



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE

Systeme à trois arbitres

Version 2006

2212 Gladwin Crescent, Suite A7, Ottawa (Ontario) K1B 5N1
Phone: 613-748-5606 Fax: 613-748-5767 E-Mail: info@baseball.ca
www.baseball.ca

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

© Copyright 2006 Baseball Canada

TOUS DROITS RÉSERVÉS

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

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

LES PRINCIPES DE BASE

POSITIONS DE BASE

AUCUN COUREUR SUR LES BUTS

Situation 3M—1	Positions de base
Situation 3M—2	Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu
Situation 3M—3	Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur
Situation 3M—4	Responsabilités sur un ballon
Situation 3M—5	Ballon frappé directement ou à la gauche du joueur de champ centre
Situation 3M—6	Ballon frappé à la droite du joueur de champ centre

COUREUR AU 1^{ER} BUT

Situation 3M—7	Positions de base
Situation 3M—8	Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu
Situation 3M—9	Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur
Situation 3M—10	Responsabilités sur un ballon
Situation 3M—11	Ballon frappé au champ extérieur directement aux joueurs de champ gauche et de droite ou entre les deux
Situation 3M—12	Ballon frappé à la gauche du champ gauche
Situation 3M—13	Ballon frappé à la droite du champ droit
Situation 3M—14	Vol du 2 ^e but
Situation 3M—15	Souricière entre les 1 ^{er} et 2 ^e buts

COUREURS AUX 1^{ER} ET 3^E BUTS

Situation 3M—16	Positions de base
Situation 3M—17	Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu
Situation 3M—18	Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur
Situation 3M—19	Responsabilités sur un ballon
Situation 3M—20	Ballon frappé au champ extérieur directement aux joueurs de champ gauche et de droite ou entre les deux
Situation 3M—21	Ballon frappé à la gauche du champ gauche
Situation 3M—22	Ballon frappé à la droite du champ droit
Situation 3M—23	Vol du 2 ^e but
Situation 3M—24	Souricière entre les 1 ^{er} et 2 ^e buts
Situation 3M—25	Souricière entre le 3 ^e but et le marbre

COUREURS AUX PREMIER ET DEUXIÈME BUTS ou BUTS REMPLIS

Situation 3M—26	Positions de base
Situation 3M—27	Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu
Situation 3M—28	Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur
Situation 3M—29	Responsabilités sur un ballon
Situation 3M—30	Ballon frappé au champ extérieur directement aux joueurs de champ gauche et de droite ou entre les deux
Situation 3M—31	Ballon frappé à la gauche du champ gauche
Situation 3M—32	Ballon frappé à la droite du champ droit
Situation 3M—33	Chandelle intérieure
Situation 3M—34	Double Vol

COUREUR(S) AU DEUXIÈME BUT ou AUX DEUXIÈME ET TROISIÈME BUTS

Situation 3M—35	Positions de base
Situation 3M—36	Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu
Situation 3M—37	Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur
Situation 3M—38	Responsabilités sur un ballon
Situation 3M—39	Ballon frappé au champ extérieur directement aux joueurs de champ gauche et de droite ou entre les deux
Situation 3M—40	Ballon frappé à la gauche du champ gauche
Situation 3M—41	Ballon frappé à la droite du champ droit
Situation 3M—42	Souricière entre les 2 ^e et 3 ^e buts
Situation 3M—43	Souricière entre le 3 ^e but et le marbre

COUREUR AU TROISIÈME BUT

Situation 3M—44	Positions de base
Situation 3M—45	Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu
Situation 3M—46	Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur
Situation 3M—47	Responsabilités sur un ballon
Situation 3M—48	Ballon frappé directement ou à la gauche du joueur de champ centre
Situation 3M—49	Ballon frappé à la droite du joueur de champ centre
Situation 3M—50	Souricière entre le 3 ^e but et le marbre

INTRODUCTION

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

Avant la rencontre...

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

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

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

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

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

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

LES PRINCIPES DE BASE

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

- ✓ **Autorité...**tous les arbitres ont le même niveau d'autorité sur le terrain (sauf lorsqu'il y a forfait).
- ✓ **Responsabilités...**chaque arbitre a des responsabilités spécifiques pour chaque situation. Il ne devrait jamais y avoir une double décision sur un jeu.
- ✓ **L'arbitre du marbre demeure au marbre...**avec deux retraits et un coureur au 2^e but.
- ✓ **Les arbitres des buts se placent sur la ligne des fausses balles...**et sont responsables de la décision: bonne ou fausse balle à partir du but vers le champ extérieur.
- ✓ **L'arbitre du 1^{er} but se place au champ intérieur...**lorsqu'il y a un coureur au 2^e seulement ou aux 2^e et 3^e buts ou lorsqu'il y a deux retraits.
- ✓ **Lorsqu'un arbitre des buts est au champ intérieur...**il ne sort jamais pour rendre une décision : attrapé ou non. Rappelez-vous : **l'angle a plus d'importance que la distance**. Déplacez-vous vers la bordure du gazon du champ intérieur sur une balle difficile pour prendre un meilleur angle, mais ne traverser jamais la ligne de course.
- ✓ **Situation de C1 se dirigeant vers le 3^e but...**avec aucun coureur au 2^e but et un coureur au 1^{er}, l'arbitre du marbre signale qu'une **rotation normale** est en vigueur et qu'il sera responsable du jeu au 3^e but.
- ✓ **Lorsqu'un arbitre sur les buts sort au champ extérieur pour rendre une décision, il y demeure jusqu'à la fin du jeu.**
- ✓ **Soyez professionnel en tout temps car cela aura un impact positif sur comment l'ensemble des arbitres sont perçus.**
- ✓ **Le travail d'équipe et la communication sont essentiels pour rendre la bonne décision!**

POSITIONS DE BASE

1. Principe:

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

2. Position "Set"...

... doit être prise par l'arbitre des buts au moment du lancer et avant de rendre la majorité de ses décisions.

Cette position consiste à placer les mains sur les genoux avec les pieds écartés à la largeur des épaules. L'arbitre doit s'y établir de façon naturelle, posée et athlétique. Avec aucun coureur sur les buts, A1 et A3 peuvent prendre la position "set" debout avant chaque lancer.

3. Positions sur le terrain:

Am @ 1 – Toujours derrière le marbre.

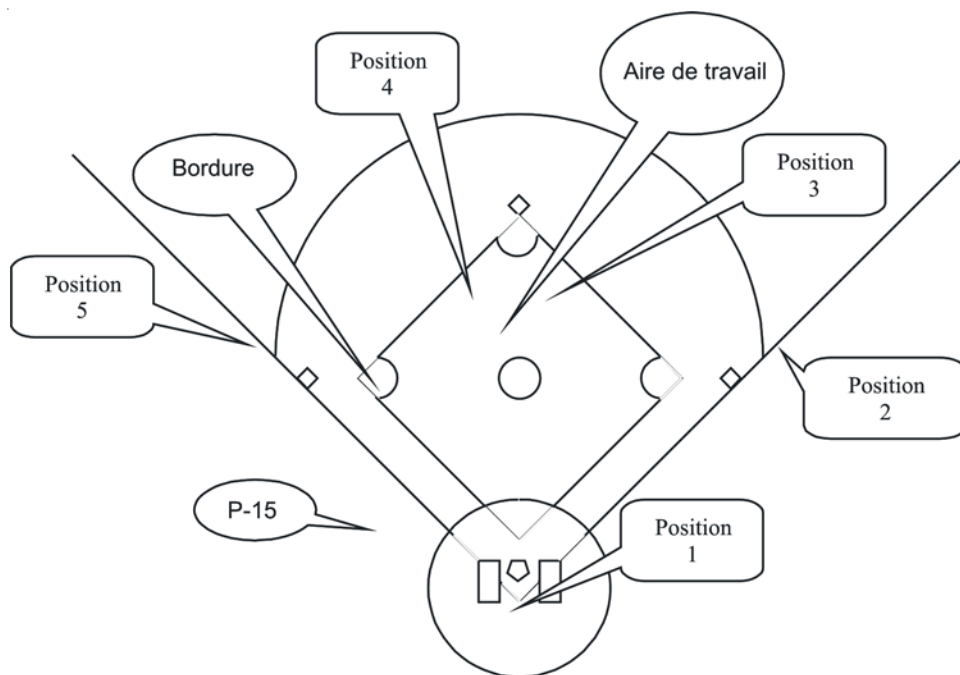
A1 @ 2 – avec aucun coureur sur les buts.

A1 @ 3 – avec un coureur au 2^e but seulement ou des coureurs aux 2^e et 3^e buts.

A3 @ 3 / 4 – dès qu'il y a un coureur au 1^{er} but.

A3 @ 5 – avec aucun coureur sur les buts, avec un coureur au 3^e but seulement ou lorsque A1 est au champ intérieur.

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



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

Situation 3M--1

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Positions de base

Arbitre du marbre...

...se place derrière le receveur jusqu'à ce que le frappeur frappe la balle. La position de l'"**enclave**" ainsi que les positions de la "**boîte**" et du "**ciseau**" sont permises pour appeler les balles et les prises.

A1...

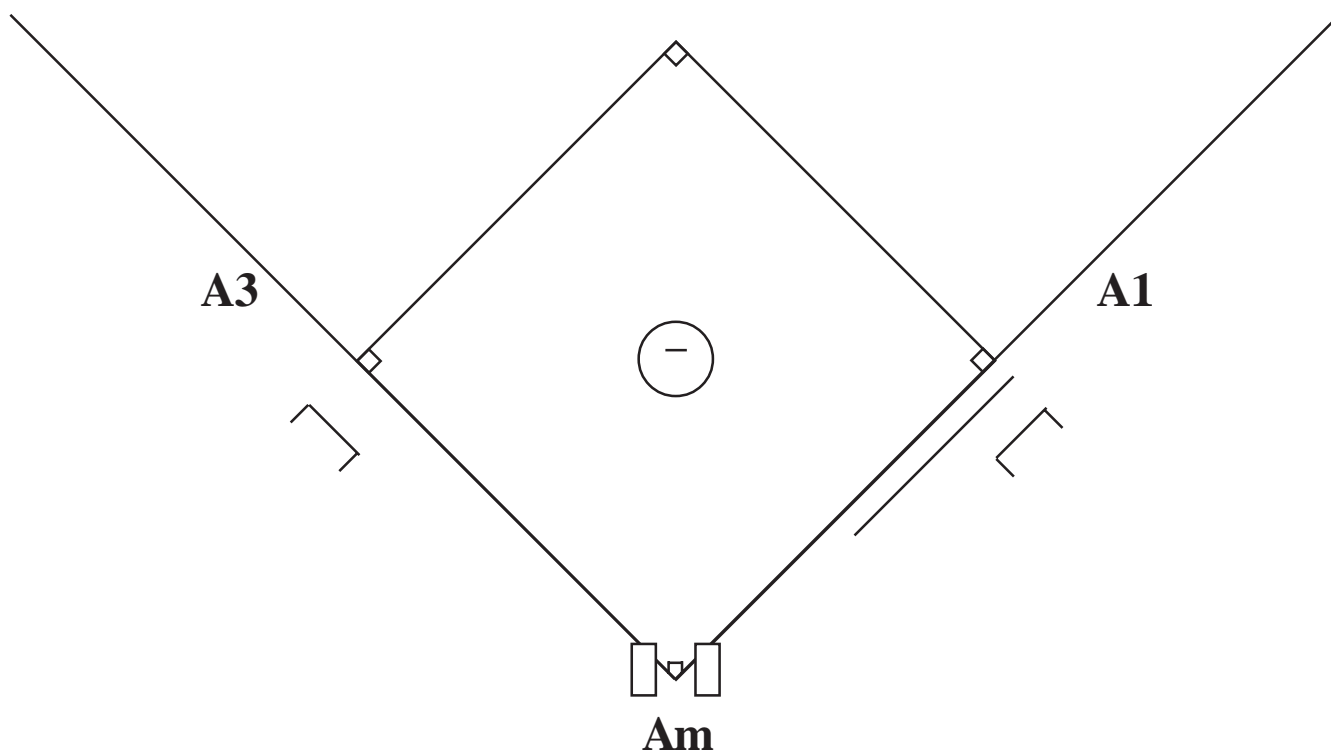
...débuté tous les jeux en se plaçant de 12 à 15 pieds derrière le joueur de premier but jamais plus près que 12 pieds du but, si le premier but joue rapproché. Il doit prendre la position "**set**" avant chaque lancer. Il doit développer un rythme qui lui permet de prendre la position "**set**" avant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

A3...

...débuté tous les jeux en se plaçant de 12 à 15 pieds derrière le joueur de 3^e but. Il doit prendre la position "**set**" avant chaque lancer. Il doit développer un rythme qui lui permet de prendre la position "**set**" avant que le lanceur ne laisse partir la balle, préférablement en même temps que l'arbitre du marbre prend sa position "**set**".

NOTE:

Avec aucun coureur sur les buts, A1 et A3 peuvent prendre la position "**set**" **debout** avant chaque lancer.



Situation 3M--2

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu

Arbitre du marbre...

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

NOTE:

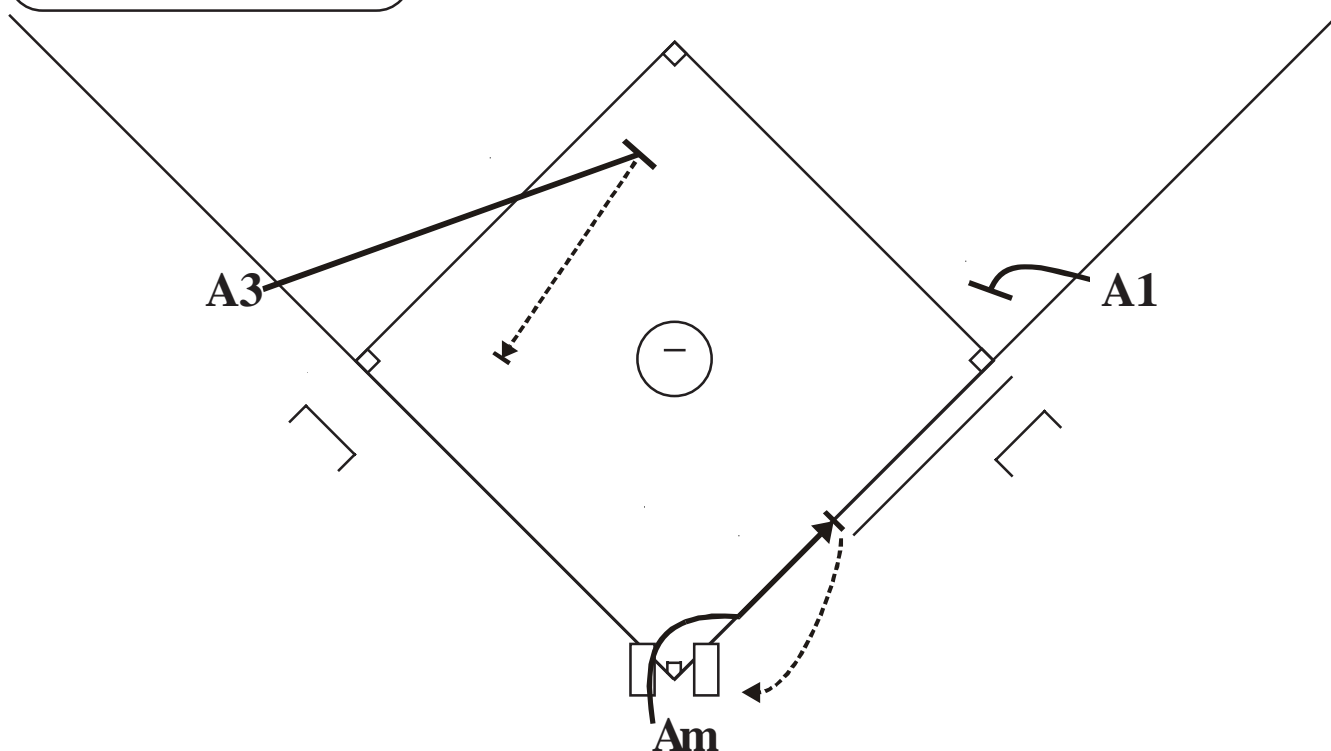
Sur une balle frappée près des lignes, Am est responsable de toute décision **bonne ou fausse** balle jusqu'au, mais n'incluant pas le but. Am doit s'arrêter dans une position enjambant la ligne des fausses balles avant de rendre sa décision. Sur des balles frappées en avant du marbre, il devra prendre position sur le **prolongement de la ligne du 1^{er} ou 3^e but**.

A1...

...**hésite, lit le jeu et réagit** sur toute balle frappée au sol au champ intérieur. Sa réaction sera de prendre un angle de 90 degrés avec le relais et de se positionner à environ 15 pieds du premier but. Avant de prendre la position "**set**", il doit s'assurer qu'un relais aura effectivement lieu. A1 devrait laisser la balle l'amener vers le jeu au premier but. Soyez prêt pour **faire un pas** vers le jeu (pour obtenir un meilleur angle) lorsqu'il y a un balayage ou lorsque le pied quitte le but. Vous devez toujours être en territoire des bonnes balles, sauf si le relais provient du territoire des fausses balles entre le marbre et le 1^{er} but ou s'il y a une pression du joueur de 1^{er} ou 2^e but. Si la balle passe le joueur défensif ou si le relais est hors-cible, dirigez-vous vers le champ intérieur entre le 1^{er} et le 2^e but pour faire votre **pivot**.

A3...

...se dirige vers la **bordure** du gazon au 2^e but pour prendre tous les jeux possibles. Il est responsable de toutes les décisions aux 2^e et 3^e buts.



Situation 3M--3

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur

Arbitre du marbre...

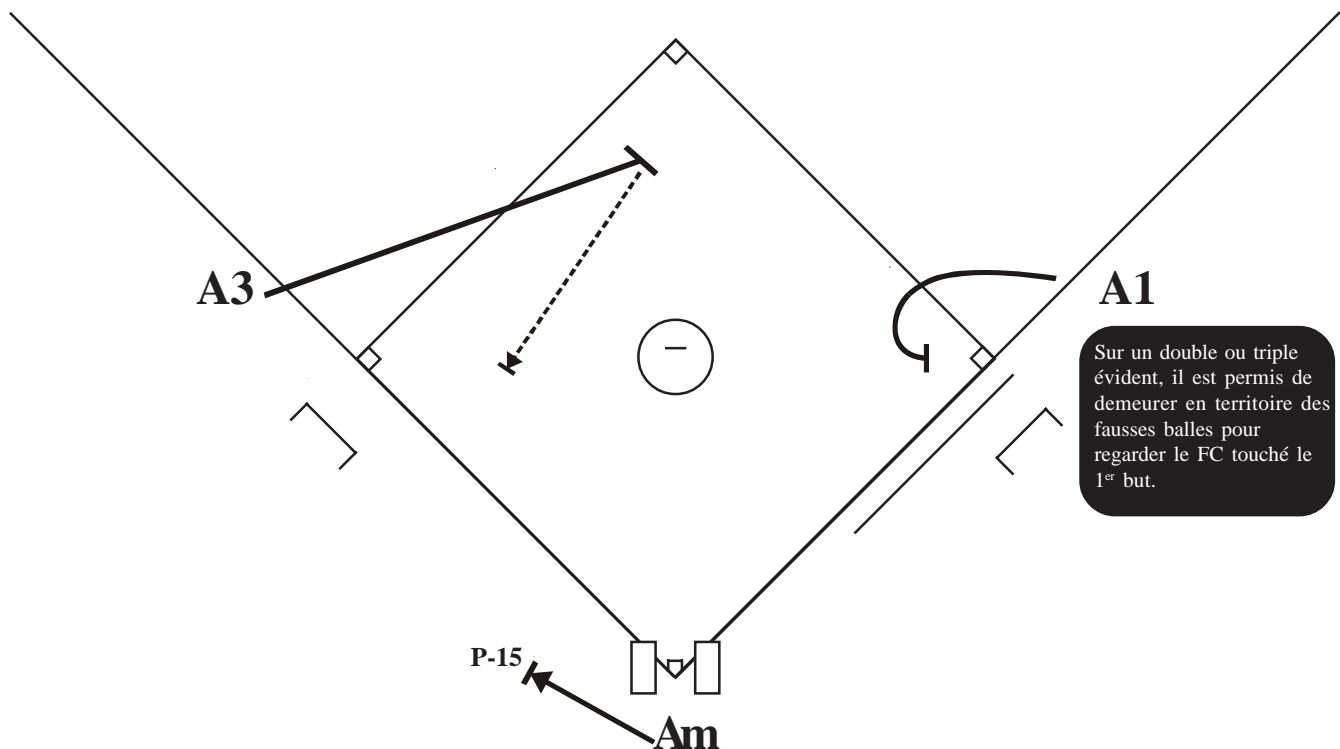
...quitte du côté gauche et se dirige à **P-15**. Il est responsable de toutes les décisions au marbre.

A1...

...doit indiquer **bonne ou fausse** balle sur les balles frappées près de la ligne avant de se diriger à l'intérieur afin de faire son pivot pour regarder le toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but. Ceci est sa seule responsabilité.

A3...

...doit indiquer **bonne ou fausse** balle sur les balles frappées près de la ligne avant de se diriger vers la **bordure** du gazon au 2^e but pour un jeu sur le frappeur-coureur. Il est responsable de toutes les décisions aux 2^e et 3^e buts.



Situation 3M--4

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

JEU: Responsabilités sur un ballon

Arbitre du marbre...

...is responsible for covering A1 or A3's bag when out to cover a fly ball.

A1...

...est responsable de tous les ballons frappés du joueur de champ centre vers la ligne des fausses balles au champ droit et en territoire des fausses balles. Ces responsabilités sont la décision **bonne ou fausse** balle et l'**attrapé ou non** après le but sur la ligne du 1^{er} but.

A3...

...est responsable de tous les ballons frappés directement au joueur de champ centre ou de celui-ci vers la ligne des fausses balles au champ gauche et en territoire des fausses balles. Ces responsabilités sont la décision **bonne ou fausse** balle et l'**attrapé ou non** après le but sur la ligne du 3^e but.

NOTE:

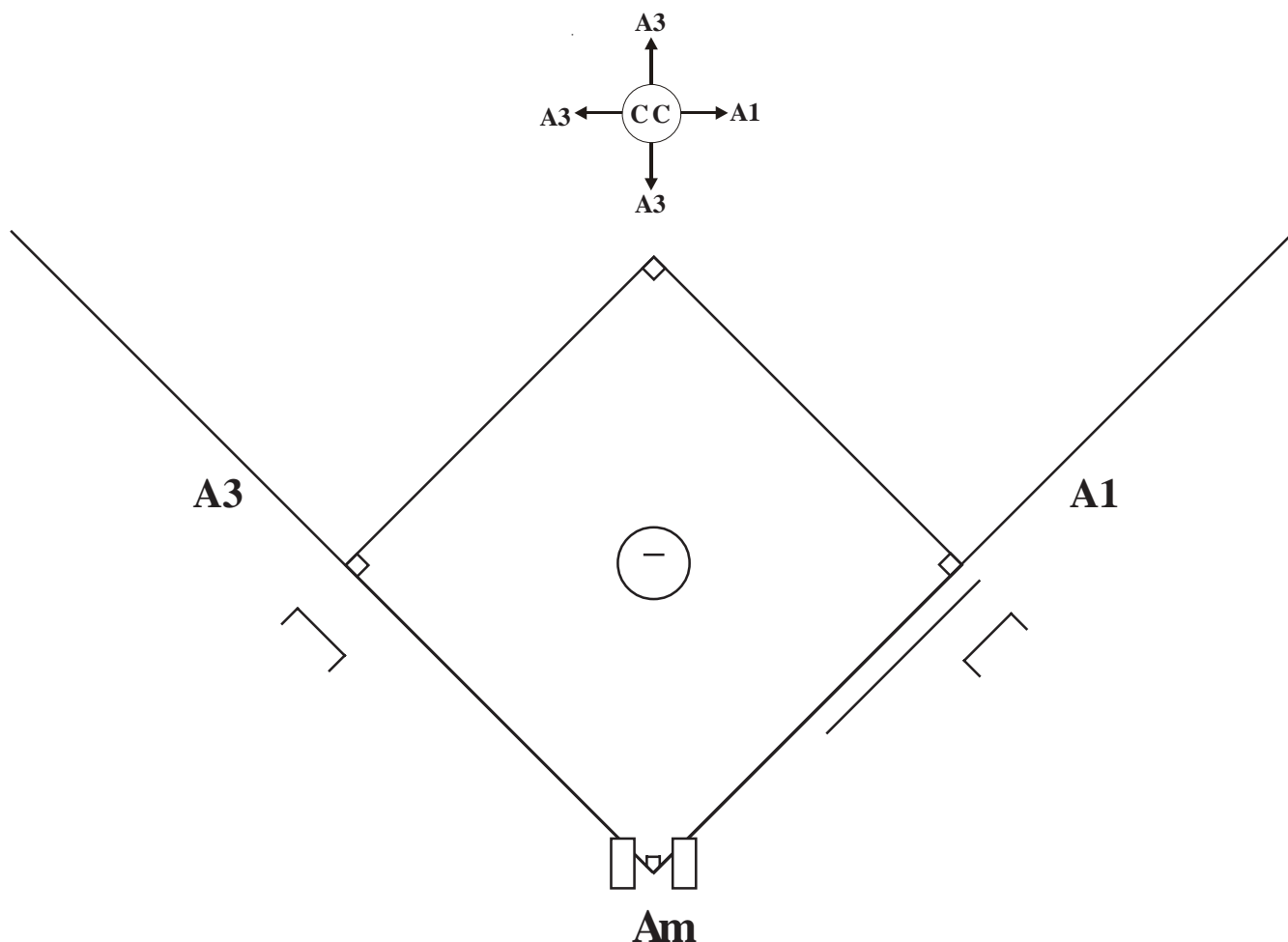
Pour éviter une double décision sur une flèche au champ intérieur, les arbitres devraient s'établir des règles de base avant la rencontre, telles que:

Am - Lanceur et receveur

A1 - Joueurs de 1^{er} et 2^e buts

A3 - Joueurs d'arrêt-court et de 3^e but

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



Situation 3M--5

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

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

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se dirige à **P-15**. Il est responsable de toute décision au marbre sur le frappeur-coureur.

A1...

