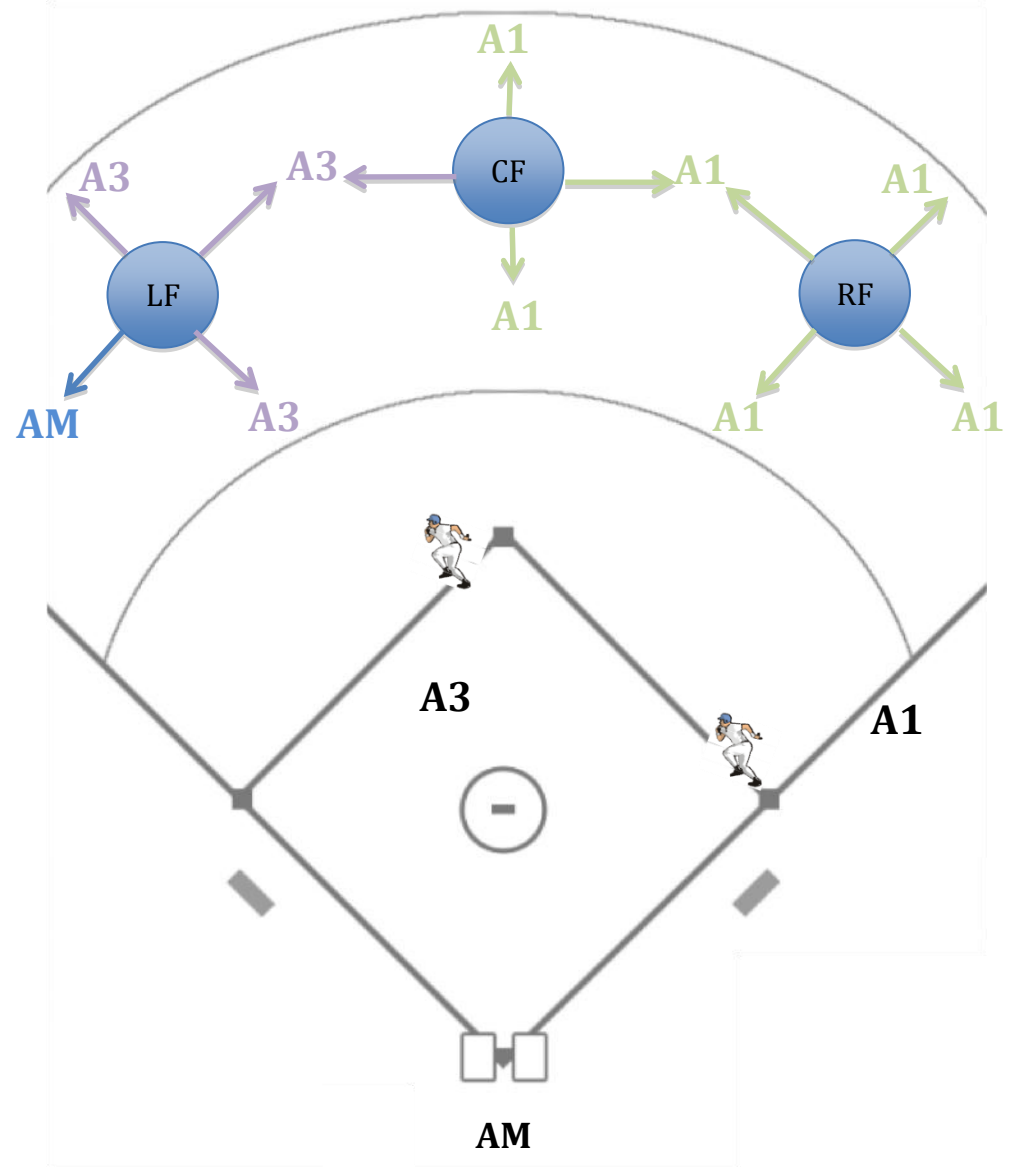
Note

La responsabilité du ballon frappé directement vers le voltigeur de centre appartient à A1 et non à A3 puisque A1 a le meilleur angle possible pour toute balle difficile comme une balle qui ferait un court bond devant le voltigeur de centre. A3 est plus proche mais il est en ligne avec le voltigeur de centre et n'a donc pas d'angle. Ces responsabilités doivent être revues avant la partie par l'équipe d'arbitres. Chaque fois qu'un joueur d'intérieur tourne le dos au jeu, ceci devrait être traité comme un ballon au champ extérieur en termes de responsabilité.

SE SOUVENIR :

Ne pas oublier lors de la conférence d'avant partie que la formule "j'ai la balle" va éliminer tous les problèmes dans les situations de couverture de jeu. Il peut y avoir de petites différences pour traiter certaines situations et celles-ci ne seront pas un problème si la couverture est claire dans la conférence d'avant-partie.

Situation 3A– 34



Situation 3A – 35

Situation	Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu	Responsabilité sur les flèches ou ballon au champ intérieur (situation de chandelle intérieure)

AM

AM est responsable de tous les ballons au lanceur et au receveur. Il est aussi responsable des flèches au lanceur. Il est responsable de toute balle avant le premier et troisième but pour les bonnes et fausses balles. Il est aussi responsable des balles frappées à la gauche du joueur de troisième but. Une bonne communication sur une chandelle intérieure est : **“Chandelle intérieure, le frappeur est retiré”** ou **“Chandelle intérieure, si bonne balle”**.

A1

A1 est responsable de tous les ballons ou flèches frappés vers le joueur de premier but et des balles sur la ligne après le but. La bonne communication pour la chandelle intérieure est : **“chandelle intérieure, le frappeur est retiré”**

A3

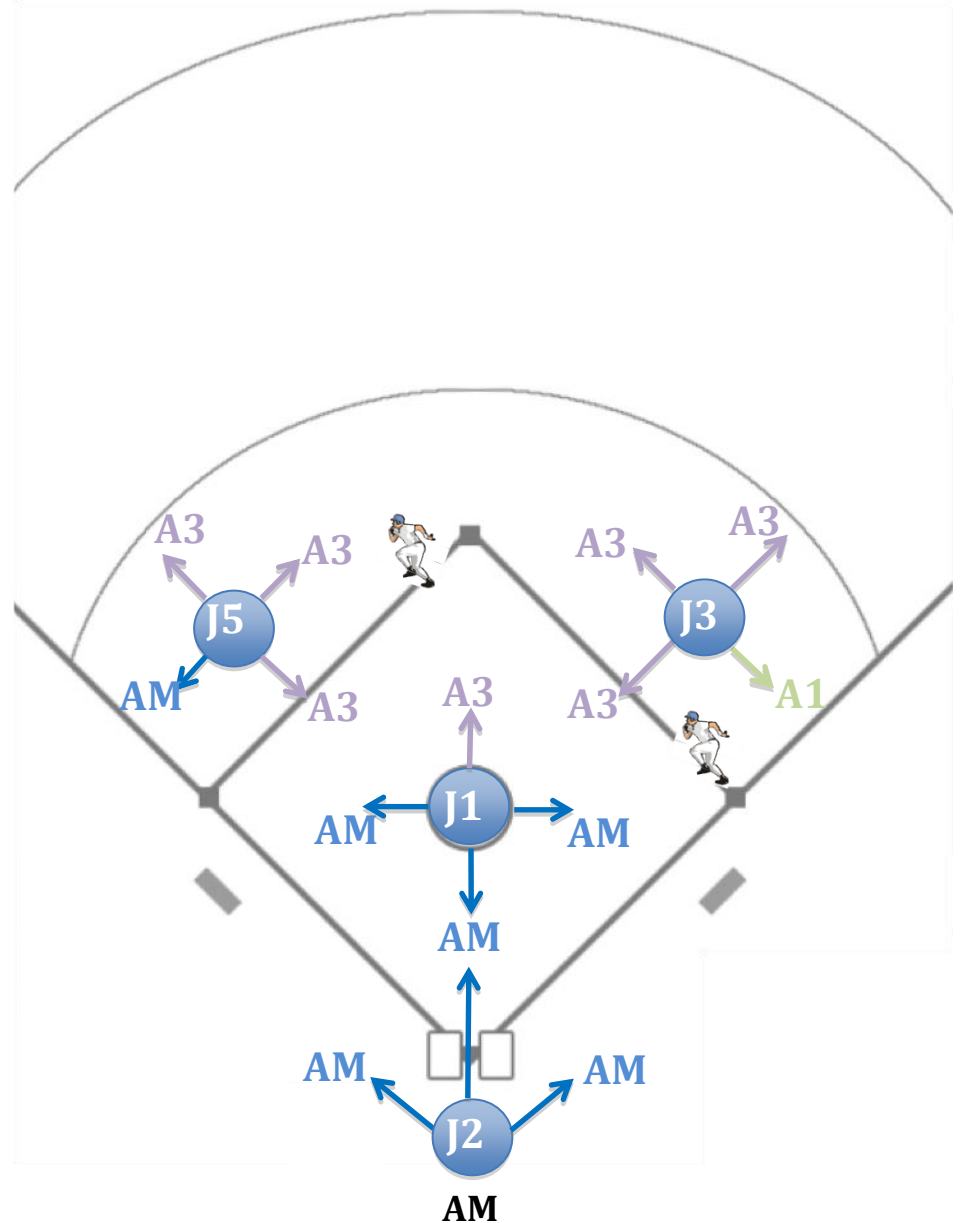
A3 est responsable de tous les ballons et flèches frappés au joueur de troisième but, arrêt-court, de deuxième but et du premier but qui se dirige vers sa droite. Il est aussi responsable des ballons derrière le monticule. La bonne communication pour la chandelle intérieure est : **“chandelle intérieure, le frappeur est retiré”**

Note

La chandelle intérieure peut être appelée par n'importe quel arbitre et doit être appuyée par les autres arbitres. La responsabilité première appartient à l'arbitre à qui appartient le ballon où il est frappé.

Il est important que le groupe d'arbitres ait une bonne communication visuelle avant de faire l'appel. Il y a certaines situations, spécifiquement sur l'appel des flèches, pour lesquelles un arbitre a un meilleur angle pour vous aider à faire l'appel d'un attrapé ou d'échappé, puisque vous êtes un groupe, ces responsabilités doivent être discutées avant la partie.

Situation 3A – 35



Situation 3A – 36

Situation	Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne

AM

AM sort vers la gauche du receveur et se rend sur la ligne du 3ème but. AM va informer ses partenaires : **“Je prends la balle”**. AM est responsable de l’appel de la **bonne ou fausse balle et de l’attrapé ou de l’échappé**. AM doit prendre le plus de distance vers le $\frac{3}{4}$ de la distance du 3ème but et doit être en position set pour faire l’appel. Si la balle est captée, AM est responsable pour tous les jeux au 3ème but sur C2. Une fois qu’AM a lu qu’il va avoir un jeu (balle et coureur) il va se rendre à la frise du gazon et informe A3 : **“Je prends le 3ème”**. AM doit demeurer dans la zone du 3ème but et il est responsable de tous les jeux au 3ème but et de la fin d’une souricière entre le 2ème et 3ème but. Si une souricière se développe entre le 3ème but et le marbre, il en est responsable jusqu’à ce qu’A1 soit capable de prendre sa moitié. Si la balle n’est pas captée, AM doit retourner au marbre et voir la situation 3A-33.

A1

A1 se déplace rapidement en territoire des fausses balles, il prend position, ce qui lui permet de voir l’attrapé et une probabilité de retoucher C1. A1 est responsable des jeux au premier but sur C1. Si C2 retouche et se rend vers le 3ème but, A1 doit continuer en territoire des fausses balles vers le marbre pour une possibilité de jeu au marbre. A1 doit avertir son confrère : **“j’ai le marbre”**. A1 doit se placer sur le prolongement de la ligne du 1er but pour tous les jeux au marbre. Si la balle n’est pas captée voir la situation 3A-33.

A3

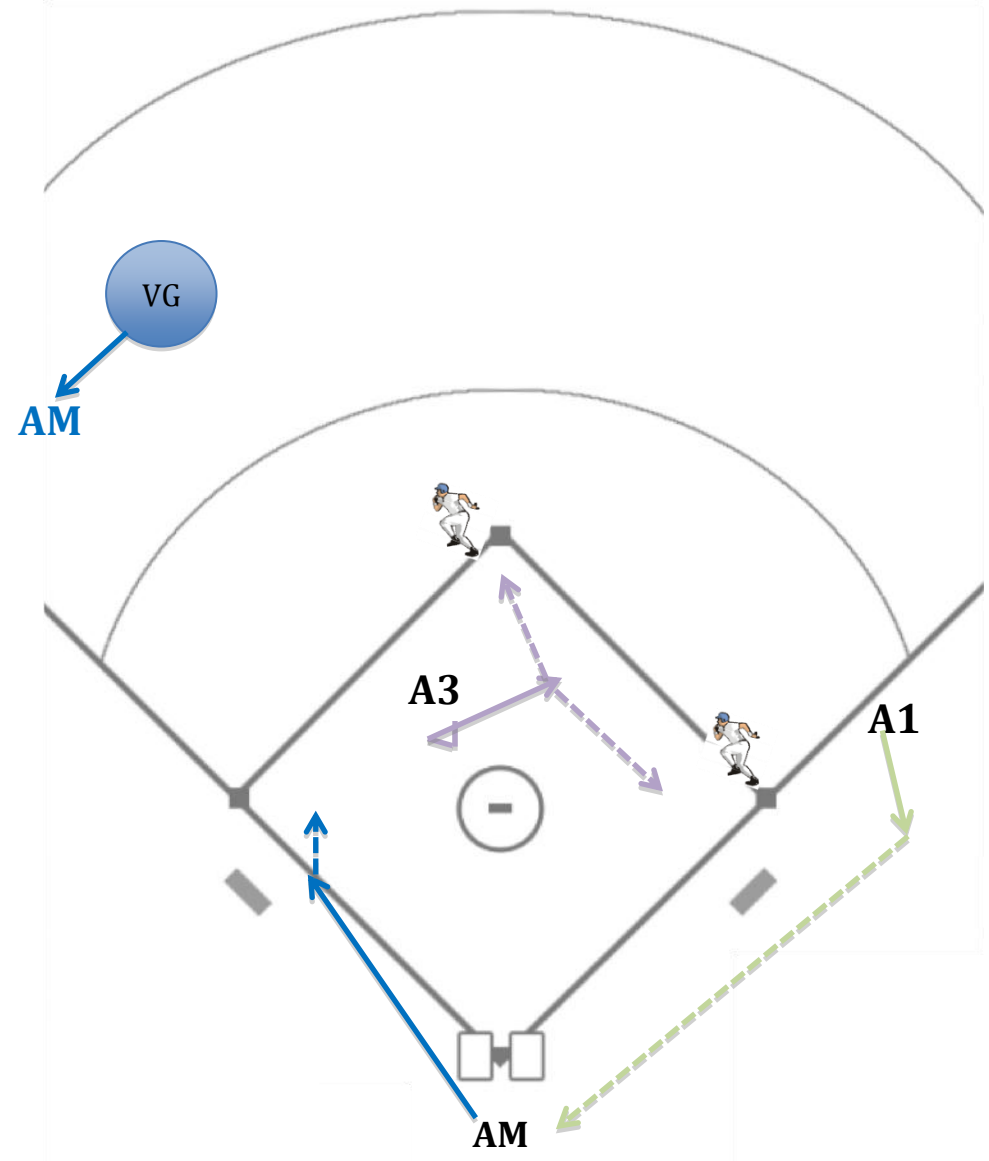
A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme dans la zone de travail, sans faire de pas de reculons. A3 doit prendre position qui va lui permettre de voir l’attrapé ou l’échappé et C2 qui retouche le 2ème but. A3 est responsable du jeu au 2ème but sur C2. Si C2 retouche et se rend au 3ème, A3 doit avoir une confirmation visuelle que AM est au 3ème but et lui va prendre la responsabilité de C1 au 1er et 2ème but. A3 doit se placer entre les deux buts. Si la balle n’est pas captée, voir la situation 3A-33.

Note

Avec 2 retraits, il n’y a pas de rotation : AM demeure responsable de la bonne ou fausse balle et de l’attrapé ou de l’échappé mais il ne doit pas prendre autant de distance avec le ballon. A1 doit entrer au champ intérieur, faire son pivot et tous les arbitres doivent faire ce qui est à la situation 3A-33.

Copyright © Baseball Canada 2011

Situation 3A – 36



Situation 3A-36

Situation 3A – 37

Situation	Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu	Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche et directement vers le voltigeur de gauche

AM

AM sort de derrière le receveur par la gauche et se rend vers le 3ème but en territoire des fausses balles 3-6 pieds de la ligne et au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but. AM doit informer A3 : **“Je prends le 3 s’il retouche”**. AM est responsable de tous les jeux au 3ème sur C2 qui retouche. Si la balle est captée et que AM lit qu’il va avoir un jeu (balle et coureur), il va se rendre vers la frise du gazon et informe A3 : **“Je prends le 3ème”**. AM doit demeurer dans la région du 3ème but et est responsable de tout jeu au 3ème but. AM doit avoir une confirmation visuelle que A1 a bien fait la rotation au marbre pour tout jeu au marbre.

A1

A1 se déplace rapidement en territoire des fausses balles, il prend position, ce qui lui permet de voir l’attrapé et une probabilité de retoucher de C1. A1 est responsable des jeux au premier but sur C1. Si C2 retouche et se rend vers le 3ème but, A1 doit continuer en territoire des fausses balles vers le marbre pour une possibilité de jeu au marbre. A1 doit avertir son confrère : **“j’ai le marbre”**. A1 doit se placer sur le prolongement de la ligne du 1er but pour tous jeux au marbre et faire l’ajustement.

A3

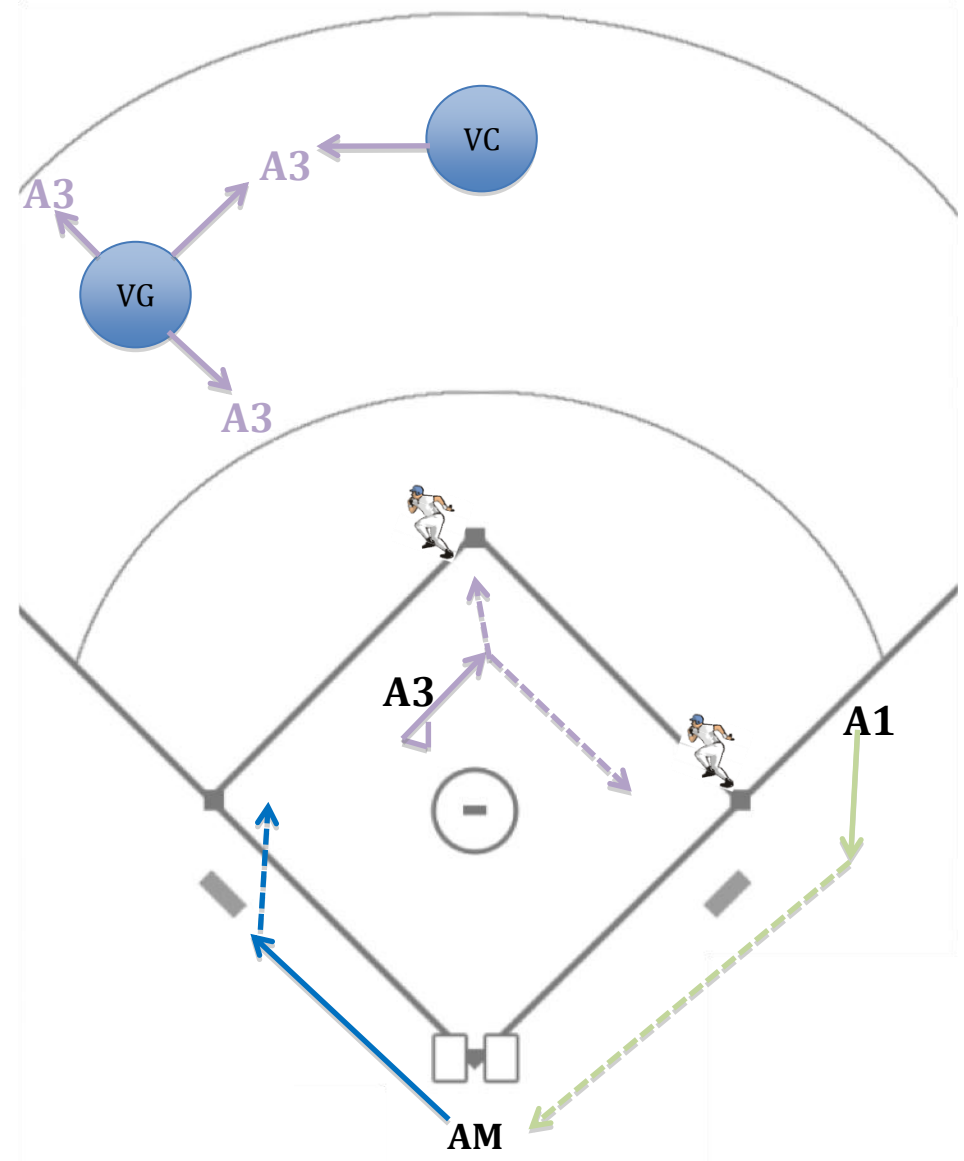
A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, il ne doit pas faire de pas de reculons. A3 est responsable pour l’attrapé et l’échappé. Si A3 lit que le ballon sera difficile, il va se déplacer vers la ligne de la pelouse et se placer en set debout pour faire l’appel. A3 doit faire le signal d’attrapé ou d’échappé avec une bonne mécanique et voix. A3 ne doit pas quitter le champ intérieur dans cette situation. Si le ballon n’est pas difficile, A3 se déplace vers la zone de travail et il se place pour voir l’attrapé ou échappé et voir C2 retouche au 2ème but. A3 est responsable des jeux au 2ème but sur C2. Si C2 retouche et se dirige vers le 3ème but, A3 doit s’assurer qu’AM est au 3ème but et qu’il va prendre la responsabilité de C2 qui se rend au 3ème but.

Note

Avec 2 retraits, il n’y a pas de rotation. A1 doit entrer au champ intérieur et faire son pivot et tous les arbitres doivent faire ce qui est à la situation 3A-33. A3 est responsable de **l’attrapé ou l’échappé**.

Copyright © Baseball Canada 2011

Situation 3A – 37



Situation 3A-37

Situation 3A – 38

Situation Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite

AM

AM sort de derrière le receveur par la gauche et se rend vers le 3ème but en territoire des fausses balles, 3-6 pieds de la ligne et au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but. AM doit informer A3 : **“Je prends le 3 s’il retouche”**. AM est responsable de tous les jeux au 3ème sur C2 qui retouche. Si la balle est captée et qu’AM lit qu’il va avoir un jeu (balle et coureur), il va se rendre vers la frise du gazon et informer A3 : **“Je prends le 3ème”**. AM doit demeurer dans la région du 3ème but et est responsable de tout jeu au 3ème but et si un autre jeu se développe au marbre, AM doit demeurer à l’intérieur du jeu et retourner au marbre. Si AM lit qu’il n’a pas de jeu au 3èm but sur C2, il va informer A3 : **“Je retourne au marbre”** et va donner ces responsabilités à A3.

A1

A1 doit avertir ses partenaires qu’il est responsable du ballon en les informant : **“Je sors”**. A1 est responsable de l’appel de l’attrapé ou de l’échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l’appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être en position set debout et complètement arrêter pour faire l’appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu’à la fin du jeu.

A3

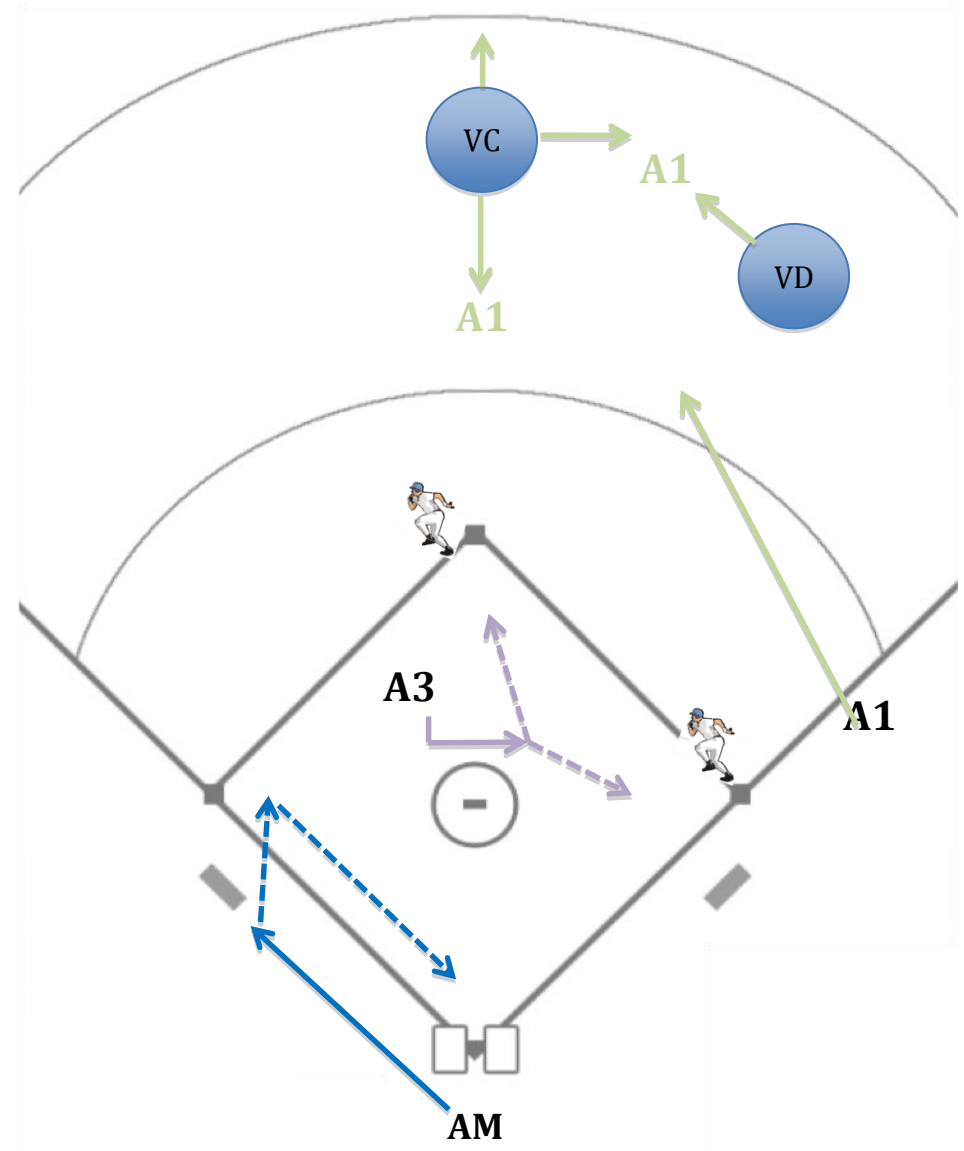
A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, ne doit pas faire de pas de reculons. De cette position, il doit diviser sa position entre le 1er et 2ème but. De cette position, A3 est responsable de C1 et C2 qui retouche et tout jeu possible au 1er et 2ème but. Si C2 retouche et se rend au 3ème but, A3 doit s’assurer visuellement que AM prend le 3ème but, il doit prendre la responsabilité de C1 au 1er et 2ème but. A3 ne doit pas se diriger trop vers le premier but au cas où AM retourne au marbre parce qu’il n’y a pas de jeu au 3ème but ; dans ce cas, A3 doit faire la différence et se placer à mi-chemin entre les buts et il est responsable de tous les buts.

Note

Avec 2 retraits, il n’y a pas de rotation ; AM doit indiquer à ses confrères qu’il demeure au marbre et A3 est responsable de tous les jeux à tous les buts.

Copyright © Baseball Canada 2011

Situation 3A – 38



Situation 3A-38

Situation 3A – 39

Situation	Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne

AM

AM sort de derrière le receveur par la gauche et se rend vers le 3ème but en territoire des fausses balles, 3-6 pieds de la ligne et au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but. AM doit informer A3 : **“Je prends le 3 s’il retouche”**. AM est responsable de tous les jeux au 3ème sur C2 qui retouche. Si la balle est captée et qu’AM lit qu’il va avoir un jeu (balle et coureur), il va se rendre vers la frise du gazon et informer A3 : **“Je prends le 3ème”**. AM doit demeurer dans la région du 3ème but et est responsable de tout jeu au 3ème but et si un autre jeu se développe au marbre, AM doit demeurer à l’intérieur du jeu et retourner au marbre. Si AM lit qu’il n’y a pas de jeu au 3ème but sur C2, il va informer A3 : **“Je retourne au marbre”** et va donner ces responsabilités à A3.

A1

A1 doit avertir ses partenaires qu’il est responsable du ballon en les informant : **“Je sors”**. A1 est responsable de l’appel de la bonne ou fausse balle et de l’attrapé ou de l’échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l’appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l’appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes pour faire l’appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu’à la fin du jeu.

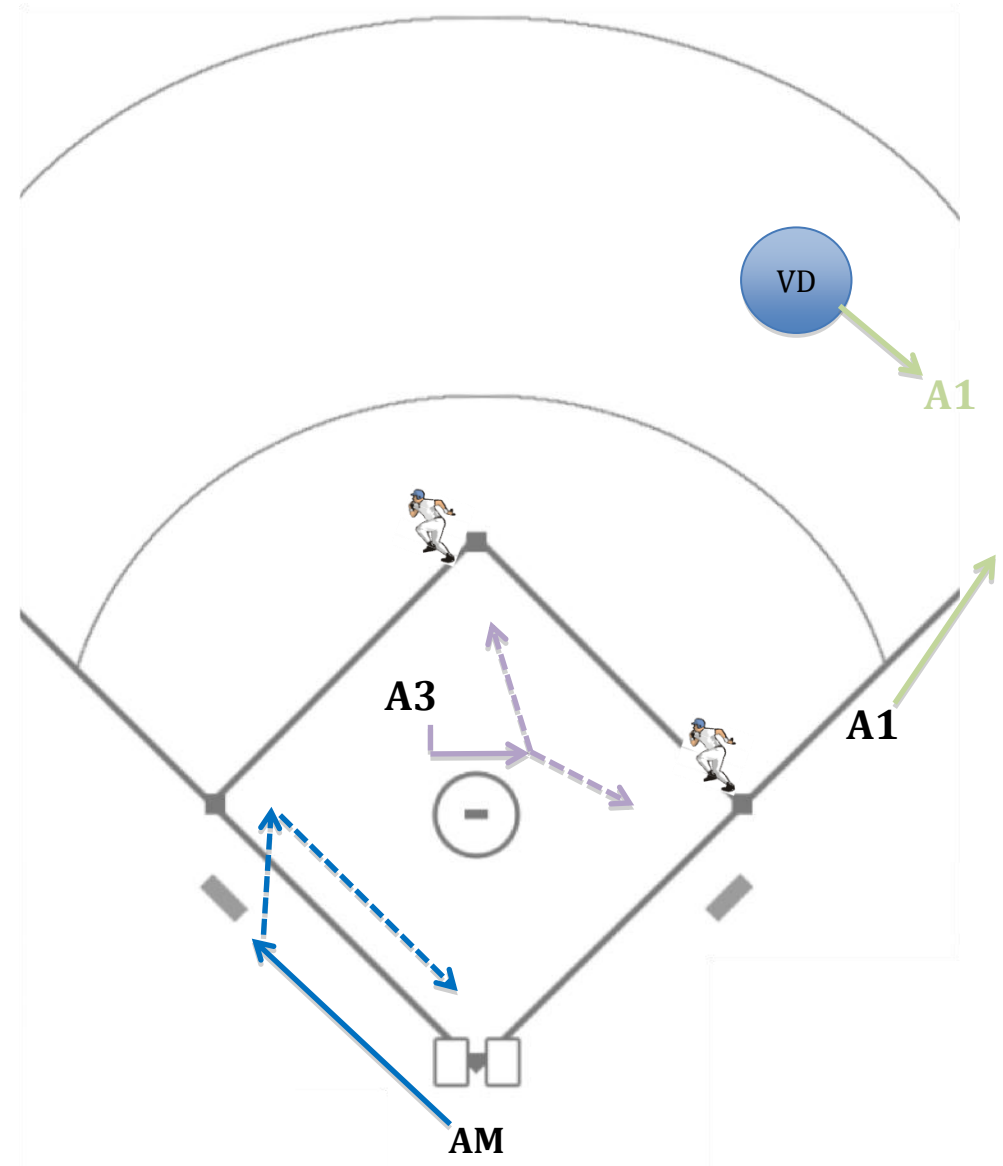
A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, ne doit pas faire de pas de reculons. De cette position, il doit diviser sa position entre le 1er et 2ème but. De cette position, A3 est responsable de C1 et C2 qui retouche et de tout jeu possible au 1er et 2ème but. Si C2 retouche et se rend au 3ème but, A3 doit s’assurer visuellement qu’AM prend le 3ème but, il doit prendre la responsabilité de C1 au 1er et 2ème but. A3 ne doit pas trop se diriger vers le premier but au cas où AM retourne au marbre parce qu’il n’y a pas de jeu au 3ème but ; dans ce cas, A3 doit faire la différence et se placer à mi-chemin entre les buts et il est responsable de tous les buts.

Note

Avec 2 retraits, il n’y a pas de rotation ; AM doit indiquer à ses confrères qu’il demeure au marbre et A3 est responsable de tous les jeux à tous les buts.

Situation 3A – 39



Situation 3A – 40

Situation	Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu	Double vol

AM

AM est responsable d'appeler le lancer. AM doit faire attention à ce que le **frappeur n'interfère pas** avec le receveur qui relaie au 2ème ou au 3ème. Si AM croit que la situation est questionnable, il est permis à AM de verbaliser : **"Ceci n'est rien"**, en faisant le signal du sauf. AM demeure près du marbre et regarde le jeu.

A1

A1 doit demeurer à sa position de départ. A1 n'a aucune autre responsabilité à moins qu'une souricière se développe.

A3

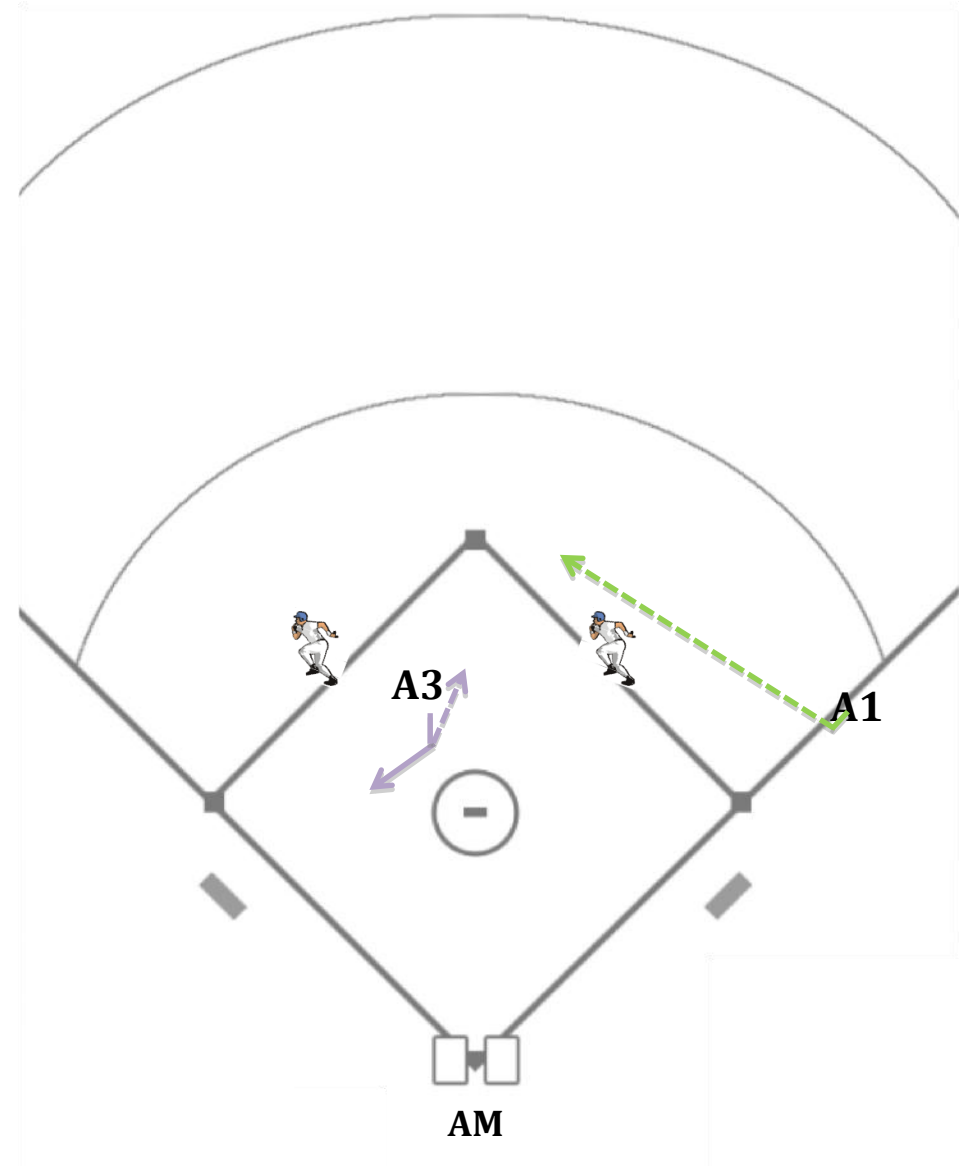
A3, avec un coureur au 2ème but et aucun coureur au 3ème but, doit faire une vérification rapide au-dessus de son épaule droite lors de chaque lancer pour voir si C2 serait en tentative de vol. A3 a aussi l'avantage de voir C1 en vol ce qui va l'aider à lire le jeu. A3 est responsable des jeux au 2ème et 3ème but. De sa position de départ P4, A3 est en bonne position pour bien voir le jeu et doit réagir au relais du receveur vers le but où le jeu va se dérouler. A3 doit faire quelques pas vers le but où le jeu se déroule et doit être en position set pour faire l'appel. En se basant sur la vitesse des coureurs sur les buts, ceci aidera A3 à anticiper vers quel but le receveur fera son relais.

Note

Il est acceptable qu'A1 se dirige vers la frise du gazon au 2ème but pour faire l'appel sur C1 si le premier jeu se fait au 3ème but. Il doit être certain d'avoir bien informé son partenaire et qu'il est en position de faire son appel.

Avec des coureurs au 1er et 2ème but, une souricière pourrait se produire sur une tentative de vol, voir les situations 3A-41 et 3A-42.

Situation 3A – 40



Situation 3A – 41

Situation Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu Souricière entre le 1er et 2ème But

AM

Aussitôt qu'AM reconnaît la souricière, AM doit sortir de derrière le receveur par la gauche et se rendre vers le 3ème but en territoire des fausses balles approximativement 6-8 pieds de la ligne et au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but. AM doit informer A3 qu'il est au 3ème but si un jeu se développe au 3ème but sur C2 qui tente d'avancer au 3ème. AM est aussi responsable de tout jeu au marbre si nécessaire.

A1

A1 est responsable de la moitié de la souricière. A1 doit demeurer du côté extérieur sur la souricière et informer son partenaire : **"J'ai cette moitié."** A1 doit prendre position à environ $\frac{1}{4}$ de la distance avec le 2ème but, il prend la moitié de la souricière vers le 1er but.

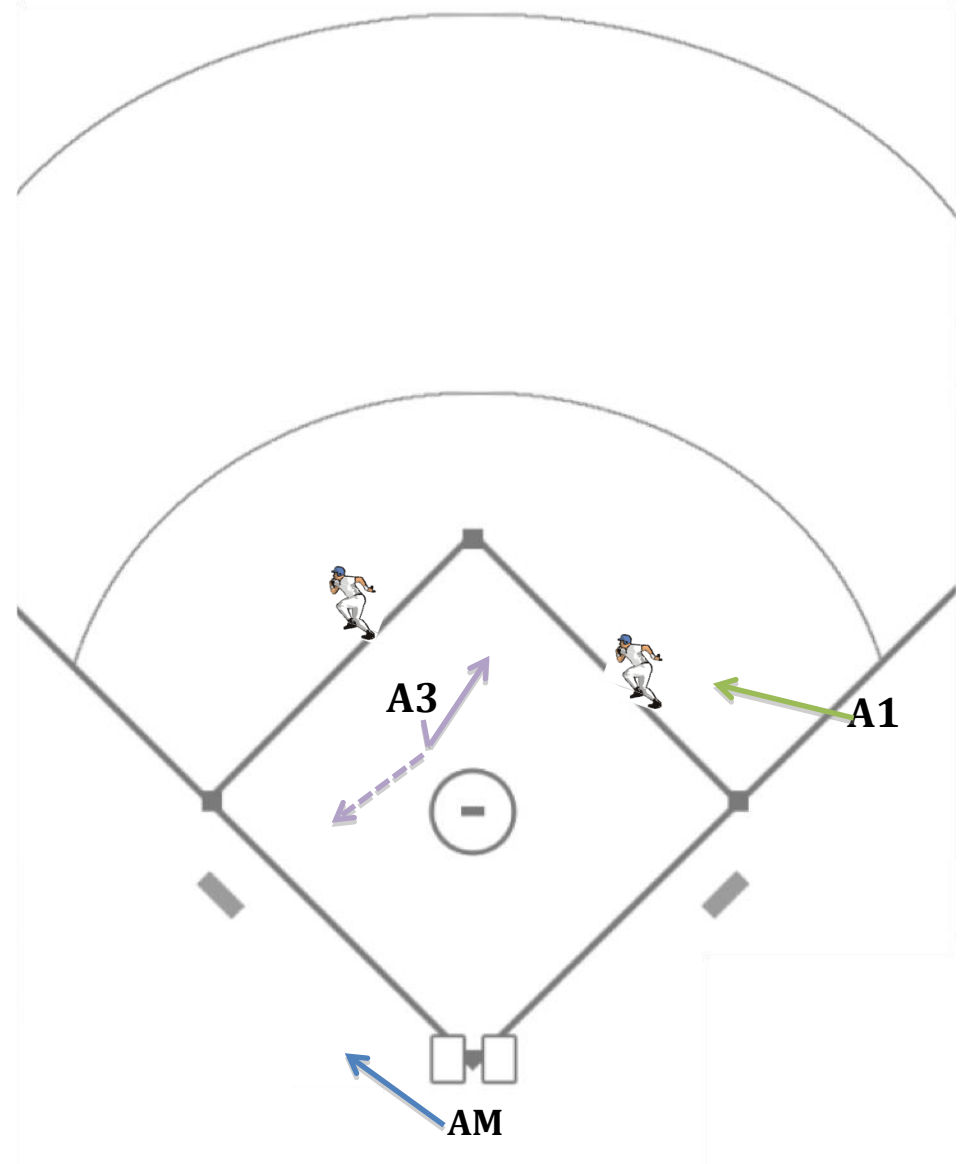
A3

A3 est responsable de la moitié de la souricière et doit informer A1 : **"Je prends cette moitié"**. A3 est aussi responsable de tout jeu au 2ème but sur C2. A3 doit se déplacer vers la zone de travail à $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 2ème but, la moitié vers le 2ème but lui appartient. A3 doit regarder qu'AM a bien pris position au 3ème sur la frise du gazon si un jeu se développe sur C2 au 3ème but. SI AM ne couvre pas le 3ème but, A3 est aussi responsable de tout jeu au 3ème but et doit en être conscient.

