



**MÉCANIQUES D'ARBITRAGE**  
**Systeme à deux arbitres**

## AVANT-PROPOS

Le positionnement est parmi les composantes les plus importantes dans l'arbitrage, au même titre que la connaissance et l'application de la réglementation ainsi que l'habilité de démontrer un bon jugement en toute situation. Ensemble, ces composantes forment la base de l'arbitrage. Ce n'est pas suffisant de posséder une des composantes sans les deux autres. Un arbitre peut être à la bonne position, mais s'il ne connaît pas le règlement à appliquer ou ne possède pas l'habilité de bien juger, il ne pourra pas réussir. De même, un arbitre qui a un bon jugement et possède une bonne connaissance des règlements, mais qui n'est pas en bonne position pour le jeu sera perçu comme n'ayant pas réussi.

Tout arbitre dans le programme d'arbitrage de Baseball Canada, qu'il soit nouveau ou bien expérimenté, doit avoir une bonne connaissance du Système à deux arbitres. Le Système à deux arbitres est le fondement du Système à trois arbitres, qui est à son tour le fondement du Système à quatre arbitres.

Ce manuel a été créé pour tous les arbitres dans le programme. C'est un outil et une ressource pour tout arbitre, peu importe le niveau. Certains arbitres choisiront de réviser le manuel régulièrement et d'autres vont s'y référer lorsqu'une situation se produit dont ils sont incertains de la rotation appropriée. Chaque situation est expliquée et inclus à la fois le texte décrivant la bonne rotation ainsi qu'un diagramme pour accompagner le texte. Il est important qu'un arbitre se serve d'une combinaison de ces deux éléments pour acquérir une compréhension complète de chaque rotation. Il est conseillé que les arbitres aient le manuel avec eux en tant que ressource si jamais ils en ont besoin. Le manuel peut également faciliter les discussions parmi les équipes d'arbitres avant et après les parties.

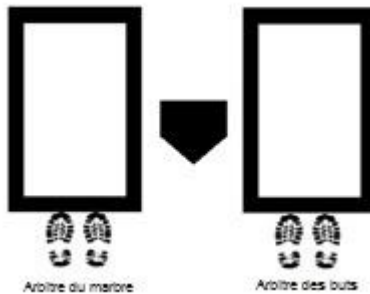
Ce manuel discute également de quelques-unes des mécaniques et techniques fondamentales de l'arbitrage en plus de discuter du positionnement des arbitres tout au long d'une partie. Ce manuel n'est pas un manuel interprétatif. Les arbitres doivent continuer à devenir plus instruits pour ce qui en est des Règlements officiels du baseball ainsi que le Contenu canadien des règlements de baseball et l'interprétation des règlements.

## LES BASES

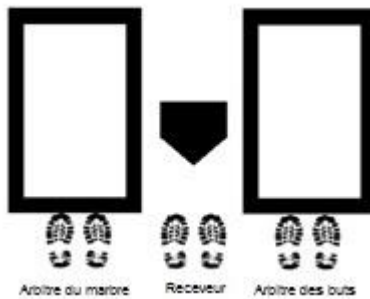
## LES BASES

### POSITIONNEMENT AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE

Si avant le début de la partie, les arbitres doivent être sur le terrain pour les hymnes nationaux, les arbitres prennent une position debout un à côté de l'autre, ou avec le receveur entre eux, avec les orteils alignés avec la ligne de fond de la boîte des frappeurs. Les arbitres devraient être respectueux et ne pas parler pendant les hymnes nationaux. Les arbitres doivent se présenter de façon professionnelle et respectueuse du moment qu'ils embarquent sur le terrain.



### POSITIONNEMENT POUR L'HYMNE NATIONAL



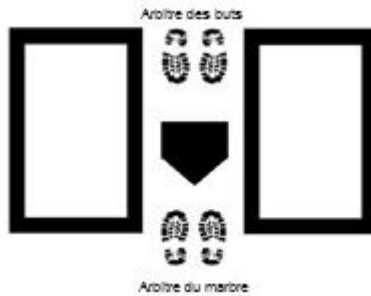
### POSITIONNEMENT POUR HYMNE NATIONAL AVEC RECEVEUR

Pendant la réunion des règles de terrain, l'arbitre du marbre prendra sa position derrière le marbre faisant face au terrain. L'arbitre des buts sera positionné du côté

## LES BASES

---

opposé du marbre faisant face à l'arbitre du marbre. La réunion des règles de terrain est très importante et ne devrait pas être précipitée. C'est une opportunité de clarifier ou d'adresser certaines questions avant le début de la partie. C'est la première opportunité de démontrer une bonne gestion de partie en tant qu'arbitre.



### POSTIONNEMENT POUR RÈGLES DE BASE

Après l'hymne national et la réunion des règles de base, l'arbitre du marbre devrait se positionner sur la ligne de jeu de l'équipe allant en défensive. Il est conseillé que l'arbitre du marbre prenne l'opportunité d'observer quelques lancers avant le début de la partie ainsi qu'avant le début de la fin de la 1<sup>ère</sup> manche. Avant de mettre la balle en jeu, l'arbitre du marbre devrait également prendre le temps d'analyser le terrain de jeu, surtout derrière le marbre et aux alentours des abris des joueurs.

L'arbitre des buts devrait se rendre en courant vers une position sur le gazon du champ extérieur entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but à quelques pieds du sable. L'arbitre des buts devrait prendre cette opportunité pour analyser le terrain de jeu et s'assurer de régler toute question comme une ouverture dans la clôture et la balle peut y rester coincée ou de l'équipement qui traîne sur le terrain. Pendant que le receveur fait son dernier lancer de réchauffement au 2<sup>e</sup> but, l'arbitre des buts devrait se rendre en courant à sa position P2 pour commencer la partie.

---

### S'ARRÊTER-ANALYSER-RÉAGIR

---

La technique « **s'arrêter-analysé-réagir** » est utilisée dans tous les systèmes d'arbitrage et est très importante dans le système à deux arbitres. Malgré que cette

technique soit appliquée à chaque fois qu'un jeu se produit, elle est particulièrement importante lorsqu'il n'y a pas de coureurs sur les buts. L'application principale de cette technique est lorsqu'il n'y a aucun coureur sur les buts et une chandelle ou un coup en flèche est frappé au champ extérieur, ce qui est la responsabilité de l'arbitre des buts à l'origine.

La technique est divisée en trois parties: les portions « **S'ARRÊTER** », « **ANALYSER** » et « **RÉAGIR** ».

La portion « **S'ARRÊTER** » commence avec l'arbitre des buts qui prend un pas vers le jeu avec son pied gauche pour s'ouvrir au terrain. Par la suite, l'arbitre des buts devrait être en position debout avec les pieds parallèles à la ligne de jeu. De cette position, l'arbitre des buts va hésiter momentanément en portant son attention vers les éléments de la portion '**analyser**' plutôt que de fixer la balle.

La portion « **ANALYSER** » consiste de l'arbitre des buts qui analyse les réactions des joueurs de champ intérieur et extérieur. L'arbitre des buts va '**analyser**' leurs réactions pour l'aider à déterminer si le coup avait les caractéristiques pour être qualifié de balle '**difficile**'. Par exemple, un joueur de champ extérieur qui fonce vers le champ intérieur, un joueur de champ intérieur qui s'est tourné le dos et cour vers le champ extérieur, un joueur de champ qui cour vers la ligne de jeu, ou deux joueurs de champ qui convergent sont tous des indicateurs d'une balle '**difficile**'. L'arbitre des buts devrait considérer la température vu qu'elle pourrait avoir un impact sur la visibilité de la chandelle. Il devrait aussi considérer les positions de départ des joueurs de champ. Les deux arbitres vont également '**analyser**' l'autre arbitre pour déterminer leurs responsabilités lors du jeu.

La portion « **RÉAGIR** » consiste simplement de l'arbitre des buts qui détermine si le coup est un jeu difficile. Si l'arbitre des buts détermine que c'est une balle '**difficile**', il va se diriger vers le champ extérieur et garder la responsabilité pour la chandelle. S'il détermine que le coup est habituel, il va se diriger vers le champ intérieur et pivoter, donnant la responsabilité à l'arbitre du marbre.

Cette technique est également utilisée par l'arbitre des buts lorsqu'il est positionné dans le champ intérieur et doit déterminer s'il devrait se diriger vers la ligne champ intérieur-extérieur pour une balle '**difficile**', qui est sa responsabilité, ou se diriger vers une position dans l'aire de travail pour une chandelle habituelle.

Contrairement à lorsqu'il n'a aucun coureur sur les buts, le pas vers le jeu sera remplacé par la technique du *'pas en avant, tourner et faire face à la balle'*.

La technique *'s'arrêter-analyser-réagir'*, où certaines portions de la technique devraient être utilisées par les deux arbitres dans presque toutes les situations, peu importe la rapidité du jeu. Avant tout lancer ou relais, les deux arbitres devraient *'analyser'* le positionnement des joueurs de champ. La communication entre l'équipe d'arbitres avant chaque lancer ou relais aidera à se rappeler mutuellement de la rotation attendue et les responsabilités de chacun avant de devoir *'réagir'*.

---

### PIVOT

---

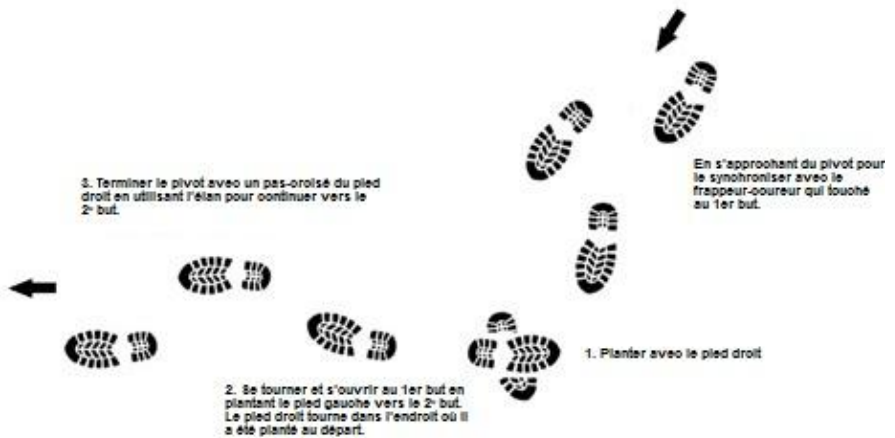
La mécanique du *'pivot'* est utilisée par l'arbitre des buts dans un système à deux arbitres lorsqu'il passe de sa position de départ au P2 vers le champ intérieur après une balle frappée pour laquelle il n'est pas responsable et/ou n'a pas besoin de sortir. La mécanique permet à l'arbitre des buts de continuellement observer la balle frappée en se dirigeant vers le champ intérieur et en synchronisant son *'pivot'* pour le permettre de surveiller le frappeur-coureur qui touche le 1<sup>er</sup> but ainsi que toute autre obstruction possible en courant les buts. Le *'pivot'* permet à l'arbitre des buts de rester à l'avant du frappeur-coureur si jamais il décide de continuer à s'avancer autour des buts.

Après avoir utilisé la technique *'s'arrêter-analyser-réagir'*, l'arbitre des buts va courir en ligne droite vers un endroit dans le champ intérieur approximativement 2 à 3 pas vers le côté du 2<sup>e</sup> but de la frise. De cet endroit, il va débiter le *'pivot'* qui peut être divisé en 3 étapes. La première étape consiste à planter le pied gauche. Pour la deuxième étape, l'arbitre des buts va ouvrir son corps vers le 1<sup>er</sup> but en synchronisant ce pas avec le frappeur-coureur qui contourne le 1<sup>er</sup> but et en plantant son pied gauche vers le 2<sup>e</sup> but. Pour la dernière étape, il va compléter le *'pivot'* avec un pas croisé du pied droit en se servant de l'élan et continuer vers le 2<sup>e</sup> but.

Chaque arbitre doit considérer ses habilités physiques ainsi que la vitesse du frappeur-coureur en déterminant ou faire le pivot pour rester à l'avant du frappeur-coureur. Il pourrait être nécessaire de faire le *'pivot'* plus près de la frise ou plus loin vers le 2<sup>e</sup> but dans des cas spécifiques. Les arbitres ne doivent pas simplement courir vers le même endroit à chaque fois pour faire le *'pivot'*.

## LES BASES

---



### JEU DE JAMBES : PIVOT

---

## AIRE DE TRAVAIL

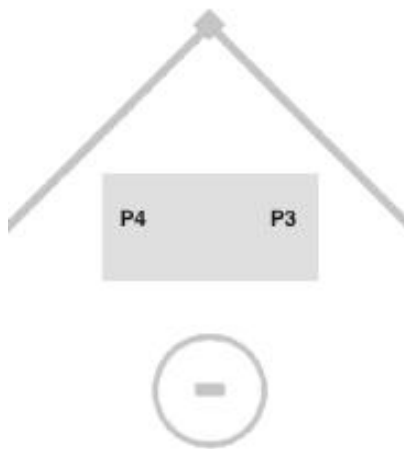
---

‘**L’aire de travail**’ est un terme qui désigne l’aire dans le champ extérieur derrière le monticule du lanceur dans laquelle l’arbitre des buts se positionne pour observer le jeu ainsi que ses responsabilités pendant que le tout se déroule. De ‘l’aire de travail’, l’arbitre des buts va se diriger vers une position pour faire une décision sur un jeu qui se déroule. Le concept de ‘l’aire de travail’ assure que l’arbitre des buts ne s’engage pas trop vers un but avant que le jeu se déroule et l’arbitre des buts est en bonne position pour réagir à un jeu à n’importe quel but. Si aucun jeu ne se développe à un but, l’arbitre des buts devrait demeurer dans ‘l’aire de travail’. Dans le Système à deux arbitres, l’arbitre des buts travaille seulement dans le champ intérieur avec des coureurs sur les buts et, en conséquence, a plusieurs responsabilités dans toute situation.

## LES BASES

---

En termes de largeur, l'aire de travail en soi est délimitée sur les deux bords du monticule du lanceur par les positions de départ P3 et P4 respectivement. En termes de profondeur, les positions de départ P3 et P4 délimitent l'arrière de l'aire et le devant est à approximativement 10' du monticule du lanceur. Cela permettra à l'arbitre de prendre 2 à 3 pas vers le monticule pour s'ouvrir au terrain tout en demeurant dans l'aire définie. Une bonne position de départ au P3 ou P4 assurera que l'arbitre des buts est en bonne position dans l'aire de travail et aidera à lui fournir un bon point de référence.



L'AIRE DE TRAVAIL

---

### PAS EN AVANT, TOURNER ET FAIRE FACE À LA BALLE

---

La mécanique du **'pas en avant, tourner et faire face à la balle'** est utilisée dans tous les systèmes d'arbitrage par un arbitre des buts qui travaille dans le champ intérieur. La technique assure que l'arbitre des buts garde toujours la balle devant lui, ne se met jamais de dos à la balle et a toujours la poitrine qui pointe la balle. L'arbitre des buts va faire un pas à l'avant avec le pied dont la balle passe ce côté-là de son corps. Par exemple, si l'arbitre des buts est en position de départ au P3 du côté du 2<sup>e</sup> but du monticule et un roulant est frappé à l'arrêt court, il ferait un pas à



## LES BASES

---

l'avant avec son pied droit pendant que la balle passe à côté de lui. L'arbitre des buts prendra ensuite un pas avec son autre pied pour former la portion '**tourner**' de la technique. Finalement, l'arbitre des buts va faire un pas vers l'arrière avec son pied de départ pour compléter la technique et terminer en position '**face à la balle**'. L'arbitre des buts ne devrait jamais se mettre dos à la balle et devrait toujours se rappeler d'avoir la poitrine face à la balle. En gardant la balle en avant de soi, l'arbitre des buts sera capable d'analyser le jeu qui se déroule et de se rendre à la position adéquate plus rapidement que s'il se mettait dos à la balle et devait la retrouver.

4. Faire un pas avec l'autre pied pendant que le pied planté tourne pour que vous soyez enligné avec la balle.

3. Faire un pas avec l'autre pied pour former la portion 'tourner'.



2. Faire un pas à l'avant avec le pied dont la balle passé ce côté-là du corps.



1. Position de départ avec les pieds enlignés vers le marbre en position 'set' avec les mains sur les genoux.



### JEU DE JAMBES : PAS EN AVANT, TOURNER ET FAIRE FACE À LA BALLE

---

## POSITIONNEMENT POUR UN JEU AU MARBRE

---

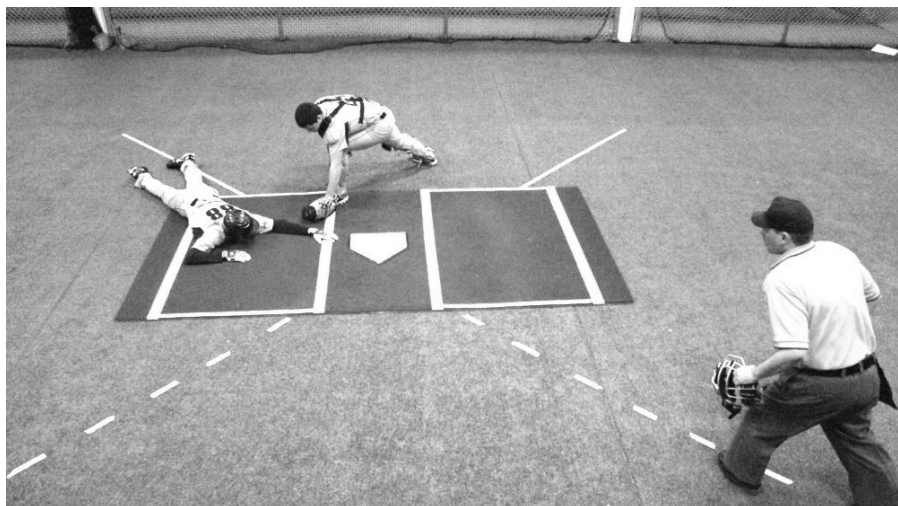
S'il y a un jeu au marbre, AM va se diriger vers une position de 10 à 12' du marbre sur la ligne du 1<sup>er</sup> but prolongée pour lire le jeu. En accumulant de l'expérience en arbitrage, il est acceptable pour AM de se diriger vers une position de 10 à 12' du marbre enligné sur la pointe du marbre et non la ligne du 1<sup>er</sup> but prolongé. Dans le

but de ce manuel, AM prendra une position sur la ligne du 1<sup>er</sup> but prolongée pour analyser tout jeu au marbre. De cette position, AM a l'option de se diriger vers une position soit sur la ligne du 1<sup>er</sup> but prolongée ou sur la ligne du 3<sup>e</sup> but prolongée, encore de 10 à 12' du marbre.

En déterminant quelle position prendre pour un jeu au marbre, l'arbitre du marbre devrait considérer d'où vient le relais, la vitesse du coureur et l'habileté du joueur de champ, la direction du relais et à quel point le jeu sera serré. L'arbitre du marbre doit décider assez rapidement pour se permettre de se rendre à la position et être prêt pour le jeu. L'arbitre du marbre ne doit pas être en mouvement lors de la décision.

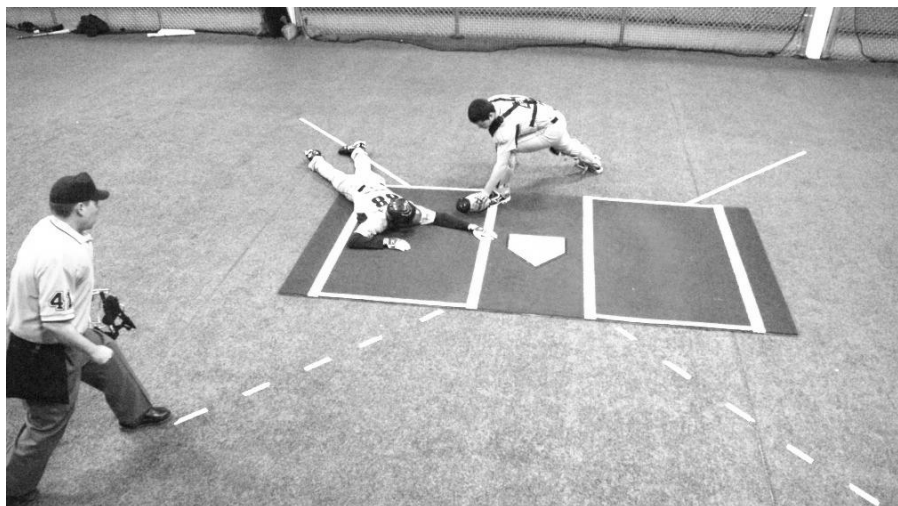
L'élément clé à considérer est d'où vient le relais. Si le relais vient du côté droit du terrain, la tendance naturelle au receveur est de s'étendre le bras pour attraper la balle, ce qui résultera en un geste de toucher du coureur. Pour un jeu qui comprend un geste de toucher, la meilleure position pour l'arbitre est sur la ligne du 3<sup>e</sup> but prolongée. Si le relais vient du côté gauche du terrain, la tendance naturelle au receveur est de garder sa position devant le marbre, ce qui en résultera en un jeu de glissement au marbre. Pour un jeu qui comprend un jeu de glissement avec le receveur devant le marbre, la meilleure position pour l'arbitre est sur la ligne du 1<sup>er</sup> but prolongée.

## LES BASES



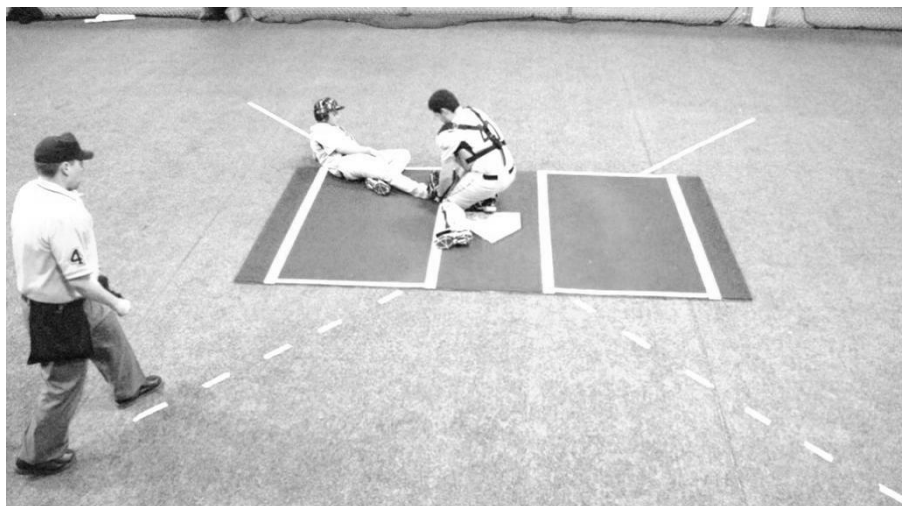
**BONNE POSITION POUR VOIR LE TOUCHER SUR L'EXTENSION DE LA LIGNE DU 3E  
BUT**

## LES BASES



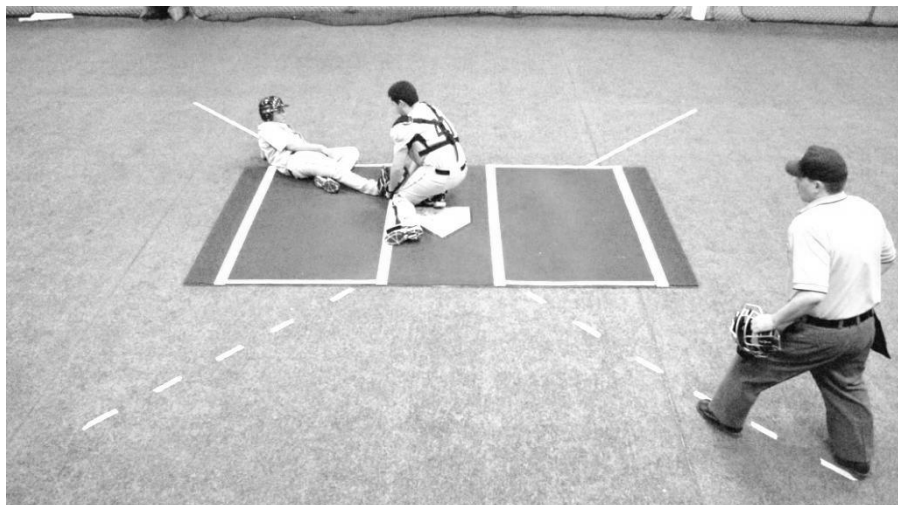
**MAUVAISE POSITION POUR VOIR LE TOUCHER SUR L'EXTENSION DE LA LIGNE DU  
1ER BUT**

## LES BASES



**BONNE POSITION POUR VOIR LA GLISSAGE SUR L'EXTENSION DE LA LIGNE DU 1ER  
BUT**

## LES BASES



**MAUVAISE POSITION POUR VOIR LA GLISSAGE SUR L'EXTENSION DE LA LIGNE DU 3<sup>E</sup>  
BUT**

---

JEUX AVANT/APRÈS

---

Un 'jeu avant/après' est un jeu dans lequel le 3<sup>e</sup> retrait est enregistré sur les buts approximativement en même temps qu'un autre coureur tente de marquer un point. La majorité des jeux avant/après se produisent lorsqu'il y a un coureur en position de marquer au 2<sup>e</sup> but avec 2 retraits. Il y a cependant d'autres scénarios. Lorsqu'il y a plusieurs coureurs sur les buts avec seulement 1 retrait et une chandelle est frappée avec des coureurs qui retouchent et tente d'avancer ou lorsque des coureurs retournent à leur but sur une chandelle attrapée pendant qu'un autre coureur retouche sont des exemples de jeux avant/après. L'arbitre du marbre doit être conscient de la situation en tout temps et la reconnaître lorsqu'une situation de jeu avant/après se développe. Pour les scénarios simples avec un coureur au 2<sup>e</sup> but et 2 retraits, les arbitres devraient utiliser un signal pour communiquer entre eux se rappelant que la possibilité existe. Un signal utilisé souvent par des arbitres est d'indiquer 2 retraits et ensuite pointer au marbre.

Pendant que la situation 'jeu avant/après' se développe, l'arbitre du marbre doit se diriger vers une position approximativement 6-8' derrière le marbre et enligner le coureur qui tente de marquer avec le 3<sup>e</sup> retrait potentiel sur les buts, peu importe le but auquel, ça pourrait se produire. De cette position, l'arbitre du marbre va observer et juger si le coureur a touché le marbre avant ou après le 3<sup>e</sup> retrait en se rappelant que le coureur est retiré au moment que le retrait est enregistré et non au moment que l'arbitre des buts fait le signal de 'retrait'.

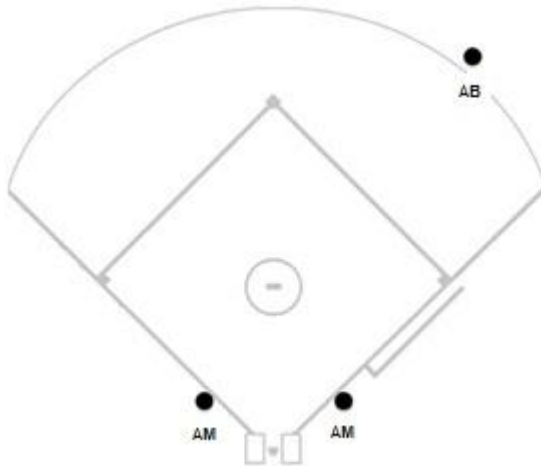
Si le point est marqué, l'arbitre du marbre va communiquer, « **Le point est bon, le point est bon** », avec emphase tout en pointant le marbre deux fois. L'arbitre du marbre va ensuite se tourner et communiquer, « Le point est bon » en pointant la galerie de presse ou le marqueur. Si plus d'un point est marqué pendant le jeu, l'arbitre du marbre va peut-être devoir visuellement et verbalement indiquer au marqueur le nombre de points qui ont été marqués.

Si le point n'est pas marqué, l'arbitre du marbre va communiquer, « **Aucun point n'est marqué ! Aucun point n'est marqué !** » En faisant face à la galerie de presse ou le marqueur et en faisant signe des mains de façon transversale au-dessus de sa tête.

### POSITIONNEMENT ENTRE LES MANCHES

Entre les manches, il est recommandé que l'arbitre du marbre se dirige vers une position le long de lignes de jeu, approximativement 1/3 du chemin vers 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but. L'arbitre du marbre doit se servir de bonnes habiletés de gestion de partie pour déterminer son positionnement entre les manches.

Entre les manches, il est recommandé que l'arbitre des buts trottine vers une position dans le gazon du champ extérieur à quelques pieds du champ intérieur entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but. L'arbitre des buts doit toujours considérer le langage corporel qu'il démontre entre les manches. Pendant que le receveur fait son dernier lancer de réchauffement au 2<sup>e</sup> but, l'arbitre des buts devrait se rendre à sa position au P2 en courant pour commencer la manche.



POSITIONNEMENT ENTRE LES MANCHES



### POSITIONNEMENT PENDANT LES CHANGEMENTS DE LANCEUR

---

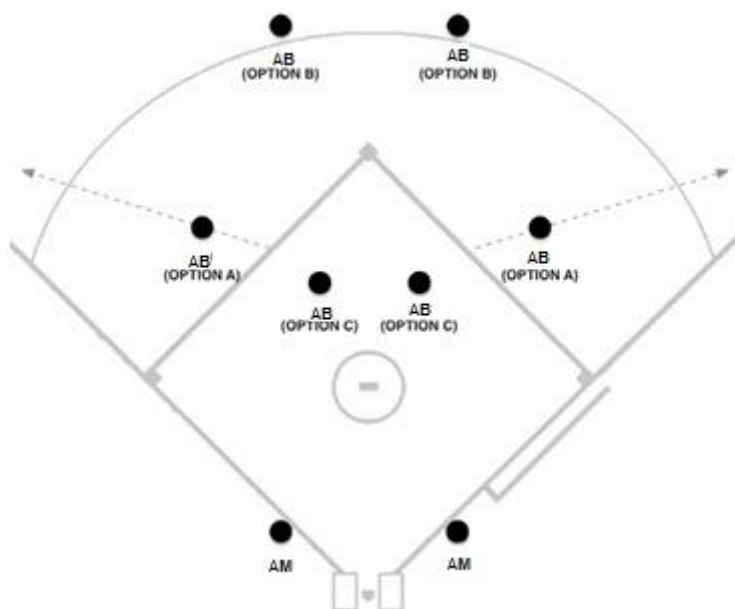
Pendant les changements de lanceurs, il est recommandé que l'arbitre du marbre se déplace vers une position le long d'une des lignes de jeu, approximativement 1/3 du chemin vers le 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> but. L'arbitre du marbre devrait utiliser de bonnes habiletés de gestion de partie et se placer sur la ligne de jeu opposé de l'équipe qui fait le changement de lanceur. Cette position empêche l'arbitre du marbre d'avoir un affrontement potentiel avec le lanceur qui se fait enlever ou l'entraîneur qui fait le changement.

Il y a plusieurs positions recommandées que l'arbitre des buts peut choisir lors des changements de lanceur. L'arbitre des buts devrait considérer le niveau de jeu, les dimensions et l'organisation du terrain tout en se servant de bonnes habiletés de gestion de partie. Pour les niveaux plus élevés qui ont un enclos de relève, après que l'entraîneur indique le changement ou lorsque l'arbitre des buts est avisé par l'arbitre du marbre, il est recommandé que l'arbitre des buts trottine vers l'enclos de relève en appelant visuellement et verbalement pour le nouveau lanceur. Ce n'est pas nécessaire que l'arbitre des buts se rende jusqu'à l'enclos de relève. Il devrait s'arrêter lorsque c'est apparent que le nouveau lanceur a arrêté de se réchauffer et se dirige vers le terrain de jeu. (Option A) La deuxième option ressemble à la position à prendre entre les manches, en champ extérieur à quelques pieds du sable restant aligné avec le P3 ou P4 dépendamment de sa position de départ. (Option B) La troisième position, recommandée pour les niveaux plus bas et les terrains plus petits qui n'ont pas d'enclos relève, est simplement de rester à sa position de départ de P3 ou P4. (Option C)

Ces positions sont des recommandations et les arbitres doivent utiliser leur bon sens et avoir de bonnes habiletés de gestion de partie. Les arbitres devraient tenter d'éviter tout affrontement avec des lanceurs ou entraîneurs et ne devraient pas donner l'impression de fraterniser avec les joueurs de l'équipe défensive sur le terrain.