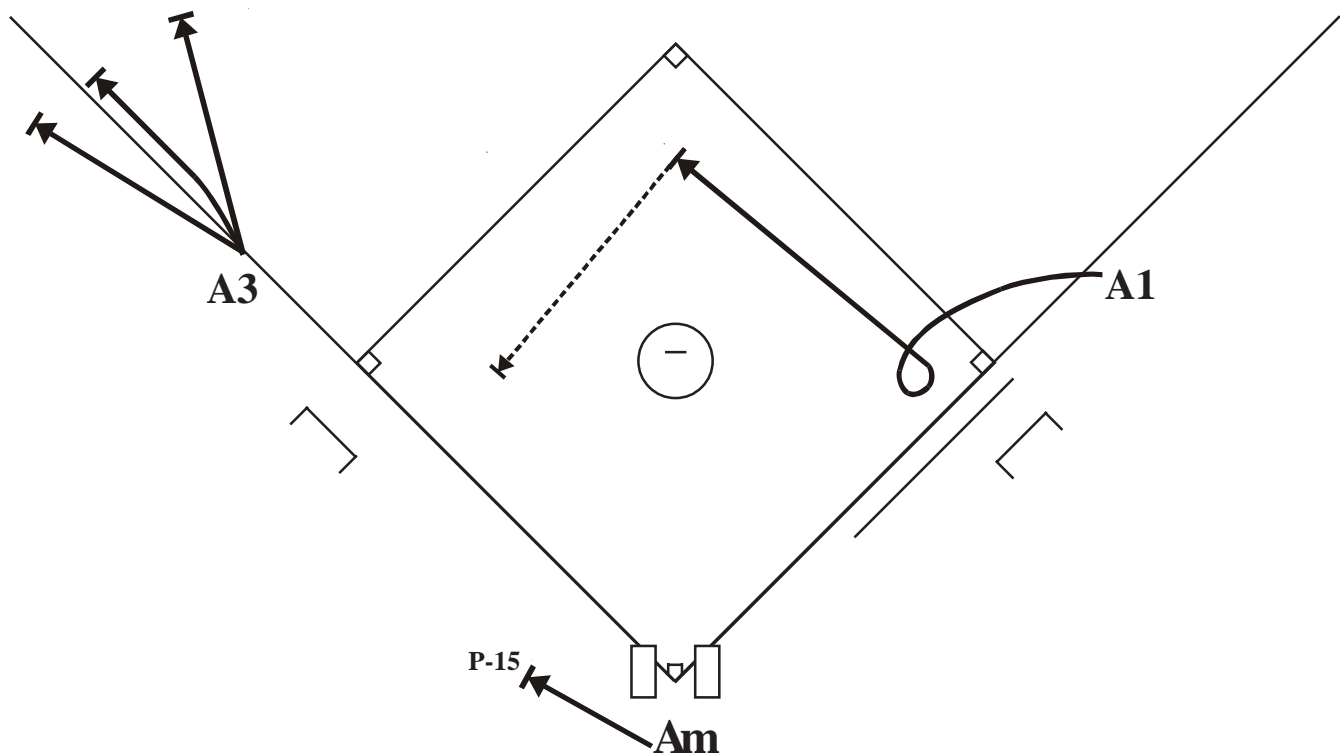
...se dirige à l'intérieur entre le 1^{er} et le 2^e et fait son **pivot** tout en regardant le toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but. Il est responsable de toute décision sur le frappeur-coureur à tous les buts.

A3...

...informe verbalement ses partenaires de son intention en disant "**J'y vais.**". Il se dirige alors vers le champ gauche, courant préférentiellement de façon **parallèle** à la balle afin d'obtenir un meilleur angle pour rendre la décision: **attrapé ou non** en prenant la position "**set**" **debout**. Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la position "**set**" **debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision: **bonne ou fausse** balle, suivie du signal et de la décision verbale: **attrapé ou non**. Lorsque A3 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

NOTE:

Sur des ballons en territoire des fausses balles du côté du 3e but, Am suit le receveur vers la balle, tandis que A3 suit le joueur de 3e but vers celle-ci. Pour déterminer quel arbitre rendra la décision: **attrapé ou non**, la règle de base est que la décision appartient à l'arbitre faisant face à l'attrapé. Cependant, soyez prêt à aider votre partenaire si sa vision est bloquée.



Situation 3M--6

SITUATION: Aucun coureur sur les buts

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

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et suit le frappeur-coureur le long de la ligne du 1^{er} but, se préparant à rendre une décision sur celui-ci de la **bordure** du gazon au 1^{er} but. Il est responsable de vérifier le toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but. Dès que le frappeur-coureur a atteint le 2^e but, l'arbitre du marbre se dirige vers le marbre en territoire de fausses balles et se prépare pour un jeu possible au marbre.

A1...

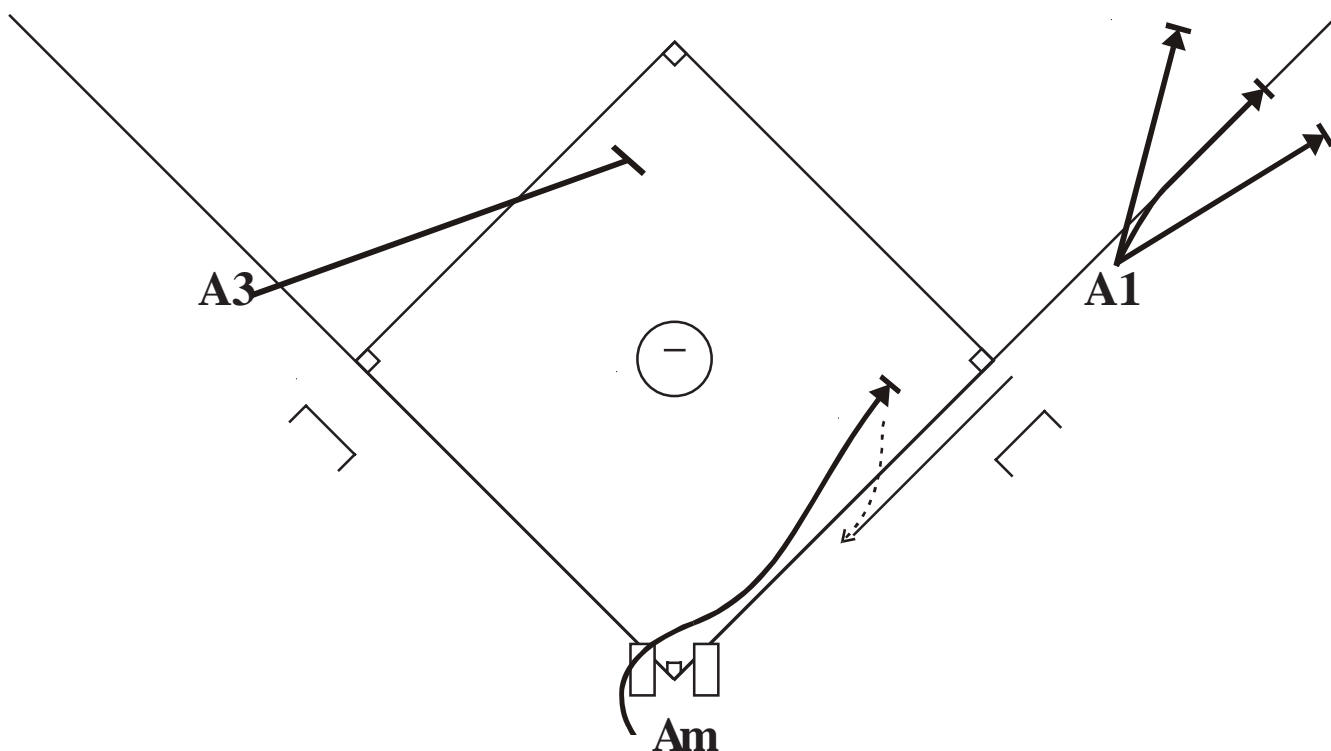
...informe verbalement ses partenaires de ses intentions en disant "**J'y vais.**". Il se dirige alors vers le champ droit, courant préférentiellement de façon **parallèle** à la balle afin d'obtenir un meilleur angle pour rendre la décision: **attrapé ou non** en prenant la position "**set**" **debout**. Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la position "**set**" **debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision: **bonne ou fausse** balle, suivie du signal et de la décision verbale: **attrapé ou non**. Lorsque A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3...

...se dirige vers la **bordure** du gazon au 2^e but pour prendre le jeu sur le frappeur-coureur. Il est responsable de toutes les décisions aux 2^e et 3^e buts.

NOTE:

Sur des ballons en territoire des fausses balles du côté du 1^{er} but, Am suit le receveur vers la balle, tandis que A3 suit le joueur de 1^{er} but vers celle-ci. Pour déterminer quel arbitre rendra la décision: **attrapé ou non**, la règle de base est que la décision appartient à l'arbitre faisant face à l'attrapé. Cependant, soyez prêt à aider votre partenaire si sa vision est bloquée.



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE
SYSTÈME À TROIS ARBITRES
COUREUR AU 1^{ER} BUT

Situation 3M--7

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Positions de base

Arbitre du marbre...

...se place derrière le receveur jusqu'à ce que le frappeur frappe la balle. La position de l'"**enclave**" ainsi que les positions de la "**boîte**" et du "**ciseau**" sont permises pour appeler les balles et les prises.

A1...

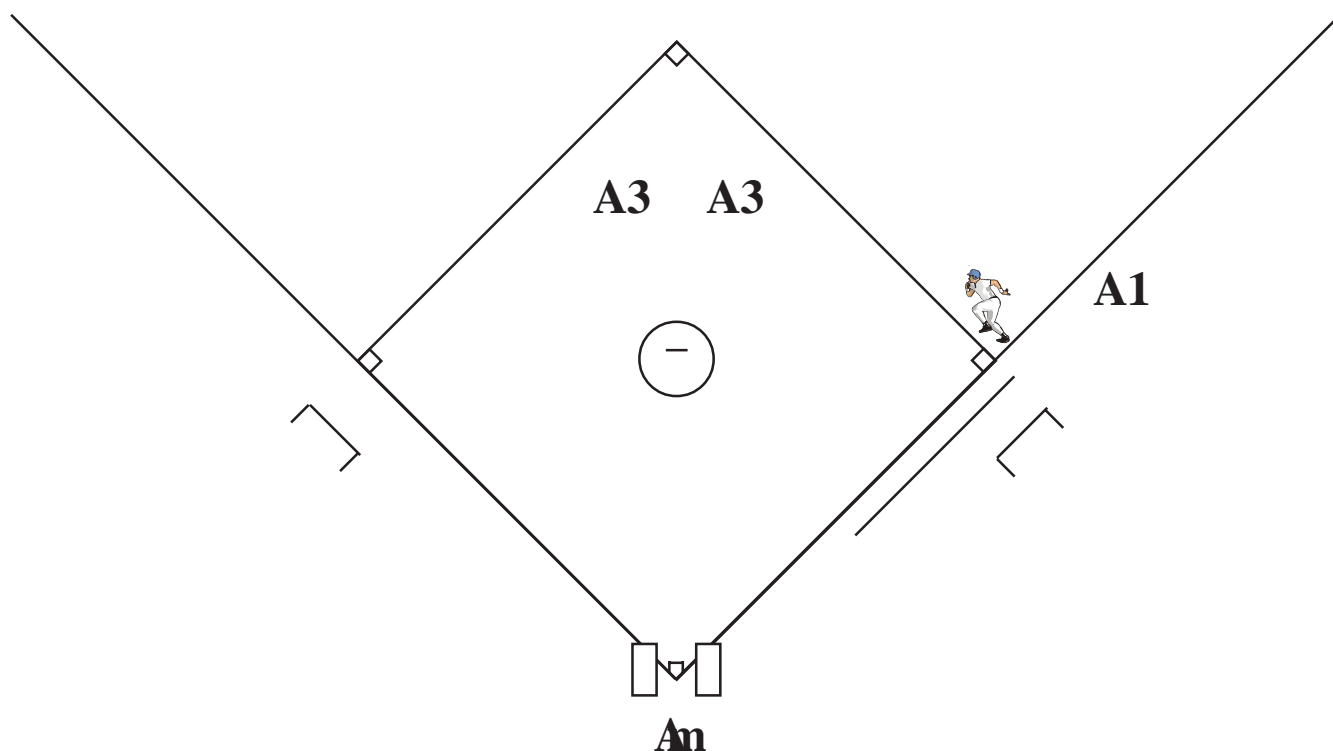
...se place de 12 à 15 pieds derrière le joueur de 1^{er} but, complètement en territoire des fausses balles tout en ayant le lanceur dans son champ de vision. Avant chaque lancer, il prend la position "**set**" avec son corps faisant face au marbre. Il doit développer un rythme faisant en sorte qu'il est barré dans sa position "**set**" en même temps que le lanceur *touche la plaque*.

A3...

...se place entre le 2^e et le 3^e but, à mi-chemin entre le monticule et la bordure du gazon au 2^e but sur une ligne imaginaire partant du marbre et touchant le rebord du monticule du côté du 3^e but. Une erreur fondamentale est de se placer trop près du lanceur. Il doit prendre la position "**set**" dès que le lanceur *touche la plaque*.

NOTE:

A3 peut se placer de la même manière du côté du 1^{er} but s'il se sent plus confortable. Il n'y a pas de règle de base, il s'agit plutôt d'une préférence personnelle.



Situation 3M--8

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu

Arbitre du marbre...

...quitte sa position du côté gauche et se dirige vers le 3^e but en territoire des fausses balles. Il est responsable de toute décision au 3^e but et de son côté d'une souricière.

NOTE:

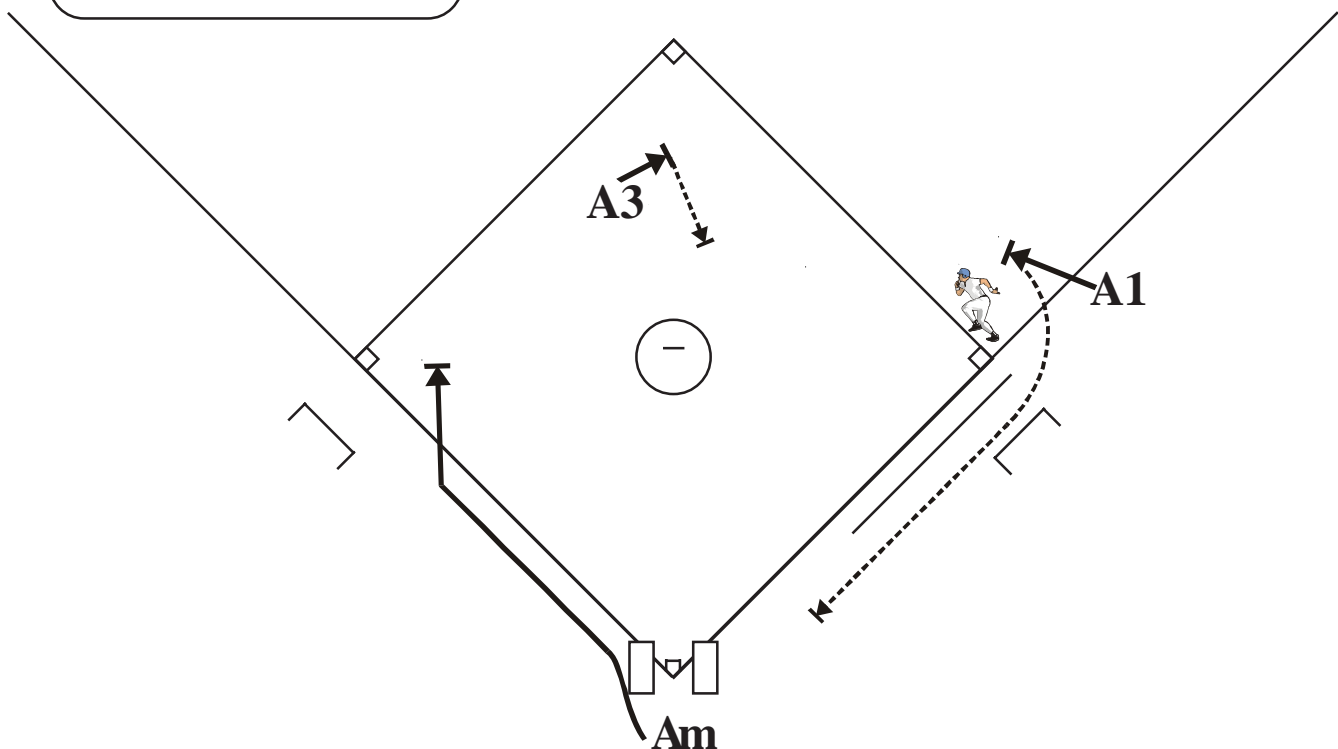
Sur des balles frappées près de la ligne du 3^e but, Am est responsable de toute décision **bonne ou fausse** balle et, sur des balles frappées près de la ligne du 1^{er} but, Am est responsable de toute décision **bonne ou fausse** balle jusqu'au, mais n'incluant pas le 1^{er} but. Am doit s'arrêter dans une position enjambant la ligne des fausses balles avant de rendre sa décision. Sur des balles frappées en avant du marbre, il devra prendre position sur le **prolongement de la ligne du 1^{er} ou 3^e but**. Si Am ne peut couvrir le 3^e but à cause de ses responsabilités de **bonne ou fausse** balle, A3 devient responsable de toute décision au 3^e but et A1 du frappeur-coureur au 2^e but. Une bonne communication visuelle et verbale entre les arbitres est critique dans cette situation.

A1...

...**hésite, lit le jeu et réagit** sur toute balle frappée au sol au champ intérieur. Sa réaction sera de prendre un angle de 90 degrés avec le relais et de se positionner à environ 15 pieds du premier but. Avant de prendre la position "**set**", il doit s'assurer qu'un relais aura effectivement lieu. A1 devrait laisser la balle l'amener vers le jeu au premier but. Soyez prêt pour **faire un pas** vers le jeu (pour obtenir un meilleur angle) lorsqu'il y a un balayage ou lorsque le pied quitte le but. A1 est aussi responsable de surveiller le toucher au 1^{er} but par le frappeur-coureur et de son côté d'une souricière. Cependant, si C1 se commet vers le 3^e but en dépassant la mi-chemin entre le 2^e et le 3^e but, il doit être prêt à compléter la rotation et à rendre une décision au marbre, si nécessaire. Il informe ses partenaires en disant: "**Je prends le marbre**".

A3...

...**pivote** avec la balle. S'il y a un jeu au 2^e but, il prend quelques pas vers le but, prend le "**set**" et rend la décision. Ses responsabilités sont le 2^e but, son côté d'une souricière et le frappeur-coureur dès que C1 se commet vers le 3^e but en dépassant la mi-chemin entre le 2^e et le 3^e but.



Situation 3M--9

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur

Arbitre du marbre...

...quitte sa position du côté gauche et se dirige vers le 3^e but en territoire des fausses balles. Il est responsable de toute décision au 3^e but et de son côté d'une souricière.

NOTE:

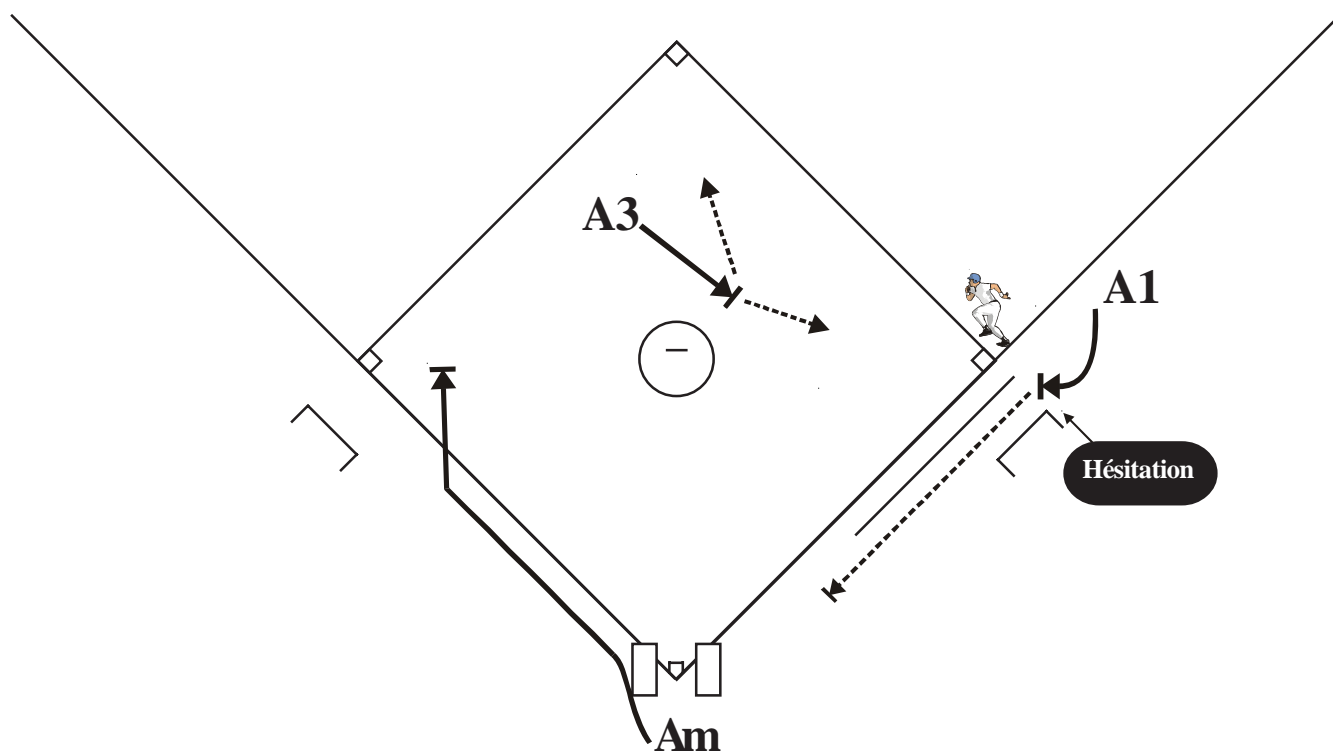
Sur des balles frappées près de la ligne du 3^e but, Am est responsable de toutes les décisions: **bonne ou fausse** balle.

A1...

...a comme première responsabilité la décision de **bonne ou fausse** balles avant de se déplacer le long de la ligne du 1^{er} but pour surveiller le toucher du frappeur-coureur à ce but. À ce moment, il hésite et dès que C1 se commet vers le 3^e but en dépassant la mi-chemin entre le 2^e et le 3^e but, il se dirige vers le marbre en territoire des fausses balles pour être prêt à rendre une décision. Il informe ses partenaires en disant: "**Je prends le marbre**".

A3...

...se dirige vers le monticule, à mi-chemin entre le 1^{er} et le 2^e but, pivotant avec la balle. Ses responsabilités sont le 2^e but, son côté d'une souricière et le frappeur-coureur dès que C1 se commet vers le 3^e but en dépassant la mi-chemin entre le 2^e et le 3^e but.



Situation 3M--10

SITUATION: Coureur au 1^{er} but
JEU: Responsabilités sur un ballon

Arbitre du marbre...

...est responsable de tous les ballons frappés du joueur de champ gauche vers la ligne des fausses balles dans la gauche et en territoire des fausses balles. Ses responsabilités incluent la décision **bonne ou fausse** balle ainsi qu'**attrapé ou non** sur la ligne du 3^e but et **bonne ou fausse** balle jusqu'au 1^{er} but. Il est aussi responsable de tout ballon ou flèche qui amène le joueur de 3^e but vers la ligne du 3^e but.

A1...

...est responsable de tous les ballons frappés au joueur de champ centre allant vers sa gauche jusqu'à la ligne et en territoire des fausses balles dans la droite. Ses responsabilités sont la décision **bonne ou fausse** balle et l'**attrapé ou non** après le but sur la ligne du 1^{er} but. Sur des ballons ou flèches au champ intérieur, il est responsable de l'**attrapé ou non** sur toute balle amenant le joueur de 1^{er} but vers la ligne du 1^{er} but.

A3...

...est responsable de tous les ballons frappés au joueur de champ centre, entre les joueurs de champ centre et de champ gauche, et de tout jeu possible au 2^e but. Souvenez-vous que l'arbitre qui est à l'intérieur ne doit pas se déplacer au delà de la ligne de course pour rendre sa décision. Sur des ballons ou flèches au champ intérieur, il est responsable de l'**attrapé ou non** sur toute balle frappée directement aux joueurs de 1^{er} et 3^e buts et entre eux.

Rappel:

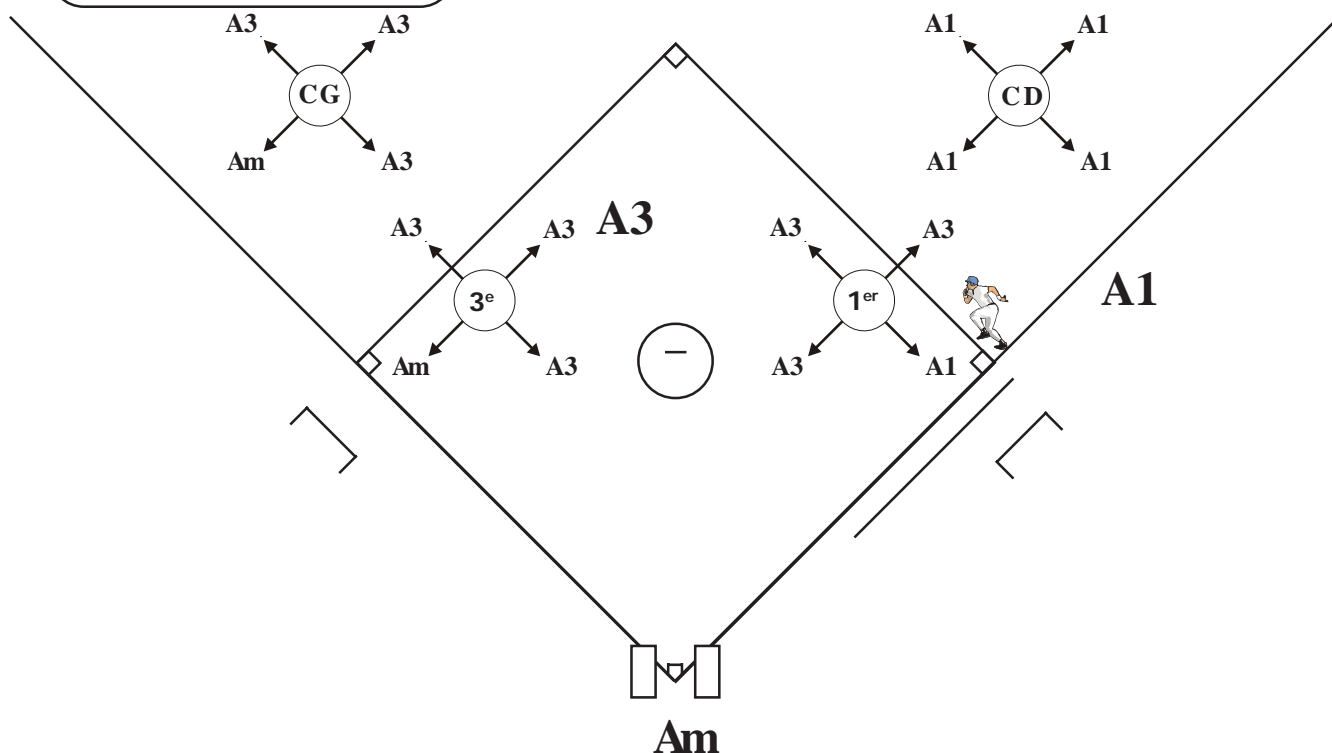
N'oubliez pas que, lors de la préparation avant la rencontre, vous devez discuter du fait que de communiquer "**J'ai la balle**" éliminera tout problème dans les zones grises de cette situation. Il peut y avoir des différences mineures dans la façon de couvrir cette situation. Celles-ci ne seront pas un problème si elles ont été discutées lors de la préparation avant la rencontre.