Note

Les rotations pendant une souricière sont difficiles, il est important que tous les arbitres communiquent bien entre eux.

Situation 3A – 41



Situation 3A – 42

Situation Coureurs au 1er et 2ème but
Jeu Souricière entre le 2ème et 3ème But

AM

Aussitôt qu'AM reconnaît la souricière, AM doit sortir de derrière le receveur par la gauche et se rendre vers le 3ème but en territoire des fausses balles approximativement 6-8 pieds de la ligne et au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but. Une fois que la souricière se rend vers le 3ème but, AM doit informer A3 : **“Je prends cette partie”** et il prend la responsabilité seulement de la zone près du but. AM est responsable de tout jeu au 3ème but sur C2. AM est aussi responsable de tout jeu qui se développerait au marbre si nécessaire.

A1

Une fois que A1 reconnaît qu'une souricière entre le 2ème et 3ème but se déroule, il doit immédiatement se diriger vers le champ intérieur et se place entre le 1er et 2ème but. Il est responsable de tout jeu sur C1 au 1er et 2ème but. A1 doit informer ses confrères qu'il est maintenant au champ intérieur et doit faire attention de ne pas tourner le dos à la balle.

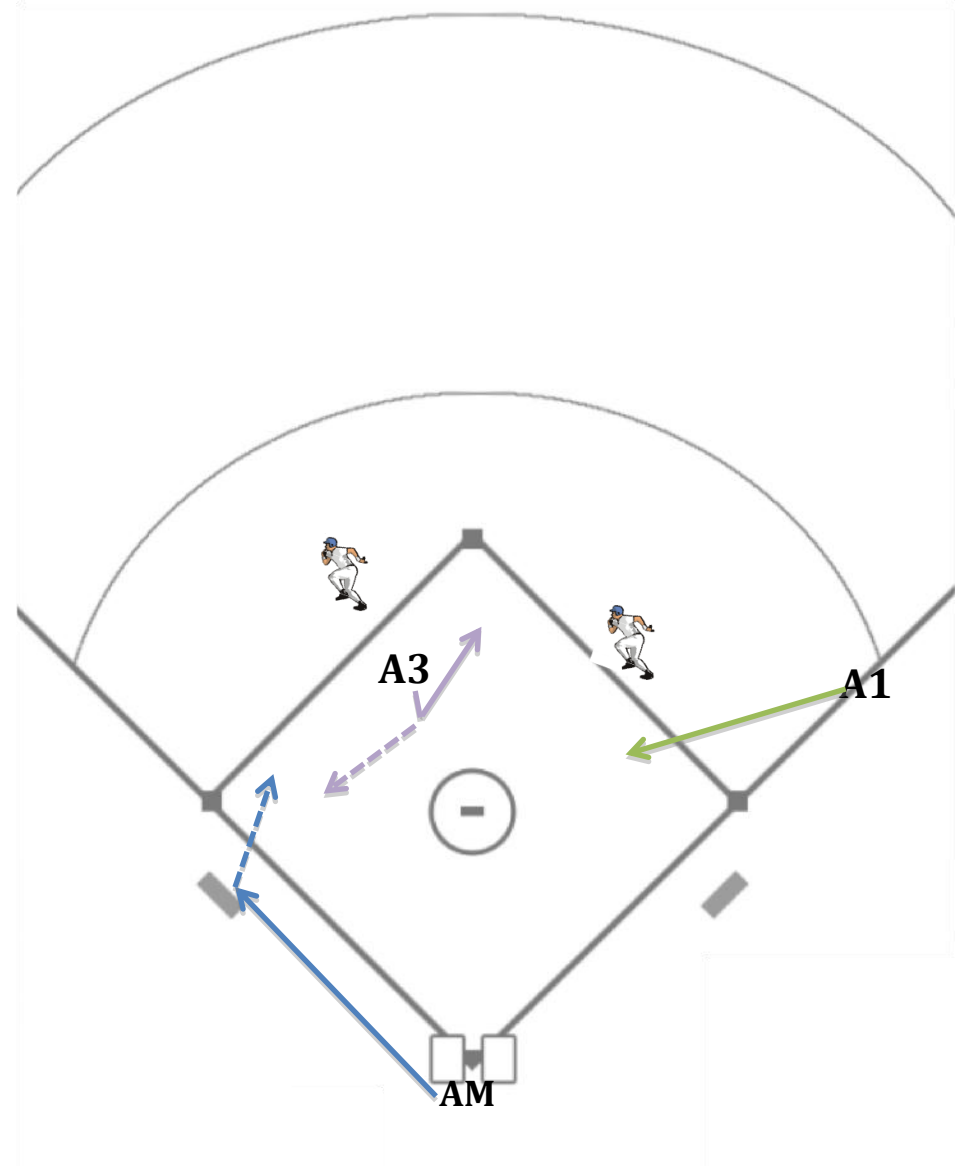
A3

A3 est responsable de la souricière au complet au début entre le 2ème et 3ème but sur C2. Une fois que AM se rend vers la frise du gazon et communique avec A3 et qu'il prend sa responsabilité pour tout jeu sur C2, A3 doit se déplacer de façon à se placer entre le 2ème et 3ème but.

Note

Les rotations pendant une souricière sont difficiles, il est important que tous les arbitres communiquent bien entre eux.

Situation 3A – 42





Buts remplis

Situation 3A – 43

Situation	Buts remplis
Jeu	Position de Base

AM

AM se place dans l'enclave derrière le receveur jusqu'au moment où la balle est frappée. Les positions **boite** et **ciseau** sont acceptées pour appeler les balles et les prises. **Cette position se nomme P1.**

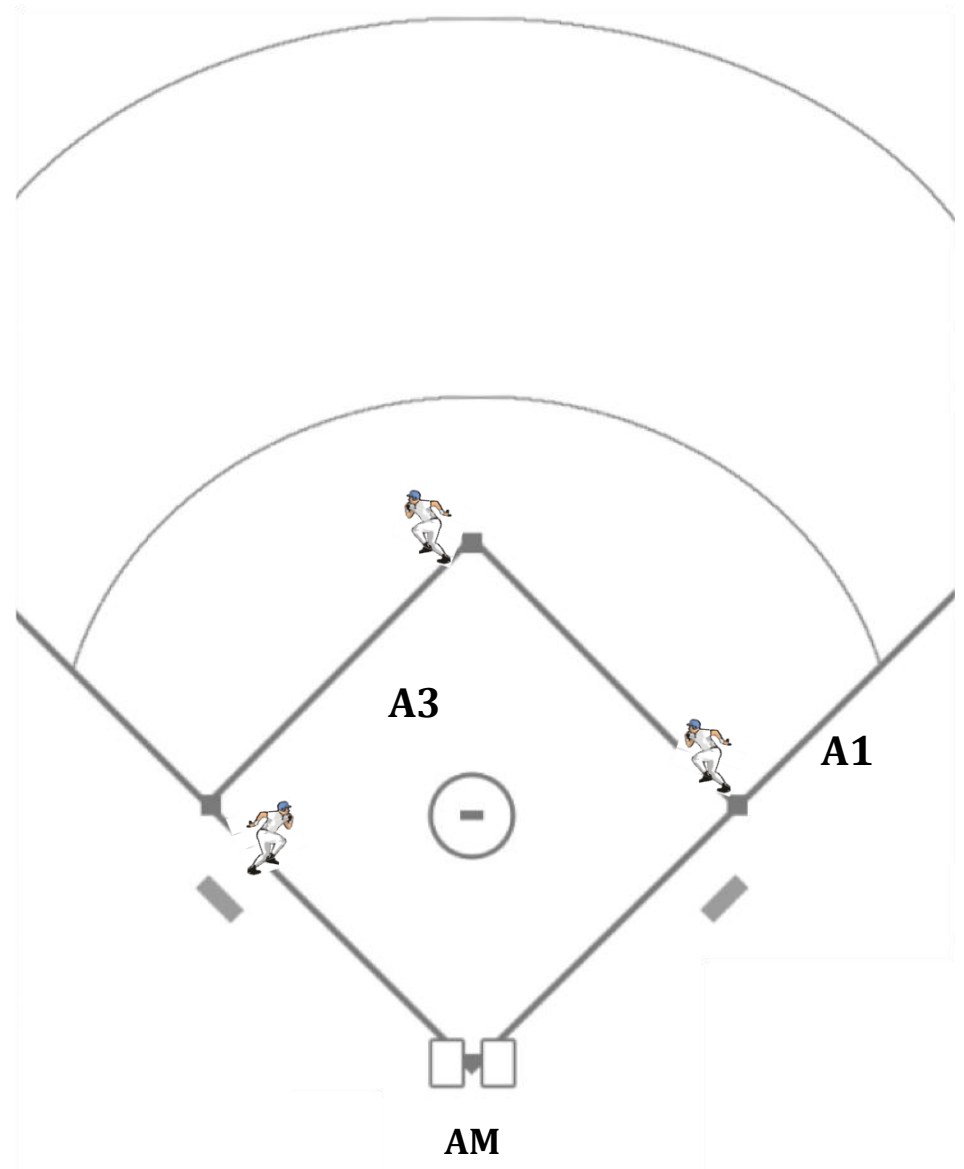
A1

A1 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied droit doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. A1 doit être en position set quand le lanceur touche à la plaque. Il ne doit pas bouger quand il rend son appel lors d'une prise à contre-pied. **Cette position se nomme P2.**

A3

A3 se place derrière le monticule entre le deuxième et le troisième but à mi-chemin entre la plaque du lanceur et le deuxième but. Pour bien visualiser la position, tracer une ligne entre le marbre et la bordure du monticule. La ligne devrait passer entre les jambes de l'arbitre. Il doit être en position set quand le lanceur est sur la plaque. **Cette position se nomme P4.**

Situation 3A – 43



Situation 3A – 44

Situation	Buts remplis
Jeu	Roulant ou amorti au champ intérieur

AM

AM est responsable de toute bonne ou fausse balle sur toute la ligne du 3ème but et du marbre au but sur la ligne du 1er but. Il se déplace vers P15. AM est aussi responsable des relais hors limites. Si la balle n'est pas captée, voir la situation 3A-45.

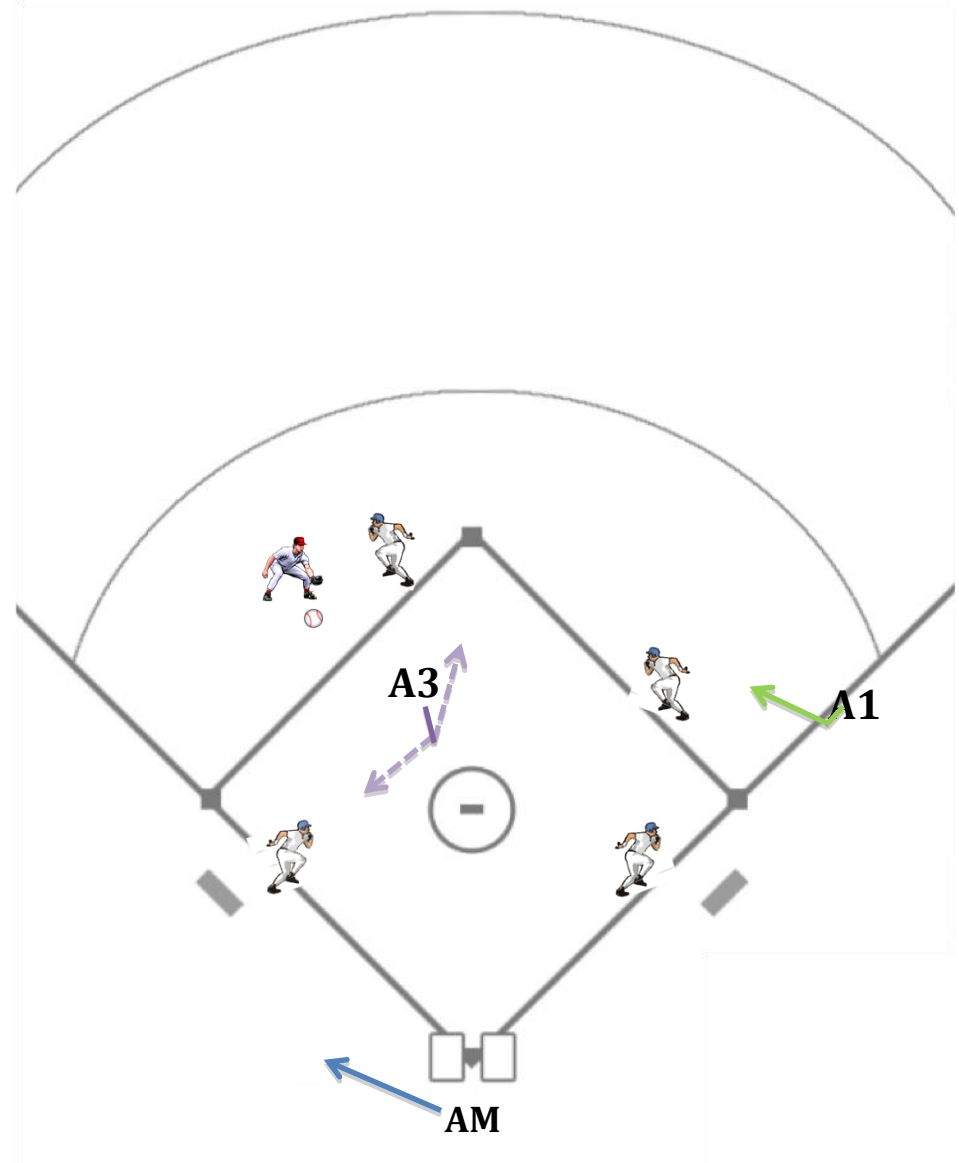
A1

A1 fait un premier pas avec son pied gauche pour ouvrir son jeu à l'avant-champ. Il se dirige rapidement en territoire des bonnes balles pour prendre un angle de 90 degrés avec le relais. L'arbitre se positionne à environ 15 à 20 pieds du jeu. Une fois que le relais est effectué, il garde son attention sur le pied du joueur de premier but, le pied du coureur et la balle qui entre dans le gant du joueur de premier but. Si A1 voit que le relais ne va pas être sur le but, il va faire un pas dans une direction pour avoir le meilleur angle possible pour voir un toucher du joueur défensif ou que le joueur défensif quitte le but. A1 doit être en territoire des bonnes balles à moins qu'il ressente de la pression du joueur de 2ème but qui se dirige vers lui, ou dans certain cas lorsque le relais provient du territoire des balles fausses entre le marbre et le 1er but. Dans ce cas, il sera en territoire des fausses balles. Si la balle n'est pas captée par un joueur d'intérieur, voir la situation 3A-45.

A3

A3 doit faire le premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir le corps avec la balle. Si un jeu s'effectue au deuxième but, il doit se tourner vers le but et être en position set pour faire son appel. Il est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but quand la balle est captée au champ intérieur. A3 doit se préparer sur une balle frappée à la droite du joueur d'arrêt-court ; cette situation a une grande possibilité d'un jeu au 3ème but.

Situation 3A – 44



Situation 3A – 45

Situation	Buts remplis
Jeu	Coup sûr au champ extérieur

AM

AM est responsable de toute décision de bonne ou fausse balle sur la ligne du 3^{ème} but ; il doit être en position set sur la ligne ou sur le prolongement de ligne du 3^{ème} but si nécessaire. AM doit se déplacer vers **P15** et il est responsable du toucher de C3 au marbre, C2 toucher le 3^{ème} but et tout obstruction sur C2. Si un jeu au marbre se produit, AM doit prendre position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1^{er} but pour lire le jeu. De cette position, AM a l'option de demeurer à cette position ou de s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3^{ème} but pour un jeu de toucher. AM ne doit pas bouger et être en position set pour faire son appel.

A1

A1 est responsable de toute bonne ou fausse balle après le but. A1 doit faire un pas avec son pied gauche pour ouvrir le jeu, ceci lui permet de faire une **pause, de lire et de réagir** au jeu. A1 se déplace au champ intérieur et fait son **pivot** et regarde le frappeur-coureur toucher le 1^{er} but. A1 est responsable de tous les jeux au 1^{er} but. Si le frappeur-coureur se dirige vers le 2^{ème} but, A1 doit continuer sa course vers le deuxième but et il doit informer A3 qu'il suit le frappeur-coureur et il est responsable de tous les jeux sur le frappeur-coureur au 2^{ème} but.

A3

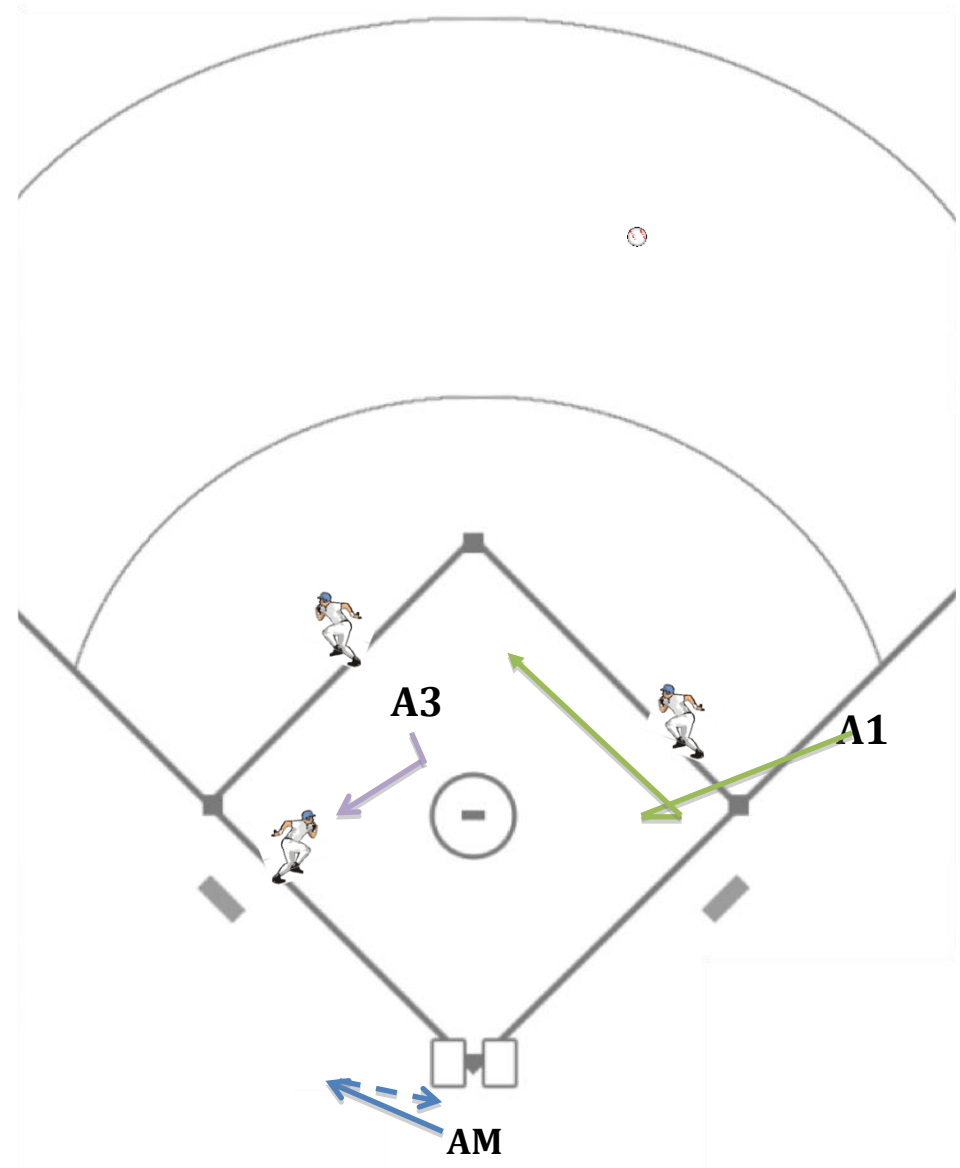
A3 doit faire le premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir le corps face à la balle. Il est responsable de tous les jeux au 2^{ème} et 3^{ème} but sur C1 et C2. Il doit bien lire le jeu pour savoir s'il doit se commettre vers le troisième but. Si C1 se dirige vers le 3^{ème} but, il doit s'assurer que A1 a exécuté son pivot et qu'il suit le frappeur-coureur. À ce moment, il est responsable de tous les jeux au 3^{ème} but sur C1 et le frappeur-coureur.

Note

Cette rotation se nomme "Slide", A1 se déplace à l'intérieur du champ intérieur ce qui demande à A3 de se déplacer vers le 3^{ème} but. L'idée derrière cela est d'avoir un coureur avec un arbitre à chacun des buts, ceci fait qu'A3 ne doit pas faire la différence entre les deux buts. La communication doit être déterminée avant la partie par le groupe d'arbitres.

Copyright © Baseball Canada 2011

Situation 3A – 45



Situation 3A-45

Situation 3A – 46

Situation	Buts remplis
Jeu	Responsabilités sur les ballons au champ extérieur

AM

AM est responsable des ballons, qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne et en territoire des fausses balles. AM est responsable de toute bonne ou fausse balle et attrapé ou échappé sur la ligne du 3ème but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons frappés directement vers le voltigeur de centre qui se dirige soit vers l'avant ou derrière lui et tout ce qui est à la gauche de celui-ci. Il est aussi responsable du voltigeur de droite qui se dirige vers la ligne et en territoire des fausses balles.

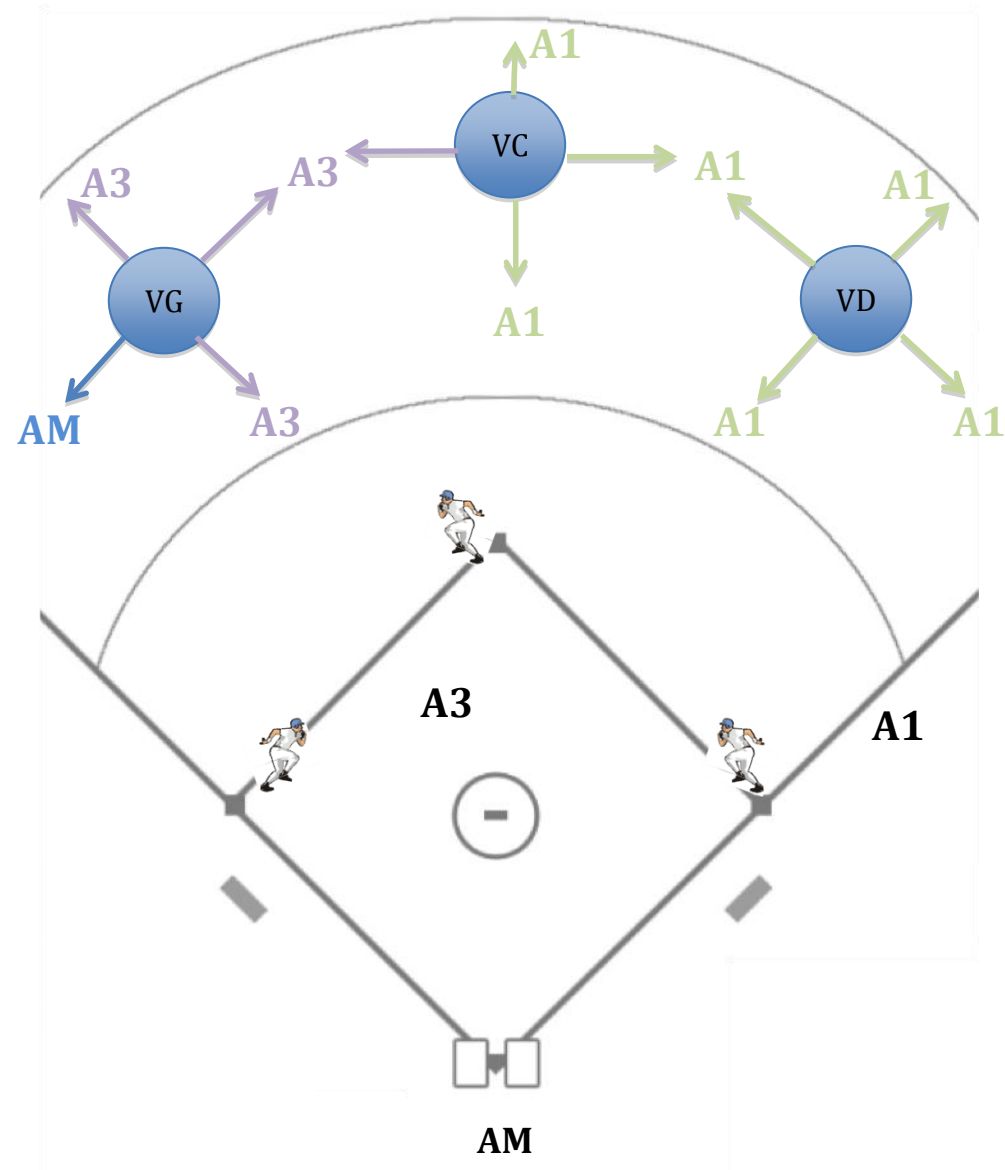
A3

A3 est responsable de tous les ballons frappés à la droite du voltigeur de centre incluant le voltigeur de gauche qui se dirige directement vers le champ intérieur et vers le champ extérieur

Note

La responsabilité du ballon frappé directement vers le voltigeur de centre appartient à A1 et non à A3 puisque A1 a le meilleur angle possible pour toute balle difficile comme une balle qui ferait un court bond devant le voltigeur de centre. A3 est plus proche mais il est en ligne avec le voltigeur de centre et n'a donc pas d'angle. Ces responsabilités doivent être revues avant la partie par l'équipe d'arbitres. Chaque fois qu'un joueur d'intérieur tourne le dos au jeu, ceci devrait être traité comme un ballon au champ extérieur en termes de responsabilité.

Situation 3A – 46



Situation 3A – 47

Situation	Buts remplis
Jeu	Responsabilité sur les flèches ou ballon au champ intérieur (situation de chandelle intérieure)

AM

AM est responsable de tous les ballons au lanceur et au receveur. Il est aussi responsable des flèches au lanceur. Il est responsable de toute balle avant le premier et troisième but pour les bonnes ou fausses balles. Il est aussi responsable des balles frappées à la gauche du joueur de troisième but. Une bonne communication sur une chandelle intérieure est : **“Chandelle intérieure, le frappeur est retiré”** ou **“chandelle intérieure, si bonne balle”**.

A1

A1 est responsable de tous les ballons ou flèches frappées vers le joueur de premier but et des balles sur la ligne après le but. La bonne communication pour la chandelle intérieure est : **“chandelle intérieure, le frappeur est retiré”**.

A3

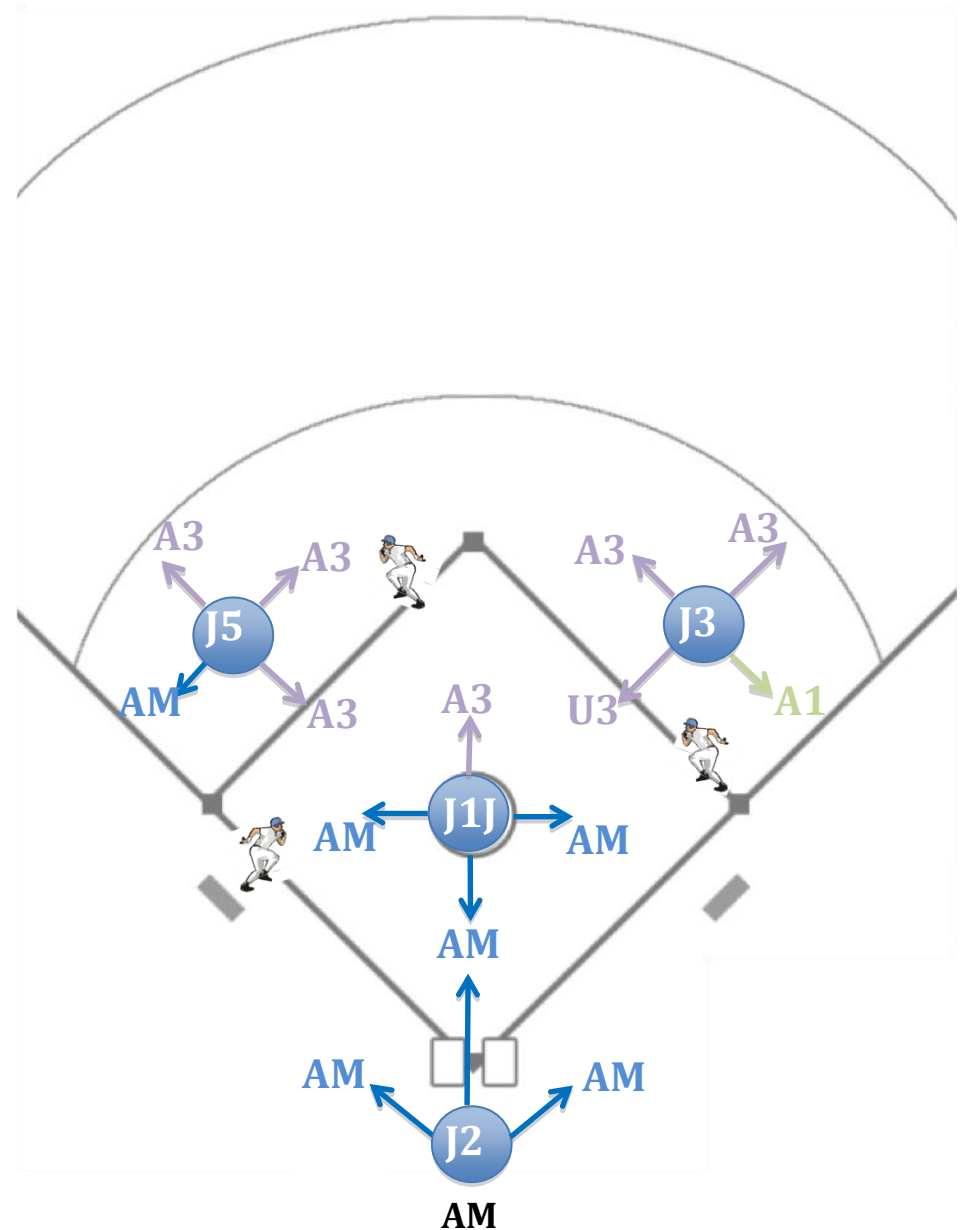
A3 est responsable de tous les ballons et flèches frappées au joueur de troisième but, arrêt-court, de deuxième but et du premier but qui se dirige vers sa droite. Il est aussi responsable des ballons derrière le monticule. La bonne communication pour la chandelle intérieure est : **“chandelle intérieure, le frappeur est retiré”**.

Note

La chandelle intérieure peut être appelée par n'importe quel arbitre et doit être appuyée par les autres arbitres. La responsabilité première appartient à l'arbitre à qui appartient le ballon.

Il est important que le groupe d'arbitres ait une bonne communication visuelle avant de faire l'appel. Il y a certaines situations, spécifiquement sur l'appel des flèches, pour lesquelles un arbitre a un meilleur angle pour vous aider à faire l'appel d'un attrapé ou d'échappé, puisque vous êtes un groupe, ces responsabilités doivent être discutées avant la partie.

Situation 3A – 47



Situation 3A – 48

Situation	Buts remplis
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne

AM

AM sort de derrière le receveur vers la gauche et se rend sur la ligne du 3ème but. AM doit informer ses partenaires : **“Je prends la balle”**. AM est responsable de l’appel de la **bonne ou fausse balle et l’attrapé ou échappé**. AM doit prendre de la distance avec le ballon et être en position set en ayant la ligne entre les jambes, sa première priorité est la **bonne ou fausse balle et par la suite, l’attrapé ou l’échappé**. De cet endroit, il est responsable de vérifier le retoucher de C3 au 3ème but. Si la balle est captée, AM va donner la bonne mécanique et retourner au marbre pour un jeu sur C3. Si la balle n’est pas captée, l’arbitre va donner la bonne mécanique et voir la situation 3A-45.

A1

A1 se déplace rapidement en territoire des fausses balles, il prend la position qui lui permet de voir l’attrapé et une probabilité de retoucher C1. Il est responsable des jeux au 1er but sur C1 si la balle n’est pas captée, voir la situation 3A-45.

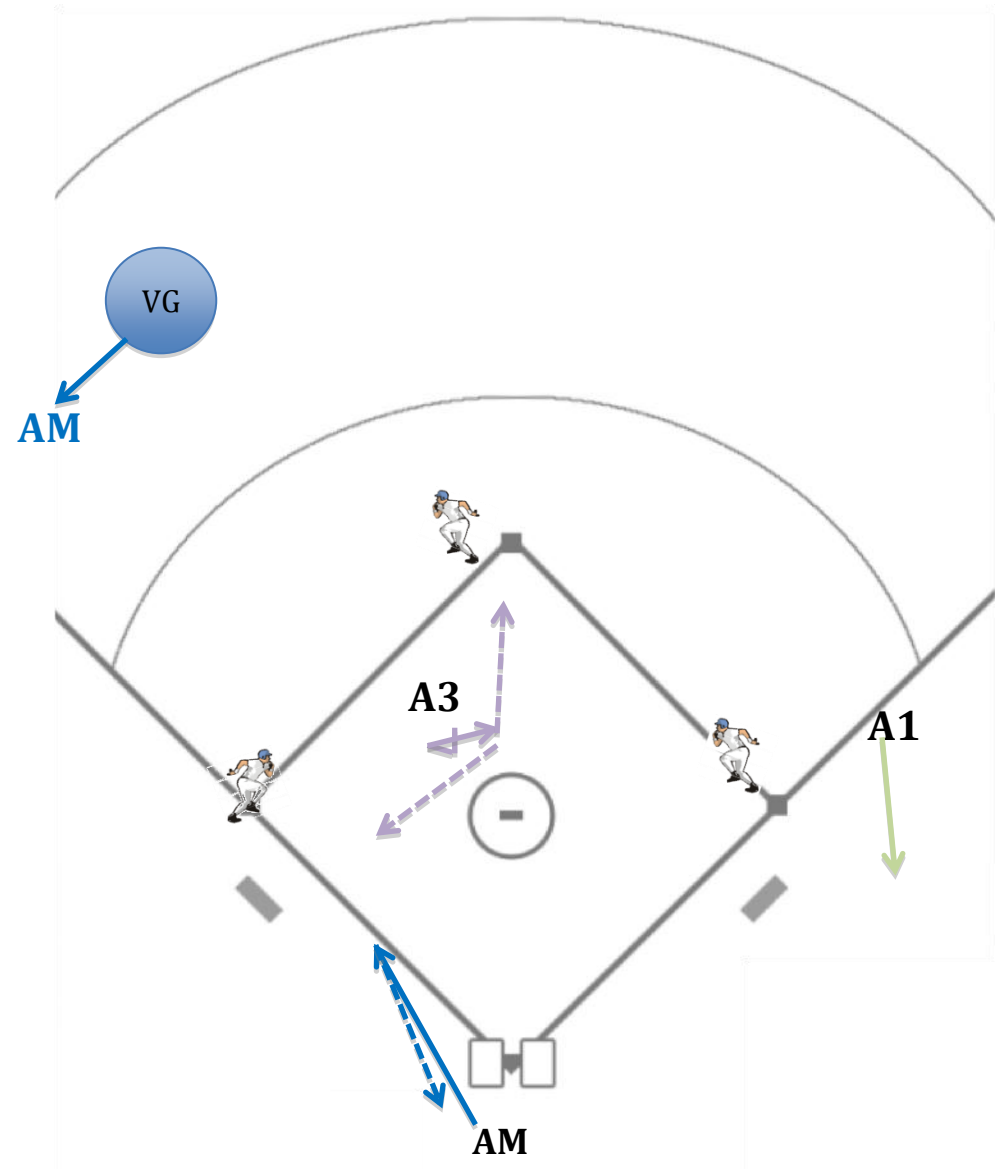
A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme dans la zone de travail, ne doit pas faire de pas de reculons. A3 doit prendre la position qui va lui permettre de voir **l’attrapé ou l’échappé** et C2 qui retouche le 2ème but. A3 est responsable du jeu au 2ème but sur C2. Si C2 retouche et se rend au 3ème, A3 doit se déplacer pour voir le jeu 3ème but, A3 doit se placer entre les deux buts. Si la balle n’est pas captée, voir la situation 3A-45.

Note

Si la balle n’est pas captée, voir la situation 3A-45.

Situation 3A – 48



Situation 3A – 49

Situation Buts remplis
Jeu Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche et directement vers le voltigeur de gauche

AM

AM sort vers la gauche et est responsable du retoucher de C3 au 3ème but. AM doit se placer en position qui va lui permettre de bien voir l'attrapé et le retourner de C3. AM est responsable de tout jeu au marbre sur C3.

A1

A1 se déplace rapidement en territoire des fausses balles, il prend la position qui lui permet de voir l'attrapé et une probabilité de retoucher C1. Il est responsable des jeux au 1er but sur C1.

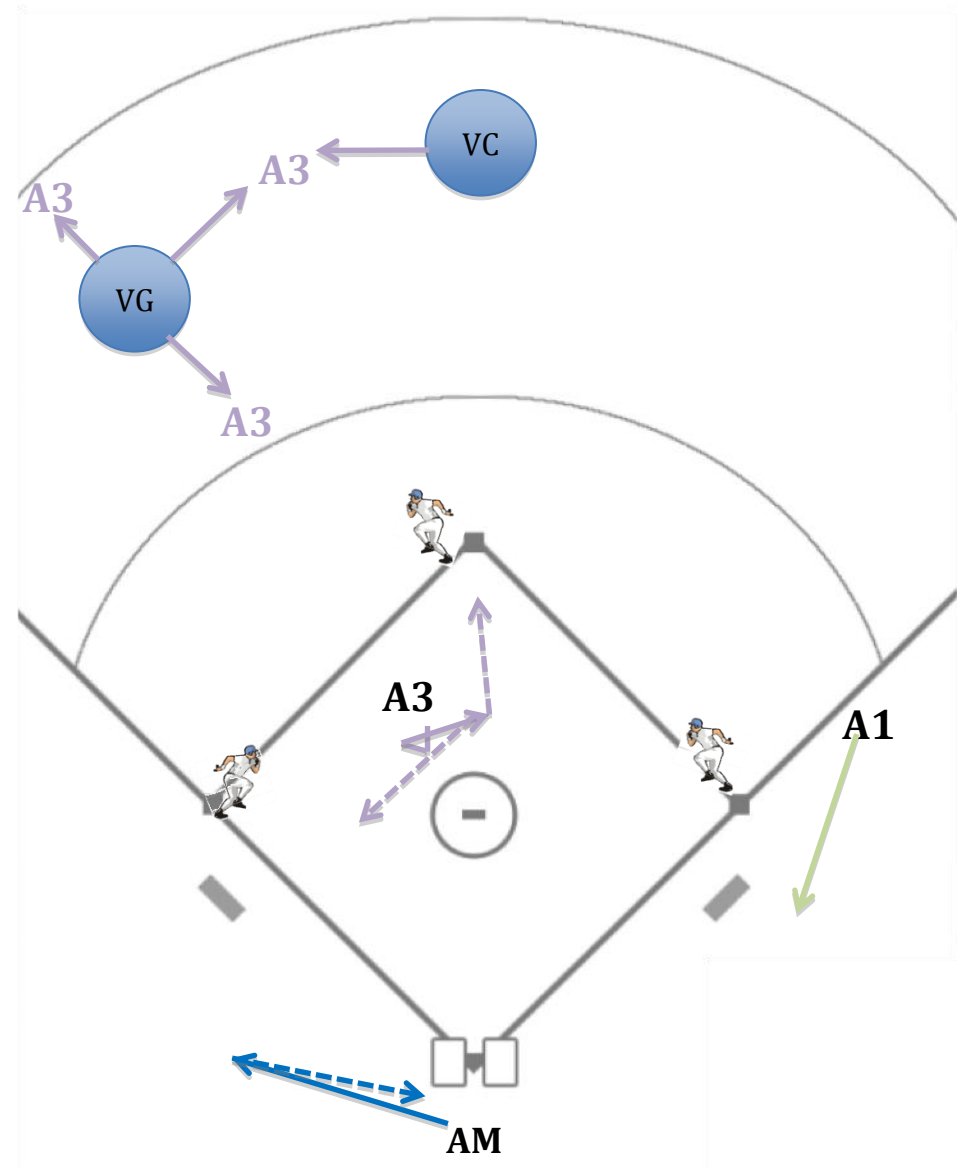
A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, il ne doit pas faire de pas de reculons. A3 est responsable pour l'appel de l'attrapé ou de l'échappé. Si A3 lit que le ballon sera difficile, il va se déplacer vers la ligne de la pelouse et se placer en set debout pour faire l'appel. A3 doit faire le signal d'attrapé ou échappé avec une bonne mécanique et voix. A3 ne doit pas quitter le champ intérieur dans cette situation. Si le ballon n'est pas difficile, A3 se déplace vers la zone de travail et il se place pour voir l'attrapé ou l'échappé et voir C2 retoucher au 2ème but. A3 est responsable des jeux au 2ème et 3ème but.