## LES BASES

---



POSITIONNEMENT PENDANT LES CHANGEMENTS DE LANCEUR



---

AUCUN COUREUR

---

AUCUN COUREUR

---

CONTENU

---

---

|                 |                                                                                     |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| SITUATION 2A-1  | POSITIONS DE BASE                                                                   |
| SITUATION 2A-2  | LES COUPS EN FLÈCHE AU CHAMP INTÉRIEUR                                              |
| SITUATION 2A-3  | LES CHANDELLES AU CHAMP INTÉRIEUR – NON<br>DIFFICILE                                |
| SITUATION 2A-4  | LES CHANDELLES AU CHAMP INTÉRIEUR – DIFFICILE                                       |
| SITUATION 2A-5  | LES CHANDELLES EN TERRITOIRE DES FAUSSES<br>BALLES AU CHAMP INTÉRIEUR               |
| SITUATION 2A-6  | ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR<br>– SANS PRESSION                        |
| SITUATION 2A-7  | ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR<br>– AVEC PRESSION                        |
| SITUATION 2A-8  | COUP SÛR OU COUP SÛR DE PLUS D'UN BUT AU<br>CHAMP EXTÉRIEUR                         |
| SITUATION 2A-9  | SUR UN BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR                                                    |
| SITUATION 2A-10 | BALLON AU VOLTIGEUR DE CENTRE OU VERS LA<br>LIGNE DE JEU DE DROITE – JEU DE ROUTINE |
| SITUATION 2A-11 | BALLON AU VOLTIGEUR DE CENTRE OU VERS LA<br>LIGNE DE JEU DE DROITE – JEU DIFFICILE  |
| SITUATION 2A-12 | BALLON DU CÔTÉ GAUCHE DU VOLTIGEUR DE<br>CENTRE                                     |
| SITUATION 2A-13 | SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT                                                   |
| SITUATION 2A-14 | SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT                                                    |

---

---

## AUCUN COUREUR

---

### SITUATION 2A-1

#### POSITIONS DE BASE

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

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

---

#### ARBITRE DES BUTS

---

AB devrait être positionné 10 à 12' derrière le joueur de 1<sup>er</sup> but avec les deux pieds en territoire des fausses balles, adjacent à la ligne de jeu. Si le joueur de 1<sup>er</sup> but recule, AB reculera aussi, mais la distance entre le joueur de 1<sup>er</sup> but et AB deviendra moins grande avec AB qui ne sera jamais à moins de 4 à 6' du joueur de premier but. Si le joueur de premier but s'avance, et est parallèle avec, ou plus près que le but, AB sera positionné de 12 à 15' derrière le 1<sup>er</sup> but. AB prendra une position 'set' lorsque le lanceur commence sa motion pour assurer qu'il est prêt pour le lancer. **Cette position se nomme P2.**

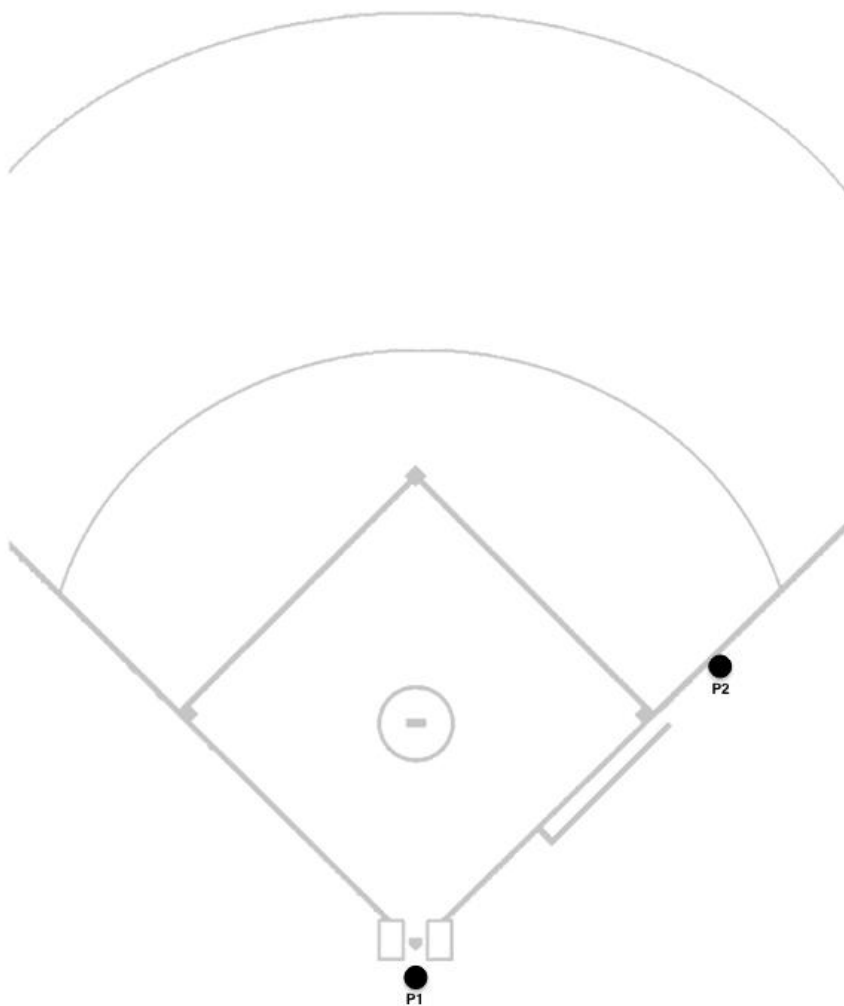
---

#### NOTES

---

Dans le Système à deux arbitres, AB prendra une position 'set' avant chaque lancer. La position 'set' debout n'est pas permise.

SITUATION 2A-1  
POSITIONS DE BASE



---

## AUCUN COUREUR

---

### SITUATION 2A-2

#### LES COUPS EN FLÈCHE AU CHAMP INTÉRIEUR

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM est responsable pour tous les coups en flèche au lanceur, au joueur de 3<sup>e</sup> but, à l'arrêt court, au joueur de 2<sup>e</sup> but s'il plonge vers sa *droite* et au joueur de premier but s'il plonge vers sa *droite*.

#### ARBITRE DES BUTS

---

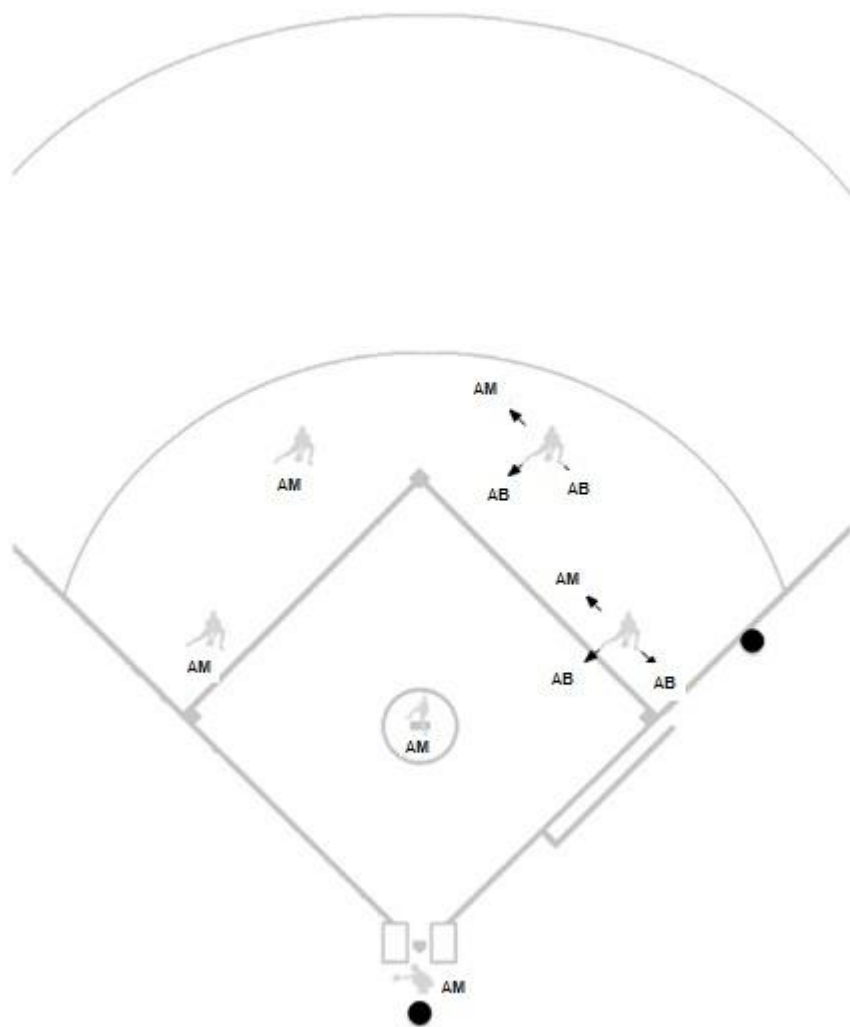
AB est responsable pour tous les coups en flèche frappés directement au joueur de 1<sup>er</sup> but ou joueur de 2<sup>e</sup> but ainsi que les coups en flèche qui font en sorte que le joueur de 1<sup>er</sup> but et le joueur de 2<sup>e</sup> but doivent plonger à leur *gauche*.

#### NOTES

---

Les arbitres doivent réviser leurs responsabilités sur les coups en flèche avant chaque partie pour assurer qu'il n'y a pas de confusion pendant la partie.

SITUATION 2A-2  
LES COUPS EN FLÈCHE AU CHAMP INTÉRIEUR





**SITUATION 2A-3**

**LES CHANDELLES AU CHAMP INTÉRIEUR – NON DIFFICILE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour toutes les chandelles frappées au champ intérieur, à moins qu'AB décide de le prendre. AM va quitter sa position par la gauche et se diriger devant le marbre dans la direction de la chandelle, sans traverser plus que la moitié de la distance vers le monticule. Si la chandelle nécessite une décision **en jeu/fausse**, AM prendra une position 'set' debout sur la ligne de jeu pour rendre la décision. AM devrait communiquer à son partenaire « **C'est un attrapé** » avec le **signal** de retrait. Si la balle n'est pas attrapée, donner un signal de sauf et communiquez « **non attrapé, non attrapé** ».

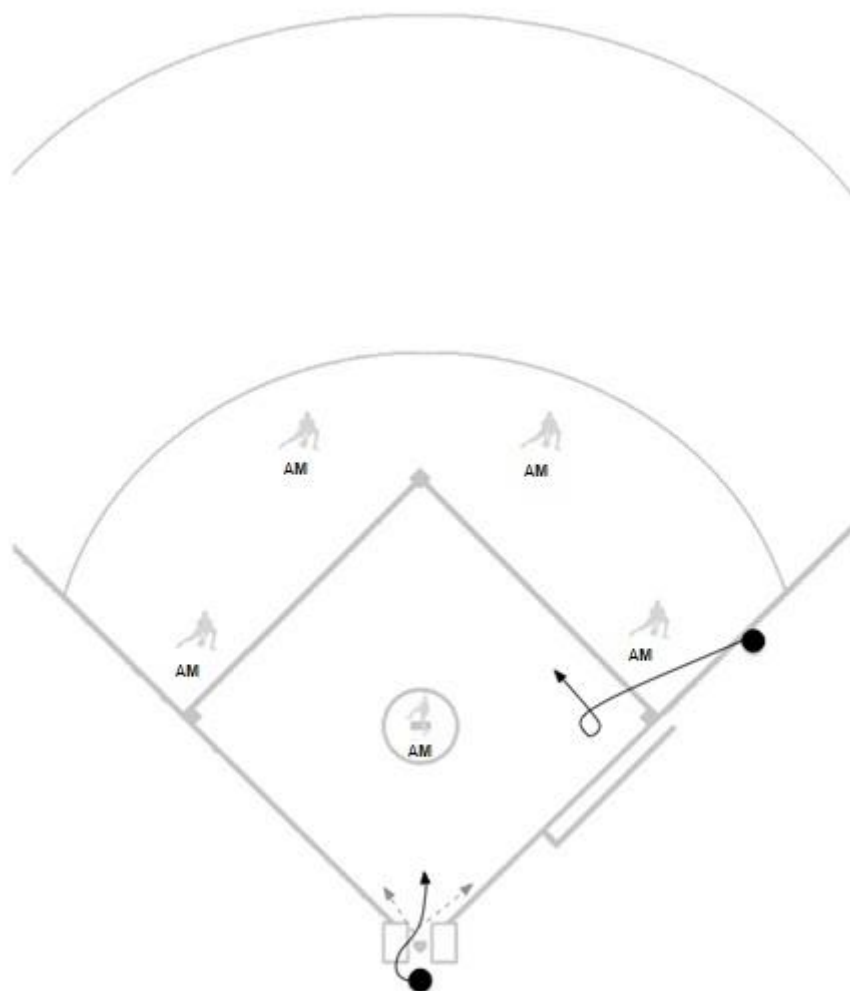
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va prendre un pas vers l'avant avec son pied gauche pour s'ouvrir au champ intérieur et se permettre de **s'arrêter, analyser et réagir** au jeu. Si AB ne voit pas de difficulté concernant la chandelle, il va immédiatement rentrer et faire un pivot dans le champ intérieur. AB est responsable pour tous les jeux concernant le frappeur-coureur si la balle n'est pas attrapée. En pivotant pour les chandelles frappées au côté gauche du champ intérieur, AB doit être conscient de son positionnement si la balle n'est pas attrapée. AB doit être conscient qu'il pourrait avoir un jeu sur le frappeur-coureur qui retourne au 1<sup>er</sup> but.

SITUATION 2A-3

LES CHANDELLES AU CHAMP INTÉRIEUR – NON DIFFICILE



**SITUATION 2A-4**

**LES CHANDELLES AU CHAMP INTÉRIEUR – DIFFICILE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM qui voit la chandelle va immédiatement quitter sa position par la gauche et se diriger vers le devant du marbre. Si AM comprend (visuellement et verbalement) qu'AB va prendre la responsabilité pour la chandelle, il va continuer vers le 1<sup>er</sup> but dans le champ intérieur à mi-chemin entre le monticule et les buts. AM va communiquer à son partenaire, « **J'ai le coureur** ». AM sera responsable pour tous les jeux sur le frappeur-coureur aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> si la balle n'est pas attrapée.

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va faire un pas vers l'avant avec son pied gauche pour s'ouvrir au champ intérieur et se permettre de **s'arrêter, analyser et réagir** au jeu. Si AB voit que la balle est « **difficile** » (joueurs de champ convergent, ou une décision en jeu/fausse *derrière* le 1<sup>er</sup> but) il devra communiquer à son partenaire, « **J'y vais!** », et prendre la responsabilité pour la chandelle, même si ce n'est que quelques pas. Si la chandelle nécessite une décision **en jeu/fausse**, AB prendre une position 'set' sur la ligne de jeu. Si la balle n'est pas attrapée, AB doit attendre que la balle soit jouée avant de décider s'il peut s'occuper du marbre pour aider AM.

**NOTES**

---

Pour une balle en jeu frappée directement à ou dans les environs du premier but, AB va immédiatement s'avancer et pivoter. AB prendra seulement la responsabilité pour les chandelles frappées *derrière* le joueur du premier but.



**SITUATION 2A-5**

**LES CHANDELLES EN TERRITOIRE DES FAUSSES BALLE AU CHAMP  
INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM sera responsable pour les balles évidemment en territoire fausses balles du côté du 3<sup>e</sup> but. AM va immédiatement se diriger vers le ou les joueurs de champ et être prêt pour rendre la décision. Pour les chandelles frappées en territoire fausses balles, du côté du 1<sup>er</sup> but, si le receveur se dirige pour attraper la balle, AM va le suivre. Si le receveur et le joueur de 1<sup>er</sup> but vont tous les deux vers la balle, AM se dirigera vers l'attrapé/non attrapé. Si seulement le joueur de 1<sup>er</sup> but se dirige vers la balle, AM va rester aux alentours du marbre pour observer le jeu. AB est responsable pour une décision concernant seulement un joueur de champ.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

Pour les fausses balles du côté du 3<sup>e</sup> but, AM va demeurer en position de départ pour observer le jeu. Pour les fausses balles du côté du 1<sup>er</sup> but, si le receveur se dirige vers la balle, AB va encore une fois demeurer en position de départ pour observer le jeu. Si le receveur et le joueur de 1<sup>er</sup> but vont tous les deux vers la balle, AB va se diriger vers l'attrapé/non attrapé en territoire des fausses balles. Si seulement le joueur de 1<sup>er</sup> but se dirige vers la balle, AB va laisser le joueur de 1<sup>er</sup> but se déplacer et va ensuite se mettre en position pour rendre la décision.

---

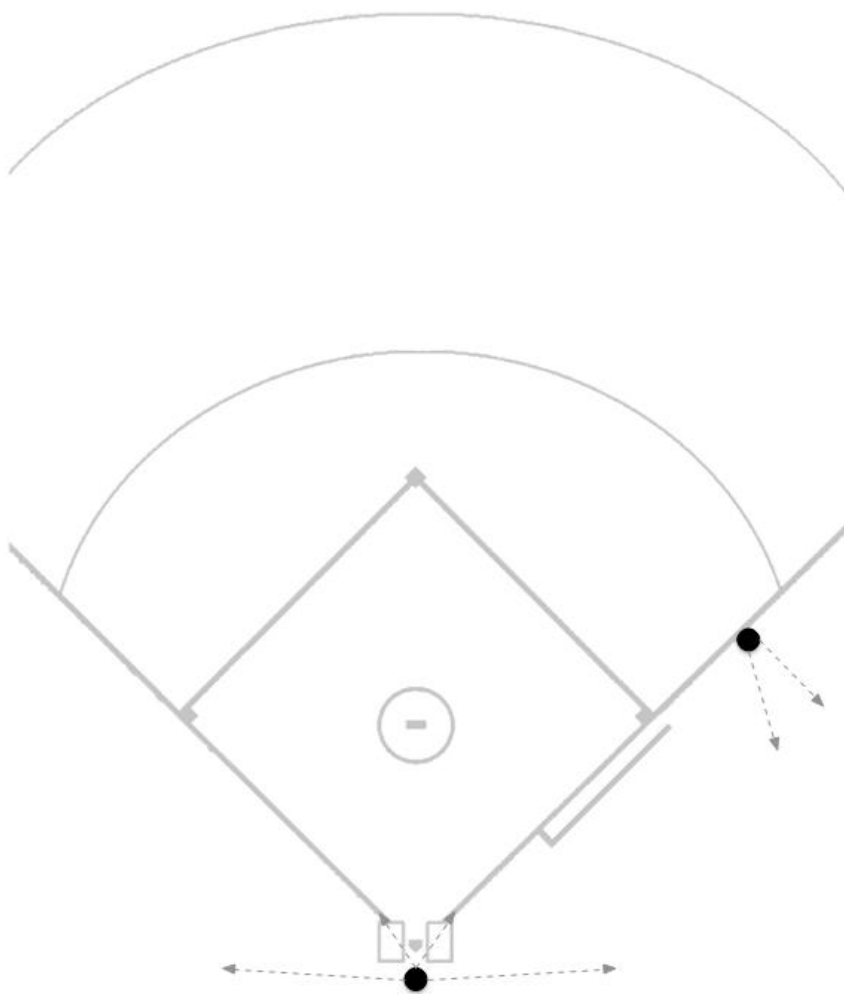
**NOTES**

---

Dans toutes ces situations, les arbitres doivent être en position 'set' pour prendre la décision attrapé/non attrapé. Si les deux arbitres se dirigent vers la chandelle en territoire des fausses balles, l'arbitre qui fait face à l'attrapé est responsable de rendre la décision et non l'arbitre qui est derrière le joueur de champ peu importe sa proximité du jeu. S'il y a une chance que la chandelle soit en jeu, AB doit s'avancer, pivoter et prendre la responsabilité pour le frappeur-coureur pendant qu'AM est responsable pour la décision en jeu/fausse et devrait être positionné sur la ligne de jeu.

SITUATION 2A-5

LES CHANDELLES EN TERRITOIRE DES FAUSSES BALLES AU CHAMP INTÉRIEUR



**SITUATION 2A-6**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR – SANS PRESSION**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter à gauche du marbre et immédiatement se dépêcher pour descendre la ligne de premier but en suivant le frappeur-coureur. AM va s'approcher le plus possible du premier but pour s'arrêter en position debout 'set' sur la ligne de jeu pas plus loin que la ligne de 45'. Ses responsabilités principales sont les décisions en jeu/fausse avant le but, **l'interférence du frappeur-coureur**, les **mauvais relais au 1<sup>er</sup> but** et aider AB avec les **balayages** au besoin. C'est essentiel qu'AM observe le relais du joueur de champ pour s'assurer d'anticiper tout jeu difficile. Pour les balles frappées près de la ligne de jeu, AM est responsable pour la décision en jeu/fausse sur les balles frappées jusqu'à, mais excluant, le but. AM va s'arrêter en position sur la ligne de jeu avant de rendre la décision, et se repositionner par rapport à la ligne du 1<sup>er</sup> but pour ses autres responsabilités. Pour les balles frappées en avant du marbre, il va peut-être devoir prendre une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but. Il est responsable pour toutes les décisions au marbre.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va faire un pas vers l'avant avec son pied gauche pour s'ouvrir au champ intérieur et le permettre de **s'arrêter, analyser et réagir** au jeu. De cette position, AB va se diriger vers un endroit en jeu approximativement 12 à 15' du 1<sup>er</sup> but créant un angle de 90 degrés par rapport à la provenance du relais avec son corps et ses jambes. AB va observer le relais par le joueur de champ pour s'assurer que le relais n'est pas raté et se mettre en position 'set', se tourner et faire face au but. Si AB voit que le relais venant du joueur de champ est raté, il va demeurer en position debout et faire un pas dans la direction nécessaire pour créer l'angle idéal pour faire une décision sur un balayage du receveur ou pour voir si le joueur de champ a enlevé son pied du but. AB devrait toujours être en territoire de jeu à moins qu'il ne remarque de la « pression » venant du joueur de 2<sup>e</sup> but qui se dirige vers lui, ou en certains cas, lorsque le relais vient du territoire des balles fausses entre le marbre et le 1<sup>er</sup> but. Sur un relais raté, AB va se dépêcher vers le champ

## AUCUN COUREUR

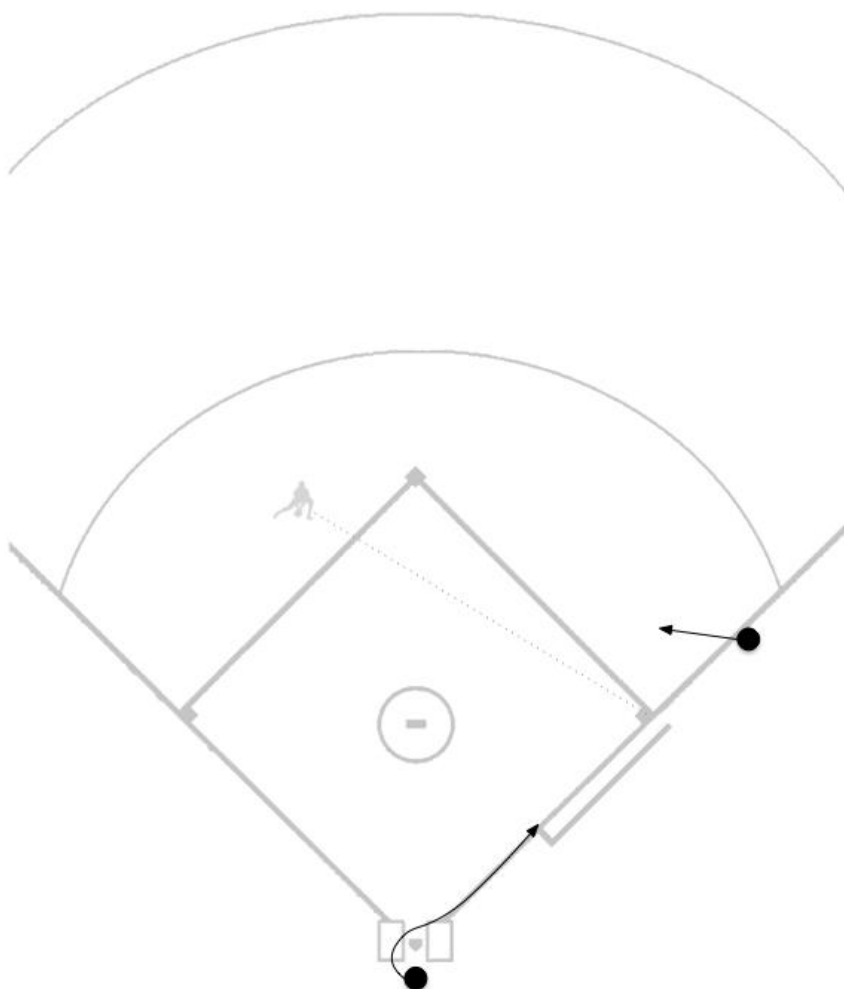
---

intérieur, pivoter et observer le frappeur-coureur pour tout jeu possible qui pourrait se développer au 1er ou 2e but.



SITUATION 2A-6

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR – SANS PRESSION



**SITUATION 2A-7**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR – AVEC PRESSION**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le marbre par la gauche et immédiatement se dépêcher pour descendre la ligne de premier but en suivant le frappeur-coureur. AM va s'approcher le plus possible du premier but pour s'arrêter en position debout 'set' sur la ligne de jeu pas plus loin que la ligne de 45'. Ses responsabilités principales sont les décisions en jeu/fausse avant le but, **l'interférence du frappeur-coureur** et aider AB avec les **balayages** au besoin. C'est essentiel qu'AM observe le relais du joueur de champ et puisse donner de l'aide sur tout jeu difficile. Sur un relais hors cible, AM est responsable pour tous les jeux retournant au 1<sup>er</sup> but ou au 2<sup>e</sup> but sur le frappeur-coureur.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

Un roulant qui fait bouger le joueur de 2<sup>e</sup> but vers le 1<sup>er</sup> but obligeant AB à lever la tête pour se mettre en position 'set' s'appelle mettre de la « **pression** ». AB devrait faire un pas vers l'avant avec son pied gauche pour s'ouvrir au champ intérieur le permettant de **s'arrêter, analyser et réagir** au jeu. De cette position, AB va se diriger vers un endroit en territoire des fausses balles approximativement 12 à 15' du 1<sup>er</sup> but créant un angle de 90 degrés par rapport à l'origine du relais avec son corps et ses jambes. AB va observer le relais par le joueur de champ pour s'assurer que ce relais n'est pas raté et se mettre en position 'set', se tourner et faire face au but. Si AB voit que le relais venant du joueur de champ est raté, il va demeurer en position debout et faire un pas dans la direction nécessaire pour créer l'angle idéal pour faire une décision sur un balayage du receveur ou pour voir si le joueur de champ a enlevé son pied du but. L'autre situation dans laquelle AB devra prendre cette position est lorsque le relais vient du receveur en territoire des fausses balles, normalement en raison d'une troisième prise non attrapée. Sur un relais raté, AB va demeurer en territoire des balles fausses et être responsable du relais.

## AUCUN COUREUR

---

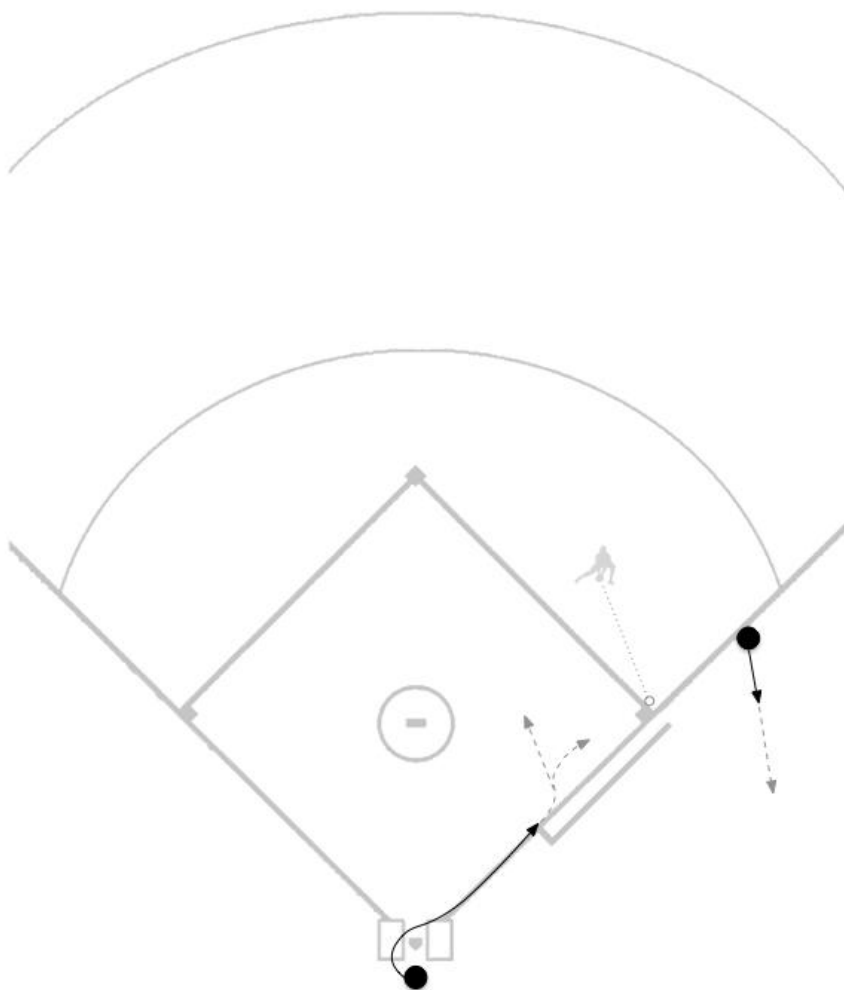
### NOTES

---

Les roulants vers le joueur de 1<sup>er</sup> but ou les roulants **en jeu/fausse balle** ne sont pas défini comme exerçant une « pression ». AB va signaler la balle en jeu et ensuite prendre une position en jeu. Se déplacer en territoire des fausses balles empêche AB de voir l'intérieur du but où le joueur de 1<sup>er</sup> but et/ou le lanceur ont appris à se placer et à toucher ainsi le but.

SITUATION 2A-7

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR – AVEC PRESSION



**SITUATION 2A-8**

**COUP SÛR OU COUP SÛR DE PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

Pour un coup sûr ou un coup sûr à plus d'un but, AM va quitter le receveur à la gauche et s'avancer dans le champ intérieur en direction de la balle. AM est responsable pour les décisions **en jeu/fausse balle** le long de la ligne du 3<sup>e</sup> but. AM ne devrait pas aller plus loin que le mi-chemin vers le monticule. AM va observer le jeu de cette position, observant toute infraction (c'est-à-dire une balle qui passe un joueur de champ et roule hors du terrain, des relais hors cible, toute obstruction qu'AB pourrait ne pas voir ou pour assister AB si une souricière se développe.) AM est responsable pour tous les jeux au marbre sur le frappeur-coureur.

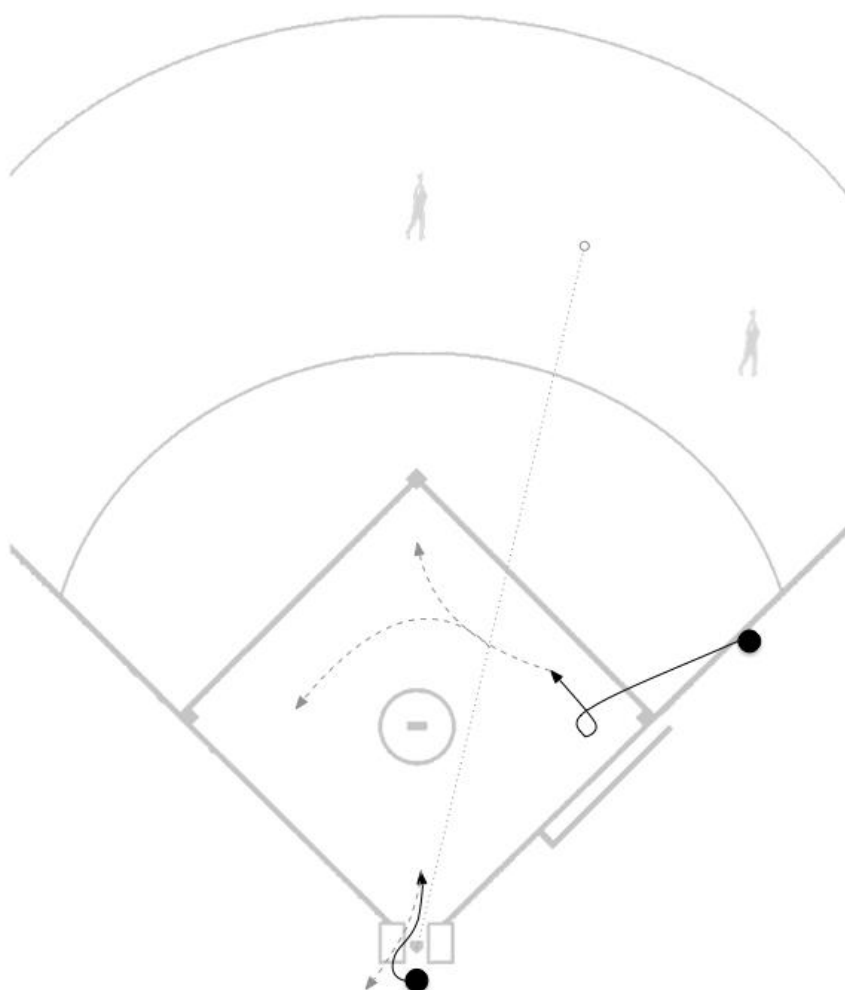
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va faire un pas vers l'avant avec son pied gauche pour s'ouvrir au champ intérieur permettant à AB de **s'arrêter, analyser et réagir** au jeu. AB va immédiatement s'avancer dans le champ intérieur et pivoter, prenant la responsabilité sur le frappeur-coureur. AB devrait faire son pivot en même temps que le frappeur-coureur qui touche au premier but. AB devra ensuite repérer la balle immédiatement et analyser où le jeu pourrait se développer. S'il n'a pas de jeu au 2<sup>e</sup> but, AB fera un pas croisé et s'avancera de quelques pas vers le début du corridor de 45', créant un angle pour un jeu retournant au 1<sup>er</sup> but. Si AB voit qu'un jeu va se développer au 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> but, il va rester en avant du frappeur-coureur et se mettre en position 'set' pour faire une décision sur un jeu. S'il n'y a pas de jeu qui se développe sur le frappeur-coureur, AB devrait s'arrêter en position en avant du frappeur-coureur. AB doit toujours être conscient d'où se trouve la balle et devra momentanément prêter attention au frappeur-coureur qui touche les buts. AB est responsable pour tous les jeux sur les buts concernant le frappeur-coureur incluant le touché du 3<sup>e</sup> but.