NOTE:

Sur des ballons difficiles, A1 peut sortir pour rendre la décision: **attrapée ou non**, si la balle est frappée à la droite du joueur de champ centre. Dans cette circonstance, la communication est critique pour assurer une bonne mécanique.

NOTE:

Si un joueur de champ intérieur fait dos au marbre pour faire l'attrapé, l'arbitre au champ intérieur est alors responsable de la décision: **attrapé ou non**.



Situation 3M--11

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

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

Arbitre du marbre...

...quitte sa position du côté gauche et se dirige vers le 3^e but en territoire des fausses balles.

A1...

...prend la meilleure position pour aligner le 1^{er} but et le joueur attrapant la balle. Il est responsable du retoucher de C1 ainsi que du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but.

A3...

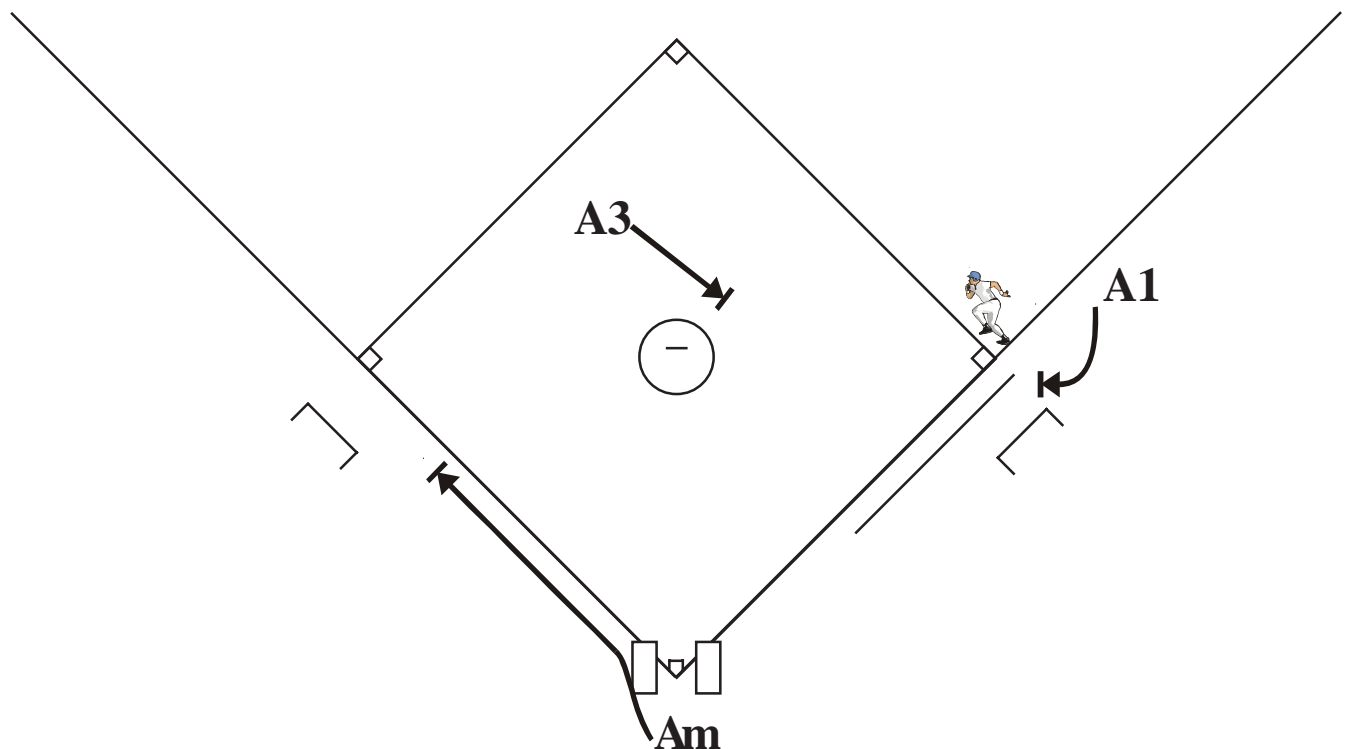
...se dirige vers le monticule tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Il est responsable de toutes les décisions: **attrapé ou non** et de toute décision au 2^e but. Dans l'éventualité d'une décision difficile d'**attrapé ou non**, il se déplace vers le joueur de champ, se positionnant pour le meilleur angle au bord du gazon du champ intérieur. Il ne dépassera pas la ligne de course.

NOTE:

Si la balle n'est pas attrapée, continuer avec la rotation décrite à la situation 3M--9.

NOTE:

Sur des ballons difficiles, A1 peut sortir pour rendre la décision: **attrapée ou non**, si la balle est frappée à la droite du joueur de champ centre. Dans cette circonstance, la communication est critique pour assurer une bonne mécanique.



Situation 3M--12

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Ballon frappé à la gauche du champ gauche

Arbitre du marbre...

...quitte à gauche vers le monticule du côté du 3^e but. Il est responsable de la décision: **attrapé ou non**. Si la balle est près de la ligne, il enjambe la ligne, rend, en premier lieu, la décision: **bonne ou fausse** balle, suivie de la décision: **attrapé ou non**. Si la balle est en territoire des bonnes balles et n'est pas attrapée, il doit le signaler en verbalisant "**No catch**".

A1...

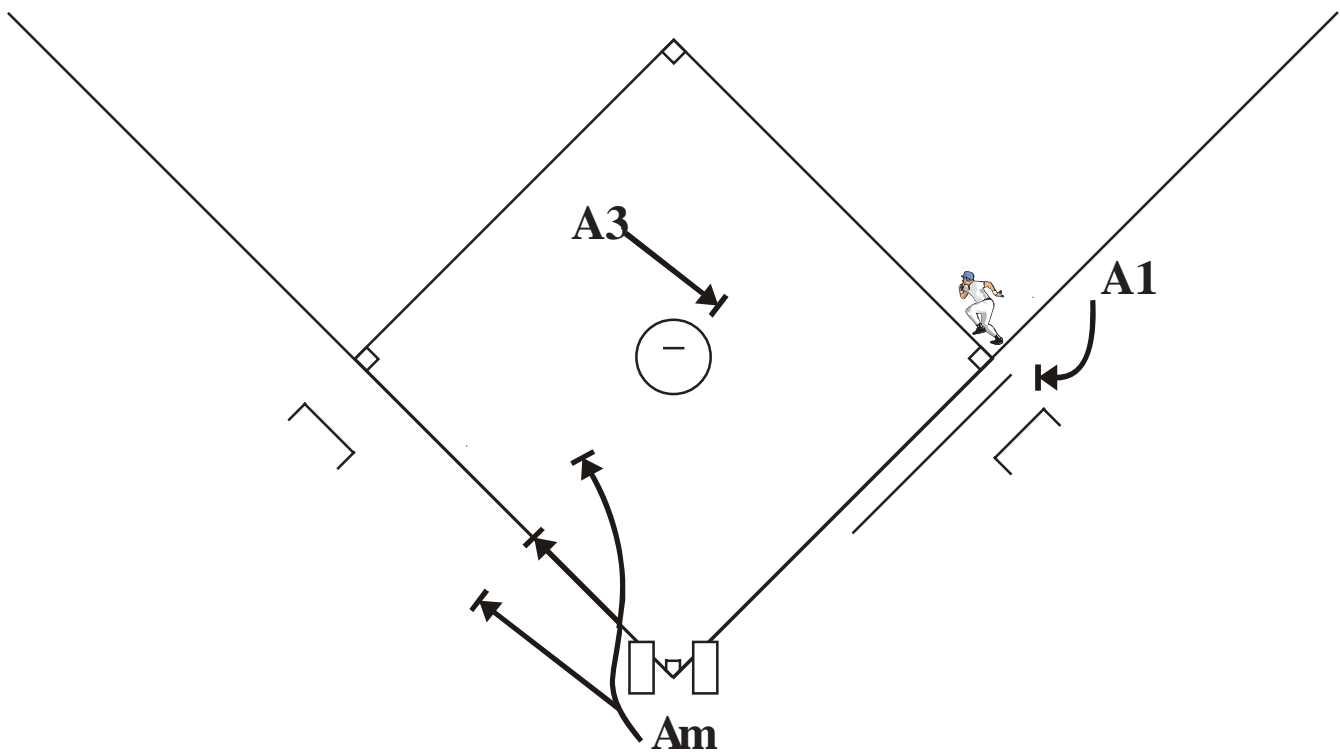
...prend la meilleure position pour aligner le 1^{er} but et le joueur attrapant la balle. Il est responsable du retoucher de C1 ainsi que du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but.

A3...

...se dirige vers le monticule et se prépare pour la possibilité d'un jeu au 2^e but.

NOTE:

Si la balle n'est pas attrapée, continuer avec la rotation décrite à la situation 3M--9.



Situation 3M--13

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Ballon frappé à la droite du champ droit

Arbitre du marbre...

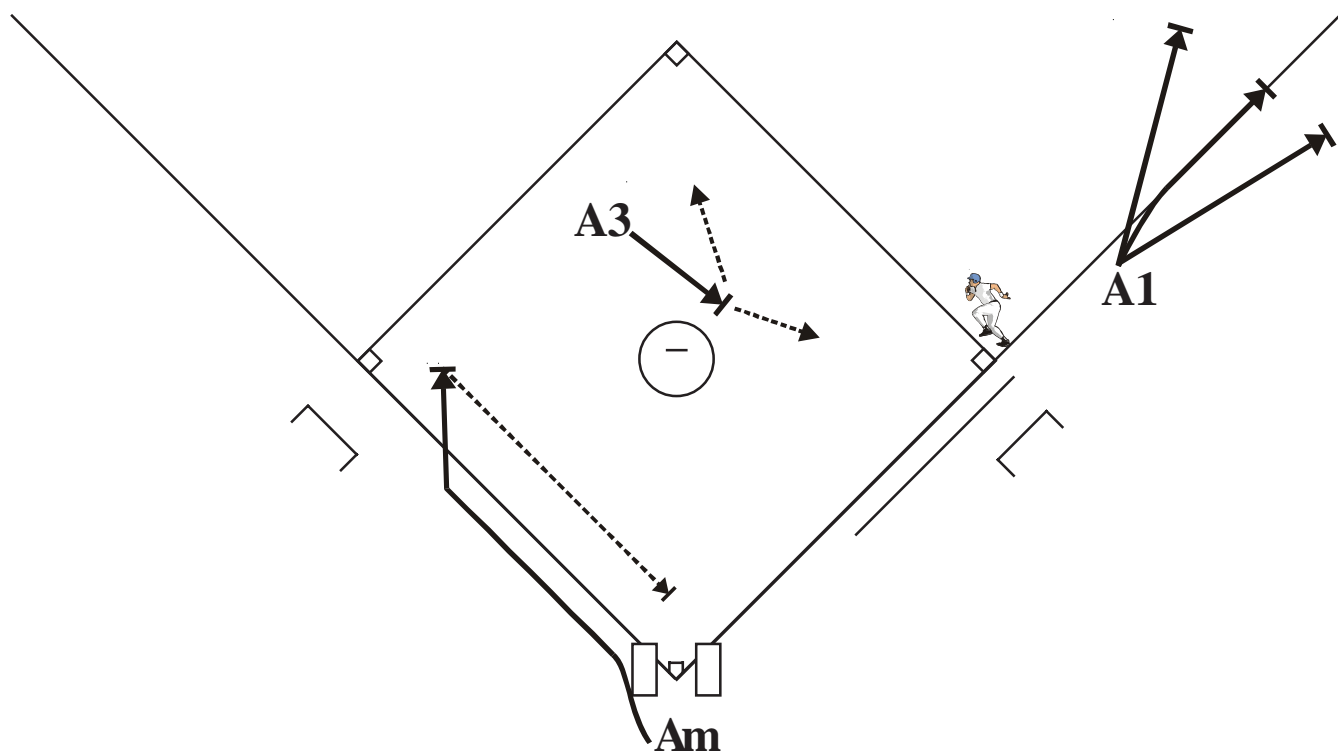
...quitte sa position du côté gauche et se dirige vers le 3^e but en territoire des fausses balles. Il rend la décision au 3^e but sur le coureur provenant du 1^{er} (C1) à partir de la bordure du gazon. Il est responsable de toute décision au marbre.

A1...

...informe verbalement ses partenaires de ses intentions en disant "**J'y vais.**". Il se dirige alors vers le champ droit, courant préférentiellement de façon parallèle à la balle afin d'obtenir un meilleur angle, pour rendre la décision: **attrapé ou non** en prenant la position "**set**" **debout**. Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la position "**set**" **debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision: **bonne ou fausse** balle, suivie du signal et de la décision verbale: **attrapé ou non**. Lorsque A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3...

...se dirige vers le monticule à mi-chemin entre le 1^{er} et le 2^e but tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Il est responsable du retoucher de C1 au 1^{er} but, du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but et de toutes les décisions aux 1^{er} et 2^e buts. Il rend aussi toute décision au 3^e but impliquant le frappeur-coureur.



Situation 3M--14

SITUATION: Coureur au 1^{er} but

JEU: Vol du 2^e but

Arbitre du marbre...

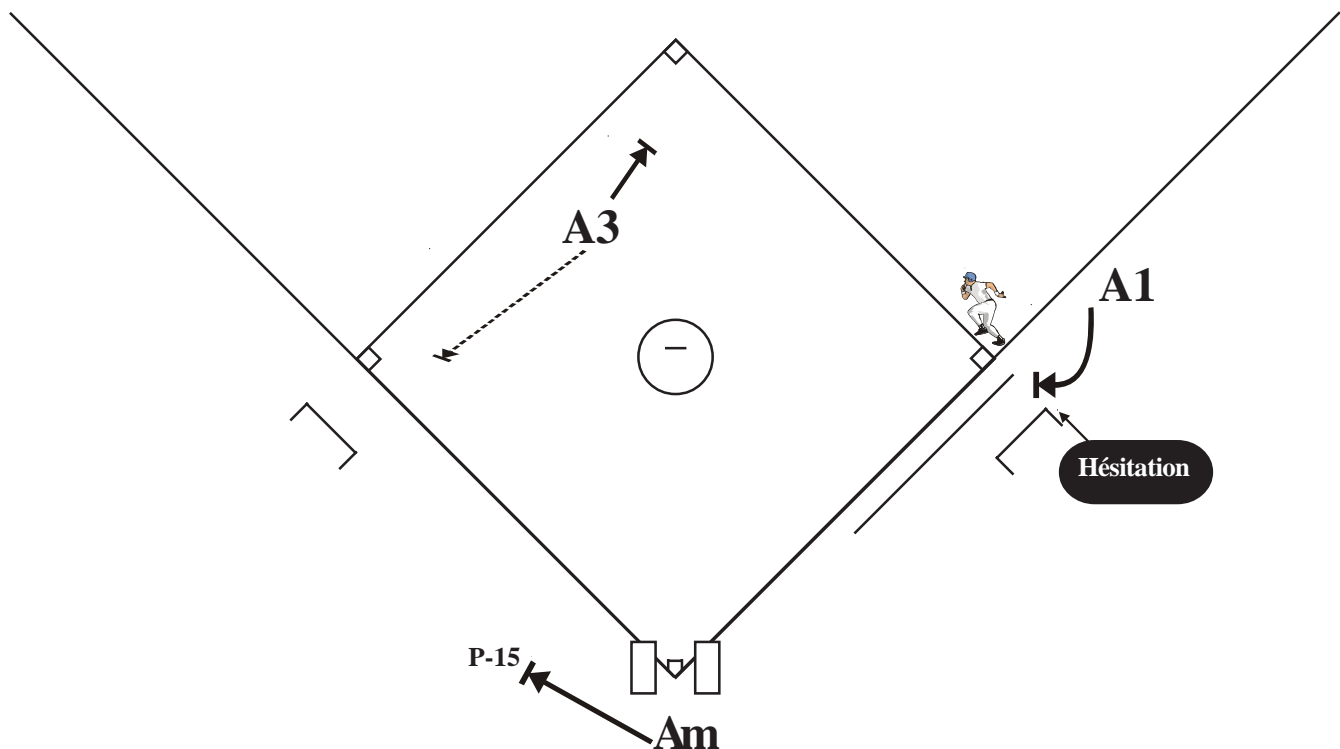
...surveille si le **frappeur commet de l'interférence**. Il n'oublie pas de rendre une décision sur le lancer lorsque le coureur est en course et d'essayer de ne pas nuire au receveur. Il doit se souvenir de maintenir son rythme, de prendre un pas vers l'arrière, de relaxer après avoir rendu sa décision sur le lancer et, par la suite, de se diriger à **P-15**.

A1...

...est seulement responsable de son côté d'une souricière.

A3...

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



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE
SYSTÈME À TROIS ARBITRES
COUREURS AUX 1^{ER} ET 3^E BUTS

Situation 3M--16

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} et 3^e buts

JEU: Positions de base

Arbitre du marbre...

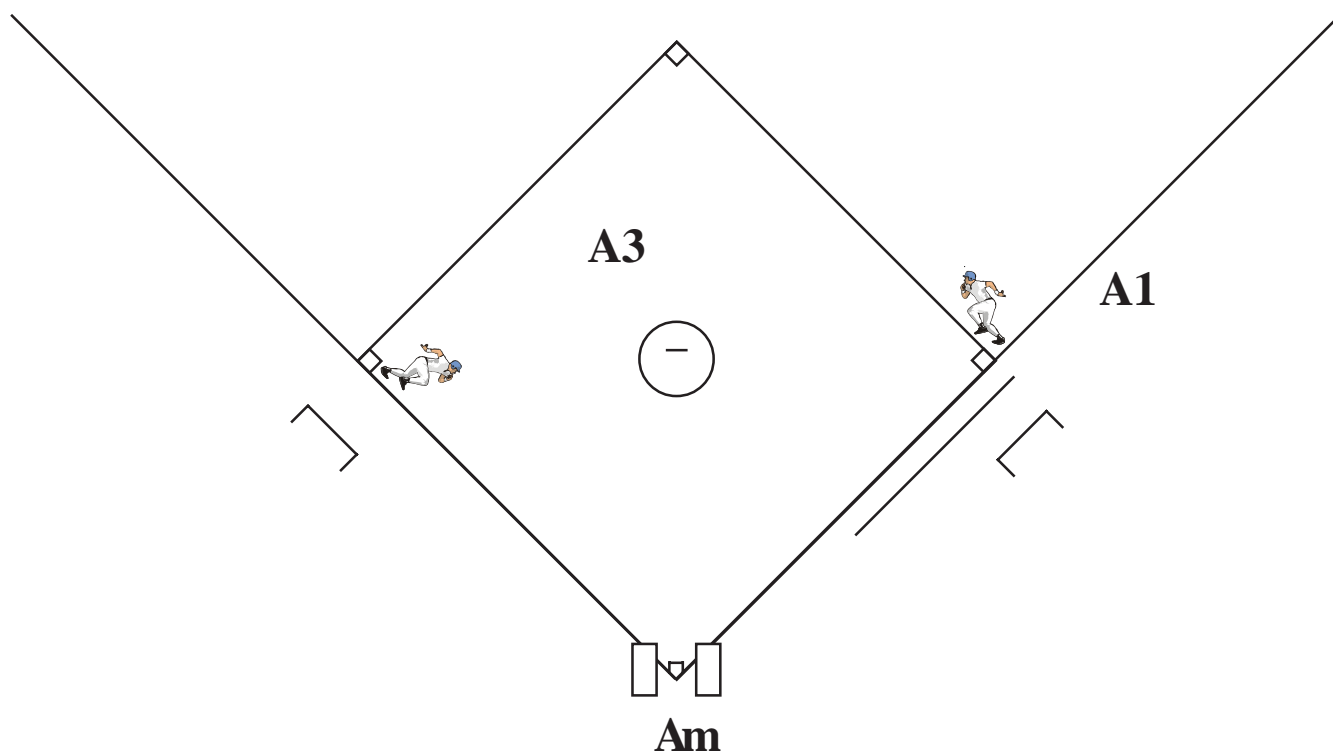
...se place derrière le receveur jusqu'à ce que le frappeur frappe la balle. La position de l'"**enclave**" ainsi que les positions de la "**boîte**" et du "**ciseau**" sont permises pour appeler les balles et les prises.

A1...

...se place de 12 à 15 pieds derrière le joueur de 1^{er} but, complètement en territoire des fausses balles tout en ayant le lanceur dans son champ de vision. Avant chaque lancer, il prend la position "**set**" avec son corps faisant face au marbre. Il doit développer un rythme faisant en sorte qu'il est dans sa position "**set**" en même temps que le lanceur *touche la plaque*.

A3...

...se place entre le 2^e et le 3^e but, à mi-chemin entre le monticule et la **bordure** du gazon au 2^e but sur une ligne imaginaire partant du marbre et touchant le rebord du monticule du côté du 3^e but. Il doit prendre la position "**set**" dès que le lanceur *touche la plaque*.



Situation 3M--17

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} et 3^e buts

JEU: Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se dirige à **P-15**. Il est responsable de toute décision au marbre et de son côté d'une souricière.

NOTE:

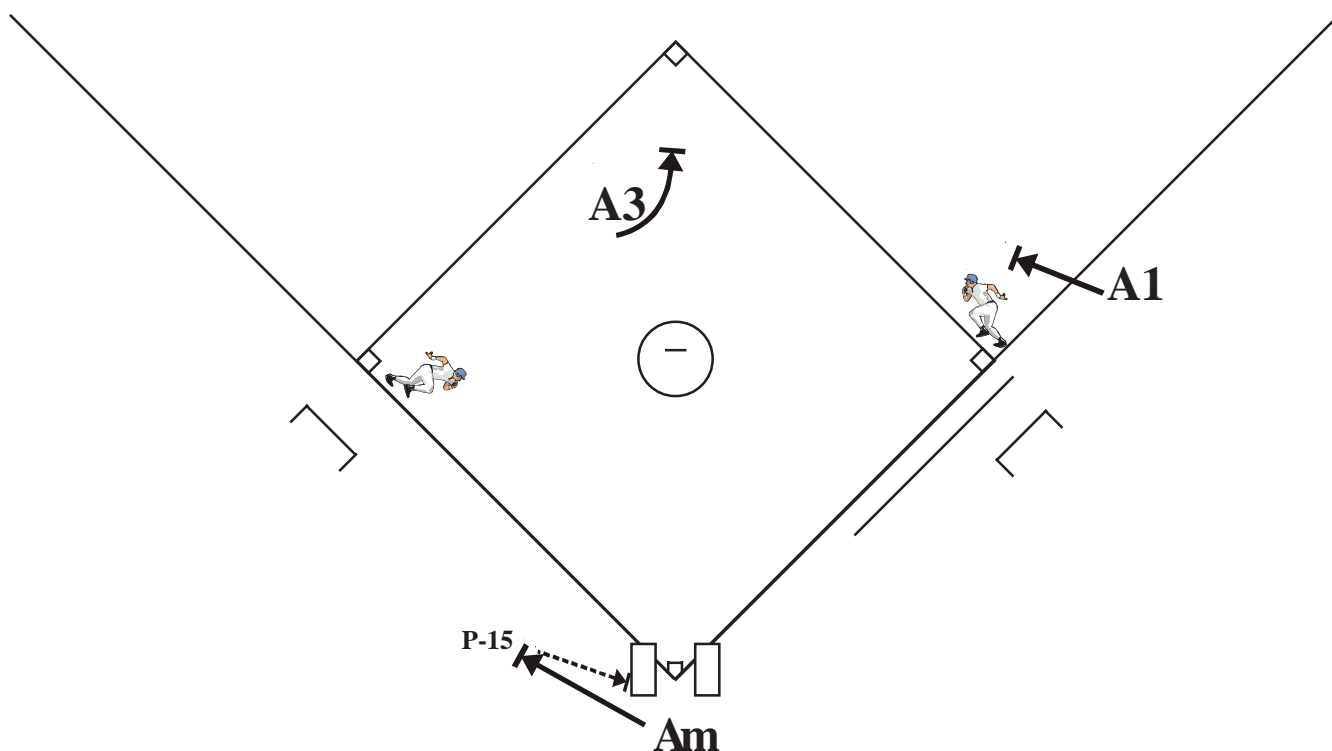
Sur des balles frappées près de la ligne du 3^e but, Am est responsable de toutes les décisions **bonne ou fausse balle** et, sur des balles frappées près de la ligne du 1^{er} but, Am est responsable de toutes les décisions **bonne ou fausse balle** jusqu'au, mais n'incluant pas le 1^{er} but. Am doit s'arrêter dans une position enjambant la ligne des fausses balles avant de rendre sa décision. Sur des balles frappées en avant du marbre, il devra prendre position sur le **prolongement de la ligne du 1^{er} ou 3^e but**.

A1...

...**hésite, lit le jeu et réagit** sur toute balle frappée au sol au champ intérieur. Sa réaction sera de prendre un angle de 90 degrés avec le relais et de se positionner à environ 15 pieds du premier but. Avant de prendre la position "**set**", il doit s'assurer qu'un relais aura effectivement lieu. A1 devrait laisser la balle l'amener vers le jeu au premier but. Soyez prêt pour faire **un pas** vers le jeu (pour obtenir un meilleur angle) lorsqu'il y a un balayage ou lorsque le pied quitte le but. A1 est responsable pour le toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but et pour son côté d'une souricière.

A3...

...**pivote** avec la balle. S'il y a un jeu au 2^e but, il fait quelques pas vers le but, prend le "**set**" et rend la décision. Il est responsable de toutes les décisions aux 2^e et 3^e buts.



Situation 3M--18

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} et 3^e buts

JEU: Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et surveille le toucher de C3 au marbre tout en se dirigeant vers le 3^e but en territoire des fausses balles.