Note

Si la balle n'est pas captée, voir la situation 3A-45.

Situation 3A – 49



Situation 3A – 50

Situation	Buts remplis
Jeu	Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite

AM

AM sort vers la gauche et est responsable du retoucher de C3 au 3ème but. AM doit se placer dans une position qui va lui permettre de bien voir l'attrapé et le retourner de C3. AM est responsable de tout jeu au marbre sur C3. Un relais du voltigeur de droite va résulter d'un jeu de toucher au marbre ; AM doit considérer de prendre position sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un jeu de toucher.

A1

A1 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A1 est responsable de l'appel de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être complètement arrêté et en position set pour faire l'appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

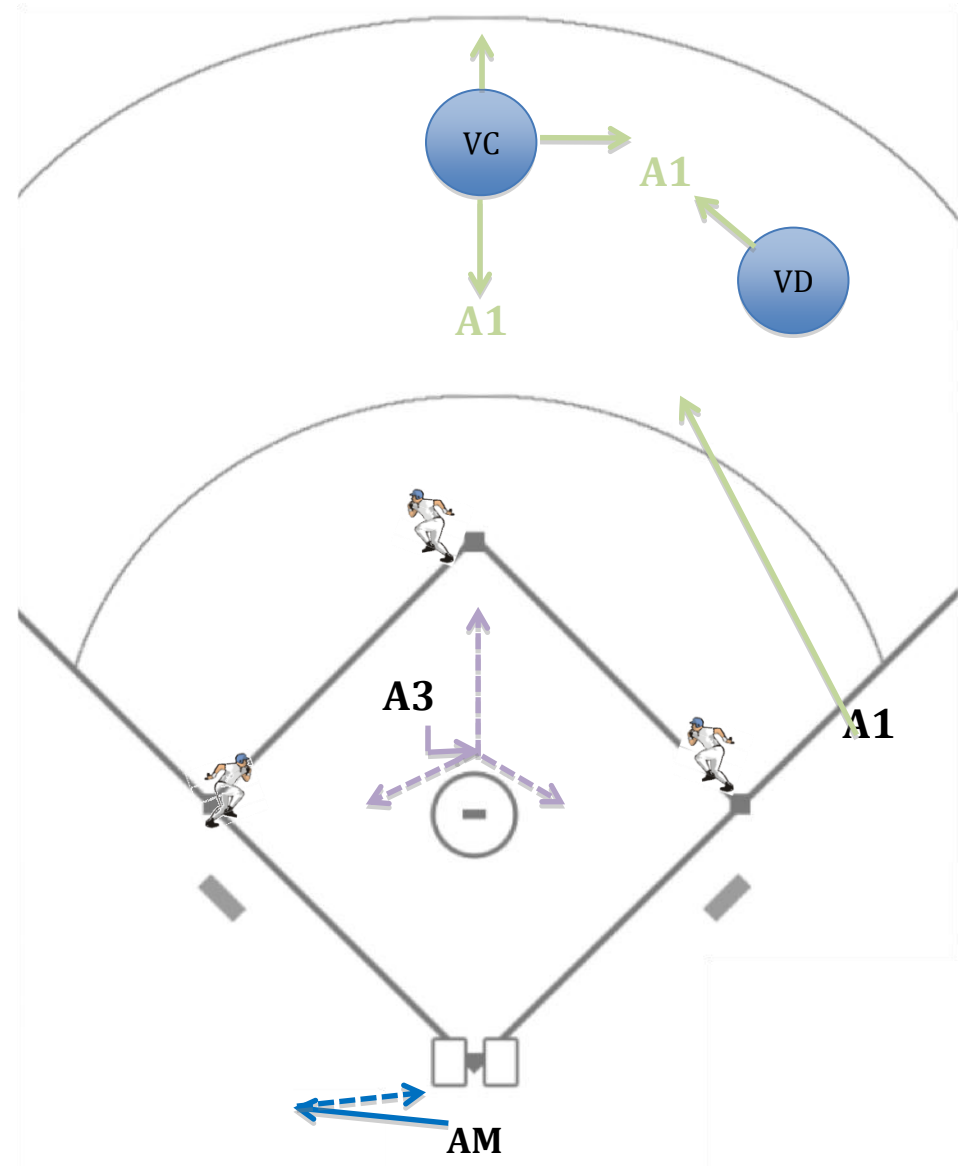
A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, sans faire de pas de reculons. A3 est responsable de C1 et C2 qui retouche. A3 est responsable de tous les jeux au 1er, 2ème et 3ème but. Il est important qu'A3 demeure dans la zone de travail et lit le jeu de cet endroit. A3 va laisser la balle l'amener vers le jeu, il ne doit pas se commettre vers un but en particulier ; A3 doit se rappeler qu'il est plus important d'avoir un bon angle que la distance avec le but.

Note

Avec un retrait et un ballon capté, ceci devient une situation de **jeu à effet retardé**. AM doit se placer en position de voir le toucher de C3 au marbre et un jeu, soit au 2ème ou 3ème but.

Situation 3A – 50



Situation 3A – 51

Situation	Buts remplis
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne

AM

AM sort vers la gauche et est responsable du retoucher de C3 au 3ème but. AM doit se placer en position qui va lui permettre de bien voir l'attrapé et le retourner de C3. AM est responsable de tout jeu au marbre sur C3. Un relais du voltigeur de droite va resulter d'un jeu de toucher au marbre ; AM doit considérer de prendre position sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un jeu de toucher.

A1

A1 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A1 est responsable de l'appel de la bonne ou fausse balle et de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes pour faire l'appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

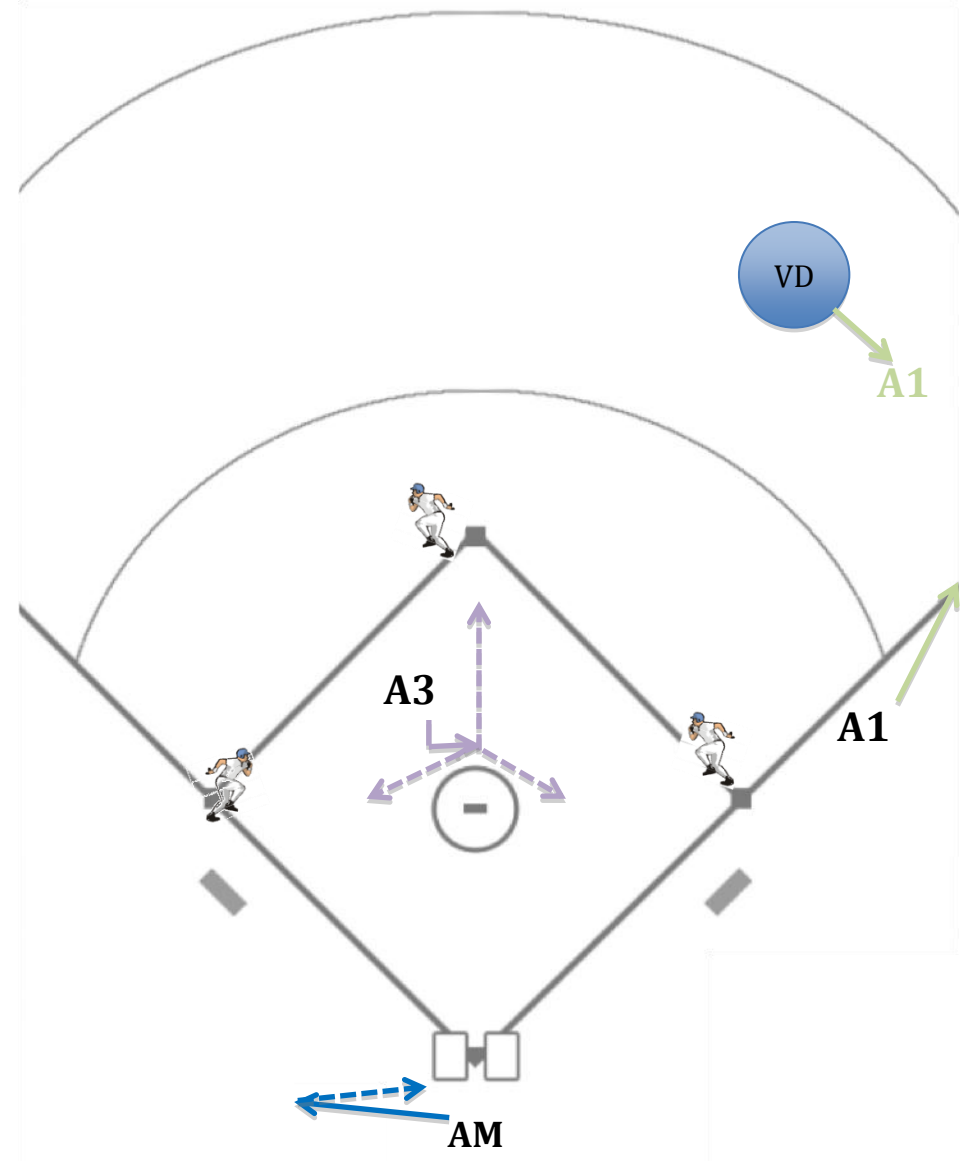
A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, sans faire de pas de reculons. A3 est responsable de C1 et C2 qui retouche. A3 est responsable de tous les jeux au 1er, 2ème et 3ème but. Il est important qu'A3 demeure dans la zone de travail et lit le jeu de cet endroit. A3 va laisser la balle l'amener vers le jeu, il ne doit pas se commettre vers un but en particulier ; A3 doit se rappeler qu'il est plus important d'avoir un bon angle que la distance avec le but

Note

Avec un retrait et un ballon capté, ceci devient une situation de **jeu à effet retardé**. AM doit se placer en position de voir le toucher de C3 au marbre et un jeu soit au 2ème ou 3ème but.

Situation 3A – 51





C2 seulement, moins de 2 retraits

Situation 3A – 52

Situation Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)

Jeu Position de base

AM

AM se place dans l'enclave derrière le receveur jusqu'au moment où la balle est frappée. Les positions **boite** et **ciseau** sont acceptées pour appeler les balles et les prises. **Cette position se nomme P1.**

A1

A1 se place derrière le monticule entre le premier et deuxième but à mi-chemin entre la plaque du lanceur et le deuxième but. Pour bien visualiser la position, tracer une ligne entre le marbre et la bordure du monticule. La ligne devrait passer entre les jambes de l'arbitre. Il devrait être en position set lorsque le lanceur est sur la plaque. **Cette position nomme P3.**

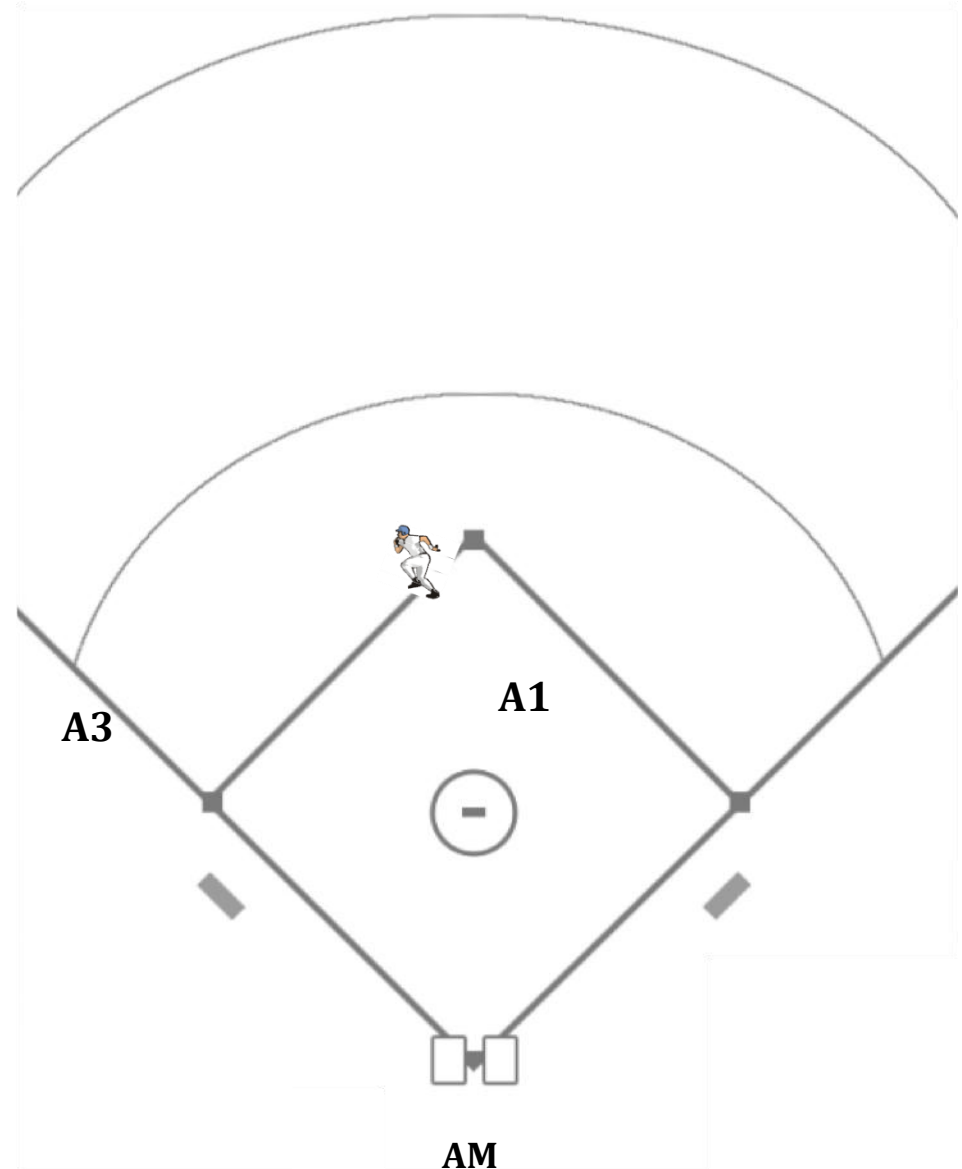
A3

A3 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied gauche doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. Il doit être en position set lorsque le lanceur est sur la plaque. **Cette position se nomme P5.**

Note

A1 doit utiliser la position régulière P3. Il n'a pas l'option d'avoir comme position de départ la position éloignée.

Situation 3A – 52



Situation 3A – 53

Situation Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)
Jeu Roulant ou amorti au champ intérieur

AM

AM est responsable de toute bonne ou fausse balle sur toute la ligne du 1er but et du marbre au but sur la ligne du 3ème but. AM se déplace vers P15 et il est responsable du jeu au marbre sur C2, il est aussi responsable des relais hors limites.

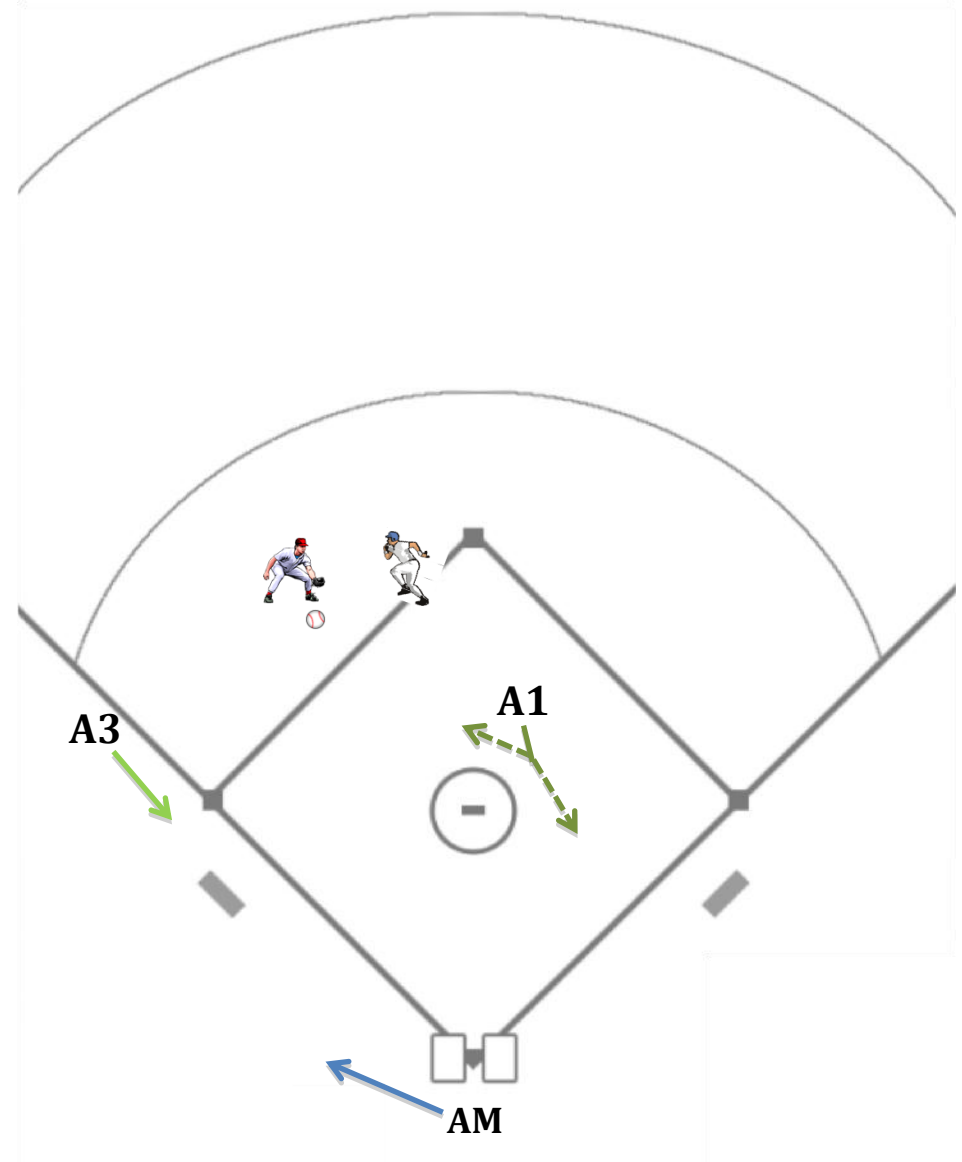
A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. Si un jeu au premier but, A1 doit se diriger vers la ligne de 45 pour se créer un angle pour le jeu au 1er but. A1 doit être en position set pour faire son appel. A1 est responsable de tous les jeux au 1er et 2ème but. Si un jeu se fait au 2ème ou 3ème but, A1 doit demeurer dans la zone de travail et doit faire la différence entre le 1er et 2ème but. Il va laisser le relais l'amener vers le but où se fait le jeu. Si le frappeur exécute un amorti, A1 doit immédiatement prendre le plus de distance avec le 1er but en anticipant le jeu.

A3

A3 est responsable de toute bonne ou fausse balle sur la ligne du 3ème but après le but. A3 doit faire un premier pas avec son pied droit, ce qui va lui ouvrir le jeu au champ intérieur, il devra faire **une pause, lire et réagir** au jeu. Si A3 lit qu'un jeu se développera au 3ème but sur C2, il va se déplacer avec dynamisme en territoire des fausses balles pour avoir le meilleur angle possible pour un jeu au 3ème but. Il est accepté qu'A3 puisse prendre position, soit en territoire des bonnes ou fausses balle pour faire l'appel au 3ème but.

Situation 3A – 53



Situation 3A – 54

Situation Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)

Jeu Coup sûr au champ extérieur

AM

AM est responsable de toutes décisions de **bonne et fausse balle** sur la ligne du 1er but ; il doit être en position set sur la ligne ou sur le prolongement de la ligne si nécessaire. AM doit se déplacer avec dynamisme vers **P15**. S'il y a un jeu au marbre, AM doit se déplacer à une position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cet endroit, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un possible jeu de toucher. AM ne doit pas être en mouvement lors de l'appel et doit être en position set.

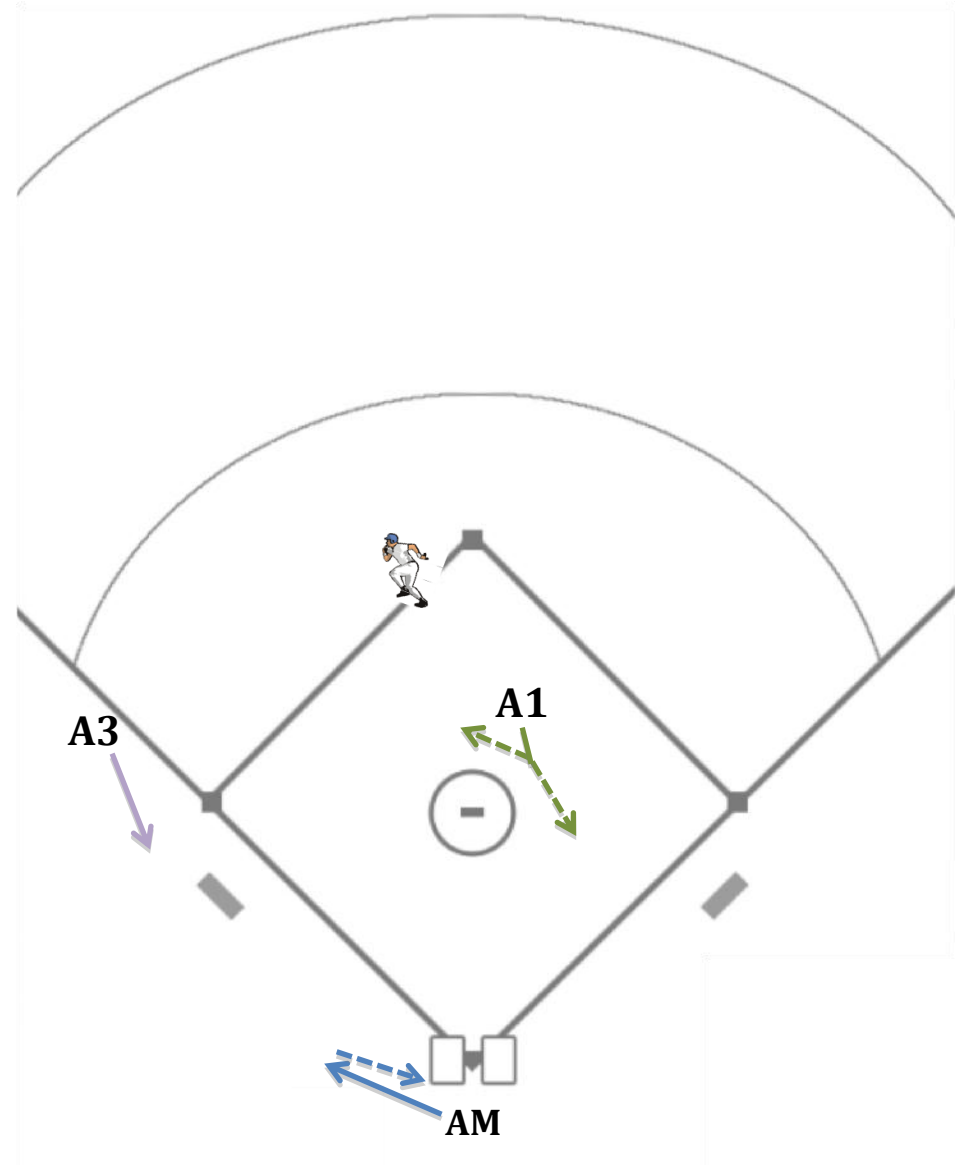
A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 est responsable de regarder tous les jeux et touchers au 1er et 2ème but. A1 doit se placer à mi-chemin entre le 1er et 2ème but et regarde le jeu pour déterminer vers quel endroit A1 va se déplacer. A1 doit faire quelques pas en direction du jeu et doit être en position pour faire l'appel.

A3

A3 est responsable de toute bonne ou fausse balle après le but. Il doit faire un premier pas avec la jambe droite qui va lui ouvrir le jeu. Si un jeu se développe au 3ème but, il doit se déplacer de façon à avoir le meilleur angle possible pour le jeu. Il est accepté de prendre soit le jeu à l'intérieur ou à l'extérieur pour rendre l'appel. Il est responsable de toute souricière entre le 2ème but et le 3ème but, et le 3ème but et le marbre

Situation 3A – 54



Situation 3A – 55

Situation Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)
Jeu Responsabilités sur les ballons au champ extérieur

AM

AM est responsable des ballons qui amènent le voltigeur de droite vers la ligne et en territoire des fausses balles. AM est responsable de toute bonne et fausse balle et d'attrapé ou échappé sur la ligne du 1er but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons frappés à la gauche du voltigeur de centre incluant le voltigeur de droite qui se dirige directement vers le champ intérieur et vers le champ extérieur

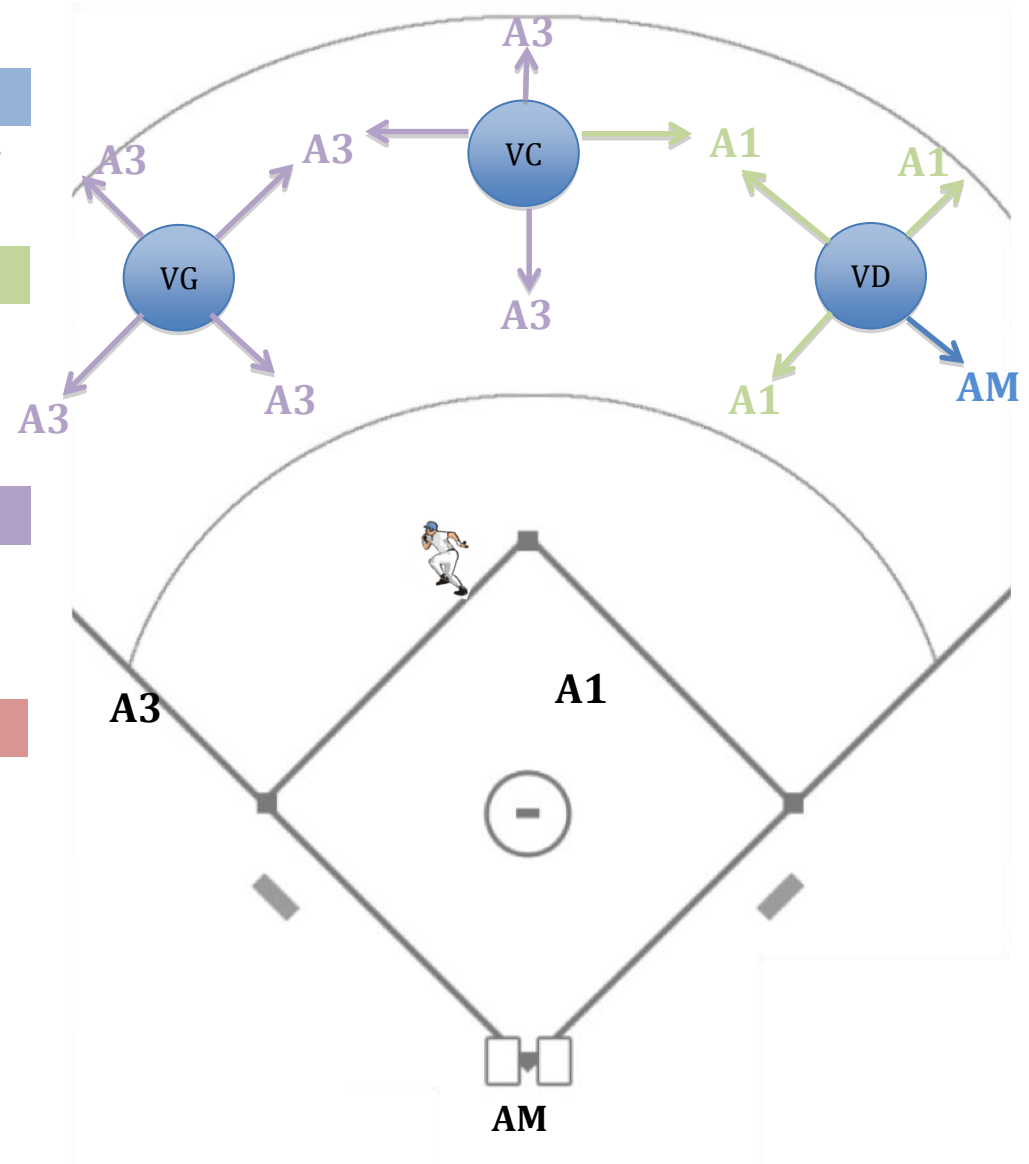
A3

A1 est responsable de tous les ballons frappés directement vers le voltigeur de centre qui se dirige soit vers l'avant ou derrière lui et tout ce qui est à la droite de celui-ci. Il est aussi responsable du voltigeur de gauche qui se dirige vers la ligne et en territoire des fausses balles.

Note

La responsabilité du ballon frappé directement vers le voltigeur de centre appartient à A3 et non à A1 puisque A3 a le meilleur angle possible pour toute balle difficile comme une balle qui ferait un court bond devant le voltigeur de centre. A1 est plus proche mais il est en ligne avec le voltigeur de centre et n'a donc pas d'angle. Ces responsabilités doivent être revues avant la partie par l'équipe d'arbitres. Chaque fois qu'un joueur d'intérieur tourne le dos au jeu, ceci devrait être traité comme un ballon au champ extérieur en termes de responsabilité.

Situation 3A – 55



Situation 3A – 56

Situation	Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)
Jeu	Responsabilité sur les flèches ou ballon au champ intérieur

AM

AM est responsable de tous les ballons au lanceur et au receveur. Il est aussi responsable des flèches au lanceur. Il est responsable de toute balle avant le premier et troisième but pour les bonnes et fausses balles. Il est aussi responsable des balles frappées à la gauche du joueur de premier but.

A1

A3 est responsable de tous les ballons et flèches frappés au joueur de troisième but qui se dirige vers sa gauche, arrêt-court, de deuxième but et du premier but qui se dirige vers sa droite. Il est aussi responsable des ballons derrière le monticule.

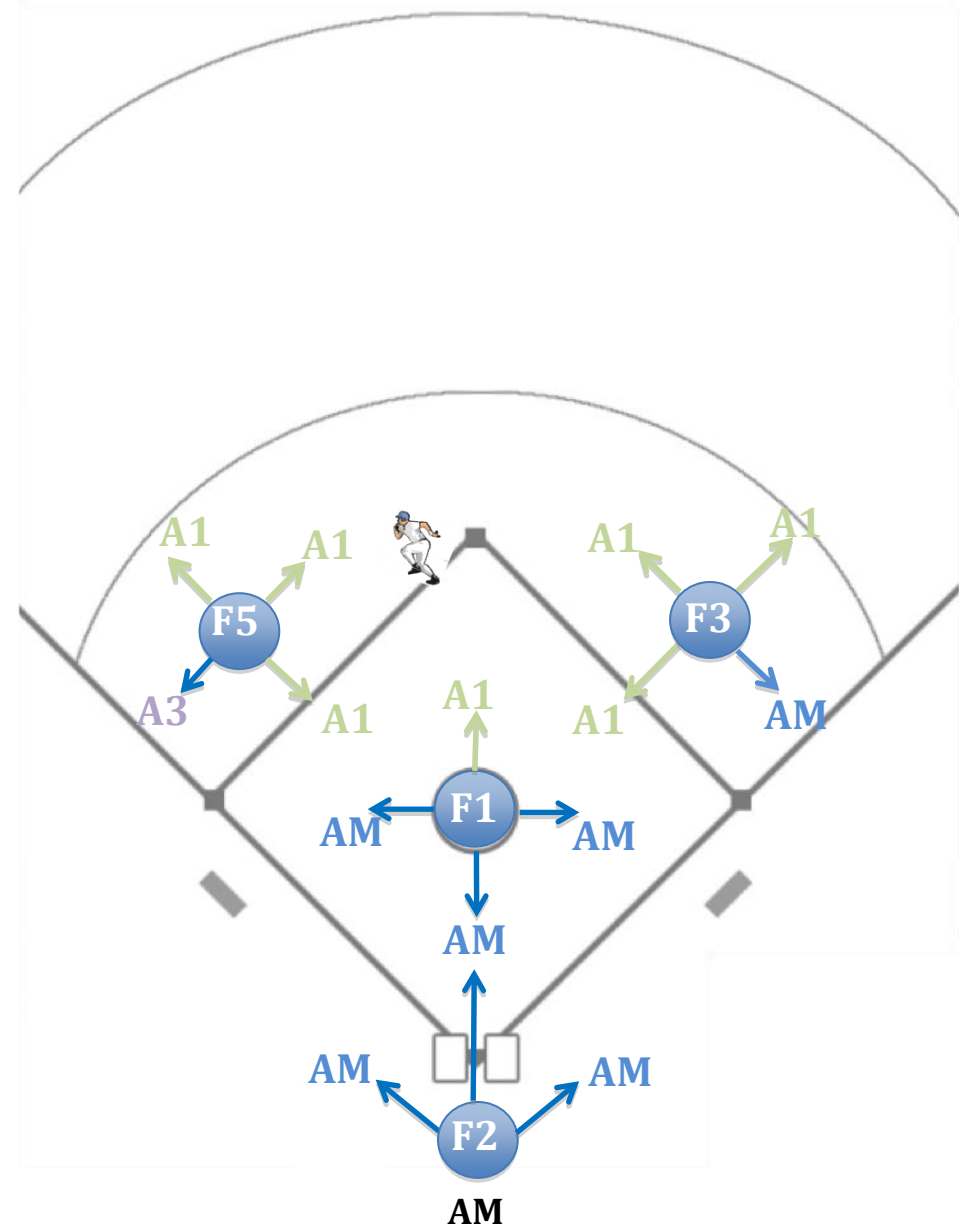
A3

A3 est responsable de tous les ballons ou flèches frappés vers le joueur de troisième but qui se dirige vers sa droite et des balles sur la ligne après le but.

Note

Il est important que le groupe d'arbitres ait une bonne communication visuelle avant de faire l'appel. Il y a certaines situations, spécifiquement sur l'appel des flèches, pour lesquelles un arbitre a un meilleur angle pour vous aider à faire l'appel d'un attrapé ou d'échappé, puisque vous êtes un groupe, ces responsabilités doivent être discutées avant la partie.

Situation 3A – 56



Situation 3A – 57

Situation	Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne

AM

AM enlève son masque et se rend à P-15. AM est responsable de tous les jeux au marbre et les relais hors limites.

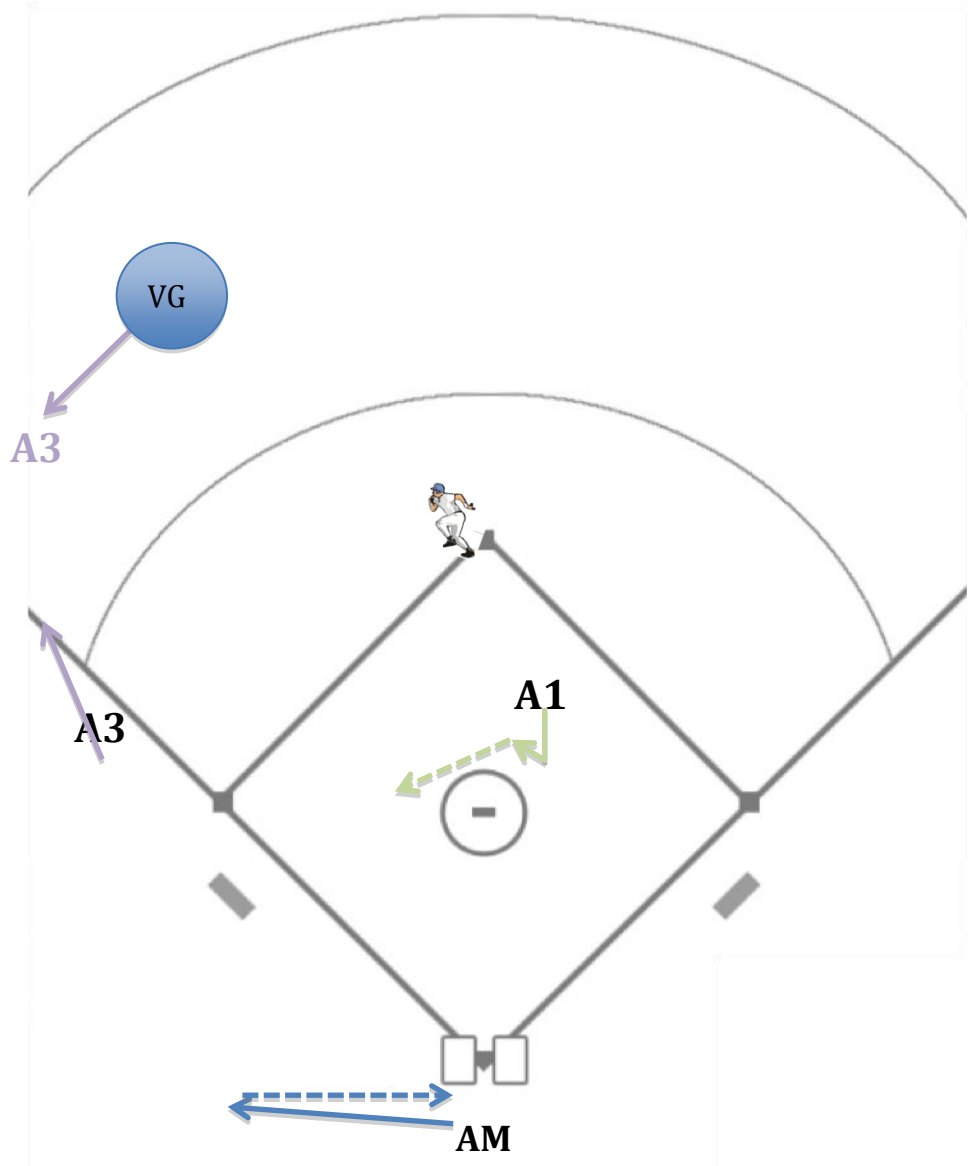
A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, sans faire de pas de reculons. A1 doit prendre position qui va lui permettre de voir l'attrapé ou l'échappé et C2 retoucher au 2ème but. A1 est responsable de regarder le toucher du frappeur-coureur au 1er but, C2 retouché, et tous les jeux au 2ème et 3ème but sur C2. A1 doit aussi jeter un coup d'oeil au frappeur-coureur qui touche au 1er but, mais sa priorité est de regarder C2 retoucher le 2ème but.

A3

A3 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A3 est responsable de l'appel de la bonne ou fausse balle et de l'attrapé ou de l'échappé. A3 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A3 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A3 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes pour faire l'appel. Quand A3 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

Situation 3A – 57



Situation 3A – 58

Situation Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)
Jeu Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche et directement vers le voltigeur de centre

AM

AM enlève son masque et se rend à P-15. AM est responsable pour tous les jeux au marbre et les relais hors limites.

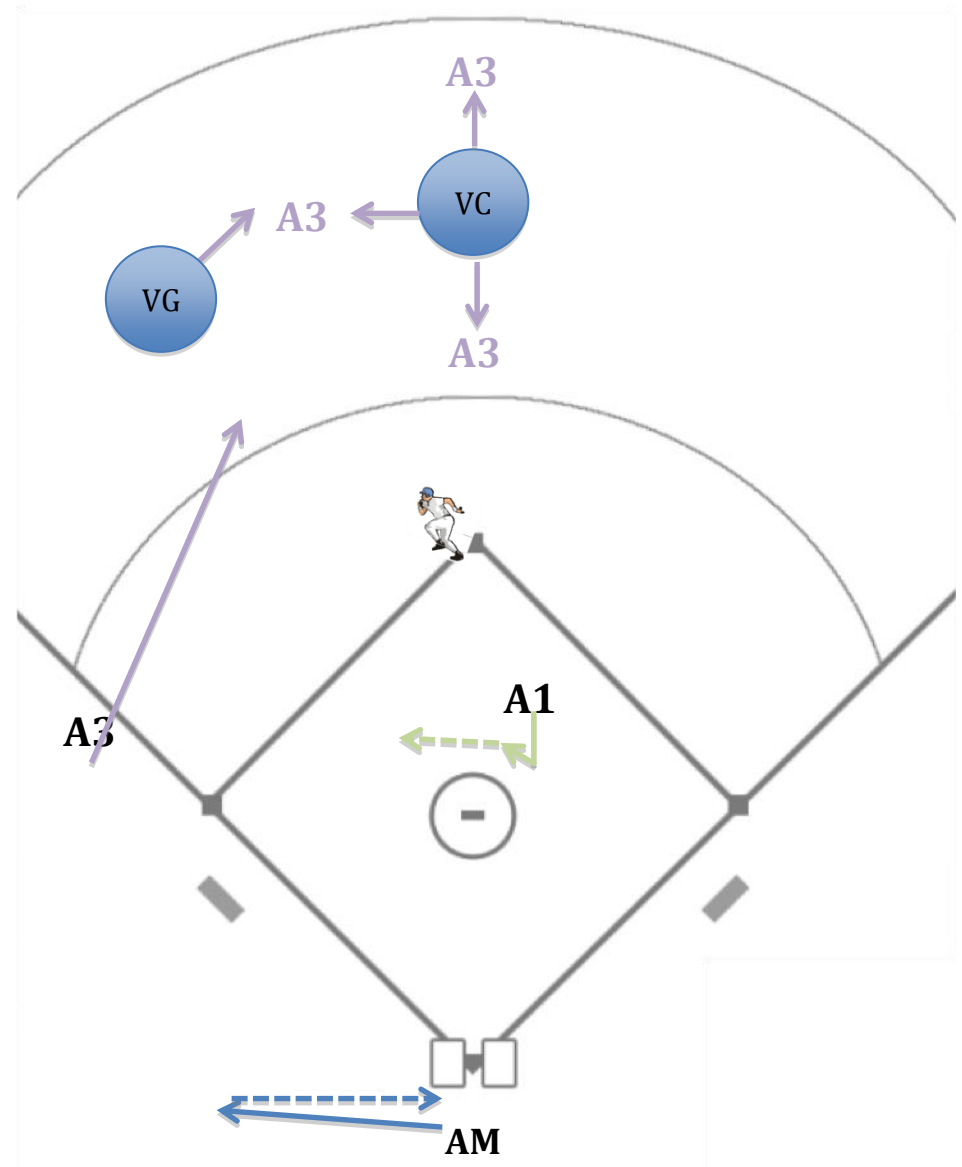
A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, sans faire de pas de reculons. A1 doit prendre position qui va lui permettre de voir l'attrapé ou l'échappé et C2 retoucher au 2ème but. A1 est responsable de regarder le touché du frappeur-coureur au 1er but, C2 retouché, et tous les jeux au 2ème et 3ème but sur C2. A1 doit aussi jeter un coup d'oeil au frappeur-coureur qui touche au 1er but, mais sa priorité est de regarder C2 retoucher le 2ème but.