SITUATION 2A-8

COUP SÛR OU COUP SÛR DE PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR



**SITUATION 2A-9**  
**SUR UN BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

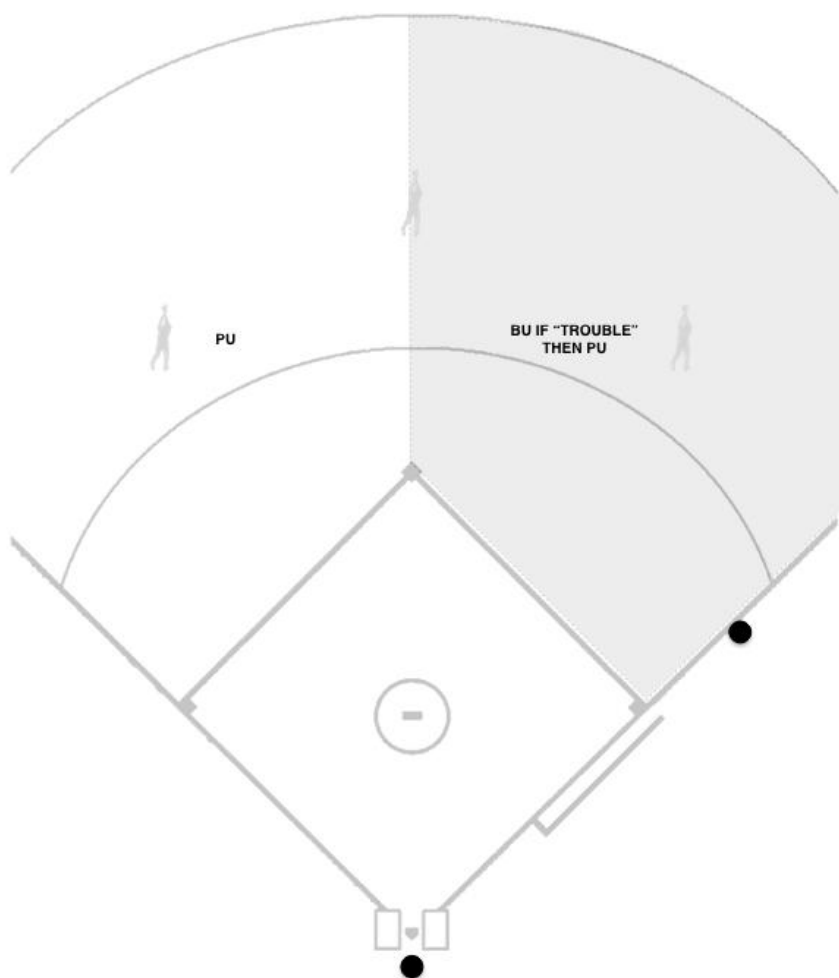
AM est initialement responsable des ballons au champ extérieur qui mène le voltigeur de centre vers sa droite jusqu'à la ligne du champ gauche. AM pourrait devenir responsable des ballons au champ extérieur si AB, après s'être **arrêté, analysé et avoir réagi**, détermine que le ballon est de routine et ne répond pas aux conditions d'un ballon difficile.

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB est responsable pour tous les ballons frappés directement au voltigeur de centre ou qui le mène vers l'avant, vers l'arrière ou vers la ligne de jeu du champ droit. AB va **s'arrêter, analyser et réagir** pour déterminer si le ballon répond aux conditions d'un ballon difficile. Si AB détermine que le ballon est difficilement attrapable, il est sa responsabilité, AB va sortir pour s'en occuper. Si AB détermine que le ballon est de routine et n'est pas difficile, il va laisser la responsabilité à l'AM.

**SITUATION 2A-9**  
**SUR UN BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**





**SITUATION 2A-10**

**BALLON AU VOLTIGEUR DE CENTRE OU VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE  
– JEU DE ROUTINE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

En voyant le ballon, AM va immédiatement quitter le receveur à gauche et se déplacer en avant du marbre. Si AM voit qu'AB a déterminé que le ballon est un jeu de routine, AM va continuer dans la direction du ballon. AM devrait s'arrêter lorsque l'attrapé est fait et ne devrait pas aller plus loin que le monticule du lanceur. AM va communiquer à AB si la balle est attrapée, « **C'est un attrapé** » et faire le signal de retrait. Si la balle n'est pas attrapée, AM va communiquer, « **Pas d'attrapé, pas d'attrapé!** » avec le signal de sauf. Si la balle est attrapée, la communication doit seulement être assez forte pour qu'AB puisse l'entendre. Si la balle n'est pas attrapée, AM serait responsable pour les jeux au marbre sur le frappeur-coureur.

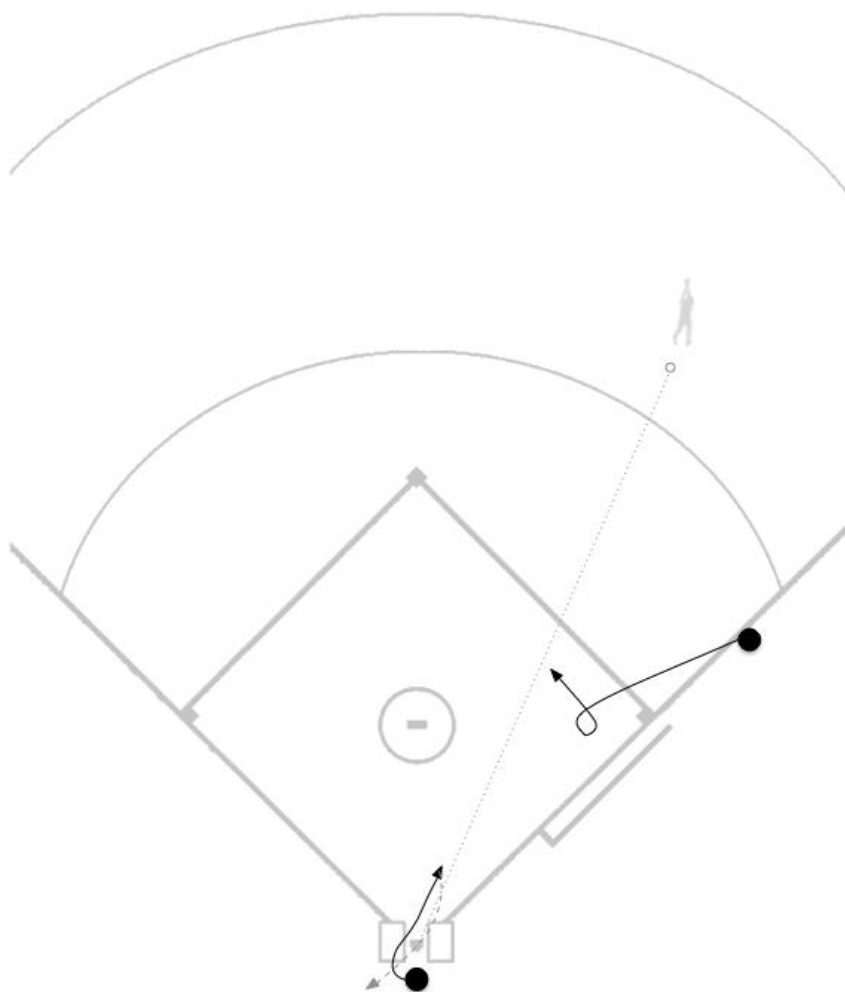
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va faire un pas faire l'avant avec son pied gauche pour s'ouvrir au champ intérieur permettant de **s'arrêter, analyser et réagir** au jeu. Si AB voit que le ballon est un jeu de routine, il va immédiatement s'avancer dans le champ intérieur et pivoter. Il va prendre la responsabilité sur le frappeur-coureur au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but. AB doit rester en avant du frappeur-coureur au cas où que la balle ne soit pas attrapée.

SITUATION 2A-10

BALLON AU VOLTIGEUR DE CENTRE OU VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE  
- JEU DE ROUTINE



**SITUATION 2A-11**

**BALLON AU VOLTIGEUR DE CENTRE OU VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE  
– JEU DIFFICILE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

En voyant le ballon, AM va immédiatement quitter le receveur à gauche et se déplacer en avant du marbre. Si AM **constate** (visuellement et verbalement) qu'AB sera responsable pour le ballon, il va continuer vers le 1<sup>er</sup> but dans le champ intérieur à mi-chemin entre le monticule et le but. AM va communiquer à son partenaire, « **J'ai le coureur** ». AM est responsable pour les jeux sur le frappeur-coureur aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> si la balle n'est pas attrapée. AM est responsable pour les jeux au marbre sur le frappeur-coureur si AB ne revient pas à temps pour être responsable. AM doit vérifier où se trouve AB et, si nécessaire, se positionner en territoire en jeu pour prendre la responsabilité de la décision au marbre.

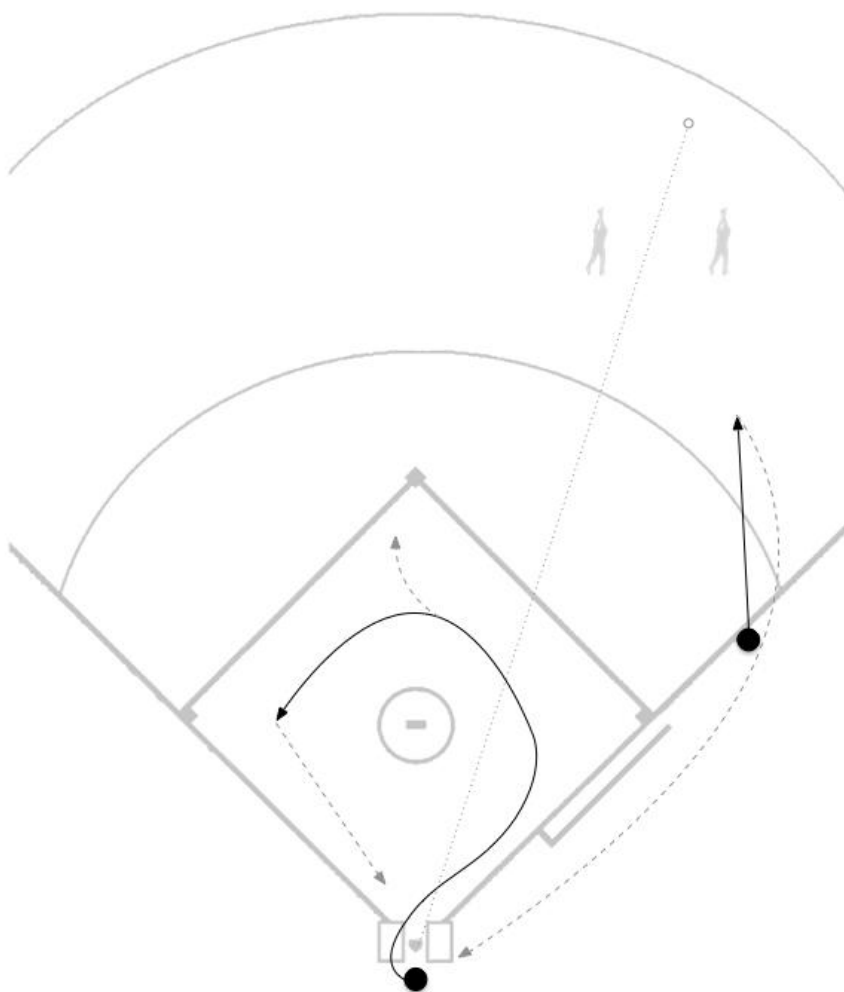
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va faire un pas vers l'avant avec son pied gauche pour s'ouvrir au champ intérieur permettant de **s'arrêter, analyser et réagir** au jeu. Si AB voit la possibilité d'un jeu difficile (en jeu/fausse balle, joueurs de champ convergeant, coup de circuit ou double automatique et joueur de champ qui plonge pour attraper la balle), il va communiquer à son partenaire, « **J'y vais!** », et prendre la responsabilité pour le ballon. AB va s'avancer le plus possible en créant un angle et s'arrêter pour faire une décision **d'attrapé/non attrapé**. Si le ballon nécessite une décision **en jeu/fausse balle**, AB va prendre une position 'set' sur la ligne de jeu. Si la balle n'est pas attrapée, AB doit attendre que la balle soit jouée avant de décider s'il peut être responsable du marbre ou non pour aider AM. Lorsque la balle est jouée et AB voit le relais, il va immédiatement se diriger vers le marbre en territoire des fausses balles pour tout jeu possible sur le frappeur-coureur. Si AB s'occupe du marbre, il doit communiquer, « **J'ai le marbre!** »

SITUATION 2A-11

CHANDELLE AU VOLTIGEUR DE CENTRE OU VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE – JEU DIFFICILE



SITUATION 2A-12

CHANDELLE AU CÔTÉ GAUCHE DU VOLTIGEUR DE CENTRE

ARBITRE DU MARBRE

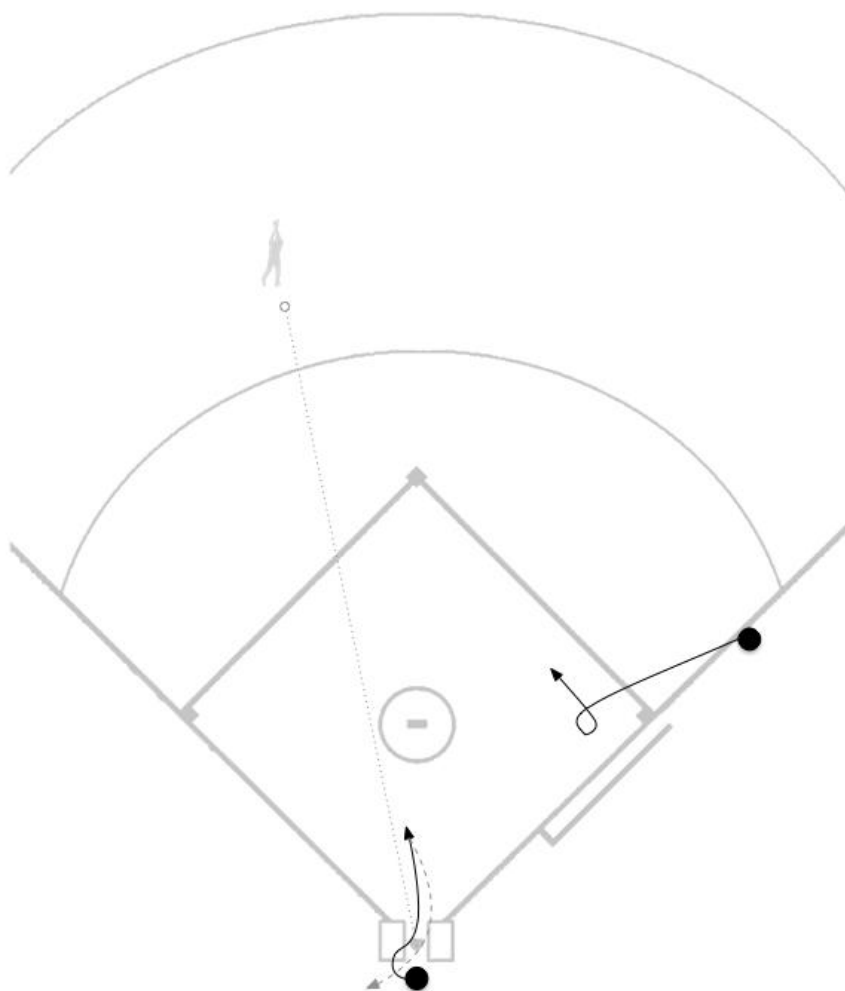
En voyant que le ballon est sa responsabilité, AM va quitter le receveur à gauche et se déplacer vers l'avant du marbre dans la direction du ballon. AM est responsable de la décision **en jeu/fausse balle** et, si nécessaire, s'avancera vers le ballon le long de ligne du 3<sup>e</sup> but. AM devrait s'arrêter lorsque la balle est attrapée et ne devrait pas dépasser le monticule du lanceur. Si le ballon nécessite une décision **en jeu/fausse balle**, AM va d'abord indiquer si la balle est en jeu ou fausse et communiquera ensuite à AB si la balle est attrapée, « **C'est un attrapé** », avec le signal de retrait ou faire le signal de sauf et communiquer « **Non attrapé, non attrapé!** » si la balle n'est pas attrapée. Si la balle est attrapée, la communication doit être assez forte pour qu'AB puisse l'entendre. Si la balle n'est pas attrapée, AM serait responsable pour les jeux au marbre sur le frappeur-coureur.

ARBITRE DES BUTS

AB fera un pas vers l'avant du pied gauche pour s'ouvrir au champ intérieur et se permettre de **s'arrêter, analyser et réagir** au jeu. En voyant qu'AM est responsable du ballon, AB va immédiatement entrer dans le champ intérieur et pivoter. Il prendra la responsabilité sur le frappeur-coureur au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but. AB doit rester en avant du frappeur-coureur au cas où que le ballon ne soit pas attrapé.

SITUATION 2A-12

BALLON DU CÔTÉ GAUCHE DU VOLTIGEUR DE CENTRE



**SITUATION 2A-13**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

Sur un coup sûr et aucun coureur sur les buts suivi d'une souricière en le 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but. En le constatant, AM doit immédiatement se diriger vers la zone entourant le 1<sup>er</sup> but en suivant la ligne de jeu. Il est très important qu'AM observe le jeu à partir de la zone entourant le 1<sup>er</sup> but et doit être conscient que les jeux au 1<sup>er</sup> appartiennent à AB à moins qu'AM indique le contraire. AM doit faire attention de ne pas dépasser AB et lorsque le frappeur-coureur s'éloigne de la zone entourant le 1<sup>er</sup> but, AM va se diriger vers la zone entourant le 1<sup>er</sup> but, lorsque qu'AM arrive dans la zone entourant le 1<sup>er</sup> but pour prendre la responsabilité, il va communiquer, « **J'ai ce côté-ci! J'ai ce côté-ci!** » AM est responsable pour les jeux sur le frappeur-coureur dans la zone entourant le 1<sup>er</sup> but seulement. AM est responsable des relais hors cible du côté du 1<sup>er</sup> but. Pour les relais hors cible au champ extérieur, AM va retourner au marbre immédiatement.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

Sur un coup sûr avec aucun coureur sur les buts qui résulte en une souricière entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but, AB devrait s'avancer et pivoter. AB est responsable pour les souricières à moins qu'AM indique qu'il prend la responsabilité du 1er but. AB doit tenter de rester en avant du coureur en restant parallèle avec la ligne gazon-terre tout en évitant de trop s'approcher du jeu. AB doit bien écouter dans le cas où AM communiquerait sa responsabilité de la zone entourant le 1<sup>er</sup> but.

---

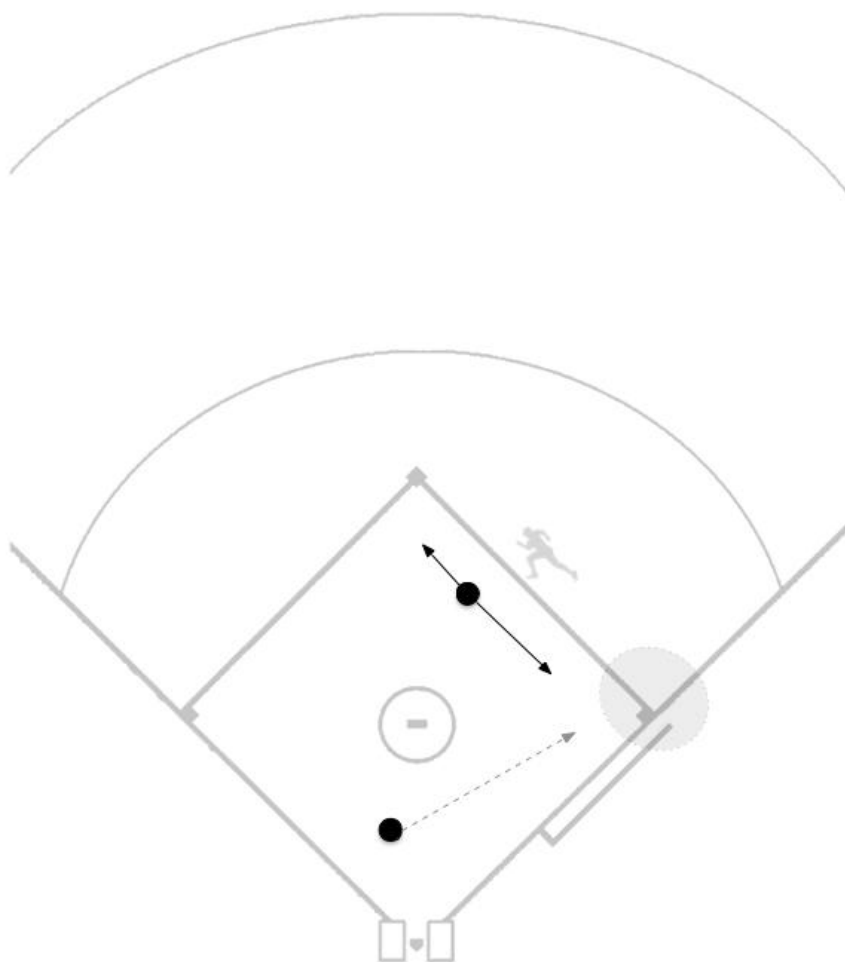
**NOTES**

---

Il est important que les arbitres communiquent entre eux lors d'une souricière. Pour les décisions dans l'aire entre les responsabilités des deux arbitres, ils doivent prendre le temps de se regarder et communiquer pour éviter que les deux officiels fassent une décision sur le même jeu.

SITUATION 2A-13

SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT





---

## AUCUN COUREUR

---

### SITUATION 2A-14

#### SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

Sur un coup sûr avec aucun coureur sur les buts qui résulte en souricière en le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, en le constatant, AM doit immédiatement se diriger vers la zone entourant le 3<sup>e</sup> but en suivant la ligne de jeu. Il est très important qu'AM observe le jeu à proximité du 3<sup>e</sup> but et est conscient que les jeux au 3<sup>e</sup> appartiennent à AB à moins qu'AM indique le contraire. AM doit faire attention de ne pas dépasser AB et lorsque le frappeur-coureur s'éloigne du 2<sup>e</sup> but, AM va se diriger à proximité du 3<sup>e</sup> but. Lorsque AM arrive à proximité du 3<sup>e</sup> but pour prendre la responsabilité, il va communiquer, « **J'ai ce côté-ci! J'ai ce côté-ci!** » AM est responsable pour les jeux sur le frappeur-coureur à proximité du 3<sup>e</sup> but seulement. AM est responsable des relais hors cible du côté du 3<sup>e</sup> but. Pour les relais hors cible au champ extérieur, AM ne retourne pas au marbre immédiatement, mais demeure du côté champ intérieur sur la ligne du 3<sup>e</sup> but.

#### ARBITRE DES BUTS

---

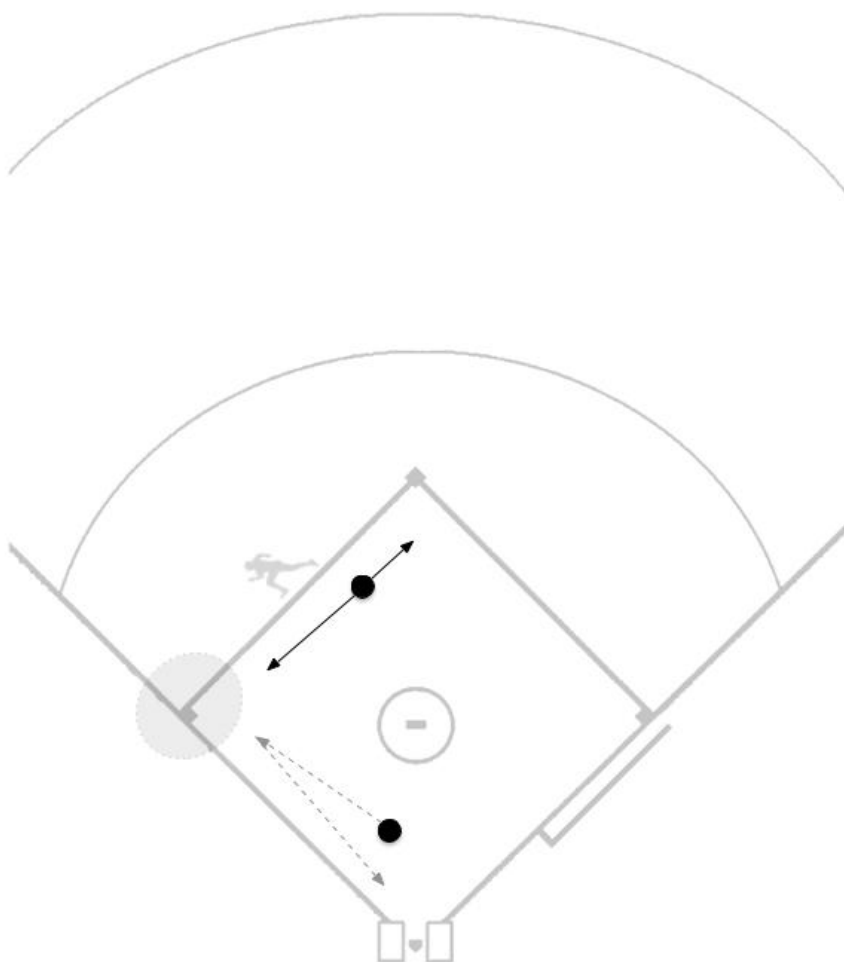
Sur un coup sûr avec aucun coureur sur les buts qui en résulte en souricière entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, AB devrait s'avancer et pivoter. AB est responsable pour les souricières à moins qu'AM indique qu'il prend la responsabilité du 3<sup>e</sup> but. AB doit tenter de rester en avant du coureur en restant parallèle avec la ligne gazon-terre tout en évitant de trop s'approcher du jeu. AB doit bien écouter au cas où qu'AM communique sa responsabilité de la zone entourant le 3<sup>e</sup> but.

#### NOTES

---

Il est important que les arbitres communiquent entre eux lors d'une souricière. Pour les décisions dans l'aire entre les responsabilités des deux arbitres, ils doivent prendre le temps de se regarder et communiquer pour éviter que les deux officiels fassent une décision sur le même jeu.

**SITUATION 2A-14**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT**





## C1 SEULEMENT

### CONTENU

|                 |                                                                                |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| SITUATION 2A-15 | POSITIONS DE BASE                                                              |
| SITUATION 2A-16 | COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR                                 |
| SITUATION 2A-17 | ROULANT OÙ COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR                                      |
| SITUATION 2A-18 | ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 1ER BUT)                   |
| SITUATION 2A-19 | ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 3E BUT)                    |
| SITUATION 2A-20 | COUP SÛR AU CHAMP EXTÉRIEUR                                                    |
| SITUATION 2A-21 | COUP SÛR DE PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR                                   |
| SITUATION 2A-22 | BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR                                                      |
| SITUATION 2A-23 | BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE |
| SITUATION 2A-24 | BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE            |
| SITUATION 2A-25 | BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE            |
| SITUATION 2A-26 | TENTATIVE DE PRISE À CONTRE-PIED AU 1ER BUT                                    |
| SITUATION 2A-27 | VOL DE 2E BUT                                                                  |
| SITUATION 2A-28 | SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT                                              |

---

## C1 SEULEMENT

---

### SITUATION 2A-15

#### POSITIONS DE BASE

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

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

#### ARBITRE DES BUTS

---

AB se place sur le côté du 1<sup>er</sup> but du monticule et utilise une ligne guide du bord du marbre jusqu'au bord du cercle du lanceur de 18', et à mi-chemin entre le derrière du cercle du lanceur de 18' et la zone entourant le 2<sup>e</sup> but. AB prendra une **position 'set'** avec les mains sur les genoux lorsque le lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et va demeurer dans cette position jusqu'à ce que le lancer soit effectué ou que le lanceur ne soit plus en contact avec la plaque. AB fait face au frappeur dans cette position de départ. **Cette position se nomme P3.**

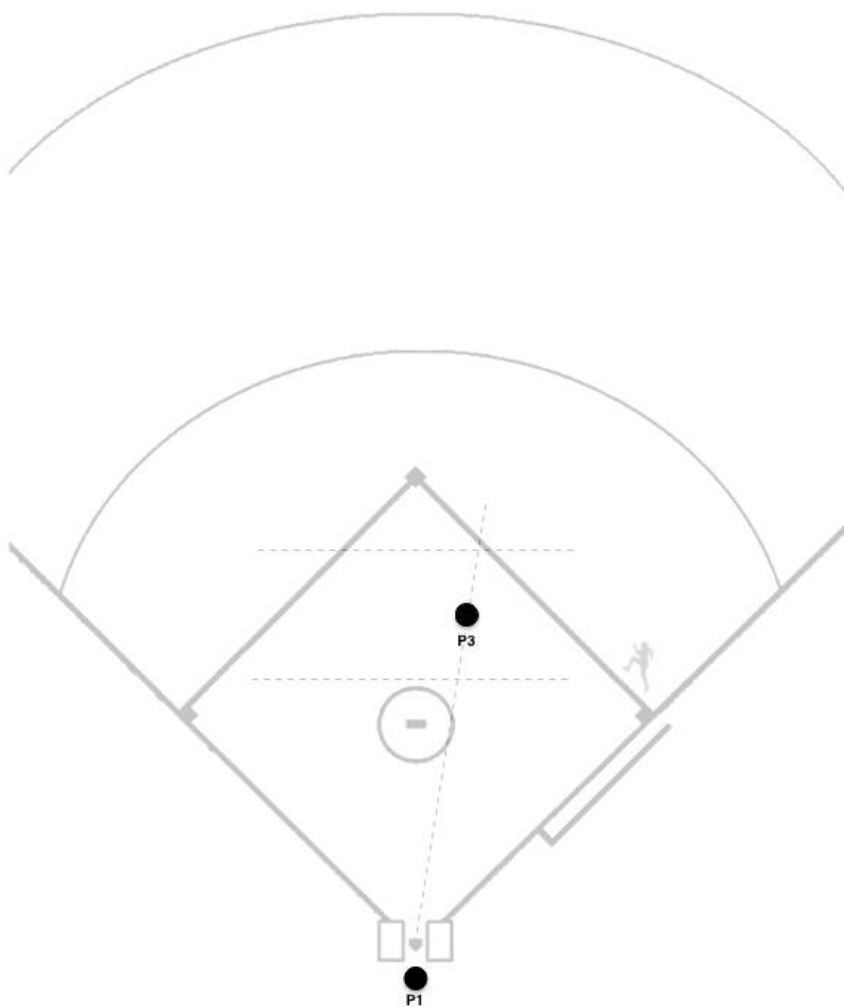
#### NOTES

---

Il n'y a pas l'option de prendre la position de départ P3 « profonde » dans le système à deux arbitres.

SITUATION 2A-15

POSITIONS DE BASE



**SITUATION 2A-16**

**COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles frappées au lanceur. AM est également responsable pour les chandelles frappées au receveur. AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> but ou le joueur de 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. Lorsqu'une chandelle est frappée, AM devrait s'avancer de quelques pieds vers le 3<sup>e</sup> but en territoire des fausses balles pour observer le jeu, à moins qu'une décision **en jeu/fausse balle** ne soit requise. Si c'est le cas, AM prendra une position 'set' sur la ligne de jeu appropriée. Pour les balles frappées le long de la ligne du 3<sup>e</sup> but, AM devrait communiquer, « **J'ai la balle!** » Pour les balles frappées le long de la ligne de 1<sup>er</sup> but, AM devrait communiquer, « **Je suis sur la ligne!** » avec son partenaire.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB est responsable pour tous les coups en flèche et les chandelles frappées aux joueurs de champ intérieur, sauf ceux qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine en regardant rapidement à l'arrière pour observer le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. AB pourrait devoir faire quelques pas vers le monticule pour permettre au joueur de champ de faire l'attrapé. AB devrait éviter de marcher à reculons et devrait se servir de pas croisés.