NOTE:

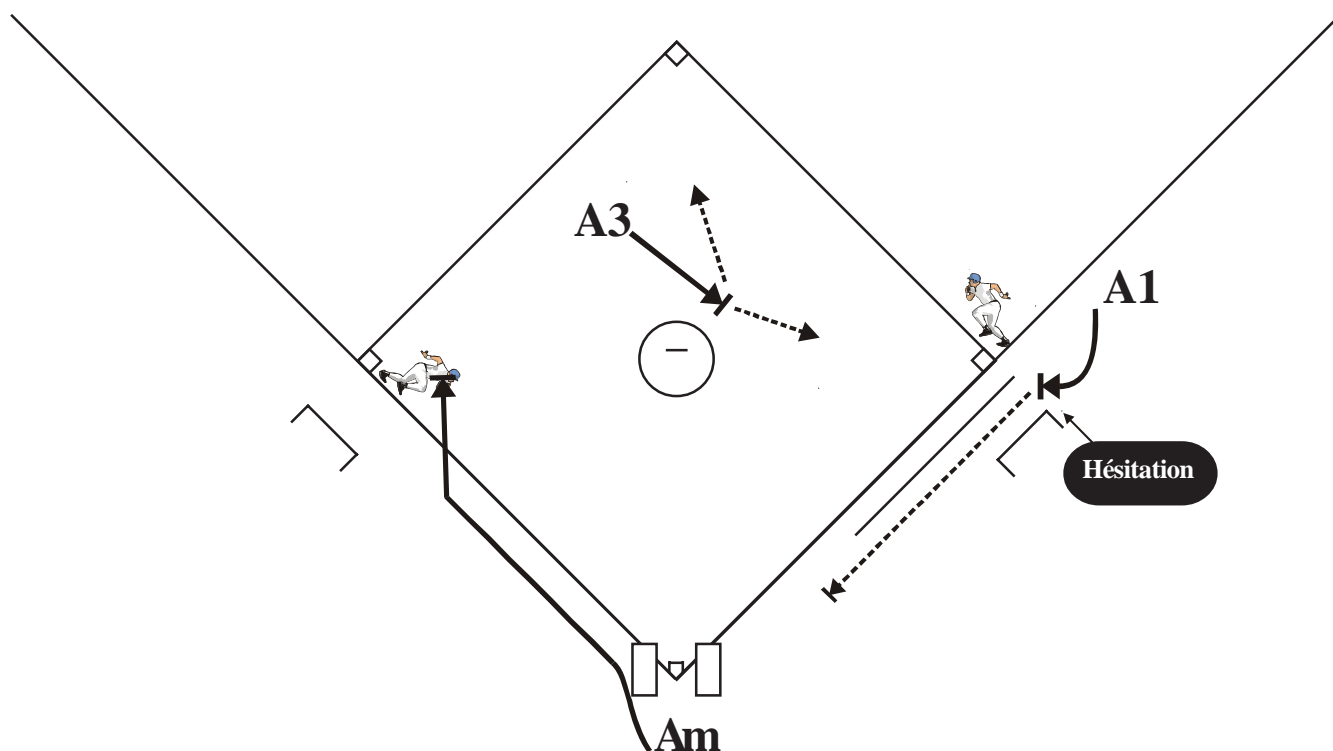
Sur des balles frappées près de la ligne du 3^e but, Am est responsable de toutes les décisions: **bonne ou fausse** balle.

A1...

...sa première responsabilité est la décision: **bonne ou fausse** balle, avant de descendre le long de la ligne du 1^{er} but pour vérifier le toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but. À ce point, il hésite et dès que C1 se commet vers le 3^e but en atteignant la mi-chemin entre les 2^e et 3^e buts, A1 se dirigera vers le marbre, en territoire des fausses balles, pour être **prêt** pour un jeu. Il informe verbalement ses partenaire de sa position en disant "**J'ai le marbre**".

A3...

...se dirige vers le monticule à mi-chemin entre les 1^{er} et 2^e buts tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Ses responsabilités sont le 2^e but, son côté d'une souricière et le frappeur-coureur après que C1 se soit commis vers le 3^e but en atteignant la mi-chemin entre les 2^e et 3^e buts.



Situation 3M--19

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} et 3^e buts

JEU: Responsabilités sur un ballon

Arbitre du marbre...

...est responsable de tous les ballons frappés du joueur de champ gauche vers la ligne des fausses balles dans la gauche et en territoire des fausses balles, Ses responsabilités incluent la décision **bonne ou fausse** balle ainsi qu'**attrapé ou non** sur la ligne du 3^e but et **bonne ou fausse** balle jusqu'au 1^{er} but. Il est aussi responsable de tout ballon ou flèche qui amène le joueur de 3^e but vers la ligne du 3^e but.

A1...

...est responsable de tous les ballons frappés du joueur de champ droit vers la ligne des fausses balles et en territoire des fausses balles dans la droite. Ces responsabilités sont la décision **bonne ou fausse** balle et l'**attrapé ou non** après le but sur la ligne du 1^{er} but. Sur des ballons ou flèches au champ intérieur, il est responsable de l'**attrapé ou non** sur toute balle amenant le joueur de 1^{er} but vers la ligne du 1^{er} but.

A3...

...est responsable de tous les ballons frappés entre les joueurs de champ gauche et de droite et de tout jeu potentiel au 2^e but. Souvenez-vous que l'arbitre qui est à l'intérieur ne doit pas se déplacer au delà de la ligne de course pour rendre sa décision. Sur des ballons ou flèches au champ intérieur, il est responsable de l'**attrapé ou non** sur les balles frappées directement aux joueurs de 1^{er} et 3^e buts ainsi qu'entre eux.

Rappel:

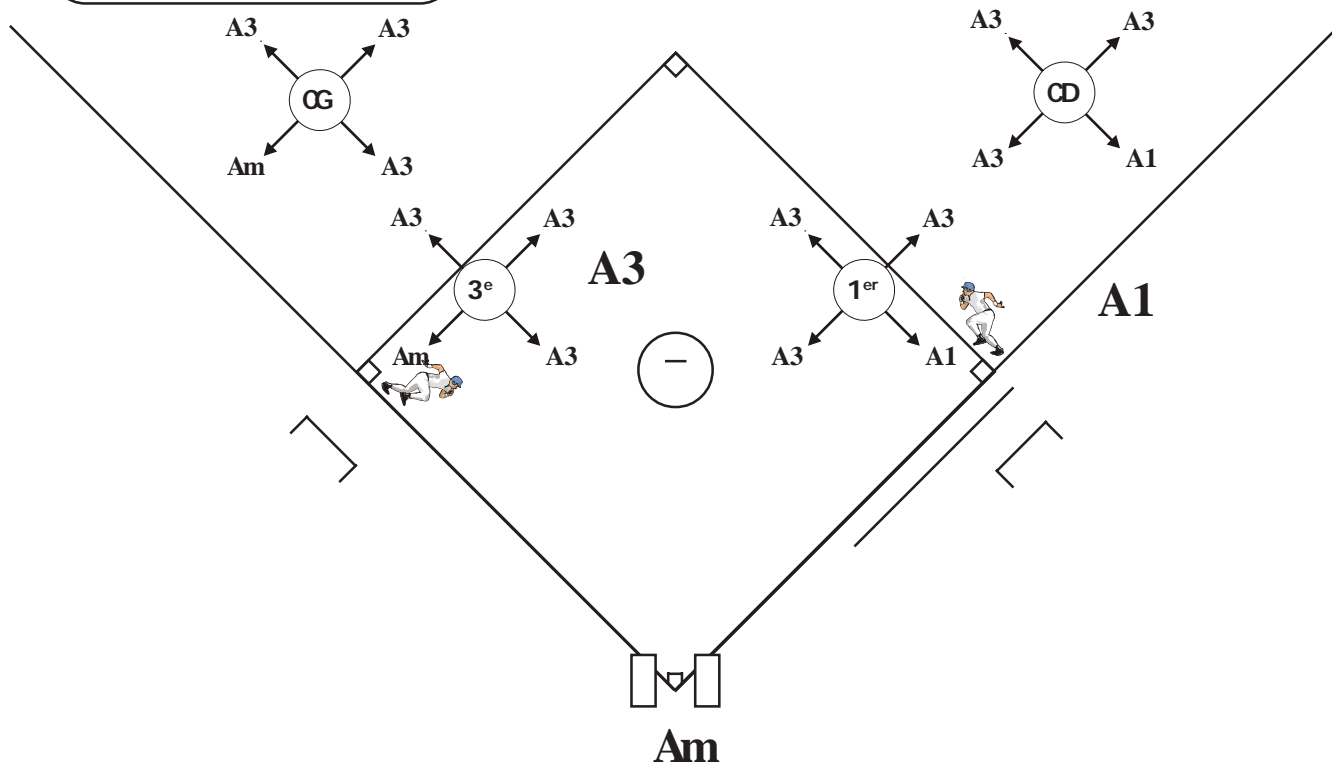
N'oubliez pas que, lors de la préparation avant la rencontre, vous devez discuter du fait que de communiquer "**J'ai la balle**" éliminera tout problème dans les zones grises de cette situation. Il peut y avoir des différences mineures dans la façon de couvrir cette situation. Celles-ci ne seront pas un problème si elles ont été discutées lors de la préparation

NOTE:

Sur des ballons difficiles, A1 peut sortir pour rendre la décision: **attrapée ou non**, si la balle est frappée à la droite du joueur de champ centre. Dans cette circonstance, la communication est critique pour assurer une bonne mécanique.

NOTE:

Si un joueur de champ intérieur fait dos au marbre pour faire l'attrapé, l'arbitre au champ intérieur est alors responsable de la décision: **attrapé ou non**.



Situation 3M--20

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} et 3^e buts

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

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche pour prendre le meilleur angle pour surveiller le retoucher de C3 au 3^e but. Il est responsable du retoucher de C3 et de toute décision au marbre.

A1...

...prend la meilleure position pour aligner le 1^{er} but et le joueur attrapant la balle. Il est responsable du retoucher de C1 ainsi que du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but.

A3...

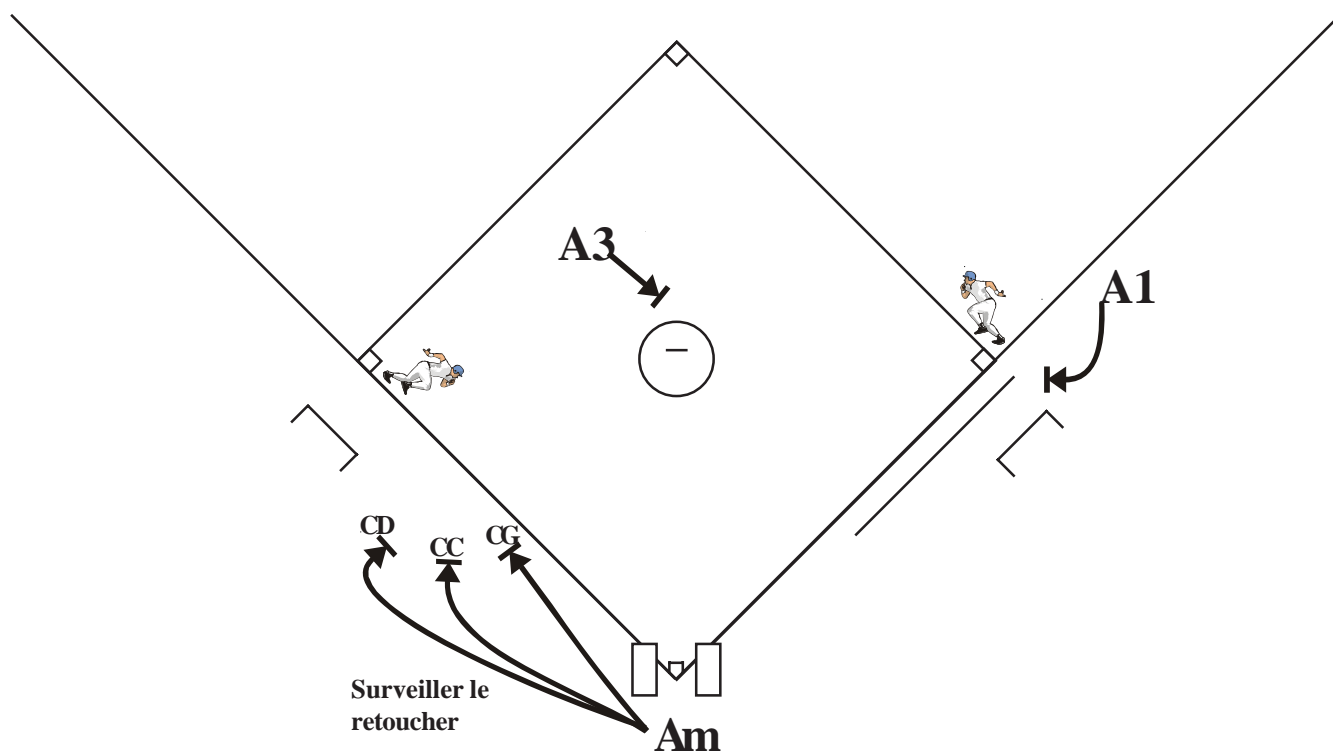
...se dirige vers le monticule tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Il est responsable de toutes les décisions: **attrapé ou non** et de toute décision au 2^e but. Dans l'éventualité d'une décision difficile d'**attrapé ou non**, il se déplace vers le joueur de champ, se positionnant pour le meilleur angle au bord du gazon du champ intérieur. Il ne dépassera pas la ligne de course.

NOTE:

Avec un retrait et la balle attrapée, il y a alors possibilité de **jeu avant/après**. L'arbitre du marbre doit être prêt à aligner le retrait sur les buts avec le coureur qui marque.

NOTE:

Si la balle n'est pas attrapée, continuer avec la rotation décrite à la situation 3M--18.



Situation 3M--21

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} et 3^e buts

JEU: Ballon frappé à la gauche du champ gauche

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se dirige vers le 3^e but. Il est responsable de la décision: **attrapé ou non**. Si la balle est près de la ligne, il enjambe la ligne, rend, en premier lieu, la décision: **bonne ou fausse** balle, suivie de la décision: **attrapé ou non**. Il est responsable du retoucher de C3 et de toute décision au marbre.

A1...

...prend la meilleure position pour aligner le 1^{er} but et le joueur attrapant la balle. Il est responsable du retoucher de C1 ainsi que du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but.

A3...

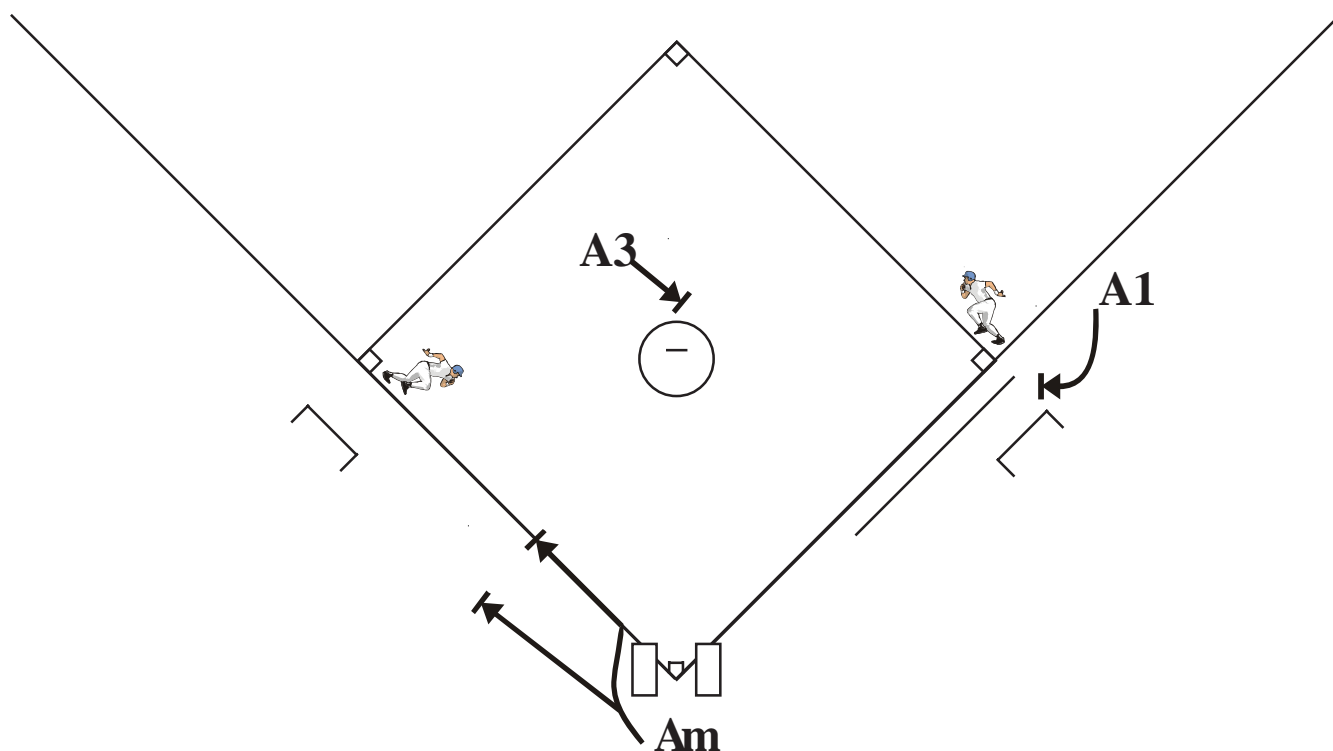
...se dirige vers le monticule et se prépare pour un jeu possible au 2^e but.

NOTE:

Avec un retrait et la balle attrapée, il y a alors possibilité de **jeu avant/après**. L'arbitre du marbre doit être prêt à aligner le retrait sur les buts avec le coureur qui marque.

NOTE:

Si la balle n'est pas attrapée, continuer avec la rotation décrite à la situation 3M--18.



Situation 3M--22

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} et 3^e buts

JEU: Ballon frappé à la droite du champ droit

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche pour prendre le meilleur angle pour voir le retoucher de C3 au 3^e but. Si la balle n'est pas attrapée, l'arbitre du marbre surveille le toucher de C3 au marbre tout en se dirigeant vers le 3^e but pour rendre une décision sur C1. Il est toujours responsable de toute décision au marbre.

NOTE:

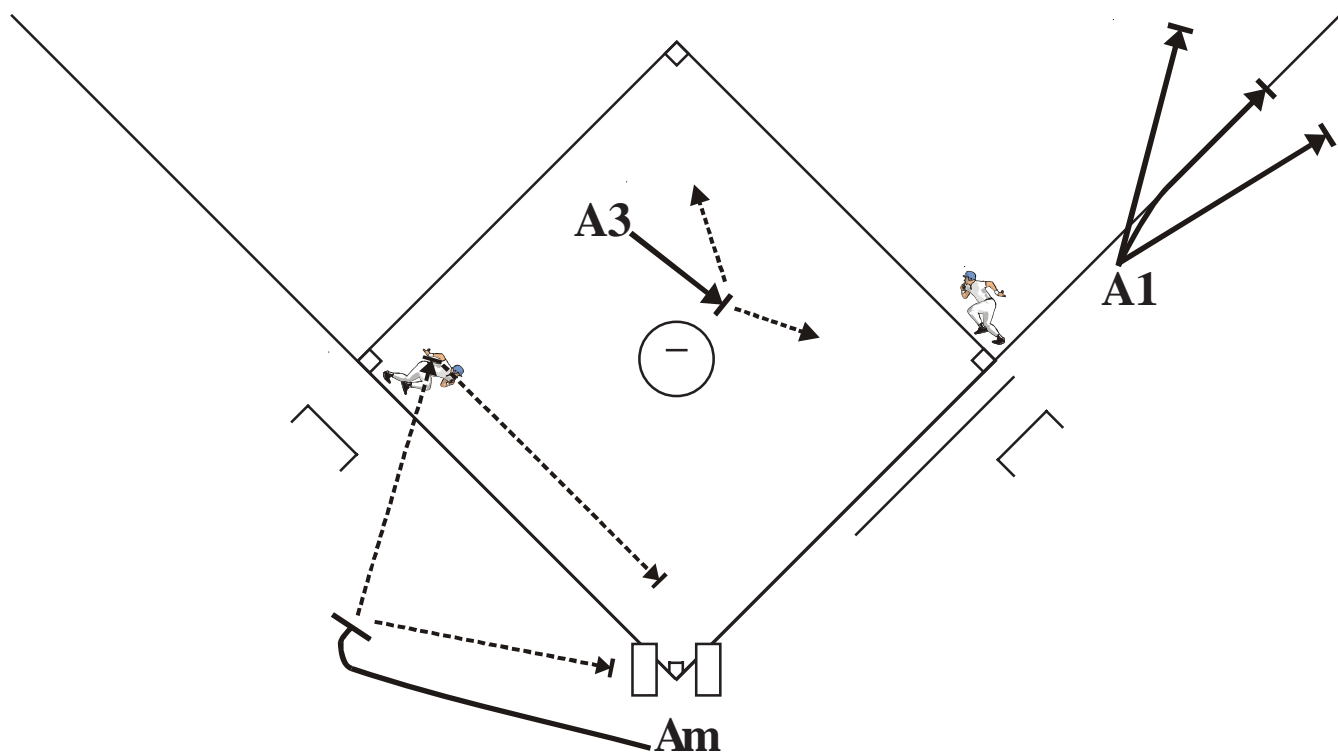
Avec un retrait et la balle attrapée, il y a alors possibilité de **jeu avant/après**. L'arbitre du marbre doit être prêt à aligner le retrait sur les buts avec le coureur qui marque.

A1...

...informe verbalement ses partenaires de ses intentions en disant "**J'y vais.**". Il se dirige alors vers le champ droit, courant préférentiellement de façon parallèle à la balle afin d'obtenir un meilleur angle, pour rendre la décision: **attrapé ou non** en prenant la position "**set**" **debout**. Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la position "**set**" **debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision: **bonne ou fausse balle**, suivie du signal et de la décision verbale: **attrapé ou non**. Lorsque A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3...

...se dirige vers le monticule à mi-chemin entre le 1^{er} et le 2^e but tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Il est responsable du retoucher de C1 au 1^{er} but, du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but et de toutes les décisions aux 1^{er} et 2^e buts. Il rend aussi toute décision au 3^e but impliquant le frappeur-coureur.



Situation 3M--23

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} et 3^e buts

JEU: Vol du 2^e but

Arbitre du marbre...

...surveille si le **frappeur commet de l'interférence**. Il n'oublie pas de rendre une décision sur le lancer lorsque le coureur est en course et d'essayer de ne pas nuire au receveur. Il doit se souvenir de maintenir son rythme, de prendre un pas vers l'arrière, de relaxer après avoir rendu sa décision sur le lancer et, par la suite, de se diriger à **P-15**.

A1...

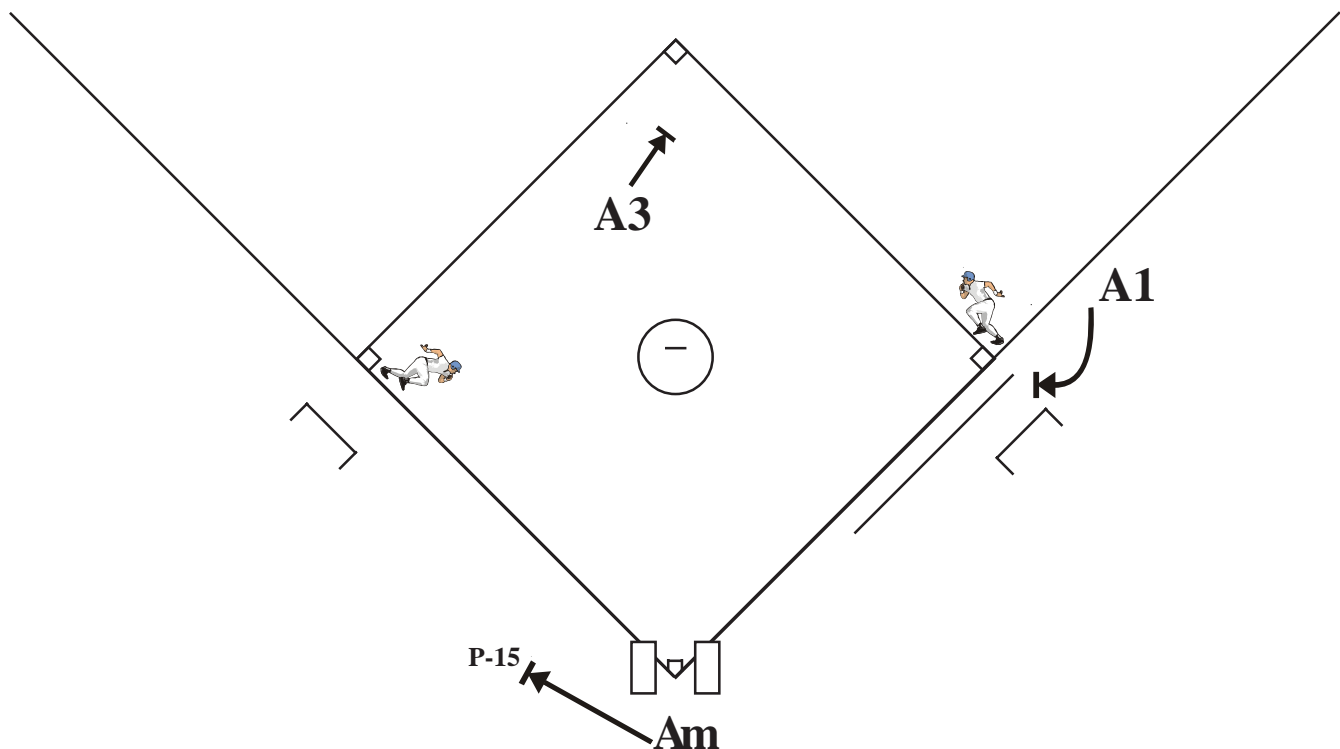
...est seulement responsable de son côté d'une souricière.

A3...

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

NOTE:

Dès que C1 est sauf au 2^e but, A1 doit se diriger vers le 2^e but en informant ses partenaires en disant **"J'ai le deuxième"**. Ceci permettra à A3 de couvrir le 3^e but de plus près.



Situation 3M--24

SITUATION: Coureurs aux 1^{er} et 3^e buts

JEU: Souricière entre les 1^{er} et 2^e buts

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se dirige vers **P-15** tout en se préparant pour toute décision au marbre.

A1...