A3

A3 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A3 est responsable de l'appel de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A3 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A3 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Quand A3 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

Situation 3A – 58



Situation 3A – 59

Situation Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)
Jeu Ballon directement vers le voltigeur de droite ou entre le voltigeur de centre et de droite

AM

AM enlève son masque et se rend à P-15. AM est responsable pour tous les jeux au marbre et les relais hors limites. Si la balle n'est pas captée voir la situation 3A-54.

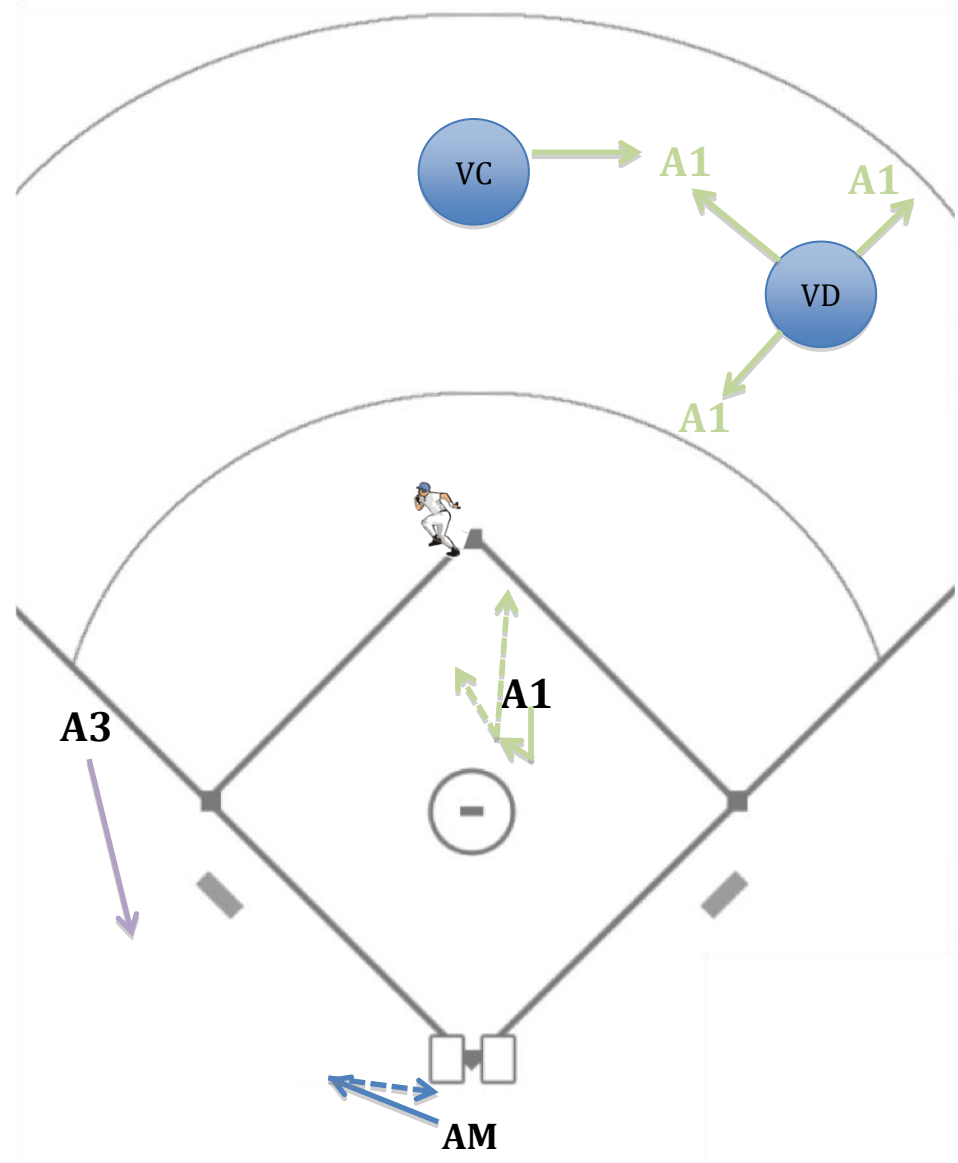
A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, il ne doit pas faire de pas de reculons. A1 est responsable pour l'attrapé ou l'échappé. Si A1 lit que le ballon sera difficile, il va se déplacer vers la ligne de la pelouse et se placer en set debout pour faire l'appel. A1 doit faire le signal de l'attrapé ou de l'échappé avec une bonne mécanique et voix. A1 ne doit pas quitter le champ intérieur dans cette situation. Si le ballon n'est pas difficile, A1 se déplace vers la zone de travail et il se place pour voir l'attrapé ou l'échappé et voir C2 retoucher au 2ème but. A1 est responsable des jeux au 2ème sur C2. A1 est responsable du frappeur-coureur qui touche au premier but en jetant un coup d'oeil au 1er but. Si la balle n'est pas captée, voir la situation 3A-54.

A3

A3 doit se diriger avec dynamisme en territoire des fausses balles, prendre une position qui va lui permettre de voir l'attrapé ou l'échappé sur C2 au 2ème but. A3 n'est pas responsable du retoucher de C2 au 2ème but mais il est responsable du jeu au 3ème but. A3 doit prendre la position qui va lui permettre d'aligner le but avec le relais et par la suite faire les ajustements nécessaires pour avoir la meilleure position possible pour faire l'appel. A3 doit être en position set pour faire l'appel au 3ème but. Si la balle n'est pas captée, voir la situation 3A-54.

Situation 3A – 59



Situation 3A – 60

Situation	Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne

AM

AM doit sortir de derrière le receveur par la gauche et immédiatement se rendre sur la ligne du 1er but. AM doit informer ses partenaires : **“Je suis sur la ligne”**. AM est responsable de l’appel de la **bonne ou fausse balle et de l’attrapé ou de l’échappé**. AM doit prendre le plus de distance possible avec la balle et être en position set debout pour faire l’appel. Si la balle est attrapée, AM doit donner le signal, et après avoir vu le relais du voltigeur vers le champ intérieur, AM doit retourner vers le marbre. Il est responsable pour les relais hors limites et tous les jeux au marbre sur C2.

A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, sans faire de pas de reculons. A1 doit prendre la position qui va lui permettre de voir l’attrapé ou l’échappé et C2 retoucher au 2ème but. A1 est responsable de regarder le toucher du frappeur-coureur au 1er but, C2 retouché, et tous les jeux au 2ème et 3ème but sur C2. A1 doit aussi jeter un coup d’œil au frappeur-coureur qui touche au 1er but, mais sa priorité est de regarder C2 retoucher le 2ème but.

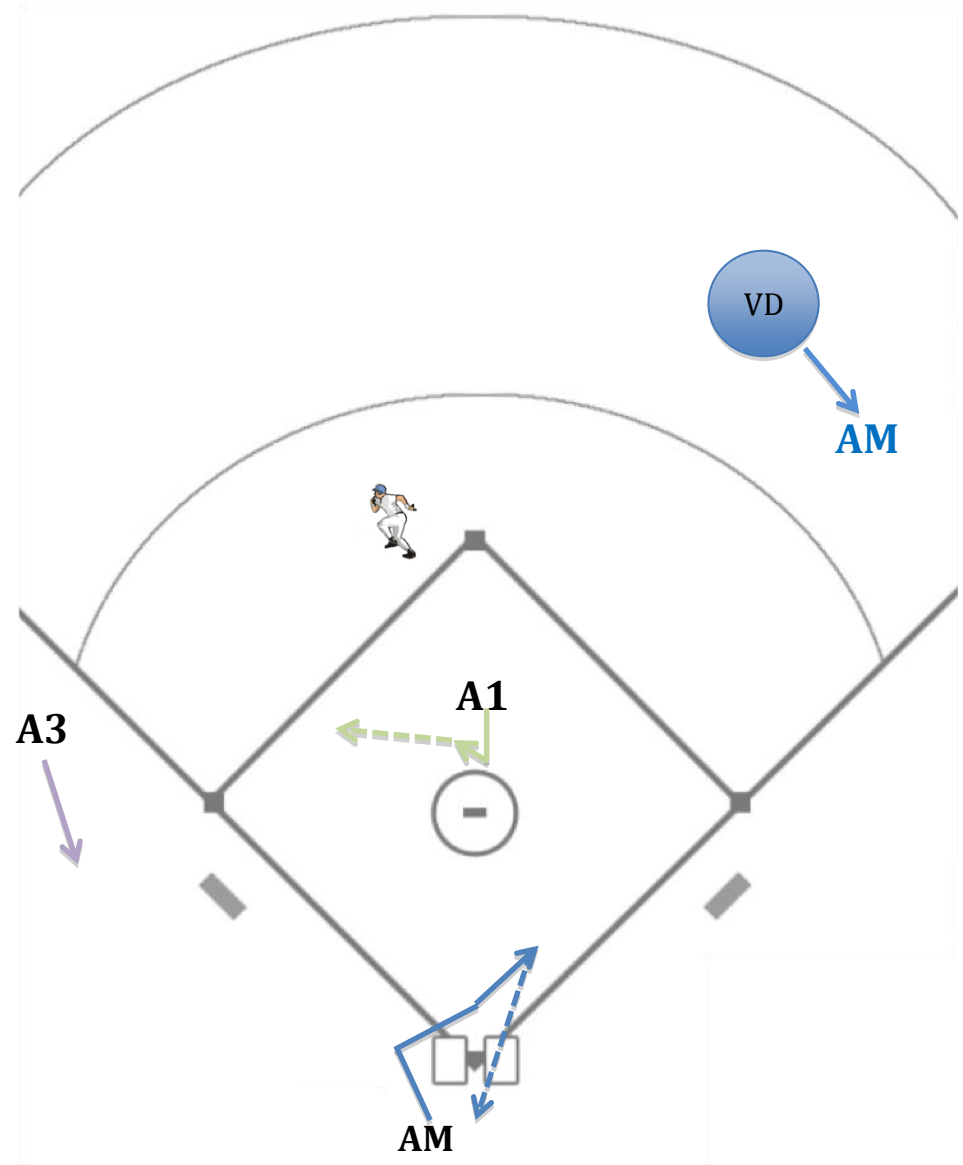
A3

A3 doit se diriger avec dynamisme en territoire des fausses balles, prendre la position qui va lui permettre de voir l’attrapé ou l’échappé sur C2 au 2ème but. A3 n’est pas responsable du retoucher de C2 au 2ème but mais il est responsable du jeu au 3ème but. A3 doit prendre la position qui va lui permettre d’aligner le but avec le relais et par la suite faire les ajustements nécessaire pour avoir la meilleure position possible pour faire l’appel. A3 doit être en position set pour faire l’appel au 3ème but.

Note

La terminologie **“Je suis sur la ligne”** par AM remplace **“J’ai la balle”** dans cette rotation. Cette terminologie indique qu’AM connaît ses responsabilités, et qu’il est positionné sur la ligne du 1er but. AM n’a d’autre responsabilité que de signaler la bonne ou fausse balle et l’attrapé ou l’échappé.

Situation 3A – 60



Situation 3A – 61

Situation Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)

Jeu Souricière entre le 2ème et 3ème But

AM

AM enlève son masque et se rend à P-15. AM est responsable pour tous les jeux au marbre sur C2 et les relais hors limites.

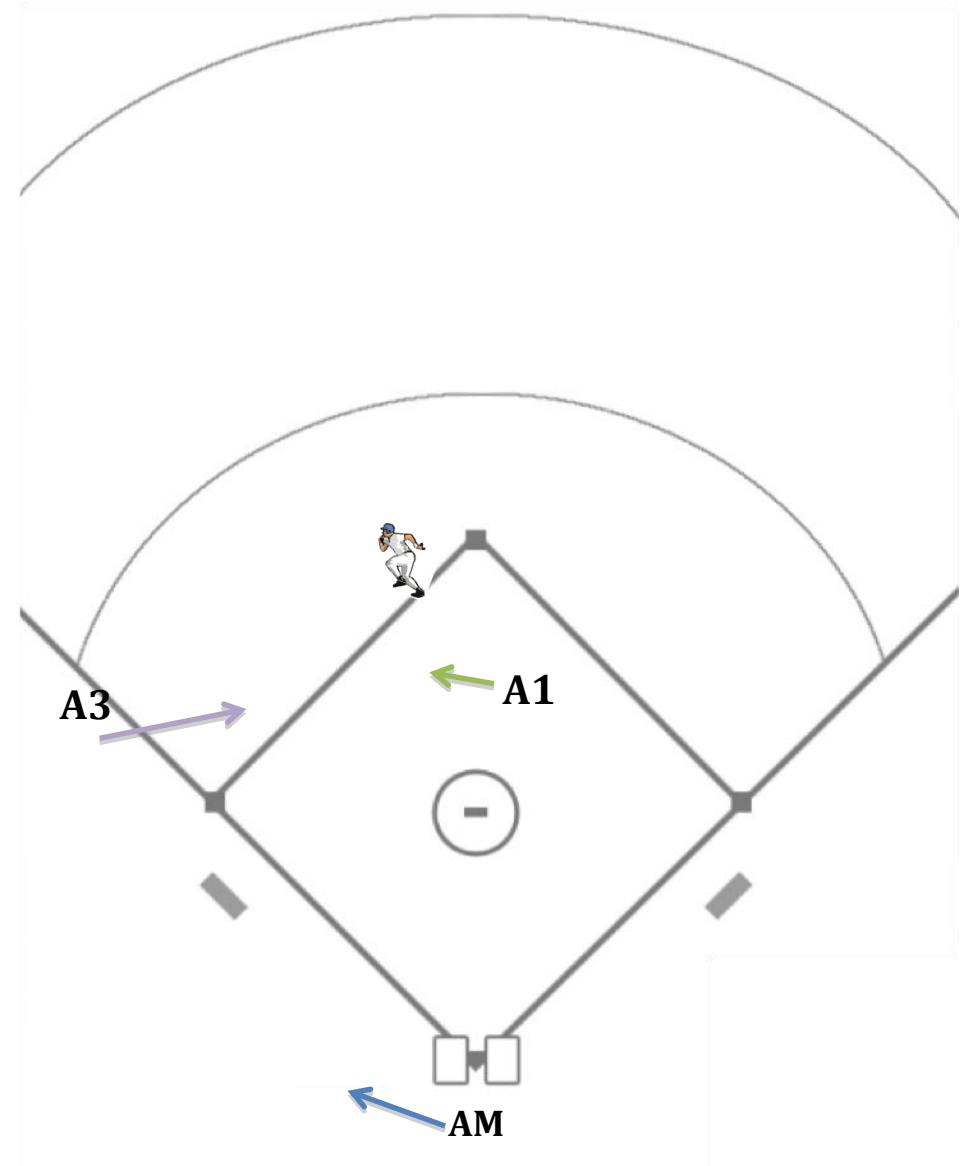
A1

A1 est responsable de la moitié de la souricière. A1 doit demeurer au champ intérieur pour la souricière et informe A3 : **“Je prends cette moitié”**. A1 doit prendre position au $\frac{1}{4}$ de la distance avec le 3ème but. A1 est responsable de tout jeu au 2ème but.

A3

A3 est responsable de la moitié de la souricière. A3 doit demeurer au champ extérieur pour la souricière et informe A1 : **“Je prends cette moitié”**. A1 doit prendre position au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but. A3 est responsable de tous les jeux au 3ème but. Si C2 est sauf au 3ème but et qu’une autre souricière débute entre le 3ème et le marbre, A3 doit se déplacer vers le champ intérieur pour la moitié de la souricière.

Situation 3A – 61



Situation 3A – 62

Situation Coureur au 2ème but (moins de 2 retraits)

Jeu Vol du 3ème but

AM

AM enlève son masque et se rend à P-15. AM est responsable pour tous les jeux au marbre sur C2 et les relais hors limites.

A1

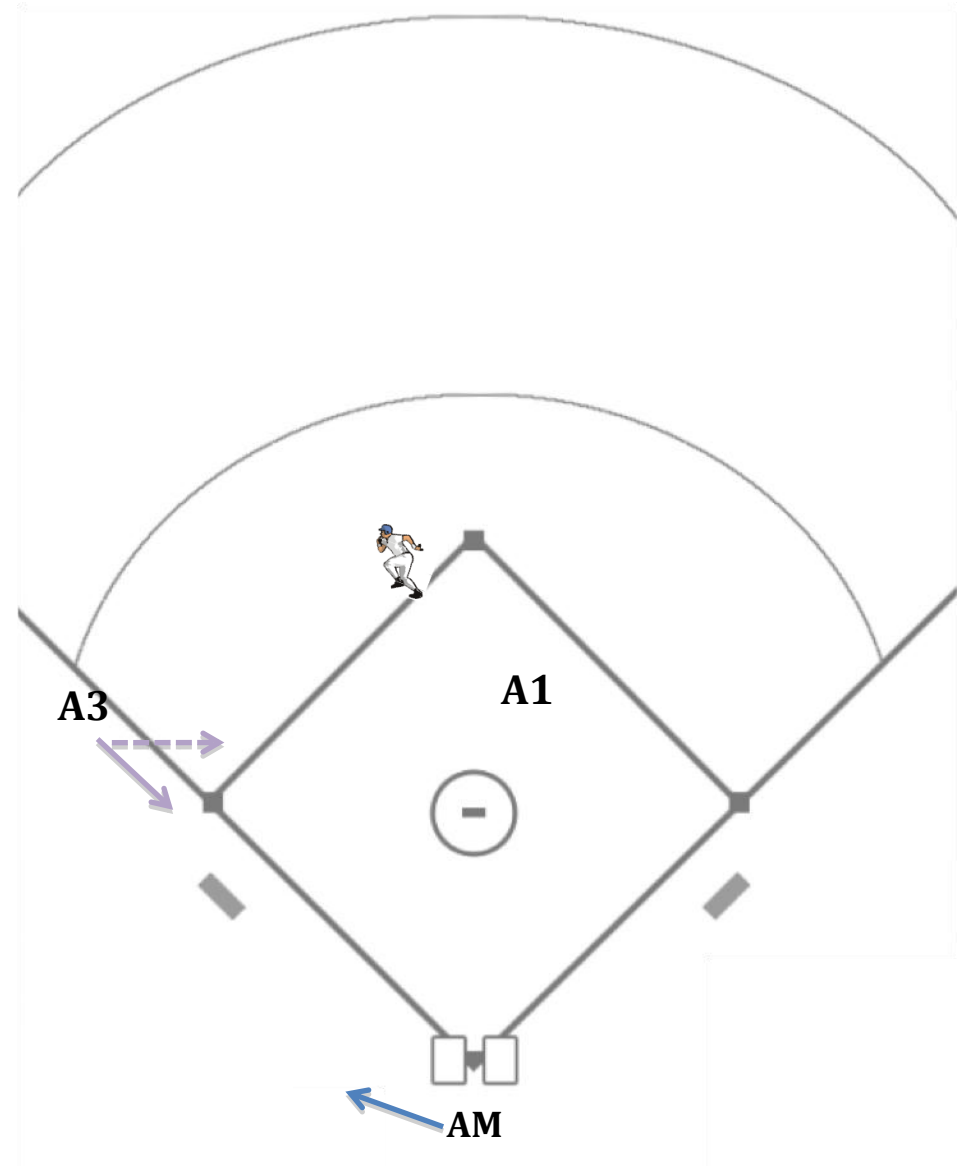
A1 n'a aucune responsabilité sur cette situation, à moins qu'une souricière se développe. (voir la Situation 3A-61)

A3

A3 doit se déplacer avec dynamisme vers l'avant, il se place en position set pour avoir le meilleur angle possible pour voir la glissade de C2 au 3ème but.

Il est acceptable pour A3 de prendre position soit en territoire des bonnes ou fausses balles pour faire l'appel.

Situation 3A – 62





C2 seulement, 2 retraits

Situation 3A – 63

Situation Coureur au 2ème but seulement (2 retraits)
Jeu Position de base

Am

AM se place dans l'enclave derrière le receveur jusqu'au moment où la balle est frappée. Les positions **boite** et **ciseau** sont acceptées pour appeler les balles et les prises. **Cette position se nomme P1.**

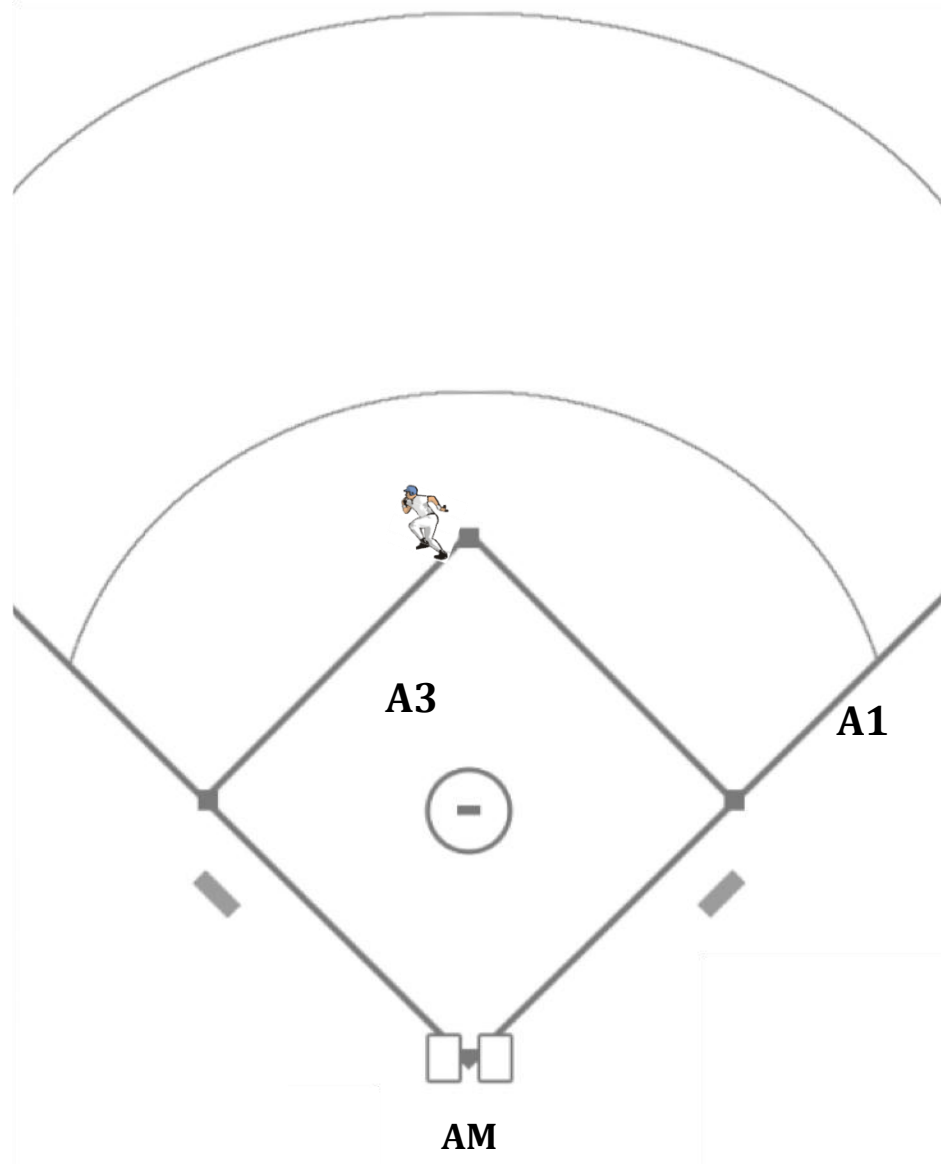
A1

A1 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied droit doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. A1 doit être en position set quand le lanceur touche à la plaque. **Cette position se nomme P2.**

A3

A3 se place derrière le monticule entre le deuxième et le troisième but à mi-chemin entre la plaque du lanceur et le deuxième but. Pour bien visualiser la position, tracer une ligne entre le marbre et la bordure du monticule. La ligne devrait passer entre les jambes de l'arbitre. Il doit être en position set quand le lanceur est sur la plaque. **Cette position se nomme P4.**

Situation 3A – 63



Situation 3A – 64

Situation Coureur au 2ème but seulement (2 retraits)

Jeu Roulant ou amorti au champ intérieur

AM

AM est responsable de toute bonne ou fausse balle sur toute la ligne du 3ème but et du marbre au but sur la ligne du 1er but. Il se dirige vers P15, il est responsable du toucher de C2 au 3ème but et du jeu au marbre. AM est aussi responsable des relais hors limites.

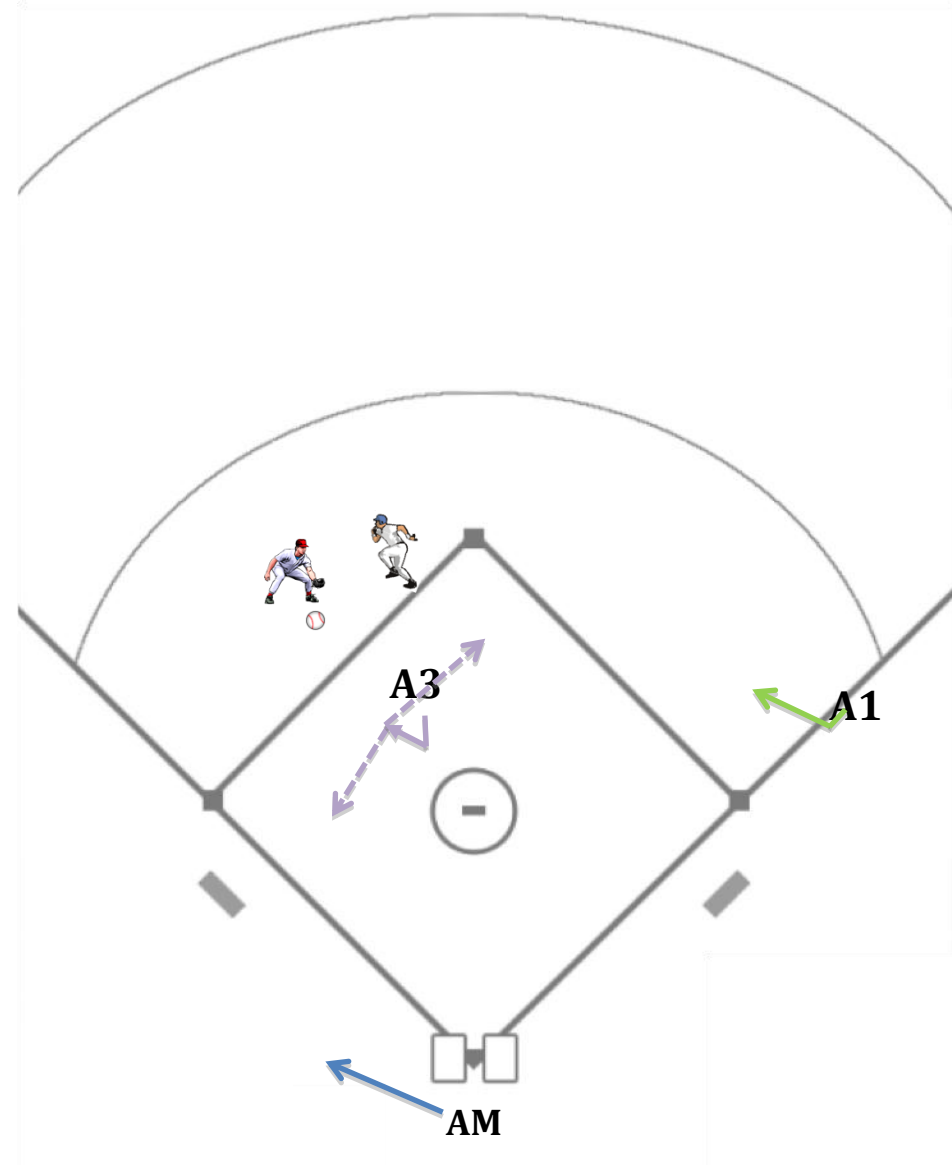
A1

A1 fait un premier pas avec son pied gauche pour ouvrir son jeu à l'avant-champ. Il se dirige rapidement en territoire des bonnes balles pour prendre un angle de 90 degrés avec le relais. L'arbitre se positionne à environ 15 à 20 pieds du jeu. Une fois que le relais est effectué, il garde son attention sur le pied du joueur de premier but, le pied du coureur et la balle qui entre dans le gant du joueur de premier but. Si A1 voit que le relais ne va pas être sur le but, il va faire un pas dans une direction pour avoir le meilleur angle possible pour voir un toucher du joueur défensif ou que le joueur défensif quitte le but. A1 doit être en territoire des bonnes balles à moins qu'il ressente de la pression du joueur de 2ème but qui se dirige vers lui, ou dans certain cas lorsque le relais provient du territoire des balles fausses entre le marbre et le 1er but. Dans ce cas, il sera en territoire des fausses balles.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. Si un jeu s'effectue au deuxième but, il doit se tourner vers le but et être en position set pour faire son appel. Il est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but quand la balle est captée au champ intérieur.

Situation 3A – 64



Situation 3A – 65

Situation Coureur au 2ème but seulement (2 retraits)

Jeu Coup sûr au champ extérieur

AM

AM est responsable de toutes décisions de **bonne ou fausse balle** sur la ligne du 3ème ; il doit être en position set sur la ligne ou sur le prolongement de la ligne si nécessaire. AM doit se déplacer avec dynamisme vers **P15**. Il est responsable du toucher de C2 au 3ème but et toute possibilité d'obstruction sur C2. Si un jeu au marbre, AM doit se déplacer à une position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cet endroit, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un possible jeu de toucher. AM ne doit pas être en mouvement lors de l'appel et doit être en position set.

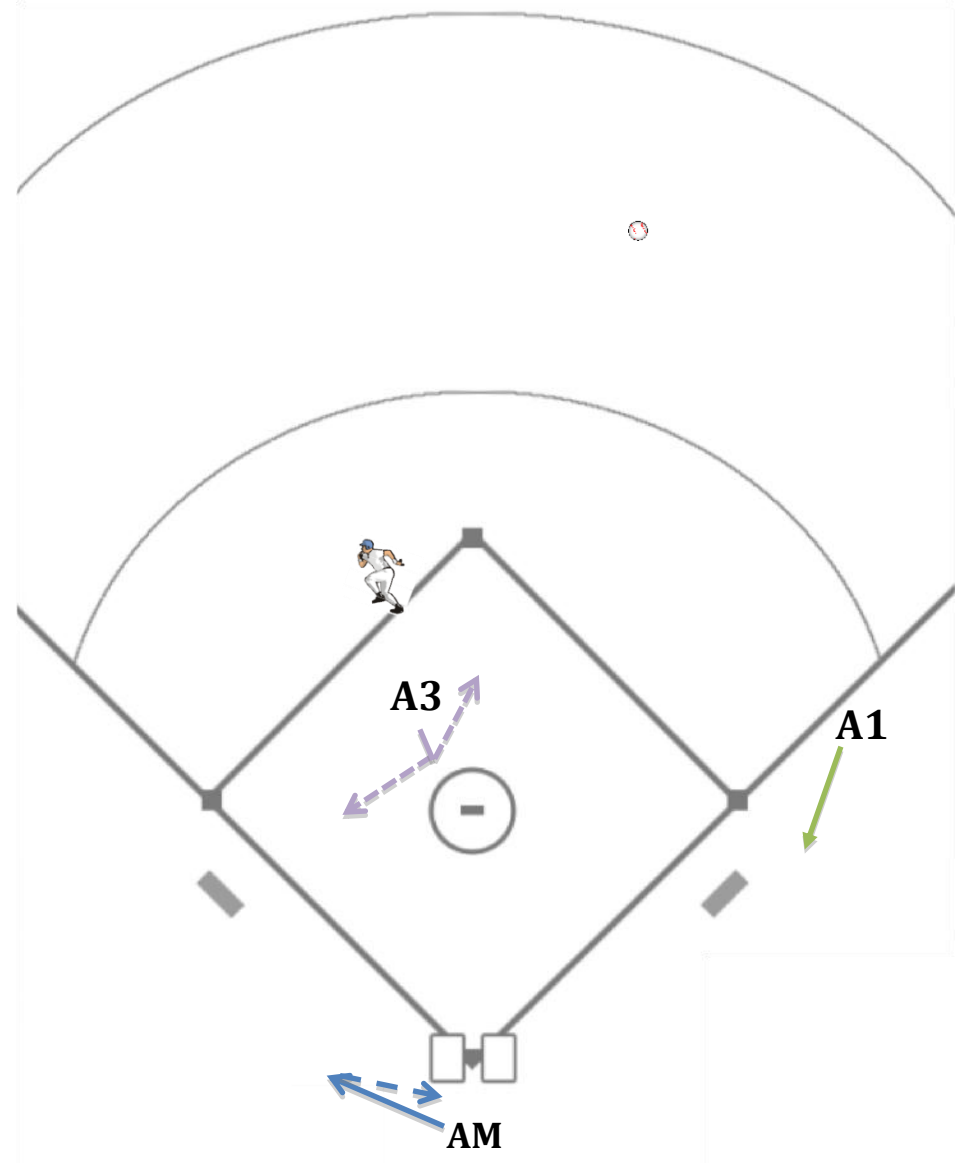
A1

A1 est responsable des bonnes ou fausses balles près de la ligne. Si A1 lit que le coup sûr va être de routine ou de plusieurs buts, il se déplace en territoire des fausses balles et il est responsable de regarder le toucher du frappeur-coureur et de toute obstruction sur le frappeur-coureur. A1 est responsable de tout jeu au premier but.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle A3 doit faire son premier pas du côté où la balle passe. A3 est responsable de regarder tous les jeux 2ème et 3ème but. A3 doit se placer à mi-chemin entre le 2ème et 3ème but et regarde le jeu pour déterminer vers quel endroit A3 va se déplacer. A3 doit faire quelques pas en direction du jeu et doit être en position set.

Situation 3A – 65



Situation 3A – 66

Situation Coureur au 2ème but seulement (2 retraits)
Jeu Responsabilités sur les ballons au champ extérieur

AM

AM est responsable des ballons qui amènent le voltigeur de gauche vers la ligne et en territoire des fausses balles. AM est responsable de toute bonne ou fausse balle et l'attrapé ou l'échappé sur la ligne du 3ème but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons frappés directement vers le voltigeur de centre qui se dirige soit vers l'avant ou derrière lui et tout ce qui est à la gauche de celui-ci. Il est aussi responsable du voltigeur de droite qui se dirige vers la ligne et en territoire des fausses balles.

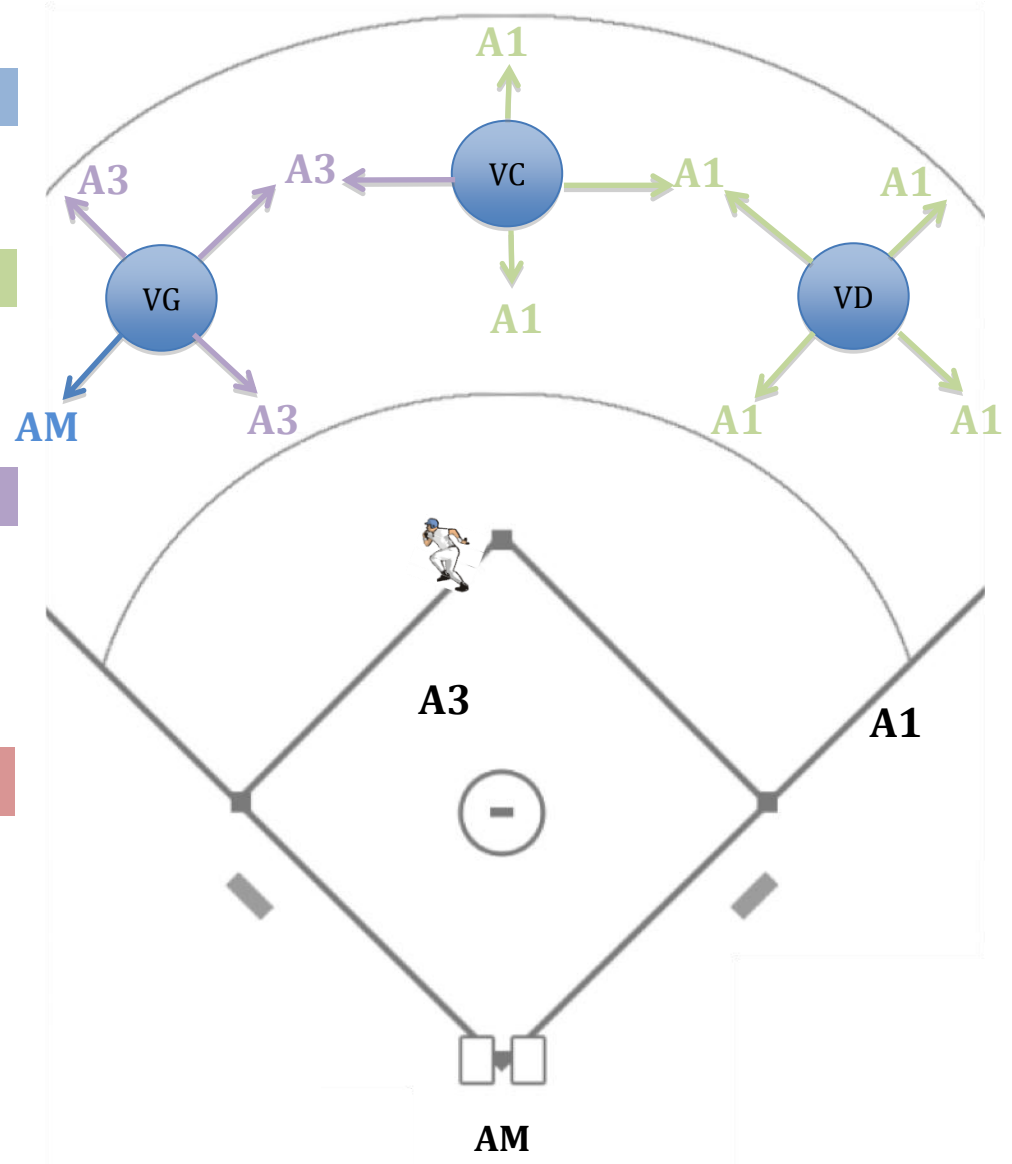
A3

A3 est responsable de tous les ballons frappés à la droite du voltigeur de centre incluant le voltigeur de gauche qui se dirige directement vers le champ intérieur et vers le champ extérieur. Si un ballon est difficile dans cette zone, A3 a l'option de quitter le champ intérieur pour un attrapé ou échappé; voir la situation 3A-69.

Note

La responsabilité du ballon frappé directement vers le voltigeur de centre appartient à A1 et non à A3 puisque A1 a le meilleur angle possible pour toute balle difficile comme une balle qui ferait un court bond devant le voltigeur de centre. A3 est plus proche mais il est en ligne avec le voltigeur de centre et n'a donc pas d'angle. Ces responsabilités doivent être revues avant la partie par l'équipe d'arbitres. Chaque fois qu'un joueur d'intérieur tourne le dos au jeu, ceci devrait être traité comme un ballon au champ extérieur en termes de responsabilité.

Situation 3A – 66



Situation 3A – 67

Situation	Coureur au 2ème but seulement (2 retraits)
Jeu	Responsabilité sur les flèches ou ballon au champ intérieur

AM

AM est responsable de tous les ballons au lanceur et au receveur. Il est aussi responsable des flèches au lanceur. Il est responsable de toute balle avant le premier et troisième but pour les bonnes et fausses balles. Il est aussi responsable des balles frappées à la gauche du joueur de troisième but

A1

A1 est responsable de tous les ballons ou flèches frappés vers le joueur de premier but et des balles sur la ligne après le but.