---

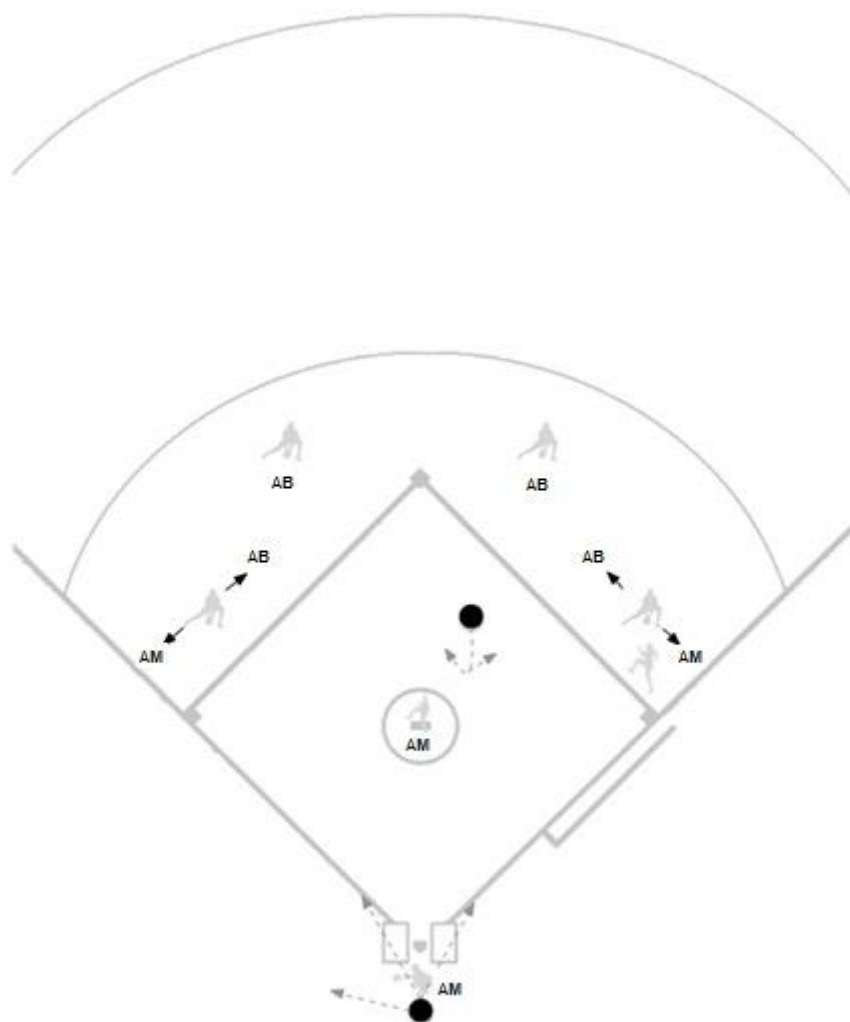
**NOTES**

---

La terminologie différente utilisée par AM est importante dans le système à deux arbitres. La terminologie, « **Je suis sur la ligne!** » dit à AB qu'AM ne sera pas au 3<sup>e</sup> but pour s'en occuper avec des rotations possibles.

SITUATION 2A-16

COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR





**SITUATION 2A-17**  
**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement faire  $\frac{3}{4}$  du chemin vers le 3<sup>e</sup> but et demeurer en territoire des fausses balles approximativement 3 à 6' de la ligne de jeu. AM doit être au 3<sup>e</sup> but au cas où le coureur du 1<sup>er</sup> but tenterait de se rendre jusqu'au 3<sup>e</sup> but. Si le roulant résulte en une situation de double jeu, dès que C1 est déclaré retiré au 2<sup>e</sup> but, AM va arrêter sa progression vers le 3<sup>e</sup> but et retourner au marbre. AM peut retourner soit *directement* au marbre en suivant la ligne de jeu du 3<sup>e</sup> but ou *traverser* le champ intérieur vers la ligne de jeu du 1<sup>er</sup> but. AM, prend ses responsabilités comme s'il n'avait pas de coureurs sur les buts. Si le premier coureur n'est pas retiré au 2<sup>e</sup> but, AM doit continuer vers le 3<sup>e</sup> but pour tout jeu potentiel au 3<sup>e</sup> but.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB doit s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer en position entre le 2<sup>e</sup> et 1<sup>er</sup> but et lire le jeu. AB est responsable pour les jeux aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> sur le coureur et le frappeur-coureur. Si le premier jeu est au 2<sup>e</sup> but, AB doit faire face au jeu en position 'set' debout. AB fera ensuite un pas vers l'arrière en direction du début de la voie de 45' pour créer un angle pour le jeu au 1<sup>er</sup> but. S'il n'a pas de jeu au 2<sup>e</sup> but sur le premier coureur, AB va faire quelques pas vers le début de la voie de 45' pour créer un angle pour le jeu. AB doit visuellement s'assurer qu'AM s'occupe du 3<sup>e</sup> but.



**SITUATION 2A-18**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 1ER BUT)**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne de 1<sup>er</sup> but pour la décision **en jeu/fausse balle** et prendre la responsabilité du **touché/non touché** sur le frappeur-coureur jusqu'à la ligne de 45'. Sur un roulant rapide, il est acceptable qu'AM fasse la décision **en jeu/fausse balle** de la ligne du 1<sup>er</sup> but prolongée. AM doit rester sur la ligne et ne pas prendre la responsabilité pour le coureur du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup> si nécessaire. AM, reprend ses responsabilités comme s'il n'avait aucun coureur sur les buts. Si possible, AM devrait communiquer, « **Je suis sur la ligne** » à AB. Cette communication doit être faite avec soin pour éviter de confondre les joueurs de champ intérieur.

---

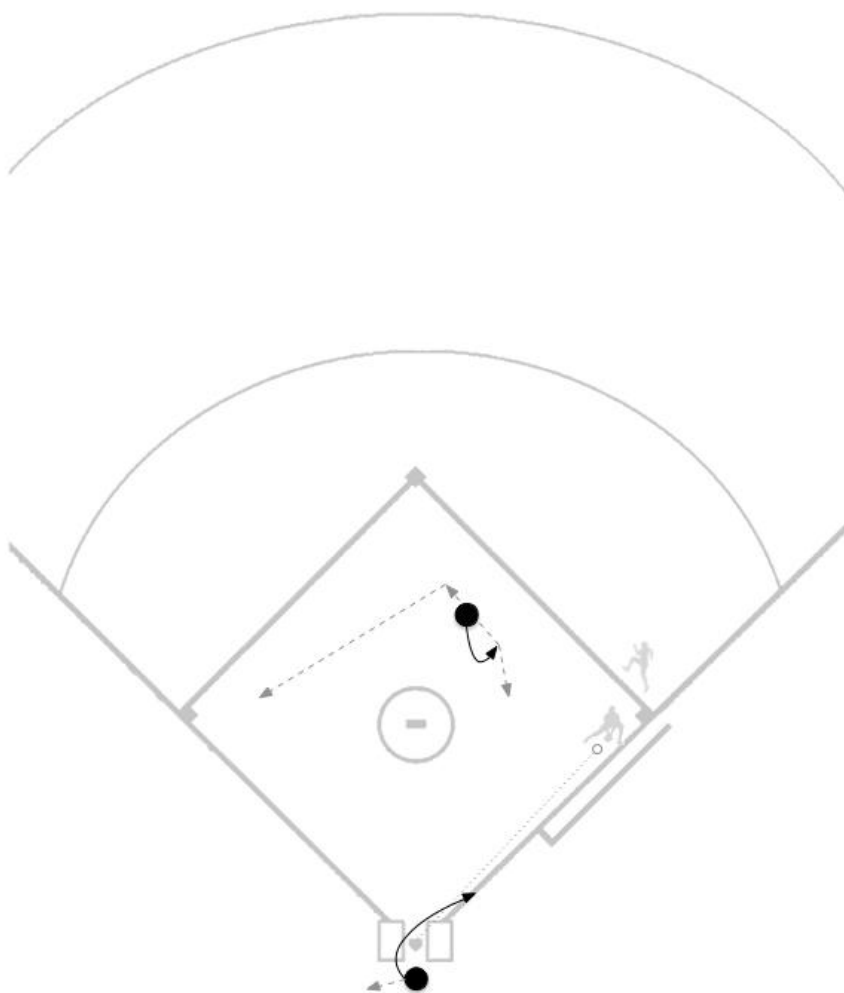
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB doit s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer en position entre le 2<sup>e</sup> et 1<sup>er</sup> but et lire le jeu. AB est responsable pour les jeux aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> sur le coureur et le frappeur-coureur. Si le premier jeu est au 2<sup>e</sup> but, AB doit être conscient de sa position par rapport au trajet du relais et faire les ajustements nécessaires. AB va se mettre en position 'set' debout face au jeu. AB fera ensuite un pas vers l'arrière en direction du début de la voie de 45' pour créer un angle pour le jeu au 1<sup>er</sup> but. Si le premier jeu est au 1<sup>er</sup> but, AB peut faire un pas ou deux vers le 1<sup>er</sup> but avant de prendre une position 'set' pour le jeu. AB doit ensuite immédiatement repérer le coureur au 2<sup>e</sup> but et est responsable pour tout jeu possible au 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but. AB devrait se dépêcher vers le côté du 3<sup>e</sup> but du monticule à mi-chemin entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but tout en restant dans l'aire de travail.

SITUATION 2A-18

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 1ER BUT)



**SITUATION 2A-19**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 3E BUT)**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne de 3<sup>e</sup> but pour la décision **en jeu/fausse balle**. Sur un roulant rapide, il est acceptable qu'AM fasse la décision **en jeu/fausse balle** de la ligne du 3<sup>e</sup> but prolongée. Si AM indique que la balle est en jeu et que la balle est relayée au 1<sup>er</sup> but, AM devra ensuite continuer vers le 3<sup>e</sup> but et prendre la responsabilité du coureur qui va du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup> but. AM devrait communiquer à AB qu'il va prendre la responsabilité du coureur au 3<sup>e</sup> but en verbalisant, « **J'ai le 3 s'il vient.** » Si la balle est jouée et relayée au 2<sup>e</sup> pour retirer le coureur venant du 1<sup>er</sup>, AM devra retourner à la ligne de 1<sup>er</sup> but soit en retournant **directement** par la ligne du 3<sup>e</sup> but ou en **traversant** le champ intérieur. AM devra ensuite reprendre ses responsabilités comme s'il n'y avait aucun coureur sur les buts.

---

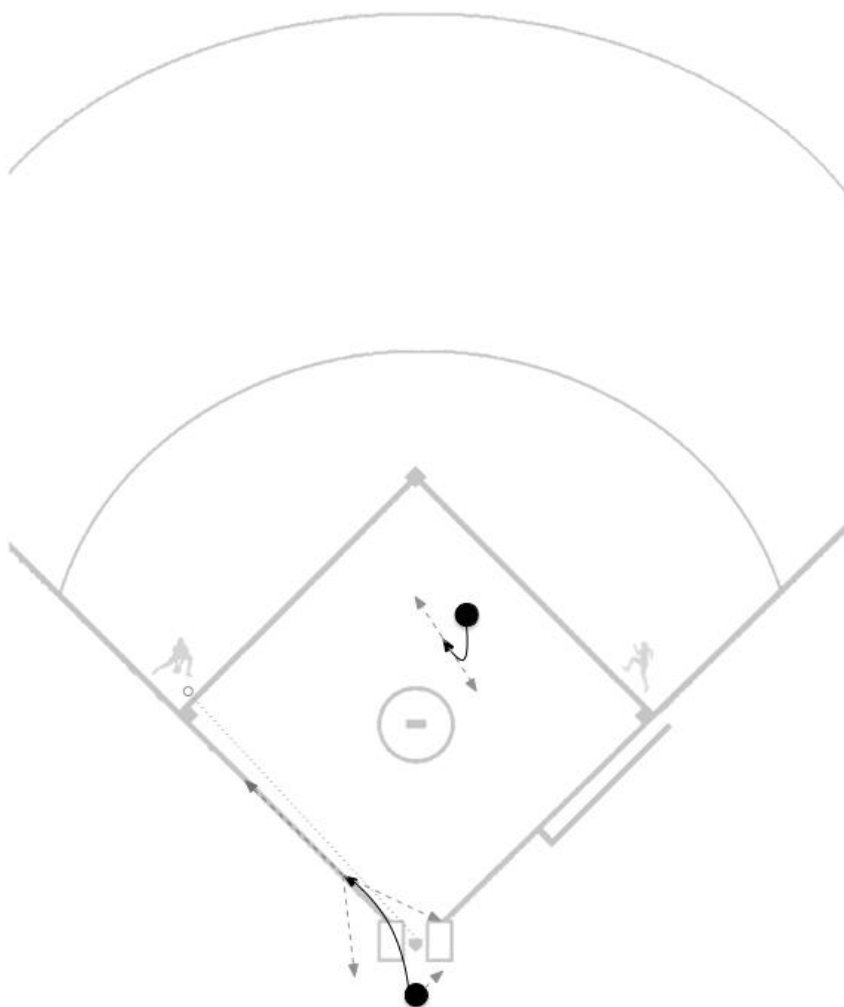
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB effectue un pivot et s'assure de faire face à la balle tout en demeurant à une distance égale du 1<sup>er</sup> et du 2<sup>e</sup> but et analyse le jeu. AB est responsable des décisions au 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but sur le frappeur-coureur. Si le premier jeu est au 2<sup>e</sup> but, AB va se positionner face au jeu en prenant un "set debout". Ensuite, AB prendra quelques pas en direction pour être à mi-chemin entre le marbre et le 1<sup>er</sup> but (45 pieds) se créant ainsi un angle pour un jeu au 1<sup>er</sup> but. AB doit également jeter un coup d'œil par-dessus son épaule afin de s'assurer qu'AM couvre bien le 3<sup>e</sup> but.

SITUATION 2A-19

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 3E BUT)



**SITUATION 2A-20**  
**COUP SÛR AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour toutes les décisions **en jeu/fausse balle** sur les lignes du 1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup>. Il doit être en position 'set' sur la ligne de jeu ou être sur les lignes prolongées du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> si nécessaire. AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement faire  $\frac{3}{4}$  du chemin vers le 3<sup>e</sup> but en demeurant en territoire des fausses balles approximativement 3 à 6' de la ligne de jeu. AM va communiquer « **J'ai le 3 s'il vient.** » Si AM voit qu'il va avoir un jeu (balle et coureur) il va se diriger à proximité du 3<sup>e</sup> but en communiquant « **J'ai le 3.** » AM demeurerait sur le gazon du champ intérieur et est également responsable pour les jeux au marbre. Si AM voit qu'il n'aura pas de jeu, il va retourner immédiatement au marbre en territoire des fausses balles en communiquant à l'AB, « **Je retourne au marbre!** »

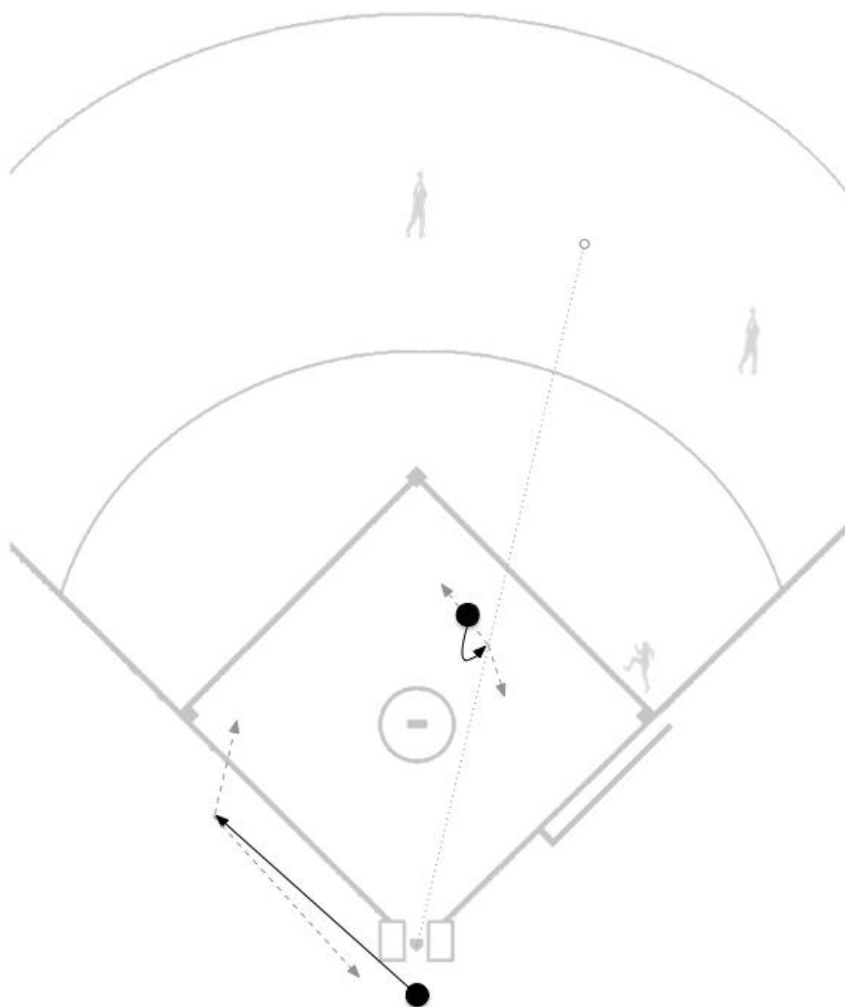
---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB fera quelques pas croisés vers l'aire de travail pour s'ouvrir vers le terrain. AB doit demeurer en position dans l'aire de travail et laisser le jeu déterminer où qu'il doive se diriger. Lorsqu'AB voit où le jeu aura lieu, il va s'approcher du jeu et s'arrêter en position 'set' pour rendre la décision. S'il n'a pas de jeu, il devrait prendre une position à mi-chemin entre les coureurs. S'il n'a pas de jeu au 3<sup>e</sup> but, AM retourne au marbre. En conséquence, AB doit être conscient qu'il est responsable des jeux au 3<sup>e</sup> but concernant le coureur du 1<sup>er</sup> but. AB est responsable pour les jeux au 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but ainsi que les jeux au 3<sup>e</sup> but sur le frappeur-coureur. La responsabilité pour un jeu au 3<sup>e</sup> sur un coureur venant du 1<sup>er</sup> appartient initialement à AM, mais s'il n'est pas au 3<sup>e</sup>, AB en est responsable. Il est important qu'AB confirme qu'AM est au 3<sup>e</sup> but au lieu d'assumer qu'il y est.

SITUATION 2A-20  
COUP SÛR AU CHAMP EXTÉRIEUR





**SITUATION 2A-21**

**COUP SÛR DE PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour toutes les décisions **en jeu/fausse balle** sur les lignes du 1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup>. Il doit être en position 'set' sur la ligne de jeu ou être sur les lignes prolongées du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> si nécessaire. AM devra commencer à se diriger vers le 3<sup>e</sup> but jusqu'à ce qu'il détermine que c'est un coup sûr de plus d'un but et qu'il n'aura pas de jeu au 3<sup>e</sup> but, et potentiellement un jeu au marbre. AM va communiquer immédiatement à AB, « Je reste au marbre! » AM va se dépêcher pour prendre une position aux alentours de la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, approximativement à 15' du marbre et est responsable du coureur du 1<sup>er</sup> qui touche le 3<sup>e</sup> but, toute obstruction possible concernant le touché du 3<sup>e</sup> but, et tous les jeux au marbre. S'il a un jeu au marbre, AM va prendre une position à 10-12' du marbre sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour lire le jeu. De la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, AM a l'option de rester là ou de se déplacer vers la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour la possibilité d'un balayage du receveur. AM ne devrait pas être en mouvement lorsqu'il rend une décision, mais être en position 'set'.

---

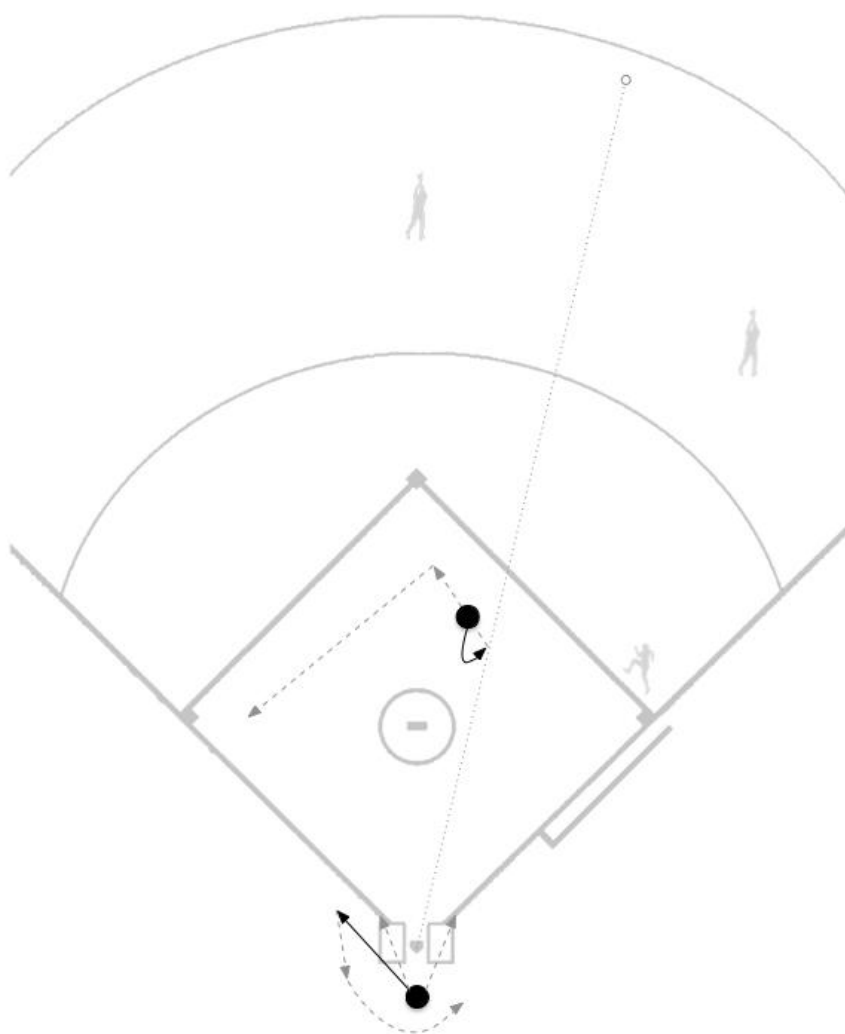
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, se tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va faire quelques pas croisés vers l'aire de travail pour s'ouvrir vers le terrain. AB doit prendre cette position dans l'aire de travail et laisser le jeu déterminer où il doit se déplacer. Lorsqu'AB entend AM communiquer qu'il va rester au marbre, AB doit être conscient qu'il est maintenant responsable pour tous les jeux aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>, ainsi que le frappeur-coureur qui touche au 3<sup>e</sup> but. Lorsqu'AB voit où aura lieu le jeu, il va s'approcher du jeu et s'arrêter en position 'set' pour rendre une décision. S'il n'a pas de jeu, il devrait prendre une position à mi-chemin entre les coureurs. Si le coureur du 1<sup>er</sup> but tente de marquer, AB devrait se diriger vers le frappeur-coureur puisqu'il est maintenant sa seule responsabilité. AB est responsable du frappeur-coureur qui touche au 3<sup>e</sup> but.

SITUATION 2A-21

COUP SÛR DE PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR



---

## C1 SEULEMENT

---

### SITUATION 2A-22

#### BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM est responsable des chandelles qui mènent le voltigeur de gauche ou le voltigeur de droite vers les lignes de jeu. AM doit communiquer lorsqu'il prend la responsabilité d'une chandelle et toutes décisions **en jeu/fausse balle** et /ou **attrapé/non attrapé**.

#### ARBITRE DES BUTS

---

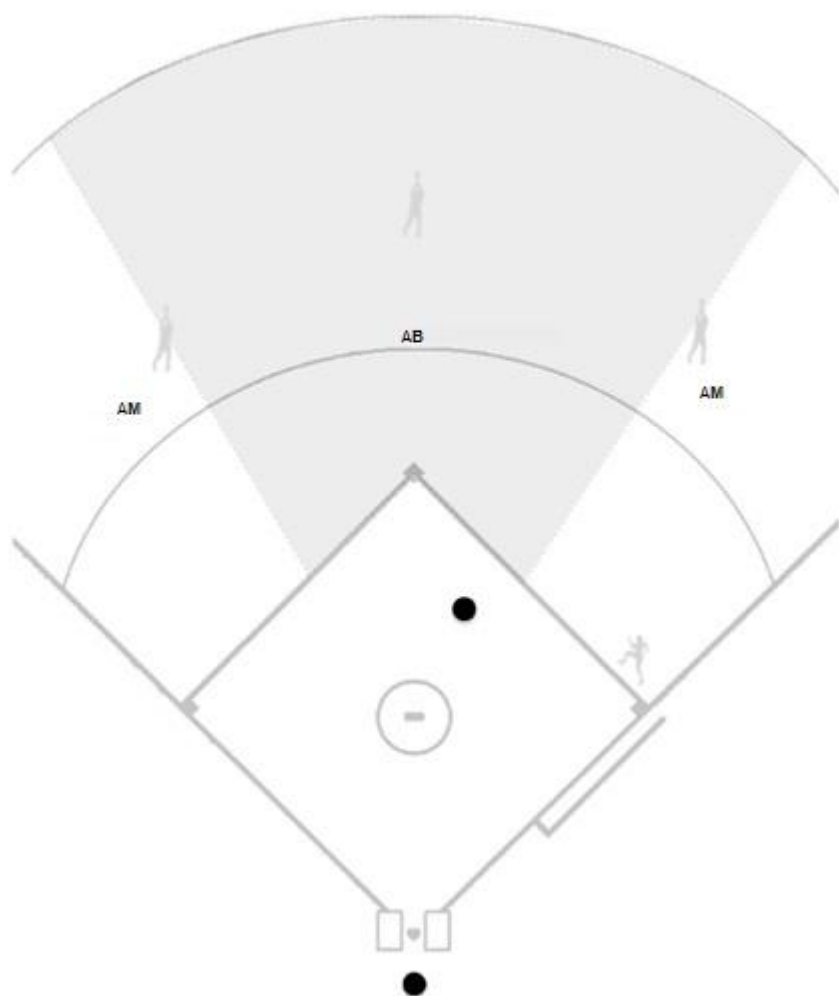
AB est responsable pour les chandelles qui mènent le voltigeur gauche vers l'avant jusqu'aux chandelles qui mènent le voltigeur de droite vers l'avant.

#### NOTES

---

Comme règle générale, pour les balles frappées dans la direction des voltigeurs de gauche ou de droite, AB sera responsable de **l'attrapé/non attrapé** à moins qu'AM communique qu'il prend la responsabilité. Cela aide à éviter la confusion.

**SITUATION 2A-22**  
**BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**



**SITUATION 2A-23**

**BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU  
VOLTIGEUR DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne de 3<sup>e</sup> but. AM va s'avancer le plus possible du 3<sup>e</sup> but sans faire plus que  $\frac{3}{4}$  de la distance et s'arrêter. Il n'a pas de communication à faire par AM dans cette situation puisqu'AB est responsable du ballon. AM se dirige vers le 3<sup>e</sup> but au cas où que la balle n'est pas attrapée et qu'un jeu se développe au 3<sup>e</sup> but; voir 2A-20. Lorsque la balle est attrapée, AM va retourner au marbre tout en observant le jeu. AM est responsable pour les relais hors cible.

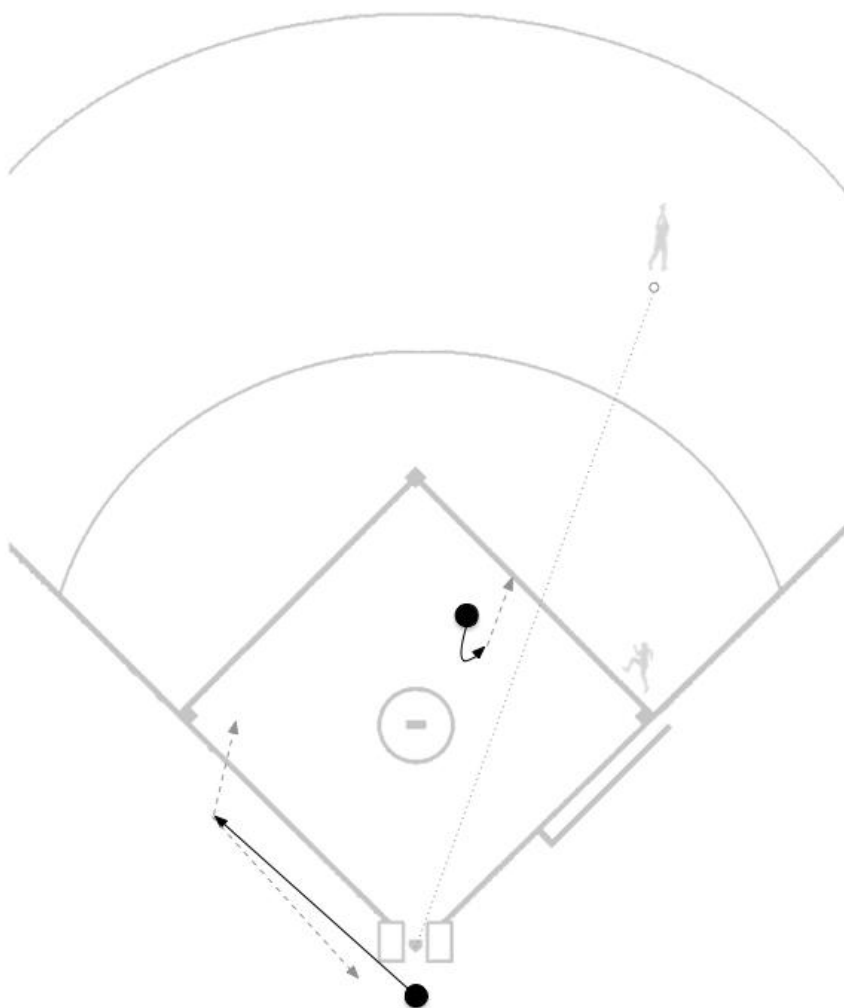
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer dans cette position dans l'aire de travail et analyser le jeu. Il est important qu'AB **s'arrête, analyse et réagit** dans cette situation. AB est responsable pour rendre la décision **attrapé/non attrapé**. Si AB voit la possibilité que le ballon soit difficile, il va se déplacer vers la limite du gazon dans le champ intérieur et prendre une position 'set' pour rendre la décision. La priorité est de rendre la décision **attrapé/non attrapé**. Lorsque la balle est attrapée, il doit immédiatement observer le coureur pour déterminer où pourrait avoir lieu le prochain jeu et prendre la position appropriée. Il est responsable du C1 qui retouche au 1<sup>er</sup> but et les jeux sur le coureur aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but. Si le ballon en est une de routine, AB fera quelques pas croisés en s'avancant dans l'aire de travail pour s'ouvrir au terrain. Il devrait ensuite analyser le jeu pour déterminer où il devrait se placer pour le prochain jeu. Si la balle n'est pas attrapée, il doit revenir à la rotation 2A-20

SITUATION 2A-23

BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU  
VOLTIGEUR DE DROITE



**SITUATION 2A-24**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE**

**ARBITRE DU MARBRE**

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne du 1<sup>er</sup> but. AM, va communiquer à AB, « **Je suis sur la ligne!** » AM est responsable pour la décision **en jeu/fausse balle et attrapé/non attrapé**. AM s'approchera du jeu le plus possible et s'arrêtera en position 'set' debout pour rendre la décision. AM doit se rappeler de ne pas s'approcher au point qu'il n'aura pas le temps de retourner au marbre pour un jeu possible si la balle n'est pas attrapée. Il est également responsable si la balle quitte le terrain. Lorsque la balle est jouée, AM doit immédiatement retourner au marbre. Il pourrait avoir des situations dans lesquelles AM va devoir retourner au marbre en observant le jeu dans le champ extérieur.