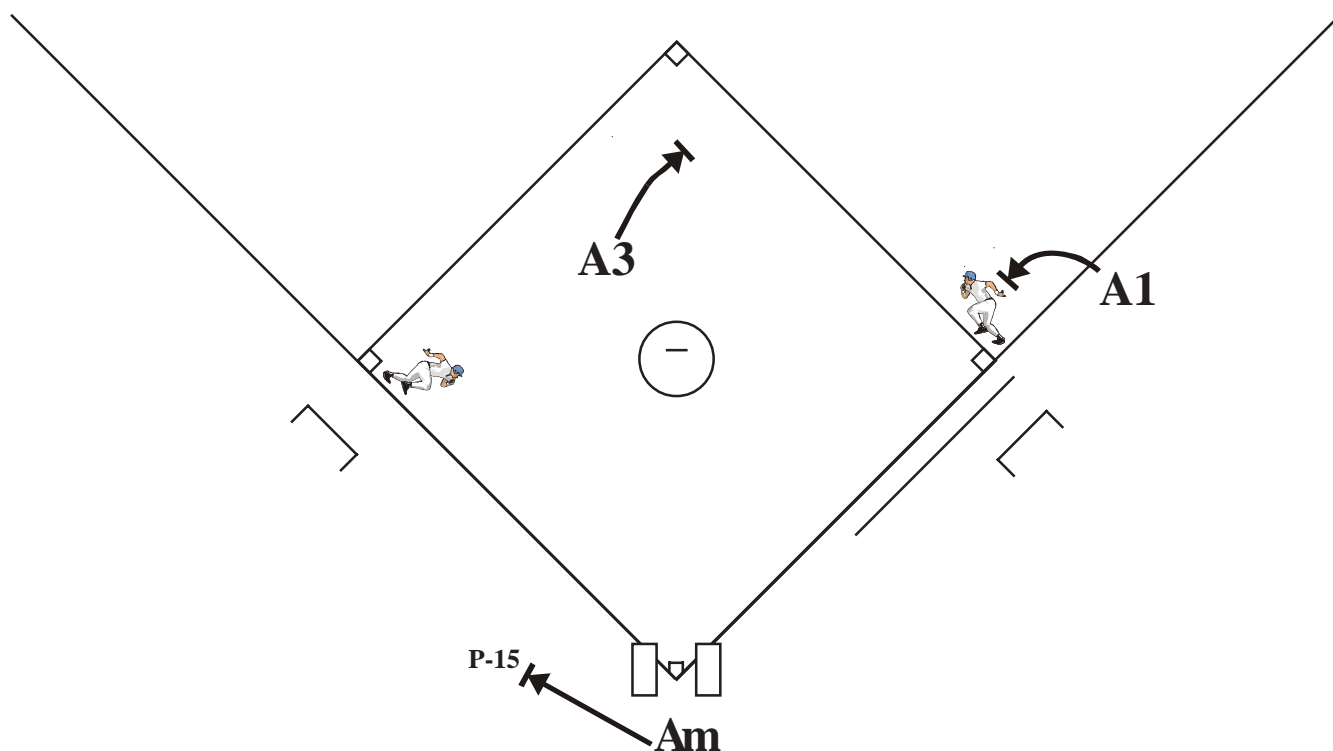
...est responsable de son côté de la souricière. Souvenez-vous de demeurer du côté du champ extérieur par rapport au coureur.

A3...

...est responsable de son côté de la souricière. Souvenez-vous de demeurer du côté du champ intérieur par rapport au coureur. Il rend toutes les décisions aux 2^e et 3^e buts.

NOTE:

Plusieurs souricières sont le résultat d'une tentative de prise à contre-pied au 1^{er} but. Dans ce cas, A1 est responsable de la décision sur C1 au 1^{er} but. A3 surveille le lanceur pour une feinte irrégulière et est, par la suite, responsable de son côté d'une souricière. Am est responsable d'accorder le but approprié sur tout relais hors-cible et de l'interférence du frappeur sur une tentative de prise à contre-pied de la part du receveur.



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE
SYSTÈME À TROIS ARBITRES
COUREURS AUX 1^{er} ET 2^e BUTS ou BUTS REMPLIS

Situation 3M--26

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

JEU: Positions de base

Arbitre du marbre...

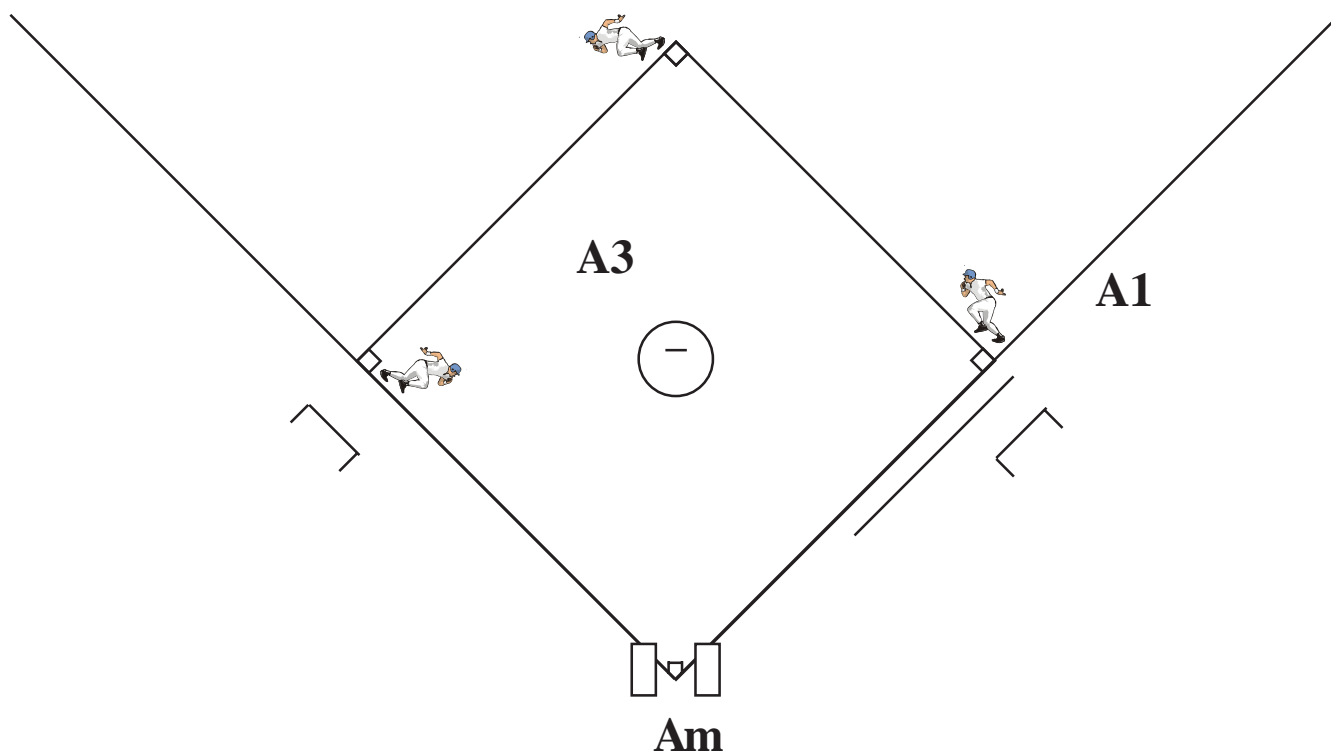
...se place derrière le receveur jusqu'à ce que le frappeur frappe la balle. La position de l'"**enclave**" ainsi que les positions de la "**boîte**" et du "**ciseau**" sont permises pour appeler les balles et les prises.

A1...

...se place de 12 à 15 pieds derrière le joueur de 1^{er} but, complètement en territoire des fausses balles tout en ayant le lanceur dans son champ de vision. Avant chaque lancer, il prend la position "**set**" avec son corps faisant face au marbre. Il doit développer un rythme faisant en sorte qu'il est barré dans sa position "**set**" en même temps que le lanceur *touche la plaque*.

A3...

...se place entre le 2^e et le 3^e but, à mi-chemin entre le monticule et la bordure du gazon au 2^e but sur une ligne imaginaire partant du marbre et touchant le rebord du monticule du côté du 3^e but. Il doit prendre la position "**set**" dès que le lanceur *touche la plaque*.



Situation 3M--27

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

JEU: Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et demeure au marbre s'il y a possibilité de jeu au marbre. Autrement, il se dirige à **P-15** tout en surveillant le toucher de C3 au marbre.

NOTE:

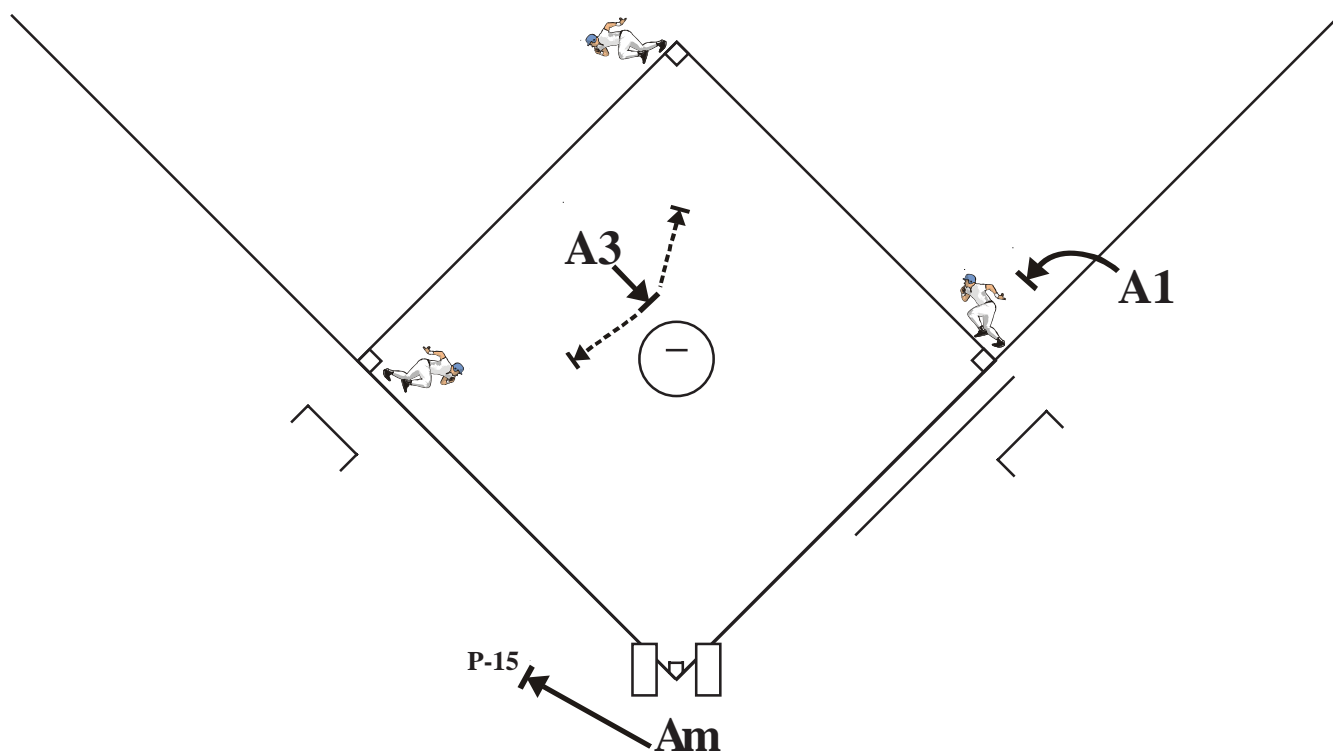
Sur des balles frappées près de la ligne du 3^e but, Am est responsable de toutes les décisions **bonne ou fausse balle** jusqu'au, mais n'incluant pas le 3^e but. Sur des balles frappées près de la ligne du 1^{er} but, Am est responsable de toutes les décisions **bonne ou fausse balle**. Pour rendre la décision **bonne ou fausse balle**, Am doit prendre position sur le **prolongement de la ligne du 1^{er} ou 3^e but**.

A1...

...**hésite, lit le jeu et réagit** sur toute balle frappée au sol au champ intérieur. Sa réaction sera de prendre un angle de 90 degrés avec le relais et de se positionner à environ 15 pieds du premier but. Avant de prendre la position "**set**", il doit s'assurer qu'un relais aura effectivement lieu. A1 devrait laisser la balle l'amener vers le jeu au premier but. Soyez prêt pour faire **un pas** vers le jeu (pour obtenir un meilleur angle) lorsqu'il y a un balayage ou lorsque le pied quitte le but. A1 est aussi responsable de surveiller le toucher au 1^{er} but par le frappeur-coureur et de son côté d'une souricière.

A3...

...**pivote** avec la balle. S'il y a un jeu au 2^e but, il fait quelques pas vers le but, prend le "**set**" et rend la décision. Ses responsabilités sont les 2^e et 3^e buts ainsi que son côté de toute souricière. Soyez prêt pour un relais, vers le 3^e but, des joueurs de champ intérieur comme premier jeu. Ceci vous demandera de vous déplacer rapidement pour être en position de vendre un jeu serré.



Situation 3M--28

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

JEU: Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur

Arbitre du marbre...

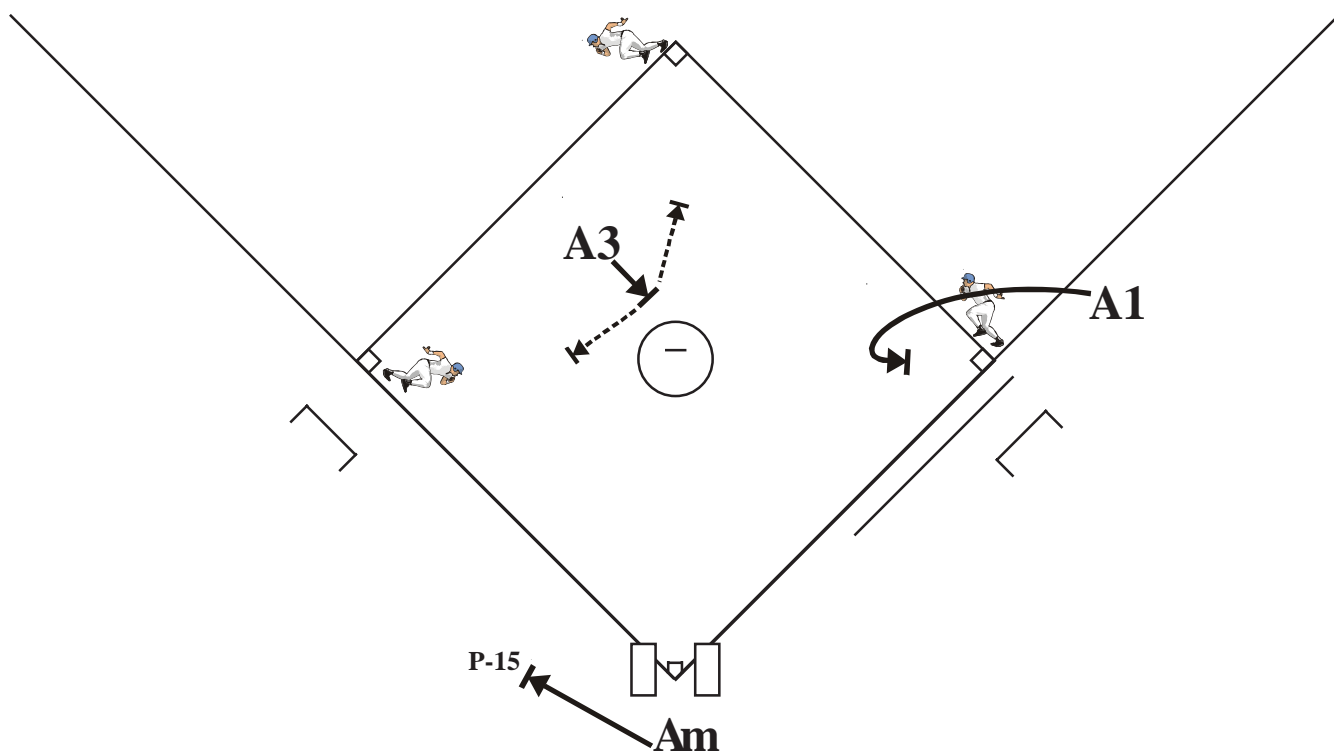
...quitte du côté gauche, hésite un instant pour rendre, si nécessaire, la décision: **bonne ou fausse** balle (du côté du 3^e but seulement), et surveille le toucher de C3 au marbre tout en se dirigeant à **P-15**. Il est responsable de toutes les décisions au marbre.

A1...

...regarde la balle percer l'avant-champ, rend, si nécessaire, la décision: **bonne ou fausse** balle, puis se dirige au champ intérieur et **pivote** tout en regardant le toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but. Il est responsable pour toute décision au 1^{er} but et il suivra, si nécessaire, le frappeur-coureur au 2^e but.

A3...

...se dirige vers le monticule tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Ses responsabilités sont les 2^e et 3^e buts avec C1 et C2, et le frappeur-coureur au 3^e but.



Situation 3M--29

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

JEU: Responsabilités sur un ballon

Arbitre du marbre...

...est responsable de tous les ballons frappés du joueur de champ gauche vers la ligne des fausses balles dans la gauche et en territoire des fausses balles, Ses responsabilités incluent la décision **bonne ou fausse** balle ainsi qu'**attrapé ou non** sur la ligne du 3^e but et **bonne ou fausse** balle jusqu'au 1^{er} but. Il est aussi responsable de tout ballon ou flèche qui amène le joueur de 3^e but vers la ligne du 3^e but.

A1...

...est responsable de tous les ballons frappés du joueur de champ droit vers la ligne des fausses balles et en territoire des fausses balles dans la droite. Ses responsabilités sont la décision **bonne ou fausse** balle et l'**attrapé ou non** après le but sur la ligne du 1^{er} but. Sur des ballons ou flèches au champ intérieur, il est responsable de l'**attrapé ou non** sur toute balle amenant le joueur de 1^{er} but vers la ligne du 1^{er} but.

A3...

...est responsable de tous les ballons frappés entre les joueurs de champ gauche et de droite et de tout jeu potentiel au 2^e but.. Souvenez-vous que l'arbitre qui est à l'intérieur ne doit pas se déplacer au delà de la ligne de course pour rendre sa décision. Sur des ballons ou flèches au champ intérieur, il est responsable de l'**attrapé ou non** sur toute balle frappée directement aux joueurs de 1^{er} et 3^e buts et entre eux.

Rappel:

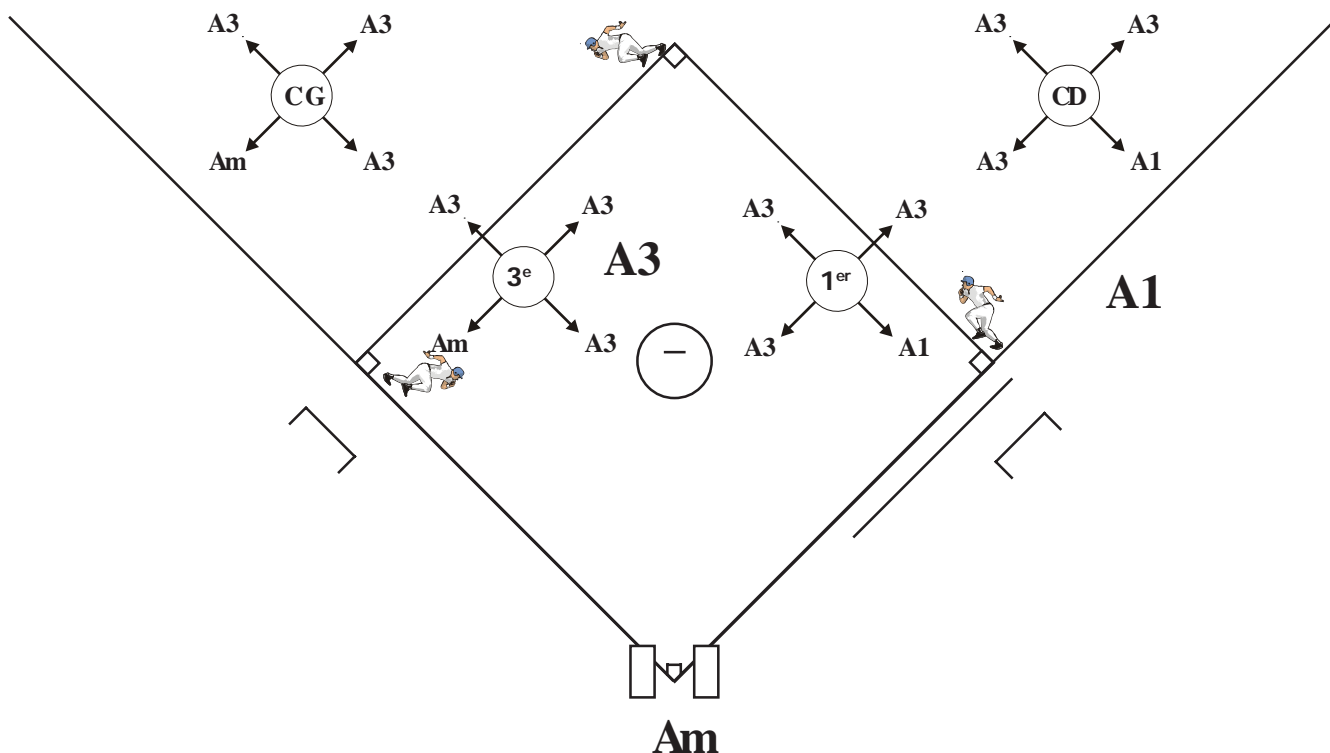
N'oubliez pas que, lors de la préparation avant la rencontre, vous devez discuter du fait que de communiquer "**J'ai la balle**" éliminera tout problème dans les zones grises de cette situation. Il peut y avoir des différences mineures dans la façon de couvrir cette situation. Celles-ci ne seront pas un problème si elles ont été discutées lors de la préparation

NOTE:

Sur des ballons difficiles, A1 peut sortir pour rendre la décision: **attrapée ou non**, si la balle est frappée à la droite du joueur de champ centre. Dans cette circonstance, la communication est critique pour assurer une bonne mécanique.

NOTE:

Si un joueur de champ intérieur fait dos au marbre pour faire l'attrapé, l'arbitre au champ intérieur est alors responsable de la décision: **attrapé ou non**.



Situation 3M--30

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

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

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche pour prendre le meilleur angle pour surveiller le retoucher de C3 au 3^e but. Il est responsable de toute décision au marbre.

A1...

...prend la meilleure position pour aligner le 1^{er} but et le joueur attrapant la balle. Il est responsable du retoucher de C1 ainsi que du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but.

A3...

...**pivote** avec la balle. Sa première responsabilité est le retoucher de C2 au 2^e but. Il a aussi C1 au 2^e but et toutes décisions au 3^e but.

NOTE:

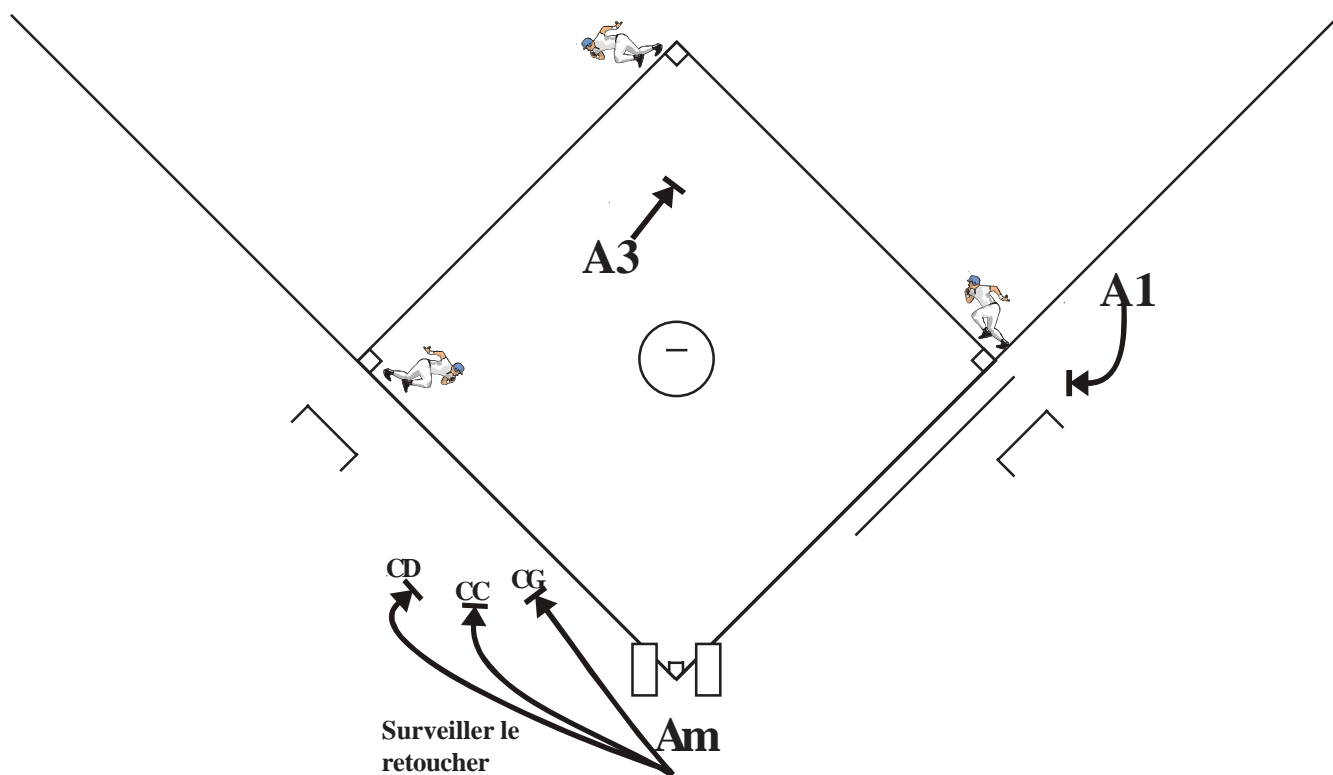
Avec un retrait et la balle attrapée, il y a alors possibilité de **jeu avant/après**. L'arbitre du marbre doit être prêt à aligner le retrait sur les buts avec le coureur qui marque.

NOTE:

Si la balle n'est pas attrapée, continuer avec la rotation décrite à la situation 3M--28.

NOTE:

Avec deux retraits, A3 peut quitter le champ intérieur sur un ballon loin ou difficile. Dans ce cas, A1 doit être vigilant et prendre position au champ intérieur car il devient responsable de toute décision sur les buts. Ceci est une mécanique difficile qui doit être discutée avant la rencontre.



