



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE

Systeme à quatre arbitres

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	i
REMERCIEMENT	1
INTRODUCTION	1
1 RESPONSABILITÉS DE BASE	2
1.1 Arbitre du marbre.....	2
1.2 Arbitre du 1 ^{er} but	3
1.3 Arbitre du 2 ^e but	4
1.4 Arbitre du 3 ^e but.....	5
2 ROTATIONS DE BASE.....	8
2.1 Rotation 1 (aucun coureur sur les buts)	8
2.2 Rotation 2 (aucun coureur sur les buts)	8
2.3 Rotation 3 (aucun coureur sur les buts)	9
2.4 Rotation 4 (coureur au 1 ^{er} but).....	9
2.5 Rotation 5 (coureur au 1 ^{er} but).....	10
2.6 Rotation 6 (au minimum, un coureur au 2 ^e but): la “glissade”	11
2.7 Rotation 7 (au minimum, un coureur au 2 ^e but).....	11
2.8 Rotation 8 (au minimum, un coureur au 2 ^e but).....	12
3 AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE	13
3.1 Conférence avant la rencontre (entre les arbitres).....	13
3.1.1 Général	13
3.1.2 Mécaniques.....	13
3.1.3 Couverture	14
3.1.4 Signaux.....	15
3.2 Conférence au marbre entre les arbitres et les gérants.....	15
4 SITUATIONS DE JEU.....	17
Situation # 1: Aucun coureur sur les buts; 0, 1 ou 2 retraits.....	18
Situation # 2: Aucun coureur sur les buts; 0, 1 ou 2 retraits.....	19
Situation # 3: Aucun coureur sur les buts; 0, 1 ou 2 retraits.....	20
Situation # 4: Aucun coureur sur les buts; 0, 1 ou 2 retraits.....	21
Situation # 5: Aucun coureur sur les buts; 0, 1 ou 2 retraits.....	22
Situation # 6: Coureur au 1 ^{er} but; 0, 1 ou 2 retraits.....	23
Situation # 7: Coureur au 1 ^{er} but; 0, 1 ou 2 retraits.....	24
Situation # 8: Coureurs au 1 ^{er} et 2 ^e ; 0, 1 ou 2 retraits.....	25
Situation # 9: Coureurs au 1 ^{er} et 2 ^e ; moins de 2 retraits	26
Situation # 10: Coureurs au 1 ^{er} et 2 ^e ; moins de 2 retraits	27
Situation # 11: Buts remplis; 0, 1 ou 2 retraits	28
Situation # 12: Buts remplis; moins de 2 retraits	29
Situation # 13: Coureurs au 1 ^{er} et 3 ^e ; moins de 2 retraits	30
Situation # 14: Coureurs au 1 ^{er} et 3 ^e ; 0, 1 ou 2 retraits	31
Situation # 15: Coureurs au 1 ^{er} et 3 ^e ; 0, 1 ou 2 retraits	32
Situation # 16: Coureur au 2 ^e but; 0, 1 ou 2 retraits.....	33
Situation # 17: Coureur au 2 ^e but; 0, 1 ou 2 retraits.....	34
Situation # 18: Coureur au 2 ^e but; moins de 2 retraits	35
Situation # 19: Coureurs au 2 ^e et 3 ^e ; moins de 2 retraits	36
Situation # 20: Coureurs au 2 ^e et 3 ^e ; 0, 1 ou 2 retraits.....	37
Situation # 21: Coureurs au 2 ^e et 3 ^e ; moins de 2 retraits	38
Situation # 22: Coureur au 3 ^e ; moins de 2 retraits.....	39
Situation # 23: Coureur au 3 ^e ; deux retraits.....	40
Situation # 24: Coureur au 3 ^e ; moins de 2 retraits.....	41
Situation # 25: Coureur au 3 ^e ; deux retraits.....	42
Situation # 26: Coureur au 3 ^e ; moins de 2 retraits.....	43

REMERCIEMENT

Baseball Canada désire remercier l'IBAF, sa commission technique et sa commission d'arbitrage pour le développement de ce manuel et les remercie de nous avoir autorisés à l'utiliser et à le traduire en français.

INTRODUCTION

Arbitrer dans un système à quatre arbitres... vous pensez que la belle vie commence. Spécialement après avoir conquis toutes les embuches du système à trois arbitres. Évidemment, travailler en équipe de 4 est beaucoup plus facile, mais les responsabilités et les rotations demandent quand même de la concentration et de l'anticipation. D'un autre côté, si vous comprenez les principes de base, une équipe de 4 arbitres fait en sorte qu'il y a assez de paires d'yeux et d'autorité pour couvrir le terrain au complet et pour contrôler la partie.

Si vous allez arbitrer votre première partie à 4 dans quelques minutes, vous allez avoir besoin de toute l'aide de vos collègues qui sont mieux préparés. Il n'y a pas de remède magique à prendre pour maîtriser les mécaniques d'arbitrage à 4, juste avant une partie importante ou un tournoi. Oui, le système à 4 arbitres est plus facile à comprendre que le système à 3, mais il y a quand même des différences majeures.

1 RESPONSABILITÉS DE BASE

1.1 Arbitre du marbre

Évidemment, l'arbitre du marbre doit appeler les balles et les prises. Il est aussi responsable de la décision bonne-fausse balle le long des deux lignes, jusqu'à un point. Ce point est le but. Il y a toujours un arbitre en position le long de la ligne des fausses balles. Donc, l'arbitre du marbre rend une décision bonne-fausse balle sur toute balle frappée qui est touchée ou attrapée avant qu'elle n'atteigne le but. L'arbitre des buts (arbitre du 1^{er} ou du 3^e but) rend la décision sur toute balle qui atteint le but en vol ou qui n'a pas été touchée avant d'atteindre le but. Lorsqu'une balle frappée intouchée passe le but, l'arbitre des buts rend sa décision.

Dans le cas où la vision d'un des arbitres est bloquée par le joueur défensif, obtenez l'aide de votre partenaire qui a une meilleure vue (ne donner pas une décision, demandez plutôt de l'aide). Ceci se produit lorsque l'arbitre du marbre est voilé sur une décision bonne-fausse balle avant le but ou lorsque la vue de l'arbitre du 1^{er} ou du 3^e but est bloquée sur une décision bonne-fausse balle sur ou après le but.

Lorsqu'une flèche est frappée directement vers l'arbitre du 1^{er} ou 3^e but et qu'il doit quitter sa position de base, la responsabilité de la décision bonne-fausse balle revient à l'arbitre du marbre. Même si la balle est passée le but, l'arbitre du 1^{er} ou 3^e but n'est plus en position pour rendre la décision bonne-fausse balle. Cette situation est différente de celle de la "vision bloquée" que nous venons de décrire où l'arbitre du 1^{er} ou 3^e but demande l'aide de l'arbitre du marbre mais est toujours responsable de la décision.

Lorsqu'un solide roulant est frappé entre F3 et la ligne des fausses balles à droite ou entre F5 et la ligne des fausses balles à gauche et qu'il passe le but pour se diriger au champ extérieur (en territoire des bonnes ou des fausses balles), l'arbitre du 1^{er} but ou du 3^e but doit courir après la balle pour voir ce qui va arriver. Ceci est nécessaire lorsque le terrain n'est pas entièrement clos (tel une ouverture dans la clôture) ou lorsque l'enclos des releveurs est situé en territoire des fausses balles (et qu'une interférence peut se produire). Dans ces deux cas, un arbitre qui est près du jeu peut prévenir beaucoup de problèmes et de discussions.

La responsabilité du champ extérieur est très simple. Il n'y en a pas. Un des trois arbitres sur les buts rend la décision sur toutes les tentatives d'attrapé au champ extérieur.

L'arbitre du 1^{er} ou du 3^e but est responsable de toutes décisions bonne-fausse balle sur un balle frappée qui passe le but en vol.

Les tentatives d'attrapé au champ intérieur sont un peu plus embêtantes, mais cela est un fait peu importe le nombre d'arbitres sur le terrain. La mécanique la plus pratique est lorsque l'arbitre du marbre rend la majorité des décisions, puisque le joueur défensif faisant le jeu bloque rarement son champ de vision. L'arbitre du 1^{er} but, du 2^e but ou du 3^e but prend le jeu lorsqu'un joueur défensif se dirige vers lui pour faire l'attrapé. Par exemple, avec l'arbitre du 2^e but dans le champ extérieur et F6 plongeant à sa droite sur une flèche basse, l'arbitre du 3^e but a le meilleur angle et doit rendre la décision. La tentative d'attrapé est habituellement entre l'arbitre du 3^e but et le corps de F6. Sur une chandelle entre le marbre et l'écran arrière, l'arbitre du marbre réagit sur la balle frappée et pivote pour laisser le champ libre au receveur. L'arbitre du marbre continue de regarder le receveur (ne pas chercher la balle) et se dirige agressivement vers un endroit où il aura un bon angle pour voir l'attrapé. Juste avant que le receveur atteigne l'écran arrière, l'arbitre du marbre doit trouver la balle pour s'assurer qu'elle ne touche pas la clôture.

Lorsque la balle est frappée, l'arbitre du marbre doit faire une des quatre choses suivantes: (1) S'éloigner du receveur et avancer de quelques pas pour avoir une bonne vue de la situation (aucun coureur sur les buts). (2) Suivre le frappeur vers le 1^{er} but jusqu'au début du corridor de 45 pieds pour pouvoir aider l'arbitre du 1^{er} but sur tout jeu inusité (aucun coureur en position de compter). (3) Demeure au marbre puisqu'un coureur peut se diriger vers le marbre. (4) Avancer vers le 3^e but lorsqu'une balle frappée amène l'arbitre du 3^e but à se diriger vers le champ extérieur.

Durant la partie, les arbitres doivent limiter sinon s'abstenir de parler aux joueurs, entraîneurs, gérants et entre eux. Dans certains cas, la consultation de son partenaire entre les manches devient nécessaire (lorsqu'il y a eu erreur dans un déplacement et que vous voulez éviter que cela se répète). Afin d'éviter de

crier pour attirer l'attention d'un partenaire, un signal est utilisé. Si vous voulez parler à votre partenaire à la fin de la demi-manche, croiser vos bras en avant de votre poitrine dans la direction de l'arbitre (lorsqu'il vous regarde). Cet arbitre répondra avec le même signal. Prendre note qu'il ne doit y avoir aucune discussion entre les arbitres immédiatement après une situation problématique ou une décision questionable. Dans ce cas, veuillez attendre à la demi-manche suivante.

1.2 Arbitre du 1^{er} but

La position de base de l'arbitre du 1^{er} but est légèrement à l'extérieur de la ligne des fausses balles au 1^{er} but, un à deux mètres derrière F3, mais au moins à 6 mètres derrière le 1^{er} but, position identique à celle des systèmes à 2 ou 3 arbitres. Si la défensive retient le coureur au 1^{er} but, l'arbitre du 1^{er} but se place à deux ou trois mètres du but. Il a son pied droit près de la ligne des fausses balles et fait face à la plaque du lanceur pour observer les tentatives de prise à contre-pied, comme dans le système à 3 arbitres.

Avec 4 arbitres, les demi-élans sont faciles. L'arbitre faisant face au frappeur rend les décisions sur les appels de demi-élans. Ceci donne la responsabilité pour les frappeurs droitiers à l'arbitre du 1^{er} but, mais lui enlève toute responsabilité pour les frappeurs gauchers (ce qui est différent du système à deux arbitres).

Les responsabilités pour les décisions bonne-fausse balle ne devrait pas être une surprise. L'arbitre du 1^{er} but détermine une bonne ou fausse balle sur toute balle frappée qui atteint le premier but avant d'être touché par un joueur défensif. L'arbitre du 1^{er} but doit aussi "tuer" une balle frappe qui va directement vers le sol et touche le frappeur. Ceci est une responsabilité partagée avec l'ensemble de l'équipe. Porter attention au mot "tuer". Peu importe vos habitudes, la meilleure approche est d'appeler "Arrêt!". Crier, "Fausse Balle!" pourrait être inexact. Si le frappeur est à l'extérieur du rectangle lorsqu'il est touché par la balle, il doit être déclaré retiré (normalement par l'arbitre du marbre). Un appel de fausse balle par un arbitre des buts, qui a aucun angle pour déterminer si le frappeur est dans ou à l'extérieur de sa boîte, peut causer une situation problématique.

Dans le cas où la vision d'un des arbitres est bloquée par le joueur défensif, obtenez l'aide de votre partenaire qui a une meilleure vue (ne donner pas une décision, demandez plutôt de l'aide). Ceci se produit lorsque l'arbitre du marbre est voilé sur une décision bonne-fausse balle avant le but ou lorsque la vue de l'arbitre du 1^{er} ou du 3^e but est bloquée sur une décision bonne-fausse balle sur ou après le but.

Lorsqu'une flèche est frappée directement vers l'arbitre du 1^{er} ou 3^e but et qu'il doit quitter sa position de base, la responsabilité de la décision bonne-fausse balle revient à l'arbitre du marbre. Même si la balle est passée le but, l'arbitre du 1^{er} ou 3^e but n'est plus en position pour rendre la décision bonne-fausse balle. Cette situation est différente de celle de la "vision bloquée" que nous venons de décrire où l'arbitre du 1^{er} ou 3^e but demande l'aide de l'arbitre du marbre mais est toujours responsable de la décision.

Lorsqu'un solide roulant est frappé entre F3 et la ligne des fausses balles à droite ou entre F5 et la ligne des fausses balles à gauche et qu'il passe le but pour se diriger au champ extérieur (en territoire des bonnes ou des fausses balles), l'arbitre du 1^{er} but ou du 3^e but doit courir après la balle pour voir ce qui va arriver. Ceci est nécessaire lorsque le terrain n'est pas entièrement clos (tel une ouverture dans la clôture) ou lorsque l'enclos des releveurs est situé en territoire des fausses balles (et qu'une interférence peut se produire). Dans ces deux cas, un arbitre qui est près du jeu peut prévenir beaucoup de problèmes et de discussions.

Les responsabilités du champ extérieur sont basées sur la position de base de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but est à l'extérieur, l'arbitre du 1^{er} but lit l'arbitre du 2^e but sur tous les ballons, mais doit s'attendre à couvrir les balles frappées à la gauche du champ droit. Lorsque l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, l'arbitre du 3^e but détermine la couverture au champ extérieur. L'arbitre du 3^e but est responsable de toute balle frappée vers F8 qui s'avance, recule ou se dirige vers sa droite, tout comme dans le système à 3 arbitres.

Pour les attrapés au champ intérieur, les chandelles ne causent pas de problème, mais les flèches basses peuvent être cauchemardesques. L'arbitre du 1^{er} but est responsable des jeux fait par F4 se dirigeant vers la ligne des fausses balles et des jeux fait par F3 lorsque l'arbitre du 1^{er} but peut voir dans le gant du joueur. Sur tout attrapé au champ intérieur, un synchronisme lent est important. Soyez certain, communiquez avec vos partenaires (contact visuel) et soyez sûr de vous lorsque vous annoncez votre décision.

Lorsqu'une balle est frappée, l'arbitre du 1^{er} but peut aller dans une de quatre directions. Sur tout roulant au champ intérieur, il s'installe pour le jeu au 1^{er} but. Sur un ballon au champ droit, il sort pour voir ce qui va se passer. Sur un coup sûr ou un roulant qui perce le champ intérieur, il s'avance en territoire des fausses balles et regarde le toucher au 1^{er} but par le coureur. Si le jeu amène l'arbitre du marbre à couvrir le 3^e but, il se dirige vers le marbre seulement lorsque le coureur se commet vers le 3^e but.

La quatrième option s'appelle la "glissade". Pour une description détaillée des responsabilités, voir la section 2.6. - Rotation Six. En bref, l'arbitre du 1^{er} but glisse vers la position B lorsque le jeu débute avec un coureur en position de compter et qu'une balle est frappée au champ extérieur dans le territoire de l'arbitre du 3^e but. Une glissade est similaire au pivot dans le système à 2. Elle permet à l'arbitre du 1^{er} but d'être en position pour prendre les jeux au 1^{er} ou au 2^e but et de libérer l'arbitre du 2^e but pour couvrir un jeu au 3^e.

Durant la partie, les arbitres doivent limiter sinon s'abstenir de parler aux joueurs, entraîneurs, gérants et entre eux. Dans certains cas, la consultation de son partenaire entre les manches devient nécessaire (lorsqu'il y a eu erreur dans un déplacement et que vous voulez éviter que cela se répète). Afin d'éviter de crier pour attirer l'attention d'un partenaire, un signal est utilisé. Si vous voulez parler à votre partenaire à la fin de la demi-manche, croiser vos bras en avant de votre poitrine dans la direction de l'arbitre (lorsqu'il vous regarde). Cet arbitre répondra avec le même signal. Prendre note qu'il ne doit y avoir aucune discussion entre les arbitres immédiatement après une situation problématique ou une décision questionable. Dans ce cas, veuillez attendre à la demi-manche suivante.

Est-ce qu'un arbitre des buts doit vraiment sortir sur tous les ballons? Oui!! Il y a une équipe complète pour une raison: une meilleure couverture des jeux. À moins que la balle frappée soit un coup sûr évident, quelqu'un doit sortir. Lorsque vous sortez, indiquer à vos partenaires que vous le faites ("Je sors"). La définition de sortir est de tourner son dos. Lorsque vous tournez le dos, ne revenez jamais pour rendre une décision sur des jeux sur les buts.

1.3 Arbitre du 2^e but

Durant toute la rencontre, l'arbitre du 2^e but est le mieux placé pour encourager la communication et diriger l'équipe. Si l'arbitre du 2^e but est un bon communicateur, la couverture devrait s'améliorer dramatiquement.

La position de base de l'arbitre du 2^e but avec aucun coureur sur les buts est au champ centre à environ 6 mètres de la bordure du gazon du champ extérieur. Le choix d'être au champ centre-droit ou centre-gauche dépend du frappeur. Tenez-vous toujours du côté du frappeur puisque la majorité des voltigeurs se positionnent du côté opposé au frappeur. (Voir aussi la situation #1, numéro 4). Une exception: lorsqu'il y a un coureur au 3^e but avec moins de deux retraits. Dans ce cas, la position de base de l'arbitre du 2^e but est à environ 6 mètres derrière le joueur d'arrêt-court. L'arbitre du 2^e but doit être capable de couvrir les jeux au 3^e but si l'arbitre du 3^e but sort en territoire des fausses balles.

Avec des coureurs sur les buts, la position de base de l'arbitre du 2^e but est sur la bordure du gazon du champ intérieur du côté du joueur de 2^e but (cette position est appelée "B profond"). Dans toutes les situations où il y a un coureur ou une possibilité de jeu au 2^e but, l'arbitre du 2^e but doit être à cette position, 0, 1 ou 2 retraits. En d'autres mots, avec seulement un coureur au 3^e but, l'arbitre du 2^e but retourne au champ extérieur. La position "B profond" vous donne non seulement un bon angle de vision sur les tentatives de prise à contre-pied de la défensive, mais aussi pour les touchers sur le coureur du 1^{er} but en tentative de vol. De plus, la couverture du 2^e et du 1^{er} but lorsque l'arbitre du 1^{er} but sort est beaucoup plus facile. À nouveau, ces mécaniques sont identiques à celles du système à 3 arbitres.

Dans les situations où les joueurs de champ intérieur jouent rapprochés pour empêcher qu'un coureur marque, l'arbitre du 2^e but se place derrière les joueurs près de la bordure du gazon du champ extérieur. Sur tout ballon au champ extérieur, l'arbitre du 2^e but ne sort pas, mais il se dirige à l'intérieur et est responsable du toucher du coureur au 2^e et d'autres jeux au champ intérieur.