**ARBITRE DES BUTS**

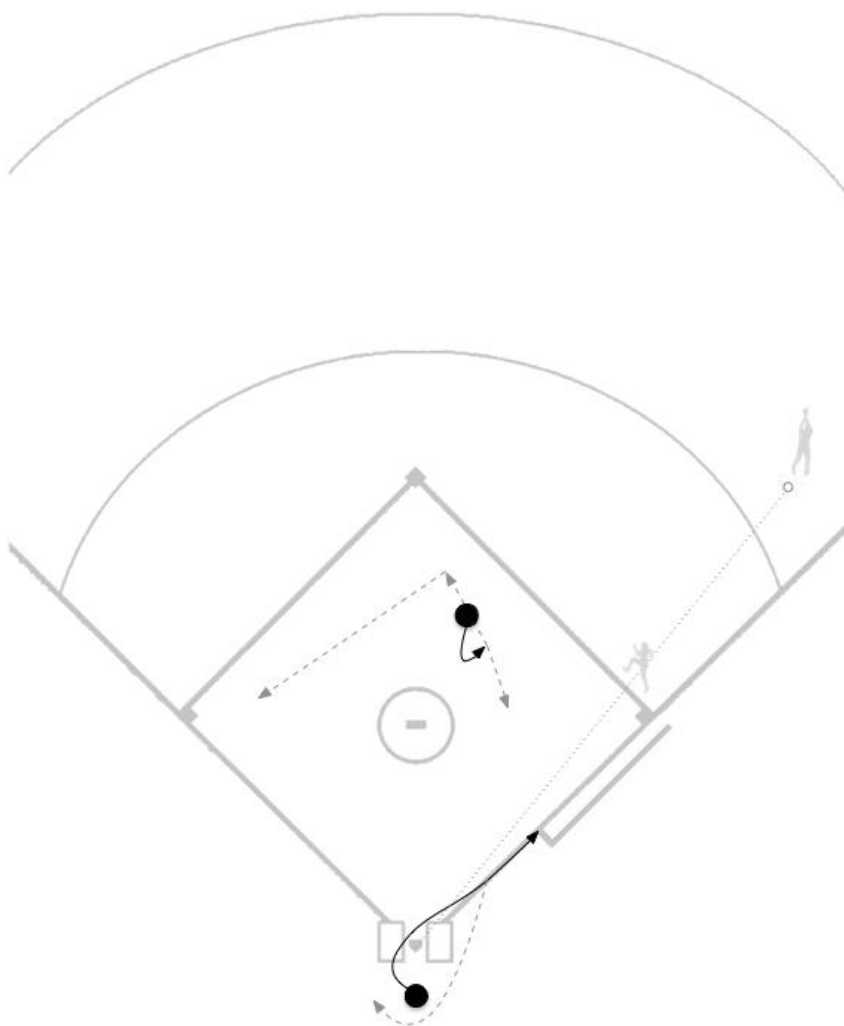
AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer en position dans l'aire de travail et analyser le jeu. Si la balle est attrapée, il est responsable du coureur au 1<sup>er</sup> qui retouche et tout jeu possible aux 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but. Si la balle n'est pas attrapée, AB devrait faire quelques pas vers le monticule, encore dans l'aire de travail, mais pour s'ouvrir vers le terrain. AB analysera ensuite le jeu et laissera le jeu dicter où il devra aller. AB fera quelques pas dans la direction du but où le jeu lui mène et s'arrêtera en position 'set' tout en se rappelant qu'il est encore responsable pour tous les jeux sur les coureurs au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but.

**NOTES**

La différence terminologie utilisée par AM est importante dans le système à deux arbitres. La terminologie « **Je suis sur la ligne!** » dit à AB qu'AM ne sera pas au 3<sup>e</sup> but pour s'en occuper avec rotations possibles.

SITUATION 2A-24

BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE





**SITUATION 2A-25**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE  
GAUCHE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne de 3<sup>e</sup> but. AM, va communiquer à AB, « **J'ai la balle!** » AM est responsable de rendre la décision **en jeu/fausse balle** et **attrapé/non attrapé**. AM doit s'approcher du 3<sup>e</sup> but le plus possible sans dépasser  $\frac{3}{4}$  du chemin et s'arrêter en position 'set' debout pour rendre la décision. AM doit se rappeler de ne pas s'approcher au point de ne pas pouvoir retourner au marbre pour tout jeu possible si la balle n'est pas attrapée. Lorsque la balle est attrapée, AM doit observer le relais et immédiatement retourner au marbre en communiquant à son partenaire, « **Je retourne au marbre.** » Si la balle n'est pas attrapée, AM doit demeurer près du 3<sup>e</sup> but pour analyser le jeu. AM retournera à la rotation dans la situation 2A-20.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer dans cette position encore dans l'aire de travail pour analyser le jeu. Si la balle est attrapée, il est responsable du coureur qui retouche au 1<sup>er</sup> but et tout jeu possible aux 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> but. Si la balle n'est pas attrapée, il devra retourner à la rotation 2A-20.

---

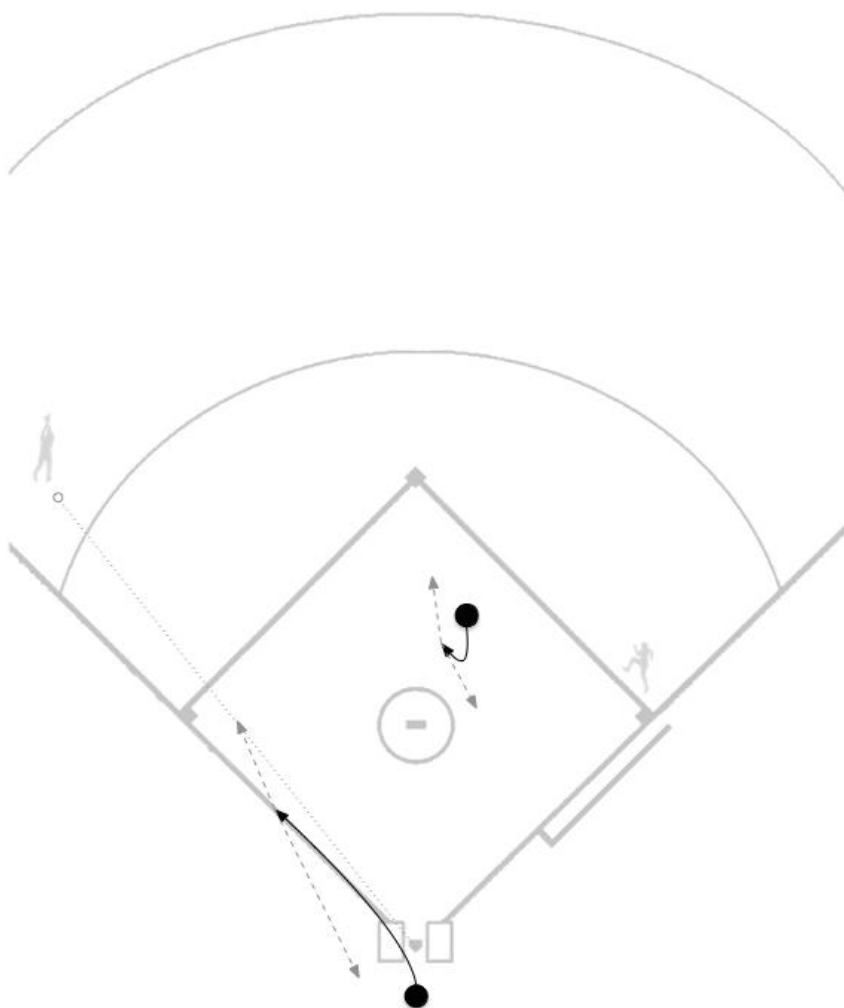
**NOTES**

---

La terminologie, « **J'ai la balle** » est différente de, « **J'ai le 3 s'il vient** » La terminologie, « **J'ai la balle** » dit à AB que AM est responsable du ballon (en jeu/fausse balle, attrapé/non attrapé) ainsi que tout jeu sur le coureur du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup> si la balle n'est pas attrapée.

SITUATION 2A-25

BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE



**SITUATION 2A-26**

**TENTATIVE DE PRISE À CONTRE-PIED AU 1ER BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va demeurer derrière le receveur en **P1** et observer le jeu au 1<sup>er</sup> but. AM est responsable des relais ratés au 1<sup>er</sup> but. Si la tentative de prise à contre-pied résulte en une souricière, voir 2A-28.

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB fera un pas rapide avec son pied gauche en direction du début de la voie du coureur de 45°. AB va ensuite se tourner, pivoter sur son pied gauche pour créer un angle pour le jeu au 1<sup>er</sup> but. Il est acceptable pour AB d'observer une tentative de prise à contre-pied en position « set » debout. Il est essentiel qu'AB soit dans la bonne position de départ au P3 pour une situation de tentative de prise à contre-pied. Si la tentative résulte en souricière, voir 2A-28.

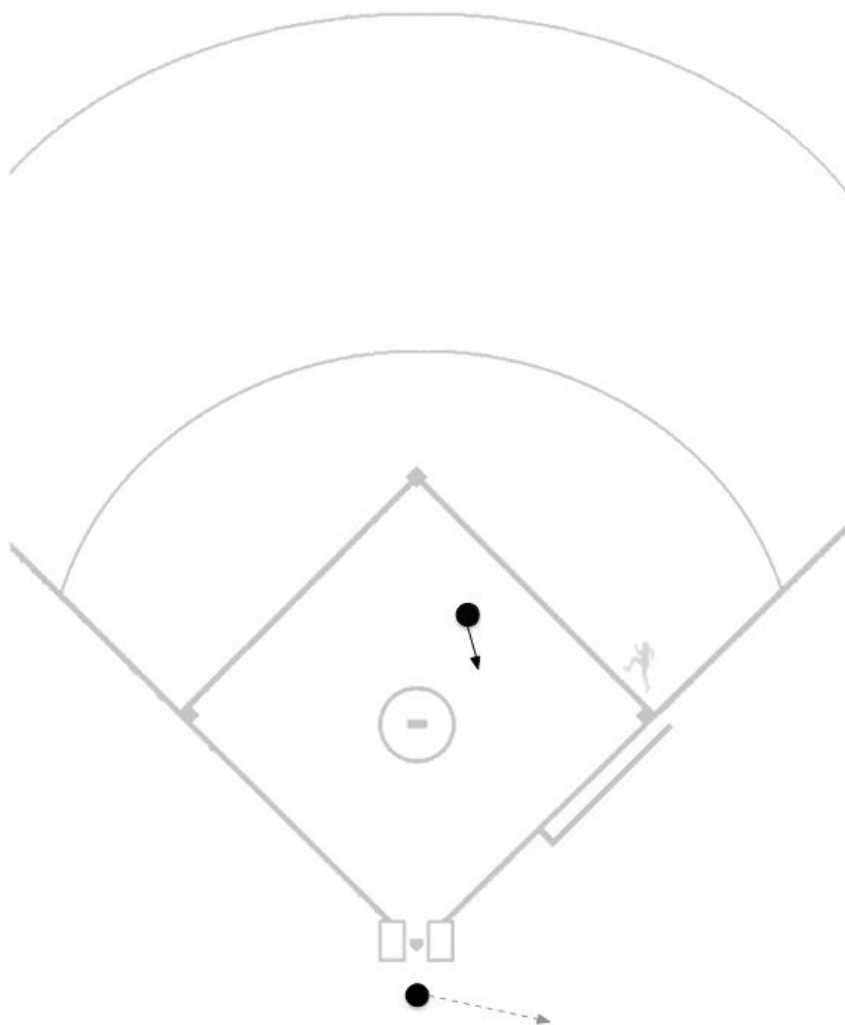
**NOTES**

---

Dans une situation où un receveur tente de faire un relais rapide au 1<sup>er</sup> but après avoir reçu le relais, les mouvements seraient exactement pareils.

SITUATION 2A-26

TENTATIVE DE PRISE À CONTRE-PIED AU 1ER BUT



**SITUATION 2A-27**

**VOL DE 2E BUT**

**ARBITRE DU MARBRE**

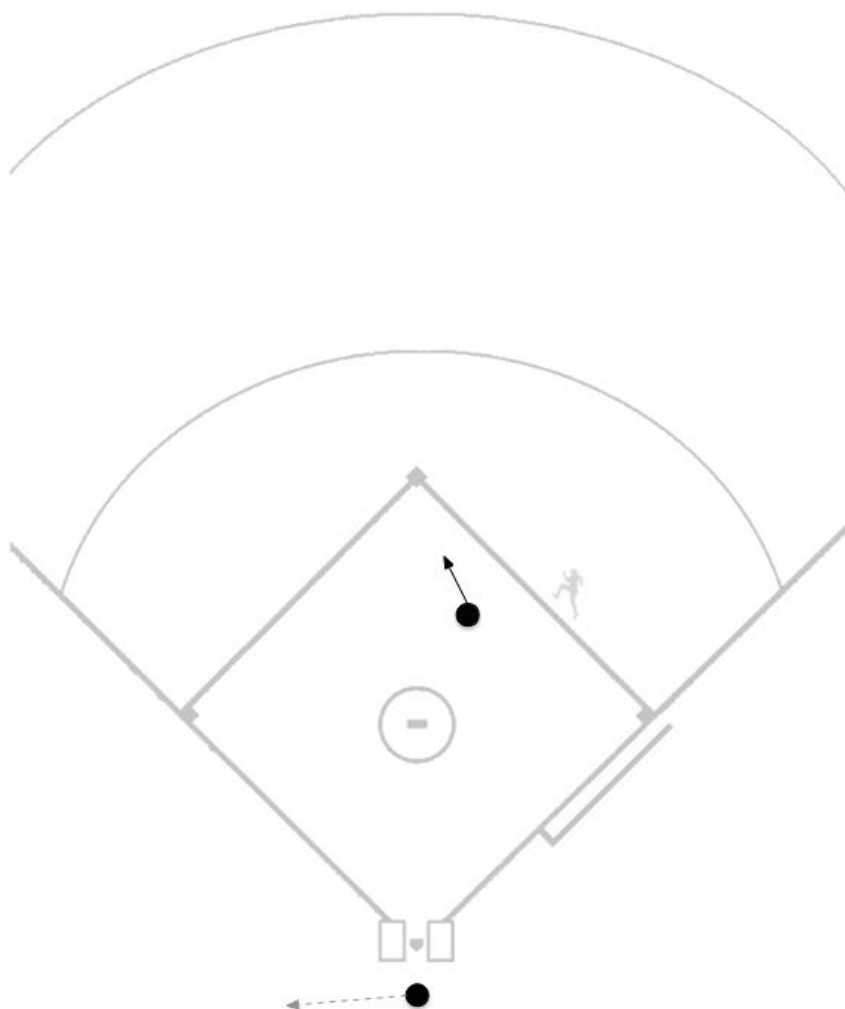
AM va demeurer derrière le receveur en **P1** et observer le jeu au 2<sup>e</sup> but. AM doit observer attentivement le frappeur qui pourrait interférer avec le relais du receveur au 2<sup>e</sup> but. S'il est possible que le frappeur ait interféré avec le relais du receveur, AM pourrait communiquer, « **Ce n'est rien** », en allongeant ses mains comme pour indiquer qu'un coureur est sauf. Cela peut montrer qu'il a reconnu avoir observé le jeu et qu'il juge qu'il n'a pas eu d'interférence. AM devra demeurer près du marbre pour observer le jeu. Si un jeu se développe au 3<sup>e</sup> but, AM serait responsable des relais hors cible.

**ARBITRE DES BUTS**

AB devrait reconnaître la situation de vol de but en se servant de sa vision périphérique, ainsi qu'en observant les indices des joueurs de champ et la réaction du receveur. AB ne doit pas commencer à bouger trop rapidement parce qu'il est également responsable des décisions de demi-élan si nécessaire. AB va commencer par faire un pas avec son pied droit vers le 2<sup>e</sup> but. AB ne doit pas se tourner le dos à la balle et doit toujours pouvoir voir la balle. AB va continuer à se diriger vers le 2<sup>e</sup> but et essentiellement laisser la balle le tourner vers le jeu en suivant la balle qui passe et arrive au 2<sup>e</sup> but. AB doit être en position 'set' pour le jeu au 2<sup>e</sup> but, même si ça veut dire moins s'approcher du 2<sup>e</sup> but. Si le relais dépasse le 2<sup>e</sup> but, AB doit être prêt à se remettre en avant du coureur pour tout jeu possible au 3<sup>e</sup> but.

SITUATION 2A-27

VOL DE 2E BUT



**SITUATION 2A-28**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

Sur une tentative de prise à contre-pied au 1er but qui résulte en souricière entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but, AM doit descendre la ligne du 1<sup>er</sup> but vers l'aire découpé. Il est très important qu'AM analyse le jeu de l'aire découpé et doit être conscient que tout jeu au 1<sup>er</sup> but appartient à AB à moins qu'AM communique qu'il prend la responsabilité. AM doit faire attention de ne pas couper AB et lorsque le coureur s'éloigne du découpé, AM peut se déplacer à proximité du 1er but pour prendre la responsabilité. En faisant cela, il doit communiquer, « **J'ai ce côté-ci! J'ai ce côté-ci!** » AM est responsable des jeux sur le coureur dans la zone entourant le premier but seulement. AM est responsable des relais hors cible du côté du 1<sup>er</sup> but. Sur un relai hors cible vers le champ extérieur, AM doit retourner au marbre immédiatement.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

Sur une tentative de prise à contre-pied avec un coureur au 1er but qui développe en souricière entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but, AB est responsable du jeu au 1<sup>er</sup> but. AB est ensuite responsable pour la souricière au complet jusqu'à ce qu'AM indique qu'il prend la responsabilité de la zone entourant le premier but seulement. AB doit tenter de rester en avant du coureur en restant parallèle avec la limite du gazon sans trop s'approcher du jeu. AB doit être attentif et écouter AM s'il communique la responsabilité de la zone entourant le premier but.

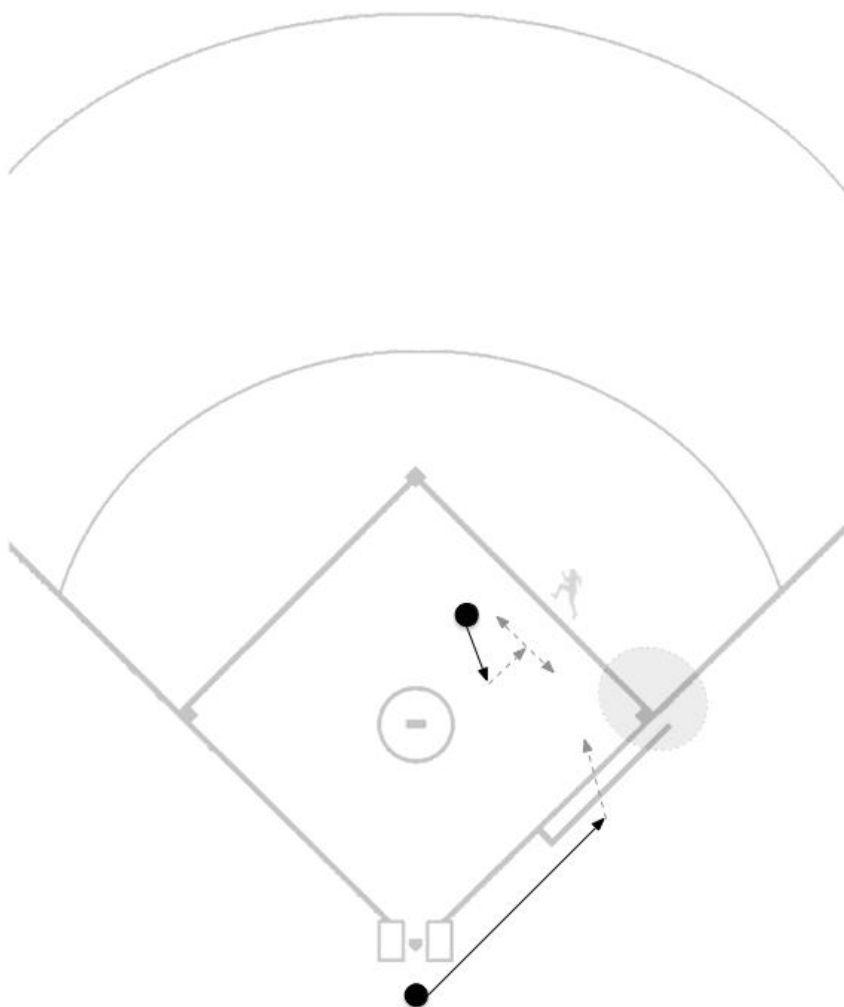
---

**NOTES**

---

Il est important que les arbitres communiquent entre eux lors d'une souricière. Pour les décisions dans l'aire entre les responsabilités des deux arbitres, ils doivent prendre le temps de se regarder et communiquer pour éviter tous les deux, de faire une décision sur le même jeu.

**SITUATION 2A-28**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT**







CONTENU

---

---

|                 |                                                                                |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| SITUATION 2A-29 | POSITIONS DE BASE                                                              |
| SITUATION 2A-30 | COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR                                 |
| SITUATION 2A-31 | ROULANT OÙ COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR                                      |
| SITUATION 2A-32 | ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 1ER BUT)                   |
| SITUATION 2A-33 | ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 3E BUT)                    |
| SITUATION 2A-34 | COUP SÛR AU CHAMP EXTÉRIEUR                                                    |
| SITUATION 2A-35 | COUP SÛR DE PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR                                   |
| SITUATION 2A-36 | BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR                                                      |
| SITUATION 2A-37 | BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE |
| SITUATION 2A-38 | BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROIT VERS LE LIGNE DE JEU DE DROITE             |
| SITUATION 2A-39 | BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE            |
| SITUATION 2A-40 | VOL DE 2E BUT                                                                  |
| SITUATION 2A-41 | SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT                                              |
| SITUATION 2A-42 | SOURICIÈRE ENTRE LE 3E BUT ET LE MARBRE                                        |

---

---

**SITUATION 2A-29**  
**POSITIONS DE BASE**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

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

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB se place sur le côté du 1<sup>er</sup> but du monticule et utilise une ligne guide du bord du marbre jusqu'au bord du cercle du lanceur de 18', et à mi-chemin entre le derrière du cercle du lanceur de 18' et la zone entourant le 2<sup>e</sup> but. AB prendra une **position 'set'** avec les mains sur les genoux lorsque le lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et va demeurer dans cette position jusqu'à ce que le lancer soit effectué ou que le lanceur ne soit plus en contact avec la plaque. AB fait face au frappeur dans cette position de départ. **Cette position se nomme P3.**

---

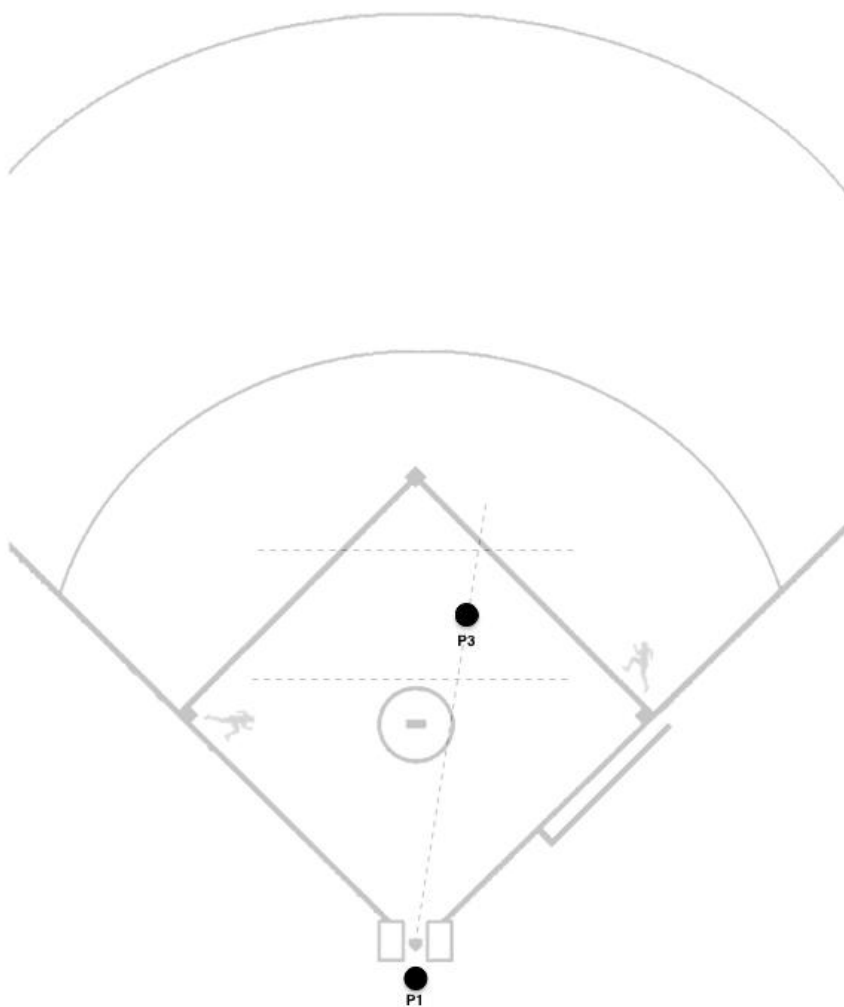
**NOTES**

---

C'est la seule situation, R1 et R3, pour laquelle AB va se positionner du côté P3 pour sa position de départ avec un coureur en position de marquer.

Si les joueurs de champ intérieur sont positionnés de façon peu profonde, AB pourrait devoir modifier sa position de départ pour éviter d'être dans le chemin des joueurs de champ. AB va demeurer dans le champ intérieur et peu se déplacer vers l'arrière à la limite du gazon, vers l'avant au centre du terrain ou une combinaison des deux. Par contre, AB ne s'avancera pas vers le marbre.

**SITUATION 2A-29**  
**POSITIONS DE BASE**



**SITUATION 2A-30**

**COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles frappées au lanceur. AM est également responsable pour les chandelles frappées au receveur. AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> but ou le joueur de 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. Lorsqu'une chandelle est frappée, AM devrait s'avancer de quelques pieds vers le 3<sup>e</sup> but en territoire des fausses balles pour observer le jeu, à moins qu'une décision en jeu/fausse balle soit requise. Si c'est le cas, AM prendra une position 'set' sur la ligne de jeu appropriée. Pour les balles frappées le long de la ligne du 3<sup>e</sup> but avec moins que 2 retraits, AM devra faire quelques pas vers le 3<sup>e</sup> but et communiquer, « **J'ai la balle!** » Avec 2 retraits, AM devra descendre la ligne de 3<sup>e</sup> but tout en observant le coureur qui touche au marbre au cas où que la balle ne soit pas attrapée. Pour les balles frappées le long de la ligne de 1<sup>er</sup> but, AM devra prendre une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but et communiquer, « **Je suis sur la ligne!** »

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB est responsable pour tous les coups en flèche et les chandelles frappées aux joueurs de champ intérieur, sauf ceux qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine en regardant rapidement à l'arrière pour observer le frappeur-coureur et C1 1<sup>er</sup> but. AB pourrait devoir faire quelques pas vers le monticule pour permettre au joueur de champ de faire l'attrapé. AB devrait éviter de marcher à reculons et devrait se servir de pas croisés.

---

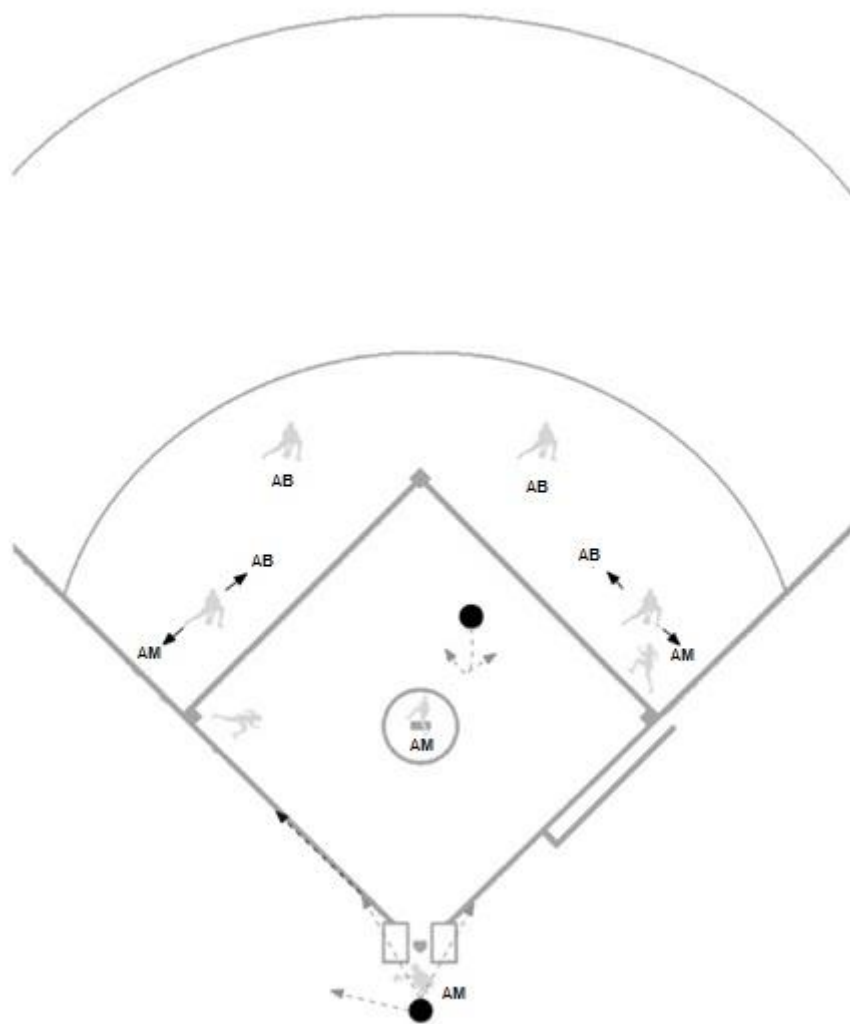
**NOTES**

---

La terminologie différente utilisée par AM est importante dans le système à deux arbitres. La terminologie, « **Je suis sur la ligne!** » dit à AB qu'AM ne sera pas au 3<sup>e</sup> but pour s'en occuper avec des rotations possibles.

SITUATION 2A-30

COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR



---

**SITUATION 2A-31**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM sortira du derrière du marbre et prendra une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour les jeux au marbre sur C3. Si AM voit que C3 va marquer sans qu'il ait de jeu, AM va se diriger vers le 3<sup>e</sup> but, en évitant C3 tout en l'observant lorsqu'il touche le marbre, vers une position au  $\frac{3}{4}$  du chemin vers le 3<sup>e</sup> but. AM se dirige vers le 3<sup>e</sup> but au cas où que le coureur au 1<sup>er</sup> tente de se rendre au 3<sup>e</sup> but. Si le roulant déclenche une situation de double jeu, dès que C1 est déclaré retiré au 2<sup>e</sup> but, AM va arrêter de se diriger vers le 3<sup>e</sup> but et retourner au marbre *directement* vers la ligne de jeu du premier but. AM va reprendre ses responsabilités comme s'il n'y avait aucun coureur sur les buts. Si le premier coureur n'est pas retiré au 2<sup>e</sup> but, AM va continuer vers le 3<sup>e</sup> but pour tout jeu potentiel traversant le champ intérieur.

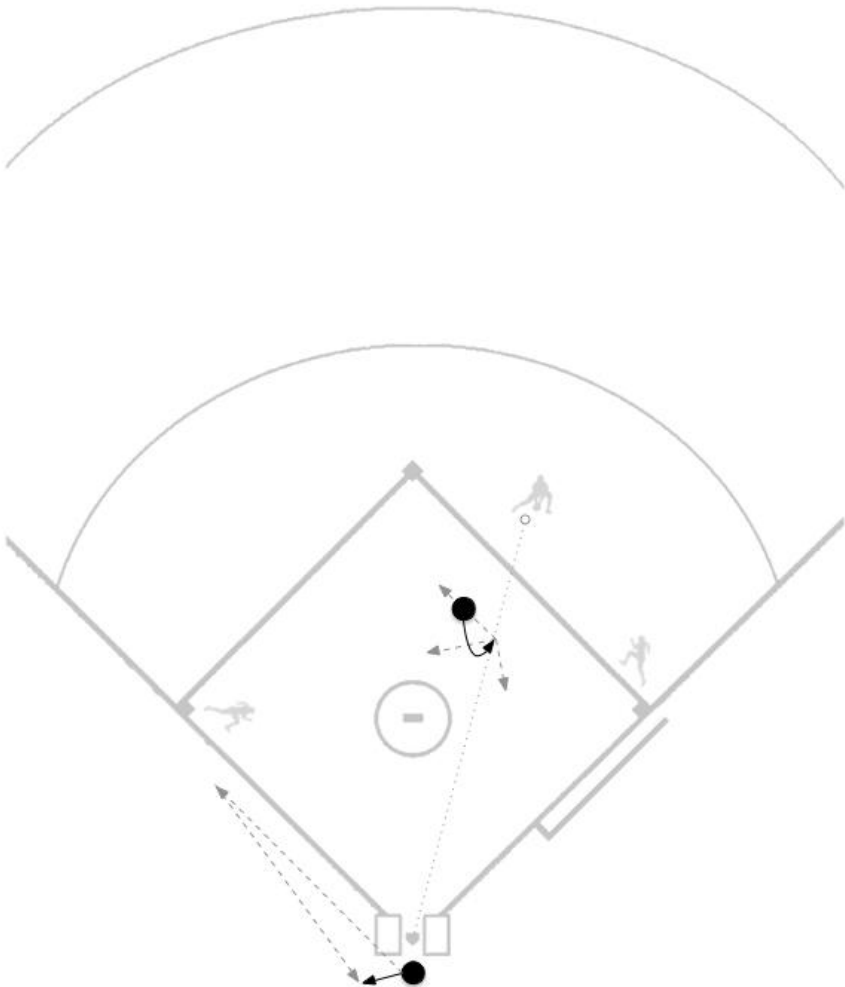
---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. Il y a plusieurs jeux qui pourraient avoir lieu dans cette situation. AB devrait faire quelques pas agressifs vers le milieu du terrain tout en restant dans l'aire de travail. AB ne doit pas trop s'engager vers un but, mais permettre au jeu de se développer et réagir en conséquence en créant un angle et étant prêt pour faire une décision au but nécessaire. AB est responsable pour les décisions au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but à moins qu'AM communique qu'il s'occupe des jeux au 3<sup>e</sup> but sur C1. Si le jeu initial est au 2<sup>e</sup> but, AB va faire face au jeu en position 'set' debout. AB va ensuite faire un pas vers le début de la voie du coureur de 45° pour créer un angle pour le jeu au 1<sup>er</sup> but. S'il n'a pas de jeu au 2<sup>e</sup> but sur le premier coureur, AB va faire quelques pas vers le début de la voie de 45° pour créer un angle pour le jeu au 1<sup>er</sup> but. AB doit s'assurer visuellement qu'AM s'occupe du 3<sup>e</sup> but. AB devra ensuite repérer le coureur sur les buts et se mettre en avant du coureur, ou se mettre à mi-chemin entre les coureurs s'il y en a plus qu'un.