Situation 3M--31

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

JEU: Ballon frappé à la gauche du champ gauche

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se dirige vers le 3^e but. Il est responsable de la décision: **attrapé ou non**. Si la balle est près de la ligne, il enjambe la ligne, rend, en premier lieu, la décision: **bonne ou fausse** balle, suivie de la décision: **attrapé ou non**. Si la balle est bonne et n'est pas attrapée, il doit le signaler et dire "**No catch**", puis se diriger vers une position lui permettant de rendre toute décision au marbre. Il est responsable du retoucher de C3 ainsi que de toutes décisions au marbre.

NOTE:

Avec un retrait et la balle attrapée, il y a alors possibilité de **jeu avant/après**. L'arbitre du marbre doit être prêt à aligner le retrait sur les buts avec le coureur qui marque.

A1...

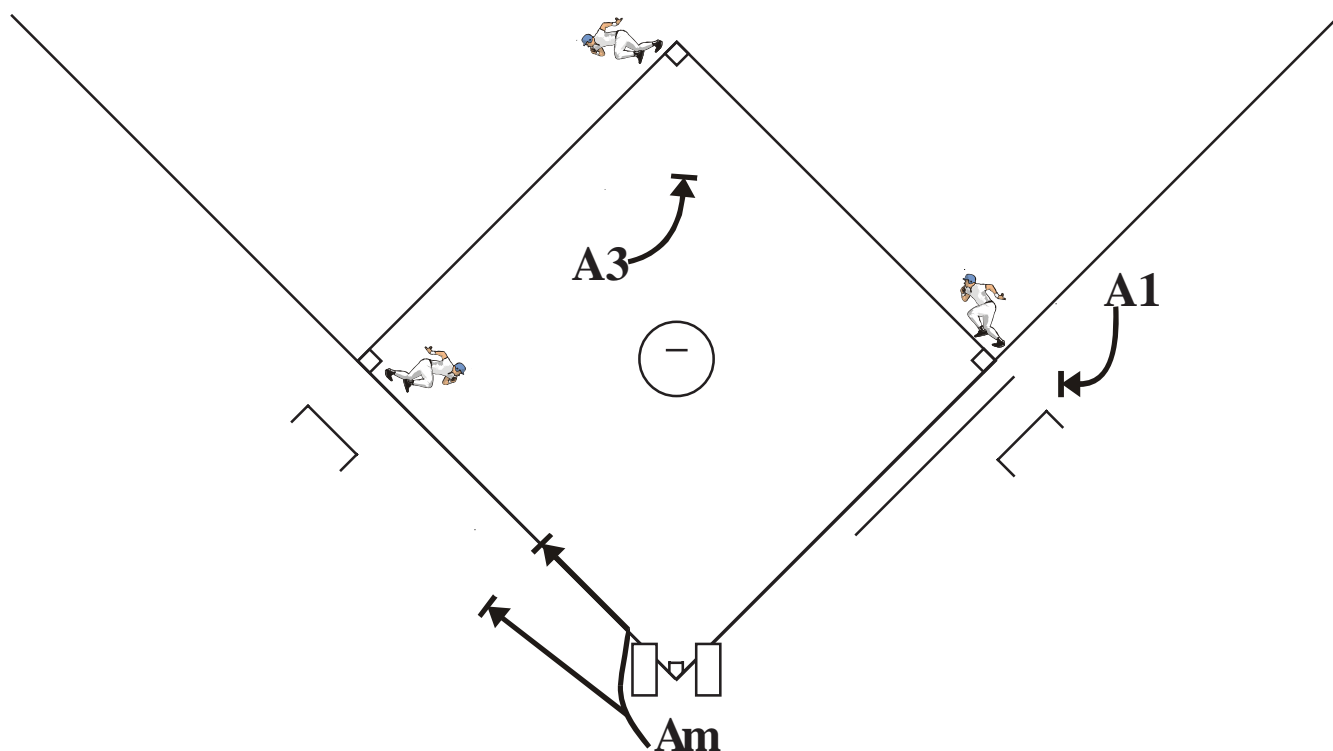
...prend la meilleure position pour aligner le 1^{er} but et le joueur attrapant la balle. Il est responsable du retoucher de C1 ainsi que du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but.

NOTE:

Si la balle n'est pas attrapée, continuer avec la rotation décrite à la situation 3M--28.

A3...

...**pivote** avec la balle. Sa première responsabilité est le retoucher de C2 au 2^e but. Il a aussi C1 au 2^e but et toutes décisions au 3^e but.



Situation 3M--32

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

JEU: Ballon frappé à la droite du champ droit

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche pour prendre le meilleur angle pour voir le retoucher de C3 au 3^e but et il rend toutes les décisions au marbre.

NOTE:

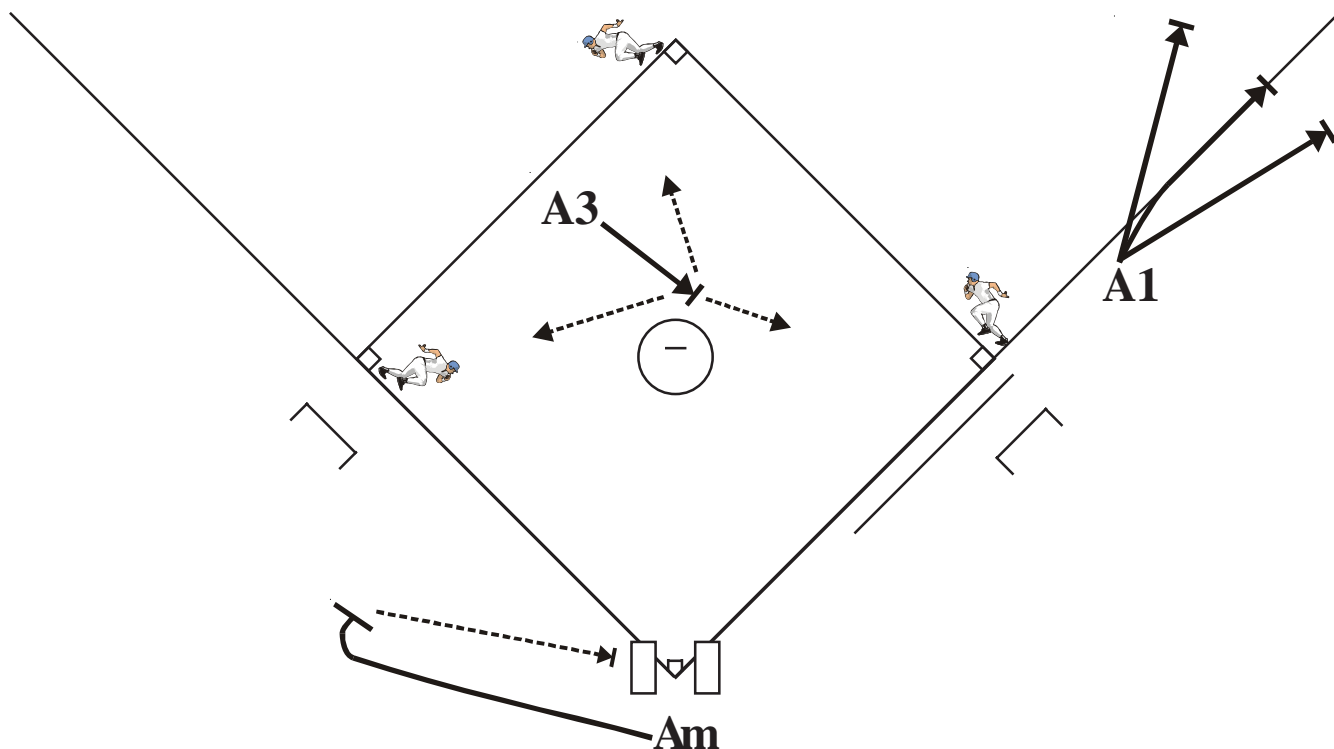
Avec un retrait et la balle attrapée, il y a alors possibilité de **jeu avant/après**. L'arbitre du marbre doit être prêt à aligner le retrait sur les buts avec le coureur qui marque.

A1...

...informe verbalement ses partenaires de ses intentions en disant "**J'y vais.**". Il se dirige alors vers le champ droit, courant préférentiellement de façon parallèle à la balle afin d'obtenir un meilleur angle, pour rendre la décision: **attrapé ou non** en prenant la position "**set**" **debout**. Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la position "**set**" **debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision: **bonne ou fausse balle**, suivie du signal et de la décision verbale: **attrapé ou non**. Lorsque A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3...

...se dirige vers un endroit entre les 2^e et 3^e buts lui permettant d'aligner le mieux possible les retouchers aux 1^{er} et 2^e buts. Ses responsabilités sont le retoucher de C1 au 1^{er} but, le retoucher de C2 au 2^e but, le toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but et toutes les décisions aux 1^{er}, 2^e et 3^e buts.



Situation 3M--33

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

JEU: Chandelle intérieure

Arbitre du marbre...

...a la décision: **bonne ou fausse** balle jusqu'au devant du 1^{er} et 3^e buts, ainsi que la décision: **attrapé ou non**.

Avec C1 et C2, il quitte du côté gauche et se dirige à l'avant du marbre. Avec les buts remplis, il quitte du côté gauche et se dirige à **P-15**. Il signale tout en annonçant "**Chandelle intérieure, le frappeur est retiré**". Assurez-vous lors de situation où la chandelle intérieure peut être une bonne ou fausse balle de dire "**Chandelle intérieure, le frappeur est retiré si la balle est bonne**". Si la balle n'est pas attrapée, signalez **bonne ou fausse** balle et, si bonne, prendre position à **P-15** et

préparez-vous pour toute décision au marbre. Am est aussi responsable du retoucher au 3^e but.

A1...

...est responsable de la décision: **bonne ou fausse** balle si la balle est au delà du devant du 1^{er} but, du

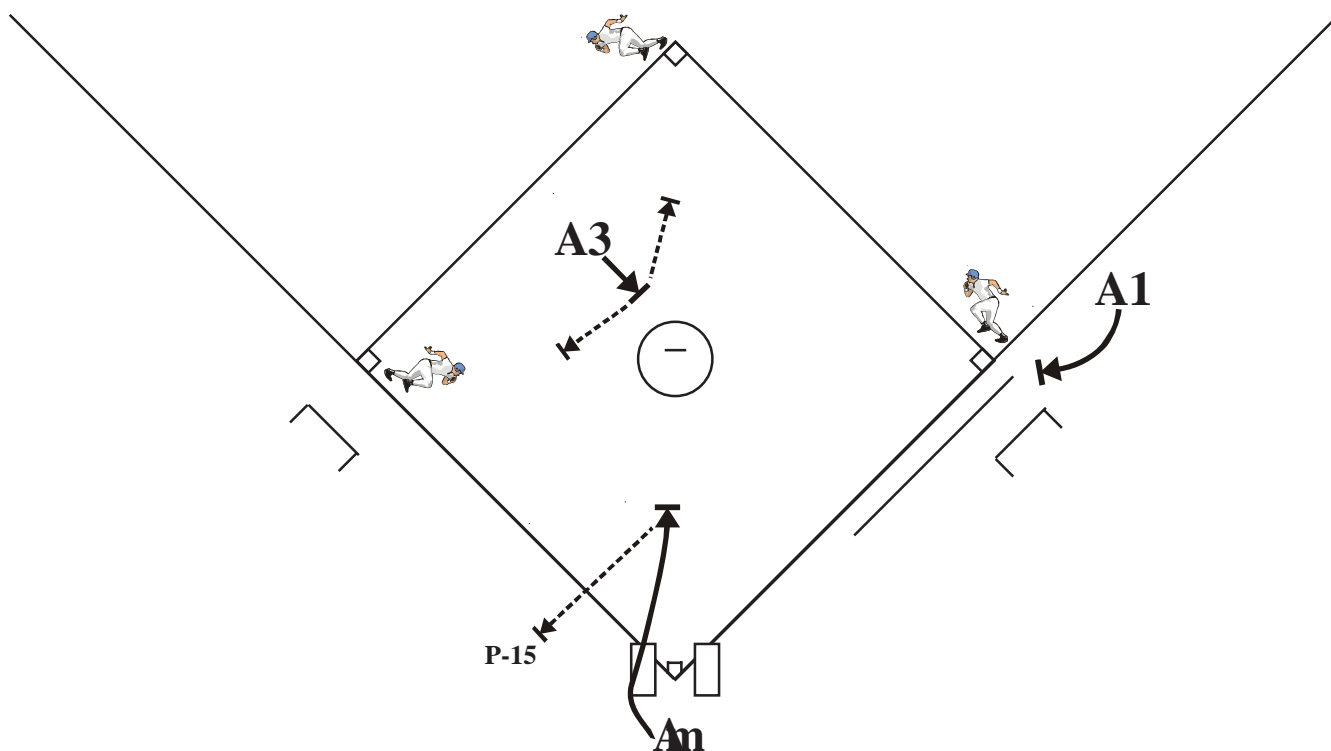
retoucher de C1 au 1^{er} but, ainsi que du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but.

A3...

...se dirige vers le monticule et est responsable du retoucher au 2^e but, ainsi que de toutes décisions aux 2^e et 3^e buts.

NOTE:

La façon d'appliquer la chandelle intérieure, spécialement dans les zones grises, est un autre bon exemple de ce qui doit être discuté entre les arbitres avant la rencontre. L'appel de la chandelle intérieure peut être fait par n'importe quel arbitre et répété par ses deux partenaires. **Tous les arbitres sur le terrain sont tous responsables d'appeler la chandelle intérieure.**



Situation 3M--34

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

JEU: Double vol

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se dirige à **P-15**. Il est responsable de toutes les décisions au marbre.

A1...

...n'a pas des responsabilités spécifiques dans cette situation.

A3...

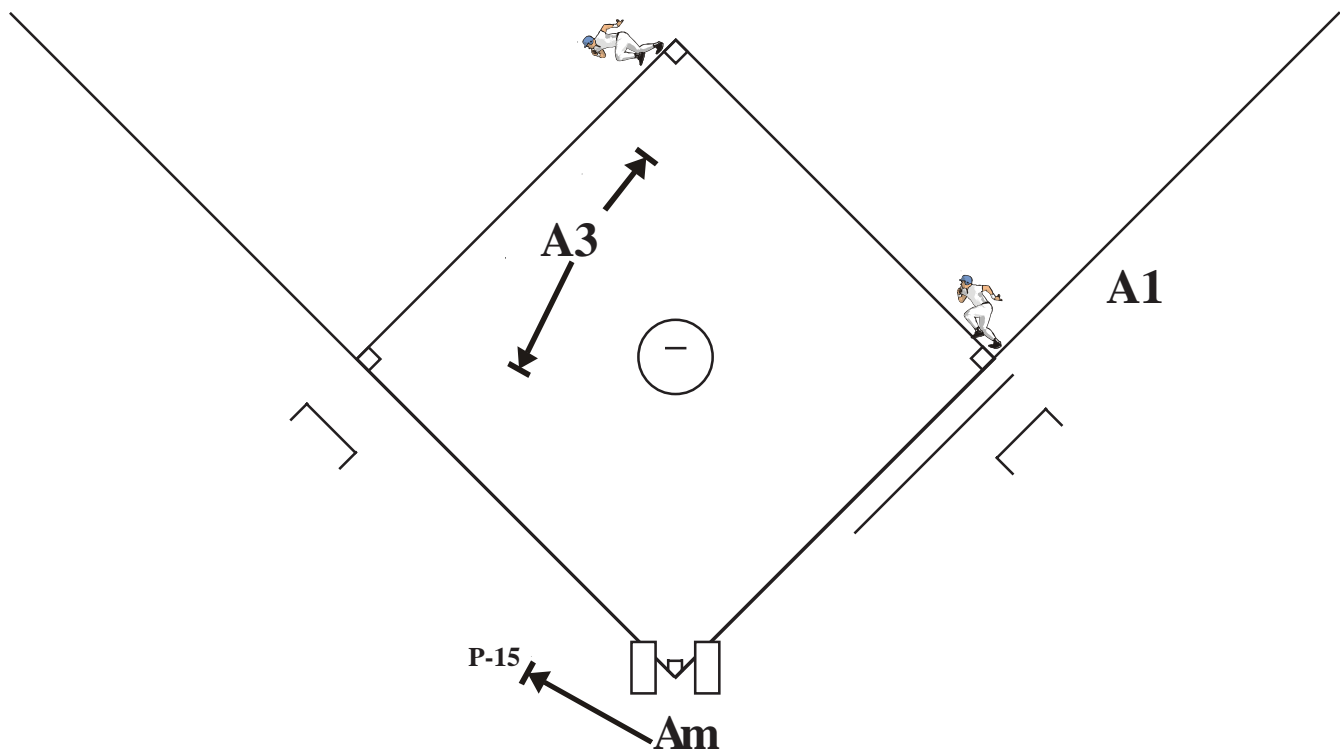
...est responsable de C1 au 2^e but et de toutes décisions au 3^e but.

NOTE:

Pour toute situation de souricière avec des coureurs aux 1^{er} et 2^e buts ou aux 1^{er}, 2^e et 3^e buts, veuillez vous référer aux principes décrits dans les situations 3M--24 et 3M--25.

NOTE:

Il est permis à A1 de courir vers la bordure du gazon au 2^e but pour rendre la décision sur C1 si le premier jeu se fait au 3^e but. Il doit s'assurer de le communiquer à son partenaire et d'être en position pour rendre la décision.



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE
SYSTÈME À TROIS ARBITRES
COUREURS AU 2^E BUT ou AUX 2^E et 3^E BUTS

Situation 3M--35

SITUATION: Coureurs au 2^e but ou 2^e et 3^e buts

JEU: Positions de base

Arbitre du marbre...

...se place derrière le receveur jusqu'à ce que le frappeur frappe la balle. La position de l'"**enclave**" ainsi que les positions de la "**boîte**" et du "**ciseau**" sont permises pour appeler les balles et les prises.

A1...

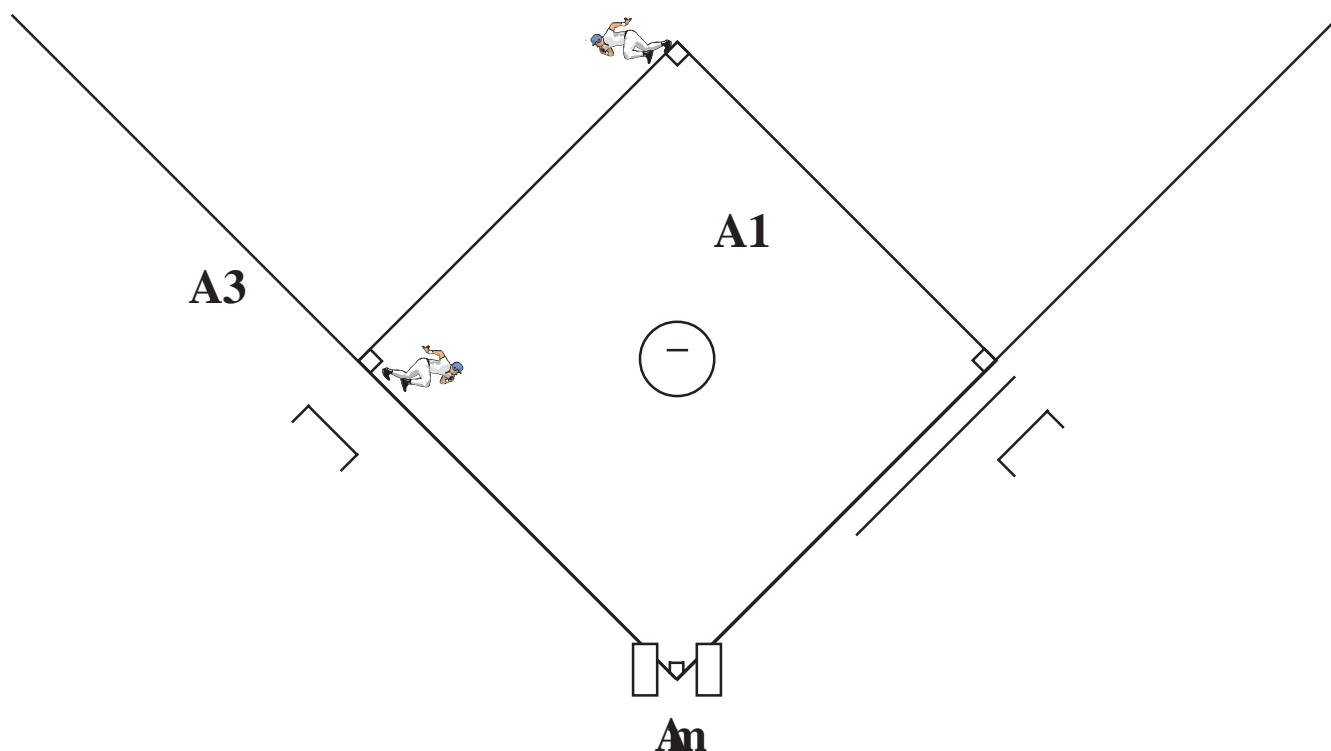
...se place entre le 1^{er} et le 2^e but, à mi-chemin entre le monticule et la **bordure** du gazon au 2^e but sur une ligne imaginaire partant du marbre et touchant le rebord du monticule du côté du 2^e but. Une erreur fondamentale est de se placer trop près du lanceur. Il doit prendre sa position "**set**" en même temps que le lanceur *touche la plaque*.

A3...

...se place de 12 à 15 pieds derrière le joueur de 3^e but et complètement en territoire des fausses balles tout en ayant le lanceur dans son champ de vision. Avant chaque lancer, il prend la position "**set**" avec son corps faisant face au marbre. Il doit développer un rythme faisant en sorte qu'il est dans sa position "**set**" en même temps que le lanceur *touche la plaque*.

NOTE:

Avec deux retraits, A1 doit se positionner sur la ligne du 1^{er} but et A3 dans le champ intérieur, comme décrit dans la situation 3M--7.



Situation 3M--36

SITUATION: Coureurs au 2^e but ou 2^e et 3^e buts

JEU: Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et demeure au marbre s'il y a possibilité de jeu au marbre. Autrement, il se dirige à **P-15** tout en surveillant le toucher de C3 au marbre.

NOTE:

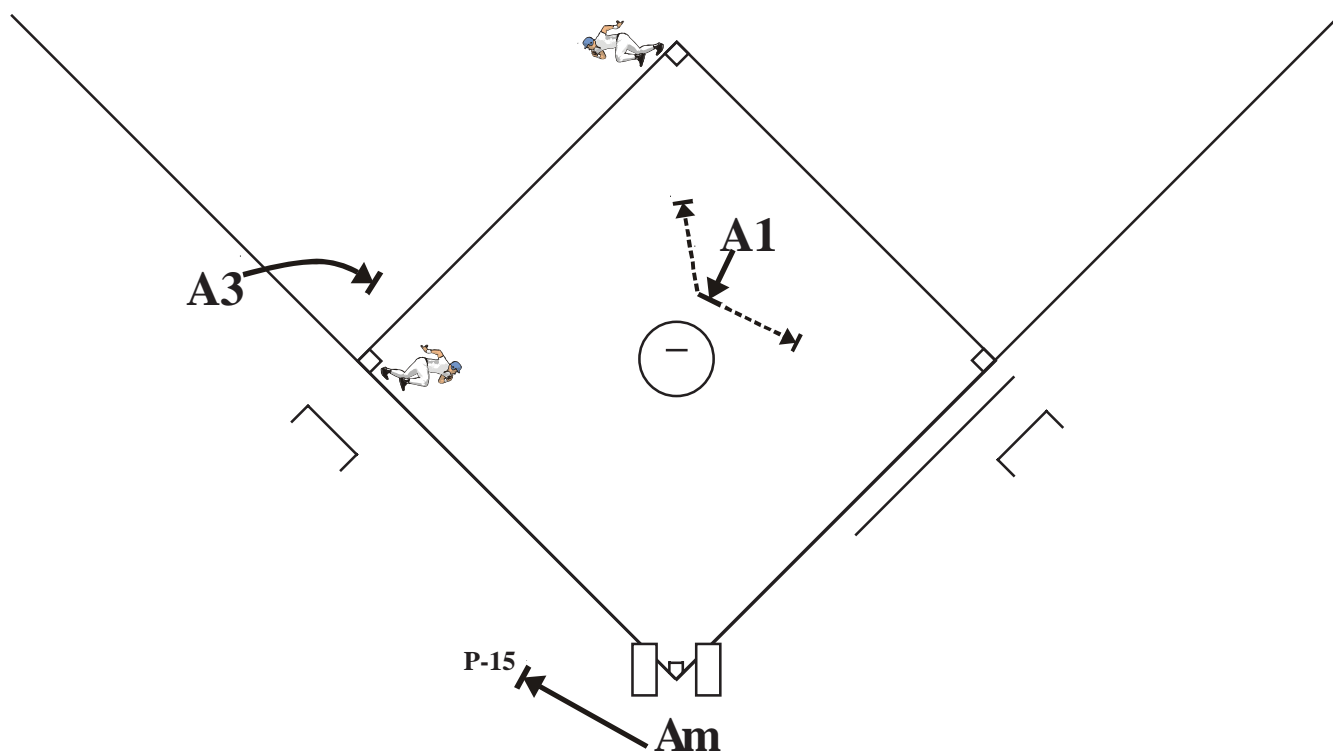
Sur des balles frappées près de la ligne du 3^e but, Am est responsable de toute décision: **bonne ou fausse** balle jusqu'au, mais n'incluant pas le 3^e but. Sur des balles frappées près de la ligne du 1^{er} but, Am est responsable de toute décision: **bonne ou fausse** balle. Pour rendre la décision: **bonne ou fausse** balle, Am devra prendre position sur le **prolongement de la ligne du 1^{er} ou 3^e but**.

A1...

...**pivote** avec la balle. S'il y a un jeu au 1^{er} but, il prend quelques pas vers le but, prend son "**set**" et rend la décision. Ses responsabilités sont les 1^{er} et 2^e buts ainsi que son côté d'une souricière.

A3...

...**hésite, lit le jeu et réagit** sur toute balle frappée au sol au champ intérieur. Si le jeu se dirige vers le 3^e but, il prend un angle de 90 degrés avec le jeu. Il est responsable pour toutes les décisions au 3^e but et de son côté d'une souricière.



Situation 3M--37

SITUATION: Coureurs au 2^e but ou 2^e et 3^e buts

JEU: Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur

Arbitre du marbre...