L'arbitre du 2^e but n'a aucune responsabilité sur les décisions bonne-fausse balle et sur les demi-élans. Cependant, lorsqu'il est dans le champ intérieur, l'arbitre du 2^e but doit occasionnellement "tuer" une balle frappée qui va directement vers le sol et touché le frappeur. Ceci est une responsabilité partagée avec les autres arbitres sur les buts. Porter attention au mot "tuer". Peu importe vos habitudes, la meilleure approche est d'appeler "Arrêt!". Crier, "Fausse Balle!" pourrait être inexact. Si le frappeur est à l'extérieur

du rectangle lorsqu'il est touché par la balle, il doit être déclaré retiré (normalement par l'arbitre du marbre). Un appel de fausse balle par un arbitre des buts, qui a aucun angle pour déterminer si le frappeur est dans ou à l'extérieur de sa boîte, peut causer une situation problématique.

Lorsque la position de base de l'arbitre du 2^e but est au champ extérieur, il est le guide de l'équipe. L'arbitre du 2^e but lit toutes les balles frappées au champ extérieur et détermine quel arbitre devrait sortir sur le ballon. Tout ballon ou flèche, frappé directement à ou entre les joueurs de champs, appartient à l'arbitre du 2^e but. Hésiter, lire et réagir est absolument vital. Lorsque la balle est frappée, l'arbitre du 2^e but doit hésiter suffisamment longtemps pour voir vers où la balle se dirige, lire dans quelle direction les voltigeurs se dirigent pour jouer la balle et réagir agressivement en se dirigeant vers le voltigeur en prenant un bon angle pour voir l'attrapé ou en se dirigeant vers le champ intérieur. Les arbitres du 1^{er} et 3^e but se déplacent en fonction de ce que fait l'arbitre du 2^e but. Si les gestes de l'arbitre du 2^e but sont hésitants ou incertains, ses partenaires ne savent pas quoi faire. Même si l'arbitre du 2^e but fait une mauvaise lecture et qu'il se déplace dans la mauvaise direction, il doit le faire agressivement et continuer (de façon raisonnable). C'est mieux d'avoir l'arbitre du 1^{er} but qui rend une décision au champ centre-droit (dans le cas où l'arbitre du 2^e but a fait le choix d'entrer), que d'avoir deux arbitres qui sortent sur le même ballon. Évidemment, vous ne voulez pas que l'arbitre du 2^e but rende une décision bonne-fausse balle simplement parce qu'il a mal lu une balle frappée le long des lignes. Lorsque l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, il n'a aucune responsabilité pour les attrapés sur les balles frappées au champ extérieur. Les arbitres du 1^{er} et 3^e but se séparent alors la couverture.

Lorsque la position de base de l'arbitre du 2^e but est à l'extérieur, il n'a aucune responsabilité sur les attrapés au champ intérieur. Lorsque l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, il a habituellement le meilleur angle pour les jeux faits par F4 et F6 (à moins que le joueur défensif plonge en s'éloignant de l'arbitre du 2^e but) et il a souvent la meilleure vue sur un jeu fait par tout joueur défensif qui s'avance. Tout comme pour les attrapés au champ intérieur, un synchronisme lent est important.

Lorsque la balle est frappée et que l'arbitre du 2^e but est au champ extérieur, il se dirigera dans une de deux directions. L'arbitre du 2^e but se déplace soit vers la balle frappée tout en se donnant un bon angle pour voir l'attrapé ou agressivement vers le 2^e but pour être prêt dans l'éventualité où le frappeur-coureur tente d'obtenir un double. Lorsque la balle est frappée et que l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, il va faire une des trois actions suivantes: (1) Il ne bouge pas. Si aucun des arbitres sur les lignes ne sort, l'arbitre du 2^e but rend les décisions sur les jeux près du ou au 2^e but; (2) Si l'arbitre du 1^{er} but sort sur un ballon, l'arbitre du 2^e but ou l'arbitre du marbre devra se déplacer vers le 1^{er} but pour couvrir les jeux à ce but; (3) Si l'arbitre du 3^e but sort sur un ballon, l'arbitre du 2^e but ou l'arbitre du marbre devra se déplacer vers le 3^e but pour couvrir les jeux à ce but. Le fait qu'il y ait un coureur en position de compter avant le début du jeu déterminera qui, des deux arbitres, sera responsable de la couverture. Si c'est le cas, l'arbitre du marbre demeure habituellement au marbre et l'arbitre du 2^e but couvre le 3^e, si nécessaire. Avec aucun coureur en position de marquer, l'arbitre du marbre couvre le 3^e. Ceci s'applique aussi pour les situations où un ballon est un attrapé de routine. (Voir Situation # 9, numéro 4).

Durant la partie, les arbitres doivent limiter sinon s'abstenir de parler aux joueurs, entraîneurs, gérants et entre eux. Dans certains cas, la consultation de son partenaire entre les manches devient nécessaire (lorsqu'il y a eu erreur dans un déplacement et que vous voulez éviter que cela se répète). Afin d'éviter de crier pour attirer l'attention d'un partenaire, un signal est utilisé. Si vous voulez parler à votre partenaire à la fin de la demi-manche, croiser vos bras en avant de votre poitrine dans la direction de l'arbitre (lorsqu'il vous regarde). Cet arbitre répondra avec le même signal. Prendre note qu'il ne doit y avoir aucune discussion entre les arbitres immédiatement après une situation problématique ou une décision questionnable. Dans ce cas, veuillez attendre à la demi-manche suivante.

Est-ce qu'un arbitre des buts doit vraiment sortir sur tous les ballons? Oui!! Il y a une équipe complète pour une raison: une meilleure couverture des jeux. À moins que la balle frappée soit un coup sûr évident, quelqu'un doit sortir. Lorsque vous sortez, indiquer à vos partenaires que vous le faites ("Je sors"). La définition de sortir est de tourner son dos. Lorsque vous tournez le dos, ne revenez jamais pour rendre une décision sur des jeux sur les buts.

1.4 Arbitre du 3^e but

La position de base de l'arbitre du 3^e but est légèrement à l'extérieure de la ligne des fausses balles au 3^e but, à au moins deux ou trois pas sur le gazon du champ extérieur. La seule alternative est lorsque le jeu

débuter avec un coureur au deuxième, au troisième ou les deux. Alors, l'arbitre du 3^e but s'approche vers un endroit où il peut facilement observer soit un vol du 3^e but ou une tentative de prise à contre-pied au 3^e but. L'arbitre du 3^e but a toutes les décisions sur un demi-élan pour un frappeur gaucher.

L'arbitre du 3^e but détermine une bonne ou fausse balle sur toute balle frappée qui atteint le troisième but avant d'être touchée par un joueur défensif. L'arbitre du 3^e but doit aussi "tuer" une balle frappée qui va directement vers le sol et touche le frappeur. Ceci est une responsabilité partagée avec l'ensemble de l'équipe. Porter attention au mot "tuer". Peu importe vos habitudes, la meilleure approche est d'appeler "Arrêt!". Crier, "Fausse Balle!" pourrait être inexact. Si le frappeur est à l'extérieur du rectangle lorsqu'il est touché par la balle, il doit être déclaré retiré (normalement par l'arbitre du marbre). Un appel de fausse balle par un arbitre des buts, qui a aucun angle pour déterminer si le frappeur est dans ou à l'extérieur de sa boîte, peut causer une situation problématique.

Dans le cas où la vision d'un des arbitres est bloquée par le joueur défensif, obtenez l'aide de votre partenaire qui a une meilleure vue (ne donner pas une décision, demandez plutôt de l'aide). Ceci se produit lorsque l'arbitre du marbre est voilé sur une décision bonne-fausse balle avant le but ou lorsque la vue de l'arbitre du 1^{er} ou du 3^e but est bloquée sur une décision bonne-fausse balle sur ou après le but.

Lorsqu'une flèche est frappée directement vers l'arbitre du 1^{er} ou 3^e but et qu'il doit quitter sa position de base, la responsabilité de la décision bonne-fausse balle revient à l'arbitre du marbre. Même si la balle est passée le but, l'arbitre du 1^{er} ou 3^e but n'est plus en position pour rendre la décision bonne-fausse balle. Cette situation est différente de celle de la "vision bloquée" que nous venons de décrire où l'arbitre du 1^{er} ou 3^e but demande l'aide de l'arbitre du marbre mais est toujours responsable de la décision.

Lorsqu'un solide roulant est frappé entre F3 et la ligne des fausses balles à droite ou entre F5 et la ligne des fausses balles à gauche et qu'il passe le but pour se diriger au champ extérieur (en territoire des bonnes ou fausses balles), l'arbitre du 1^{er} but ou du 3^e but doit courir après la balle pour voir ce qui va arriver. Ceci est nécessaire lorsque le terrain n'est pas entièrement clos (tel une ouverture dans la clôture) ou lorsque l'enclos des releveurs est situé en territoire des fausses balles (et qu'une interférence peut se produire). Dans ces deux cas, un arbitre qui est près du jeu peut prévenir beaucoup de problèmes et de discussions.

Les responsabilités du champ extérieur sont basées sur la position de base de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but est à l'extérieur, l'arbitre du 3^e but lit l'arbitre du 2^e but sur tous les ballons, mais doit s'attendre à couvrir les balles frappées à la droite du champ gauche. Lorsque l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, l'arbitre du 3^e but détermine la couverture au champ extérieur. L'arbitre du 3^e but est responsable de toute balle frappée vers F8 qui s'avance, recule ou se dirige vers sa droite.

Pour les attrapés au champ intérieur, les chandelles ne causent pas de problème, mais les flèches basses peuvent être cauchemardesques. L'arbitre du 3^e but est responsable des jeux fait par F6 se dirigeant vers la ligne des fausses balles et des jeux fait par F5 lorsque l'arbitre du 3^e but peut voir dans le gant du joueur. Sur tout attrapé au champ intérieur, un synchronisme lent est important. Soyez certain, communiquez avec vos partenaires (contact visuel) et soyez sûr de vous lorsque vous annoncez votre décision.

Lorsqu'une balle est frappée, l'arbitre du 3^e but doit se déplacer vers une de deux directions. Si la balle est frappée dans son aire de responsabilité au champ extérieur, l'arbitre du 3^e but sort pour couvrir le jeu tout en prenant un bon angle pour voir l'attrapé. Si l'arbitre du 2^e but sort pour couvrir un ballon, l'arbitre du 3^e but se déplace vers le 2^e but pour couvrir tout jeu qui peut s'y produire (sauf s'il y a un coureur au 3^e but avec moins de 2 retraits). Même sur une balle frappée pour un double évident et/ou une possibilité de triple (et l'arbitre du 2^e but s'est déplacé vers la balle), l'arbitre du 3^e but se déplace vers le 2^e but. L'arbitre du marbre couvrira le 3^e but. Fréquemment, l'arbitre du 3^e but n'a aucune raison de se déplacer suite à une balle frappée, il n'a qu'à observer le jeu et à se préparer pour un jeu potentiel au 3^e.

Durant la partie, les arbitres doivent limiter sinon s'abstenir de parler aux joueurs, entraîneurs, gérants et entre eux. Dans certains cas, la consultation de son partenaire entre les manches devient nécessaire (lorsqu'il y a eu erreur dans un déplacement et que vous voulez éviter que cela se répète). Afin d'éviter de crier pour attirer l'attention d'un partenaire, un signal est utilisé. Si vous voulez parler à votre partenaire à la fin de la demi-manche, croiser vos bras en avant de votre poitrine dans la direction de l'arbitre (lorsqu'il vous regarde). Cet arbitre répondra avec le même signal. Prendre note qu'il ne doit y avoir aucune

discussion entre les arbitres immédiatement après une situation problématique ou une décision questionnable. Dans ce cas, veuillez attendre à la demi-manche suivante.

Est-ce qu'un arbitre des buts doit vraiment sortir sur tous les ballons? Oui!! Il y a une équipe complète pour une raison: une meilleure couverture des jeux. À moins que la balle frappée soit un coup sûr évident, quelqu'un doit sortir. Lorsque vous sortez, indiquer à vos partenaires que vous le faites ("Je sors"). La définition de sortir est de tourner son dos. Lorsque vous tournez le dos, ne revenez jamais pour rendre une décision sur des jeux sur les buts.

2 ROTATIONS DE BASE

Un marbre, trois buts et quatre arbitres, quelle bonne donne!! En regardant cela, on se dit que personne n'a à bouger et peut rester à sa position sur tous les jeux ... FAUX!! Deviner à nouveau!! Même s'il semble n'y avoir pas beaucoup de déplacement à faire dans un système à 4 arbitres, les rotations suivantes prouvent le contraire. Vous allez voir que, pour avoir la meilleure couverture, beaucoup de course est requise. La bonne nouvelle est que, lorsque tout le monde fait ce qu'il est supposé de faire, tous les jeux ont un arbitre qui attend qu'un coureur arrive. Il y a huit rotations de base pour une équipe de 4 arbitres. En utilisant une des 8 rotations de base décrites, presque tous les jeux possibles sont couverts.

2.1 Rotation 1 (aucun coureur sur les buts)

Avec aucun coureur sur les buts (par conséquent, l'arbitre du 2^e but est à l'extérieur), le frappeur frappe un ballon profondément au champ centre.

La rotation suivante des arbitres s'applique:

1. L'arbitre du marbre doit hésiter pour lire la balle frappée et voir la réaction de l'arbitre du 2^e but. Il vérifie alors que les arbitres du 1^{er} et du 3^e but se déplacent correctement. Si la balle frappée semble être un jeu de routine, l'arbitre du marbre se déplace vers le début du corridor de 45 pieds. Si la balle frappée semble l'être pour plus d'un but, l'arbitre du marbre doit commencer à se déplacer vers le 3^e but et baser sa progression selon les gestes du frappeur-coureur. L'arbitre du marbre doit être à moins de 10 mètres du 3^e bien avant le frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre lit le jeu qui se développe et, si le frappeur-coureur et la balle sont en direction du 3^e, l'arbitre du marbre prend position à l'intérieur sur la bordure du gazon du 3^e but pour observer le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique et que le frappeur-coureur se dirige vers le marbre, l'arbitre du 1^{er} but devrait déjà être en position pour couvrir le jeu au marbre.
2. L'arbitre du 1^{er} but doit lire la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but couvre la balle, l'arbitre du 1^{er} but marche vers le 1^{er}, en territoire des fausses balles, pour observer le toucher du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur avance et contourne le 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but se déplace vers le marbre au cas où le frappeur-coureur tente de marquer.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée et annonce qu'il la couvre. Il se déplace alors agressivement vers une position qui va lui donner un bon angle pour voir l'attrapé ou voir si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 2^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
4. L'arbitre du 3^e but lit la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but couvre la balle, l'arbitre du 3^e but se dirige vers le 2^e. Il doit être à la bordure du gazon au 2^e but bien avant que le frappeur-coureur y arrive; donc, son déplacement est basé sur la course du frappeur-coureur. Lorsque le frappeur-coureur se commet vers le 2^e, l'arbitre du 3^e but se positionne sur la bordure du gazon pour un jeu au 2^e but. Si le frappeur-coureur se commet vers le 2^e et, pour quelque raison que ce soit, décide de retourner au 1^{er}, l'arbitre du 1^{er} but est déjà en position pour couvrir le jeu au 1^{er} but.

Voir section 4.1. Situation # 1.

2.2 Rotation 2 (aucun coureur sur les buts)

Avec aucun coureur sur les buts (par conséquent, l'arbitre du 2^e but est à l'extérieur), le frappeur frappe un ballon au champ gauche près de la ligne des fausses balles.

La rotation suivante des arbitres s'applique:

1. L'arbitre du marbre doit hésiter pour lire la balle frappée et voir la réaction de l'arbitre du 2^e but. Il vérifie alors que les arbitres du 1^{er} et du 3^e but se déplacent correctement. Si la balle frappée semble être un jeu de routine, l'arbitre du marbre se déplace vers le début du corridor de 45 pieds. Si la balle frappée semble l'être pour plus d'un but, l'arbitre du marbre doit commencer à se déplacer vers le 3^e but et baser sa progression selon les gestes du frappeur-coureur. L'arbitre du marbre doit être à moins de 10 mètres du 3^e bien avant le frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur se commet vers le 3^e,

l'arbitre du marbre lit le jeu qui se développe et, si le frappeur-coureur et la balle sont en direction du 3^e, l'arbitre du marbre prend position à l'intérieur sur la bordure du gazon du 3^e but pour observer le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique et que le coureur se dirige vers le marbre, l'arbitre du 1^{er} but devrait déjà être en position pour couvrir le jeu au marbre.

2. L'arbitre du 1^{er} but doit lire la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but couvre la balle, l'arbitre du 1^{er} but marche vers le 1^{er}, en territoire des fausses balles, pour observer le toucher du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur avance et contourne le 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but se déplace vers le marbre au cas où le frappeur-coureur tente de marquer.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée et annonce qu'il ne la couvre pas. Il se dirige alors vers le 2^e but. Il doit ajuster sa course à celle du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur tente d'obtenir des buts supplémentaires, l'arbitre du 2^e but doit arriver au 2^e but dans le champ intérieur bien avant le frappeur-coureur et le jeu.
4. L'arbitre du 3^e but lit la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but confie la balle à l'arbitre du 3^e but, l'arbitre du 3^e but doit se déplacer agressivement vers une position qui lui permettra de bien voir l'attrapé, enjambant la ligne des fausses balles pour une possible décision bonne-fausse. L'arbitre du 3^e but doit aussi observer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Voir section 4.2. Situation # 2.

2.3 Rotation 3 (aucun coureur sur les buts)

Avec aucun coureur sur les buts (par conséquent, l'arbitre du 2^e but est à l'extérieur), le frappeur frappe un ballon au champ droit.

La rotation suivante des arbitres s'applique:

1. L'arbitre du marbre doit hésiter pour lire la balle frappée et voir la réaction de l'arbitre du 2^e but. Il vérifie alors que les arbitres du 1^{er} et du 3^e but se déplacent correctement. Lorsque l'arbitre du 1^{er} but sort, l'arbitre du marbre suit le frappeur-coureur vers le 1^{er} but, observe le toucher du frappeur-coureur et se prépare pour un jeu si la défensive relaie derrière le frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur avance et contourne le 2^e but, l'arbitre du marbre retourne au marbre au cas où le frappeur-coureur tente de compter.
2. L'arbitre du 1^{er} but doit lire la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but confie la balle à l'arbitre du 1^{er} but, l'arbitre du 1^{er} but se déplace agressivement vers une position lui permettant d'avoir un bon angle sur l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 1^{er} but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée et annonce qu'il ne la couvre pas. Il se dirige alors vers le 2^e but. Il doit ajuster sa course à celle du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur tente d'obtenir des buts supplémentaires, l'arbitre du 2^e but doit arriver au 2^e but dans le champ intérieur bien avant le frappeur-coureur et le jeu.
4. L'arbitre du 3^e but lit la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but confie la balle à l'arbitre du 1^{er} but, l'arbitre du 3^e but demeure près du 3^e et relaxe. Si le frappeur-coureur avance au delà du 2^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position pour un jeu au 3^e, être immobile et observer le jeu.

Voir section 4.3. Situation # 3.

2.4 Rotation 4 (coureur au 1^{er} but)

Avec un coureur au 1^{er} but (par conséquent, l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, position B profond), le frappeur frappe un ballon profondément dans le champ gauche.