**SITUATION 2A-31**  
**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR**





**SITUATION 2A-32**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 1ER BUT)**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement prendra une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but derrière le marbre pour la décision **en jeu/fausse balle**. AM est responsable des jeux au marbre sur C3. AM va demeurer sur la ligne et ne prendra pas la responsabilité du coureur du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup> si nécessaire. AM prendra ses responsabilités comme s'il n'y avait aucun coureur sur les buts. Si possible, AM devrait communiquer, « **Je suis sur la ligne** » à AB. Cette communication doit être faite avec soin pour éviter de confondre les joueurs de champ intérieur.

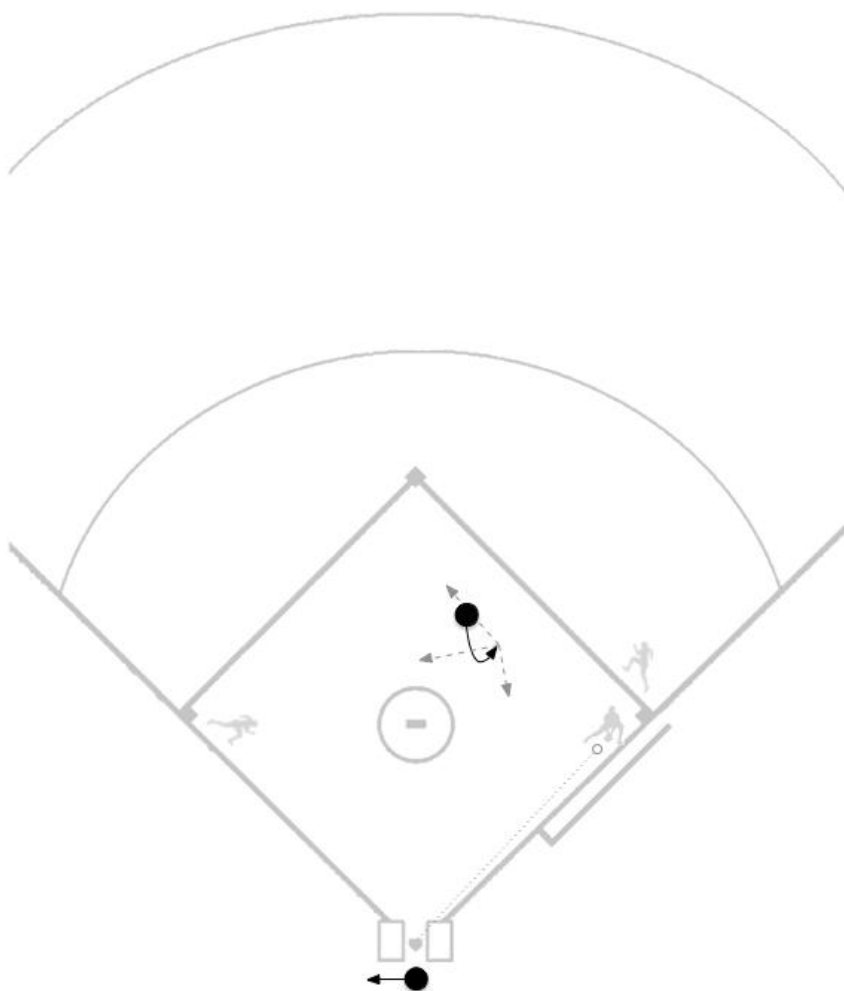
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. Il y a plusieurs jeux qui pourraient avoir lieu dans cette situation. AB devrait faire quelques pas agressifs vers le milieu du terrain tout en restant dans l'aire de travail. AB ne doit pas trop s'engager vers un but, mais permettre au jeu de se développer et réagir en conséquence en créant un angle et étant prêt pour faire une décision au but nécessaire. AB est responsable pour les décisions au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but à moins qu'AM communique qu'il s'occupe des jeux au 3<sup>e</sup> but sur C1. Si le jeu initial est au 2<sup>e</sup> but, AB va faire face au jeu en position 'set' debout. AB va ensuite faire un pas vers le début de la voie du coureur de 45' pour créer un angle pour le jeu au 1<sup>er</sup> but. S'il n'a pas de jeu au 2<sup>e</sup> but sur le premier coureur, AB va faire quelques pas vers le début de la voie de 45' pour créer un angle pour le jeu au 1<sup>er</sup> but. AB doit s'assurer visuellement qu'AM s'occupe du 3<sup>e</sup> but. AB devra ensuite repérer le coureur sur les buts et se mettre en avant du coureur, ou se mettre à mi-chemin entre les coureurs s'il y en a plus qu'un.

SITUATION 2A-32

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 1ER BUT)



**SITUATION 2A-33**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 3E BUT)**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement faire un pas ou deux vers le 3e but sur la ligne de jeu pour la décision **en jeu/fausse balle**. Il pourrait arriver qu'AM ne puisse pas faire un pas ou deux vers le 3<sup>e</sup> but. Dans ce cas, il est acceptable qu'AM soit positionné sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour rendre la décision **en jeu/fausse balle**. Après avoir indiqué une balle en jeu, AM va se déplacer vers une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour les jeux au marbre sur C3. Si possible, AM devrait communiquer à AB, « **Je reste au marbre!** » AM va prendre ses responsabilités comme s'il n'y avait aucun coureur sur les buts. Si AM a pris une position à quelques pas vers le 3<sup>e</sup> but et il n'a pas de jeu au marbre, il a l'option du continuer vers le 3<sup>e</sup> but pour un jeu sur le coureur du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup>, voir 2A-31.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. Il y a plusieurs jeux qui pourraient avoir lieu dans cette situation. AB devrait faire quelques pas agressifs vers le milieu du terrain tout en restant dans l'aire de travail. AB ne doit pas trop s'engager vers un but, mais permettre au jeu de se développer et réagir en conséquence en créant un angle et étant prêt pour faire une décision au but nécessaire. AB est responsable pour les décisions au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but à moins qu'AM communique qu'il s'occupe des jeux au 3<sup>e</sup> but sur C1. Si le jeu initial est au 2<sup>e</sup> but, AB va faire face au jeu en position 'set' debout. AB va ensuite faire un pas vers le début de la voie du coureur de 45' pour créer un angle pour le jeu au 1<sup>er</sup> but. S'il n'a pas de jeu au 2<sup>e</sup> but sur le premier coureur, AB va faire quelques pas vers le début de la voie de 45' pour créer un angle pour le jeu au 1<sup>er</sup> but. AB doit savoir d'où vient le relais. AB doit s'assurer visuellement qu'AM s'occupe du 3<sup>e</sup> but. AB devra ensuite repérer le coureur sur les buts et se mettre en avant du coureur, ou se mettre à mi-chemin entre les coureurs s'il y en a plus qu'un.

---

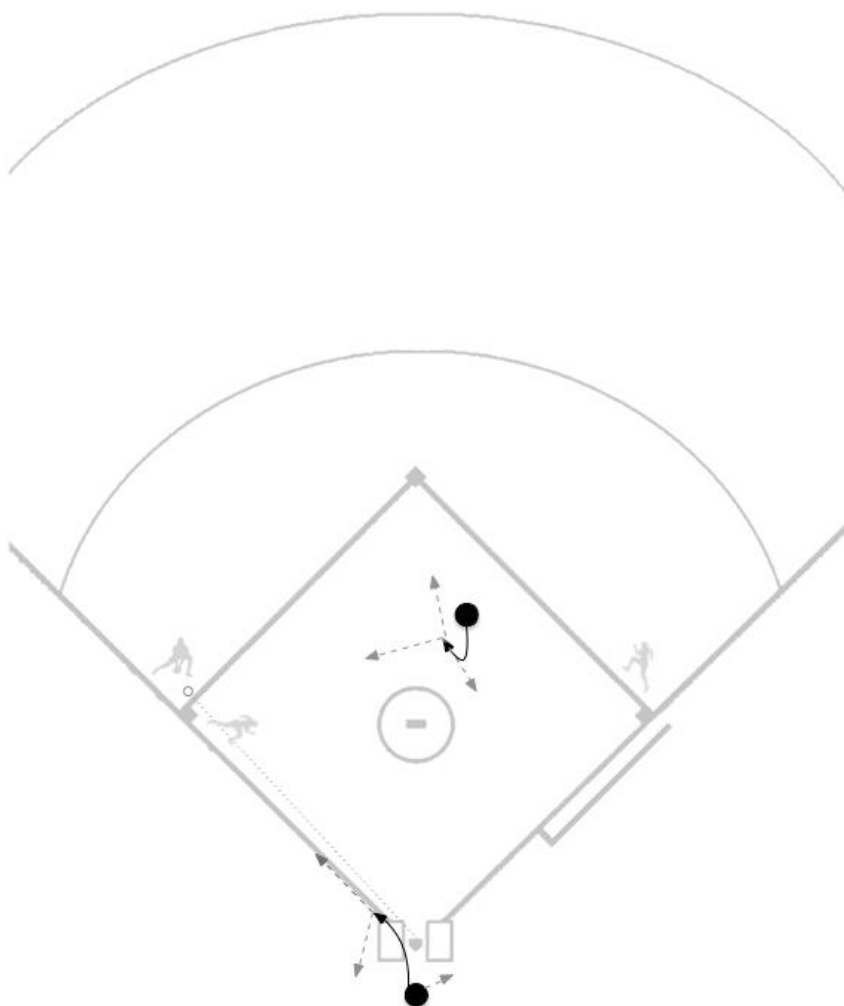
**NOTES**

---

La communication entre l'équipe d'arbitres est essentielle dans cette situation. AM devrait essayer de communiquer sa position à AB et indiquer s'il va faire une rotation vers le 3<sup>e</sup> but. Cela est une mécanique avancée et devrait être discuté avant la partie par l'équipe.

SITUATION 2A-33

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (LIGNE DU 3E BUT)



---

**SITUATION 2A-34**  
**COUP SÛR AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour toutes les décisions **en jeu/fausse balle** sur les lignes du 1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup>. Il doit être en position 'set' sur la ligne de jeu ou être sur les lignes prolongées du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> si nécessaire. AM va se diriger vers le 3<sup>e</sup> but, en évitant C3 tout en l'observant lorsqu'il touche le marbre, vers une position à  $\frac{3}{4}$  du chemin vers le 3<sup>e</sup> but. AM, va communiquer « **J'ai le 3 s'il vient.** » Si AM voit qu'il va avoir un jeu (balle et coureur) il va se diriger à proximité du 3<sup>e</sup> but en communiquant « **J'ai le 3.** » AM demeurerait sur le gazon du champ intérieur et est également responsable pour les jeux au marbre. Si AM voit qu'il n'aura pas de jeu, il va retourner immédiatement au marbre en territoire des fausses balles en communiquant à l'AB, « **Je retourne au marbre!** »

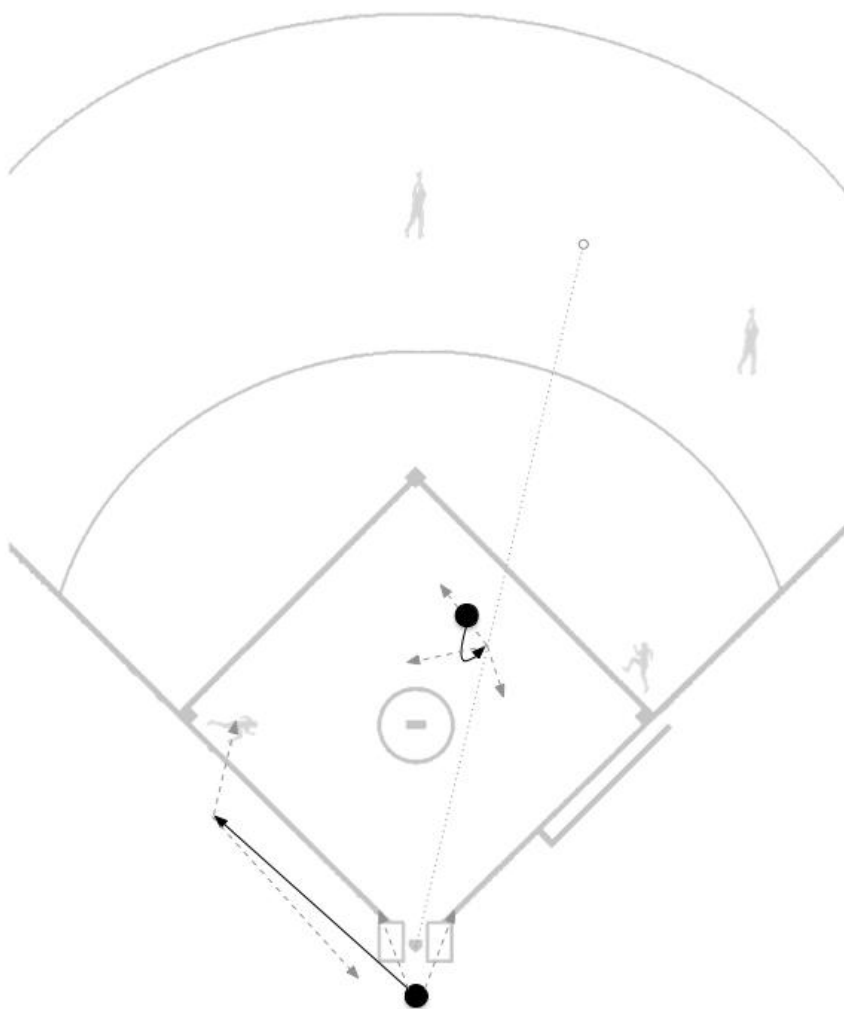
---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB fera quelques pas croisés vers l'aire de travail pour s'ouvrir vers le terrain. AB doit demeurer en position dans l'aire de travail et laisser le jeu déterminer où qu'il doive se diriger. Lorsqu'AB voit où le jeu aura lieu, il va s'approcher du jeu et s'arrêter en position 'set' pour rendre la décision. S'il n'a pas de jeu, il devrait prendre une position à mi-chemin entre les coureurs. S'il n'a pas de jeu au 3<sup>e</sup> but, AM retourne au marbre. En conséquence, AB doit être conscient qu'il est responsable des jeux au 3<sup>e</sup> but concernant le coureur du 1<sup>er</sup> but. AB est responsable pour les jeux au 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but ainsi que les jeux au 3<sup>e</sup> but sur le frappeur-coureur. La responsabilité pour un jeu au 3<sup>e</sup> sur un coureur venant du 1<sup>er</sup> appartient initialement à AM, à moins qu'AM communique qu'il en est responsable dans la rotation. Il est important qu'AB confirme qu'AM est au 3<sup>e</sup> but au lieu d'assumer qu'il l'est.

**SITUATION 2A-34**  
**COUP SÛR AU CHAMP EXTÉRIEUR**



**SITUATION 2A-35**

**COUP SÛR DE PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour toutes les décisions **en jeu/fausse balle** sur les lignes du 1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup>. Il doit être en position 'set' sur la ligne de jeu ou être sur les lignes prolongées du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> si nécessaire. AM devra commencer à se diriger vers le 3<sup>e</sup> but jusqu'à ce qu'il détermine que c'est un coup sûr à plus d'un but et qu'il n'aura pas de jeu au 3<sup>e</sup> but, et potentiellement un jeu au marbre. AM, va communiquer immédiatement à AB, « Je reste au marbre! » AM va se dépêcher pour prendre une position aux alentours de la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, approximativement à 15' du marbre et est responsable de C3 qui touche le marbre, du coureur du 1<sup>er</sup> qui touche le 3<sup>e</sup> but, toute obstruction possible concernant le touché du 3<sup>e</sup> but, et tous les jeux au marbre. S'il a un jeu au marbre, AM va prendre une position à 10-12' du marbre sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour lire le jeu. De la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, AM a l'option de rester là ou de se déplacer vers la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour la possibilité d'un balayage du receveur. AM ne devrait pas être en mouvement lorsqu'il rend une décision, mais être en position 'set'.

---

**ARBITRE DES BUTS**

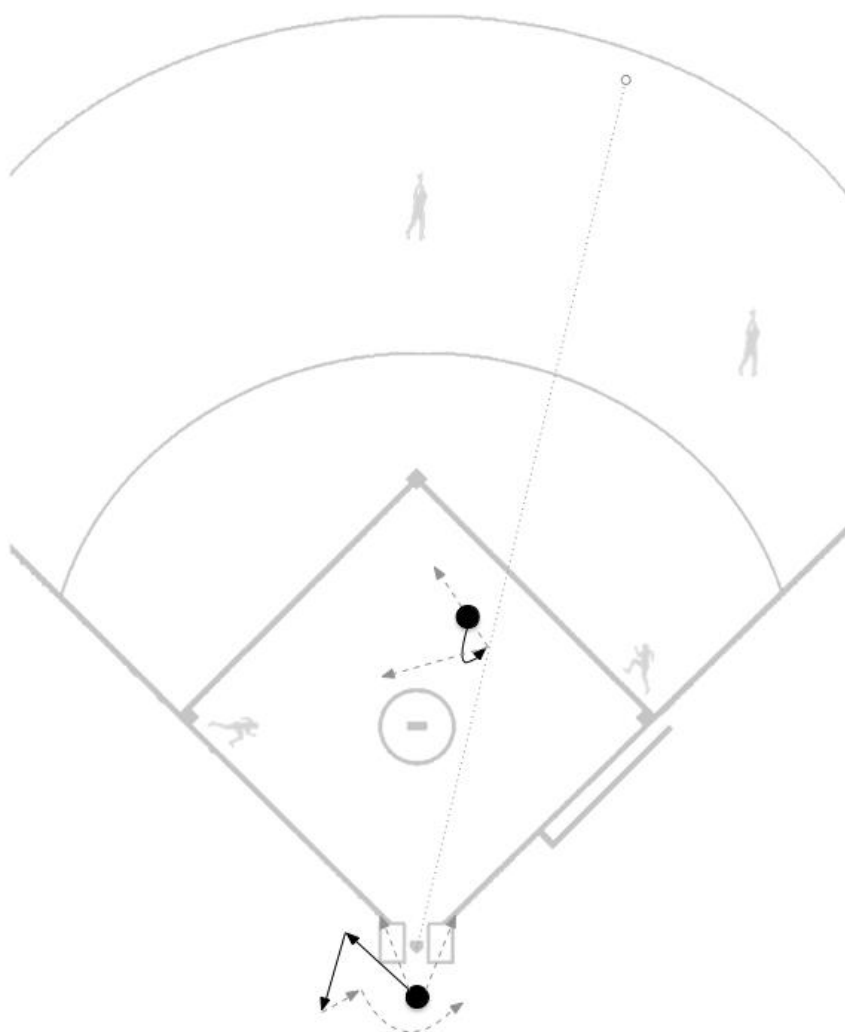
---

AB va s'avancer, se tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va faire quelques pas croisés vers l'aire de travail pour ouvrir le terrain. AB doit prendre cette position dans l'aire de travail et laisser le jeu déterminer où il doit se déplacer. Lorsqu'AB entend AM communiquer qu'il va rester au marbre, AB doit être conscient qu'il est maintenant responsable pour tous les jeux aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>, ainsi que le frappeur-coureur qui touche au 3<sup>e</sup> but. Lorsqu'AB voit où aura lieu le jeu, il va s'approcher du jeu et s'arrêter en position 'set' pour rendre une décision. S'il n'a pas de jeu, il devrait prendre une position à mi-chemin entre les coureurs. Si le coureur du 1<sup>er</sup> but tente de marquer, AB devrait se diriger vers le frappeur-coureur puisqu'il est maintenant sa seule responsabilité.



SITUATION 2A-35

COUP SÛR DE PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR



---

**SITUATION 2A-36**  
**BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable des ballons qui mènent le voltigeur de gauche ou le voltigeur de droite vers les lignes de jeu. AM, doit communiquer lorsqu'il prend la responsabilité du ballon et toutes décisions **en jeu/fausse balle** et /ou **attrapé/non attrapé**.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB est responsable pour les ballons qui mènent le voltigeur gauche vers l'avant jusqu'aux ballons qui mènent le voltigeur de droite vers l'avant.

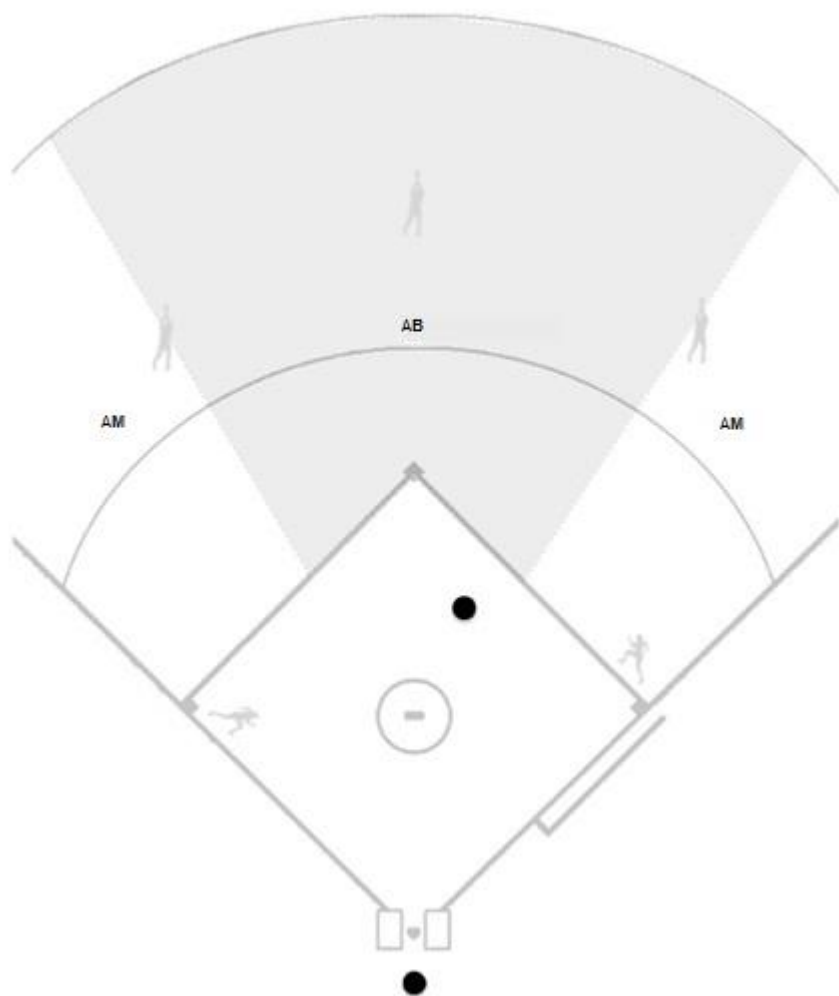
---

**NOTES**

---

Comme règle générale, pour les balles frappées dans la direction des voltigeurs de gauche ou de droite, AB sera responsable de l'**attrapé/non attrapé** à moins qu'AM communique qu'il prend la responsabilité. Cela aide à éviter la confusion.

**SITUATION 2A-36**  
**BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**



**SITUATION 2A-37**

**BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU  
VOLTIGEUR DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM quitte à gauche et est responsable de C3 qui retouche au 3<sup>e</sup>. AM va prendre une position qui le permet de voir C3 qui retouche au 3<sup>e</sup> but et l'attraper dans le champ extérieur. AM est responsable pour les jeux au marbre sur C3. AM doit se rappeler de ne pas s'éloigner du marbre au point de ne pas pouvoir y retourner à temps pour faire une décision sur C3. AM peut prendre une position soit sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but ou la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour les jeux au marbre sur C3. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-34.

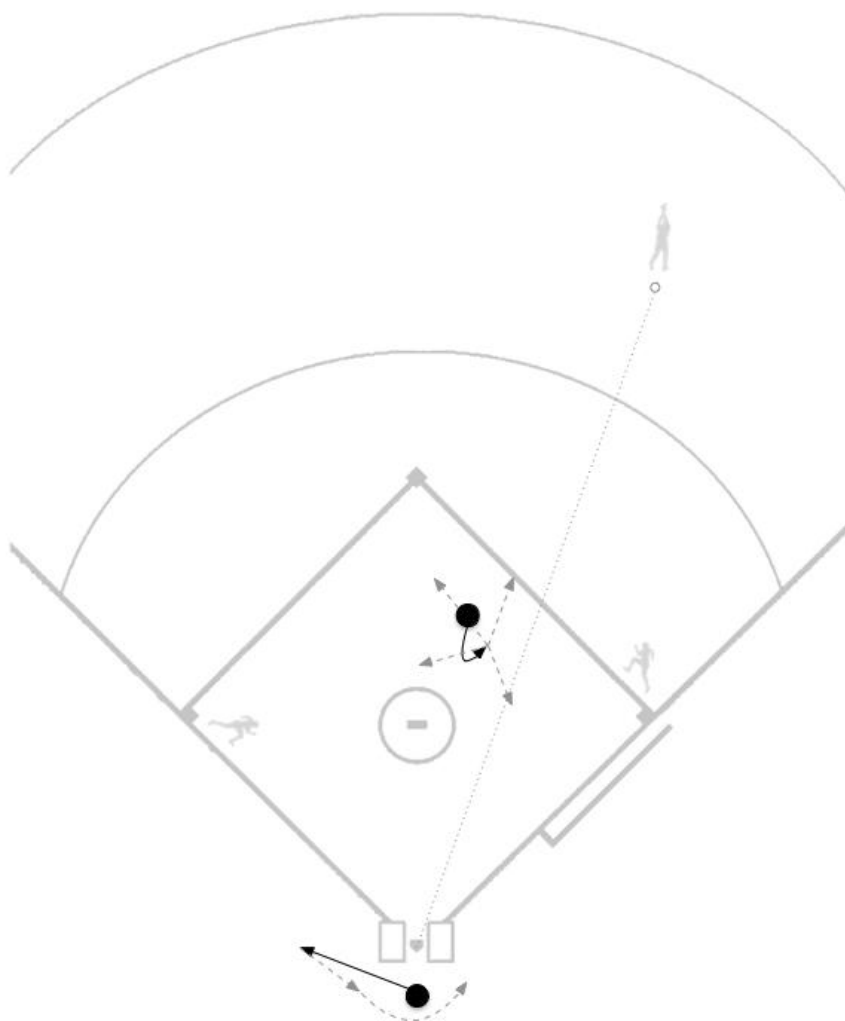
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va se dépêcher pour se déplacer vers l'aire de travail sans marcher de reculons. AB est responsable de rendre la décision **attrapé/non attrapé**. Si AB voit que le ballon est un jeu difficile, il va se déplacer vers la limite du gazon et prendre une position 'set' debout pour rendre la décision. AB doit agressivement signaler l'attraper visuellement et verbalement. Si le ballon n'est pas un jeu difficile, AB va demeurer dans l'aire de travail en prenant une position qui garde la plus grande majorité du jeu possible en avant de lui, incluant l'attrapé/non attrapé et C1 qui pourrait retoucher. AB serait responsable des jeux au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but et doit se mettre à mi-chemin entre les coureurs. Si C3 retouche et s'avance, AB devrait s'avancer vers le seul coureur sur les buts soit au 1<sup>er</sup> ou au 2<sup>e</sup> but. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-34.

**SITUATION 2A-37**

**BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE**



---

## SITUATION 2A-38

### BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROIT VERS LE LIGNE DE JEU DE DROITE

---

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement se diriger vers le 1er but en descendant la ligne de jeu. AM va communiquer à son partenaire, « **Je suis sur la ligne!** » AM, est responsable de rendre la décision **en jeu/fausse balle** et **attrapé/non attrapé**. AM devrait s'avancer le plus possible vers la décision tout en se laissant assez de temps pour retourner au marbre pour un jeu sur C3 qui retouche. AM, est responsable de C3 qui retouche et doit rapidement regarder dans cette direction après que la balle est touchée. AM, doit se rappeler que **l'attrapé/non attrapé** est sa première responsabilité, et non C3 qui retouche. Il est conseillé qu'AM prend une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour un jeu au marbre. La majorité des relais venant du champ droit résulte en touché balayé au marbre, et la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but est la position idéale pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, AM va retourner à la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour tout jeu possible au marbre.

---

#### ARBITRE DES BUTS

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va se dépêcher vers l'aire de travail sans marcher de reculons. AB va prendre une position qui le permet de voir l'attrapé/non attrapé et C1 qui retouche au 1<sup>er</sup> but. AB est responsable d'observer le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but, C1 qui retouche et tous les jeux au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-34.

---

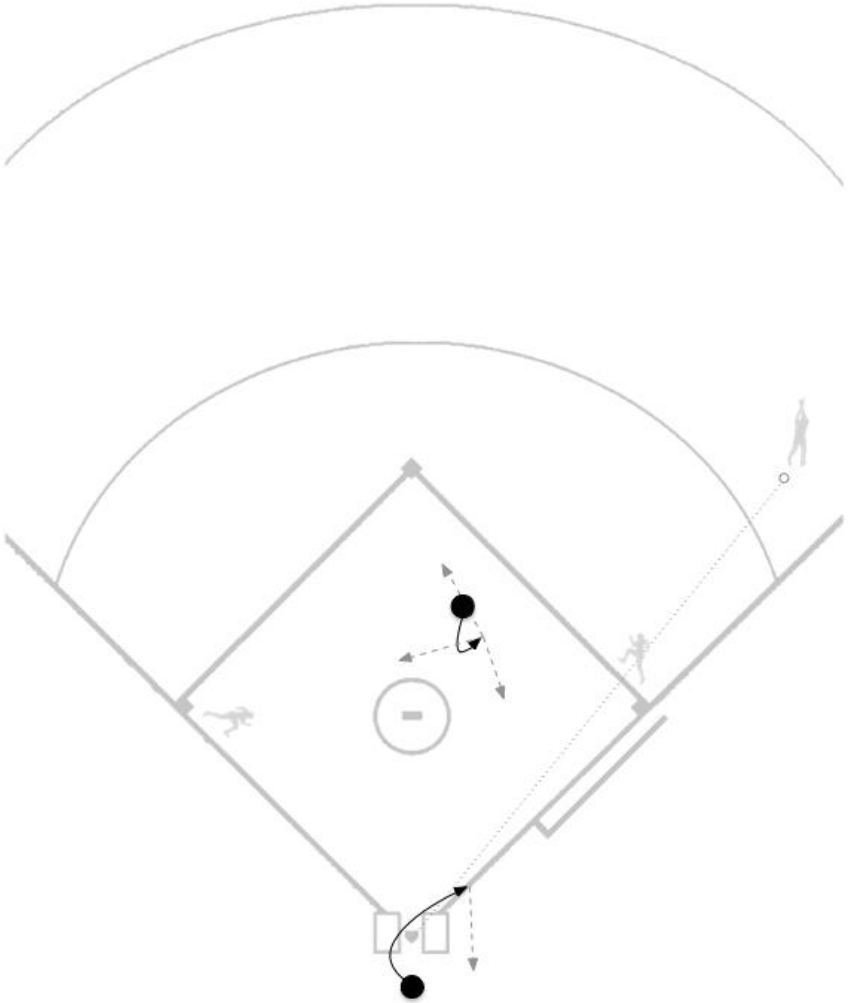
#### NOTES

---

La différente terminologie utilisée par AM est importante dans le système à deux arbitres. La terminologie, « **Je suis sur la ligne!** » dit à AB qu'AM ne sera pas au 3<sup>e</sup> but pour s'en occuper avec rotations possibles.

SITUATION 2A-38

CHANDELLE MENANT LE VOLTIGEUR DE DROIT VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE



**SITUATION 2A-39**

**CHANDELLE MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU  
DE GAUCHE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne du 3<sup>e</sup> but. AM, va communiquer à AB, « **J'ai la balle!** » AM, est responsable pour la décision **en jeu/fausse balle** et **attrapé/non attrapé**. AM, devrait s'avancer le plus possible vers la décision tout en se rappelant qu'il doit être capable de retourner au marbre à temps pour tout jeu possible sur C3 qui retouche. AM est responsable de C3 qui retouche et sa position sur la ligne du 3<sup>e</sup> but va le permettre de garder le jeu en avant de lui tout en observant C3 qui retouche. AM, doit se rappeler que la décision **attrapé/non attrapé** est sa première responsabilité, et non C3 qui retouche. AM doit immédiatement retourner à sa position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour un jeu au marbre. La majorité des relais venant du champ gauche résulte en jeu de glissade au marbre, et la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but est la position idéale pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, AM va continuer vers le 3<sup>e</sup> but pour une rotation du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup>, voir 2A-34.

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB doit pivoter et faire face à la balle avec son corps. AB demeure dans cette position, demeurer dans la zone de travail et analyser le jeu. Si la balle est captée, il est responsable de tous les jeux au 3<sup>e</sup> but sur C3, du retoucher de C1 au premier et de tous les jeux au 1<sup>er</sup> et au 2<sup>e</sup> but sur C1. Il est important qu'AB observe également l'attrapé ou non et, aussitôt que la balle est touchée, jette un regard au 1<sup>er</sup> but pour observer le retoucher de C1. Si C3 tente de marquer, AB doit se charger de C1 et être à proximité du 1<sup>er</sup> et du 2<sup>e</sup> but. Si C3 n'essaie pas de marquer, AB doit être à une distance raisonnable entre chacun des buts. Si la balle n'est pas captée, se référer à 2A-34.