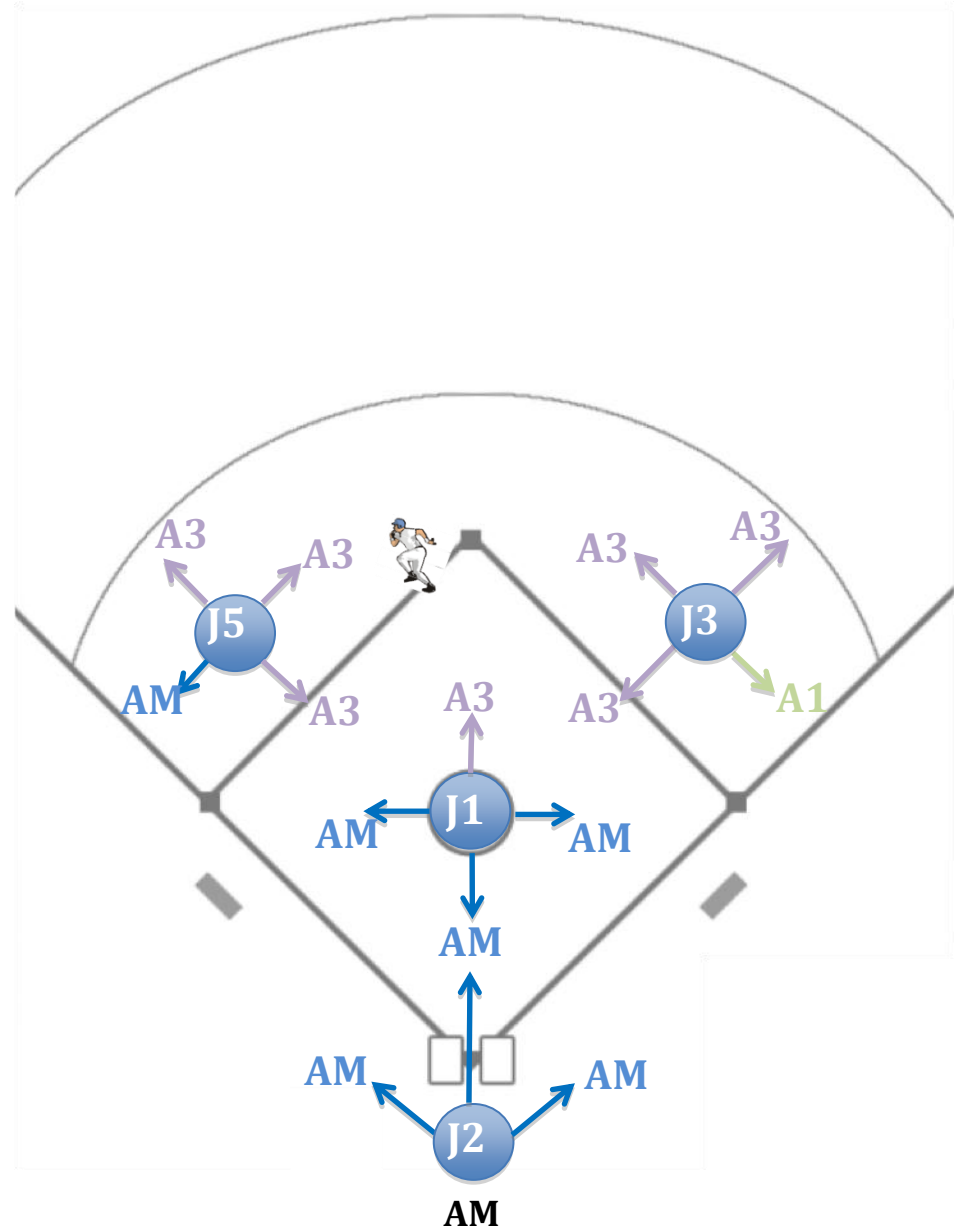
A3

A3 est responsable de tous les ballons et flèches frappés au joueur de troisième but, arrêt-court, deuxième but et du premier but qui se dirigent vers sa droite. Il est aussi responsable des ballons derrière le monticule

Note

Il est important que le groupe d'arbitres ait une bonne communication visuelle avant de faire l'appel. Il y a certaines situations, spécifiquement sur l'appel des flèches, pour lesquelles un arbitre a un meilleur angle pour vous aider à faire l'appel d'un attrapé ou d' échappé, puisque vous êtes un groupe, ces responsabilités doivent être discutées avant la partie.

Situation 3A – 67



Situation 3A – 68

Situation	Coureur au 2ème but seulement (2 retraits)
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne

AM

AM sort vers la gauche du receveur et se rend immédiatement sur la ligne du 3ème but. AM doit informer ses partenaires : **“Je prends la balle”**. AM est responsable de l’appel de la **bonne ou fausse balle et de l’attrapé ou de l’échappé**. AM doit prendre le plus de distance possible et doit être en position set avec la ligne entre les jambes pour faire l’appel. AM est responsable du toucher de C2 au 3ème but et au marbre, il doit faire attention pour ne pas entrer en contact avec C2. Si la balle n’est pas captée, AM doit retourner au marbre pour tout jeu au marbre.

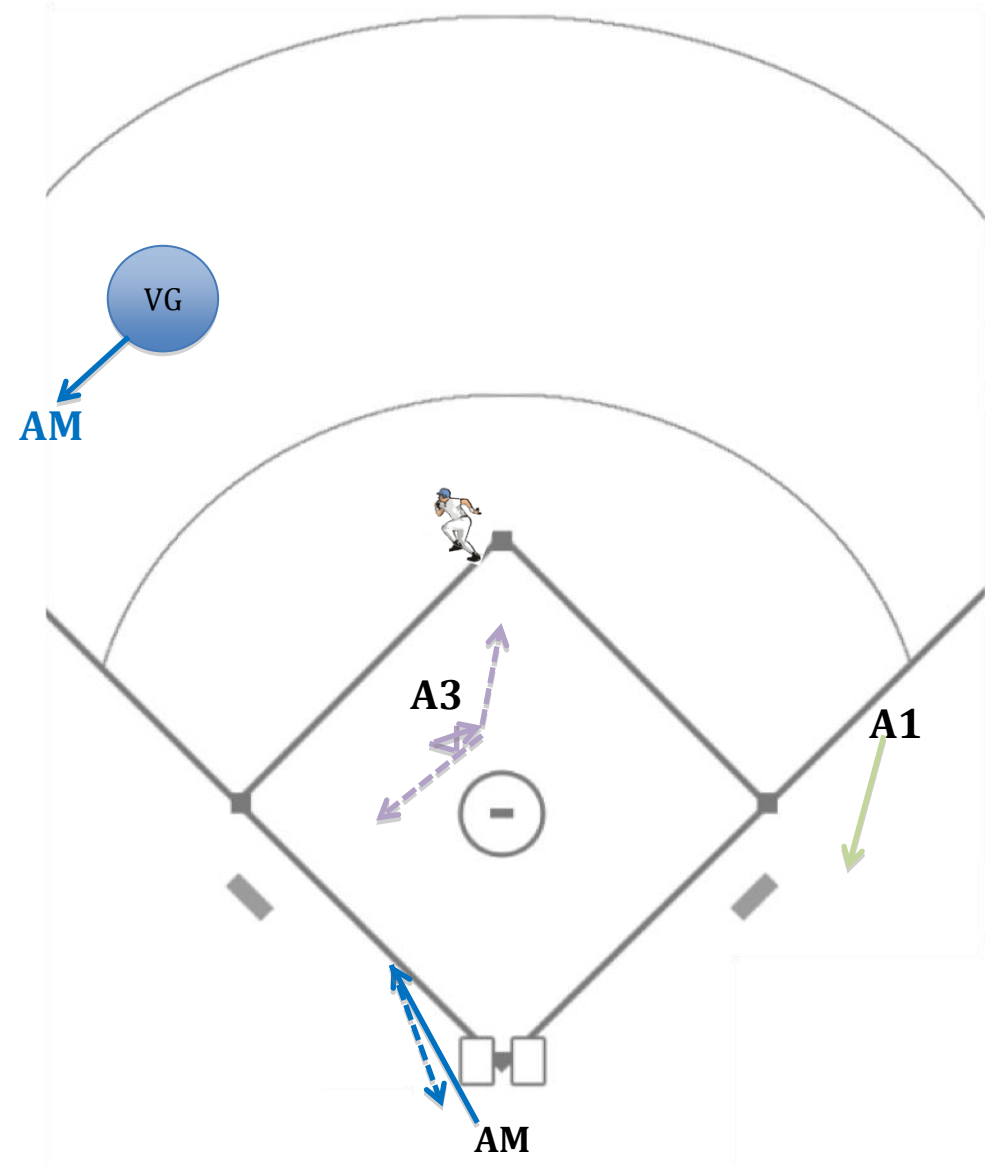
A1

A1 se déplace en territoire des fausses balles et arrête près du premier but. A1 est responsable du frappeur-coureur qui touche le 1er but, toute obstruction possible sur le frappeur-coureur près du 1er but et tous les jeux au 1er but.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se déplacer avec dynamisme dans la zone de travail, sans faire de pas de reculons. A3 doit prendre position à mi-chemin entre le 2ème et 3ème but. A3 est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but. A3 doit garder sa position et laisser le relais le guider vers le jeu et il doit prendre le plus de distance avec le but.

Situation 3A – 68



Situation 3A – 69

Situation Coureur au 2ème but seulement (2 retraits)
Jeu Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche et directement vers le voltigeur de gauche

AM

AM enlève son masque et se rend à **P15**. Il est responsable du toucher de C2 au 3ème but et toute possibilité d'obstruction sur C2. Si un jeu au marbre se produit, AM doit se déplacer à une position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cet endroit, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un possible jeu de toucher. AM ne doit pas être en mouvement lors de l'appel et doit être en position set.

A1

A1 doit faire une pause, lire et réagir en faisant un premier pas qui va ouvrir son jeu au champ intérieur. Si A1 lit que A3 demeure au champ intérieur, A1 a l'option de se déplacer en territoire des fausses balles et s'arrêter près du premier but ou d'entrer au champ intérieur et faire son pivot. Il est responsable du frappeur-coureur qui touche au 1er but et tout jeu au 1er but. (il est recommandé à A1 de faire son pivot dans le cas où un ballon difficile se développe et que A3 décide de quitter le champ intérieur.) Si A1 lit que A3 sort pour un attrapé ou échappé, il doit immédiatement faire son pivot et entrer au champ intérieur. Il est maintenant responsable du frappeur-coureur au 1er, 2ème et 3ème but.

A3

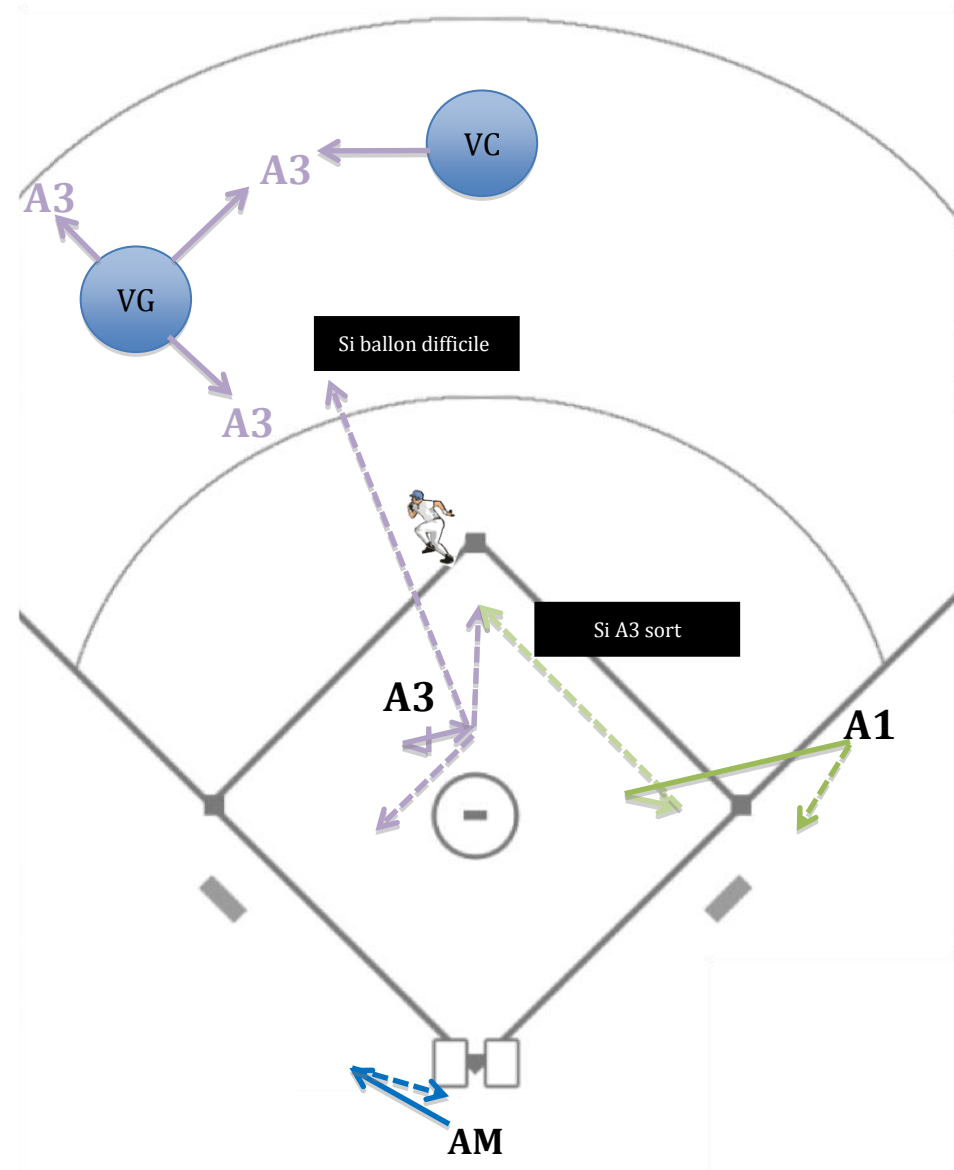
A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 est responsable de **l'attrapé ou de l'échappé**. Si le ballon est de routine, A3 doit demeurer dans la zone de travail et il est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but sur le frappeur-coureur. Si A3 lit que le ballon sera difficile, A3 peut quitter le champ intérieur et se rendre au champ extérieur pour l'appel de l'attrapé ou de l'échappé. A3 doit prendre le meilleur angle possible pour rendre l'appel. A3 doit être en position set pour faire son appel. A3 doit avertir A1 : "**Je sors**" quand il quitte le champ intérieur. Quand A3 sort au champ extérieur sur cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

Note

Il est essentiel que l'équipe d'arbitres discute de cette rotation avant la partie. Un signal doit être fait pour rappeler à tous les arbitres que A3 a l'option de sortir pour faire l'appel de l'attrapé ou de l'échappé pour un ballon difficile lors de cette situation.

Copyright © Baseball Canada 2011

Situation 3A – 69



Situation 3A – 70

Situation Coureur au 2ème but seulement (2 retraits)
Jeu Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite

AM

AM enlève son masque et se rend à **P15**. Il est responsable du toucher de C2 au 3ème but et toute possibilité d'obstruction sur C2. Si un jeu au marbre, AM doit se déplacer à une position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cet endroit, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un possible jeu de toucher. AM ne doit pas être en mouvement lors de l'appel et doit être en position set.

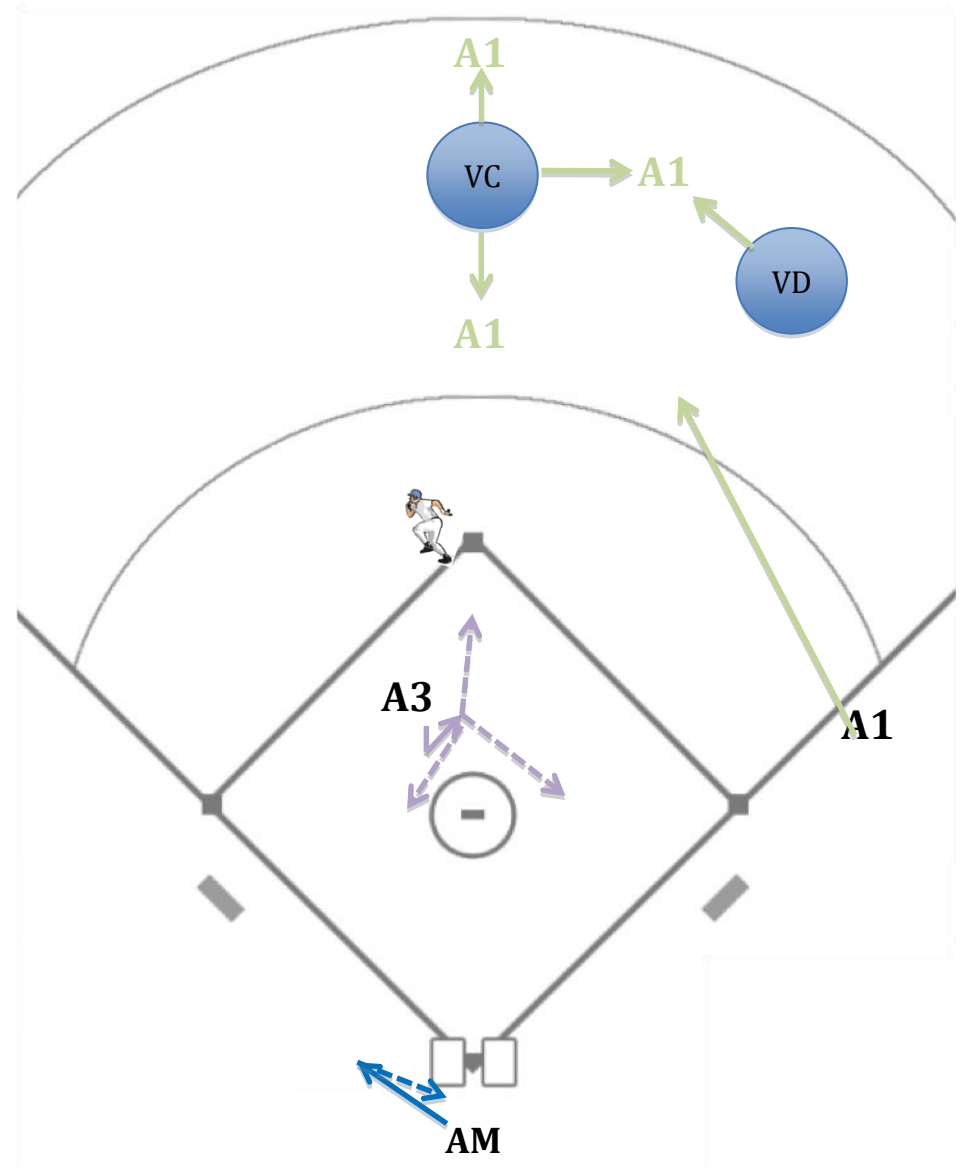
A1

A1 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A1 est responsable de l'appel de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 est responsable de tous les jeux sur le frappeur-coureur au 1er, 2ème et 3ème but. A3 doit demeurer dans la zone de travail et être en avant sur le frappeur-coureur.

Situation 3A – 70



Situation 3A – 71

Situation	Coureur au 2ème but seulement (2 retraits)
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne

AM

AM enlève son masque et se rend à **P15**. Il est responsable du toucher de C2 au 3ème but et toute possibilité d'obstruction sur C2. S'il y a un jeu au marbre, AM doit se déplacer à une position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cet endroit, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un possible jeu de toucher. AM ne doit pas être en mouvement lors de l'appel et doit être en position set.

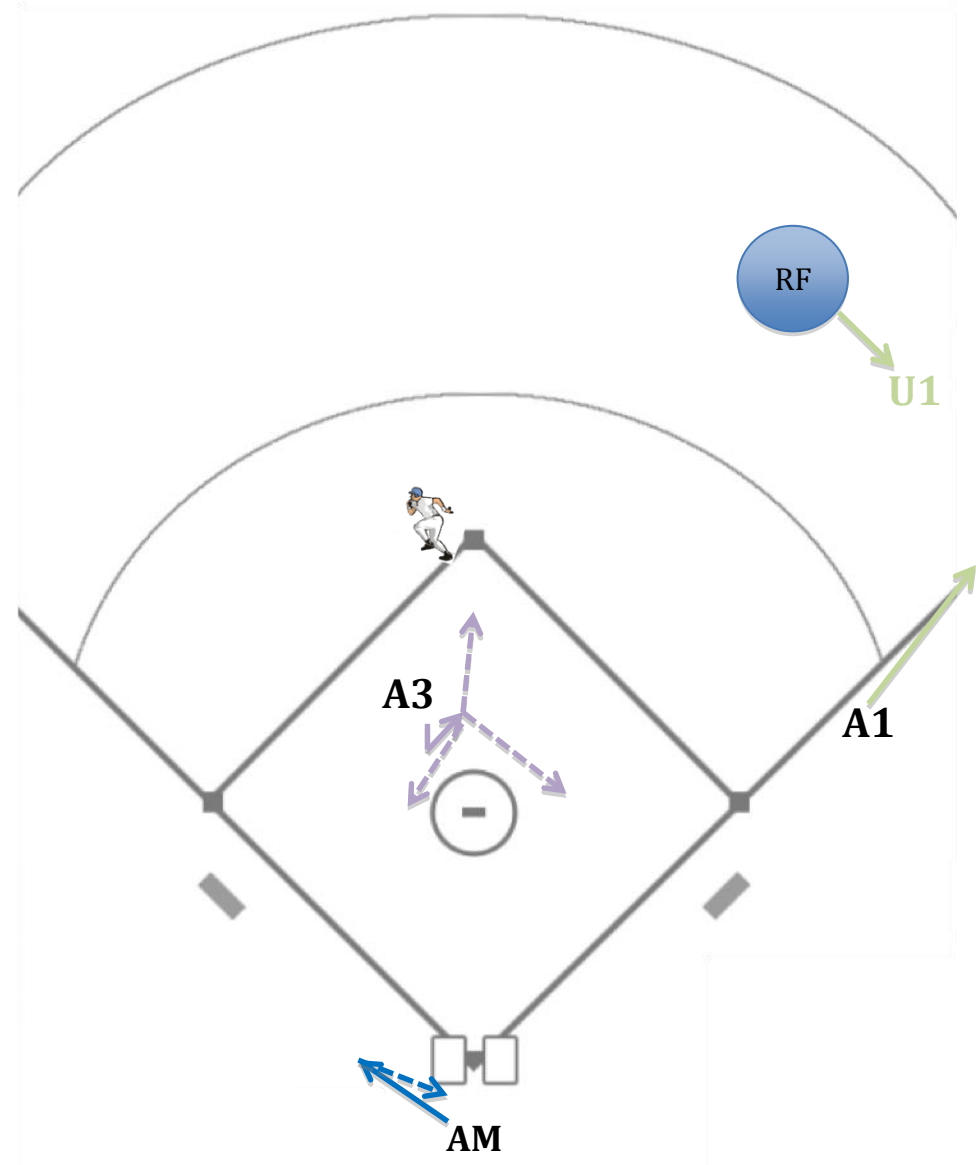
A1

A1 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A1 est responsable de l'appel de la bonne ou fausse balle et de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes pour faire l'appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 est responsable de tous les jeux sur le frappeur-coureur au 1er, 2ème et 3ème but. A3 doit demeurer dans la zone de travail et être en avant sur le frappeur-coureur.

Situation 3A – 71



Situation 3A – 72

Situation Coureur au 2ème but seulement (2 retraits)

Jeu Souricière entre le 2ème et 3ème But

AM

AM enlève son masque et se rend à P-15. AM est responsable pour tous les jeux au marbre sur C2 et les relais hors limites.

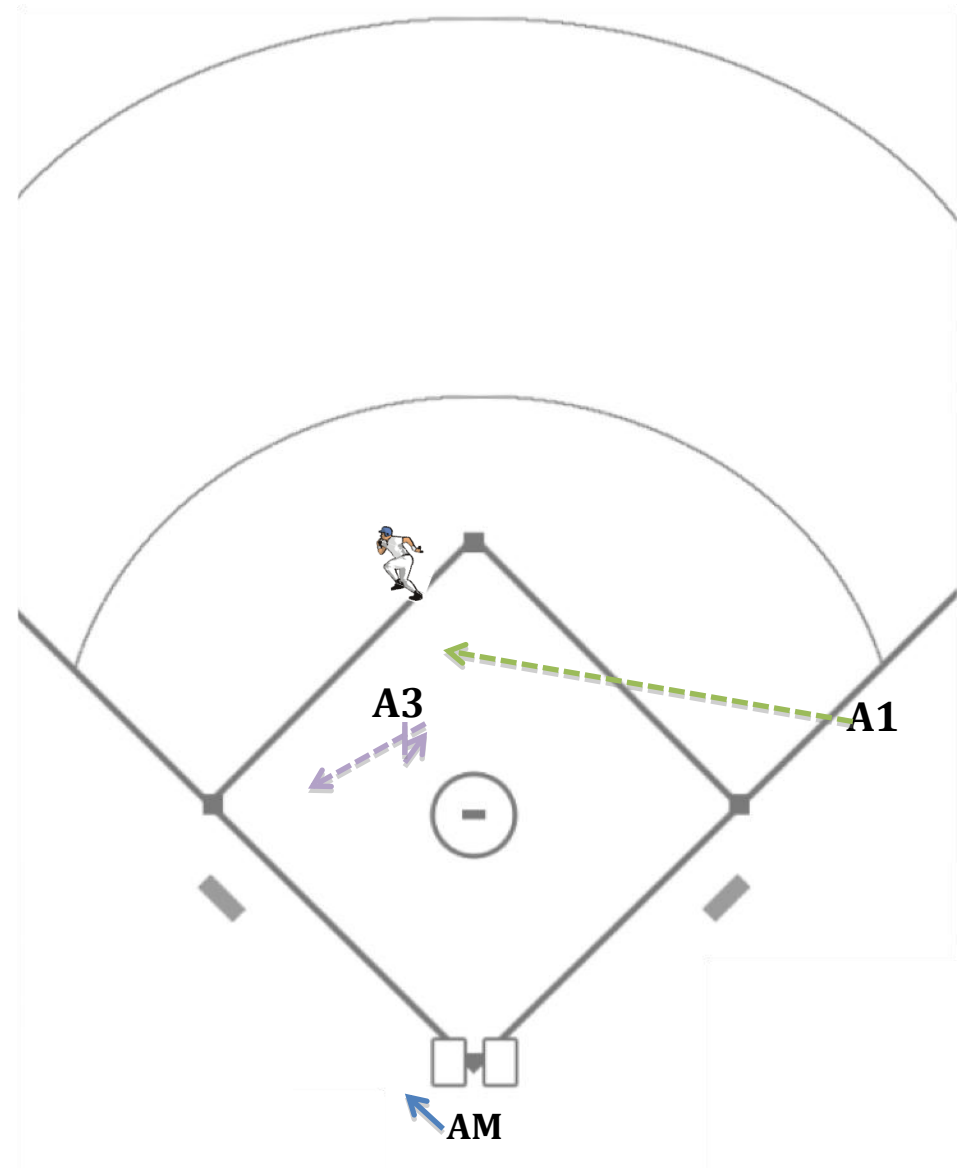
A1

A1 de sa position de départ P2 n'a pas de responsabilité immédiate. Si la souricière se poursuit, A1 doit se déplacer au champ intérieur et aide A3 dans la souricière entre le 2ème et 3ème but. A1 doit attendre que C2 soit en course vers le 3ème but avant d'informer A3 : "**Je prends cette moitié**".

A3

A3 est responsable de la souricière en entier entre le 2ème et 3ème but au début. A3 ne doit pas trop se compromettre vers aucun but et doit se placer à mi-chemin entre le 2ème et 3ème but. Si A3 reconnaît qu'A1 est rendu au champ intérieur et qu'il prend la responsabilité de sa moitié de la souricière, il doit attendre qu'A1 lui communique qu'il prend C2 quand il est en direction du 3ème but. A3 doit se déplacer au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but et demeure au champ intérieur et informe A1 : "**Je prends cette moitié**".

Situation 3A – 72





C2 et C3, moins de 2 retraits

Situation 3A – 73

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (moins de 2 retraits)
Jeu Position de base

AM

AM se place dans l'enclave derrière le receveur jusqu'au moment où la balle est frappée. Les positions **boite** et **ciseau** sont acceptées pour appeler les balles et les prises. **Cette position se nomme P1.**

A1

A1 se place derrière le monticule entre le premier et deuxième but à mi-chemin entre la plaque du lanceur et le deuxième but. Pour bien visualiser la position, tracer une ligne entre le marbre et la bordure du monticule. La ligne devrait passer entre les jambes de l'arbitre. Il devrait être en position set lorsque le lanceur est sur la plaque. **Cette position se nomme P3.**

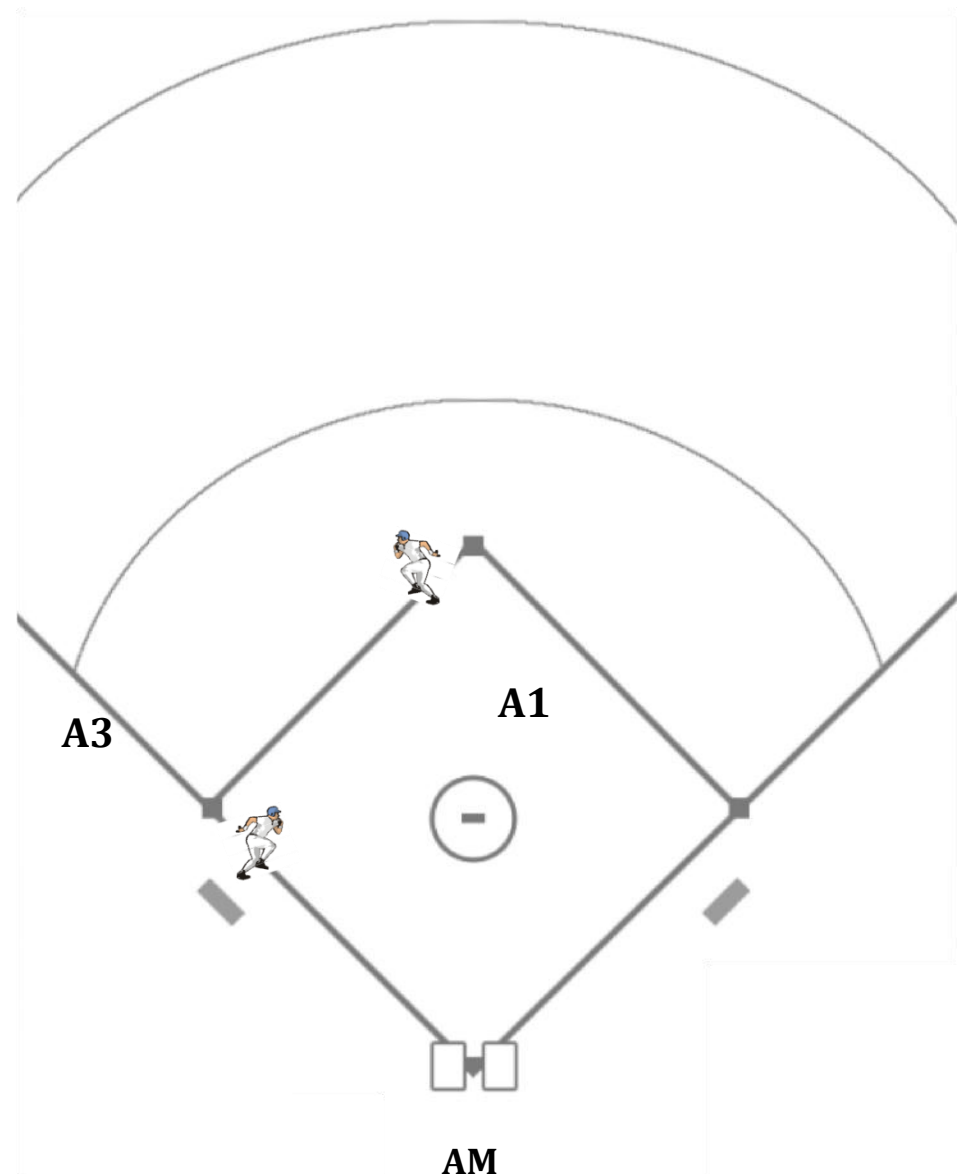
A3

A3 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied gauche doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. Il doit être en position set lorsque le lanceur est sur la plaque, il peut avoir la ligne entre les jambes si C3 obstrue sa vue vers le marbre. **Cette position se nomme P5.**

Note

A1 doit être en position régulière P3. Il n'a pas d'option pour débiter à la position éloignée.

Situation 3A – 73



Situation 3A – 74

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (moins de 2 retraits)

Jeu Roulant ou amorti au champ intérieur

AM

AM est responsable de toute bonne ou fausse balle sur toute la ligne du 1er but et du marbre au but sur la ligne du 3ème but. AM doit rapidement faire **une pause, lire et réagir** pour savoir s'il va y avoir un jeu au marbre. Si un jeu au marbre se produit, AM doit prendre position, soit sur le prolongement de la ligne du 1er ou 3ème but ou de l'endroit du relais. Si aucun jeu au marbre, AM se déplacera vers P15 et il est responsable du toucher de C3 au marbre. AM est aussi responsable des relais hors limites.

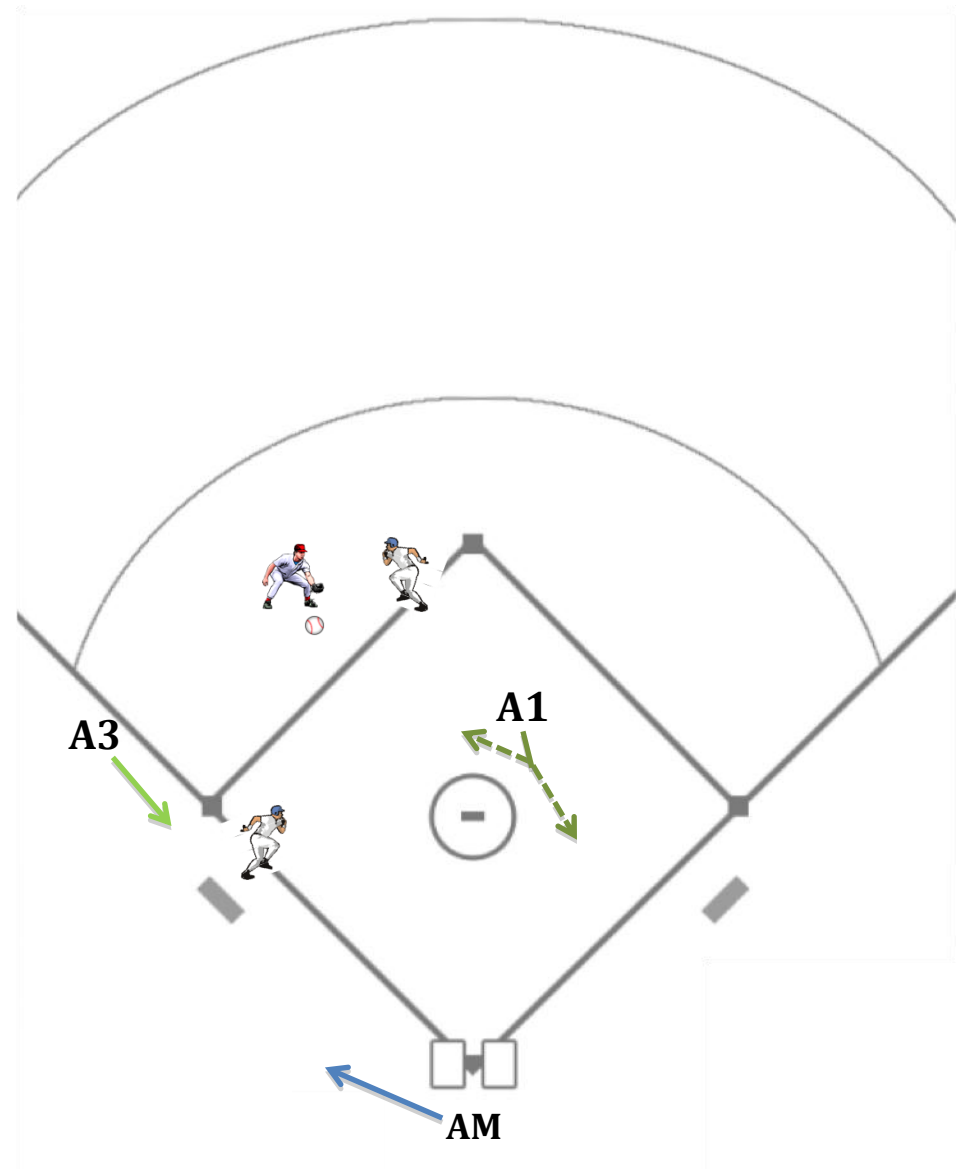
A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 doit faire son premier pas avec le pied du côté où la balle passe près de lui. Si un jeu au premier but se produit, A1 doit se diriger vers la ligne de 45 pour se créer un angle pour le jeu au 1er but. A1 doit être en position set pour faire son appel. A1 est responsable de tous les jeux au 1er et 2ème but. A1 doit demeurer dans la zone de travail et doit faire la différence entre le 1er et 2ème but. Il va laisser le relais l'amener vers le but où se fait le jeu. Si le frappeur exécute un amorti, A1 doit immédiatement prendre le plus de distance avec le 1er but en anticipant le jeu.

A3

A3 est responsable de toute bonne ou fausse balle après le but. Il doit faire un premier pas avec la jambe droite qui va lui ouvrir le jeu. Si un jeu se développe au 3ème but, il doit se déplacer de façon à avoir le meilleur angle possible pour le jeu. Il est accepté de prendre soit le jeu à l'intérieur ou à l'extérieur pour rendre l'appel. Il est responsable de toute souricière entre le 2ème but et le 3ème but et le 3ème but et le marbre.

Situation 3A – 74



Situation 3A – 75

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (moins de 2 retraits)
Jeu Coup sûr au champ extérieur

AM

AM est responsable de toutes décisions de **bonne ou fausse balle** sur la ligne du 1er but ; il doit être en position set sur la ligne ou sur le prolongement de la ligne si nécessaire. AM doit se déplacer avec dynamisme vers **P15**. Il regarde le toucher de C3 au marbre. Si un jeu au marbre se produit, AM doit se déplacer à une position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cet endroit, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un possible jeu de toucher. AM ne doit pas être en mouvement lors de l'appel et doit être en position set.

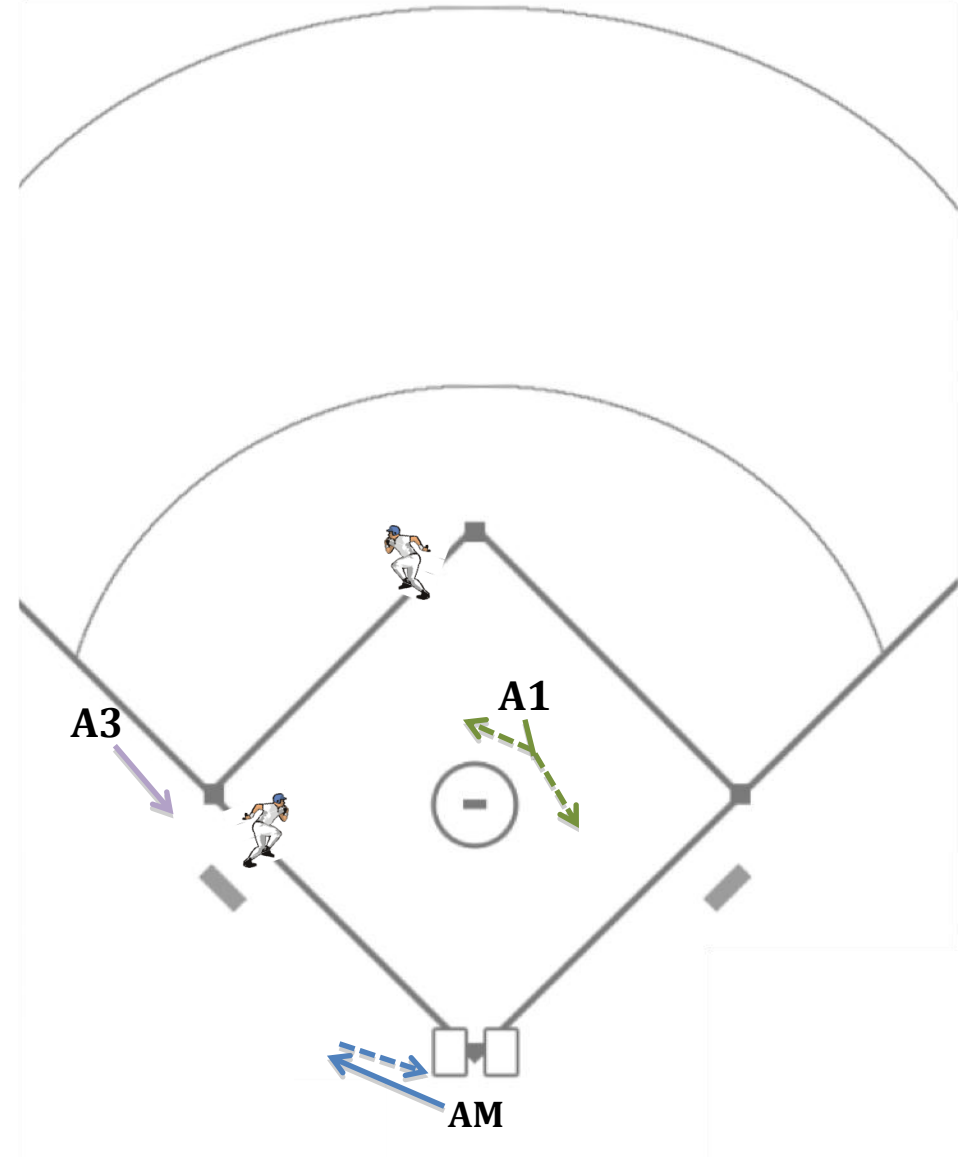
A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 est responsable de regarder tous les jeux et touchers au 1er et 2ème but. A1 doit se placer à mi-chemin entre le 1er et 2ème but et regarde le jeu pour déterminer vers quel endroit A1 va se déplacer. A1 doit faire quelques pas en direction du jeu et doit être en position pour faire son appel.

A3

A3 est responsable du toucher de C2 au 3ème but et de toute possibilité d'obstruction aux environs du 3ème but. Si A3 lit qu'un jeu va se développer au 3ème but sur C2 ou sur le frappeur-coureur, il doit se déplacer en territoire des fausses balle et être en position pour avoir le meilleur angle pour un jeu au 3ème but. A3 est responsable de la fin d'une souricière entre le 2ème et 3ème but ou entre le 3ème et le marbre.