La rotation suivante des arbitres s'applique:

1. L'arbitre du marbre regarde le déplacement de l'arbitre du 3^e but et vérifie que les arbitres du 2^e et 1^{er} but réagissent correctement. L'arbitre du marbre commence alors à se déplacer vers le 3^e but, ajustant sa course à celle du coureur 1. Si le coureur 1 est en course, l'arbitre du marbre doit se déplacer agressivement vers le 3^e; si le coureur 1 retouche ou attend à mi-chemin du 2^e, l'arbitre du marbre se dirige vers le 3^e sans se presser. Alors que le jeu se développe et que l'arbitre du marbre se dirige vers le 3^e, il doit communiquer avec ses partenaires - surtout l'arbitre du 2^e but - en annonçant, "J'ai le 3^e s'il vient!" Par la suite, si le coureur 1 se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre annonce, "Je suis au 3^e!" L'arbitre du marbre demeure en territoire des fausses balles, à environ 10 mètres du 3^e but, sauf s'il voit que le coureur 1 et la balle sont en direction du 3^e but. Si cela se produit, l'arbitre du marbre se déplace en territoire des bonnes balles près de la bordure du gazon au 3^e but, s'immobilise et observe le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique, l'arbitre du marbre doit regarder vers le marbre pour s'assurer que l'arbitre du 1^{er} but est en position. Si l'arbitre du 1^{er} but n'est pas en position, l'arbitre du marbre revient au marbre et prend tout jeu qui s'y produit.
2. L'arbitre du 1^{er} but regarde le déplacement de l'arbitre du 3^e but. Lorsque l'arbitre du 3^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but reste près du 1^{er} but pour observer le toucher du frappeur-coureur et, si la balle est attrapée, le coureur 1 qui revient. Si la balle tombe pour un coup sûr (ou une erreur), l'arbitre du 1^{er} but doit être prêt à se déplacer vers le marbre. Ceci se produit seulement lorsque le coureur 1 se commet vers le 3^e but. Si le coureur 1 tente éventuellement de marquer, l'arbitre du 1^{er} but doit être en position le long de l'extension de la ligne du 3^e but pour observer le jeu.
3. L'arbitre du 2^e but regarde le déplacement de l'arbitre du 3^e but, il vérifie pour s'assurer que l'arbitre du 1^{er} but reste près du but et que l'arbitre du marbre a commencé à se diriger vers le 3^e. L'arbitre du 2^e but demeure près du 2^e pour observer tout jeu qui s'y produit. Si la balle tombe pour un coup sûr (ou une erreur) et que le coureur 1 se commet pour le 3^e, l'arbitre du 2^e but devient responsable du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur contourne seulement le 1^{er}, l'arbitre du 2^e but peut avoir à se déplacer vers le 1^{er} but pour un jeu subséquent.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Voir section 4.6. Situation # 6.

2.5 Rotation 5 (coureur au 1^{er} but)

Avec un coureur au 1^{er} but (par conséquent, l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, position B profond), le frappeur frappe un ballon profondément au champ droit.

La rotation suivante des arbitres s'applique:

1. L'arbitre du marbre regarde le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et vérifie que les arbitres du 2^e et 3^e but réagissent correctement. L'arbitre du marbre suit le frappeur-coureur vers le 1^{er} but, jusqu'au début du corridor de 45 pieds. L'arbitre du marbre est responsable de tout jeu au 1^{er} but jusqu'à ce que le coureur 1 se commette du 2^e but vers le 3^e. Si le coureur 1 se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre retourne au marbre et l'arbitre du 2^e but devient responsable de tous les jeux au 2^e et au 1^{er} but. Avant de retourner au marbre, l'arbitre du marbre annonce, "Je retourne au marbre". Si le coureur 1 tente éventuellement de marquer, l'arbitre du marbre doit être en position le long de l'extension de la ligne du 3^e but pour observer le jeu.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 1^{er} but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
3. L'arbitre du 2^e but regarde le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but, il vérifie pour s'assurer que l'arbitre du 1^{er} but couvre la balle frappée et que l'arbitre du marbre se déplace vers le 1^{er}. L'arbitre du 2^e but demeure près du 2^e pour observer tout jeu qui s'y produit. Si le coureur 1 se commet vers le 3^e, l'arbitre du 2^e but devient alors responsable du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur contourne seulement le 1^{er}, l'arbitre du 2^e but peut avoir à se déplacer vers le 1^{er} but pour un jeu subséquent.

4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et se déplace de quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 1 dépasse le 2^e, l'arbitre du 3^e but se met en position pour un jeu au 3^e, s'immobilise et observe le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique, l'arbitre du 3^e but regarde vers le marbre pour s'assurer que l'arbitre du marbre est en position. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Voir section 4.7. Situation # 7.

2.6 Rotation 6 (au minimum, un coureur au 2^e but): la "glissade"

Avec au moins un coureur au 2^e (par conséquent, l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, position B profond), le frappeur frappe un ballon profondément dans le champ gauche. Dans cette situation, les arbitres du 1^{er} et du 2^e but glissent (si la balle demeure au champ intérieur, les 4 arbitres couvrent leur but respectif).

La rotation suivante des arbitres s'applique:

1. L'arbitre du marbre lit le déplacement de l'arbitre du 3^e but et fait quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 2 se dirige vers le marbre, l'arbitre du marbre se déplace vers sa position, s'immobilise et observe le jeu. S'il y a un coureur au 3^e but et que le coureur 3 retouche (moins de 2 retraits), l'arbitre du marbre doit se déplacer en territoire des fausses balles afin de voir le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 3. Si le coureur 3 se dirige vers le marbre, l'arbitre du marbre doit retourner à sa position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du marbre peut relaxer.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et fait quelques pas vers le 1^{er} but. Lorsque l'arbitre du 3^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but pivote, regarde le frappeur-coureur touché le 1^{er} but et se déplace agressivement pour couvrir tous les jeux possibles au 2^e but. Dès qu'il pense être en mesure de pouvoir couvrir un jeu au 2^e, l'arbitre du 1^{er} but communique, "J'ai le deuxième!" Ceci permet à l'arbitre du 2^e but de se concentrer sur les jeux au 3^e but. Dans cette rotation, l'arbitre du 1^{er} but a toujours la responsabilité des jeux au 1^{er} but. Lorsqu'il communique, tel que décrit, avec l'arbitre du 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but a aussi tous les jeux au 2^e but.
3. L'arbitre du 2^e but regarde le déplacement de l'arbitre du 3^e but, puis il vérifie pour s'assurer que l'arbitre du 1^{er} but se dirige vers le champ intérieur. Avec moins de deux retraits, l'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ intérieur et le coureur 2 qui retouche. L'arbitre du 2^e but se déplace avec prudence vers le 3^e but, mais il demeure assez près du 2^e pour y retourner et couvrir un jeu jusqu'à ce que l'arbitre du 1^{er} but le libère. Avant que l'arbitre du 1^{er} but ne communique qu'il est prêt à couvrir le 2^e, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 2^e et au 3^e but. Après la communication de l'arbitre du 1^{er} but, l'arbitre du 2^e but est seulement responsable de tous les jeux au 3^e.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Voir section 4.8. Situation # 8.

2.7 Rotation 7 (au minimum, un coureur au 2^e but)

Avec au moins un coureur au 2^e (par conséquent, l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, position B profond), le frappeur frappe un ballon entre le marbre et l'écran arrière.

La rotation suivante des arbitres s'applique:

1. L'arbitre du marbre lit la balle frappée et s'éloigne immédiatement du receveur. L'arbitre du marbre suit le receveur des yeux (il ne regarde pas la balle) et se dirige vers un endroit qui va lui donner un bon angle pour voir l'attrapé. Juste avant que le receveur n'atteigne l'écran arrière, l'arbitre du marbre doit trouver la balle pour voir si elle touche à l'écran.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et fait quelques pas vers le 1^{er} but. Dans le cas où un coureur au 3^e retouche, l'arbitre du 1^{er} but se déplace agressivement vers le marbre au cas où le coureur 3 tenterait de marquer. L'arbitre du 1^{er} but doit se déplacer pour prendre position, s'immobiliser et observer le jeu. S'il n'y a aucun coureur au 3^e but qui retouche, l'arbitre du 1^{er} but n'a qu'à relaxer.

3. L'arbitre du 2^e but réagit au déplacement de l'arbitre du premier but. Avec moins de deux retraits, l'arbitre du 2^e but observe le jeu en territoire des fausses balles et le coureur 2 qui retouche. Avec un coureur au 1^{er} but, l'arbitre du marbre qui s'éloigne du marbre et l'arbitre du 1^{er} but qui couvre, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 1^{er} et 2^e but dès que l'arbitre du 1^{er} but se commet vers le marbre. L'arbitre du 2^e but doit s'avancer, se tourner et faire face à la balle. Il doit alors déterminer où un jeu peut se faire. L'arbitre du 2^e but doit se déplacer avec prudence soit vers le 1^{er} ou vers le 2^e but, s'il anticipe que le jeu va se faire à un de ces buts. S'il ne peut anticiper le jeu, l'arbitre du 2^e but maintient sa position et attend qu'un jeu se produise pour le diriger vers l'un des buts.
4. L'arbitre du 3^e but observe le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et avance quelques pas vers le 3^e but. S'il y a un coureur au 3^e qui retouche, l'arbitre du 2^e but est responsable du retoucher. Si le coureur 2 retouche et se dirige vers le 3^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Voir section 4.12. Situation # 12.

2.8 Rotation 8 (au minimum, un coureur au 2^e but)

Avec au moins un coureur au 2^e (par conséquent, l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, position B profond), le frappeur frappe un ballon profondément au champ droit.

La rotation suivante des arbitres s'applique:

1. L'arbitre du marbre doit hésiter pour lire la balle frappée et la réaction de l'arbitre du 1^{er} but. Il vérifie alors pour s'assurer que les arbitres du 2^e et 3^e but se déplacent correctement. Si un coureur se dirige vers le marbre, l'arbitre du marbre doit prendre position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du marbre peut relaxer.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 1^{er} but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
3. L'arbitre du 2^e but lit le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et s'assure que celui-ci couvre la balle frappée. Avec moins de deux retraits, l'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ intérieur et le coureur 2 qui retouche. Avec l'arbitre du marbre demeurant au marbre et l'arbitre du 1^{er} but sortant au champ extérieur, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 1^{er} et 2^e but. L'arbitre du 2^e but doit s'avancer, se tourner et faire face à la balle. Il doit alors déterminer où un jeu peut se faire. L'arbitre du 2^e but doit se déplacer avec prudence soit vers le 1^{er} ou vers le 2^e but, s'il anticipe que le jeu va se faire à un de ces buts. S'il ne peut anticiper le jeu, l'arbitre du 2^e but maintient sa position et attend qu'un jeu se produise pour le diriger vers l'un des buts.
4. L'arbitre du 3^e but observe le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et avance quelques pas vers le 3^e but. S'il y a un coureur au 3^e qui retouche, l'arbitre du 2^e but est responsable du retoucher. Si le coureur 2 se dirige vers le 3^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Voir section 4.17. Situation # 17.

3 AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE

Cette section du manuel ne va pas “vous prendre par la main” net vous guider, pas à pas, sur ce qui doit être fait avant la rencontre. On s’attend à un certain niveau de professionnalisme de votre part. Le livre de règlement donne aussi de l’information sur ce qui doit être fait avant qu’une partie commence. Vous ne trouverez pas ici un guide sur comment faire votre sac, même si cela pourrait être parfois valable. Ce que vous allez découvrir dans cette section est une liste de sujets à couvrir entre arbitres (à être utilisé à l’hôtel avant un tournoi, durant une rencontre pré-saison ou dans le vestiaire avant une partie), le tout pour créer plus d’uniformité parmi les arbitres ou les équipes.

3.1 Conférence avant la rencontre (entre les arbitres)

3.1.1 Général

- **Arguments**

Dans le cas d’une discussion entre un gérant ou un joueur et un arbitre, la responsabilité du reste de l’équipe est de garder ces discussions entre deux individus: éloigner les autres joueurs, travailler en équipe.

- **Feintes irrégulières**

Dans toutes les circonstances et de toutes les positions au champ intérieur, tous les arbitres sont responsables d’appeler une feinte irrégulière. Si vous voyez une feinte irrégulière, appelez-la. Il n’y a aucune règle qui dit que “l’arbitre du marbre regarde pour le retour rapide et que l’arbitre du 1^{er} but regarde si le lanceur fait son pas vers le 1^{er} but ou vers le marbre”. Évidemment, certaines situations de feinte irrégulières sont plus faciles à voir d’une certaine position; cependant, n’hésitez pas à appeler ce que vous voyez.

- **Communication**

Après une balle frappée, la communication verbale est très importante. À moins que la balle frappée soit un coup sûr évident, quelqu’un doit sortir et doit annoncer qu’il couvre le jeu.

- **Nombre de retraits**

L’indication et la confirmation du nombre de retraits doit se faire dans le sens des aiguilles d’une montre. L’arbitre du marbre l’indique à l’arbitre du 3^e but, l’arbitre du 3^e but l’indique à l’arbitre du 2^e but, l’arbitre du 2^e but l’indique à l’arbitre du 1^{er} but et, finalement, l’arbitre du 1^{er} but l’indique à l’arbitre du marbre. De cette façon, l’arbitre du marbre n’est pas le point de mire et l’arbitre du 2^e but est aussi impliqué.

- **Délais de pluie**

Durant les délais de pluie, les arbitres ne doivent pas demeurer dans les abris des joueurs.

- **Règlements pour accélérer les parties**

Réviser les règlements applicables pour accélérer les parties et entendez-vous sur qui peut aider (tel que compter le nombre de lancer d’échauffement, chronométrer le temps). Lorsque le gérant visite le lanceur, un arbitre doit toujours aller en direction de l’enclos des releveurs (normalement celui de son côté). Mettre fin à une visite au monticule est la responsabilité de l’arbitre du marbre.

3.1.2 Mécaniques

- **Position de base**

1. La position de base de l’arbitre du 1^{er} but est légèrement à l’extérieur de la ligne des fausses balles au 1^{er} but, un à deux mètres derrière F3, mais au moins à 6 mètres derrière le 1^{er} but.
2. La position de base de l’arbitre du 2^e but avec aucun coureur sur les buts est au champ centre à environ 6 mètres de la bordure du gazon du champ extérieur, toujours du côté du frappeur (sauf

s'il y a un coureur au 3^e avec moins de deux retraits). Dans toutes les situations où il y a un coureur ou une possibilité de jeu au 2^e but, la position de base de l'arbitre du 2^e but est sur la bordure du gazon du champ intérieur du côté du joueur de 2^e but (cette position est appelée "B profond").

3. La position de base de l'arbitre du 3^e but est légèrement à l'extérieure de la ligne des fausses balles au 3^e but, à au moins deux ou trois pas sur le gazon du champ extérieur mais toujours à un ou deux mètres derrière F5.

- **Avec un coureur en position de compter, en principe, l'arbitre du marbre reste au marbre**

En principe, avec un coureur en position de compter (coureur au 2^e ou coureurs aux 2^e et 3^e), l'arbitre du marbre reste toujours au marbre et ne couvre aucun jeu sur les buts. La seule exception est un ballon de routine frappé au champ extérieur. Si un tel ballon est frappé au champ gauche, l'arbitre du marbre peut avoir à couvrir le 3^e but; si la balle est frappée au champ droit, l'arbitre du marbre peut avoir à couvrir le 1^{er} but.

- **Sortir au champ extérieur**

À moins que la balle frappée ne soit un coup sûr évident, quelqu'un doit sortir. Lorsque vous sortez, indiquez à vos partenaires que vous le faites ("Je sors"). La définition de sortir est de tourner le dos. Lorsque vous avez tourné le dos, ne revenez jamais pour rendre une décision sur des jeux sur les buts.

- **Décision Bonne-Fausse balle**

1. L'arbitre du marbre rend une décision bonne-fausse balle sur toute balle frappée au champ intérieur avant qu'elle n'atteigne le but; l'arbitre du 1^{er} et du 3^e but rend la décision bonne-fausse balle sur toute balle frappée qui touche ou passe le but. Tous les arbitres doivent aider l'arbitre du marbre sur une balle frappée qui va directement vers le sol et touche le frappeur.
2. Lorsque la vision d'un des arbitres est bloquée par un joueur défensif, demandez l'aide de votre partenaire.
3. Lorsqu'une flèche est frappée directement à l'arbitre du 1^{er} ou du 3^e but et que celui-ci doit quitter sa position initiale, la responsabilité de la décision bonne-fausse balle revient à l'arbitre du marbre.
4. Lorsqu'un roulant solide est frappé entre F3 et la ligne des fausses balles à droite ou entre F5 et la ligne des fausses balles à gauche et qu'il passe le but pour se diriger au champ extérieur (en territoire des bonnes ou des fausses balles), l'arbitre du 1^{er} but ou du 3^e but doit courir après la balle pour voir ce qui va arriver. Ceci n'est nécessaire lorsque le terrain n'est pas entièrement clos (tel une ouverture dans la clôture) ou lorsque l'enclos des releveurs est situé en territoire des fausses balles (et qu'une interférence peut se produire). Dans ces deux cas, un arbitre qui est près du jeu peut prévenir beaucoup de problèmes et de discussions.

- **Demi-élans**

L'arbitre du 1^{er} but a la responsabilité des demi-élans pour les frappeurs droitiers tandis que l'arbitre du 3^e but a la responsabilité des frappeurs gauchers.

- **Rotations**

Il y a 8 rotations de base pour une équipe de 4 arbitres. Durant la conférence avant la rencontre, réviser les rotations de base telle que décrites dans le chapitre 2. Il y a trois rotations de base décrivant des situations sans coureurs sur les buts, deux rotations de base décrivant des situations avec un coureur au 1^{er} but et trois rotations de base décrivant des situations avec au moins un coureur au 2^e but.

3.1.3 Couverture

- **Ballons au champ extérieur**

1. Lorsque l'arbitre du 2^e but est à l'extérieur, il détermine quel arbitre doit sortir sur les ballons. Tout ballon ou flèche frappée directement aux ou entre les joueurs de champs appartient à l'arbitre du 2^e but.
2. Lorsque l'arbitre du 2^e but est à l'extérieur, l'arbitre du 1^{er} but regarde la réaction de l'arbitre du 2^e but sur tous les ballons, mais il doit s'attendre à couvrir les balles frappées à gauche du champ droit.
3. Lorsque l'arbitre du 2^e but est à l'extérieur, l'arbitre du 3^e but regarde la réaction de l'arbitre du 2^e but sur tous les ballons, mais il doit s'attendre à couvrir les balles frappées à droite du champ gauche.
4. Lorsque l'arbitre du 2^e but est à l'intérieur, l'arbitre du 3^e but détermine quel arbitre doit sortir sur les ballons, à moins que la situation soit très claire. L'arbitre du 3^e but est responsable de toutes les balles frappées à F8 qui s'approche, recule ou se dirige vers sa droite.

Dès qu'un arbitre des buts sort, il ne doit pas revenir pour couvrir un jeu au champ intérieur.

- **Ballon au champ intérieur**

L'arbitre du marbre rend la majorité des décisions puisque son champ de vision est rarement bloqué par le joueur défensif faisant le jeu. Les arbitres du 1^{er} but, 2^e but ou du 3^e but prennent le jeu si le joueur défensif se dirige vers eux pour faire l'attrapé. Un synchronisme lent est important. Soyez certain, communiquez avec vos partenaires (contact visuel) et soyez sûr de vous lorsque vous rendez votre décision.