---



---

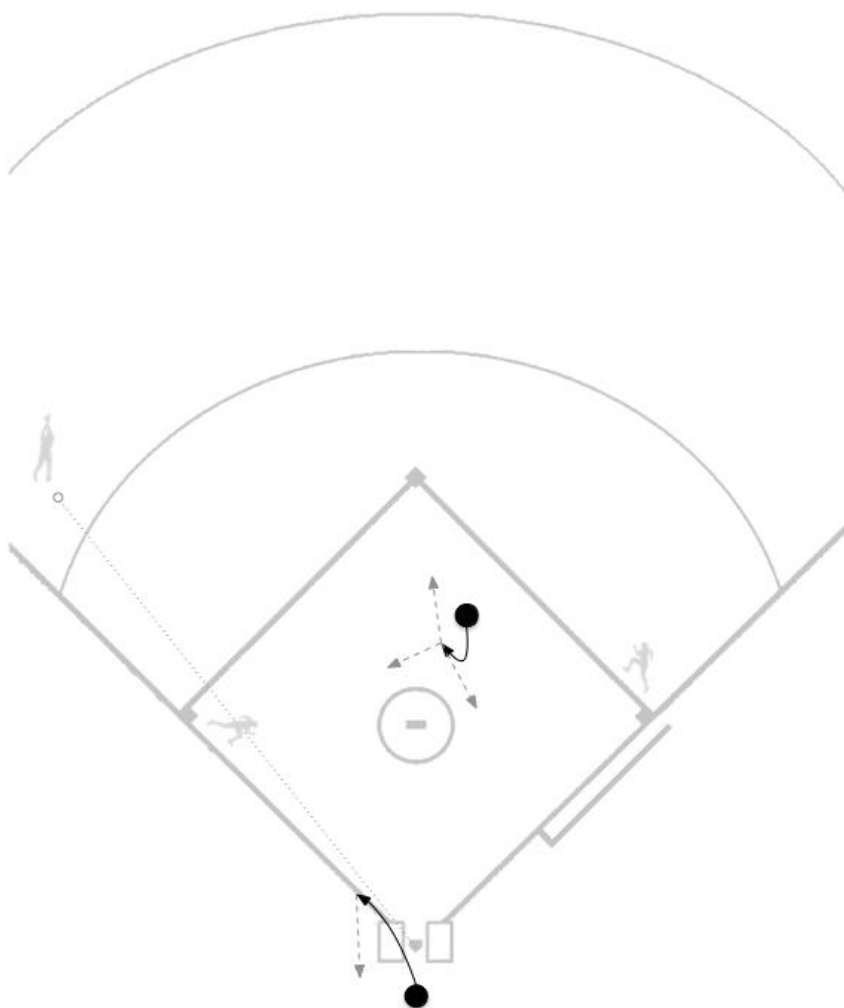
**NOTES**

---

La terminologie, « **J'ai la balle!** » est différente de, « **J'ai le 3 s'il vient!** » La terminologie, « **J'ai la balle** » dit à AB que AM est responsable du ballon (en jeu/fausse balle, attrapé/non attrapé) ainsi que tout jeu sur le coureur du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup> si la balle n'est pas attrapée.

**SITUATION 2A-39**

**CHANDELLE MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE**



---

**SITUATION 2A-40**

**VOL DE 2E BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va demeurer derrière le receveur en **P1** et observer le jeu au 2<sup>e</sup> but. AM doit observer attentivement le frappeur qui pourrait interférer avec le relais du receveur au 2<sup>e</sup> but. S'il est possible que le frappeur ait interféré avec le relais du receveur, AM pourrait communiquer, « **Ce n'est rien** », en allongeant ses mains comme pour indiquer qu'un coureur est sauf. Cela peut montrer qu'il a observé le jeu et qu'il juge qu'il n'a pas eu d'interférence. AM, doit être conscient que C3 pourrait tenter de marquer sur un double vol ou un vol différé. Dans ce cas-là, AM doit analyser le jeu et prendre une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> ou du 3<sup>e</sup> but pour le jeu sur C3. Si un jeu se développe au 3<sup>e</sup> but, AM sera responsable des relais hors cible.

---

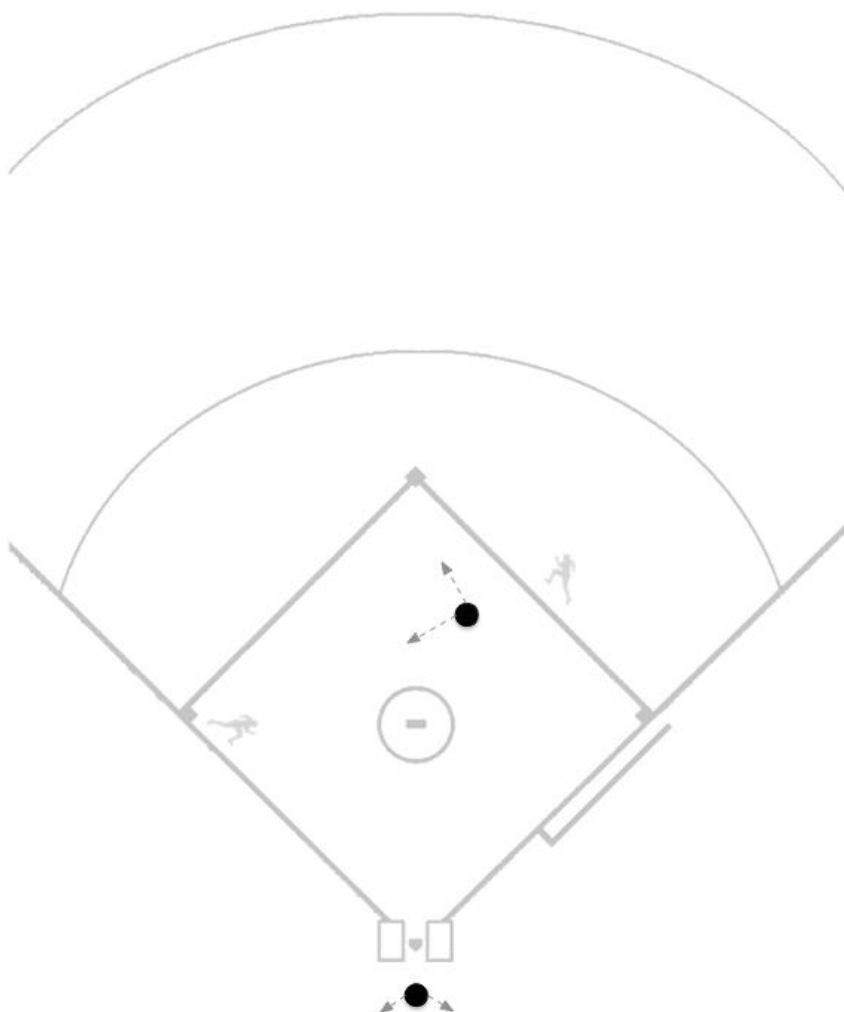
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB devrait reconnaître le vol de but qui se développe en se servant de sa vision périphérique ainsi qu'en observant les indices des joueurs de champ et la réaction du receveur. AB doit être conscient que, dans cette situation, plusieurs jeux pourraient se développer et qu'il réagir selon ses instincts. AB doit se rappeler que le premier relais pourrait être envoyé au 3<sup>e</sup> but au lieu du 2<sup>e</sup> but, ou que l'arrêt-court ou le joueur de 2<sup>e</sup> but pourraient entre et intercepter le relais dans le but de retirer C3 qui tente de marquer. Si le receveur tente de retirer C3 qui vole, voir 2A-27. Si C1 est sauf, AB doit immédiatement se mettre à l'avant du coureur ou se mettre à mi-chemin entre les deux coureurs. Si le relais dépasse le 2<sup>e</sup> but, AB doit se préparer à se mettre en avant du coureur pour tout jeu possible au 3<sup>e</sup> but.

SITUATION 2A-40

VOL DE 2E BUT



---

**SITUATION 2A-41**

**SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

Lorsqu'AM voit qu'une souricière se développe entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but, il doit prendre une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour tout jeu possible au marbre sur C3 qui tente d'avancer. Il doit également être conscient qu'une souricière pourrait se développer entre le 3<sup>e</sup> but et le marbre sur C3, voir 2U-42. AM est responsable des relais hors cible au 1<sup>er</sup> but qui pourrait avoir lieu pendant la souricière. Il est acceptable, si un jeu se développe au marbre sur C3, qu'AM prend une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but puisqu'un balayage du receveur est probable avec le relais qui provient du côté droit du champ intérieur.

---

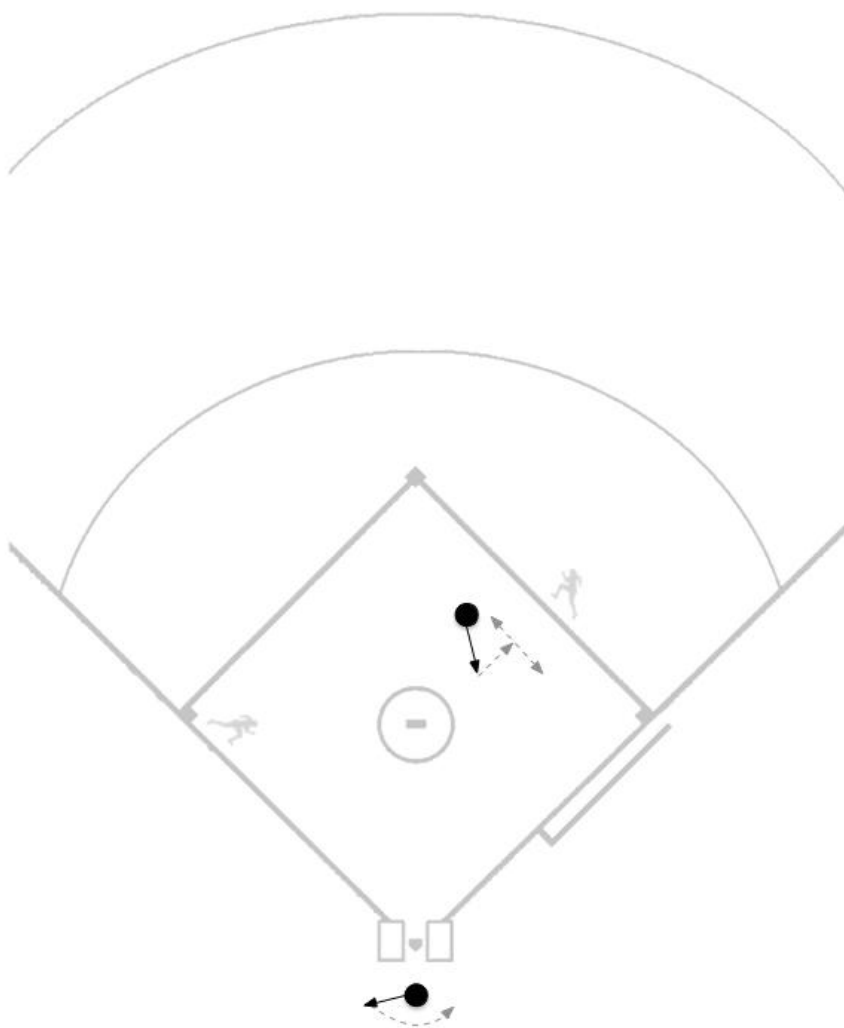
**ARBITRE DES BUTS**

---

Si la souricière est le résultat d'une tentative de prise à contre-pied au 1<sup>er</sup> but, AB devrait commencer par suivre 2A-36. Lorsque la souricière se développe, AB est le seul responsable pour la souricière au complet. AB doit tenter de rester à l'avant du coureur, en se déplaçant de façon parallèle avec la limite du gazon tout en évitant de trop s'approcher du jeu. AB doit être conscient que la souricière pour se terminer rapidement et qu'il serait responsable de tout jeu sur C3 qui retourne au 3<sup>e</sup> but, donc doit pouvoir réagir rapidement. Si C1 est sauf aux 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> après la souricière, AB doit prendre une position à mi-chemin entre les coureurs sur les buts. Si C1 est retiré lors de la souricière, AB devrait s'avancer vers le seul coureur restant au 3<sup>e</sup> but.

SITUATION 2A-41

SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT



**SITUATION 2A-42**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 3E BUT ET LE MARBRE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

Dès qu'AM voit que la souricière se développe sur C3 entre le 3<sup>e</sup> et le marbre, il va immédiatement se diriger en territoire des fausses balles et prendre une position pour prendre la responsabilité pour la souricière *au complet*. AM, va ensuite communiquer à AB, « **Je m'en occupe!** » pour prendre la responsabilité de la souricière. AM doit tenter de rester à l'avant du coureur en se déplaçant de façon parallèle avec la ligne de jeu tout en évitant de trop s'approcher du jeu. Si jamais C1 se rend jusqu'au 3<sup>e</sup> but pendant la souricière, AM doit écouter pour AB qui communique qu'il en responsable pour la moitié de la souricière.

**ARBITRE DES BUTS**

---

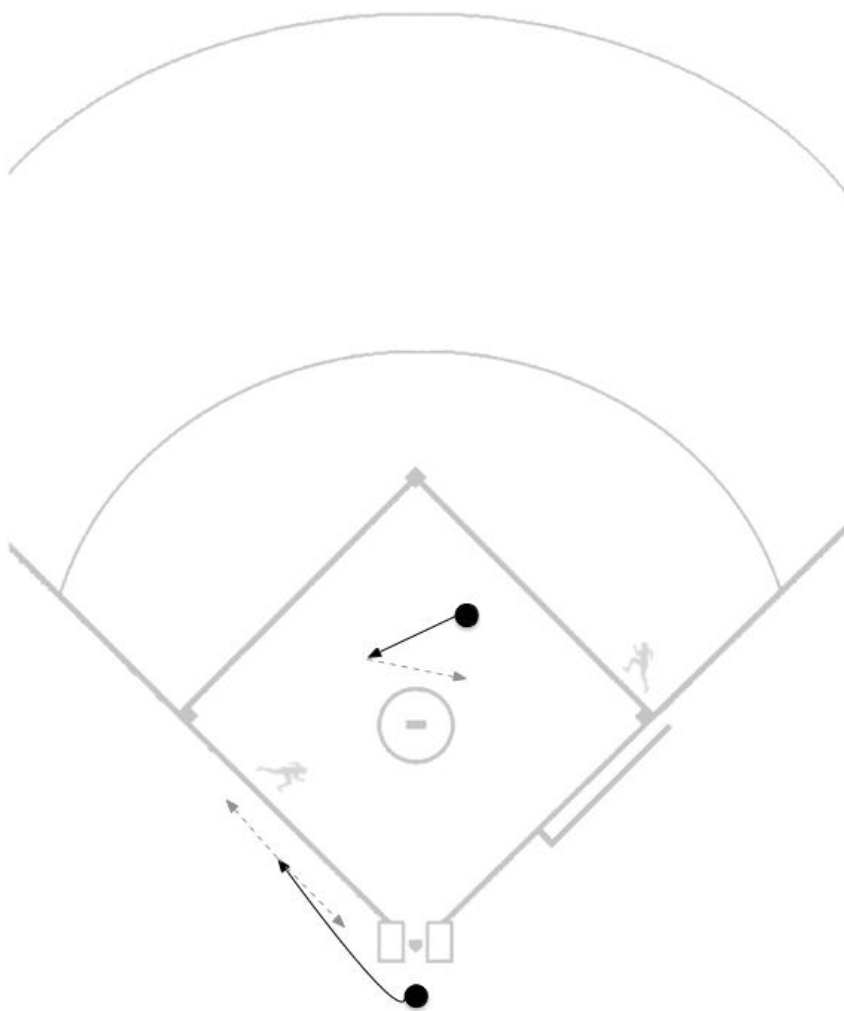
AB est responsable pour le jeu initial de prise à contre-pied sur C3 au 3<sup>e</sup> but. Lorsque la souricière se développe, AB serait initialement responsable pour tous les relais du côté du 3<sup>e</sup> but de la souricière *seulement jusqu'à* ce qu'AM prend sa position et prend la responsabilité pour la souricière *au complet*. Lorsqu'AM prend la responsabilité, AB doit immédiatement repérer C1 et s'avancer en cette direction pour prendre la responsabilité du coureur. Si jamais C1 se rend jusqu'au 3<sup>e</sup> but pendant la souricière de C3, AB devra communiquer à AM qu'il prend la responsabilité pour la moitié de la souricière et tout jeu au 3<sup>e</sup> but. Il communiquera, « **J'ai cette moitié-ci!** »

**NOTES**

---

Il est important que les arbitres communiquent entre eux lors d'une souricière. Pour les décisions dans l'aire entre les responsabilités des deux arbitres, ils doivent prendre le temps de se regarder et communiquer pour éviter que tous les deux fassent une décision sur le même jeu.

**SITUATION 2A-42**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 3E BUT ET LE MARBRE**







---

|                 |                                                                                |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| SITUATION 2A-43 | POSITIONS DE BASE                                                              |
| SITUATION 2A-44 | COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR                                 |
| SITUATION 2A-45 | ROULANT OÙ COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR                                      |
| SITUATION 2A-46 | COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR                        |
| SITUATION 2A-47 | BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR                                                      |
| SITUATION 2A-48 | BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE |
| SITUATION 2A-49 | BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE            |
| SITUATION 2A-50 | BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE            |
| SITUATION 2A-51 | VOL DE 2E OU 3E BUT                                                            |
| SITUATION 2A-52 | SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT                                              |
| SITUATION 2A-53 | SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT                                               |

---

---

**SITUATION 2A-43**  
**POSITIONS DE BASE**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

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

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB se place sur le côté du 3<sup>e</sup> but du monticule et utilise une ligne guide du bord du marbre jusqu'au bord du cercle du lanceur de 18', et à mi-chemin entre le derrière du cercle du lanceur de 18' et la zone entourant le 2<sup>e</sup> but. AB prendra une **position 'set'** avec les mains sur les genoux lorsque le lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et va demeurer dans cette position jusqu'à ce que le lancer soit effectué ou que le lanceur ne soit plus en contact avec la plaque. AB fait face au frappeur dans cette position de départ. **Cette position se nomme P4.**

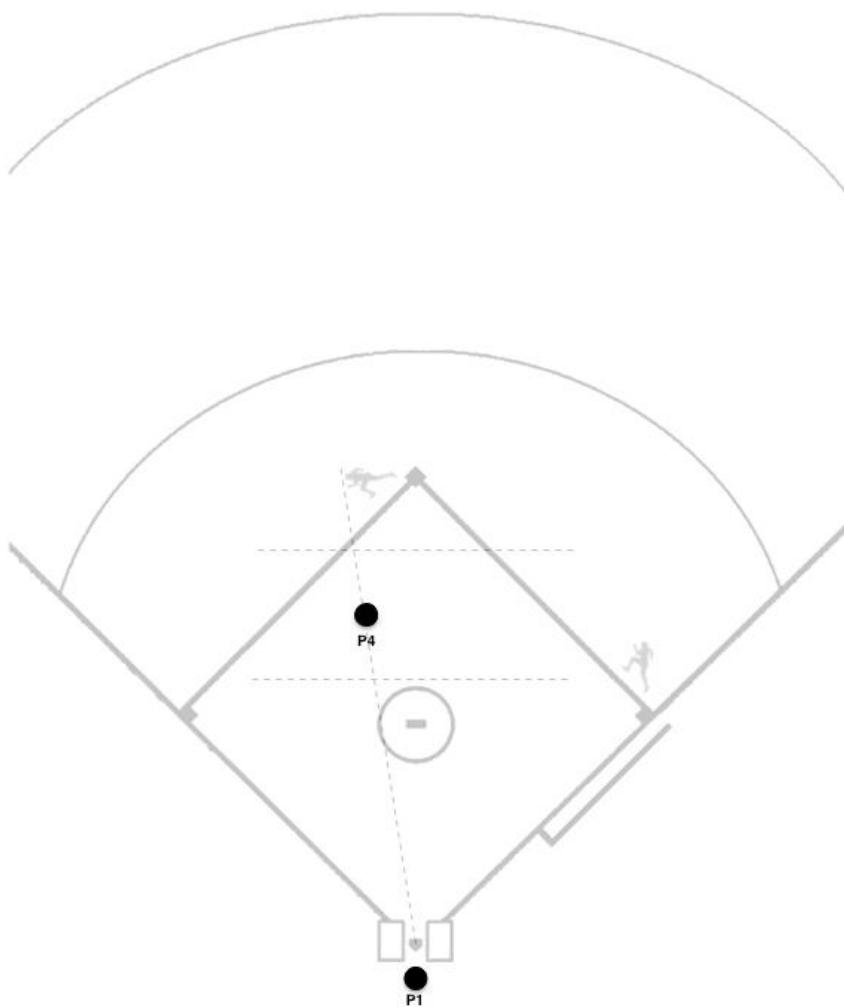
---

**NOTES**

---

Avant que chaque lancer soit effectué dans cette situation, AB doit rapidement vérifier le coureur en regardant par-dessus son épaule pour l'aider à anticiper ce que le coureur au 2<sup>e</sup> fait sur chaque lancer. Cela aide AB à anticiper et réagir plus rapidement aux jeux qui se développent.

**SITUATION 2A-43**  
**POSITIONS DE BASE**



---

**SITUATION 2A-44**

---

**COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles frappées au lanceur. AM, est également responsable pour les chandelles frappées au receveur. AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> but ou le joueur de 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. Lorsqu'une chandelle est frappée, AM devrait s'avancer de quelques pieds vers le 3<sup>e</sup> but en territoire des fausses balles pour observer le jeu, à moins qu'une décision en jeu/fausse balle soit requise. Si c'est le cas, AM prendra une position 'set' sur la ligne de jeu appropriée.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB est responsable pour tous les coups en flèche et les chandelles frappées aux joueurs de champ intérieur, sauf ceux qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine en regardant rapidement à l'arrière pour observer le frappeur-coureur toucher au 1<sup>er</sup> but. AB pourrait devoir faire quelques pas vers le monticule pour permettre au joueur de champ de faire l'attrapé. AB devrait éviter de marcher à reculons et devrait se servir de pas croisés.

---

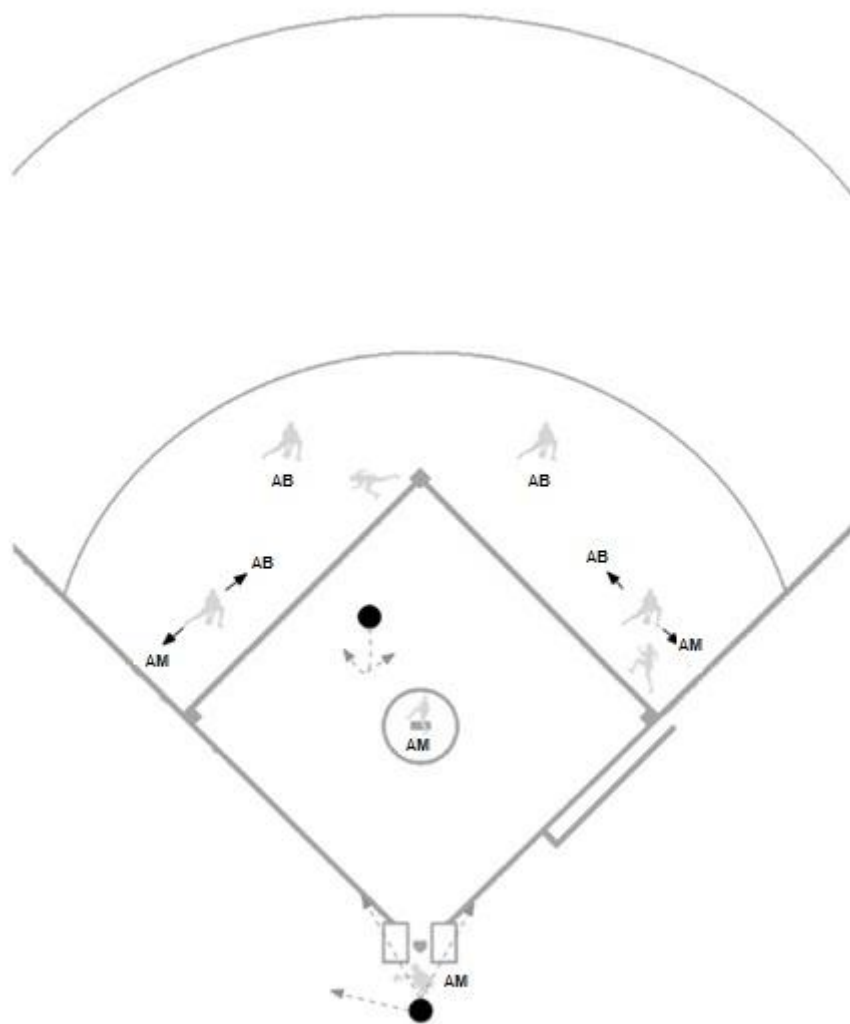
**NOTES**

---

La chandelle intérieure peut être appelée par les deux arbitres et devrait être répétée par l'autre arbitre. La responsabilité première appartient tout de même à l'arbitre qui est responsable de la chandelle. Il est important que l'équipe des arbitres travaille en cohésion et utilise des signaux avant la situation pour se rappeler que la possibilité d'une chandelle intérieure existe.

SITUATION 2A-44

COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR



**SITUATION 2A-45**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement se diriger vers une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but tout en restant aux alentours du marbre. AM est responsable d'observer C2 qui touche au 3<sup>e</sup> but et tout jeu possible au marbre. Si le roulant ou coup amorti nécessite une décision en jeu/fausse balle, AM va prendre une position sur la ligne de jeu, soit en direction du but ou sur la ligne prolongée. AM devra ensuite retourner rapidement à sa position au marbre pour tout jeu possible. AM reprend ses responsabilités comme s'il n'y avait aucun coureur sur les buts.

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. Il y a plusieurs jeux qui pourraient avoir lieu dans cette situation. AB devrait faire quelques pas agressifs vers le milieu du terrain tout en restant dans l'aire de travail. AB ne doit pas trop s'engager vers un but, mais permettre au jeu de se développer et réagir en conséquence en créant un angle en étant prêt pour faire une décision au but nécessaire. AB est responsable pour les décisions au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but. Si AB voit que le jeu initial sera au 1<sup>er</sup> but, il doit immédiatement s'avancer vers le 1<sup>er</sup> but à travers l'aire de travail derrière le monticule. Lorsque le jeu initial est complété, AB doit immédiatement regarder pour voir où sont les coureurs et prendre une position à mi-chemin entre les coureurs sur les buts.

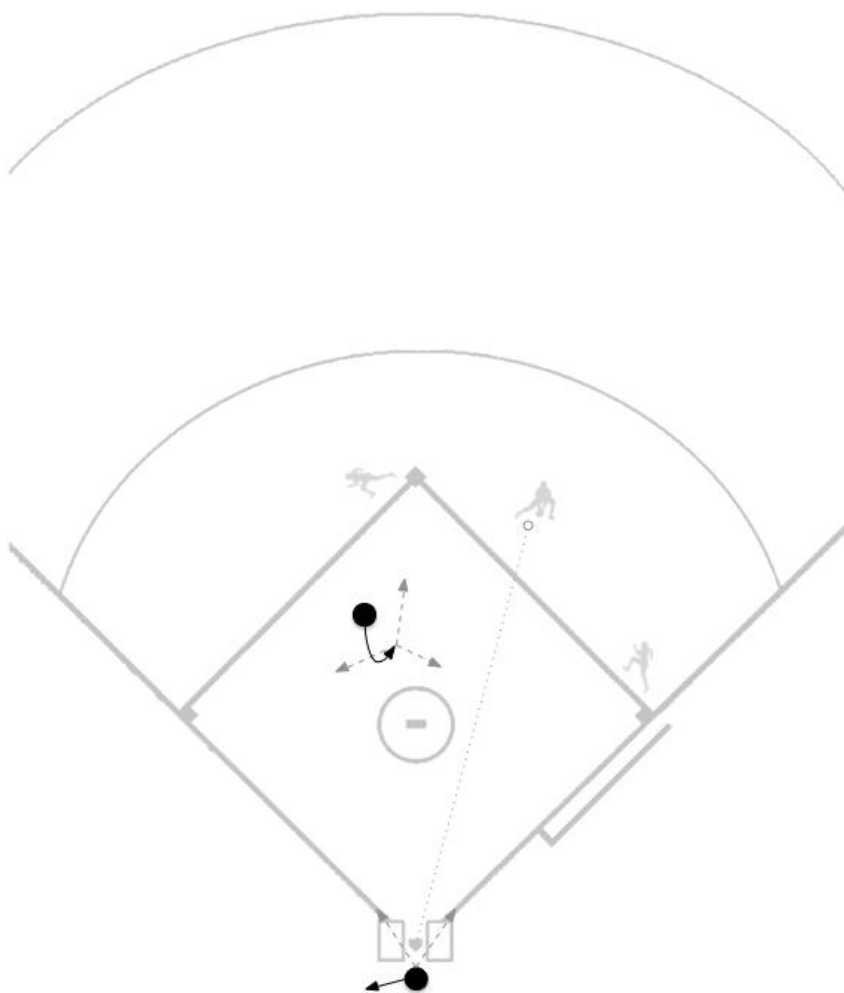
**NOTES**

---

AB doit démontrer une bonne connaissance de la situation, surtout quand la possibilité d'un coup amorti sacrifice existe. Ce qui suit pourrait être considéré par AB – une conversation entre les joueurs de champ et l'abri des joueurs, les positions de départ de la défensive, le frappeur au bâton (position dans l'alignement et vitesse du coureur), et la vitesse des coureurs sur les buts. Tous ces facteurs vont aider AB à réagir au jeu qui se développe.

SITUATION 2A-45

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR





---

## SITUATION 2A-46

### COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR

---

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM est responsable pour toutes les décisions **en jeu/fausse balle** sur les lignes du 1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup>. Il doit être en position 'set' sur la ligne de jeu ou être sur les lignes prolongées du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> si nécessaire. AM, devra se déplacer agressivement vers une position aux alentours de la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, approximativement à 15' de marbre, et est responsable de surveiller tous les coureurs, sauf le frappeur-coureur, le touché du 3<sup>e</sup> but, et toute obstruction concernant le touché du 3<sup>e</sup> but. S'il y a un jeu au marbre, AM va se déplacer vers une position à 10-12' du marbre sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour analyser le jeu. De la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, AM a l'option de demeurer là ou d'ajuster sa position en se déplaçant vers la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour la possibilité d'un balayage du receveur. AM ne devrait pas être en mouvement lorsqu'il fait une décision et doit être en position 'set'. Dès qu'AM voit le coup sûr ou coup sûr à plus d'un but, il peut communiquer à AB, « **Je reste au marbre!** » ce qui pourrait servir d'un bon rappel qu'AB est responsable des jeux sur les buts.

---

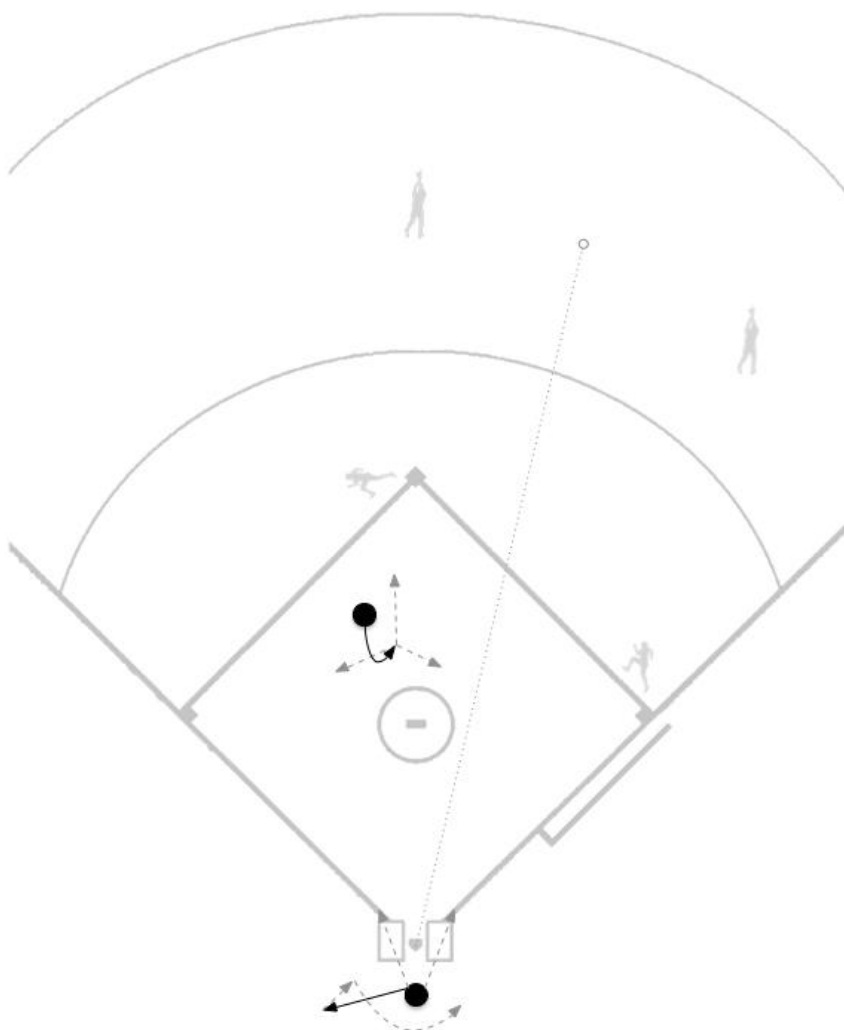
#### ARBITRE DES BUTS

---

AB va s'avancer, se tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va faire quelques pas croisés vers l'aire de travail pour ouvrir le terrain. AB doit prendre cette position dans l'aire de travail et laisser le jeu déterminer où il doit se déplacer. AB responsable pour tous les jeux aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>, ainsi que le frappeur-coureur qui touche au 3<sup>e</sup> but. Lorsqu'AB voit où aura lieu le jeu, il va s'approcher du jeu et s'arrêter en position 'set' pour rendre une décision. S'il n'a pas de jeu, il devrait prendre une position à mi-chemin entre les coureurs. S'il n'a qu'un seul coureur sur les buts, AB devrait prendre une position près de du coureur pour tout jeu possible.