Situation 3A – 75



Situation 3A – 76

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (moins de 2 retraits)
Jeu Responsabilités sur les ballons au champ extérieur

AM

AM est responsable des ballons qui amène le voltigeur de droite vers la ligne et en territoire des fausses balles. AM est responsable de toute bonne ou fausse balle et attrapé ou échappé sur la ligne du 1er but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons frappés à la gauche du voltigeur de centre incluant le voltigeur de droite qui se dirige directement vers le champ intérieur et vers le champ extérieur

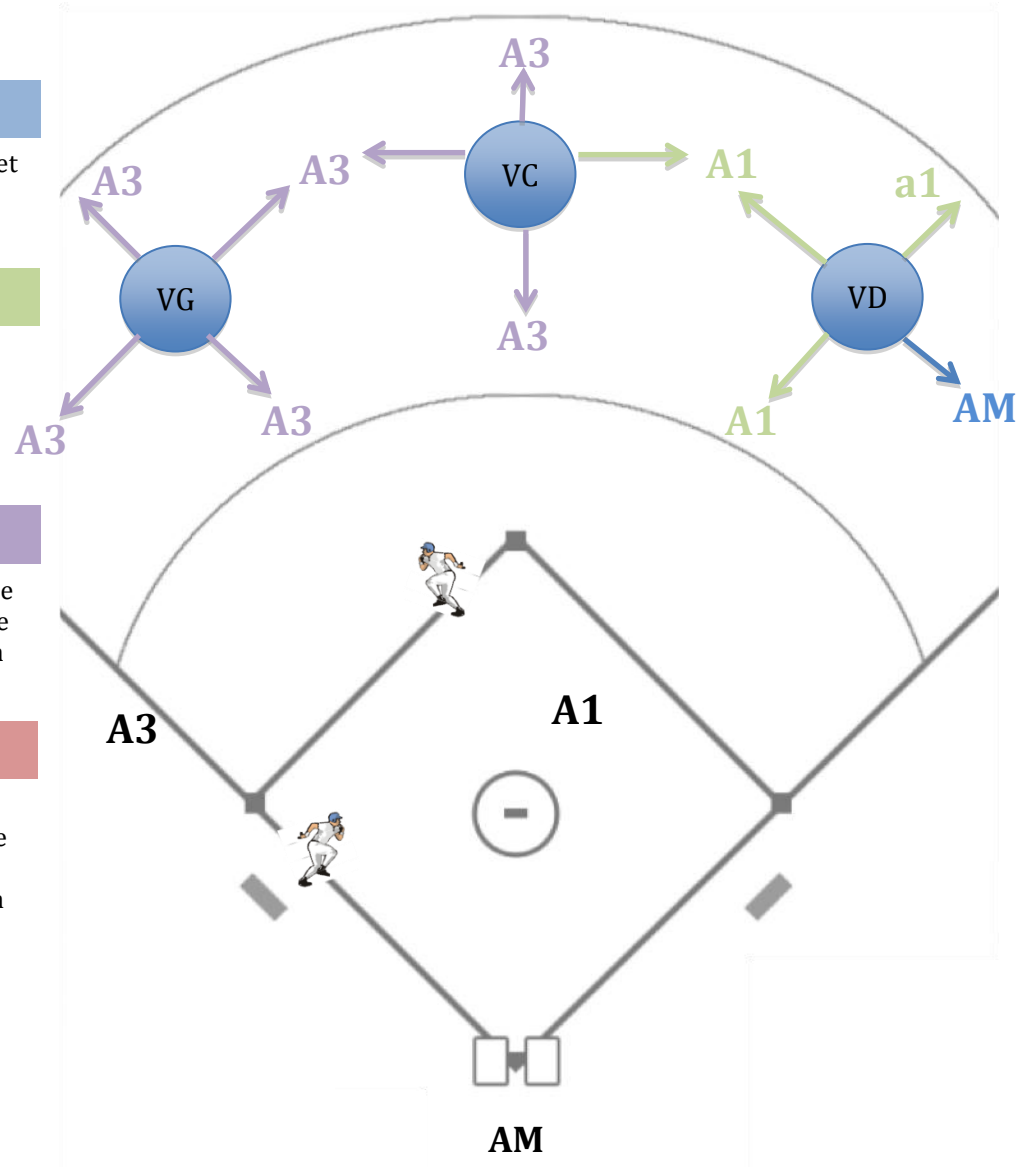
A3

A3 est responsable de tous les ballons frappés directement vers le voltigeur de centre qui se dirige soit vers l'avant ou derrière lui et tout ce qui est à la droite de celui-ci. Il est aussi responsable du voltigeur de gauche qui se dirige vers la ligne et en territoire des fausses balles.

Note

La responsabilité du ballon frappé directement vers le voltigeur de centre appartient à A3 et non à A1 puisque A3 a le meilleur angle possible pour toute balle difficile comme une balle qui ferait un court bond devant le voltigeur de centre. A1 est plus proche mais il est en ligne avec le voltigeur de centre et n'a donc pas d'angle. Ces responsabilités doivent être revues avant la partie par l'équipe d'arbitres. Chaque fois qu'un joueur d'intérieur tourne le dos au jeu, ceci devrait être traité comme un ballon au champ extérieur en termes de responsabilité.

Situation 3A – 76



Situation 3A – 77

Situation	Coureurs au 2ème et 3ème but (moins de 2 retraits)
Jeu	Responsabilité sur les flèches ou ballon au champ intérieur

AM

AM est responsable de tous les ballons au lanceur et au receveur. Il est aussi responsable des flèches au lanceur. Il est responsable de toute balle avant le premier et troisième but pour les bonnes et fausses balles. Il est aussi responsable des balles frappées à la gauche du joueur de premier but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons et flèches frappés au joueur de troisième but, arrêt-court, de deuxième but et du premier but qui se dirige vers sa droite. Il est aussi responsable des ballons derrière le monticule.

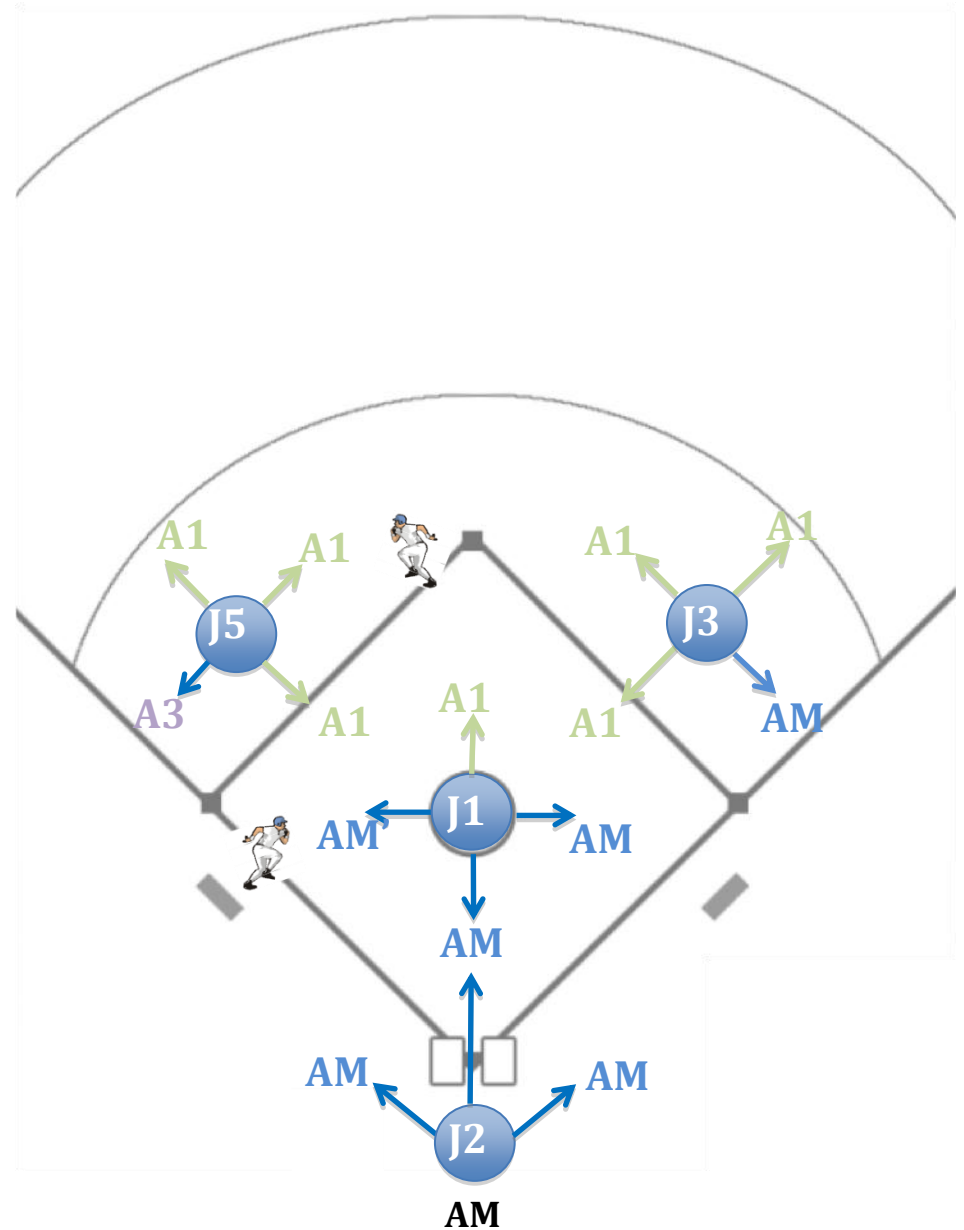
A3

A3 est responsable de tous les ballons ou flèches frappés vers le joueur de troisième but et des balles sur la ligne après le but.

Note

Il est important que le groupe d'arbitres ait une bonne communication visuelle avant de faire l'appel. Il y a certaines situations, spécifiquement sur l'appel des flèches, pour lesquelles un arbitre a un meilleur angle pour vous aider à faire l'appel d'un attrapé ou d'échappé, puisque vous êtes un groupe, ces responsabilités doivent être discutées avant la partie.

Situation 3A – 77



Situation 3A – 78

Situation	Coureurs au 2ème et 3ème but (moins de 2 retraits)
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne

AM

AM doit sortir par la gauche et il est responsable du retoucher de C3 au 3ème but. AM doit se placer en position qui va lui permettre de bien voir le retoucher de C3 au 3ème but et l'attrapé au champ extérieur. AM est responsable pour tous les jeux au marbre sur C2 et C3. AM doit se rappeler de bien diviser sa position pour lui permettre de bien voir le retoucher et être dans la possibilité de retourner au marbre et d'être en position pour faire l'appel au marbre sur C3.

A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, sans faire de pas de reculons. A1 doit prendre position qui va lui permettre de voir l'attrapé ou l'échappé et C2 retoucher au 2ème but. A1 est responsable de regarder le toucher du frappeur-coureur au 1er but, C2 retoucher, et tout les jeux au 2ème et 3ème but sur C2. A1 doit aussi jeter un coup d'œil au frappeur-coureur qui touche au 1er but, mais sa priorité est de regarder C2 retoucher le 2ème but.

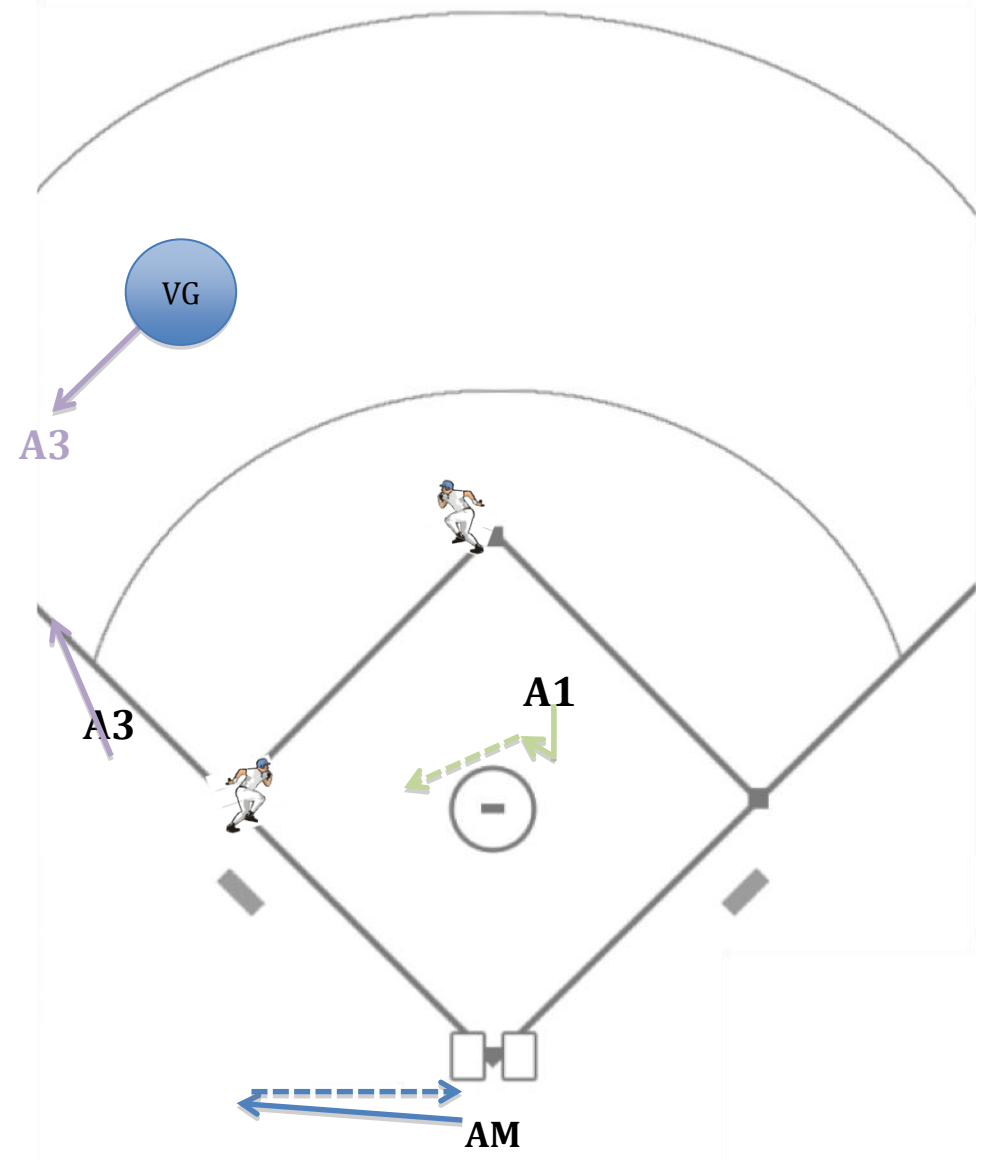
A3

A3 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A3 est responsable de l'appel de la bonne ou fausse balle et de l'attrapé ou de l'échappé. A3 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A3 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A3 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes pour faire l'appel. Quand A3 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

Note

Avec un retrait et un ballon capté, ceci devient une situation de **jeu à effet retardé**. AM doit se placer en position de voir le toucher de C3 au marbre et un jeu soit au 2ème ou 3ème but.

Situation 3A – 78



Situation 3A – 79

Situation	Coureurs au 2ème et 3ème but (moins de 2 retraits)
Jeu	Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche et directement vers le voltigeur de centre

AM

AM doit sortir par la gauche et il est responsable du retoucher de C3 au 3ème but. AM doit se placer dans la position qui va lui permettre de bien voir le retoucher de C3 au 3ème but et l'attrapé au champ extérieur. AM est responsable pour tous les jeux au marbre sur C2 et C3. AM doit se rappeler de bien diviser sa position pour lui permettre de bien voir le retoucher, d'être dans la possibilité de retourner au marbre et d'être en position pour faire l'appel au marbre sur C3.

A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, sans faire de pas de reculons. A1 doit prendre position qui va lui permettre de voir l'attrapé ou échappé et C2 retoucher au 2ème but. A1 est responsable de regarder le toucher du frappeur-coureur au 1er but, C2 retouché, et tous les jeux au 2ème et 3ème but sur C2. A1 doit aussi jeter un coup d'oeil au frappeur-coureur qui touche au 1er but, mais sa priorité est de regarder C2 retoucher le 2ème but

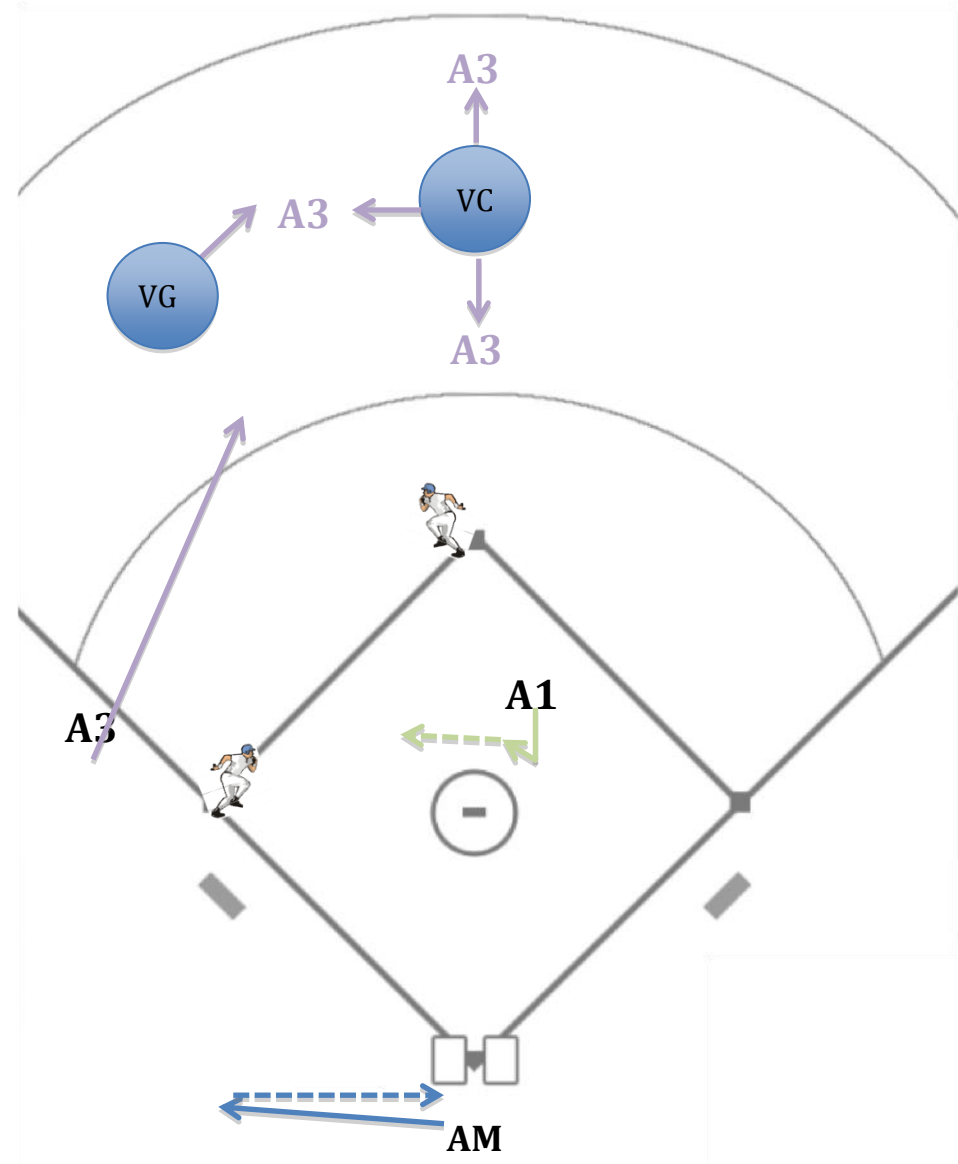
A3

A3 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : "**Je sors**". A3 est responsable de l'appel de l'attrapé ou de l'échappé. A3 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A3 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A3 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Quand A3 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

Note

Avec un retrait et un ballon capté, ceci devient une situation de **jeu à effet retardé**. AM doit se placer en position de voir le toucher de C3 au marbre et un jeu soit au 2ème ou 3ème but.

Situation 3A – 79



Situation 3A – 80

Situation	Coureurs au 2ème et 3ème but (moins de 2 retraits)
Jeu	Ballon directement vers le voltigeur de droite ou entre le voltigeur de centre et de droite

AM

AM enlève son masque et se rend à P-15. AM est responsable pour tous les jeux au marbre et les relais hors limites. Si la balle n'est pas captée voir la situation 3A-75.

A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, il ne doit pas faire de pas de reculons. A1 est responsable pour l'attrapé et l'échappé. Si A3 lit que le ballon sera difficile, il va se déplacer vers la ligne de la pelouse et se placer en set debout pour faire l'appel. A1 doit faire le signal de l'attrapé ou de l'échappé avec une bonne mécanique et voix. A1 ne doit pas quitter le champ intérieur dans cette situation. Si le ballon n'est pas difficile, A1 se déplace vers la zone de travail et il se place pour voir l'attrapé ou l'échappé et voir C2 retoucher au 2ème but. A1 est responsable des jeux au 2ème sur C2. A1 est responsable du frappeur-coureur qui touche au premier but en jetant un coup d'oeil au 1er but. Si la balle n'est pas captée, voir la situation 3A-75.

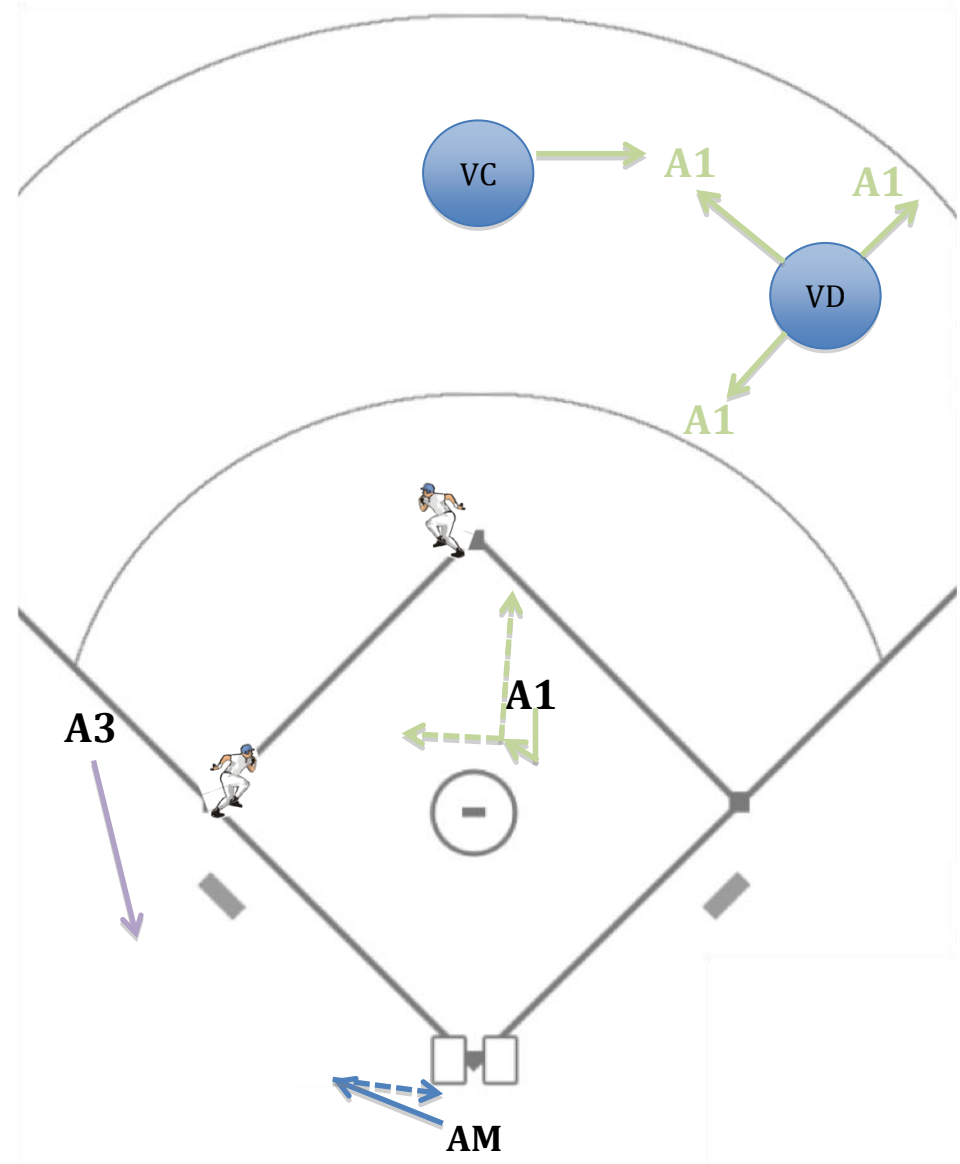
A3

A3 doit se diriger avec dynamisme en territoire des fausses balles, prendre la position qui va lui permettre de voir l'attrapé ou l'échappé sur C2 au 2ème but. A3 n'est pas responsable du retoucher de C2 au 2ème but mais il est responsable du jeu au 3ème but. A3 doit prendre la position qui va lui permettre d'aligner le but avec le relais et par la suite faire les ajustements nécessaires pour avoir la meilleure position possible pour faire l'appel. A3 doit être en position set pour faire l'appel au 3ème but. Si la balle n'est pas captée, voir la situation 3A-75.

Note

Avec un retrait et un ballon capté, ceci devient une situation de **jeu à effet retardé**. AM doit se placer en position de voir le toucher de C3 au marbre et un jeu soit au 2ème ou 3ème but.

Situation 3A – 80



Situation 3A – 81

Situation	Coureurs au 2ème et 3ème but (moins de 2 retraits)
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne

AM

AM doit sortir de derrière du receveur par la gauche et immédiatement se rendre sur la ligne du 1er but. AM doit informer ses partenaires : **“Je suis sur la ligne”**. AM est responsable de l’appel de la **bonne ou fausse balle et de l’attrapé ou de l’échappé**. AM doit prendre le plus de distance possible avec la balle et être en position set debout pour faire l’appel. Si la balle est attrapée, AM doit donner le signal, et après avoir vu le relais du voltigeur vers le champ intérieur, il est accepté qu’AM prenne position sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour le jeu au marbre ; La majorité des relais du champ droit ont comme résultat un jeu de toucher et la position sur le prolongement de la ligne du 3ème but est la meilleure position possible pour rendre l’appel.

A1

A1 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A1 doit se déplacer avec dynamisme vers la zone de travail, sans faire de pas de reculons. A1 doit prendre position qui va lui permettre de voir l’attrapé ou l’échappé et C2 retoucher au 2ème but. A1 est responsable de regarder le toucher du frappeur-coureur au 1er but, C2 retouché, et tous les jeux au 2ème but sur C2. A1 doit aussi jeter un coup d’œil au frappeur-coureur qui touche au 1er but, mais sa priorité est de regarder C2 retoucher le 2ème but.

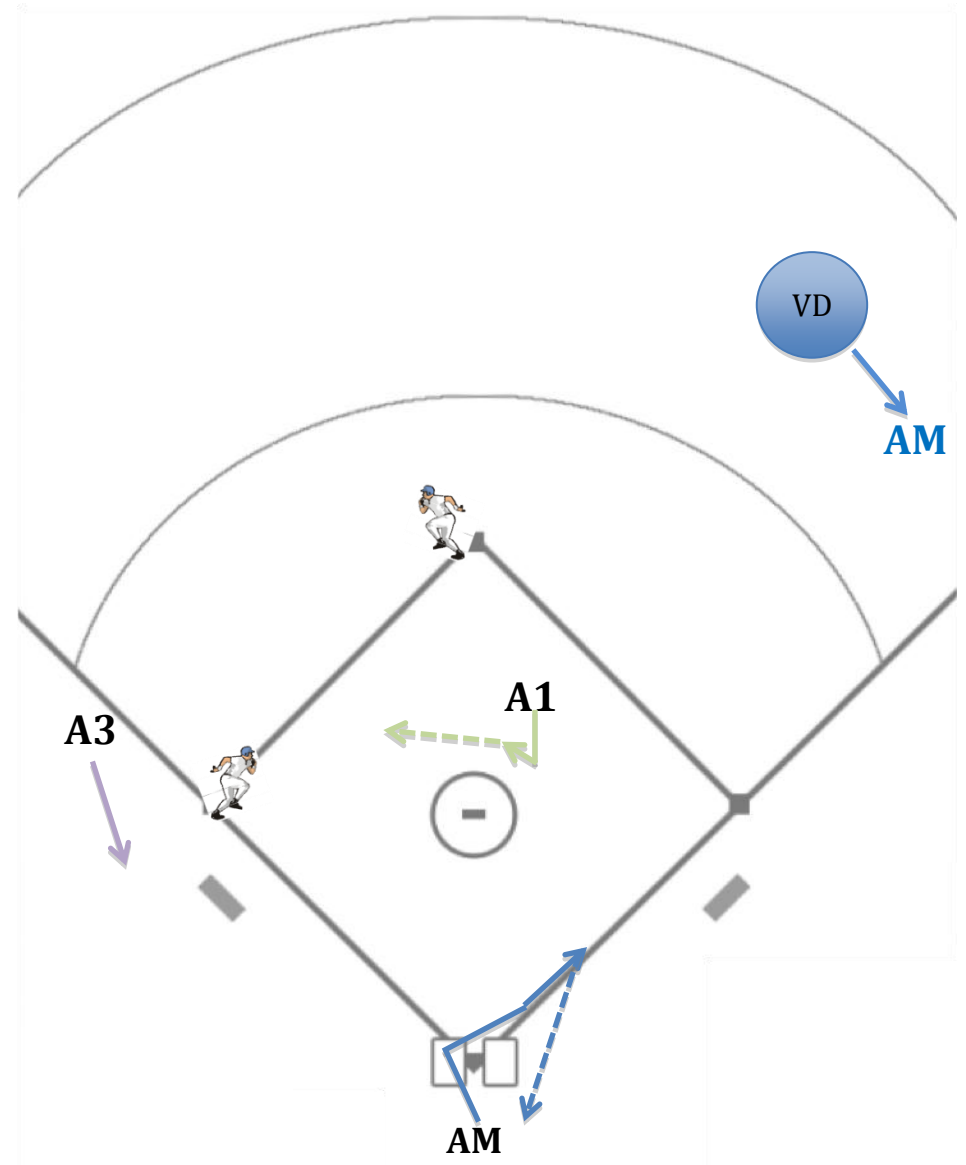
A3

A3 doit se diriger avec dynamisme en territoire des fausses balles, prendre la position qui va lui permettre de voir le retoucher de C3 au 3ème but. A3 doit prendre la position qui va lui permettre d’aligner le but avec le relais et par la suite faire les ajustements nécessaires pour avoir la meilleure position possible pour faire l’appel. A3 doit être en position set pour faire l’appel au 3ème but.

Note

La terminologie **“Je suis sur la ligne”** par AM remplace **“J’ai la balle”** dans cette rotation. Cette terminologie indique que AM connaît ses responsabilités, et qu’il est positionné sur la ligne du 1er but. AM n’a d’autre responsabilité que de signaler la bonne ou fausse balle et l’attrapé ou l’échappé. Avec un retrait, et un ballon capté, ceci devient une situation de **jeu à effet retardé**. AM doit se placer en position de voir le toucher de C3 au marbre et un jeu soit au 2ème ou 3ème but sur C2.

Situation 3A – 81



Situation 3A – 82

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (moins de 2 retraits)
Jeu Souricière entre le 2ème et 3ème But

AM

AM enlève son masque et demeure près du marbre. AM doit être prêt pendant que C3 attend que la situation de souricière soit en court pour se rendre vers le marbre. Si AM se rend trop loin du marbre, il ne sera pas en bonne position pour le jeu au marbre sur C3. AM est responsable de tous les relais hors limites et tous les jeux au marbre sur tous les coureurs. Si la souricière est le résultat d'une prise à contre-pied du receveur, AM est responsable d'appeler le lancer et de vérifier que le frappeur ne fasse pas d'interférence avec le receveur qui relaie au 2ème ou 3ème but.

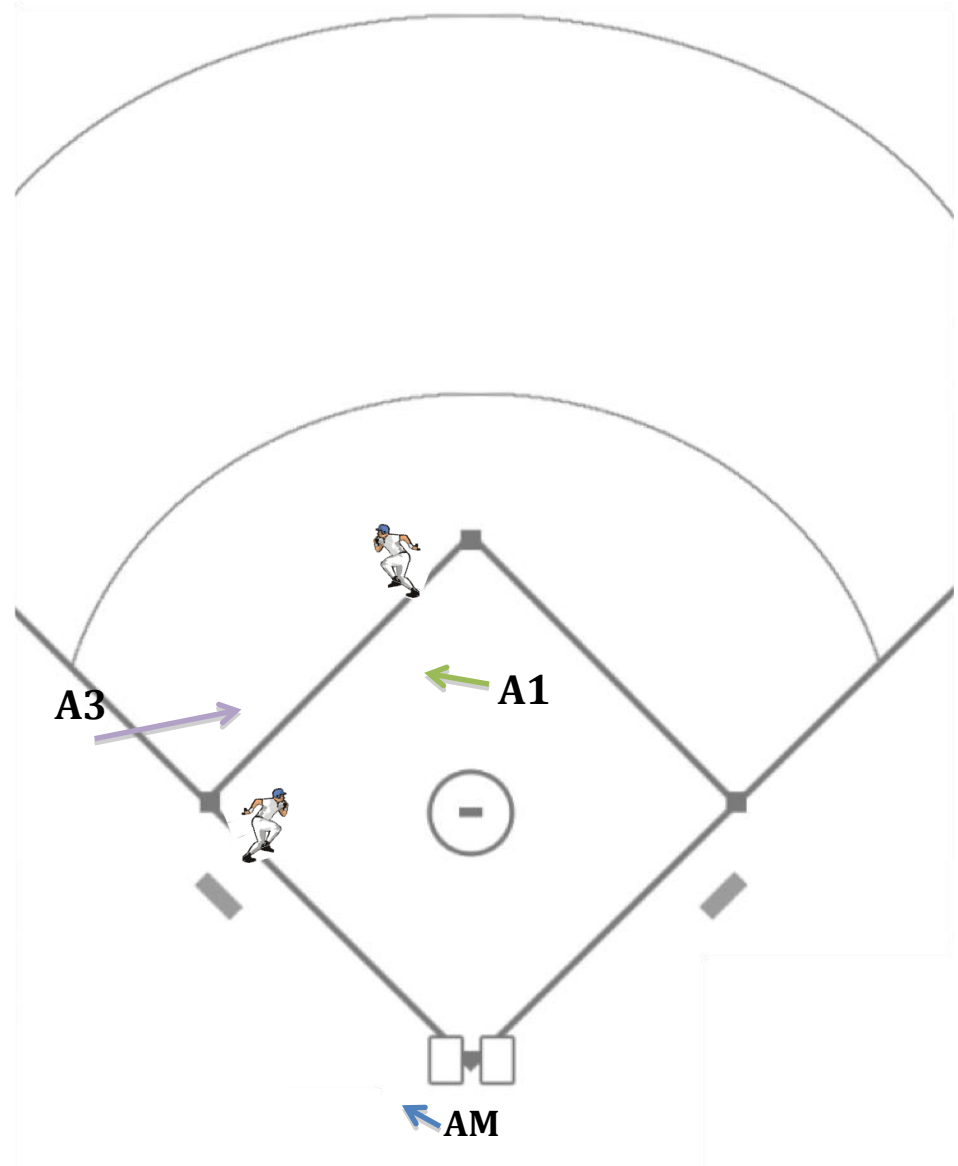
A1

A1 est responsable de la moitié de la souricière. A1 doit demeurer au champ intérieur pour la souricière et informe A3 : "**Je prends cette moitié**". A1 doit prendre position au $\frac{1}{4}$ de la distance avec le 3ème but. A1 est responsable de tout jeu au 2ème but.

A3

A3 est responsable de la moitié de la souricière. A3 doit demeurer au champ extérieur pour la souricière et informe A1 : "**Je prends cette moitié**". A1 doit prendre position au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but. A3 est responsable de tous les jeux au 3ème but. Si C2 est sauf au 3ème but et qu'une autre souricière débute entre le 3ème et le marbre, A3 doit se déplacer vers le champ intérieur pour la moitié de la souricière.

Situation 3A – 82





C2 et C3, 2 retraits

Situation 3A – 84

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (2 retraits)

Jeu Position de base

AM

AM se place dans l'enclave derrière le receveur jusqu'au moment où la balle est frappée. Les positions **boite** et **ciseau** sont acceptées pour appeler les balles et les prises. **Cette position se nomme P1.**

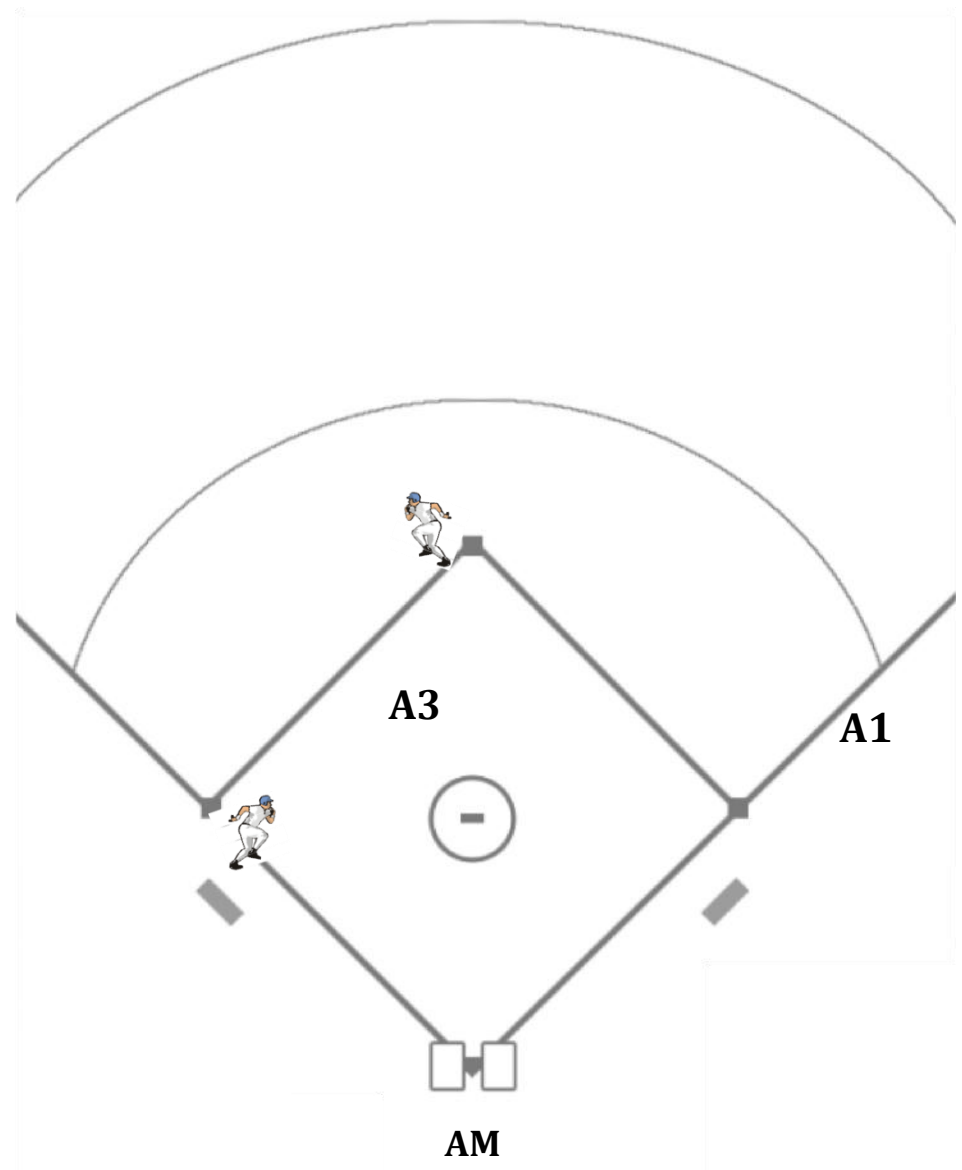
A1

A1 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied droit doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. A1 doit être en position set quand le lanceur touche à la plaque. **Cette position se nomme P2.**

A3

A3 se place derrière le monticule entre le deuxième et le troisième but à mi-chemin entre la plaque du lanceur et le deuxième but. Pour bien visualiser la position, tracer une ligne entre le marbre et la bordure du monticule. La ligne devrait passer entre les jambes de l'arbitre. Il doit être en position set quand le lanceur est sur la plaque. **Cette position se nomme P4.**

Situation 3A – 84



Situation 3A – 85

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but 2 retraits)

Jeu Roulant ou amorti au champ intérieur

AM

AM est responsable de toute bonne ou fausse balle sur toute la ligne du 3ème but et du marbre au but sur la ligne du 1er but. AM doit rapidement faire **une pause, lire et réagir** pour savoir s'il va y avoir un jeu au marbre. Si un jeu au marbre se développe, AM doit prendre position soit sur le prolongement de la ligne du 1er ou 3ème but ou de l'endroit du relais. Si aucun jeu au marbre, AM se déplace vers P15 et il est responsable du toucher de C3 au marbre. AM est aussi responsable des relais hors limites.