3.1.4 Signaux

Peu importe les signaux utilisés, l'uniformité est importante. Avant le début de la partie, en tant qu'équipe, vous devez au moins décider quels signaux vous allez utiliser pour:

- Obtenir un avis au sujet des conditions atmosphériques
- Les demi-élans
- Consulter votre partenaire entre les manches
- Les situations de chandelles intérieures
- Les jeux avant/après

3.2 Conférence au marbre entre les arbitres et les gérants

Puisque vous allez travailler une partie entre deux équipes, il est très important d'opérer comme une équipe d'arbitres. En plusieurs occasions, vous aurez besoin de l'aide de vos partenaires, spécialement lors d'un argument. Vous verrez les joueurs agir en équipe, alors les arbitres doivent aussi être une équipe. Cela veut dire que vous entrez et quittez le terrain ensemble. Cela ne veut pas dire de vous serrer la main ou de vous féliciter sur le terrain après la partie. Si vous pensez que votre partenaire a fait un excellent travail, dites-le lui dans le vestiaire. Il est très rare que tout le monde dans les estrades vont être en accord avec vos décisions durant toute la partie, alors ne leur donner pas de chance de dire quelque chose à ce sujet.

Lors de la conférence au marbre entre les arbitres et les gérants, l'arbitre du marbre se place directement derrière le marbre, le dos aux estrades. Les gérants vont se placer de chaque à côté du marbre, dans un des rectangles du frappeur. Les arbitres des buts se placent immédiatement devant le marbre, faisant face aux estrades. Lorsqu'un des arbitres est le chef d'équipe, il se présentera comme tel. Habituellement, l'arbitre du marbre est le seul à s'adresser aux gérants durant la rencontre. Toujours mentionné l'application des règlements pour accélérer la partie.

Lors des hymnes nationaux, l'arbitre du marbre demeure à la position décrite plus haut. L'arbitre du 1^{er} but se place à la droite de l'arbitre du marbre et les arbitres du 2^e et 3^e but à sa gauche. Lorsque les hymnes jouent, chaque arbitre doit avoir sa casquette dans sa main droite sur sa poitrine et sa main gauche le long de sa jambe gauche.

Après la conférence au marbre (ou après les hymnes nationaux), l'arbitre du marbre doit vérifier que tout ce qui a été discuté est clair pour tous les arbitres (tel les règlements de terrain) et, par la suite, les arbitres des buts courent ensemble vers la piste d'avertissement du champ extérieur et se séparent alors chacun de son côté.

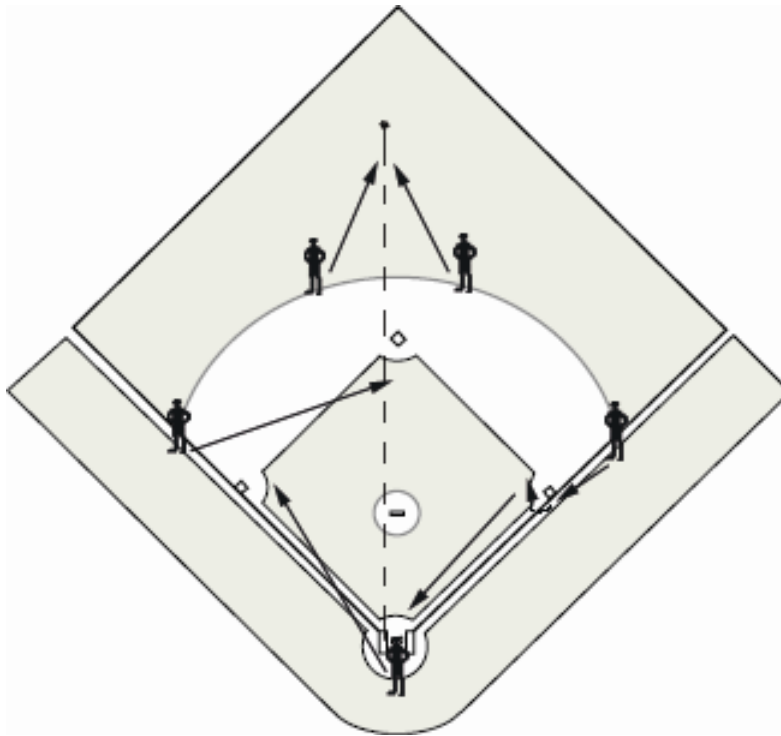
Avant le premier "Au jeu", l'arbitre du marbre vérifie que le(s) commissaire(s) technique(s), le(s) marqueur(s) officiel(s) et les arbitres des buts sont prêts. Ce dernier est fait en pointant les arbitres du 1^{er} et 3^e but (et en regardant l'arbitre du 2^e but) suivi d'une réponse par ceux-ci. Avant le début des autres demi-manches, l'arbitre du marbre ne fait que regarder pour voir que les arbitres des buts sont prêts, sans utiliser de signal.

Tout ce qui a été présenté ci-haut est applicable pour le système à 2 ou 3 arbitres.

4 SITUATIONS DE JEU

Situation # 1: Aucun coureur sur les buts; 0, 1 ou 2 retraits

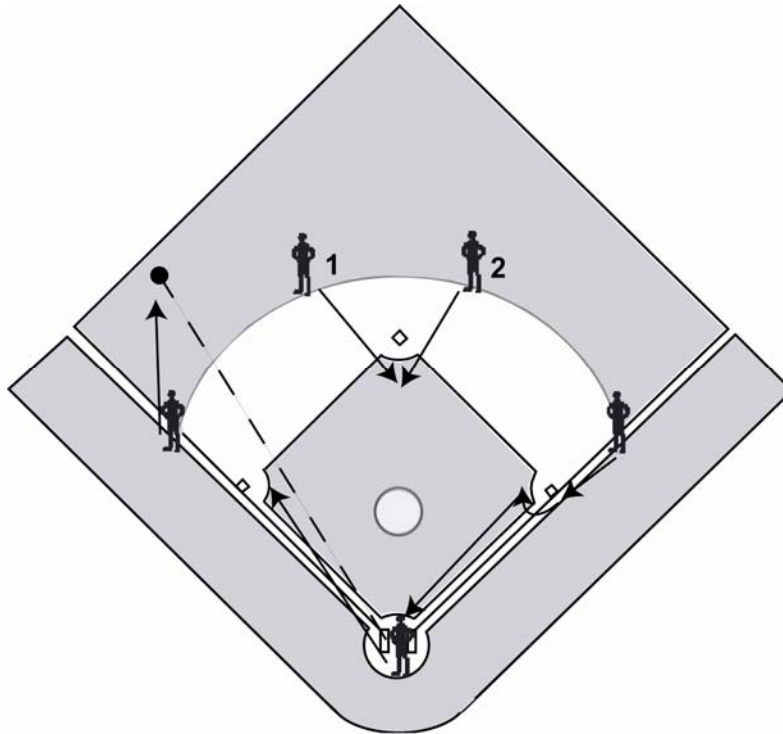
Description du jeu: **Ballon au champ centre**



1. L'arbitre du marbre doit hésiter pour lire la balle frappée et voir la réaction de l'arbitre du 2^e but. Il vérifie alors que les arbitres du 1^{er} et du 3^e but se déplacent correctement. Si la balle frappée semble être un jeu de routine, l'arbitre du marbre se déplace vers le début du corridor de 45 pieds. Si la balle frappée semble l'être pour plus d'un but, l'arbitre du marbre doit commencer à se déplacer vers le 3^e but et baser sa progression selon les gestes du frappeur-coureur. L'arbitre du marbre doit être à moins de 10 mètres du 3^e bien avant le frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre lit le jeu qui se développe et, si le frappeur-coureur et la balle sont en direction du 3^e, l'arbitre du marbre prend position à l'intérieur sur la bordure du gazon du 3^e but pour observer le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique et que le frappeur-coureur se dirige vers le marbre, l'arbitre du 1^{er} but devrait déjà être en position pour couvrir le jeu au marbre.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et laisse à l'arbitre du 2^e but le soin de déterminer la couverture. Lorsque l'arbitre du 2^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but marche vers le 1^{er}, demeurant en territoire des fausses balles pour observer le toucher du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur avance et contourne le 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but se déplace vers le marbre au cas où le frappeur-coureur tente de marquer.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée et annonce qu'il la couvre. Il se déplace alors agressivement vers une position qui va lui donner un bon angle pour voir l'attrapé ou voir si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 2^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu. Rappelez-vous que (1) est la position de base avec un frappeur droitier et que (2) est la position de base avec un frappeur gaucher.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et laisse à l'arbitre du 2^e but le soin de déterminer la couverture. Lorsque l'arbitre du 2^e but sort, l'arbitre du 3^e but se dirige vers le 2^e. Il doit être à la bordure du gazon au 2^e but bien avant que le frappeur-coureur y arrive; donc, son déplacement est basé sur la course du frappeur-coureur. Lorsque le frappeur-coureur se commet vers le 2^e, l'arbitre du 3^e but se positionne sur la bordure du gazon pour un jeu au 2^e but. Si le frappeur-coureur se commet vers le 2^e et, pour quelque raison que ce soit, décide de retourner au 1^{er}, l'arbitre du 1^{er} but est déjà en position pour couvrir le jeu au 1^{er} but.

Situation # 2: Aucun coureur sur les buts; 0, 1 ou 2 retraits

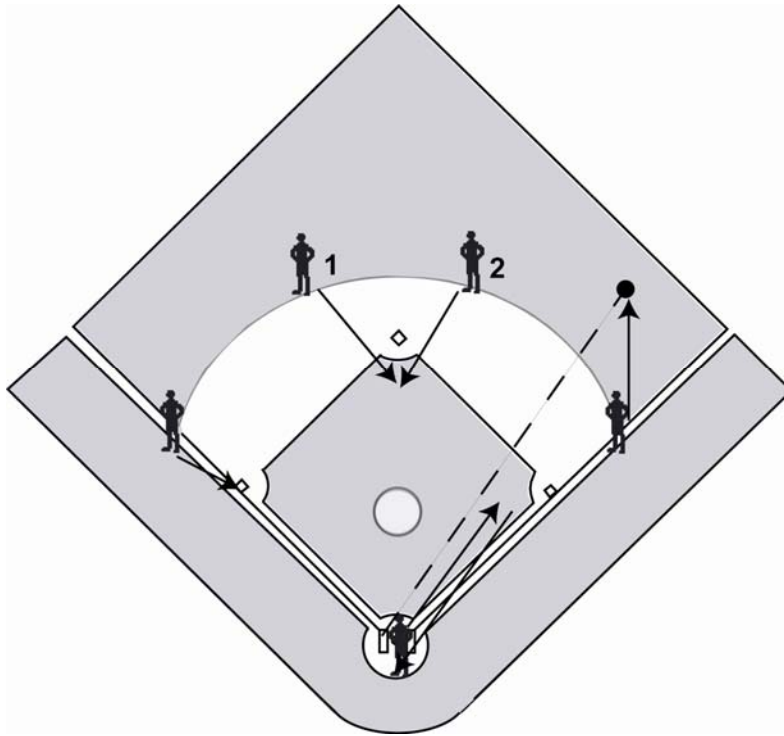
Description du jeu: Ballon au champ gauche près de la ligne



1. L'arbitre du marbre doit hésiter pour lire la balle frappée et voir la réaction de l'arbitre du 2^e but. Il vérifie alors que les arbitres du 1^{er} et du 3^e but se déplacent correctement. Si la balle frappée semble être un jeu de routine, l'arbitre du marbre se déplace vers le début du corridor de 45 pieds. Si la balle frappée semble l'être pour plus d'un but, l'arbitre du marbre doit commencer à se déplacer vers le 3^e but et baser sa progression selon les gestes du frappeur-coureur. L'arbitre du marbre doit être à moins de 10 mètres du 3^e bien avant le frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre lit le jeu qui se développe et, si le coureur et la balle sont en direction du 3^e, l'arbitre du marbre prend position à l'intérieur sur la bordure du gazon du 3^e but pour observer le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique et que le frappeur-coureur se dirige vers le marbre, l'arbitre du 1^{er} but devrait déjà être en position pour couvrir le jeu au marbre.
2. L'arbitre du 1^{er} but doit lire la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but se dirige vers le champ intérieur, l'arbitre du 1^{er} but marche vers le 1^{er}, demeurant en territoire des fausses balles pour observer le toucher du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur avance et contourne le 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but se déplace vers le marbre au cas où le frappeur-coureur tente de marquer.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée et annonce qu'il ne la couvre pas. Il se dirige alors vers le 2^e but. Il doit ajuster sa course à celle du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur tente d'obtenir des buts supplémentaires, l'arbitre du 2^e but doit arriver au 2^e but dans le champ intérieur bien avant le frappeur-coureur et le jeu. Rappelez-vous que (1) est la position de base avec un frappeur droitier et que (2) est la position de base avec un frappeur gaucher.
4. L'arbitre du 3^e but lit la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but confie la balle à l'arbitre du 3^e but, l'arbitre du 3^e but doit se déplacer agressivement vers une position qui lui permettra de bien voir l'attrapé, enjambant la ligne des fausses balles pour une possible décision bonne-fausse. L'arbitre du 3^e but doit aussi observer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Situation # 3: Aucun coureur sur les buts; 0, 1 ou 2 retraits

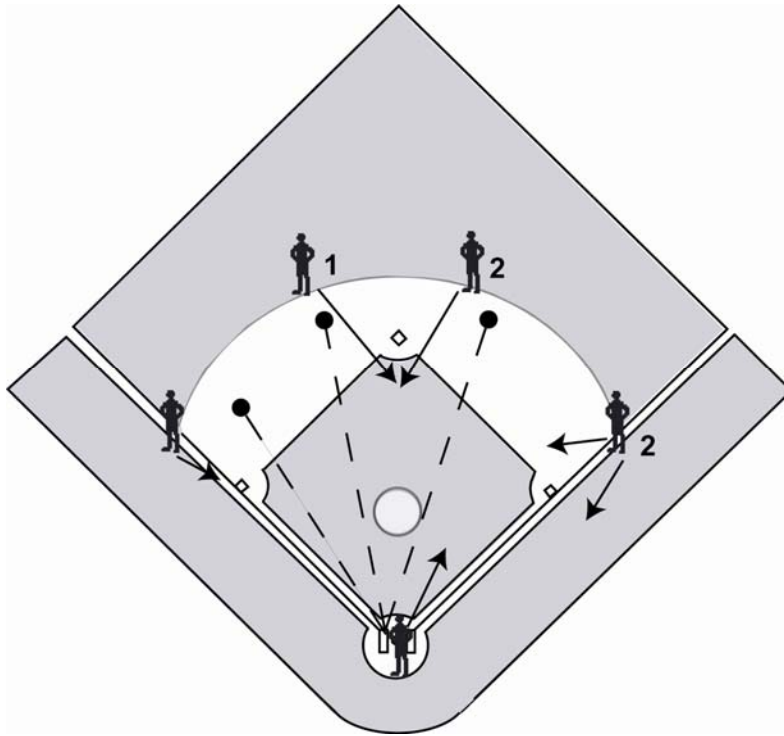
Description du jeu: **Ballon au champ droit près de la ligne**



1. L'arbitre du marbre lit la réaction de l'arbitre du 2^e but pour la couverture et s'assure que les arbitres du 1^{er} et 3^e but réagissent correctement. Lorsque l'arbitre du 1^{er} but sort, l'arbitre du marbre suit le frappeur-coureur vers le 1^{er} but, observe le toucher du frappeur-coureur et se prépare pour un jeu si la défensive relaie derrière le frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur avance et contourne le 2^e but, l'arbitre du marbre retourne au marbre au cas où le frappeur-coureur tente de compter.
2. L'arbitre du 1^{er} but doit lire la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but confie la balle à l'arbitre du 1^{er} but, l'arbitre du 1^{er} but se déplace agressivement vers une position lui permettant d'avoir un bon angle sur l'attrapé, enjambant la ligne des fausses balles pour une possible décision bonne-fausse. L'arbitre du 1^{er} but doit aussi observer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 1^{er} but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée et annonce qu'il ne la couvre pas. Il se dirige alors vers le 2^e but. Il doit ajuster sa course à celle du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur tente d'obtenir des buts supplémentaires, l'arbitre du 2^e but doit arriver au 2^e but dans le champ intérieur bien avant le frappeur-coureur et le jeu. Rappelez-vous que (1) est la position de base avec un frappeur droitier et que (2) est la position de base avec un frappeur gaucher.
4. L'arbitre du 3^e but lit la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but confie la balle à l'arbitre du 1^{er} but, l'arbitre du 3^e but demeure près du 3^e et relaxe. Si le frappeur-coureur avance au delà du 2^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position pour un jeu au 3^e, être immobile et observer le jeu.

Situation # 4: Aucun coureur sur les buts; 0, 1 ou 2 retraits

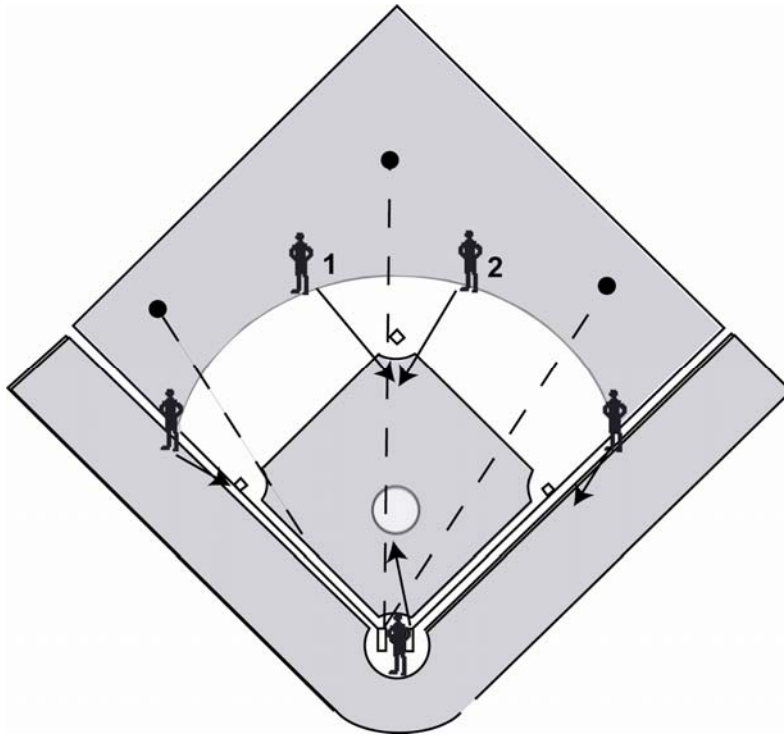
Description du jeu: Roulant, attrapé par F4, F5 ou F6



1. L'arbitre du marbre lit la balle et s'éloigne du receveur. S'il y a possibilité d'une décision bonne-fausse balle, l'arbitre du marbre enjambe la ligne du 3^e but et observe jusqu'à ce qu'un joueur défensif fasse un jeu sur la balle frappée. Autrement, l'arbitre du marbre suit le frappeur-coureur vers le 1^{er} but (jusqu'au début du corridor de 45 pieds) et s'immobilise là. Alors, il regarde pour tout jeu inusité et si le pied quitte le but ou s'il y a balayage, il doit être prêt à aider l'arbitre du 1^{er} but, si on lui demande.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle et (1) se déplace en territoire des bonnes balles si la balle est frappée vers F5, F6, directement à F4 ou à sa droite. Lorsque la balle est frappée à la gauche de F4, l'arbitre du 1^{er} but (2) s'avance en territoire des fausses balles. L'arbitre du 1^{er} but doit alors prendre une position "set" debout, lire le relais et s'ajuster si le relais est hors cible. Il observe le jeu et il demande de l'aide à l'arbitre du marbre (si requis) avant de rendre la décision.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle et se dirige vers le 2^e pour couvrir un jeu possible sur le frappeur-coureur. Rappelez-vous que (1) est la position de base avec un frappeur droitier et que (2) est la position de base avec un frappeur gaucher.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle. S'il y a une possibilité de décision bonne-fausse balle et que la balle passe le but avant que F5 ne puisse faire un jeu, l'arbitre du 3^e but enjambe la ligne des fausses balles et attend que le jeu se fasse. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Situation # 5: Aucun coureur sur les buts; 0, 1 ou 2 retraits