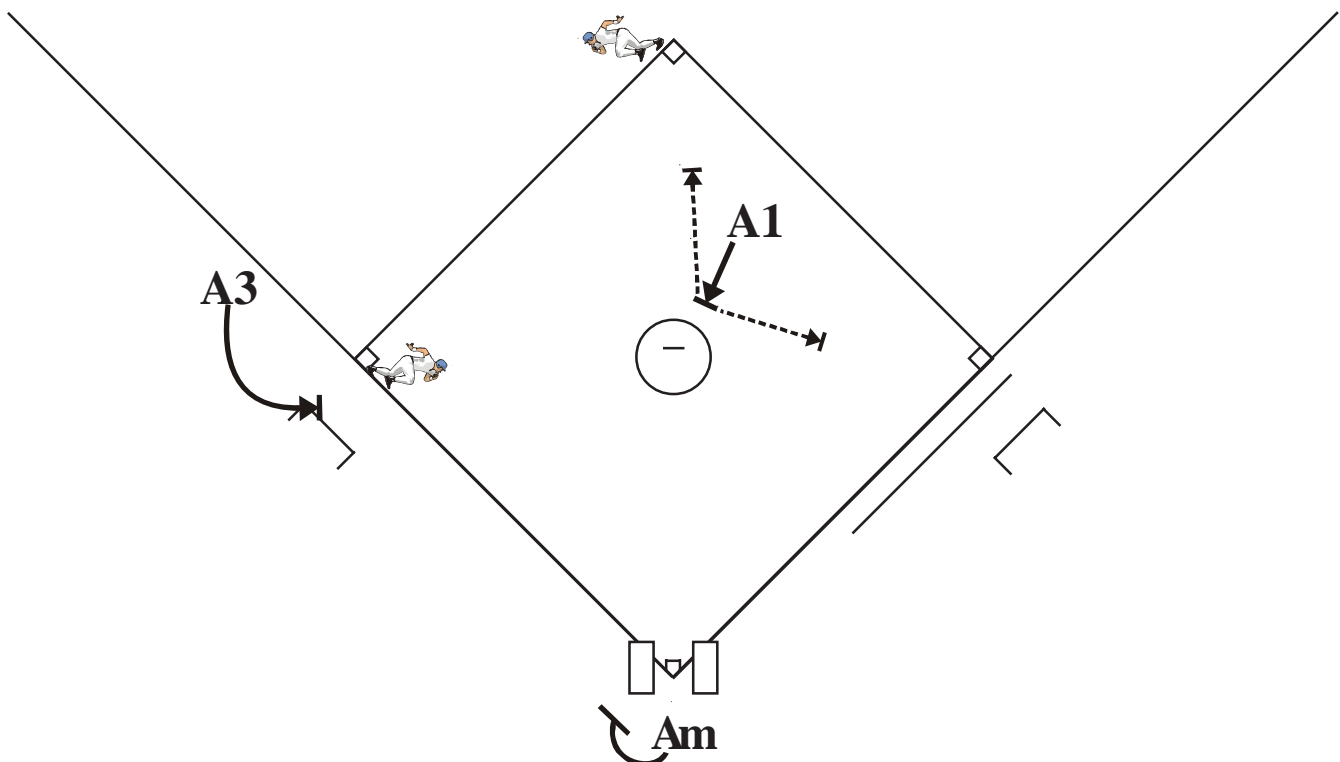
...quitte du côté gauche, hésite un instant pour rendre, si nécessaire, la décision: **bonne ou fausse** balle (du côté du 1^{er} but seulement) et surveille le toucher de C3 au marbre. Il est responsable de toutes les décisions au marbre.

A1...

...se dirige vers le monticule à mi-chemin entre les 1^{er} et 2^e buts tout en pivotant avec son corps faisant face à la balle. Ses responsabilités sont les 1^{er} et 2^e buts, et son côté d'une souricière.

A3...

...regarde la balle percer l'avant-champ et rend, si nécessaire, la décision: **bonne ou fausse** balle. Il est responsable de toute décision au 3^e but et de son côté d'une souricière.



Situation 3M--38

SITUATION: Coureurs au 2^e but ou 2^e et 3^e buts

JEU: Responsabilités sur un ballon

Arbitre du marbre...

...est responsable de tous les ballons frappés du joueur de champ droit vers la ligne des fausses balles et en territoire des fausses balles dans la droite. Ses responsabilités incluent les décisions **bonne ou fausse** balle et **attrapé ou non** sur la ligne du 1^{er} but et la décision **bonne ou fausse** balle jusqu'au 3^e but. Il est aussi responsable de tout ballon et flèches amenant le joueur de 1^{er} but vers la ligne du 1^{er} but.

Rappel:

N'oubliez pas que, lors de la préparation avant la rencontre, vous devez discuter du fait que de communiquer "**J'ai la balle**" éliminera tout problème dans les zones grises de cette situation. Il peut y avoir des différences mineures dans la façon de couvrir cette situation. Celles-ci ne seront pas un problème si elles ont été discutées lors de la préparation avant la rencontre.

A1...

...est responsable de tout ballon frappé directement au joueur de champ centre ou entre les joueurs de champ centre et de droite, ainsi que de tout jeu possible au 2^e but. Souvenez-vous que l'arbitre qui est à l'intérieur ne doit pas se déplacer au delà de la ligne de course pour rendre sa décision. Il est aussi responsable de l'**attrapé ou non** sur une balle frappée directement aux joueurs de 1^{er} et 3^e buts ainsi qu'entre eux.

A3...

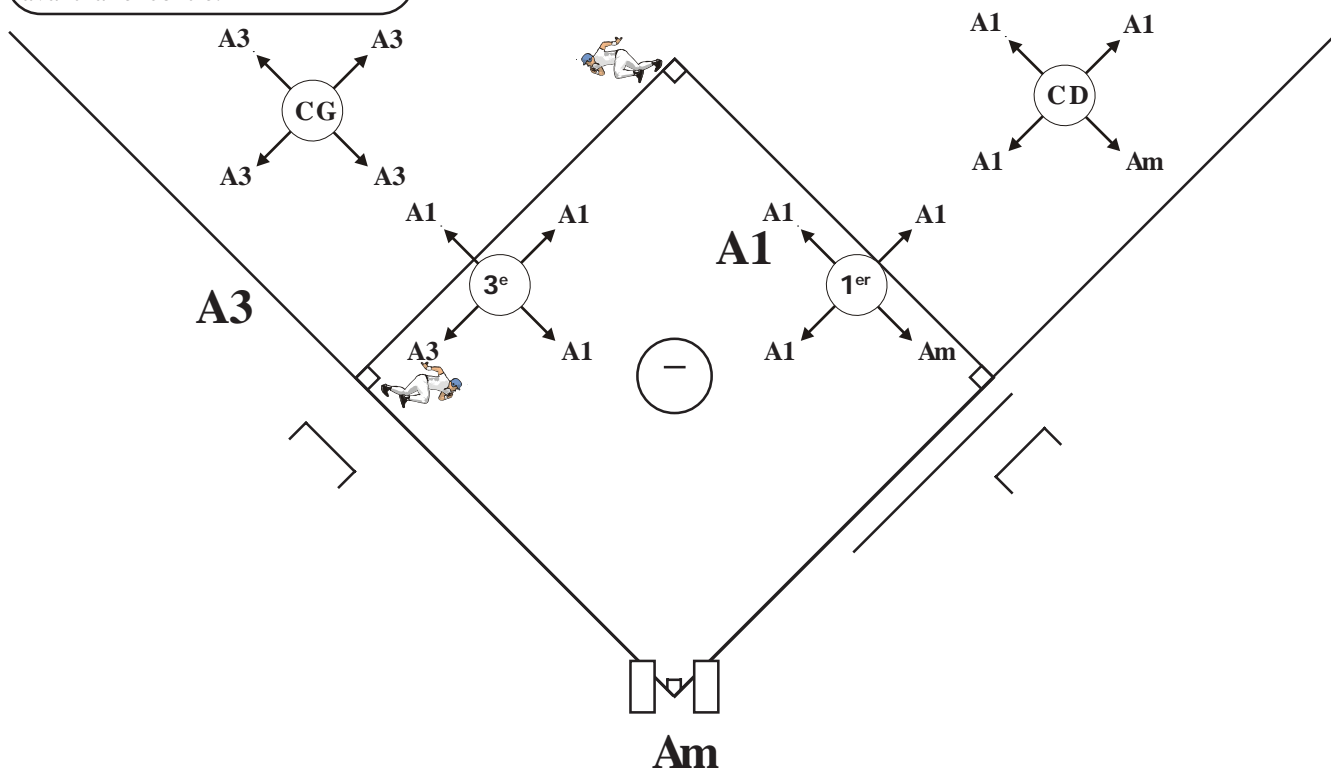
...est responsable de tous les ballons frappés du joueur de champ centre allant vers sa droite jusqu'à la ligne des fausses balles dans la gauche et en territoire des fausses balles. Ses responsabilités sont la décision **bonne ou fausse** balle et l'**attrapé ou non** sur la ligne du 3^e but au delà de celui-ci. Sur un ballon ou une flèche au champ intérieur, il est aussi responsable de l'**attrapé ou non** sur toute balle amenant le joueur de 3^e but vers la ligne du 3^e but.

NOTE:

Si un joueur de champ intérieur fait dos au marbre pour faire l'attrapé, l'arbitre au champ intérieur est alors responsable de la décision: **attrapé ou non**.

NOTE:

Sur des ballons difficiles, A3 peut sortir pour rendre la décision: **attrapée ou non**, si la balle est frappée à la gauche du joueur de champ centre. Dans cette circonstance, la communication est critique pour assurer une bonne mécanique.



Situation 3M--39

SITUATION: Coureurs au 2^e but ou 2^e et 3^e buts

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

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et est responsable de toute décision au marbre..

A1...

...**pivote** avec la balle. Sa première responsabilité est le retoucher de C2 au 2^e but. Il est aussi responsable du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but et de toute décision aux 1^{er} et 2^e buts.

A3...

...prend la meilleure position lui permettant d'aligner le 3^e but et le joueur défensif attrapant la balle. Il est responsable du retoucher de C3 et de toute décision au 3^e but.

NOTE:

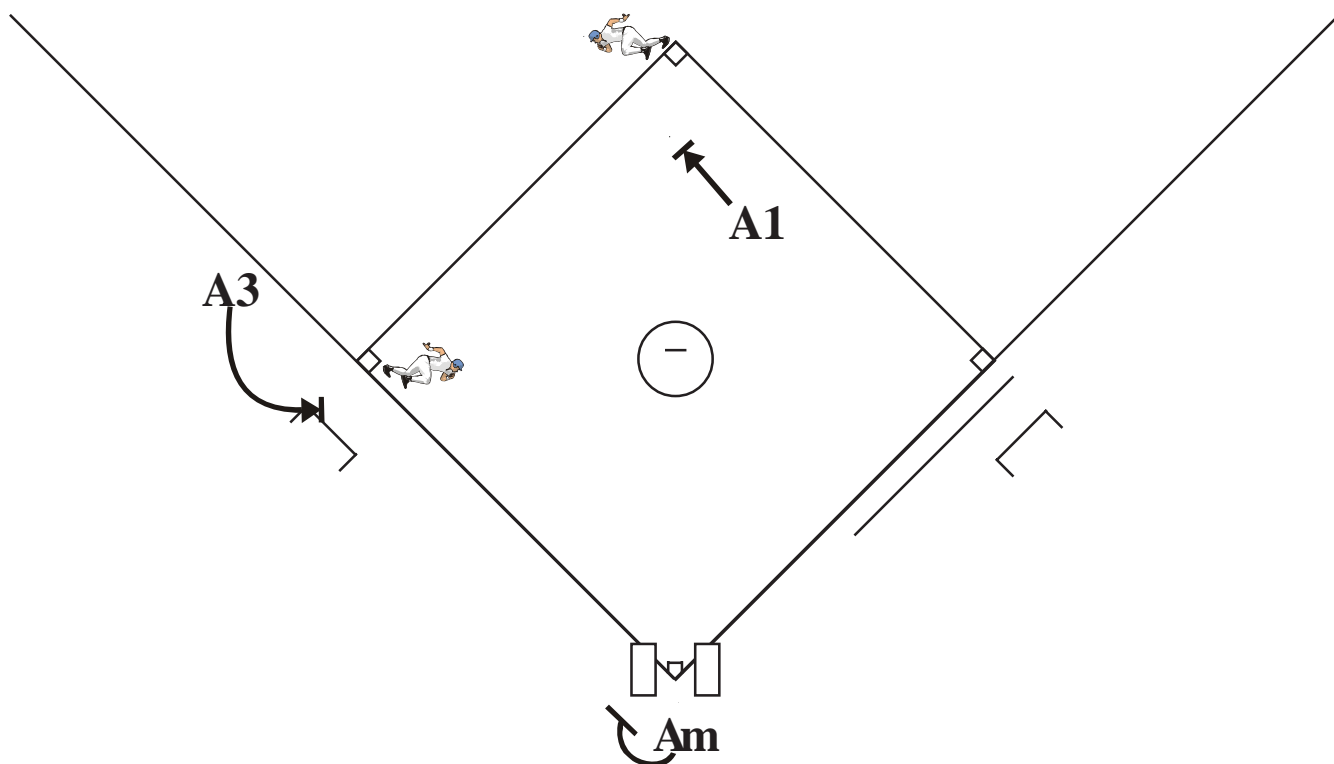
Avec un retrait et la balle attrapée, il y a alors possibilité de **jeu avant/après**. L'arbitre du marbre doit être prêt à aligner le retrait sur les buts avec le coureur qui marque.

NOTE:

Si la balle n'est pas attrapée, continuer avec la rotation décrite à la situation 3M--37.

NOTE:

Sur des ballons difficiles, A3 peut sortir pour rendre la décision: **attrapée ou non**, si la balle est frappée à la gauche du joueur de champ centre. Dans cette circonstance, la communication est critique pour assurer une bonne mécanique.



Situation 3M--40

SITUATION: Coureurs au 2^e but ou 2^e et 3^e buts

JEU: Ballon frappé à la gauche du champ gauche

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche pour surveiller le retoucher de C3 au 3^e but en prenant une position lui permettant d'aligner le 3^e but et le joueur défensif attrapant la balle. Il est responsable de toutes les décisions au marbre.

A1...

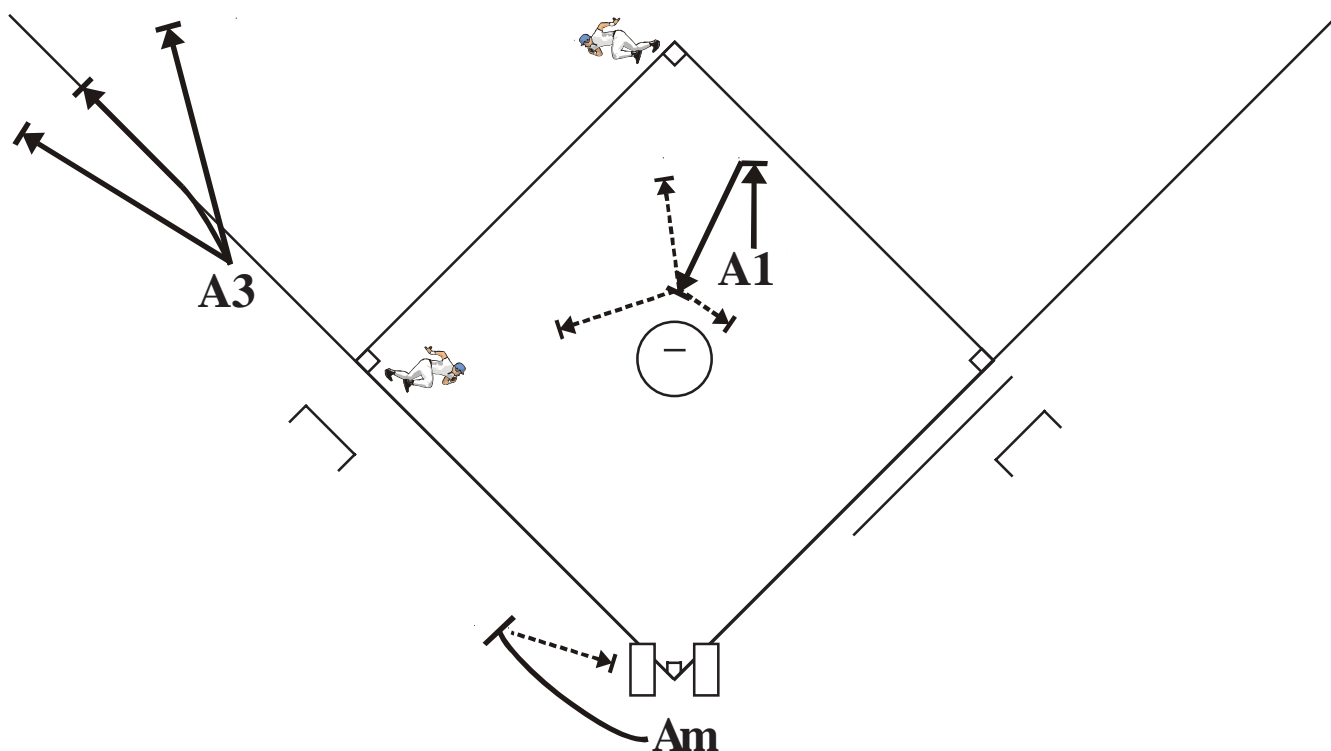
...**pivote** avec la balle. Sa première responsabilité est le retoucher de C2 au 2^e but. Il est aussi responsable du toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but et de toutes décisions aux 1^{er}, 2^e et 3^e buts.

A3...

...informe verbalement ses partenaires de ses intentions en disant "**J'y vais.**". Il se dirige alors vers le champ gauche, courant préférentiellement de façon **parallèle** à la balle afin d'obtenir un meilleur angle pour rendre la décision: **attrapé ou non** en prenant la position "**set**" **debout**. Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la position "**set**" **debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision: **bonne ou fausse** balle, suivie du signal et de la décision verbale: **attrapé ou non**. Lorsque A3 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

NOTE:

Avec un retrait et la balle attrapée, il y a alors possibilité de jeu **avant/après**. L'arbitre du marbre doit être prêt à aligner le retrait sur les buts avec le coureur qui marque.



Situation 3M--41

SITUATION: Coureurs au 2^e but ou 2^e et 3^e buts

JEU: Ballon frappé à la droite du champ droit

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se positionne sur le **prolongement de la ligne du 1^{er} but** à environ 10 pieds derrière le marbre. Il est responsable, dans l'ordre, de signaler **bonne ou fausse** balle et d'annoncer **attrapé ou non**. Il est responsable de toute décision au marbre.

A1...

...**pivote** avec la balle. Sa responsabilité principale est le retoucher de C2 au 2^e but.

A3...

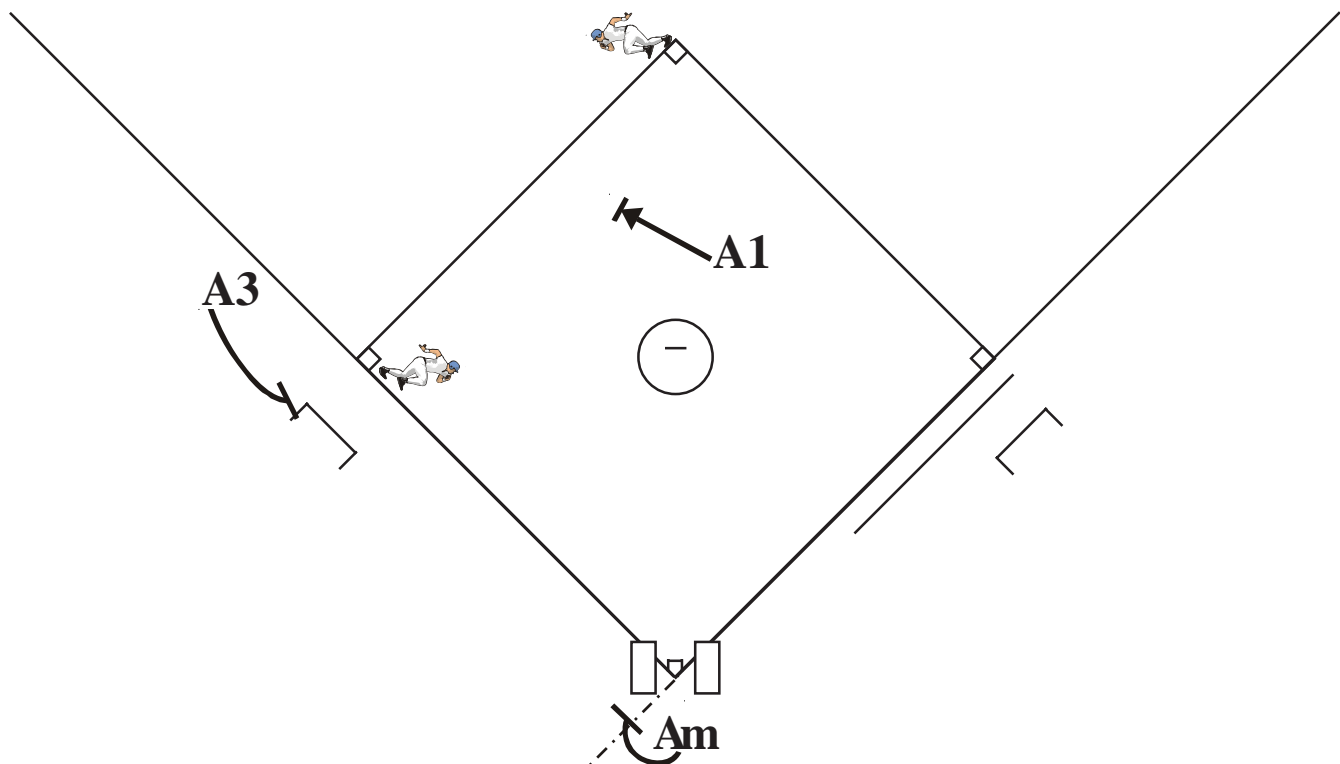
...se positionne au meilleur endroit pour voir le retoucher de C3 en alignant le 3^e but et le joueur défensif attrapant la balle. Il est responsable de toute décision au 3^e but.

NOTE:

Avec un retrait et la balle attrapée, il y a alors possibilité de **jeu avant/après**. L'arbitre du marbre doit être prêt à aligner le retrait sur les buts avec le coureur qui marque.

NOTE:

Si la balle n'est pas attrapée, continuer avec la rotation décrite à la situation 3M--37.



Situation 3M--42

SITUATION: Coureurs au 2^e but ou 2^e et 3^e buts

JEU: Souricière entre les 2^e et 3^e buts

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et se dirige à **P-15** tout en se préparant pour un jeu au marbre.

A1...

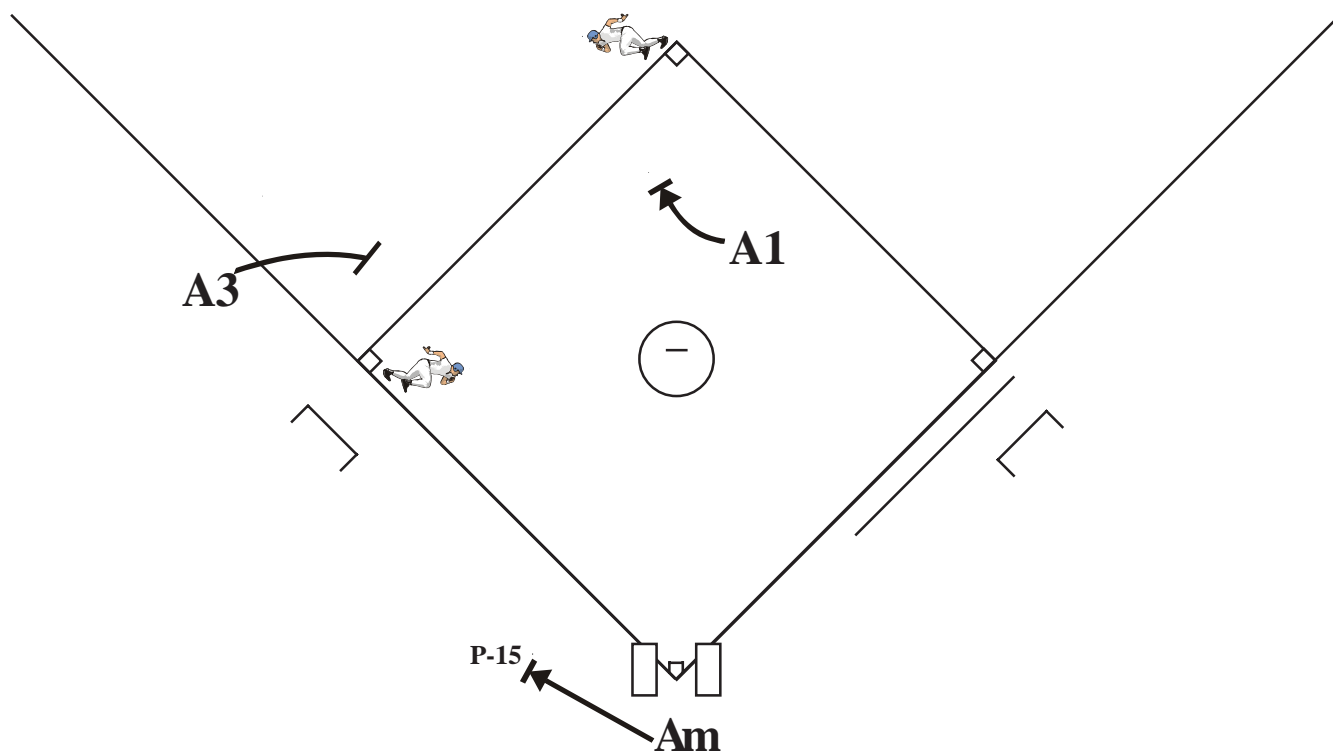
...est responsable de son côté de la souricière. Souvenez-vous de demeurer du côté du champ intérieur par rapport au coureur.

A3...

...est responsable de son côté de la souricière. Souvenez-vous de demeurer du côté du champ extérieur par rapport au coureur.

NOTE:

Plusieurs souricières sont le résultat d'une tentative de prise à contre-pied au 2^e but. Dans ce cas, A1 est responsable de la décision sur C2 au 2^e but pendant que A3 surveille le lanceur pour une feinte irrégulière et est, par la suite, responsable de son côté d'une souricière. Am est responsable d'accorder le but approprié sur tout relais hors-cible et de l'interférence du frappeur sur une tentative de prise à contre-pied de la part du receveur.



Situation 3M--43

SITUATION: Coureurs au 2^e but ou 2^e et 3^e buts

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

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et prend son côté de la souricière, demeurant en territoire des fausses balles. Il informe son partenaire en disant "J'ai ce côté".

A1...