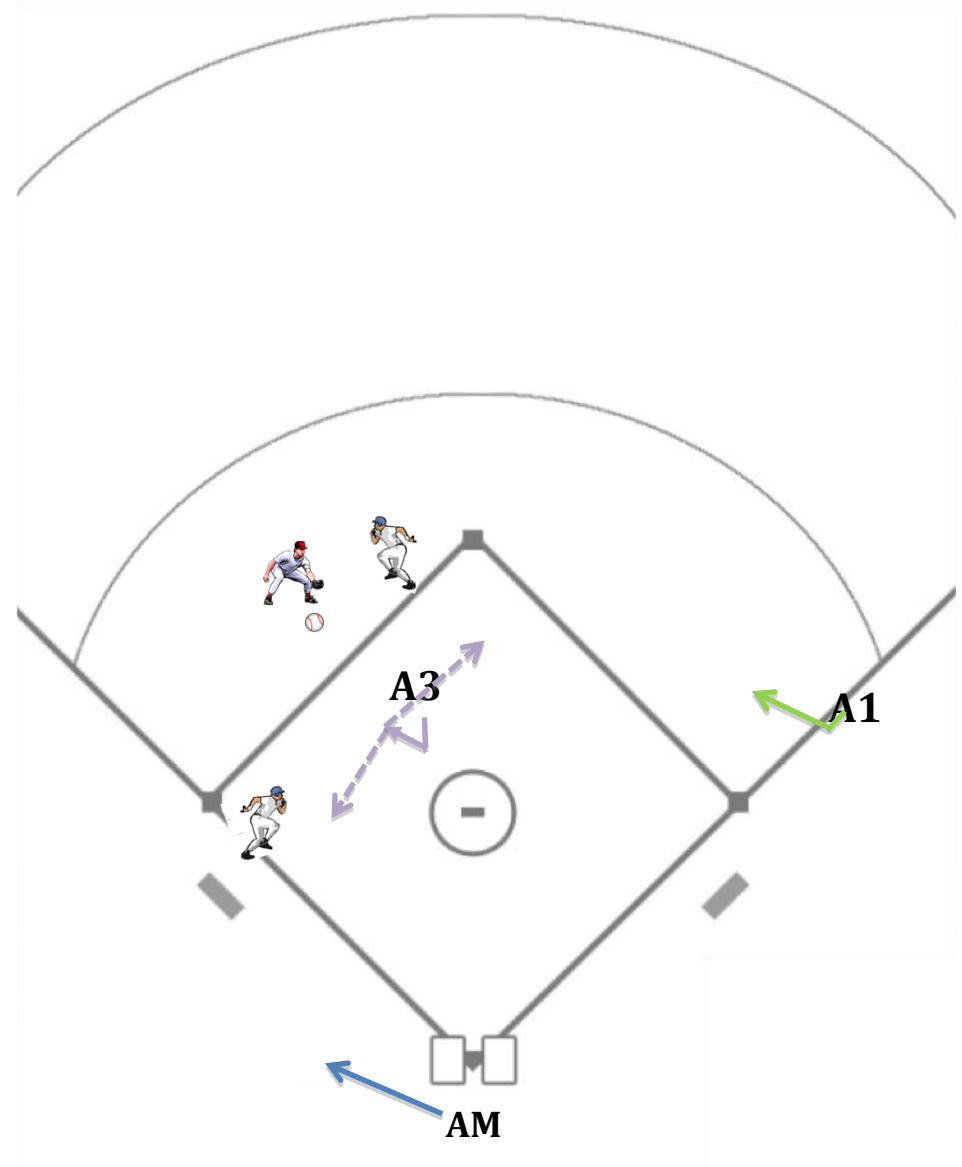
U1

A1 fait un premier pas avec son pied gauche pour ouvrir son jeu à l'avant-champ. Il se dirige rapidement en territoire des bonnes balles pour prendre un angle de 90 degrés avec le relais. L'arbitre se positionne à environ 15 à 20 pieds du jeu. Une fois que le relais est effectué, il garde son attention sur le pied du joueur de premier but, le pied du coureur et la balle qui entre dans le gant du joueur de premier but. Si A1 voit que le relais ne va pas être sur le but, il va faire un pas dans une direction pour avoir le meilleur angle possible pour voir un toucher du joueur défensif ou que le joueur défensif quitte le but. A1 doit être en territoire des bonnes balles à moins qu'il ressente de la pression du joueur de 2ème but qui se dirige vers lui, ou dans certain cas lorsque le relais provient du territoire des balles fausses entre le marbre et le 1er but. Dans ce cas, il sera en territoire des fausses balles.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. Si un jeu s'effectue au deuxième but, il doit se tourner vers le but et être en position set pour faire son appel. Il est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but quand la balle est captée au champ intérieur.

Situation 3A – 85



Situation 3A – 86

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (2 retraits)

Jeu Coup sûr au champ extérieur

AM

AM est responsable de toute décision de **bonne ou fausse balle** sur la ligne du 3ème but ; il doit être en position set sur la ligne ou sur le prolongement de la ligne si nécessaire. AM doit se déplacer avec dynamisme vers **P15**. Il est responsable du toucher de C2 au 3ème but et toute possibilité d'obstruction sur C2. Si un jeu au marbre se développe, AM doit se déplacer à une position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cet endroit, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un possible jeu de toucher. AM ne doit pas être en mouvement lors de l'appel et doit être en position set.

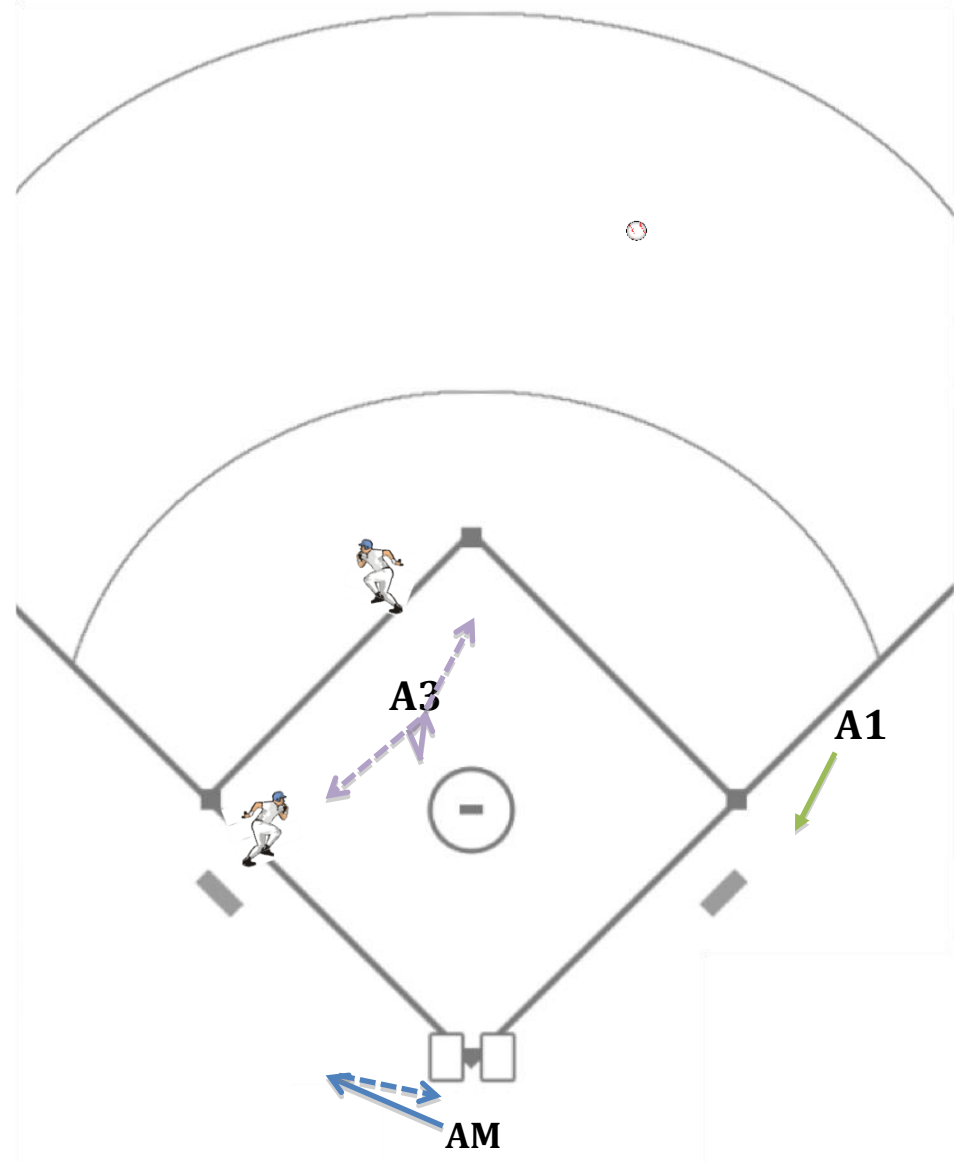
A1

A1 est responsable des bonnes ou fausses balles près de la ligne. Si A1 lit que le coup sûr va être de routine ou pour plusieurs buts, il se déplace en territoire des fausses balles et il est responsable de regarder le toucher du frappeur-coureur et de toute obstruction sur le frappeur-coureur. A1 est responsable de tout jeu au premier but.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but. A3 doit se placer à mi-chemin entre le 2ème et 3ème but et doit regarder le jeu pour déterminer vers quel endroit A3 va se déplacer. A3 doit faire quelques pas en direction du jeu et doit être en position set.

Situation 3A – 86



Situation 3A – 87

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (2 retraits)
Jeu Responsabilités sur les ballons au champ extérieur

AM

AM est responsable des ballons, qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne et en territoire des fausses balles. AM est responsable de toute bonne ou fausse balle et attrapé ou échappé sur la ligne du 3ème but.

A1

A1 est responsable de tous les ballons frappés directement vers le voltigeur de centre qui se dirige soit vers l'avant ou derrière lui et tout ce qui est à la gauche de celui-ci. Il est aussi responsable du voltigeur de droite qui se dirige vers la ligne et en territoire des fausses balles.

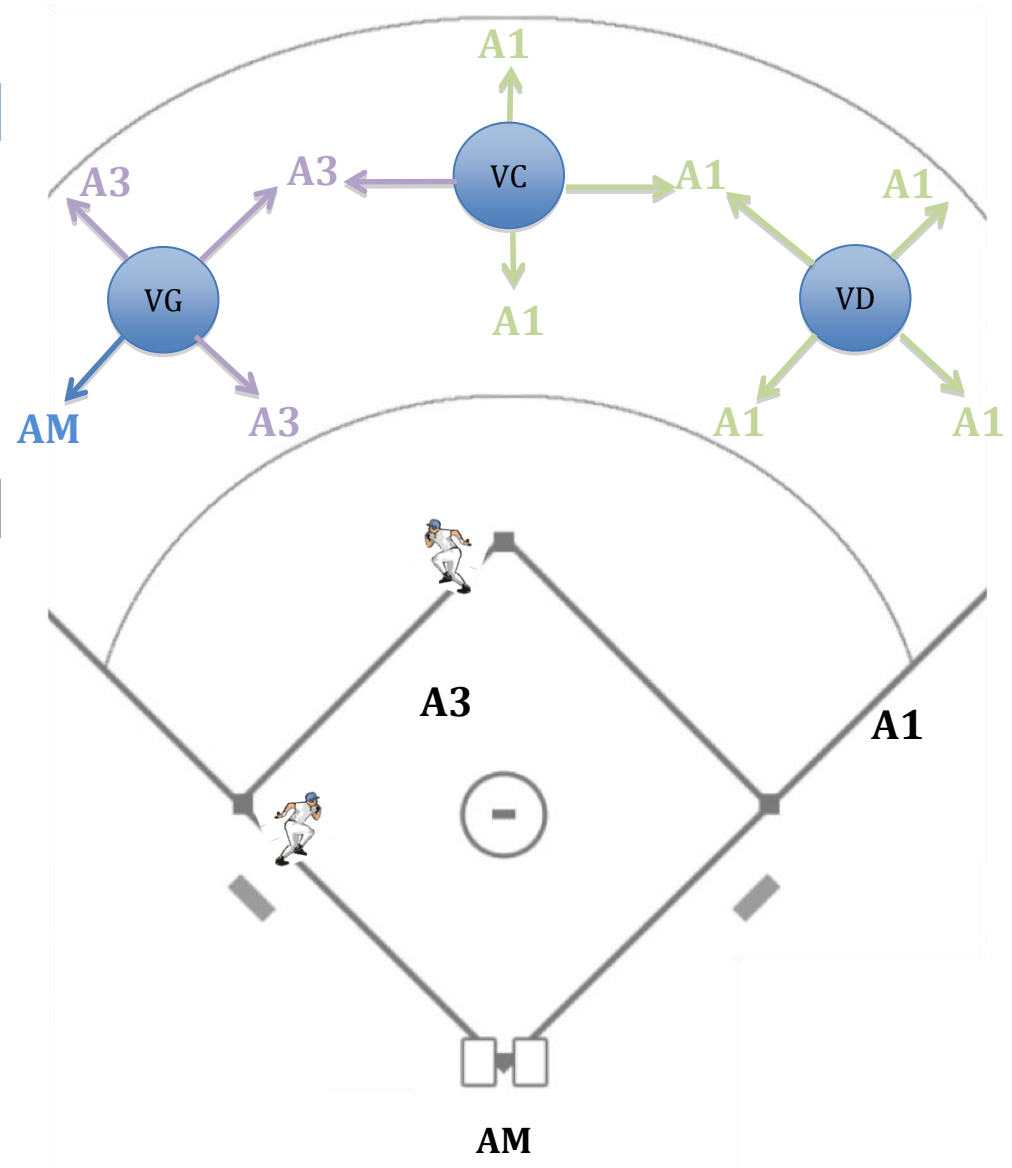
A3

A3 est responsable de tous les ballons frappés à la droite du voltigeur de centre incluant le voltigeur de gauche qui se dirige directement vers le champ intérieur et vers le champ extérieur. Si un ballon est difficile dans cette zone, A3 a l'option de quitter le champ intérieur pour un attrapé ou échappé; voir la situation 3A-90.

Note

La responsabilité du ballon frappé directement vers le voltigeur de centre appartient à A1 et non à A3 puisque A1 a le meilleur angle possible pour toute balle difficile comme une balle qui ferait un court bond devant le voltigeur de centre. A3 est plus proche mais il est en ligne avec le voltigeur de centre et n'a donc pas d'angle. Ces responsabilités doivent être revues avant la partie par l'équipe d'arbitres. Chaque fois qu'un joueur d'intérieur tourne le dos au jeu, ceci devrait être traité comme un ballon au champ extérieur en termes de responsabilité.

Situation 3A – 87



Situation 3A – 88

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (2 retraits)
Jeu Responsabilité sur les flèches ou ballon au champ intérieur

AM

AM est responsable de tous les ballons au lanceur et au receveur. Il est aussi responsable des flèches au lanceur. Il est responsable de toute balle avant le premier et troisième but pour les bonnes ou fausses balles. Il est aussi responsable des balles frappées à la gauche du joueur de troisième but

A1

A1 est responsable de tous les ballons ou flèches frappées vers le joueur de premier but et des balles sur la ligne après le but.

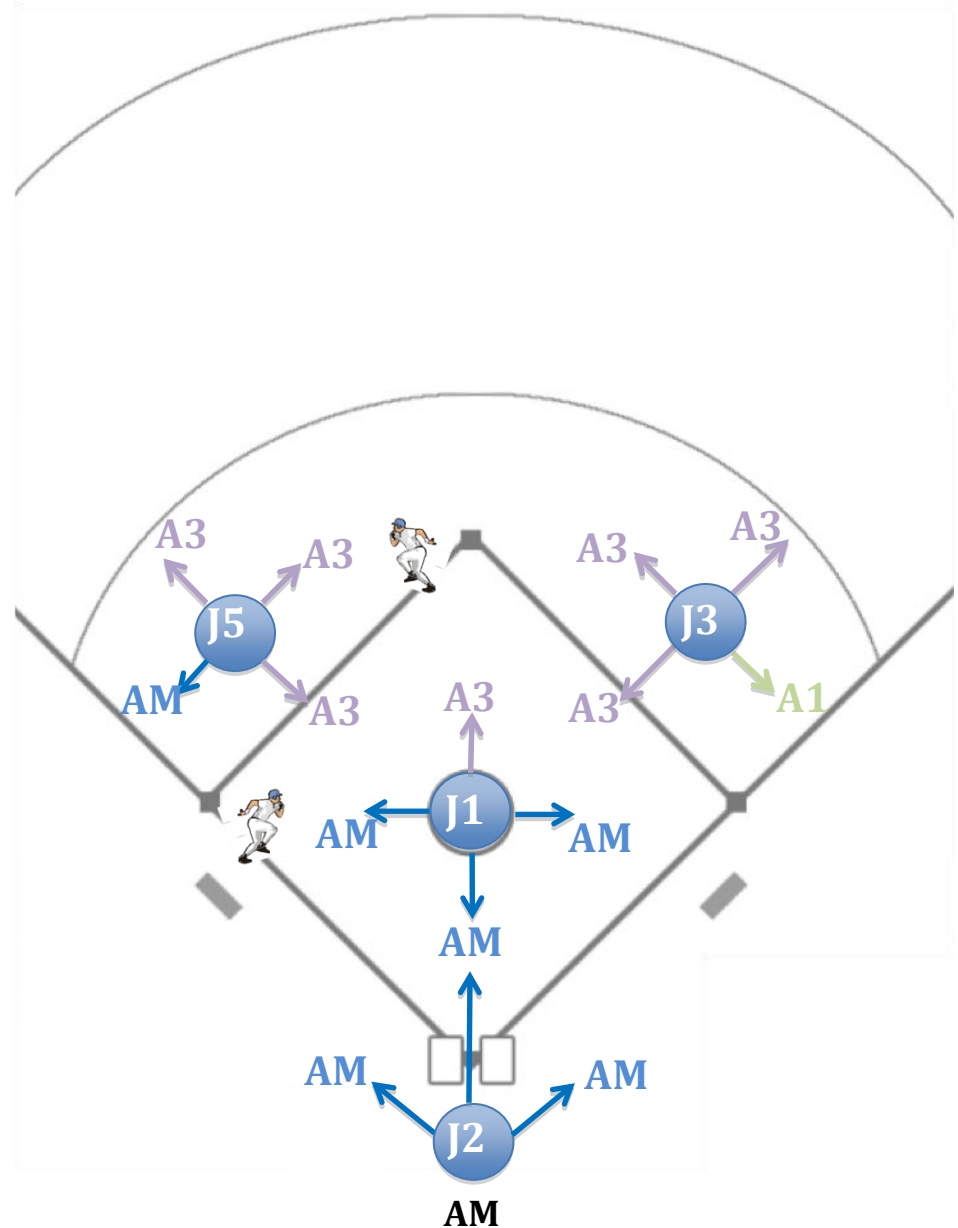
A3

A3 est responsable de tous les ballons et flèches frappées au joueur de troisième but, arrêt-court, deuxième but et du premier but qui se dirigent vers sa droite. Il est aussi responsable des ballons derrière le monticule.

Note

Il est important que le groupe d'arbitres ait une bonne communication visuelle avant de faire l'appel. Il y a certaines situations, spécifiquement sur l'appel des flèches, pour lesquelles un arbitre a un meilleur angle pour vous aider à faire l'appel d'un attrapé ou d'un échappé, puisque vous êtes un groupe, ces responsabilités doivent être discutées avant la partie.

Situation 3A – 88



Situation 3A – 89

Situation	Coureurs au 2ème et 3ème but (2 retraits)
Jeu	Ballon qui amène le voltigeur de gauche vers la ligne

AM

AM sort vers la gauche du receveur et se rend immédiatement sur la ligne du 3ème but. AM doit informer ses partenaires : **“Je prends la balle”**. AM est responsable de l’appel de la **bonne ou fausse balle et de l’attrapé ou de l’échappé**. AM doit prendre le plus de distance possible et doit être en position set avec la ligne entre les jambes pour faire l’appel. AM est responsable du toucher de C3 au marbre et C2 au 3ème but et au marbre, il doit faire attention pour ne pas entrer en contact avec un coureur. AM doit regarder le toucher de C3 au marbre mais il doit se souvenir que ses priorités sont la bonne ou fausse balle et l’attrapé ou l’échappé. Si la balle n’est pas captée, AM doit retourner au marbre pour tous les jeux au marbre.

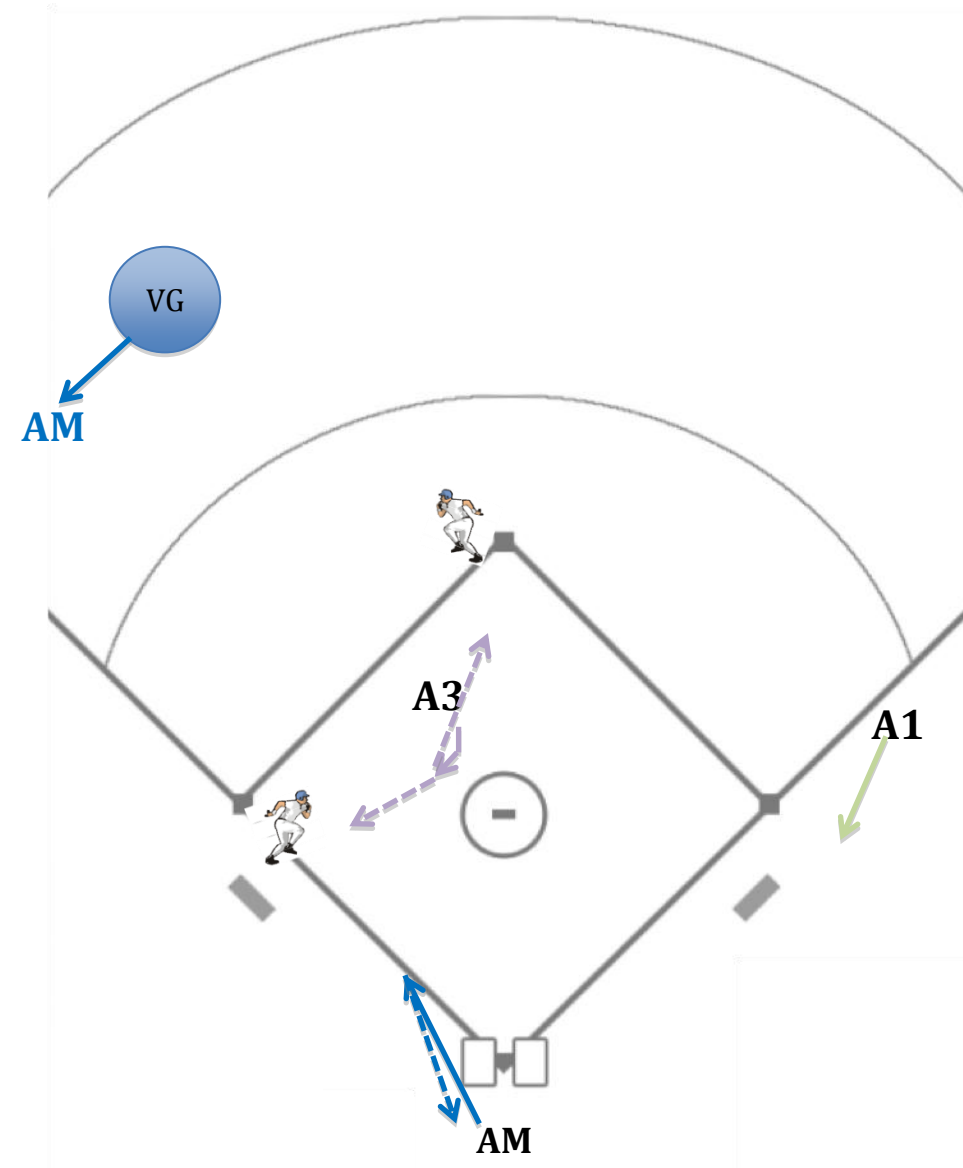
A1

A1 se déplace en territoire des fausses balles et arrête près du premier but. A1 est responsable du frappeur-coureur qui touche le 1er but, toute obstruction possible sur le frappeur-coureur près du 1er but et tous les jeux au 1er but.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 doit se placer à mi-chemin entre le 2ème et 3ème but. A3 est responsable de tous les jeux sur le frappeur-coureur au 2ème et 3ème but. A3 doit prendre position et laisser le relais le guider vers le jeu et prendre la distance vers le but auquel le jeu se déroule.

Situation 3A – 89



Situation 3A – 90

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (2 retraits)
Jeu Ballon entre le voltigeur de centre et de gauche et directement vers le voltigeur de gauche

AM

AM enlève son masque et se rend à **P15**. Il est responsable du toucher de C3 au marbre, C2 au 3ème but et toute possibilité d'obstruction sur C2. Si un jeu au marbre se produit, AM doit se déplacer à une position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cet endroit, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un possible jeu de toucher. AM ne doit pas être en mouvement lors de l'appel et être en position set.

A1

A1 doit faire **une pause, lire et réagir** en faisant un premier pas qui va ouvrir son jeu au champ intérieur. Si A1 lit que A3 demeure au champ intérieur, A1 a l'option de se déplacer en territoire des fausses balles et de s'arrêter près du premier but ou d'entrer au champ intérieur et faire son pivot. Il est responsable du frappeur-coureur qui touche au 1er but et tout jeu au 1er but (il est recommandé à A1 de faire son pivot dans le cas où un ballon difficile se développe et que A3 décide de quitter le champ intérieur.) Si A1 lit qu' A3 sort pour un attrapé ou un échappé, il doit immédiatement faire son pivot et entrer au champ intérieur. Il est maintenant responsable du frappeur-coureur au 1er, 2ème et 3ème but.

A3

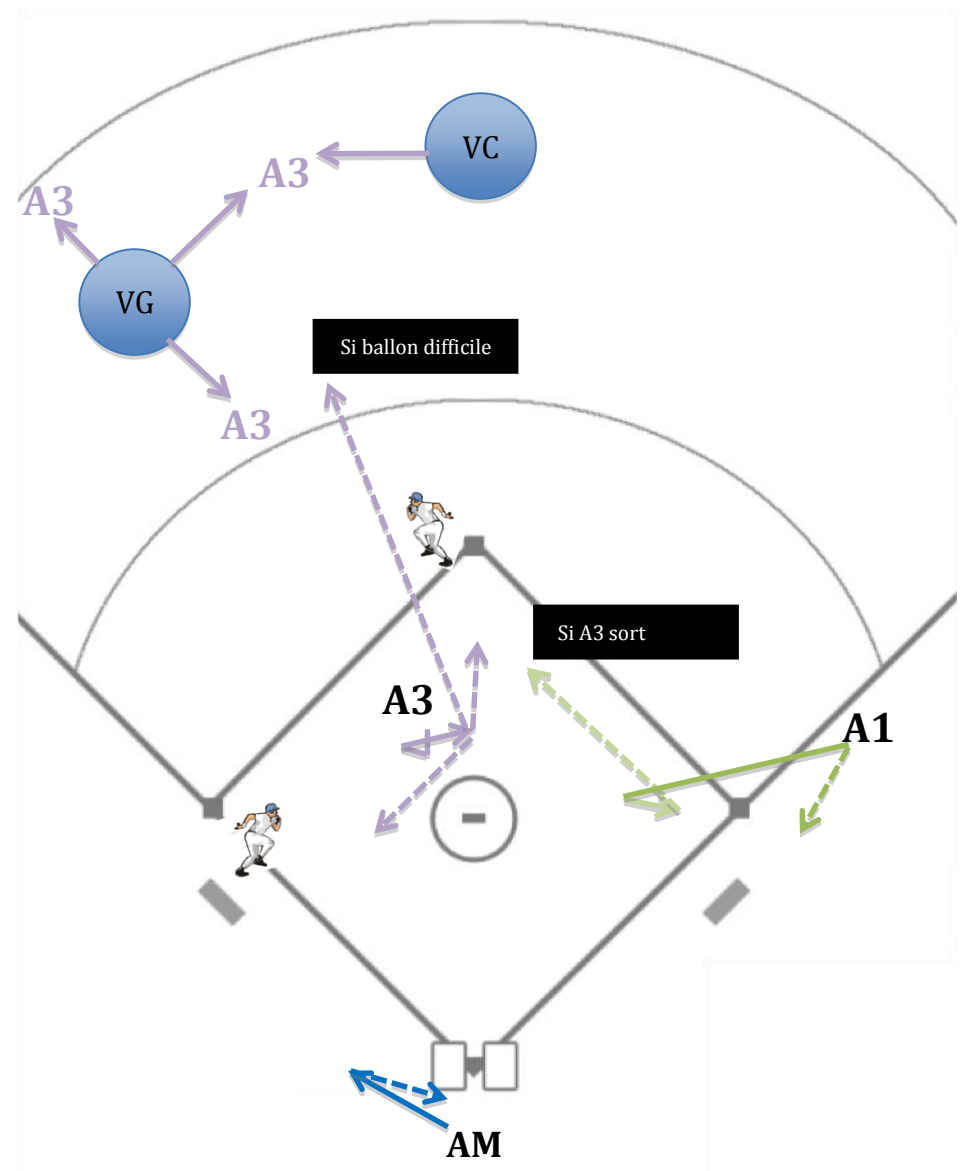
A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 est responsable de **l'attrapé et de l'échappé**. Si le ballon est de routine, A3 doit demeurer dans la zone de travail et il est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but sur le frappeur-coureur. Si A3 lit que le ballon est difficile, A3 peut quitter le champ intérieur et se rendre au champ extérieur pour l'appel de l'attrapé ou l'échappé. A3 doit prendre le meilleur angle possible pour rendre l'appel. A3 doit être en position set pour faire son appel. A3 doit avertir A1 : "**Je sors**" quand il quitte le champ intérieur. Quand A3 sort au champ extérieur sur cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

Note

Il est essentiel que l'équipe d'arbitres discute de cette rotation avant la partie. Un signal doit être fait pour rappeler à tous les arbitres qu'A3 a l'option de sortir pour faire l'appel de l'attrapé ou l'échappé pour un ballon difficile lors de cette situation.

Copyright © Baseball Canada 2011

Situation 3A – 90



Situation 3A-90

Situation 3A – 91

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (2 retraits)
Jeu Ballon directement vers le voltigeur de centre ou entre le voltigeur de centre et de droite

AM

AM enlève son masque et se rend à **P15**. Il est responsable du toucher de C3 au marbre, C2 au 3ème but et toute possibilité d'obstruction sur C2. Si un jeu au marbre se développe, AM doit se déplacer à une position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cet endroit, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un possible jeu de toucher. AM ne doit pas être en mouvement lors de l'appel et être en position set.

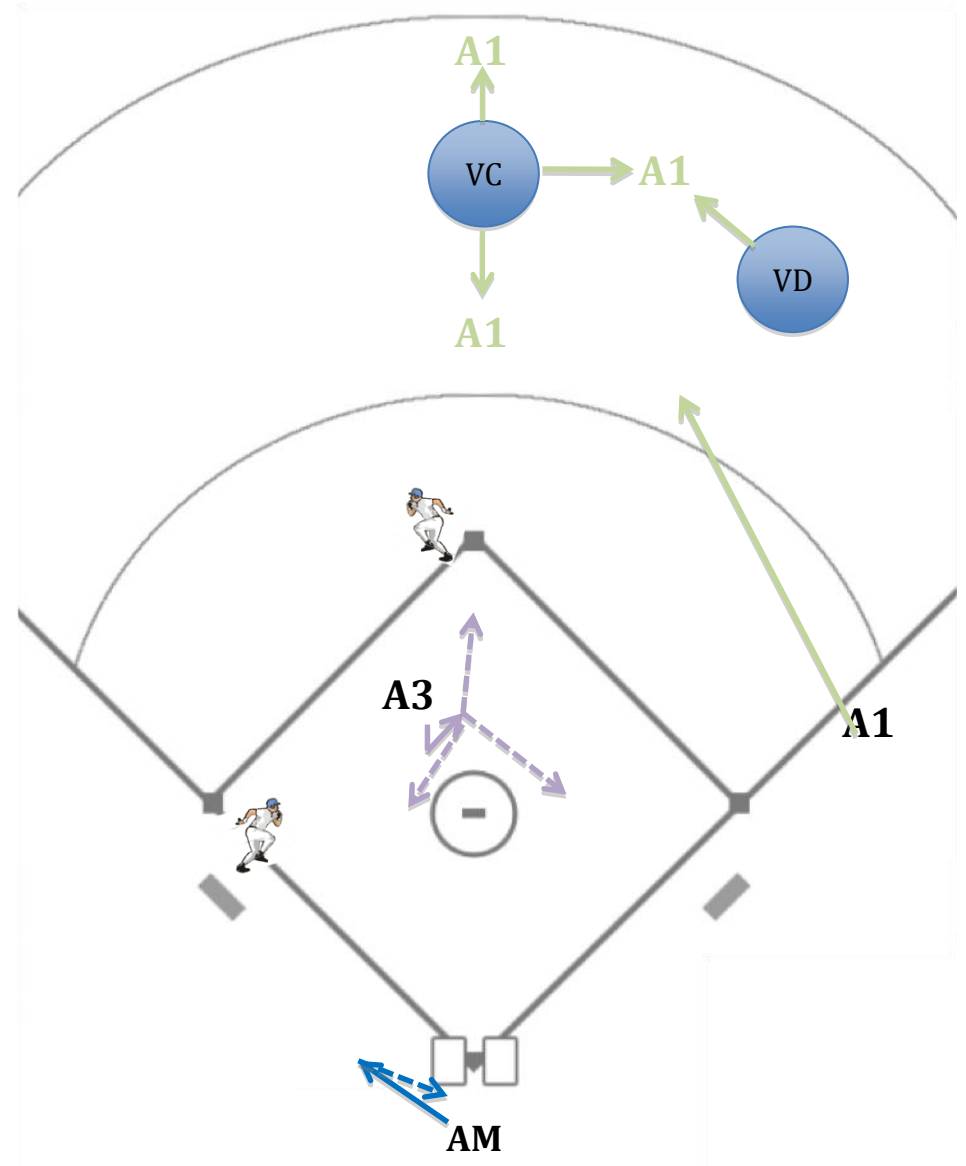
A1

A1 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A1 est responsable de l'appel de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 est responsable de tous les jeux sur le frappeur-coureur au 1er, 2ème et 3ème but. A3 doit demeurer dans la zone de travail et être en avant sur le frappeur-coureur.

Situation 3A – 91



Situation 3A – 92

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (2 retraits)
Jeu Ballon qui amène le voltigeur de droite vers la ligne

AM

AM enlève son masque et se rend à **P15**. Il est responsable du toucher de C3 au marbre, C2 au 3ème but et toute possibilité d'obstruction sur C2. Si un jeu au marbre se produit, AM doit se déplacer à une position 10-12 pieds derrière le marbre sur le prolongement de la ligne du 1er but pour lire le jeu. De cet endroit, AM a l'option de demeurer à cet endroit ou s'ajuster sur le prolongement de la ligne du 3ème but pour un possible jeu de toucher. AM ne doit pas être en mouvement lors de l'appel et doit être en position set.

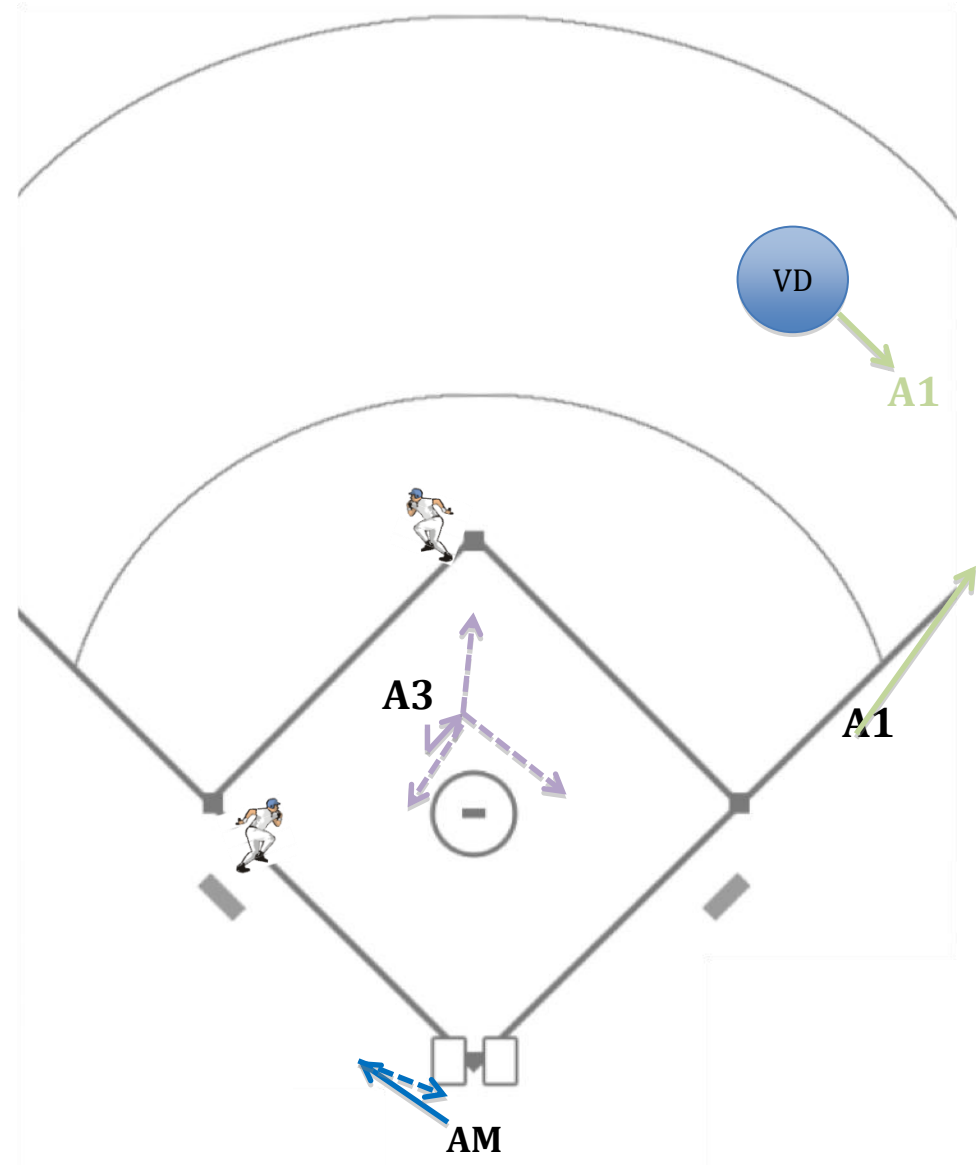
A1

A1 doit avertir ses partenaires qu'il est responsable du ballon en les informant : **"Je sors"**. A1 est responsable de l'appel de la bonne ou fausse balle et de l'attrapé ou de l'échappé. A1 doit prendre le plus de distance possible et avoir le meilleur angle pour faire l'appel ; si nécessaire, A1 va sacrifier de la distance pour avoir le meilleur angle possible. A1 doit être complètement arrêté et en position set debout pour faire l'appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes pour faire l'appel. Quand A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3

A3 doit faire un premier pas du côté où la balle est frappée, tourner avec la balle et avoir son corps vers la balle. A3 est responsable de tous les jeux sur le frappeur-coureur au 1er, 2ème et 3ème but. A3 doit demeurer dans la zone de travail et être en avant sur le frappeur-coureur.

Situation 3A – 92



Situation 3A – 93

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (2 retraits)

Jeu Souricière entre le 2ème et 3ème But

AM

AM enlève son masque et demeure près du marbre. AM doit être prêt que C3 attend que la souricière soit en cours pour se diriger vers le marbre. Si AM se déplace trop loin du marbre, il ne pourra pas être en bonne position pour un jeu au marbre sur C3. AM est responsable de tout relais hors limites qui se rend hors jeu et tous les jeux au marbre. Avec 2 retraits, AM doit être prêt pour une situation **de jeu à effet retardé** et il doit se placer de façon à bien voir C3 toucher le marbre et le jeu. Si la souricière est le résultat d'une prise à contrepied du receveur, AM est responsable d'appeler le lancer et de vérifier que le frappeur n'interfère pas avec le relais du receveur au 2ème ou 3ème but.

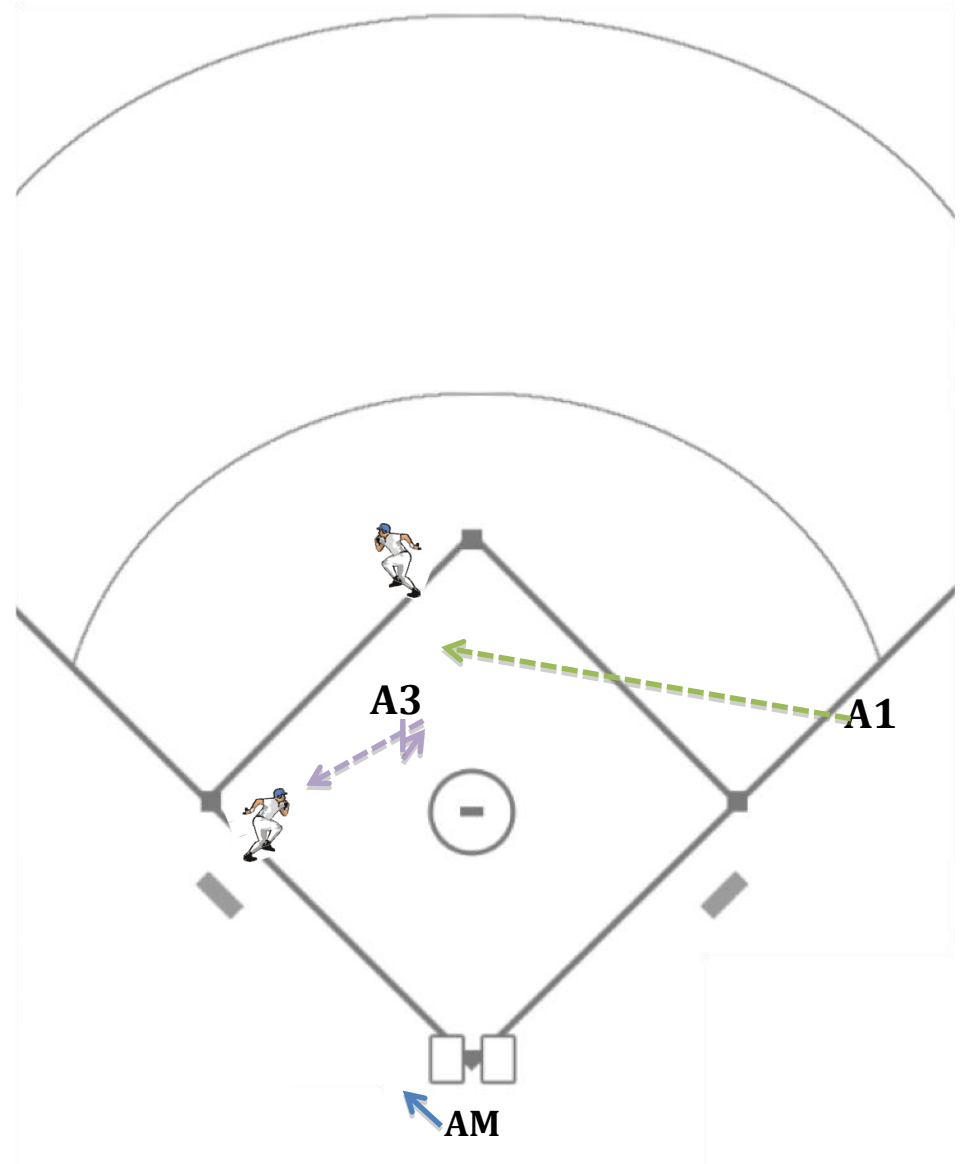
A1

A1, de sa position de départ P2, n'a pas de responsabilité immédiatement. Si la souricière se poursuit, A1 doit se déplacer au champ intérieur et aide A3 dans la souricière entre le 2ème et 3ème but. A1 doit attendre que C2 soit en course vers le 3ème but avant d'informer A3 : "**Je prends cette moitié**". A1 est responsable de tous les jeux au 2ème but sur C2.