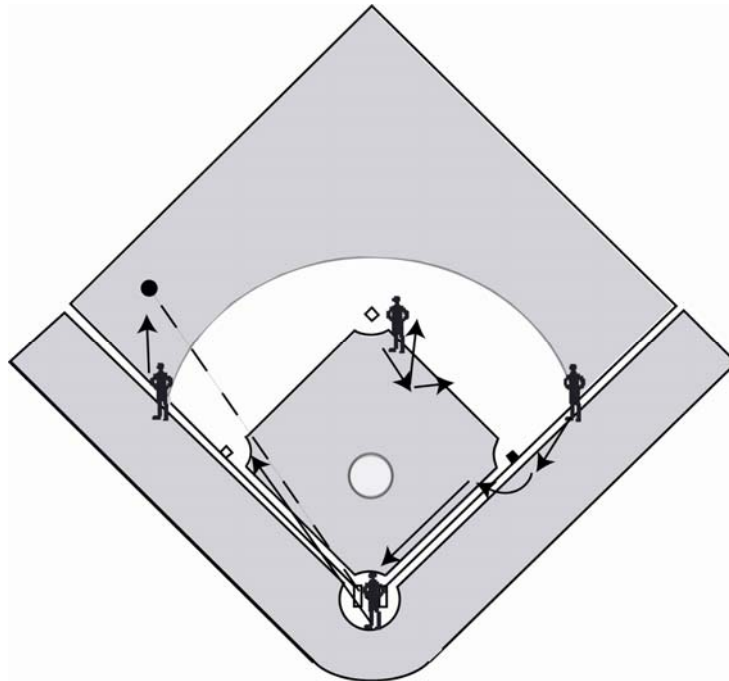
Description du jeu: Coup sûr



1. L'arbitre du marbre lit la balle, s'éloigne du receveur et s'avance d'une couple de pas pour avoir une bonne vue de la situation. Si la balle est frappée au champ extérieur, l'arbitre du marbre n'a qu'à relaxer. La seule responsabilité de l'arbitre du marbre dans une telle situation est un jeu possible au marbre.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle et la réaction de l'arbitre du 2^e but. Il marche alors vers le 1^{er} but, demeurant en territoire des fausses balles pour observer le toucher du frappeur-coureur. Sur un coup sûr proche au champ droit, l'arbitre du 1^{er} but continue à se déplacer autour du 1^{er} but en territoire des bonnes balles au cas où la défensive tenterait un relais derrière le frappeur-coureur au 1^{er}.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle et se déplace vers le 2^e but pour couvrir un jeu possible sur le frappeur-coureur. Rappelez-vous que (1) est la position de base avec un frappeur droitier et que (2) est la position de base avec un frappeur gaucher.
4. L'arbitre du 3^e but lit la réaction de l'arbitre du 2^e but. Si la balle est frappée au champ extérieur, l'arbitre du 3^e but demeure près du 3^e et relaxe. Si le frappeur-coureur contourne le 2^e but, l'arbitre du 3^e but doit prendre sa position pour un jeu au 3^e, s'immobiliser et observer le jeu.

Situation # 6: Coureur au 1^{er} but; 0, 1 ou 2 retraits

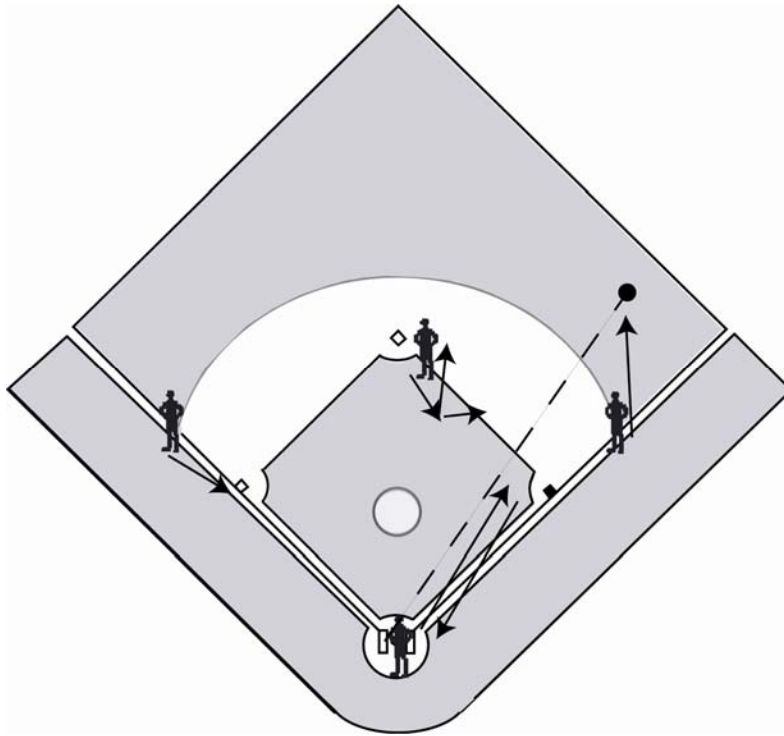
Description du jeu: Ballon profond au champ gauche



1. L'arbitre du marbre lit la réaction de l'arbitre du 3^e but et vérifie que les arbitres du 2^e et du 1^{er} but réagissent correctement. L'arbitre du marbre commence alors à se déplacer vers le 3^e but, ajustant sa course à celle du coureur 1. Si le coureur 1 est en course, l'arbitre du marbre doit se déplacer agressivement vers le 3^e; si le coureur 1 retouche ou attend à mi-chemin du 2^e, l'arbitre du marbre se dirige vers le 3^e sans se presser. Alors que le jeu se développe et que l'arbitre du marbre se déplace vers le 3^e, il doit communiquer avec ses partenaires - particulièrement l'arbitre du 2^e but - en annonçant, "J'ai le 3^e s'il vient!" Par la suite, si le coureur 1 se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre annonce, "Je suis au 3^e!" L'arbitre du marbre demeure en territoire des fausses balles, à environ 10 mètres du 3^e but, sauf s'il voit que le coureur 1 et la balle sont en direction du 3^e but. Si cela se produit, l'arbitre du marbre se déplace en territoire des bonnes balles près de la bordure du gazon au 3^e but, s'immobilise et observe le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique, l'arbitre du marbre doit regarder vers le marbre pour s'assurer que l'arbitre du 1^{er} but est en position. Si l'arbitre du 1^{er} but n'est pas en position, l'arbitre du marbre revient au marbre et prend tout jeu qui s'y produit.
2. L'arbitre du 1^{er} but regarde le déplacement de l'arbitre du 3^e but. Lorsque l'arbitre du 3^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but reste près du 1^{er} but pour observer le toucher du frappeur-coureur et, si la balle est attrapée, le coureur 1 qui revient. Si la balle tombe pour un coup sûr (ou une erreur), l'arbitre du 1^{er} but doit être prêt à se déplacer vers le marbre. Ceci se produit seulement lorsque le coureur 1 se commet vers le 3^e but. Si le coureur 1 tente éventuellement de marquer, l'arbitre du 1^{er} but doit être en position le long de l'extension de la ligne du 3^e but pour observer le jeu.
3. L'arbitre du 2^e but regarde le déplacement de l'arbitre du 3^e but il vérifie pour s'assurer que l'arbitre du 1^{er} but reste près du but et que l'arbitre du marbre commence à se diriger vers le 3^e. L'arbitre du 2^e but demeure près du 2^e pour observer tout jeu qui s'y produit. Si la balle tombe pour un coup sûr (ou une erreur) et que le coureur 1 se commet vers le 3^e, l'arbitre du 2^e but devient responsable du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur contourne seulement le 1^{er}, l'arbitre du 2^e but peut avoir à se déplacer vers le 1^{er} but pour un jeu subséquent.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Situation # 7: Coureur au 1^{er} but; 0, 1 ou 2 retraits

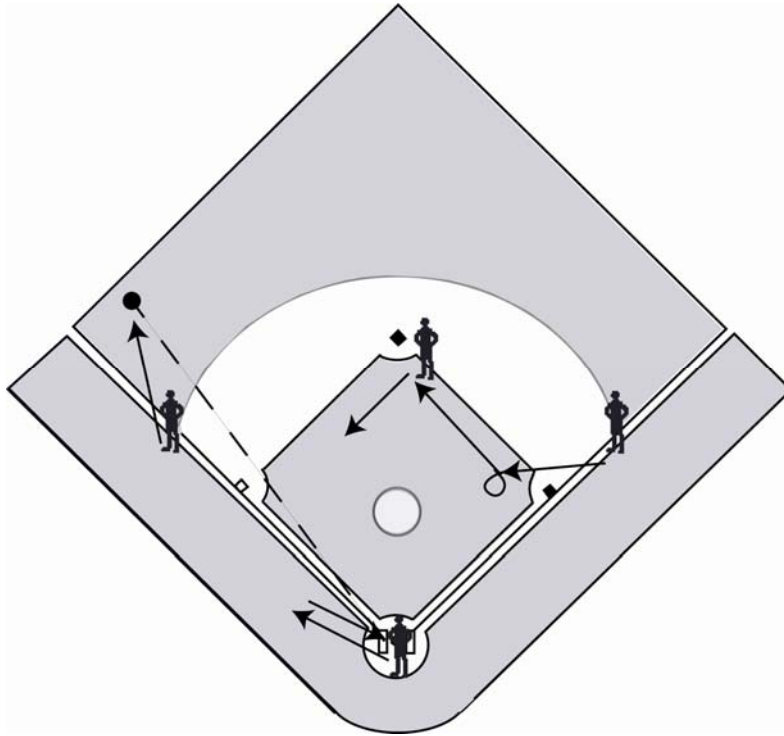
Description du jeu: Ballon profond au champ droit



1. L'arbitre du marbre regarde le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et vérifie que les arbitres du 2^e et 3^e but réagissent correctement. L'arbitre du marbre suit le frappeur-coureur vers le 1^{er} but, jusqu'au début du corridor de 45 pieds. L'arbitre du marbre est responsable de tout jeu au 1^{er} but jusqu'à ce que le coureur 1 se commette du 2^e but vers le 3^e. Si le coureur 1 se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre retourne au marbre et l'arbitre du 2^e but devient responsable de tous les jeux au 2^e et au 1^{er} but. Avant que l'arbitre du marbre retourne au marbre, il annonce, "Je retourne au marbre". Si le coureur 1 tente éventuellement de marquer, l'arbitre du marbre doit être en position le long de l'extension de la ligne du 3^e but pour observer le jeu.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 1^{er} but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
3. L'arbitre du 2^e but regarde le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but, il vérifie pour s'assurer que l'arbitre du 1^{er} but couvre la balle frappée et que l'arbitre du marbre se déplace vers le 1^{er}. L'arbitre du 2^e but demeure près du 2^e pour observer tout jeu qui s'y produit. Si le coureur 1 se commet vers le 3^e, l'arbitre du 2^e but devient alors responsable du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur contourne seulement le 1^{er}, l'arbitre du 2^e but peut avoir à se déplacer vers le 1^{er} but pour un jeu subséquent.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et se déplace de quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 1 dépasse le 2^e, l'arbitre du 3^e but se met en position pour un jeu au 3^e, s'immobilise et observe le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique, l'arbitre du 3^e but regarde vers le marbre pour s'assurer que l'arbitre du marbre est en position. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Situation # 8: Coureurs au 1^{er} et 2^e; 0, 1 ou 2 retraits

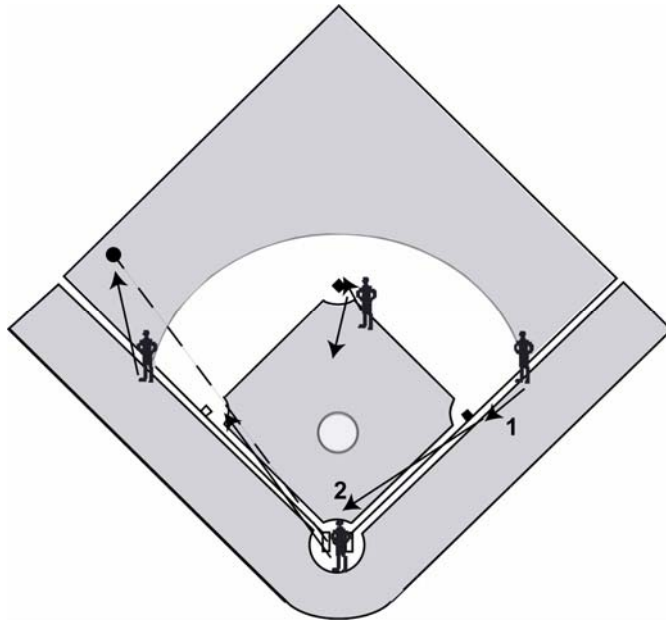
Description du jeu: Ballon profond au champ gauche



1. L'arbitre du marbre lit le déplacement de l'arbitre du 3^e but et fait quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 2 se dirige vers le marbre, l'arbitre du marbre se déplace vers sa position, s'immobilise et observe le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du marbre peut relaxer.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et fait quelques pas vers le 1^{er} but. Lorsque l'arbitre du 3^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but pivote, regarde le frappeur-coureur touché le 1^{er} but et se déplace agressivement pour couvrir tous les jeux possibles au 2^e but. Dès qu'il se sent confortable de pouvoir couvrir le jeu au 2^e, l'arbitre du 1^{er} but communique, "J'ai le 2^e!" Ceci permet à l'arbitre du 2^e but de se concentrer sur les jeux au 3^e but. Dans cette rotation, l'arbitre du 1^{er} but a toujours la responsabilité des jeux au 1^{er} but. Lorsqu'il communique, tel que décrit, avec l'arbitre du 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but a aussi tous les jeux au 2^e but.
3. L'arbitre du 2^e but regarde le déplacement de l'arbitre du 3^e but, puis il vérifie pour s'assurer que l'arbitre du 1^{er} but se dirige vers le champ intérieur. Avec moins de deux retraits, l'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ intérieur et le coureur 2 qui retouche. L'arbitre du 2^e but se déplace avec prudence vers le 3^e but, mais il demeure assez près du 2^e pour y retourner et couvrir un jeu jusqu'à ce que l'arbitre du 1^{er} but le libère. Avant que l'arbitre du 1^{er} but ne communique qu'il est prêt à couvrir le 2^e, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 2^e et au 3^e but. Après la communication de l'arbitre du 1^{er} but, l'arbitre du 2^e but est seulement responsable de tous les jeux au 3^e.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Situation # 9: Coureurs au 1^{er} et 2^e; moins de 2 retraits

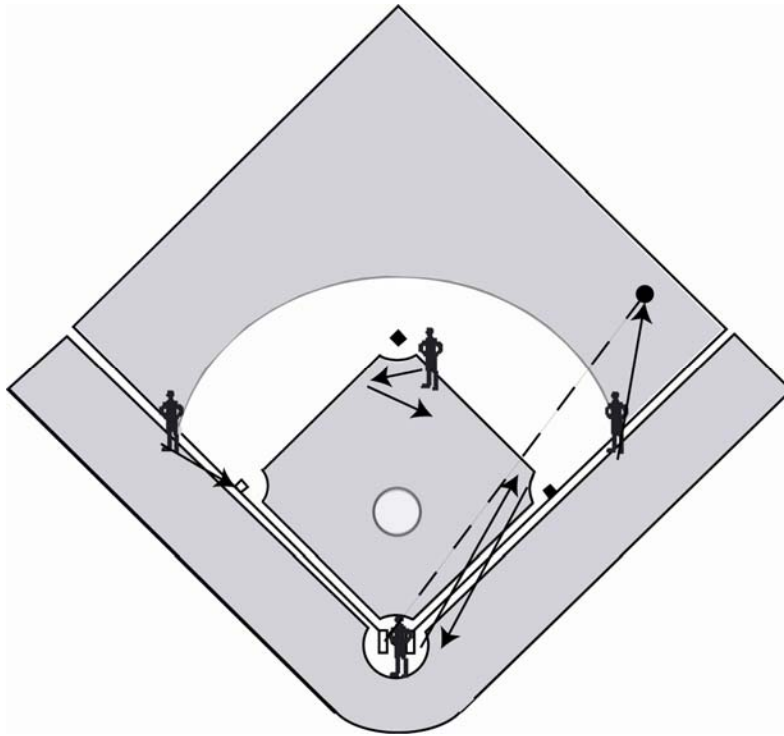
Description du jeu: Ballon de routine vers F7



1. L'arbitre du marbre regarde le déplacement de l'arbitre du 3^e but et vérifie que les arbitres du 2^e et 1^{er} but réagissent correctement. Si le coureur 2 retouche, l'arbitre du marbre se dirige vers le 3^e. Alors que le jeu se développe et que l'arbitre du marbre se dirige vers le 3^e, il doit communiquer avec ses partenaires - surtout l'arbitre du 2^e but - en annonçant, "J'ai le 3^e s'il vient!" Alors, lorsque le coureur 2 se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre annonce, "Je suis au 3^e!" L'arbitre du marbre demeure en territoire des fausses balles, à environ 10 mètres du 3^e but, sauf si le coureur 2 et la balle sont en direction du 3^e but. Si cela se produit, l'arbitre du marbre se déplace en territoire des bonnes balles près de la bordure du gazon au 3^e but, s'immobilise et observe le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique, l'arbitre du marbre doit regarder vers le marbre pour s'assurer que l'arbitre du 1^{er} but est en position. Si l'arbitre du 1^{er} but n'est pas en position, l'arbitre du marbre revient au marbre et prend tout jeu qui s'y produit.
2. L'arbitre du 1^{er} but regarde le déplacement de l'arbitre du 3^e but. Lorsque l'arbitre du 3^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but (1) reste près du 1^{er} but (en territoire des fausses balles) pour observer le toucher du frappeur-coureur et, si la balle est attrapée, le retoucher du coureur 1. Si la balle tombe pour un coup sûr (ou une erreur), l'arbitre du 1^{er} but (2) doit se préparer à se diriger au marbre. Ceci se produit seulement lorsque le coureur 2 se commet vers le 3^e but et que l'arbitre du marbre se déplace au 3^e. Si éventuellement le coureur 2 tente de marquer, l'arbitre du 1^{er} but doit être en position sur l'extension de la ligne du 3^e but pour observer le jeu.
3. L'arbitre du 2^e but observe le déplacement de l'arbitre du 3^e but. Dans cette situation (moins de 2 retraits), l'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 2. Avec l'arbitre du marbre couvrant le 3^e but, l'arbitre du 1^{er} but couvrant le marbre et l'arbitre du 3^e but sortit, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 1^{er} et 2^e but dès que l'arbitre du 1^{er} but se commet vers le marbre. L'arbitre du 2^e but doit s'avancer, se tourner et faire face à la balle. Il doit alors déterminer où un jeu peut se faire. L'arbitre du 2^e but doit se déplacer avec prudence soit vers le 1^{er} ou vers le 2^e but, s'il anticipe que le jeu va se faire à un de ces buts. S'il ne peut anticiper le jeu, l'arbitre du 2^e but maintient sa position et attend qu'un jeu se produise pour le diriger vers l'un des buts.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Situation # 10: Coureurs au 1^{er} et 2^e; moins de 2 retraits