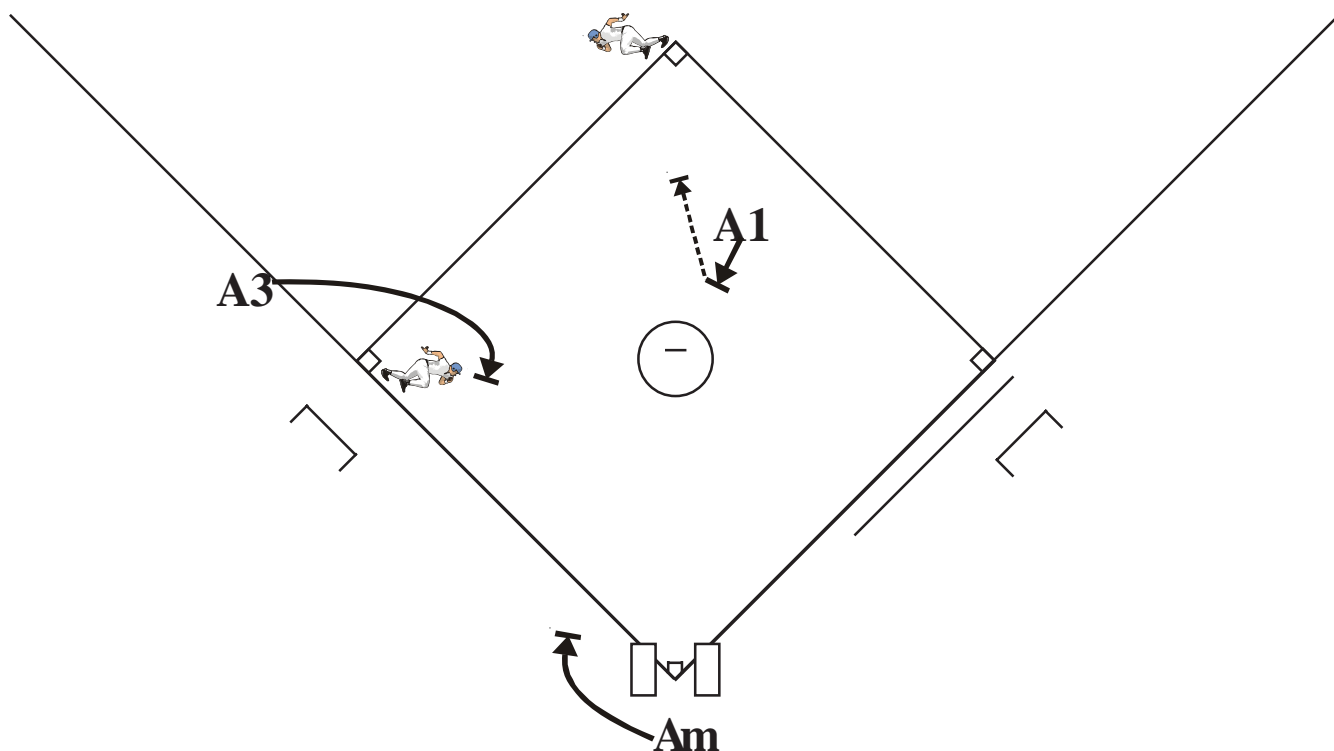
...se dirige vers le monticule et se prépare pour une décision au 2^e but ainsi que pour une souricière potentielle entre les 2^e et 3^e buts.

A3...

...est responsable de son côté de la souricière. Souvenez-vous de demeurer du côté du champ intérieur par rapport au coureur.

NOTE:

Plusieurs souricières sont le résultat d'une tentative de prise à contre-pied au 3^e but. Dans ce cas, A3 est responsable de la décision sur C3 au 3^e but pendant que A1 surveille le lanceur pour une feinte irrégulière. Am est responsable d'accorder le but approprié sur tout relais hors-cible, de surveiller pour une interférence du frappeur sur une tentative de prise à contre-pied de la part du receveur et de son côté de la souricière.



MÉCANIQUES D'ARBITRAGE
SYSTÈME À TROIS ARBITRES
COUREUR AU TROISIÈME BUT

Situation 3M--44

SITUATION: Coureur au 3^e but

JEU: Positions de base

Arbitre du marbre...

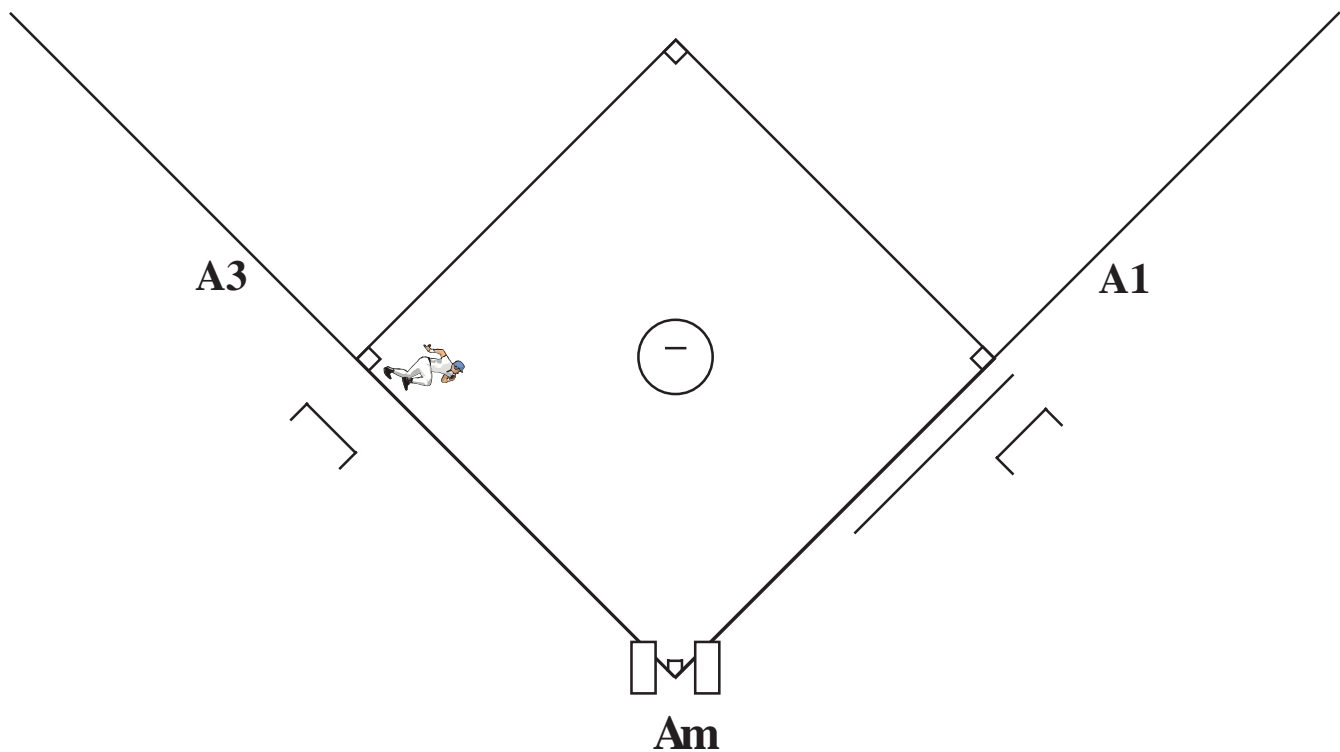
...se place derrière le receveur jusqu'à ce que le frappeur frappe la balle. La position de l'"**enclave**" ainsi que les positions de la "**boîte**" et du "**ciseau**" sont permises pour appeler les balles et les prises.

A1...

...se place de 12 à 15 pieds derrière le joueur de 1^{er} but, complètement en territoire des fausses balles tout en ayant le lanceur dans son champ de vision. Avant chaque lancer, il prend la position "**set**" avec son corps faisant face au marbre. Il doit développer un rythme faisant en sorte qu'il est dans sa position "**set**" en même temps que le lanceur *touche la plaque*.

A3...

...se place de 12 à 15 pieds derrière le joueur de 3^e but et complètement en territoire des fausses balles tout en ayant le lanceur dans son champ de vision. Avant chaque lancer, il prend la position "**set**" avec son corps faisant face au marbre. Il doit développer un rythme faisant en sorte qu'il est dans sa position "**set**" en même temps que le lanceur *touche la plaque*.



Situation 3M--45

SITUATION: Coureur au 3^e but

JEU: Balle au sol au champ intérieur ou coup retenu

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et demeure au marbre s'il y a possibilité de jeu au marbre. Autrement, il se dirige à **P-15** tout en surveillant le toucher de C3 au marbre.

NOTE:

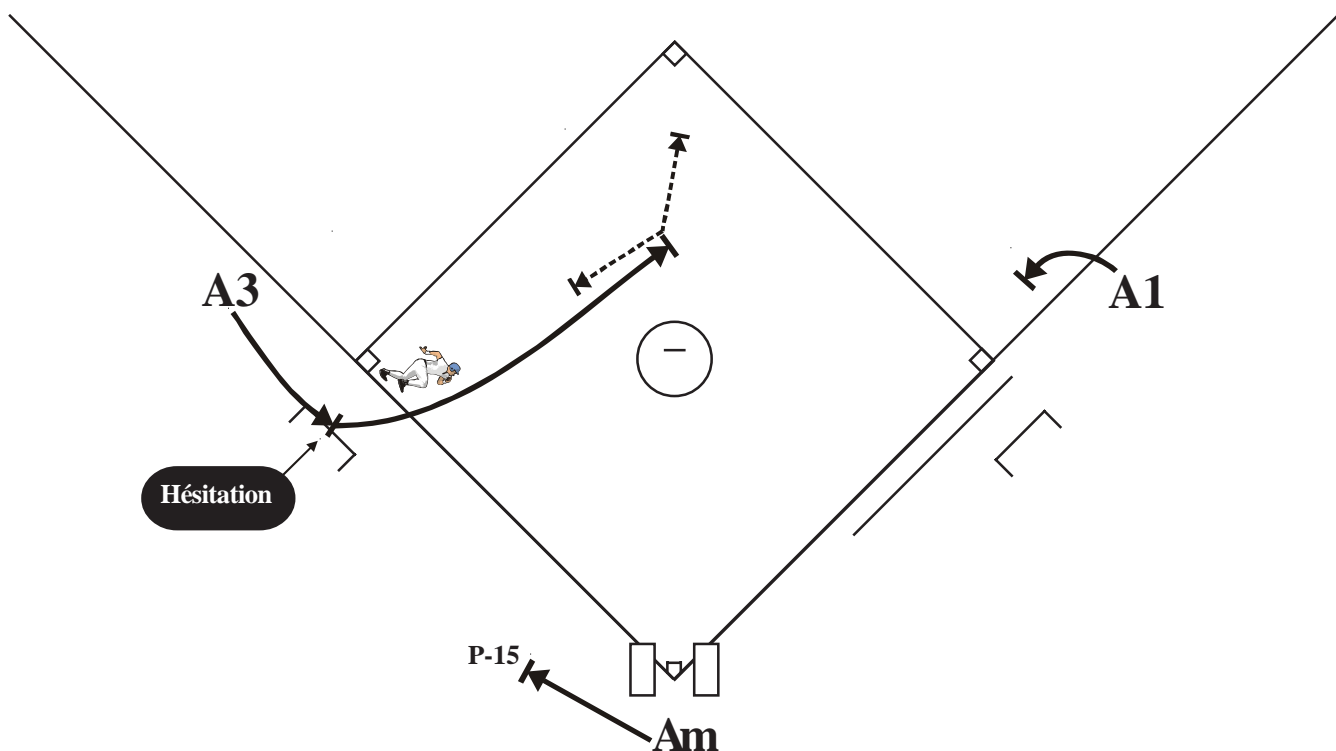
Sur une balle frappée près des lignes, Am est responsable de toute décision **bonne ou fausse** balle jusqu'au, mais n'incluant pas le but. Pour rendre la décision **bonne ou fausse** balle, Am doit prendre position sur le **prolongement de la ligne du 1^{er} ou 3^e but**.

A1...

...**hésite**, lit le jeu et réagit sur toute balle frappée au sol au champ intérieur Sa réaction sera de prendre un angle de 90 degrés avec le relais et de se positionner à environ 15 pieds du premier but. Avant de prendre la position "**set**", il doit s'assurer qu'un relais aura effectivement lieu. A1 devrait laisser la balle l'amener vers le jeu au premier but. Soyez prêt pour **faire un pas** vers le jeu (pour obtenir un meilleur angle) lorsqu'il y a un balayage ou lorsque le pied quitte le but. Vous devez toujours être en territoire des bonnes balles, sauf si le relais provient du territoire des fausses balles entre le marbre et le 1^{er} but ou s'il y a pression du joueur de 1^{er} ou 2^e but.

A3...

...demeure au 3^e but pour la possibilité d'un jeu sur C3. Dès que C3 se commet vers le marbre en atteignant la mi-chemin entre le 3^e but et le marbre, il se dirige vers la bordure du gazon au 2^e but pour rendre une possible décision. Il est responsable de toutes les décisions aux 2^e et 3^e buts.



Situation 3M--46

SITUATION: Coureur au 3^e but

JEU: Coup sûr ou coup sûr de plus d'un but au champ extérieur

Arbitre du marbre...

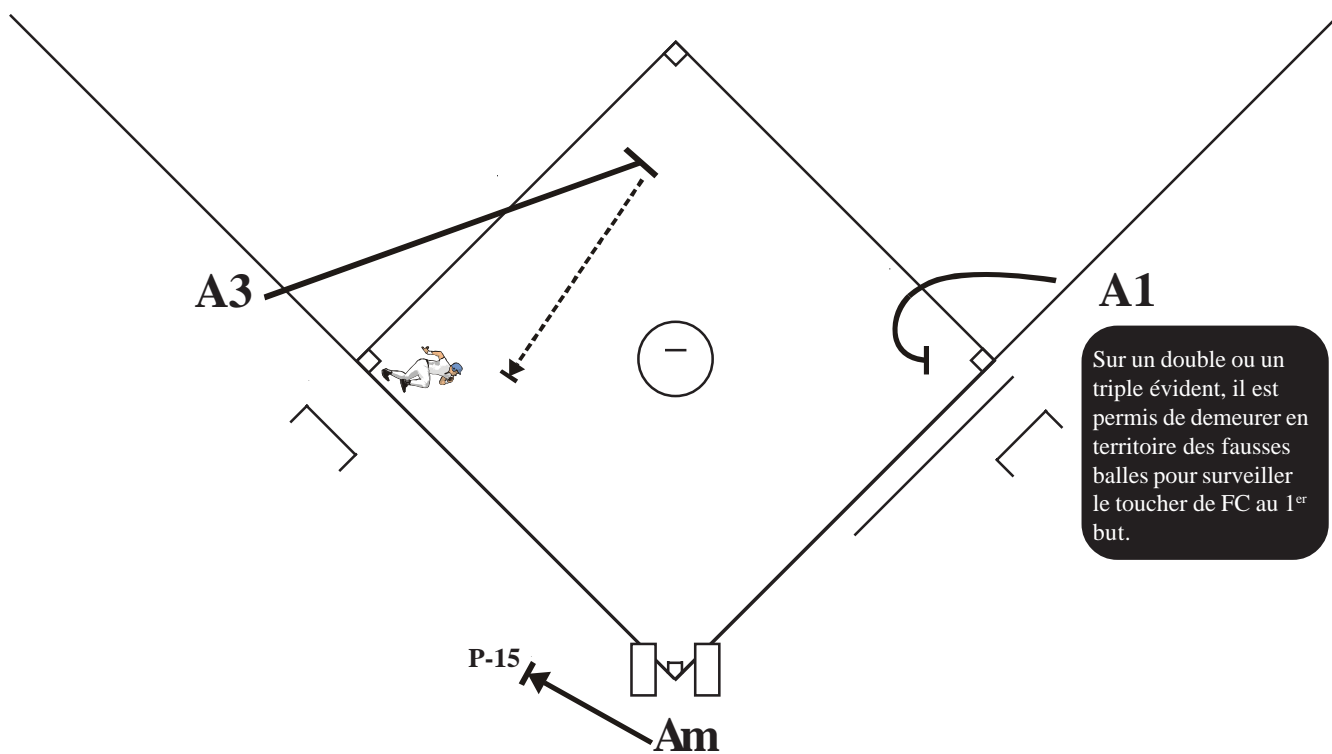
...quitte du côté gauche et se dirige à **P-15**, tout en surveillant le toucher de C3 au marbre. Il est responsable de toutes les décisions au marbre.

A1...

...regarde la balle percer l'avant-champ et rend, si nécessaire, la décision: **bonne ou fausse** balle. Par la suite, il se dirige vers le champ intérieur et **pivot** tout en surveillant le toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but. Ceci est sa seule responsabilité.

A3...

...doit indiquer **bonne ou fausse** balle sur les balles frappées près de la ligne avant de se diriger vers la bordure du gazon au 2^e but pour une décision sur le frappeur-coureur. Il est responsable de toutes les décisions aux 2^e et 3^e buts.



Situation 3M--47

SITUATION: Coureur au 3^e but

JEU: Responsabilités sur un ballon

Arbitre du marbre...

...est responsable du retoucher de C3 au 3^e but et de toutes décisions au marbre.

A1...

...est responsable de tous les ballons frappés du joueur de champ centre vers la ligne des fausses balles au champ droit et en territoire des fausses balles.

A3...

...est responsable de tous les ballons frappés directement au joueur de champ centre ou de celui-ci vers la ligne des fausses balles au champ gauche et en territoire des fausses balles.

NOTE:

Ses responsabilités incluent le signal de **bonne ou fausse** balle et l'appel verbal de l'**attrapé ou non**.

NOTE:

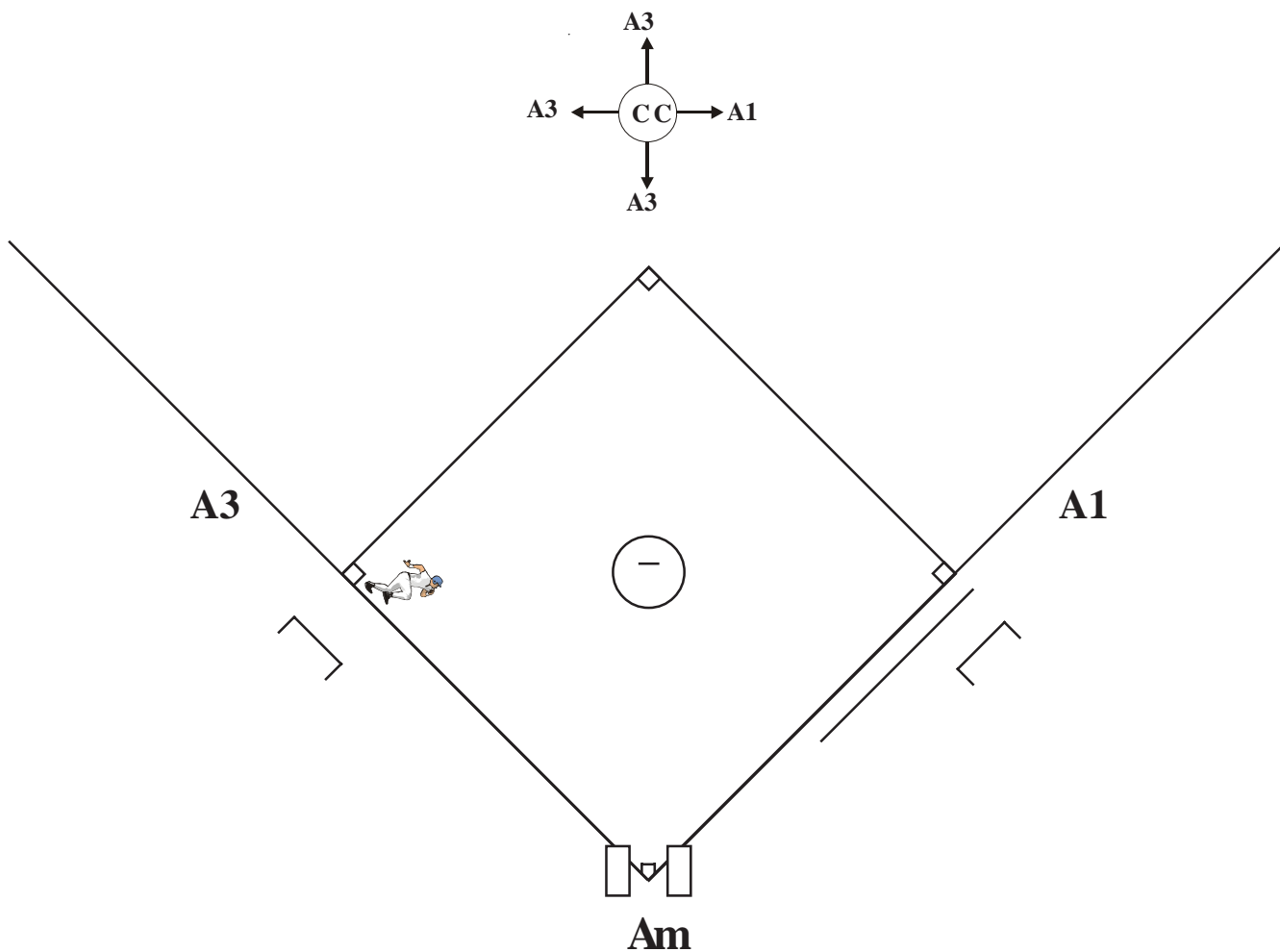
Pour éviter une double décision sur une flèche au champ intérieur, les arbitres devraient s'établir des règles de base avant la rencontre, telles que:

Am - Lanceur et receveur

A1 - Joueurs de 1^{er} et 2^e buts

A3 - Joueurs d'arrêt-court et de 3^e but

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



Situation 3M--49

SITUATION: Coureur au 3^e but

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

Arbitre du marbre...

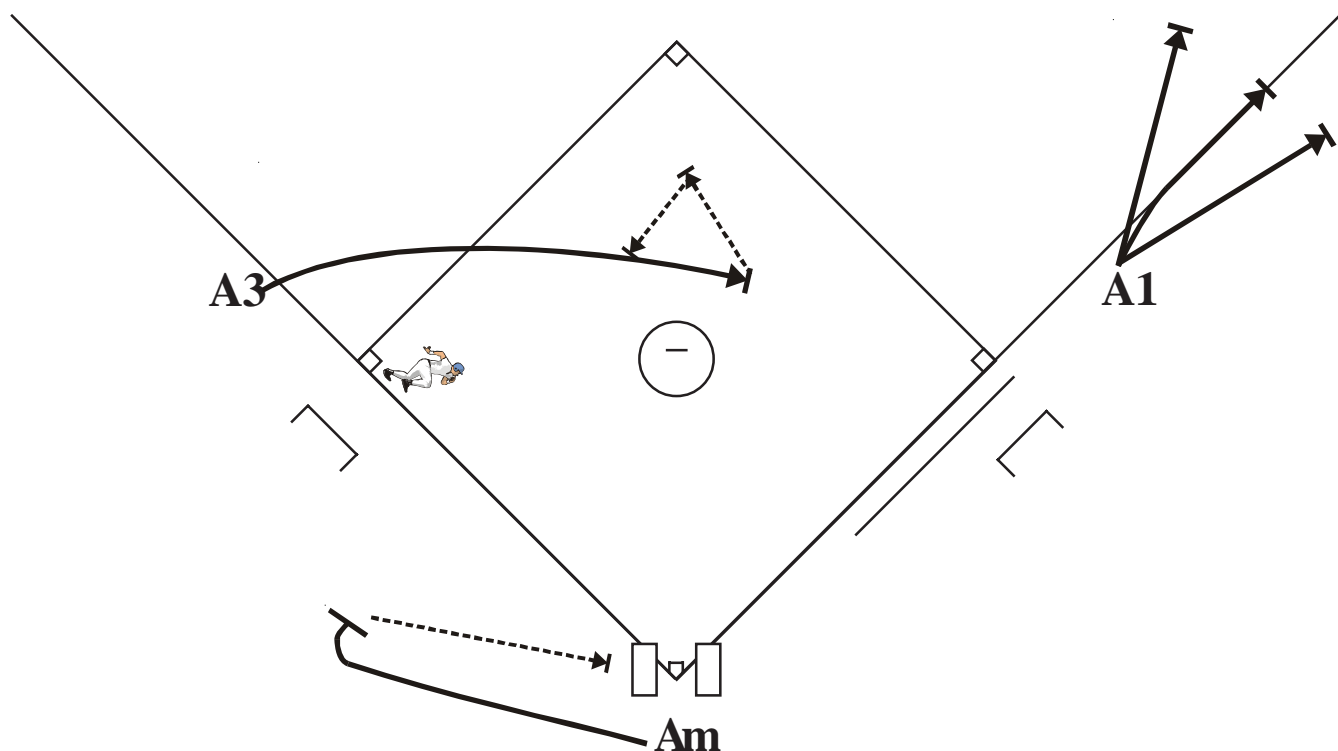
...quitte du côté gauche pour prendre le meilleur angle pour surveiller le retoucher de C3 au 3^e but. Il est responsable de toute décision au marbre.

A1...

...informe verbalement ses partenaires de ses intentions en disant "**J'y vais.**". Il se dirige alors vers le champ droit, courant préférentiellement de façon parallèle à la balle afin d'obtenir un meilleur angle, pour rendre la décision: **attrapé ou non** en prenant la position "**set**" **debout**. Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il s'arrête, prend la position "**set**" **debout**, enjambe la ligne, rend en premier la décision: **bonne ou fausse** balle, suivie du signal et de la décision verbale: **attrapé ou non**. Lorsque A1 sort dans cette situation, il demeure au champ extérieur jusqu'à la fin du jeu.

A3...

...se dirige vers le monticule et se prépare pour une décision sur le frappeur-coureur aux 1^{er}, 2^e et 3^e buts. Il est aussi responsable de surveiller le toucher du frappeur-coureur au 1^{er} but.



Situation 3M--50

SITUATION: Coureur au 3^e but

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

Arbitre du marbre...

...quitte du côté gauche et prend son côté de la souricière, demeurant en territoire des fausses balles. Il informe son partenaire en disant "J'ai ce côté".

A1...

...n'a pas de responsabilité spécifique sur ce jeu.

A3...

...est responsable de son côté de la souricière. Souvenez-vous de demeurer du côté du champ intérieur par rapport au coureur.

NOTE:

Plusieurs souricières sont le résultat d'une tentative de prise à contre-pied au 3^e but. Dans ce cas, A3 est responsable de la décision sur C3 au 3^e but pendant que A1 surveille le lanceur pour une feinte irrégulière. Am est responsable d'accorder le but approprié sur tout relais hors-cible, de surveiller pour une interférence du frappeur sur une tentative de prise à contre-pied de la part du receveur et de son côté de la souricière.