A3

A3 est responsable de la souricière en entier entre le 2ème et 3ème but au début. A3 ne doit pas trop se compromettre vers aucun but et doit se placer à mi-chemin entre le 2ème et 3ème but. Si A3 reconnaît qu'A1 est rendu au champ intérieur et qu'il prend la responsabilité de sa moitié de la souricière, il doit attendre qu'A1 lui communique qu'il prend C2 quand il est en direction du 3ème but. A3 doit se déplacer au $\frac{3}{4}$ de la distance avec le 3ème but et demeure au champ intérieur et informe A1 : "**Je prends cette moitié**".

Situation 3A – 93



Situation 3A – 94

Situation Coureurs au 2ème et 3ème but (2 retraits)
Jeu Souricière entre le 3ème et le marbre

AM

AM enlève son masque et demeure près du marbre. Si AM se déplace trop loin du marbre, il ne pourra pas être en bonne position pour un jeu au marbre sur C3. AM est responsable de tout relais hors limites qui se rend hors jeu et tous les jeux au marbre. Si la souricière est le résultat d'une prise à contre-pied du receveur, AM est responsable d'appeler le lancer et de vérifier que le frappeur n'interfère pas avec le relais du receveur au 2ème ou 3ème but.

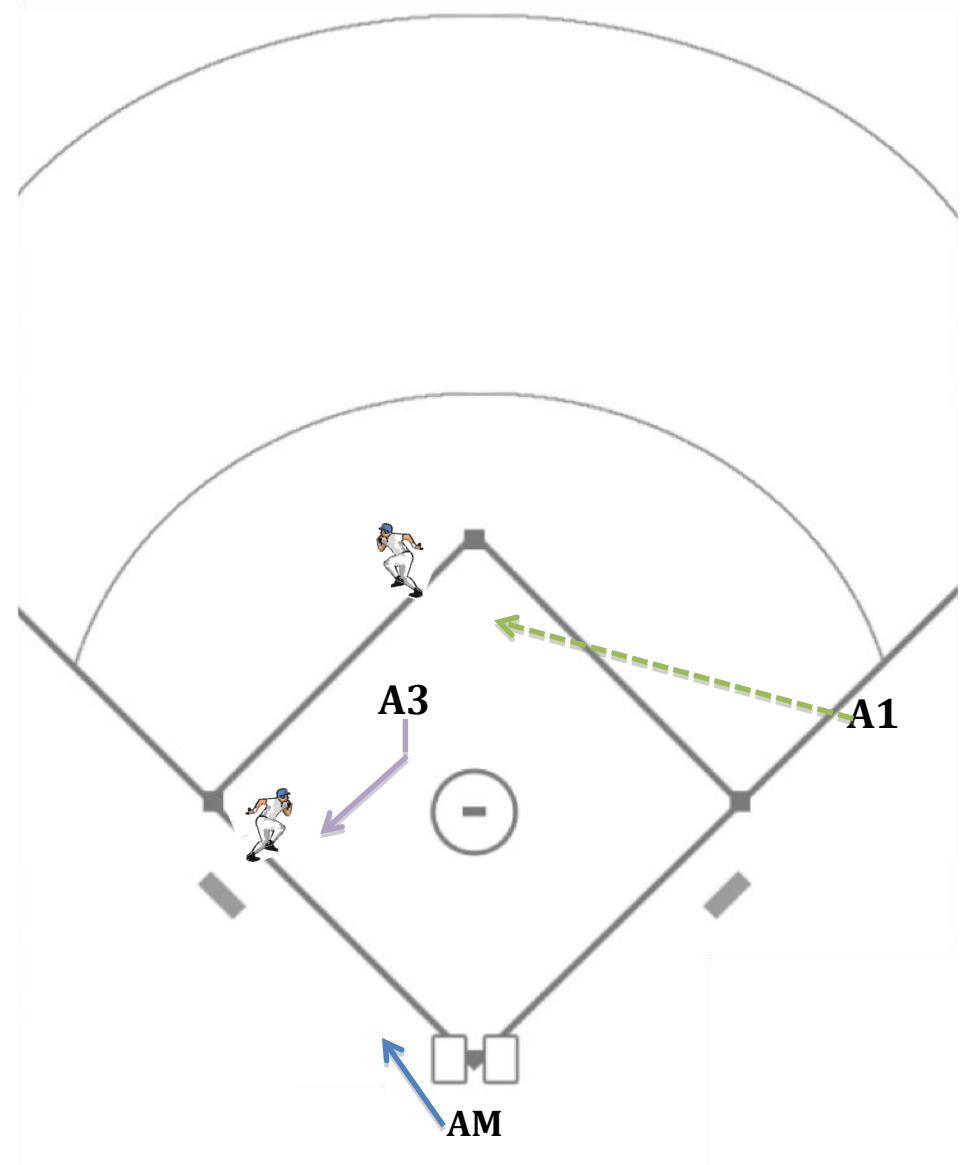
A1

A1 n'a aucune responsabilité au début de cette situation. Si la souricière se poursuit, A1 se rend au champ intérieur vers la zone de la frise du gazon au 2ème but et assume la responsabilité de tous les jeux au 2ème but sur C2. A1 doit informer A3 qu'il prend position au champ intérieur.

A3

A3 est responsable du début de la souricière au 3ème but et la moitié de la souricière. A3 demeure au champ intérieur et prend la moitié de la souricière et informe son partenaire : **"J'ai cette moitié"**. A3 doit prendre position à $\frac{1}{4}$ de la distance avec le marbre, le milieu de la souricière vers le 3ème but est la responsabilité d'A3. A3 est responsable de tous les jeux au 3ème but, ceci inclut C2 qui peut se rendre au 3ème but. A3 est aussi responsable de tout jeu au 2ème but sur C2 à moins qu'A1 soit rendu au champ intérieur. A3 a comme première priorité la souricière et doit prendre la distance avec celle-ci.

Situation 3A – 94





C3 seulement

Situation 3A – 95

Situation Coureur au 3ème but seulement

Jeu Position de base

AM

AM se place dans l'enclave derrière le receveur jusqu'au moment où la balle est frappée. Les positions **boite** et **ciseau** sont acceptées pour appeler les balles et les prises. **Cette position se nomme P1.**

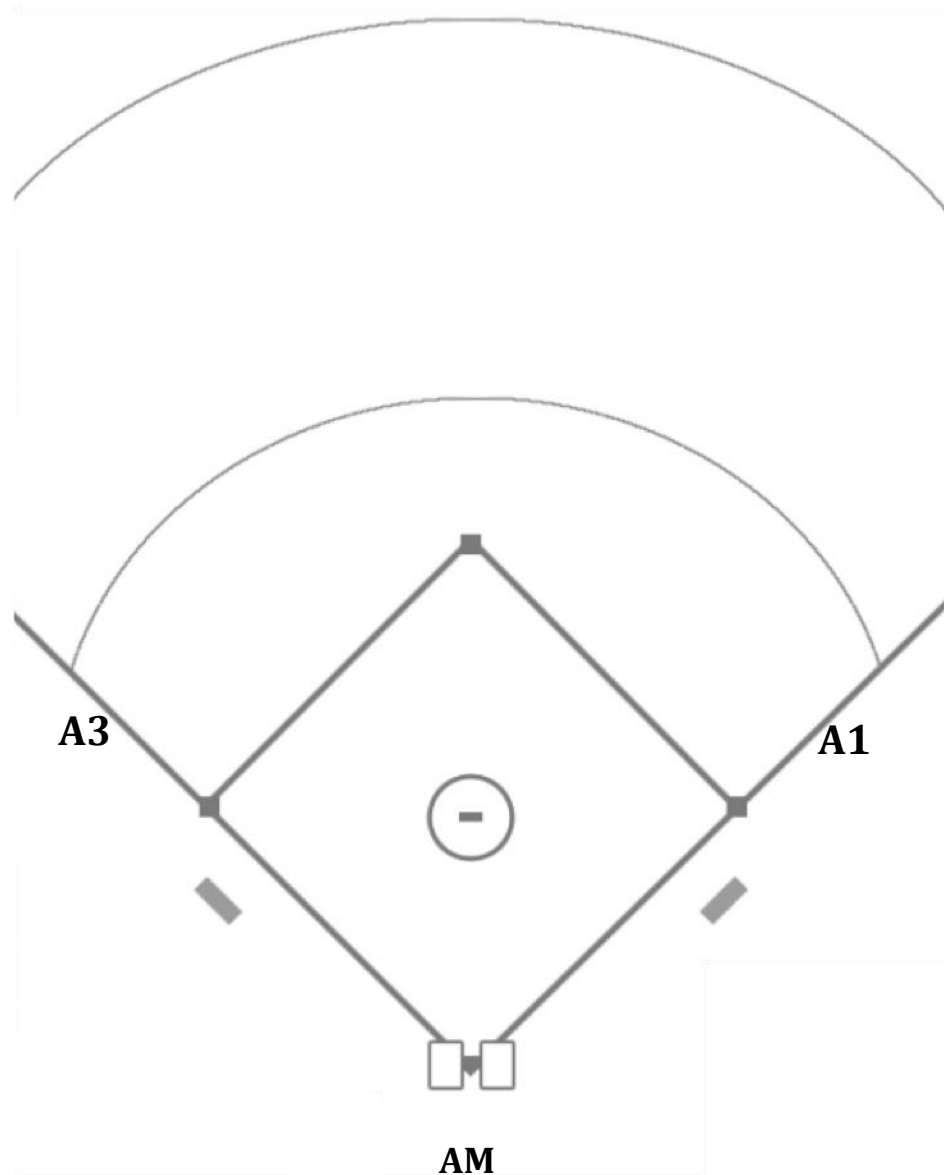
A1

A1 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied droit doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. **Cette position se nomme P2.**

A3

A3 se positionne de 10 à 12 pieds derrière le but si le joueur défensif se trouve à égalité avec le but. Il se positionnera 4 à 6 pieds derrière le joueur si celui-ci joue derrière le but. Son pied gauche doit se trouver à côté de la ligne en territoire des balles fausses. Il est accepté qu'A3 se place avec la ligne entre les jambes, s'il ne voit pas le marbre parce qu'il a la vue obstrué par C3. **Cette position se nomme P5.**

Situation 3A – 95



Situation 3A – 96

Situation	Coureur au 3ème but seulement
Jeu	Roulant ou amorti au champ intérieur

AM

AM est responsable de toute bonne ou fausse balle sur les lignes du 1er et 3ème jusqu'au but. AM doit rapidement faire **une pause, lire et réagir** pour déterminer s'il va y avoir un jeu au marbre. Si un jeu au marbre se produit, AM doit prendre position soit sur le prolongement de la ligne du 1er ou 3ème but en fonction de l'endroit du relais. Si aucun jeu au marbre, AM doit se déplacer vers P15 et il est responsable du toucher de C3 au marbre.

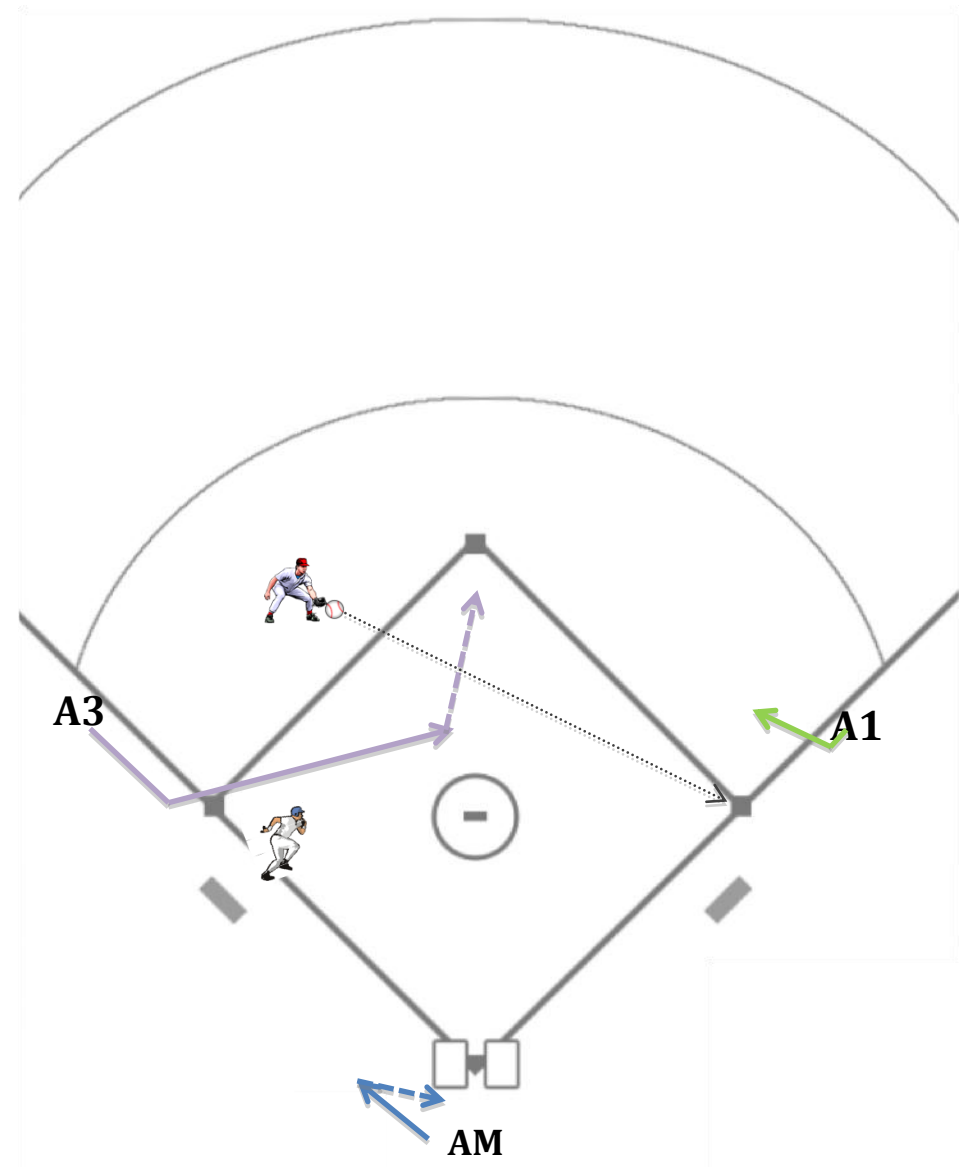
A1

A1 fait un premier pas avec son pied gauche pour ouvrir son jeu à l'avant-champ. Il se dirige rapidement en territoire des bonnes balles pour prendre un angle de 90 degrés avec le relais. L'arbitre se positionne à environ 15 à 20 pieds du jeu. Une fois que le relais est effectué, il garde son attention sur le pied du joueur de premier but, le pied du coureur et la balle qui entre dans le gant du joueur de premier but. Si A1 voit que le relais ne va pas être sur le but, il va faire un pas dans une direction pour avoir le meilleur angle possible pour voir un toucher du joueur défensif ou que le joueur défensif quitte le but. A1 doit être en territoire des bonnes balles à moins qu'il ressente de la pression du joueur de 2ème but qui se dirige vers lui, ou dans certain cas lorsque le relais provient du territoire des balles fausses entre le marbre et le 1er but. Dans ce cas, il sera en territoire des fausses balles.

A3

A3 se déplace immédiatement en territoire des fausses balles vers le marbre et arrête près du 3ème but et il est responsable de tout jeu sur C3 qui revient vers le 3ème but. Si C3 se déplace vers le marbre et qu'il est rendu à plus de la moitié vers le marbre, A3 se déplace vers la zone de travail. Si un jeu se développe sur le frappeur coureur au 2ème but, il se déplace vers la frise du gazon. A3 est responsable de tous les jeux au 2ème et 3ème but.

Situation 3A – 96



Situation 3A – 97

Situation Coureur au 3ème but seulement

Jeu Coup sûr au champ extérieur

AM

AM enlève son masque et se déplace vers **P15**. AM est responsable de regarder C3 toucher au marbre et tout autre jeu au marbre

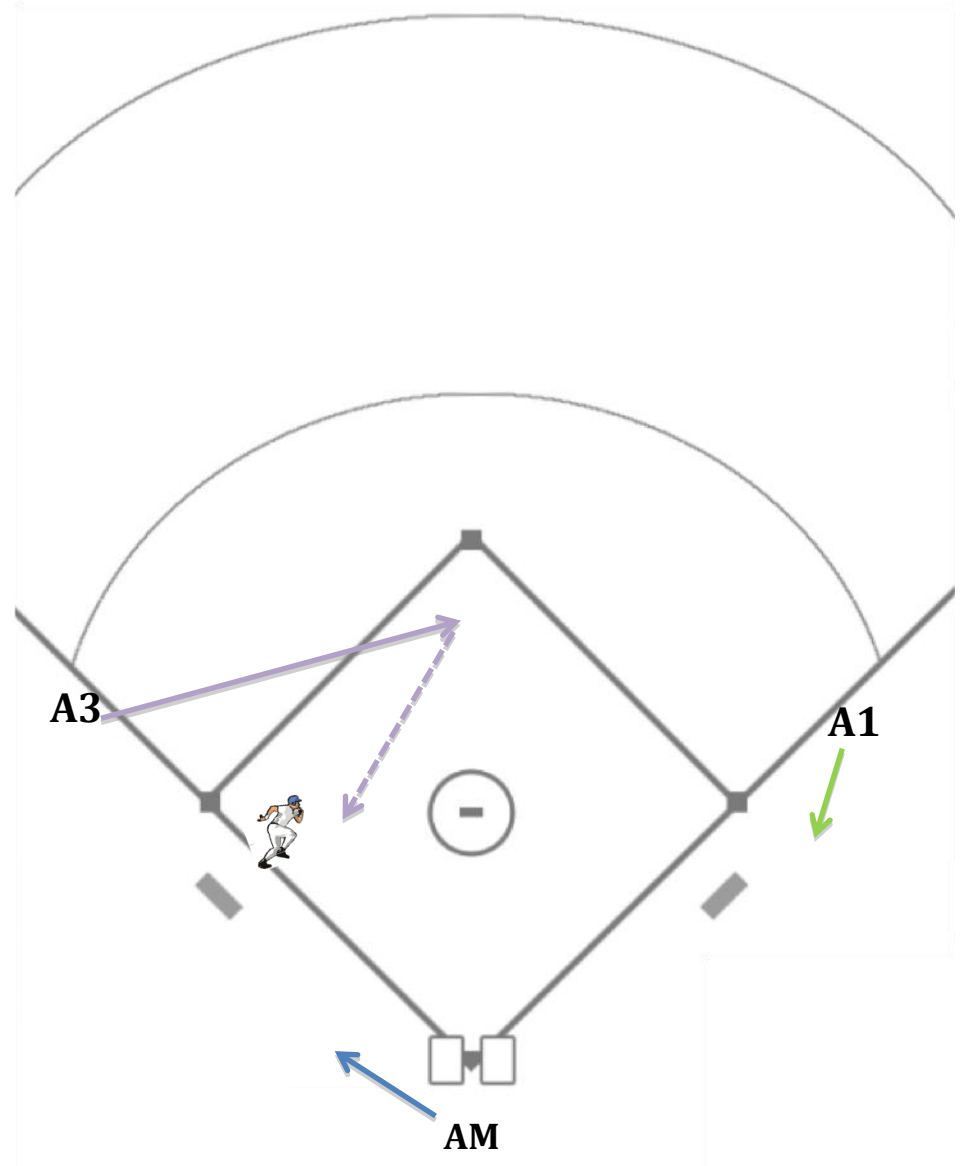
A1

A1 est responsable des bonnes ou fausses balles près de la ligne. Si A1 lit que le coup sûr va être de routine ou pour plusieurs buts, il se déplace en territoire des fausses balles et il est responsable de regarder le toucher du frappeur-coureur et de toute obstruction sur le frappeur-coureur. A1 est responsable de tout jeu au premier but.

A3

A3 doit déterminer en premier lieu s'il a une responsabilité de bonne ou fausse balle, par la suite il se dirige vers la zone de la frise du gazon du deuxième but. Il est responsable des jeux au deuxième but et troisième but. Si la balle est sur la ligne, il doit se placer avec la ligne entre les jambes pour juger la bonne ou fausse balle et par la suite se dirige vers la frise du gazon du deuxième but.

Situation 3A – 97



Situation 3A – 98

Situation Coureur au 3ème but seulement
Jeu Responsabilité sur les ballons au champ extérieur

AM

Avec un coureur au 3ème but seulement, AM n'a aucune responsabilité sur les ballons au champ extérieur. Même si AM n'a aucune responsabilité sur une bonne ou fausse balle et l'attrapé ou l'échappé, il doit regarder le jeu au cas où un autre arbitre lui demanderait de l'aide. Il a la responsabilité de regarder le retoucher de C3 au 3ème but et du jeu au marbre.

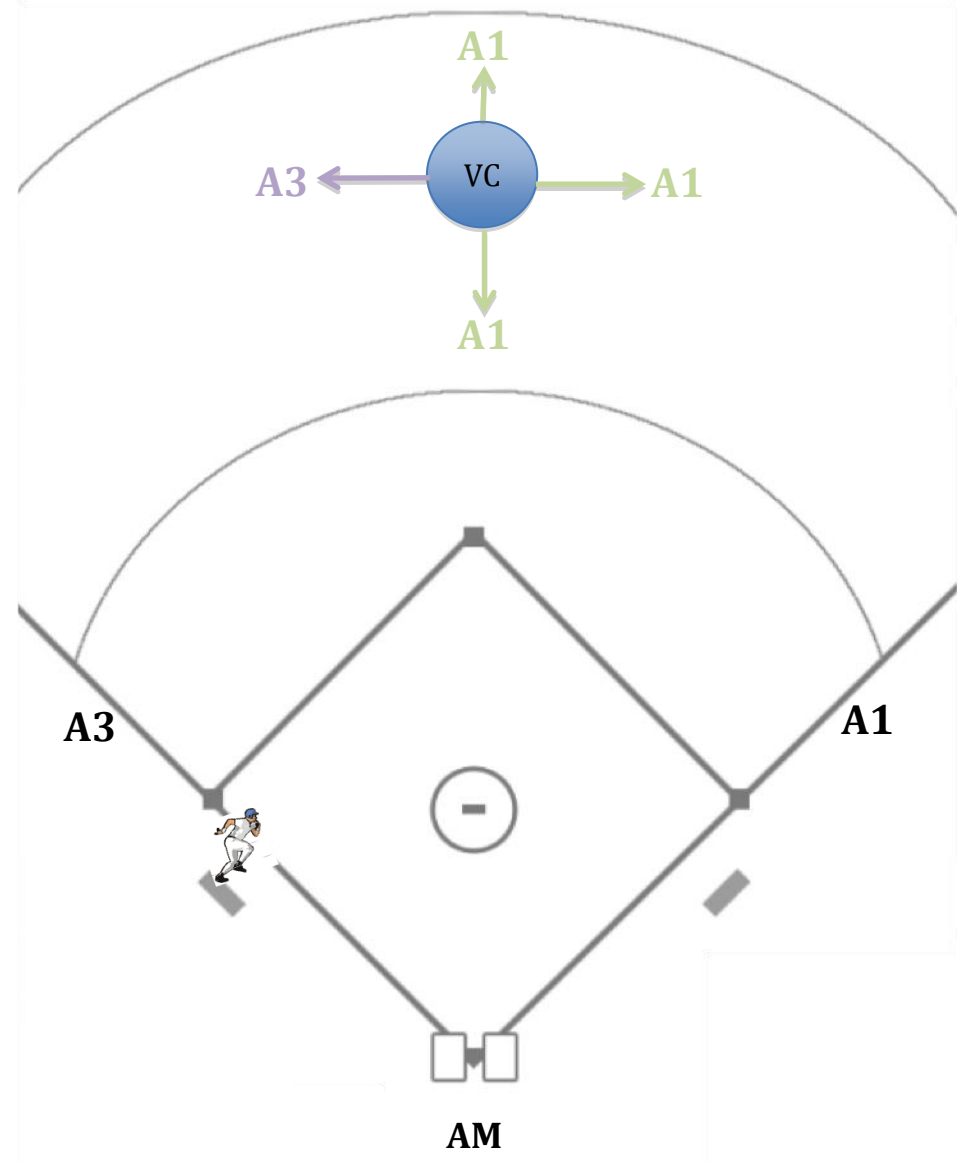
A1

A1 est responsable de tous les ballons frappés directement vers le voltigeur de centre qui se dirige soit vers l'avant ou derrière lui et tout ce qui est vers la gauche de celui-ci. Il est aussi responsable du voltigeur de droite qui se dirige vers la ligne et en territoire des fausses balles. Il doit informer verbalement ses confrères.

A3

A3 est responsable de tous les ballons frappés à la droite du voltigeur de centre incluant le voltigeur de gauche et aussi en territoire des fausses balles. Il doit informer verbalement ses confrères.

Situation 3A – 98



Situation 3A – 99

Situation	Coureur au 3ème but seulement
Jeu	Responsabilité sur les flèches ou ballon au champ intérieur

AM

AM est responsable de tous les ballons au lanceur et au receveur. Il est aussi responsable des flèches au lanceur. Il est responsable de toute balle avant le premier et troisième but pour les bonnes et fausses balles

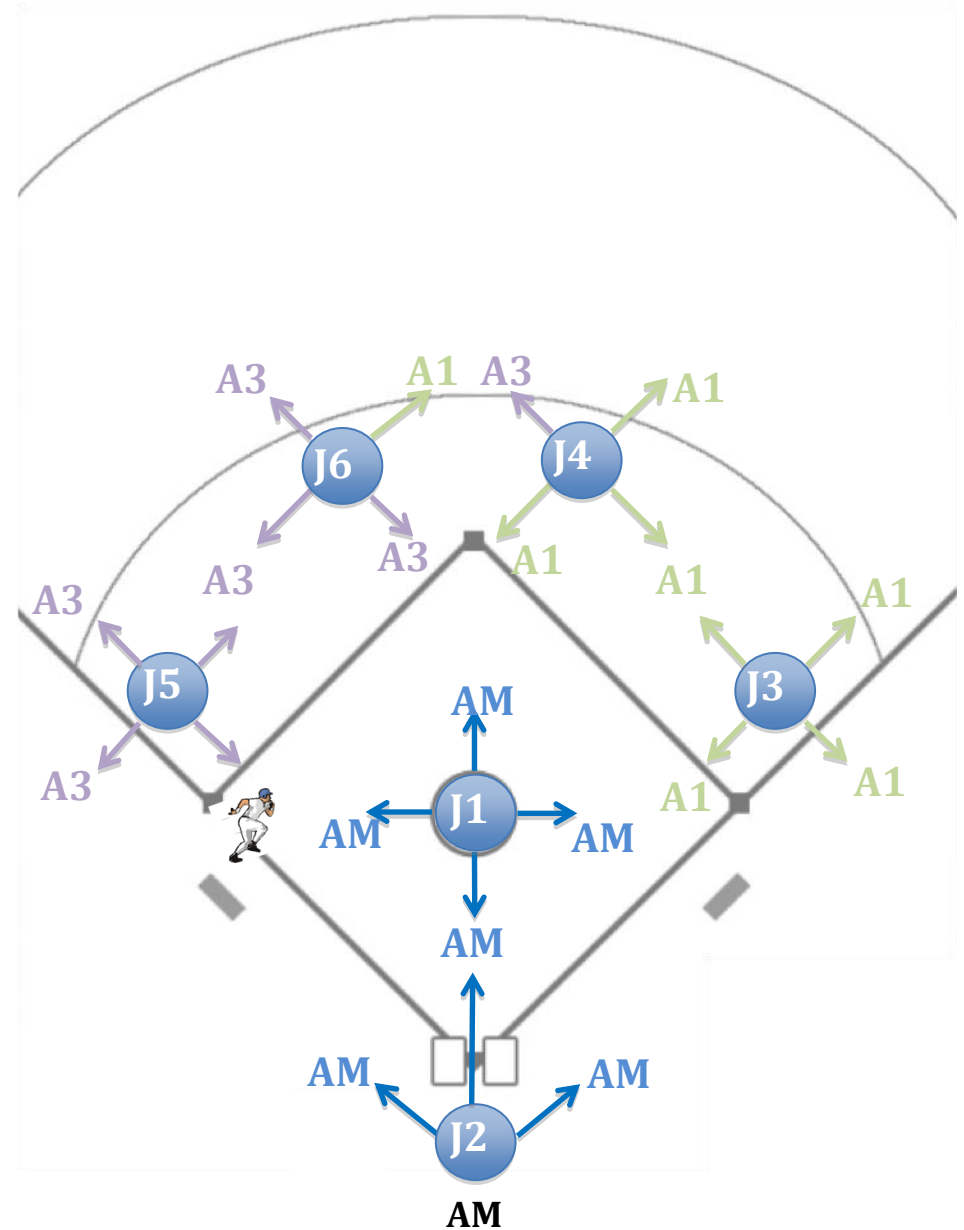
A1

A1 est responsable de tous les ballons et flèches frappés vers le joueur de premier but et de deuxième but qui se dirige vers sa gauche et vers le champ extérieur. Il est aussi responsable des flèches frappées à l'arrêt-court qui se dirige vers le 2ème but. Il n'est pas responsable du joueur de 2ème but qui se dirige vers le 2ème but. Il est responsable des bonnes ou fausses balles après le but.

A3

A3 est responsable de tous les ballons et flèches frappées au joueur de troisième but et arrêt-court. Il est aussi responsable des flèches vers le joueur de 2ème but qui se dirige vers le but. Il n'est pas responsable des flèches vers le joueur d'arrêt-court qui se dirige vers le but. Il est responsable des bonnes ou fausses balles après le but

Situation 3A – 99



Situation 3A – 100

Situation Coureur au 3ème but seulement

Jeu Ballon du côté gauche du voltigeur de centre

AM

AM sort vers la gauche et est responsable de bien voir le retoucher de C3 et l'attrapé du voltigeur. AM est responsable de tous les jeux au marbre sur C3 et sur le frappeur-coureur, du retoucher de C3 au 3ème but. AM doit se placer sur le prolongement de la ligne du 1er but pour le jeu au marbre et doit faire un ajustement selon le jeu.

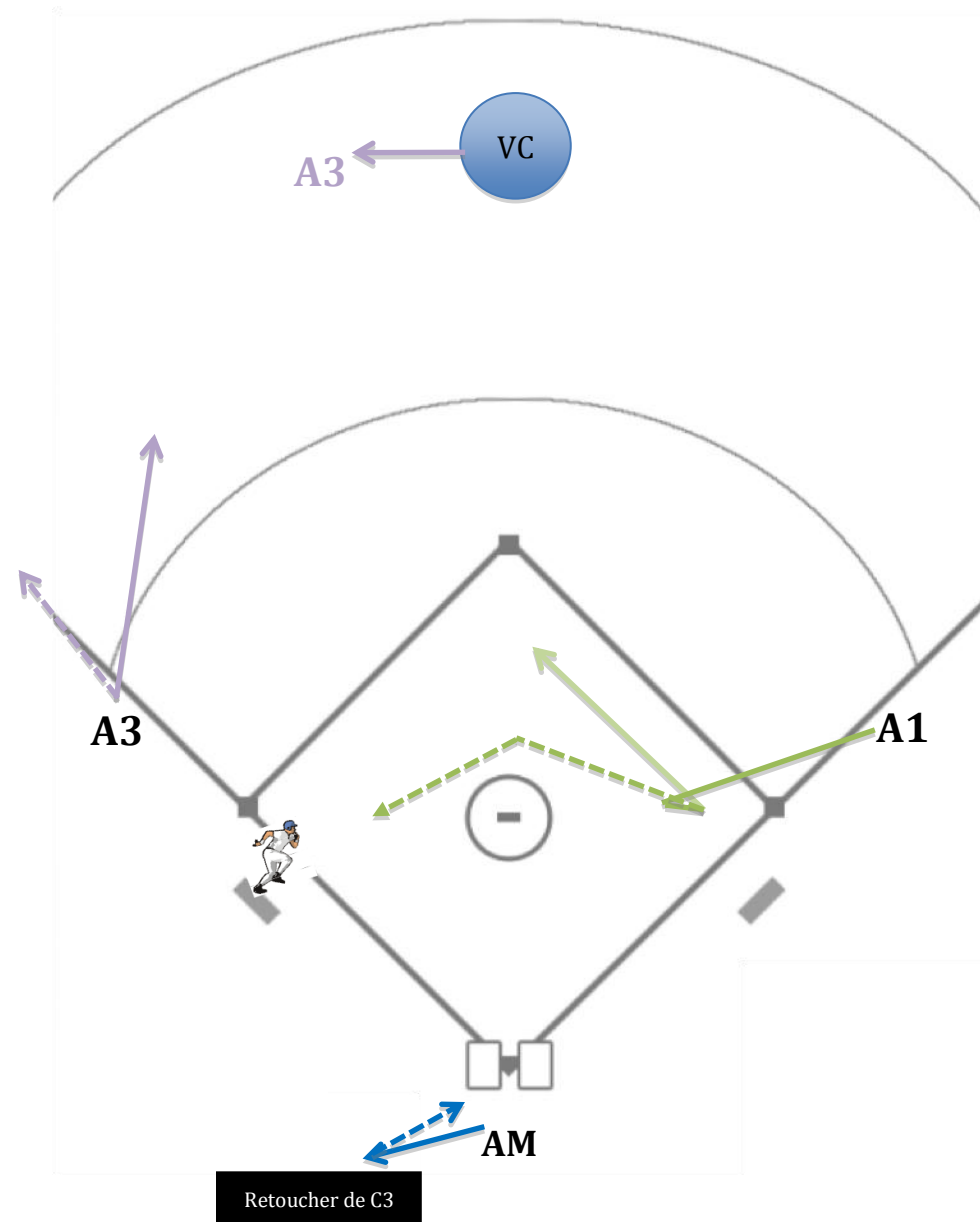
A1

A1 effectue son pivot et suit le frappeur-coureur, il faut varier le pivot en fonction de la position de la balle. Il revient vers la ligne de 45 si la balle tombe au sol et que le frappeur-coureur revient vers le premier but. Il est responsable de tous les jeux sur le frappeur-coureur.

A3

A3 doit avertir ses partenaires qu'il sort en premier lieu : **Je sors**. Il doit avoir le meilleur angle possible pour bien voir le jeu. Il doit être arrêté et en position set debout pour rendre son appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes pour faire son appel. Lorsque l'arbitre sort lors de cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu

Situation 3A – 100



Situation 3A – 101

Situation	Coureur au 3ème but seulement
Jeu	Ballon frappé directement au voltigeur de centre ou à droite du voltigeur de centre

AM

AM sort vers la gauche et est responsable de bien voir le retoucher de C3 et l'attrapé du voltigeur. AM est responsable de tous les jeux au marbre sur C3 et sur le frappeur-coureur, du retoucher de C3 au 3ème but. AM doit se placer sur le prolongement de la ligne du 1er but pour le jeu au marbre et doit faire un ajustement selon le jeu.

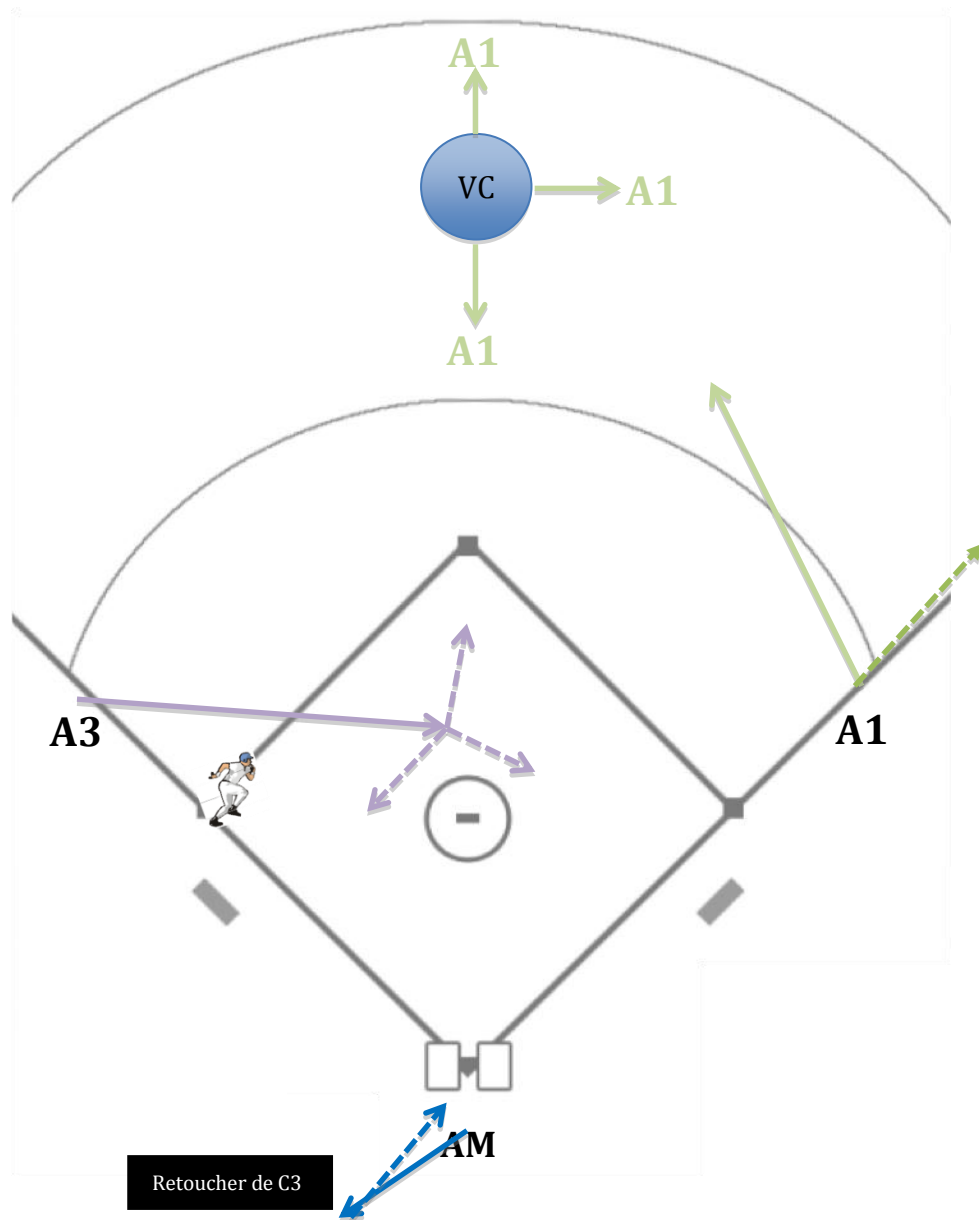
A1

A1 doit avertir ses confrères qu'il sort sur le ballon : **"Je sors"**. Ceci inclut le voltigeur qui tourne le dos au marbre, la balle près de la ligne ou plusieurs joueurs convergent vers la balle. Il doit prendre un bon angle pour bien voir la balle. Il doit être complètement arrêté pour rendre son appel. Si la balle est près de la ligne, il doit avoir la ligne entre les jambes avant de rendre son appel. Lorsque l'arbitre sort lors de cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3

A3 se déplace rapidement vers la zone de travail pour un jeu possible sur le frappeur-coureur. Il est responsable du toucher du frappeur-coureur au premier but et tous les jeux sur le frappeur-coureur à tous les buts.

Situation 3A – 101



Situation 3A – 102

Situation Coureur au 3ème but seulement
Jeu Souricière entre le 3ème but et le marbre

AM

AM enlève son masque et il est responsable de la moitié de la souricière. AM demeure en territoire des fausses balles et il informe ses partenaires : "**J'ai cette moitié**". Il doit prendre position à $\frac{1}{4}$ de la distance avec le 3ème but, il est responsable de la moitié vers le marbre de la souricière. AM est responsable de tous les jeux au marbre et les relais hors limites. Si la souricière est le résultat d'une prise à contre-pied du receveur, AM est responsable d'appeler le lancer et de vérifier que le frappeur ne fasse pas de l'interférence avec le receveur qui relaie au 3ème but.

A1

A1 n'a aucune responsabilité sur cette situation.

A3

A3 est responsable pour la prise à contre-pied et pour la moitié de la souricière. A3 doit prendre position à l'extérieur lors de la souricière et informer AM : "**J'ai cette moitié**". A3 doit prendre position $\frac{1}{4}$ de la distance avec le marbre et il est responsable de la moitié vers le 3ème but.

Situation 3A – 102