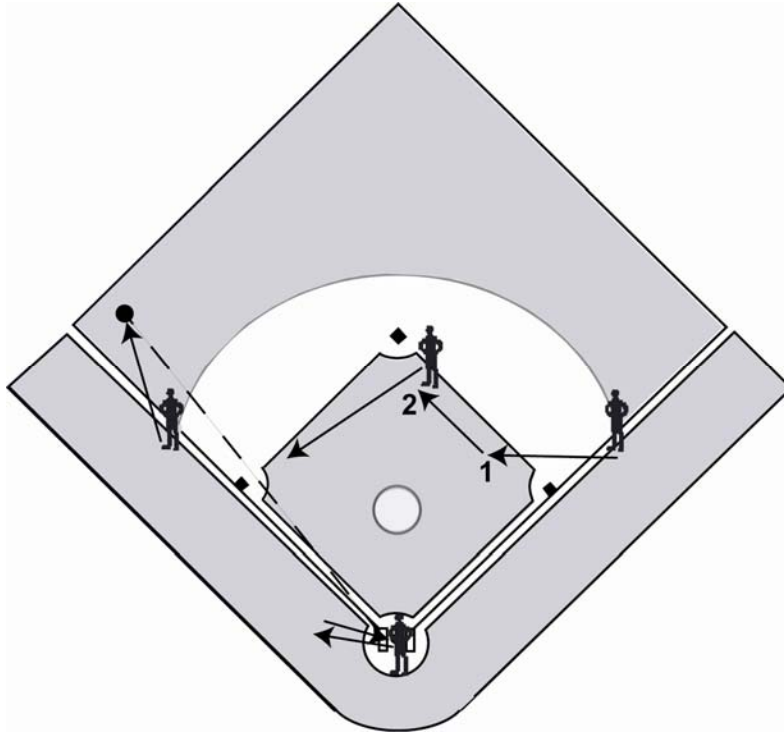
Description du jeu: Ballon de routine vers F9



1. L'arbitre du marbre lit le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et vérifie que les arbitres du 2^e et 3^e but réagissent correctement. Lorsque l'arbitre du 1^{er} but sort, l'arbitre du marbre suit le frappeur-coureur vers le 1^{er} but, observe le toucher du frappeur-coureur et se prépare à couvrir tout jeu sur le coureur 1. Si la balle tombe pour un coup sûr (ou une erreur), l'arbitre du marbre doit se préparer à retourner au marbre. Avant de retourner au marbre, l'arbitre du marbre annonce, "Je retourne au marbre." Si éventuellement le coureur 2 tente de compter, l'arbitre du marbre doit prendre position sur l'extension de la ligne du 3^e but et observer le jeu.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 1^{er} but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
3. L'arbitre du 2^e but regarde le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but, il vérifie pour s'assurer que l'arbitre du 1^{er} but couvre la balle frappée et que l'arbitre du marbre se déplace vers le 1^{er}. Dans cette situation (moins de 2 retraits), l'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 2. Avec l'arbitre du 1^{er} but sortit et l'arbitre du 3^e but demeurant près du 3^e but, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 1^{er} et 2^e but dès que l'arbitre du marbre retourne au marbre. L'arbitre du 2^e but doit s'avancer, se tourner et faire face à la balle. Il doit alors déterminer où un jeu peut se faire. L'arbitre du 2^e but doit se déplacer avec prudence soit vers le 1^{er} ou vers le 2^e but s'il anticipe que le jeu va se faire à un de ces buts. S'il ne peut anticiper le jeu, l'arbitre du 2^e but maintient sa position et attend qu'un jeu se produise pour le diriger vers l'un des buts.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et se déplace de quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 2 retouche et se dirige vers le 3^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Situation # 11: Buts remplis; 0, 1 ou 2 retraits

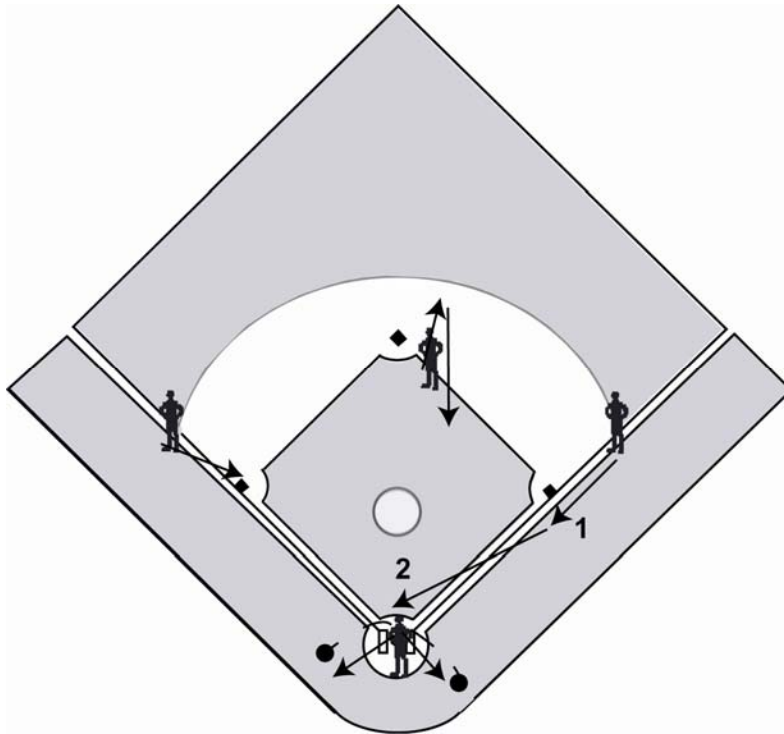
Description du jeu: Ballon au champ gauche



1. L'arbitre du marbre lit le déplacement de l'arbitre du 3^e but et fait quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 3 retouche (moins de 2 retraits), l'arbitre du marbre se déplace en territoire des fausses balles afin de voir le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 3. Si le coureur 3 se dirige vers le marbre, l'arbitre du marbre doit retourner à sa position, s'immobiliser et observer le jeu.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et laisse l'arbitre du 3^e but déterminer la couverture. Lorsque l'arbitre du 3^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but (1) doit pivoter, regarder le frappeur-coureur toucher au 1^{er} et se déplacer agressivement pour tous les jeux possibles au 2^e but. Dès qu'il (2) se sent capable de couvrir le jeu au 2^e, l'arbitre du 1^{er} but communique, "J'ai le 2^e!" Ceci permet à l'arbitre du 2^e but de se concentrer sur les jeux au 3^e but. Dans cette rotation, l'arbitre du 1^{er} but a toujours la responsabilité des jeux au 1^{er} but. Lorsqu'il communique, tel que décrit, avec l'arbitre du 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but a aussi tous les jeux au 2^e but.
3. L'arbitre du 2^e but détermine la réaction de l'arbitre du 3^e but et s'assure que l'arbitre du 1^{er} se dirige vers le champ intérieur. Avec moins de 2 retraits, l'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 2. Puis, l'arbitre du 2^e but se déplace avec prudence vers le 3^e but, mais il demeure assez près du 2^e pour y retourner et couvrir un jeu jusqu'à ce que l'arbitre du 1^{er} but le libère. Avant que l'arbitre du 1^{er} but ne communique qu'il est prêt à couvrir le 2^e, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 2^e et au 3^e but. Après la communication de l'arbitre du 1^{er} but, l'arbitre du 2^e but est seulement responsable des 3^e.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Situation # 12: Buts remplis; moins de 2 retraits

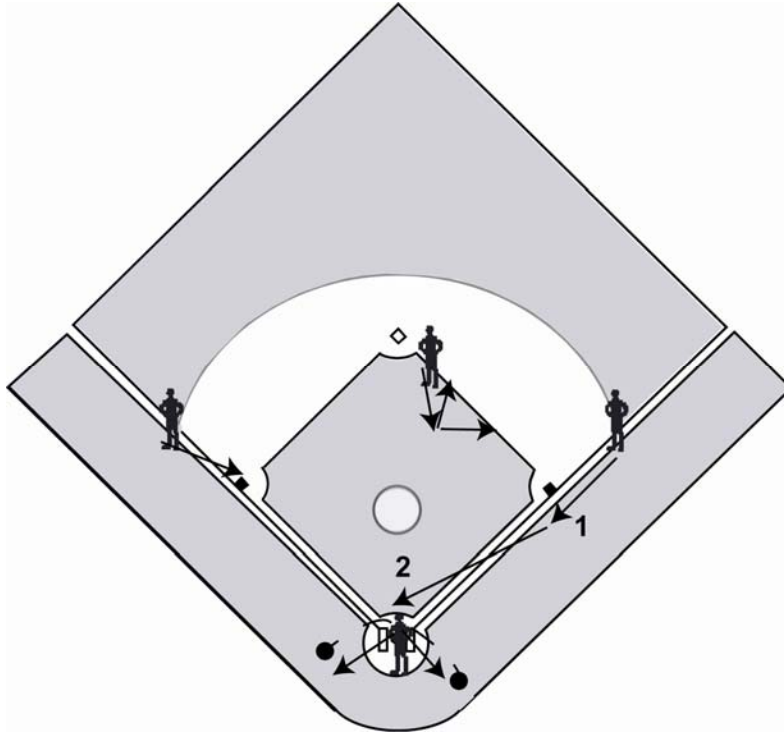
Description du jeu: Ballon entre le marbre et l'écran arrière



1. L'arbitre du marbre lit la balle frappée et s'éloigne immédiatement du receveur. L'arbitre du marbre suit le receveur des yeux (il ne regarde pas la balle) et se dirige vers un endroit qui va lui donner un bon angle pour voir l'attrapé. Juste avant que le receveur n'atteigne l'écran arrière, l'arbitre du marbre doit trouver la balle pour voir si elle touche à l'écran.
2. L'arbitre du 1^{er} but (1) lit la balle frappée et avance de quelques pas vers le 1^{er} but. Si le coureur 3 retouche, l'arbitre du 1^{er} but (2) se déplace agressivement pour couvrir le marbre au cas où le coureur 3 tente de compter. L'arbitre du 1^{er} but doit se déplacer pour prendre position, s'immobiliser et observer le jeu.
3. L'arbitre du 2^e but réagit au déplacement de l'arbitre du premier but. Il observe le jeu en territoire des fausses balles et le coureur 2 qui retouche. Avec un coureur au 1^{er} but, l'arbitre du marbre qui s'éloigne du marbre et l'arbitre du 1^{er} but qui couvre, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 1^{er} et 2^e but dès que l'arbitre du 1^{er} but se commet vers le marbre. L'arbitre du 2^e but doit s'avancer, se tourner et faire face à la balle. Il doit alors déterminer où un jeu peut se faire. L'arbitre du 2^e but doit se déplacer avec prudence soit vers le 1^{er} ou vers le 2^e but s'il anticipe que le jeu va se faire à un de ces buts. S'il ne peut anticiper le jeu, l'arbitre du 2^e but maintient sa position et attend qu'un jeu se produise pour le diriger vers l'un des buts.
4. L'arbitre du 3^e but observe le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et avance quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 3 retouche, l'arbitre du 3^e but est responsable du retoucher. Si le coureur 2 retouche et se dirige vers le 3^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Situation # 13: Coureurs au 1^{er} et 3^e; moins de 2 retraits

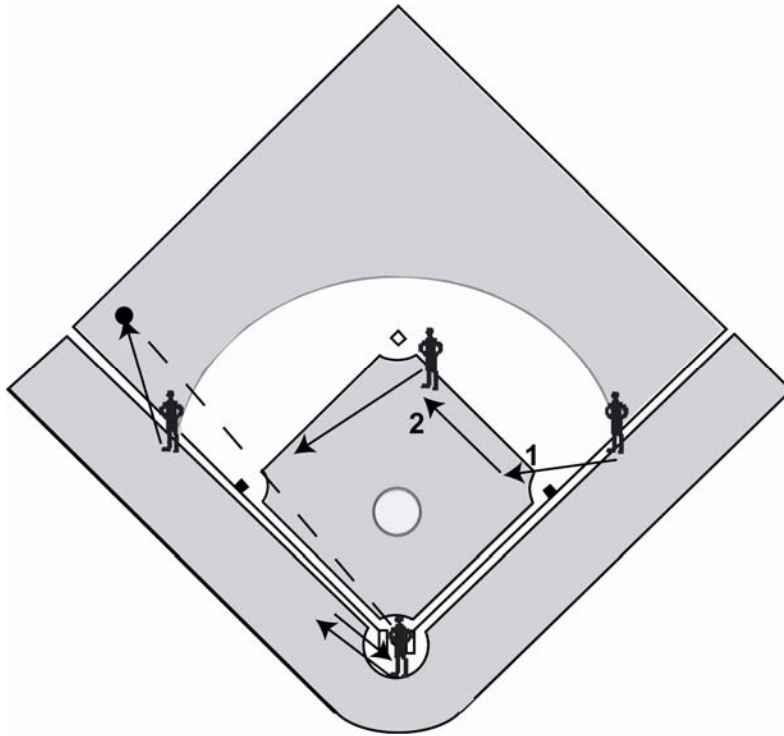
Description du jeu: Ballon entre le marbre et l'écran arrière



1. L'arbitre du marbre lit la balle frappée et s'éloigne immédiatement du receveur. L'arbitre du marbre suit le receveur des yeux (il ne regarde pas la balle) et se dirige vers un endroit qui va lui donner un bon angle pour voir l'attrapé. Juste avant que le receveur n'atteigne l'écran arrière, l'arbitre du marbre doit trouver la balle pour voir si elle touche à l'écran.
2. L'arbitre du 1^{er} but (1) lit la balle frappée et avance de quelques pas vers le 1^{er} but. Si le coureur 3 retouche, l'arbitre du 1^{er} but (2) se déplace agressivement pour couvrir le marbre au cas où le coureur 3 tente de compter. L'arbitre du 1^{er} but doit se déplacer pour prendre position, s'immobiliser et observer le jeu.
3. L'arbitre du 2^e but réagit au déplacement de l'arbitre du premier but. Il fait alors un couple de pas vers le 1^{er} but. Si le coureur 1 retouche et avance vers le 2^e but, l'arbitre du 2^e but doit se placer en position pour le jeu, s'immobiliser et observer l'action. Si le coureur 1 retouche, prend seulement quelques pas vers le 2^e et la défensive relaie derrière lui, l'arbitre du 2^e but est responsable de la décision au 1^{er} but lorsque l'arbitre du 1^{er} but couvre le marbre.
4. L'arbitre du 3^e but observe le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et avance quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 3 retouche, l'arbitre du 3^e but est responsable du retoucher. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Situation # 14: Coureurs au 1^{er} et 3^e; 0, 1 ou 2 retraits

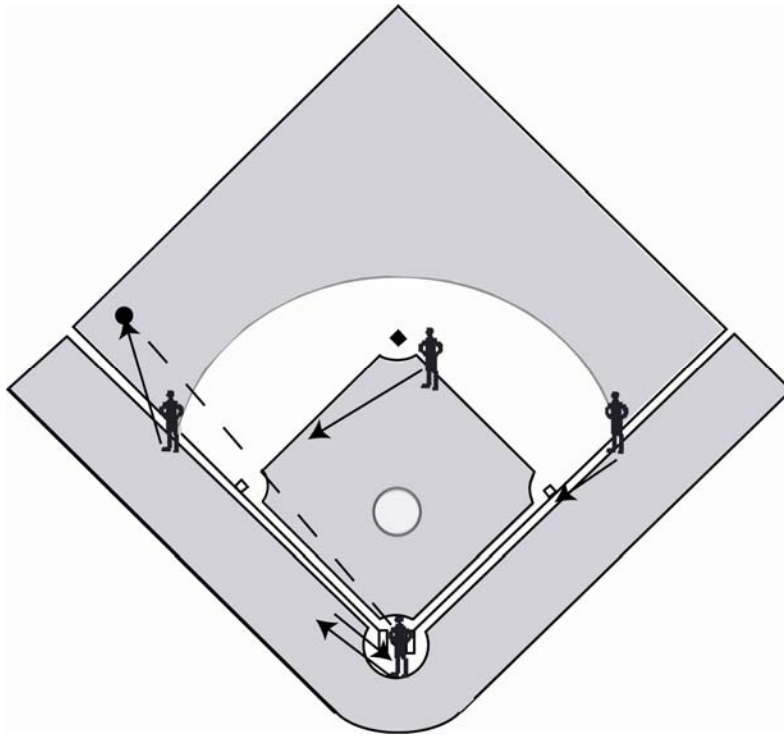
Description du jeu: Ballon au champ gauche



1. L'arbitre du marbre lit le déplacement de l'arbitre du 3^e but et fait quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 3 retouche (moins de 2 retraits), l'arbitre du marbre se déplace en territoire des fausses balles afin de voir le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 3. Si le coureur 3 se dirige vers le marbre, l'arbitre du marbre doit retourner à sa position, s'immobiliser et observer le jeu.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et laisse l'arbitre du 3^e but déterminer la couverture. Lorsque l'arbitre du 3^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but (1) doit pivoter, regarder le frappeur-coureur toucher au 1^{er} et se déplacer agressivement pour tous les jeux possibles au 2^e but. Dès qu'il (2) se sent capable de couvrir le jeu au 2^e, l'arbitre du 1^{er} but communique, "J'ai le 2^e!" Ceci permet à l'arbitre du 2^e but de se concentrer sur les jeux au 3^e but. Dans cette rotation, l'arbitre du 1^{er} but a toujours la responsabilité des jeux au 1^{er} but. Lorsqu'il communique, tel que décrit, avec l'arbitre du 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but a aussi tous les jeux au 2^e but.
3. L'arbitre du 2^e but détermine la réaction de l'arbitre du 3^e but et s'assure que l'arbitre du 1^{er} se dirige vers le champ intérieur. L'arbitre du 2^e but se déplace avec prudence vers le 3^e but, mais il demeure assez près du 2^e pour y retourner et couvrir un jeu jusqu'à ce que l'arbitre du 1^{er} but le libère. Avant que l'arbitre du 1^{er} but ne communique qu'il est prêt à couvrir le 2^e, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 2^e et au 3^e but. Après la communication de l'arbitre du 1^{er} but, l'arbitre du 2^e but est seulement responsable de tous les jeux au 3^e.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Situation # 16: Coureur au 2^e but; 0, 1 ou 2 retraits

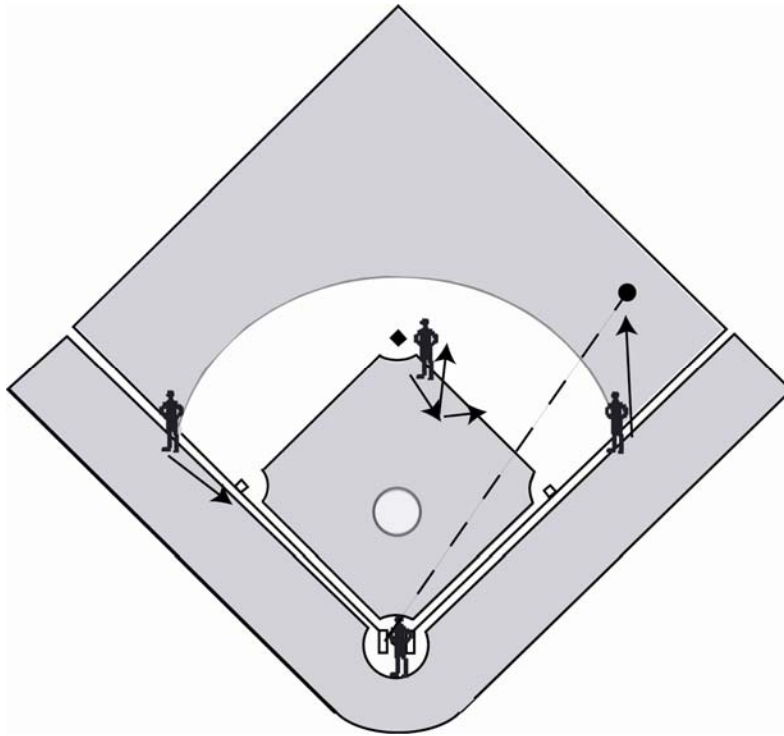
Description du jeu: Flèche attrapée par F7



1. L'arbitre du marbre lit le déplacement de l'arbitre du 3^e but et fait quelques pas vers le 3^e but. L'arbitre du marbre peut tout simplement relaxer. Si le coureur 2 se dirige vers le marbre, l'arbitre du marbre se déplace vers sa position, s'immobilise et observe le jeu.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et laisse l'arbitre du 3^e but déterminer la couverture. Il marche alors vers le 1^{er} but, demeurant en territoire des fausses balles, pour observer le toucher du frappeur-coureur.
3. L'arbitre du 2^e but lit la réaction de l'arbitre du 3^e but et s'assure qu'il couvre la balle frappée. Avec moins de deux retraits, l'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ intérieur et le coureur 2 qui retouche. Avec l'arbitre du marbre demeurant au marbre et l'arbitre du 3^e but sortant, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 2^e et au 3^e but. L'arbitre du 2^e but doit s'avancer, se tourner et faire face à la balle. Il doit alors déterminer où un jeu peut se faire. L'arbitre du 2^e but doit se déplacer avec prudence vers le 2^e ou 3^e but, s'il anticipe un jeu à l'un de ces buts. S'il ne peut anticiper le jeu, l'arbitre du 2^e but maintient sa position et attend qu'un jeu se produise pour le diriger vers l'un des buts.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position qui va lui donner un bon angle pour voir l'attrapé (dans le cas où F7 joue rapproché au champ gauche) et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Situation # 17: Coureur au 2^e but; 0, 1 ou 2 retraits

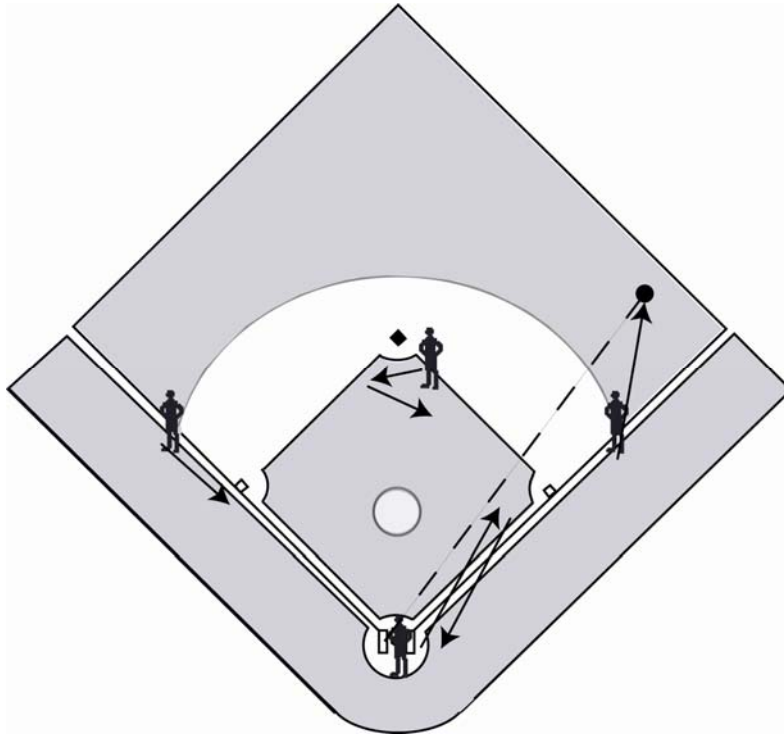
Description du jeu: Ballon au champ droit



1. L'arbitre du marbre lit la balle frappée et la réaction de l'arbitre du 1^{er} but. Il s'assure alors que les arbitres du 2^e et 3^e but se déplacent correctement. Si le coureur 2 se dirige vers le marbre, l'arbitre du marbre se déplace vers sa position, s'immobilise et observe le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du marbre peut relaxer.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et annonce qu'il sort, puis se déplace agressivement vers une position qui lui donnera un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 1^{er} but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
3. L'arbitre du 2^e but lit le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et s'assure que celui-ci couvre la balle frappée. Avec moins de deux retraits, l'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ intérieur et le coureur 2 qui retouche. Avec l'arbitre du marbre demeurant au marbre et l'arbitre du 1^{er} but sortant au champ extérieur, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 1^{er} et 2^e but. L'arbitre du 2^e but doit s'avancer, se tourner et faire face à la balle. Il doit alors déterminer où un jeu peut se faire. L'arbitre du 2^e but doit se déplacer avec prudence soit vers le 1^{er} ou vers le 2^e but, s'il anticipe que le jeu va se faire à un de ces buts. S'il ne peut anticiper le jeu, l'arbitre du 2^e but maintient sa position et attend qu'un jeu se produise pour le diriger vers l'un des buts.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et se déplace de quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 2 se dirige vers le 3^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Situation # 18: Coureur au 2^e but; moins de 2 retraits

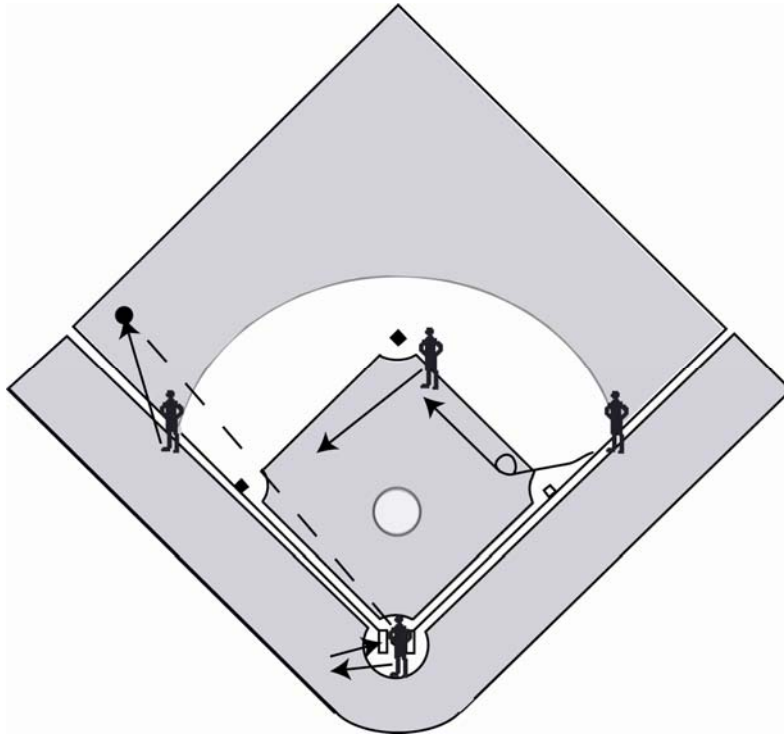
Description du jeu: **Ballon de routine vers F9**



1. L'arbitre du marbre lit le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et vérifie que les arbitres du 2^e et 3^e but réagissent correctement. Lorsque l'arbitre du 1^{er} but sort, l'arbitre du marbre suit le frappeur-coureur vers le 1^{er} but, observe le toucher du frappeur-coureur et se prépare à couvrir le jeu si la défensive relaie derrière le frappeur-coureur. Si la balle tombe pour un coup sûr (ou une erreur), l'arbitre du marbre doit se préparer à retourner au marbre. Avant de retourner au marbre, l'arbitre du marbre annonce, "Je retourne au marbre." Si éventuellement le coureur 2 tente de compter, l'arbitre du marbre doit être positionné sur l'extension de la ligne du 3^e but pour observer le jeu.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 1^{er} but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
3. L'arbitre du 2^e but regarde le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but, s'assure que l'arbitre du 1^{er} but couvre la balle frappée et que l'arbitre du marbre se déplace vers le 1^{er}. Dans cette situation (moins de 2 retraits), l'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 2. Avec l'arbitre du 1^{er} but sorti et l'arbitre du 3^e but demeurant près du 3^e but, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 1^{er} et 2^e but dès que l'arbitre du marbre retourne au marbre. L'arbitre du 2^e but doit s'avancer, se tourner et faire face à la balle. Il doit alors déterminer où un jeu peut se faire. L'arbitre du 2^e but doit se déplacer avec prudence soit vers le 1^{er} ou vers le 2^e but, s'il anticipe que le jeu va se faire à un de ces buts. S'il ne peut anticiper le jeu, l'arbitre du 2^e but maintient sa position et attend qu'un jeu se produise pour le diriger vers l'un des buts.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et se déplace de quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 2 retouche et se dirige vers le 3^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Situation # 19: Coureurs au 2^e et 3^e; moins de 2 retraits

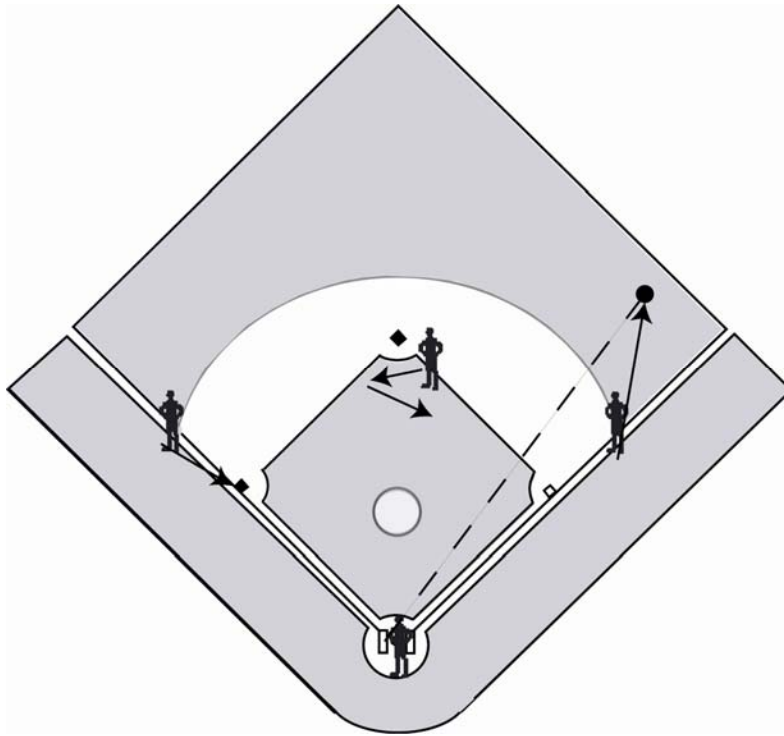
Description du jeu: Ballon au champ gauche



1. L'arbitre du marbre lit la couverture de l'arbitre du 3^e but et s'assure que les arbitres du 2^e et 1^{er} but réagissent correctement. L'arbitre du marbre se déplace en territoire des fausses balles afin de voir le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 3. Si le coureur 3 avance vers le marbre, l'arbitre du marbre revient prendre position, s'immobilise et observe le jeu.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et laisse l'arbitre du 3^e but déterminer la couverture. Lorsque l'arbitre du 3^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but pivote, regarde le frappeur-coureur touché le 1^{er} but et se déplace agressivement pour couvrir tous les jeux possibles au 2^e but. Dès qu'il se sent confortable de pouvoir couvrir le jeu au 2^e, l'arbitre du 1^{er} but communique, "J'ai le 2^e!" Ceci permet à l'arbitre du 2^e but de se concentrer sur les jeux au 3^e but. Dans cette rotation, l'arbitre du 1^{er} but a toujours la responsabilité des jeux au 1^{er} but. Lorsqu'il communique, tel que décrit, avec l'arbitre du 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but a aussi tous les jeux au 2^e but.
3. L'arbitre du 2^e but détermine la réaction de l'arbitre du 3^e but et s'assure que l'arbitre du 1^{er} but se dirige vers le champ intérieur. L'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 2. Alors, l'arbitre du 2^e but se déplace avec prudence vers le 3^e but, mais il demeure assez près du 2^e pour y retourner et couvrir un jeu jusqu'à ce que l'arbitre du 1^{er} but le libère. Avant que l'arbitre du 1^{er} but ne communique qu'il est prêt à couvrir le 2^e, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 2^e et au 3^e but. Après la communication de l'arbitre du 1^{er} but, l'arbitre du 2^e but est seulement responsable des jeux au 3^e.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Situation # 20: Coureurs au 2^e et 3^e; 0, 1 ou 2 retraits

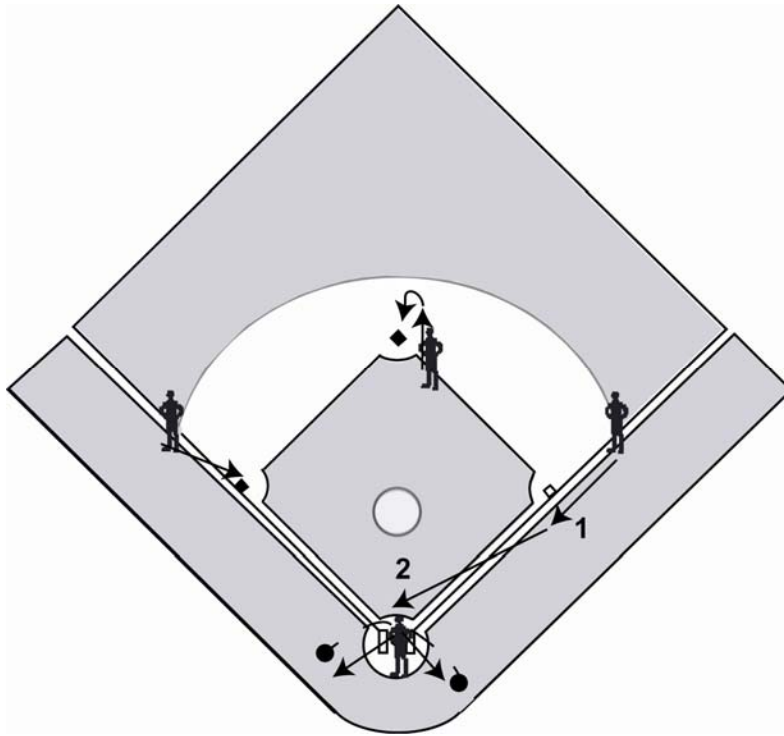
Description du jeu: Ballon au champ droit



1. L'arbitre du marbre lit le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et vérifie que les arbitres du 2^e et 3^e but réagissent correctement. Si le coureur 3 retouche et avance vers le marbre, l'arbitre du marbre doit se placer en position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du marbre peut relaxer.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et annonce qu'il sort. Il se déplace alors agressivement vers une position lui donnant un bon angle pour voir l'attrapé, pour déterminer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur et, si nécessaire, pour rendre une décision bonne-fausse balle. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 1^{er} but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
3. L'arbitre du 2^e but lit le déplacement de l'arbitre du 1^{er} but et s'assure que celui-ci couvre la balle frappée. Avec moins de 2 retraits, l'arbitre du 2^e but observe le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 2. Avec l'arbitre du marbre demeurant au marbre et l'arbitre du 1^{er} but sortant au champ extérieur, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 1^{er} et 2^e but. L'arbitre du 2^e but doit s'avancer, se tourner et faire face à la balle. Il doit alors déterminer où un jeu peut se faire. L'arbitre du 2^e but doit se déplacer avec prudence soit vers le 1^{er} ou vers le 2^e but, s'il anticipe que le jeu va se faire à un de ces buts. S'il ne peut anticiper le jeu, l'arbitre du 2^e but maintient sa position et attend qu'un jeu se produise pour le diriger vers l'un des buts.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et se déplace de quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 3 retouche, l'arbitre du 3^e but est responsable du retoucher. Si le coureur 2 retouche et se dirige vers le 3^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Situation # 21: Coureurs au 2^e et 3^e; moins de 2 retraits

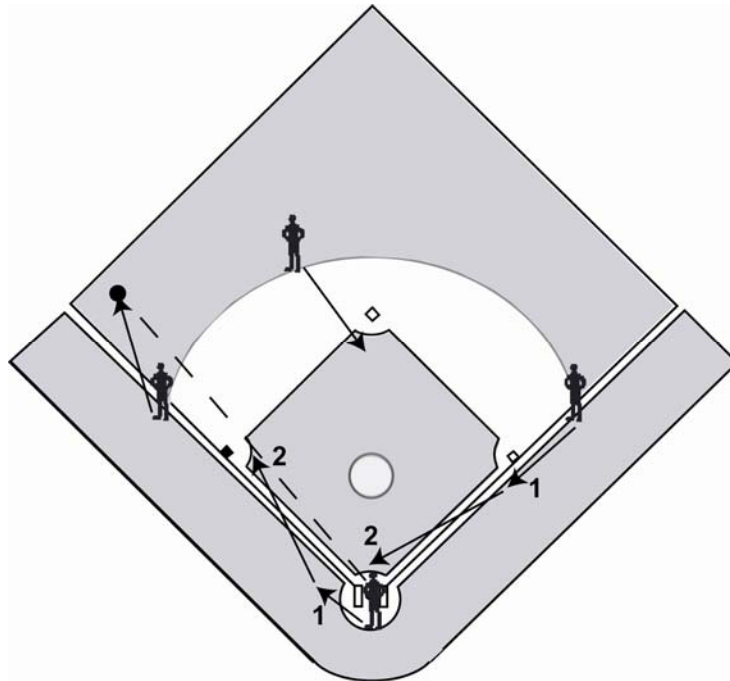
Description du jeu: Ballon entre le marbre et l'écran arrière



1. L'arbitre du marbre lit la balle frappée et s'éloigne immédiatement du receveur. L'arbitre du marbre suit le receveur des yeux (il ne regarde pas la balle) et se dirige vers un endroit qui va lui donner un bon angle pour voir l'attrapé. Juste avant que le receveur n'atteigne l'écran arrière, l'arbitre du marbre doit trouver la balle pour voir si elle touche à l'écran.
2. L'arbitre du 1^{er} but (1) lit la balle et se déplace de quelques pas vers le 1^{er} but. Si le coureur 3 retouche, l'arbitre du 1^{er} but (2) se déplace agressivement pour couvrir le marbre au cas où le coureur 3 tente de compter. L'arbitre du 1^{er} but doit se déplacer pour prendre position, s'immobiliser et observer le jeu.
3. L'arbitre du 2^e but réagit au déplacement de l'arbitre du premier but. Il observe alors le jeu en territoire des fausse balles et le retoucher du coureur 2.
4. L'arbitre du 3^e but s'assure que l'arbitre du marbre couvre la balle frappée. L'arbitre du 3^e but lit la couverture de l'arbitre du 1^{er} but et fait quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 3 retouche, l'arbitre du 3^e but est responsable du retoucher. Si le coureur 2 retouche et se dirige vers le 3^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position, s'immobiliser et observer le jeu. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Situation # 22: Coureur au 3^e; moins de 2 retraits

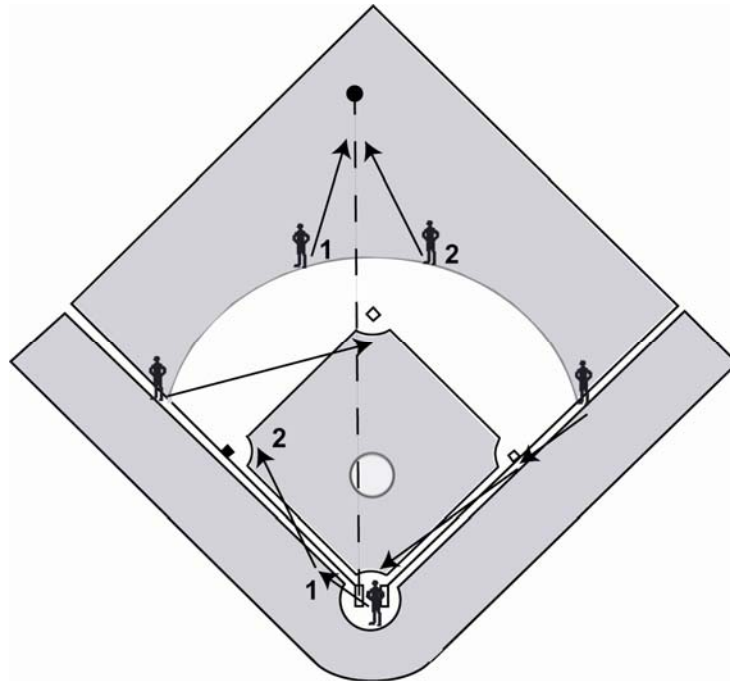
Description du jeu: Ballon au champ gauche près de la ligne



1. L'arbitre du marbre doit hésiter pour lire la balle frappée et voir la réaction de l'arbitre du 2^e but. Il s'assure alors que les arbitres du 1^{er} but et du 3^e but se déplacent correctement. L'arbitre du marbre (1) se déplace en territoire des fausses balles pour voir le jeu au champ extérieur et le retoucher du coureur 3. Si le coureur 3 avance vers le marbre, l'arbitre du marbre revient prendre position, s'immobilise et observe le jeu. S'il appert que la balle est frappée pour plus d'un but, l'arbitre du marbre (2) doit commencer à se déplacer vers le 3^e et baser sa progression sur les gestes du frappeur-coureur. Alors qu'il s'éloigne du marbre, l'arbitre du marbre observe le toucher du marbre par le coureur 3. L'arbitre du marbre doit être à moins de 10 mètres du 3^e bien avant le frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre lit le jeu qui se développe et, si le frappeur-coureur et la balle sont en direction du 3^e, l'arbitre du marbre prend position à l'intérieur sur la bordure du gazon du 3^e but pour observer le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique et que le frappeur-coureur se dirige vers le marbre, l'arbitre du 1^{er} but doit être en position pour couvrir le jeu au marbre.
2. L'arbitre du 1^{er} but doit lire la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but se dirige vers le champ intérieur, l'arbitre du 1^{er} but (1) marche vers le 1^{er}, demeurant en territoire des fausses balles pour observer le toucher du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur avance et contourne le 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but (2) se dirige vers le marbre au cas où le frappeur-coureur tente de marquer.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée, annonce qu'il ne sort pas et alors se dirige vers le 2^e but. Il doit ajuster sa course à celle du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur tente d'obtenir des buts supplémentaires, l'arbitre du 2^e but doit arriver au 2^e but dans le champ intérieur bien avant le frappeur-coureur et le jeu. Rappelez-vous que dans cette situation (coureur au 3^e seulement avec moins de deux retraits), la position de base de l'arbitre du 2^e but est à environ 6 mètres derrière le joueur d'arrêt-court. L'arbitre du 2^e but doit être capable de couvrir les jeux au 3^e lorsque l'arbitre du 3^e but se déplace en territoire des fausses balles.
4. L'arbitre du 3^e but lit la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but confie la balle à l'arbitre du 3^e but, l'arbitre du 3^e but doit se déplacer agressivement vers une position qui lui permettra de bien voir l'attrapé, enjambant la ligne des fausses balles pour une possible décision bonne-fausse. L'arbitre du 3^e but doit aussi observer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Situation # 23: Coureur au 3^e; deux retraits

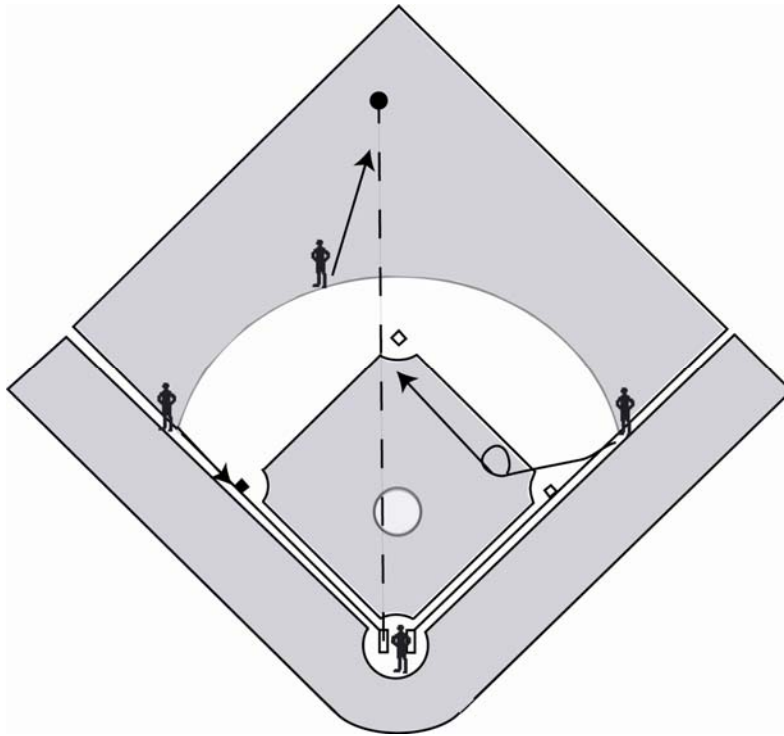
Description du jeu: Ballon profond au champ centre



1. L'arbitre du marbre doit hésiter pour lire la balle frappée et voir la réaction de l'arbitre du 2^e but. Il s'assure alors que les arbitres du 1^{er} but et du 3^e but se déplacent correctement. Si la balle frappée semble être un jeu de routine, l'arbitre du marbre (1) reste près du marbre et relaxe. Sa seule responsabilité est d'observer le toucher du marbre par le coureur 3, si la balle n'est pas attrapée. S'il appert que la balle est frappée pour plus d'un but, l'arbitre du marbre (2) doit commencer à se déplacer vers le 3^e et baser sa progression sur les gestes du frappeur-coureur. Alors qu'il s'éloigne du marbre, l'arbitre du marbre observe le toucher du marbre par le coureur 3. L'arbitre du marbre doit être à moins de 10 mètres du 3^e bien avant le frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre lit le jeu qui se développe et, si le coureur et la balle sont en direction du 3^e, l'arbitre du marbre prend position à l'intérieur sur la bordure du gazon du 3^e but pour observer le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique et que le frappeur-coureur se dirige vers le marbre, l'arbitre du 1^{er} but doit être en position pour couvrir le jeu au marbre.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et laisse à l'arbitre du 2^e but le soin de déterminer la couverture. Lorsque l'arbitre du 2^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but marche vers le 1^{er}, demeurant en territoire des fausses balles pour observer le toucher du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur avance et contourne le 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but se déplace vers le marbre au cas où le coureur tente de marquer.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée et annonce qu'il la couvre. Il se déplace alors agressivement vers une position qui va lui donner un bon angle pour voir l'attrapé ou voir si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 2^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu. Rappelez-vous que (1) est la position de base avec un frappeur droitier et que (2) est la position de base avec un frappeur gaucher.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et laisse à l'arbitre du 2^e but le soin de déterminer la couverture. Lorsque l'arbitre du 2^e but sort, l'arbitre du 3^e but se dirige vers le 2^e. Il doit être à la bordure du gazon au 2^e but bien avant que le frappeur-coureur y arrive; donc, son déplacement est basé sur la course du frappeur-coureur. Lorsque le frappeur-coureur se commet vers le 2^e, l'arbitre du 3^e but se positionne sur la bordure du gazon pour un jeu au 2^e but. Si le frappeur-coureur se commet vers le 2^e et, pour quelque raison que ce soit, décide de retourner au 1^{er}, l'arbitre du 1^{er} but est déjà en position pour couvrir le jeu au 1^{er} but.

Situation # 24: Coureur au 3^e; moins de 2 retraits

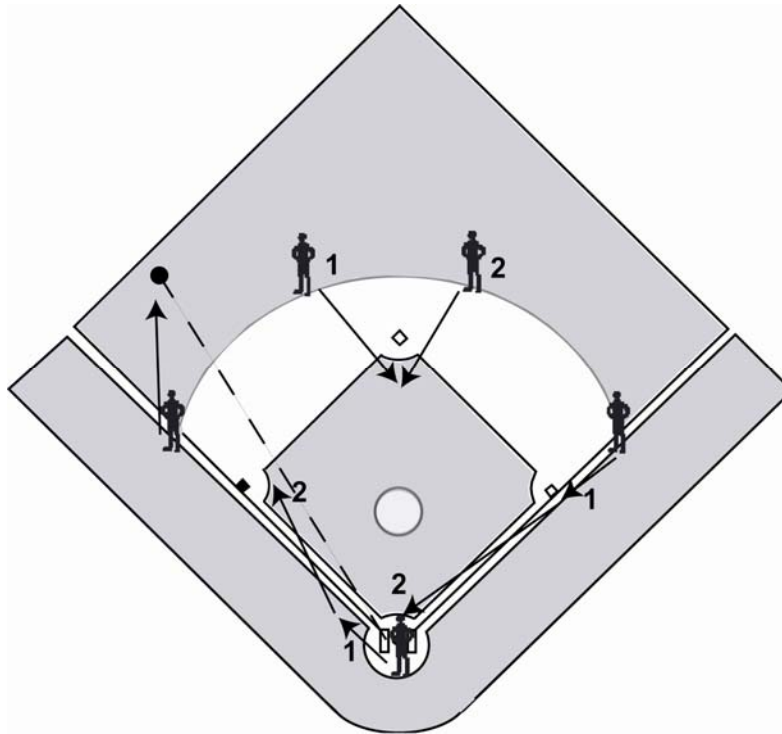
Description du jeu: Ballon au champ centre



1. L'arbitre du marbre doit hésiter pour lire la balle frappée et voir la réaction de l'arbitre du 2^e but. Il s'assure alors que les arbitres du 1^{er} but et du 3^e but se déplacent correctement. Si le coureur 3 retouche et avance vers le marbre, l'arbitre du marbre doit se placer en position, s'immobiliser et observer le jeu.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la balle frappée et laisse à l'arbitre du 2^e but le soin de déterminer la couverture. Lorsque l'arbitre du 2^e but sort, l'arbitre du 1^{er} but pivote, regarde le frappeur-coureur touché le 1^{er} but et se déplace agressivement pour couvrir tous les jeux possibles au 2^e but. Avec l'arbitre du marbre demeurant au marbre, l'arbitre du 2^e but sortant et l'arbitre du 3^e but restant près du 3^e but, l'arbitre du 1^{er} but est responsable de tous les jeux sur le frappeur-coureur au 1^{er} et au 2^e but. Alors qu'il entre dans le champ intérieur, l'arbitre du 1^{er} but doit déterminer où le jeu va se faire. L'arbitre du 1^{er} but doit se déplacer avec prudence soit vers le 1^{er}, soit vers le 2^e but s'il anticipe qu'un jeu va avoir lieu à ce but. S'il ne peut anticiper un jeu, l'arbitre du 1^{er} but maintient sa position et attend qu'un jeu l'amène vers un de ces deux buts.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée et annonce qu'il la couvre. Il se déplace alors agressivement vers une position qui va lui donner un bon angle pour voir l'attrapé ou voir si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 2^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu. Rappelez-vous que dans cette situation (coureur au 3^e seulement avec moins de deux retraits), la position de base de l'arbitre du 2^e but est à environ 6 mètres derrière le joueur d'arrêt-court. L'arbitre du 2^e but doit être capable de couvrir les jeux au 3^e lorsque l'arbitre du 3^e but se déplace en territoire des fausses balles.
4. L'arbitre du 3^e but lit la balle frappée et laisse à l'arbitre du 2^e but le soin de déterminer la couverture. Lorsque l'arbitre du 2^e but sort, l'arbitre du 3^e but avance de quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 3 retouche, l'arbitre du 3^e but est responsable du retoucher. Dans toutes les autres situations, l'arbitre du 3^e but peut relaxer.

Situation # 25: Coureur au 3^e; deux retraits

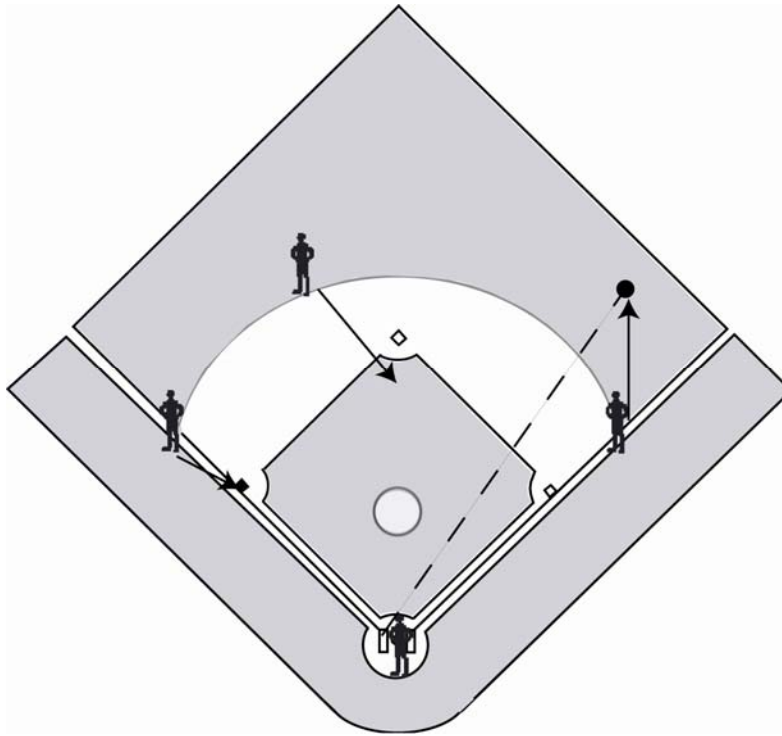
Description du jeu: Ballon profond au champ gauche près de la ligne



1. L'arbitre du marbre hésite pour lire la balle frappée et la réaction de l'arbitre du 3^e but. Il s'assure alors que les arbitres du 2^e but et du 1^{er} but se déplacent correctement. Si la balle frappée semble être un jeu de routine, l'arbitre du marbre (1) reste près du marbre et relaxe. Sa seule responsabilité est d'observer le toucher du marbre par le coureur 3 si la balle n'est pas attrapée. S'il appert que la balle est frappée pour plus d'un but, l'arbitre du marbre (2) doit commencer à se déplacer vers le 3^e et baser sa progression sur les gestes du frappeur-coureur. Alors qu'il s'éloigne du marbre, l'arbitre du marbre observe le toucher du marbre par le coureur 3. L'arbitre du marbre doit être à moins de 10 mètres du 3^e bien avant le frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur se commet vers le 3^e, l'arbitre du marbre lit le jeu qui se développe et, si le frappeur-coureur et la balle sont en direction du 3^e, l'arbitre du marbre prend position à l'intérieur sur la bordure du gazon du 3^e but pour observer le jeu. Si le jeu au 3^e est erratique et que le frappeur-coureur se dirige vers le marbre, l'arbitre du 1^{er} but devrait déjà être en position pour couvrir le jeu au marbre.
2. L'arbitre du 1^{er} but lit la réaction de l'arbitre du 3^e but. Lorsque l'arbitre du 3^e but couvre la balle, l'arbitre du 1^{er} but (1) marche vers le 1^{er}, demeurant en territoire des fausses balles pour observer le toucher du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur avance et contourne le 2^e but, l'arbitre du 1^{er} but (2) se déplace vers le marbre au cas où le frappeur-coureur tente de marquer.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée et annonce qu'il ne la couvre pas. Il se dirige alors vers le 2^e but. Il doit ajuster sa course à celle du frappeur-coureur. Si le frappeur-coureur tente d'obtenir des buts supplémentaires, l'arbitre du 2^e but doit arriver au 2^e but dans le champ intérieur bien avant le frappeur-coureur et le jeu. Rappelez-vous que (1) est la position de base avec un frappeur droitier et que (2) est la position de base avec un frappeur gaucher.
4. L'arbitre du 3^e but lit la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but confie la balle à l'arbitre du 3^e but, l'arbitre du 3^e but doit se déplacer agressivement vers une position qui lui permettra de bien voir l'attrapé, enjambant la ligne des fausses balles pour une possible décision bonne-fausse. L'arbitre du 3^e but doit aussi observer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 3^e but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.

Situation # 26: Coureur au 3^e; moins de 2 retraits

Description du jeu: Ballon au champ droit près de la ligne



1. L'arbitre du marbre doit hésiter pour lire la balle frappée et voir la réaction de l'arbitre du 2^e but. Il s'assure alors que les arbitres du 1^{er} but et du 3^e but se déplacent correctement. Si le coureur 3 retouche et avance vers le marbre, l'arbitre du marbre doit se placer en position, s'immobiliser et observer le jeu.
2. L'arbitre du 1^{er} but doit lire la réaction de l'arbitre du 2^e but. Lorsque l'arbitre du 2^e but confie la balle à l'arbitre du 1^{er} but, il se déplace agressivement vers une position lui permettant d'avoir un bon angle pour voir l'attrapé, enjambant la ligne des fausses balles car il y a possibilité d'une décision bonne-fausse balle. L'arbitre du 1^{er} but doit aussi observer si la balle passe en vol ou bondit au dessus de la clôture du champ extérieur. Lorsqu'il sort, l'arbitre du 1^{er} but ne revient pas au champ intérieur pour couvrir un jeu.
3. L'arbitre du 2^e but lit la balle frappée et annonce qu'il ne la couvre pas. Il se dirige alors vers le 2^e but. Il doit ajuster sa course à celle du coureur. Si le frappeur-coureur tente d'obtenir des buts supplémentaires, l'arbitre du 2^e but doit arriver au 2^e but dans le champ intérieur bien avant le frappeur-coureur et le jeu. Avec l'arbitre du marbre demeurant au marbre, l'arbitre du 1^{er} but sortant et l'arbitre du 3^e but demeurant près du 3^e but, l'arbitre du 2^e but est responsable de tous les jeux au 1^{er} et 2^e but. Dès qu'il entre dans le champ intérieur, l'arbitre du 2^e but doit déterminer où un jeu va avoir lieu. L'arbitre du 2^e but doit se déplacer avec prudence soit vers le 1^{er} ou vers le 2^e but, s'il anticipe que le jeu va se faire à un de ces buts. S'il ne peut anticiper le jeu, l'arbitre du 2^e but maintient sa position et attend qu'un jeu se produise pour le diriger vers l'un des buts. Rappelez-vous que, dans cette situation (coureur au 3^e seulement avec moins de deux retraits), la position de base de l'arbitre du 2^e but est à environ 6 mètres derrière le joueur d'arrêt-court. L'arbitre du 2^e but doit être capable de couvrir les jeux au 3^e lorsque l'arbitre du 3^e but se déplace en territoire des fausses balles.
4. L'arbitre du 3^e but lit la couverture de l'arbitre du 2^e but et s'avance de quelques pas vers le 3^e but. Si le coureur 3 retouche, l'arbitre du 3^e but est responsable du retoucher. Si le coureur avance au delà du 2^e, l'arbitre du 3^e but doit prendre position pour un jeu au 3^e, être immobile et observer le jeu.