SITUATION 2A-46

COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR



**SITUATION 2A-47**  
**BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable des ballons qui mènent le voltigeur de gauche ou le voltigeur de droite vers les lignes de jeu. AM, doit communiquer lorsqu'il prend la responsabilité d'un ballon et toutes décisions **en jeu/fausse balle** et/ou **attrapé/non attrapé**.

**ARBITRE DES BUTS**

---

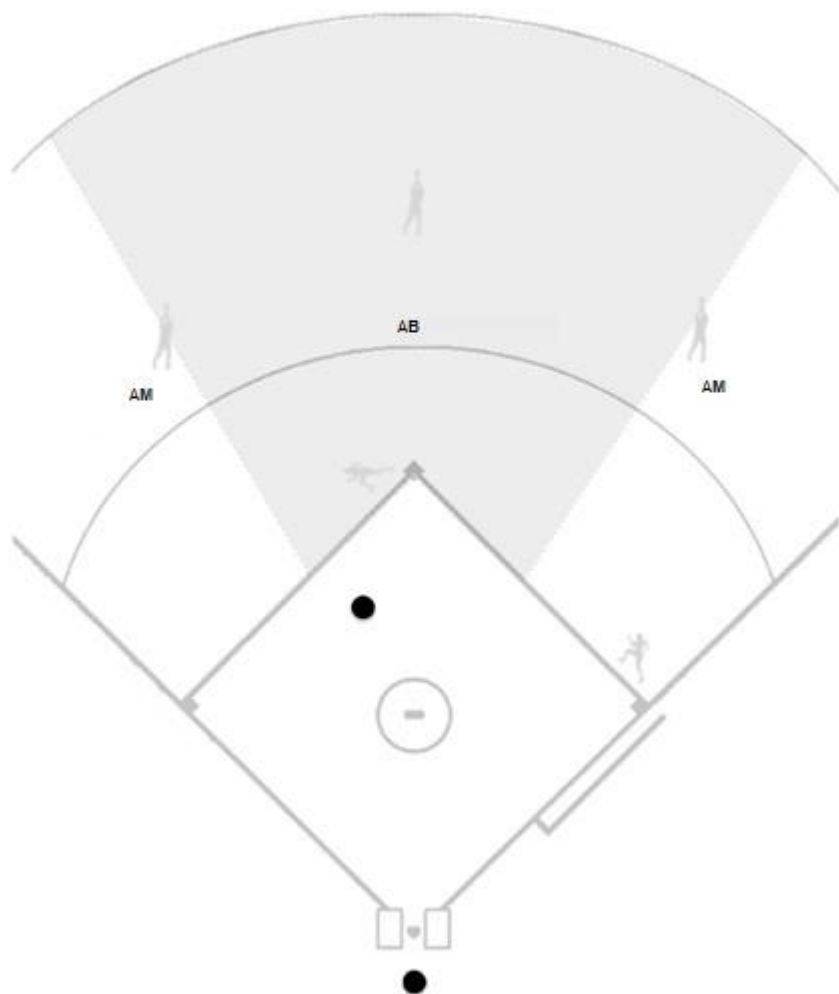
AB est responsable pour les ballons qui mènent le voltigeur gauche vers l'avant jusqu'aux ballons qui mènent le voltigeur de droite vers l'avant.

**NOTES**

---

Comme règle générale, pour les balles frappées dans la direction des voltigeurs de gauche ou de droite, AB sera responsable de l'**attrapé/non attrapé** à moins qu'AM communique qu'il prend la responsabilité. Cela aide à éviter la confusion.

**SITUATION 2A-47**  
**BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**



**SITUATION 2A-48**

**BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU  
VOLTIGEUR DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement faire  $\frac{3}{4}$  du chemin vers le 3<sup>e</sup> but en demeurant en territoire des fausses balles approximativement 3 à 6' de la ligne de jeu. AM, va communiquer « **J'ai le 3 s'il vient.** » Si AM voit qu'il va avoir un jeu (balle et coureur) il va se diriger à proximité du 3e but en communiquant « **J'ai le 3.** » AM, demeurerait sur le gazon du champ intérieur et est également responsable pour les jeux au marbre. Si AM voit qu'il n'y aura pas de jeu, il va retourner immédiatement au marbre en territoire des fausses balles en communiquant à l'AB, « **Je retourne au marbre!** » Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-46.

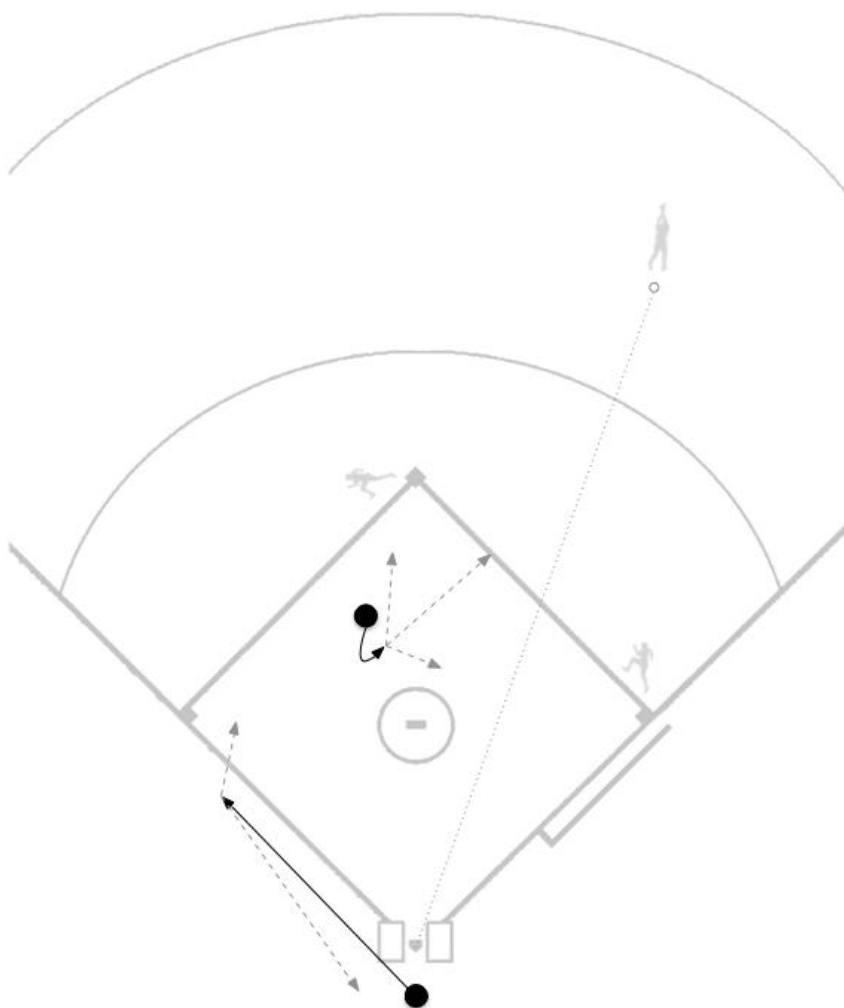
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer dans cette position encore dans l'aire de travail pour analyser le jeu. Il est important qu'AB se serve de la technique **s'arrêter, analyser et réagir** dans cette situation. AB est responsable de la décision **attrapé/non attrapé**. Si AB voit que le ballon est un jeu difficile, il va se diriger vers la limite du gazon dans le champ intérieur et s'arrêter en position 'set' pour rendre la décision. La priorité est la décision **attrapé/non attrapé**. Si le ballon est de routine, AB va faire quelques pas croisés en entrant dans l'aire de travail pour s'ouvrir vers le terrain. AB est responsable pour C2 qui retouche au 2<sup>e</sup>, C1 qui retouche au 1<sup>e</sup> et le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. AB doit s'assurer visuellement qu'AM s'occupe du 3<sup>e</sup> but si C2 tente de s'avancer. S'il y a un jeu au 3<sup>e</sup> but sur C2, AB devra repérer C1 et s'avancer le but auquel il se trouve. S'il n'a pas de jeu au 3<sup>e</sup> but, AM retourne au marbre. AB doit prendre une position à mi-chemin entre les deux coureurs et laisser la balle déterminer où aura lieu le prochain jeu. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-46.

**SITUATION 2A-48**

**BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE**



**SITUATION 2A-49**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne du 1<sup>er</sup> but. AM va communiquer à AB, « **Je suis sur la ligne!** » AM est responsable pour la décision **en jeu/fausse balle** et **attrapé/non attrapé**. AM s'approchera du jeu le plus possible et s'arrêtera en position 'set' debout pour rendre la décision. AM doit se rappeler de ne pas s'approcher au point qu'il n'aura pas le temps de retourner au marbre pour tout jeu possible si la balle n'est pas attrapée. Il est également responsable pour la balle qui quitte le terrain. Lorsque la balle est jouée, AM doit immédiatement retourner au marbre. Il est possible qu'AM doive retourner au marbre tout en observant le jeu dans l'arrière champ. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-46.

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB doit demeurer dans sa position dans l'aire de travail et analyser le jeu. Il est responsable du coureur qui retouche au 2<sup>e</sup> but, le coureur qui retouche au 1<sup>er</sup> but et le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. AB est responsable pour tous les jeux sur les coureurs aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> but. Il est important pour AB de ne pas trop s'engager vers un but, mais de laisser le jeu déterminer où il devra aller. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-46.

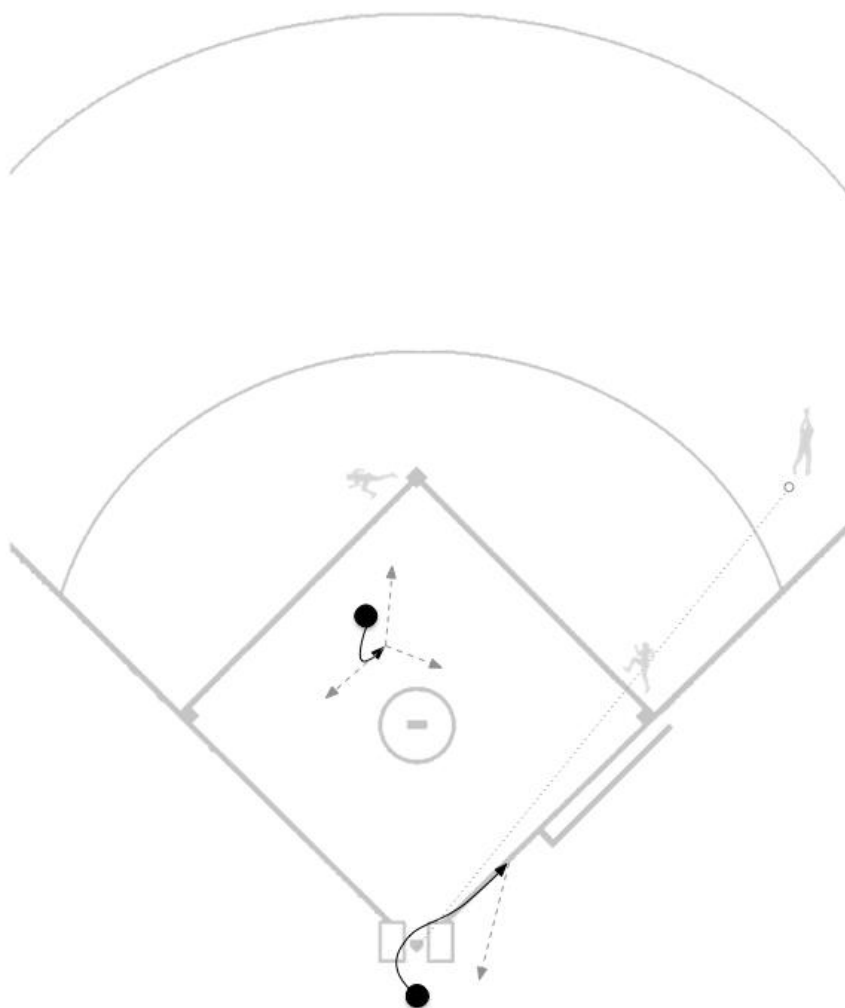
**NOTES**

---

La différente terminologie utilisée par AM est importante dans le système à deux arbitres. La terminologie « **Je suis sur la ligne!** » dit à AB qu'AM ne sera pas au 3<sup>e</sup> but pour s'en occuper avec rotations possibles.

**SITUATION 2A-49**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE**





---

## SITUATION 2A-50

### BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE

---

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne du 3<sup>e</sup> but. AM, va communiquer à AB, « **J'ai la balle!** » AM est responsable pour la décision **en jeu/fausse balle et attrapé/non attrapé**. AM devrait faire le plus de chemin possible vers le 3<sup>e</sup> but sans dépasser le point de  $\frac{3}{4}$  et s'arrêter en position 'set' debout pour rendre la décision. AM serait responsable des jeux au 3<sup>e</sup> sur C2 qui retouche. Si la balle est attrapée et AM voit qu'il aura un jeu (balle et coureur), il va se diriger à proximité du 3<sup>e</sup> but en communiquant, « **J'ai le 3<sup>e</sup> but!** » AM demeurerait sur le gazon du champ intérieur et est également responsable des jeux au marbre. Si AM voit qu'il n'aura pas de jeu, il va immédiatement retourner au marbre en territoire des fausses balles en communiquant à AB, « **Je retourne au marbre!** » Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-46.

---

#### ARBITRE DES BUTS

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer dans sa position dans l'aire de travail et analyser le jeu. Si la balle est attrapée, il est responsable du coureur au 2<sup>e</sup> qui retouche et le coureur au 1<sup>er</sup> qui retouche. AB doit s'assurer visuellement qu'AM s'occupe du 3<sup>e</sup> but si C2 tente de s'avancer. S'il a un jeu au 3<sup>e</sup> but sur C2, AB va repérer C1 et devra s'avancer vers le but auquel il se trouve le plus possible. S'il n'a pas de jeu au 3<sup>e</sup> but et AM retourne au marbre, AB devra prendre une position à mi-chemin entre les deux coureurs et laisser la balle déterminer où aura lieu le prochain jeu. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-46.

---

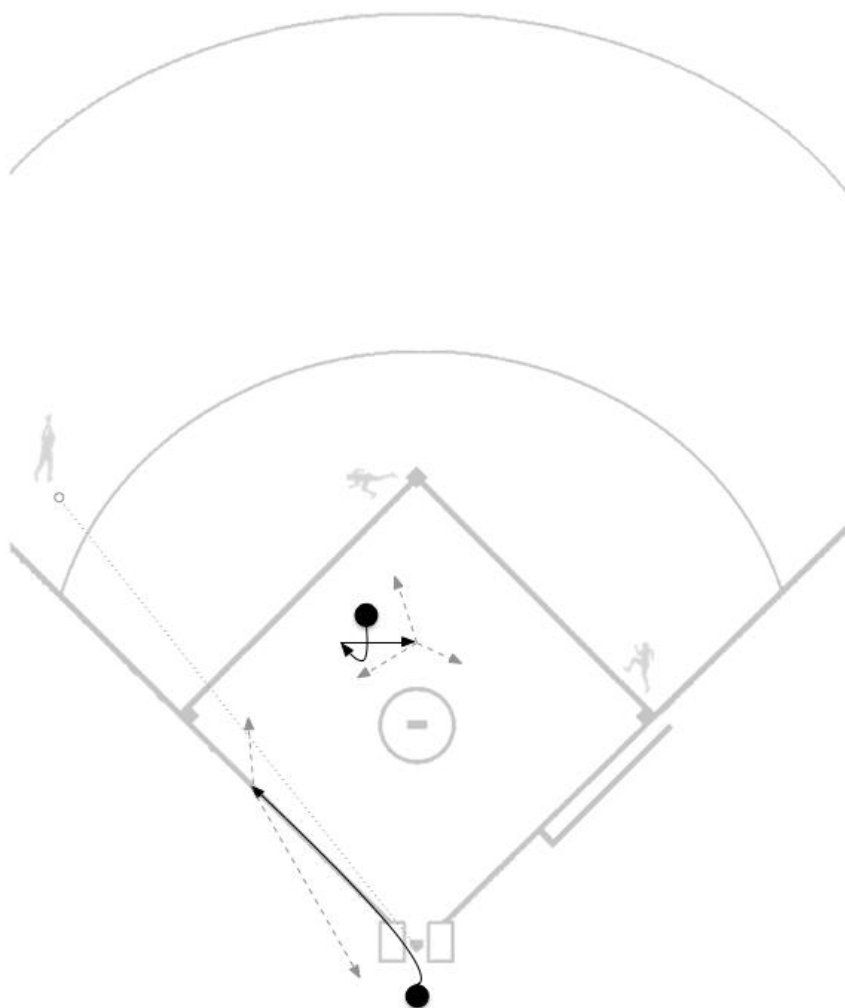
#### NOTES

---

La terminologie, « **J'ai la balle!** » est différente de, « **J'ai le 3 s'il vient!** » La terminologie, « **J'ai la balle** » dit à AB que AM est responsable du ballon (en jeu/fausse balle, attrapé/non attrapé) ainsi que tout jeu sur le coureur qui retouche du 2<sup>e</sup> au 3<sup>e</sup> but.

**SITUATION 2A-50**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE**



---

**SITUATION 2A-51**  
**VOL DE 2E OU 3E BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va demeurer derrière le receveur au **P1** et observer le jeu au 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> but. AM doit observer attentivement pour voir si le frappeur interfère avec le relais du receveur à un des deux buts. S'il est possible que le frappeur ait interféré avec le relais du receveur, AM peut signaler, « **C'est n'est rien** », en allongeant ses bras comme pour dire qu'un coureur est sauf. De cette façon, il montre qu'il a observé le jeu et n'a pas vu d'interférence. AM va demeurer aux alentours du marbre et observer le jeu. AM serait responsable des relais hors cible et des jeux qui en résulteraient au marbre.

---

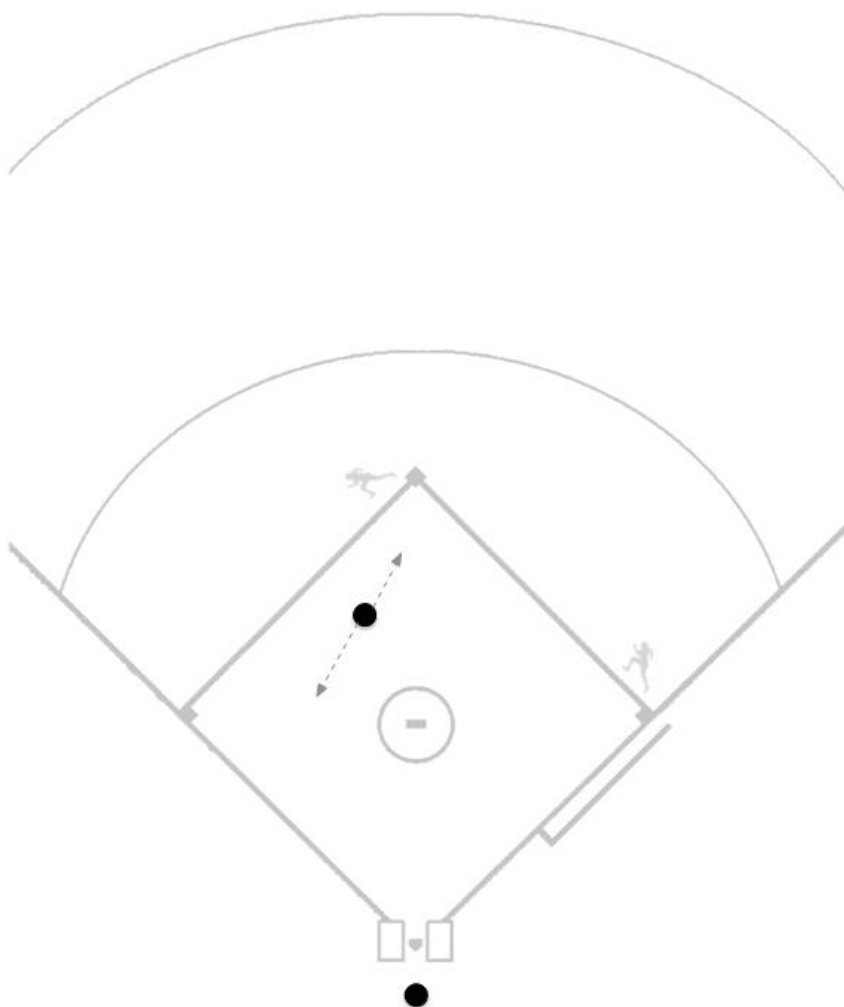
**ARBITRE DES BUTS**

---

Avec des coureurs aux 1er et 2e, il y a deux possibilités : un double vol ou un vol du 3<sup>e</sup> but seulement. AB doit être alerte aux deux possibilités et réagir de la façon appropriée. AB devrait rapidement observer ce qui se passe autour de lui avant le lancer pour s'aider à anticiper le jeu. AB va permettre au relais du receveur de déterminer à quel but aura lieu le jeu, fera un pas ou deux dans cette direction et prendra une position 'set' pour rendre la décision. Si le coureur est retiré, AB va immédiatement s'avancer vers le seul autre coureur sur les buts pour tout autre jeu possible.

SITUATION 2A-51

VOL DE 2E OU 3E BUT



**SITUATION 2A-52**

**SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

En reconnaissant la souricière qui se développe entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but, AM doit immédiatement se diriger vers le 3<sup>e</sup> but en suivant la ligne de jeu vers le 3e but. Lorsqu'AM arrive à proximité du 3e but, il communiquerait à AB, « **Je suis au 3<sup>e</sup> but!** » prenant la responsabilité pour tout jeu au 3<sup>e</sup> but si C2 tente de s'avancer pendant la souricière. AM doit savoir où est la balle pour éviter de se mettre dans le chemin d'un relais au 3<sup>e</sup> but s'il se positionne à proximité du 3e but. Lorsqu'il est en territoire en jeu, il y demeurera pour tout jeu au marbre. Si le coureur tente de s'avancer au 3<sup>e</sup> but avant qu'AM puisse arriver à proximité du 3e but, AM doit immédiatement arrêter de s'avancer pour qu'il n'ait pas deux arbitres aux alentours du 3<sup>e</sup> but et AB serait responsable du jeu au 3<sup>e</sup> si une souricière se développe entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but en conséquence, voir 2A-53.

**ARBITRE DES BUTS**

---

Avec une souricière qui se développe entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but, AB est le seul responsable pour la souricière au complet. AB devra se diriger vers une position du côté du 1<sup>er</sup> but dans l'aire de travail pour observer la souricière. AB sera limité avec ses mouvements pendant la souricière puisqu'il est également responsable de tout jeu au 2<sup>e</sup> but sur les deux coureurs. AB doit être conscient qu'AM pourrait prendre la responsabilité pour des jeux au 3<sup>e</sup> but sur C2, mais ne devrait pas assumer qu'AM est là. AB est responsable pour tout jeu au 3<sup>e</sup> but à moins qu'AM communique le contraire. Si une souricière se développe entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but en conséquence, voir 2A-53.

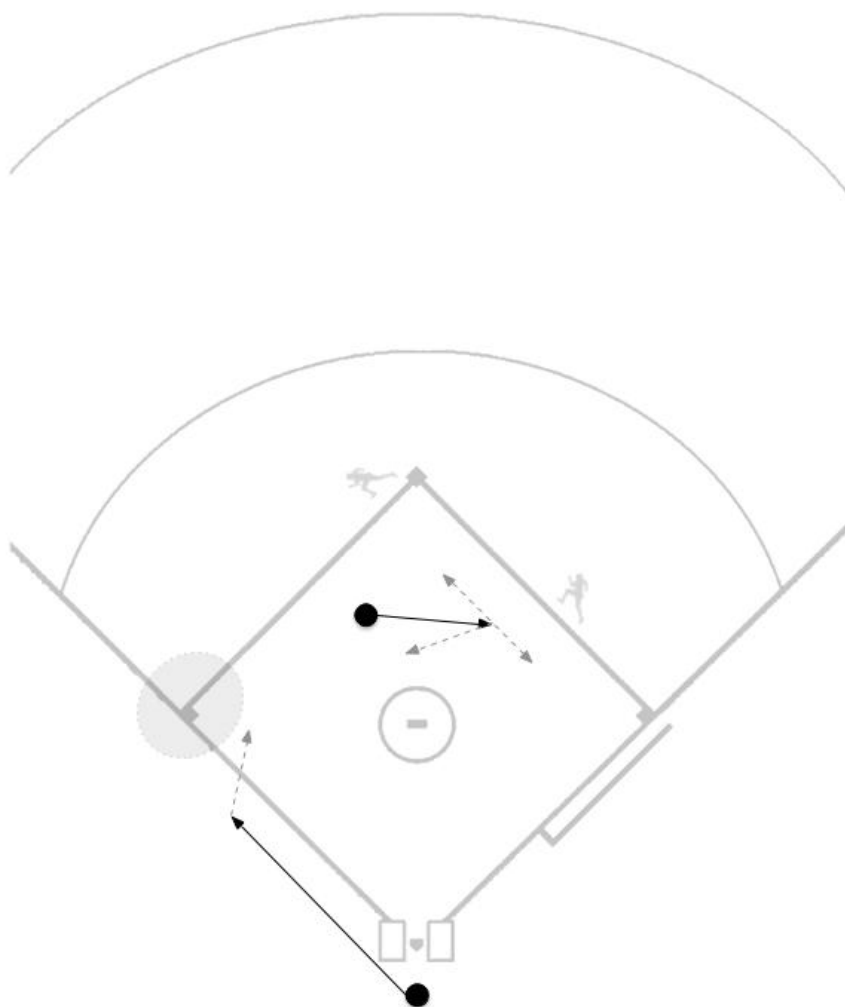
**NOTES**

---

Il est important que les arbitres communiquent entre eux lors d'une souricière. Pour les décisions dans l'aire entre les responsabilités des deux arbitres, ils doivent prendre le temps de se regarder et communiquer pour éviter que tous les deux fassent une décision sur le même jeu.

SITUATION 2A-52

SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT



**SITUATION 2A-53**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

En reconnaissant la souricière qui se développe entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, AM doit immédiatement se diriger vers la zone entourant le 3<sup>e</sup> but en descendant la ligne de jeu. Il est très important qu'AM analyse le jeu de l'aire découpé et doit être conscient que tout jeu au 3<sup>e</sup> but appartient à AB à moins qu'AM communique qu'il en est responsable. AM doit faire attention de ne pas couper AB et, lorsque le coureur s'éloigne du 2<sup>e</sup> but, AM prendra sa position à proximité du 3<sup>e</sup> but et communiquer, « **J'ai ce côté-ci! J'ai ce côté-ci!** » AM est responsable pour les jeux sur le coureur à proximité du 3<sup>e</sup> but seulement. AM est responsable pour les relais hors cible le long du côté du 3<sup>e</sup> but. Sur un relai hors cible, AM doit retourner au marbre immédiatement tout en demeurant sur le côté du champ intérieur de la ligne du 3<sup>e</sup> but.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

Avec une souricière entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, AB est responsable pour la souricière au complet jusqu'à ce qu'AM communique qu'il prend la responsabilité à proximité du 3<sup>e</sup> but seulement. AB doit tenter de rester à l'avant du coureur, en restant parallèle avec la ligne de gazon tout en évitant de trop s'approcher du jeu. AB doit écouter pour qu'AM qui communique sa responsabilité pour la zone à proximité du 3<sup>e</sup> but. AB doit être conscient du coureur au 1<sup>er</sup> but et est responsable pour tout jeu au 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> but.

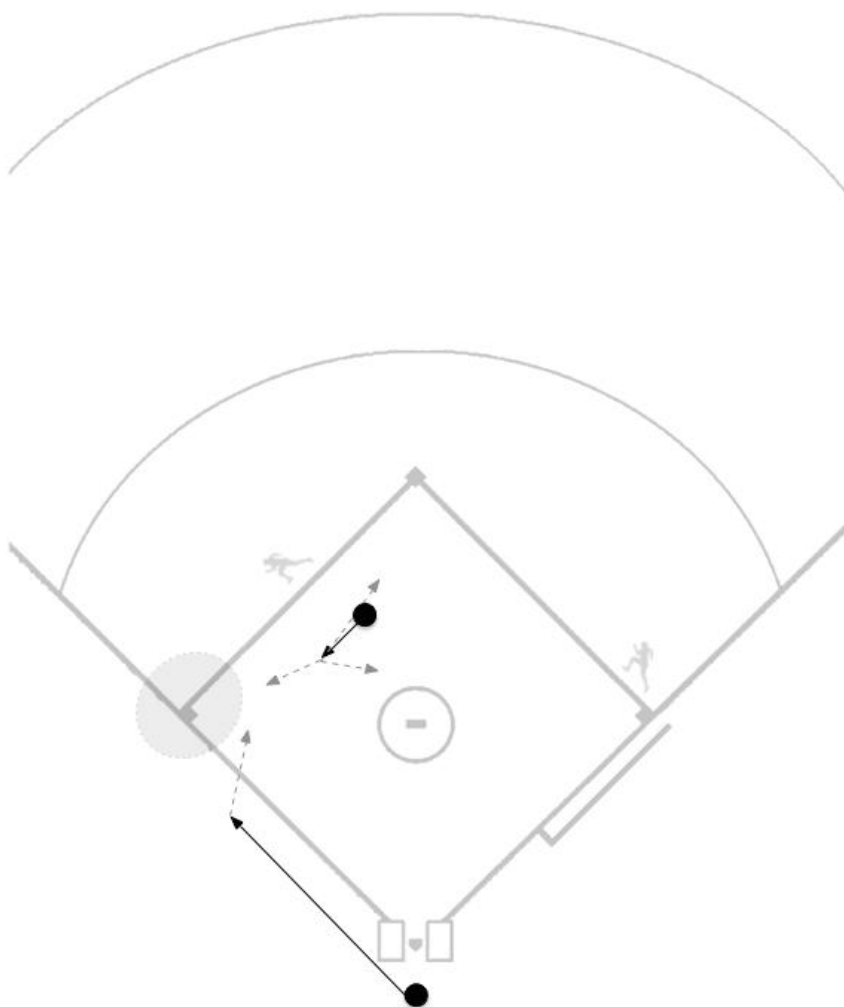
---

**NOTES**

---

Il est important que les arbitres communiquent entre eux lors d'une souricière. Pour les décisions dans l'aire entre les responsabilités des deux arbitres, ils doivent prendre le temps de se regarder et communiquer pour éviter que tous les deux fassent une décision sur le même jeu.

**SITUATION 2A-53**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT**







---

## BUTS REMPLIS

---

## BUTS REMPLIS

---

## CONTENU

---

|                 |                                                                                |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| SITUATION 2A-54 | POSITIONS DE BASE                                                              |
| SITUATION 2A-55 | COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR                                 |
| SITUATION 2A-56 | ROULANT OU AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR                                           |
| SITUATION 2A-57 | COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS QU'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR                       |
| SITUATION 2A-58 | BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR                                                      |
| SITUATION 2A-59 | BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE |
| SITUATION 2A-60 | BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE            |
| SITUATION 2A-61 | BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE            |
| SITUATION 2A-62 | SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT                                              |
| SITUATION 2A-63 | SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT                                               |
| SITUATION 2A-64 | SOURICIÈRE ENTRE LE 3E BUT ET LE MARBRE                                        |

---

---

## BUTS REMPLIS

---

### SITUATION 2A-54

#### POSITIONS DE BASE

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

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

#### ARBITRE DES BUTS

---

AB se place sur le côté du 3<sup>e</sup> but du monticule et utilise une ligne guide du bord du marbre jusqu'au bord du cercle du lanceur de 18', et à mi-chemin entre le derrière du cercle du lanceur de 18' et la zone entourant le 2<sup>e</sup> but. AB prendra une **position 'set'** avec les mains sur les genoux lorsque le lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et va demeurer dans cette position jusqu'à ce que le lancer soit effectué ou que le lanceur ne soit plus en contact avec la plaque. AB fait face au frappeur dans cette position de départ. **Cette position se nomme P4.**

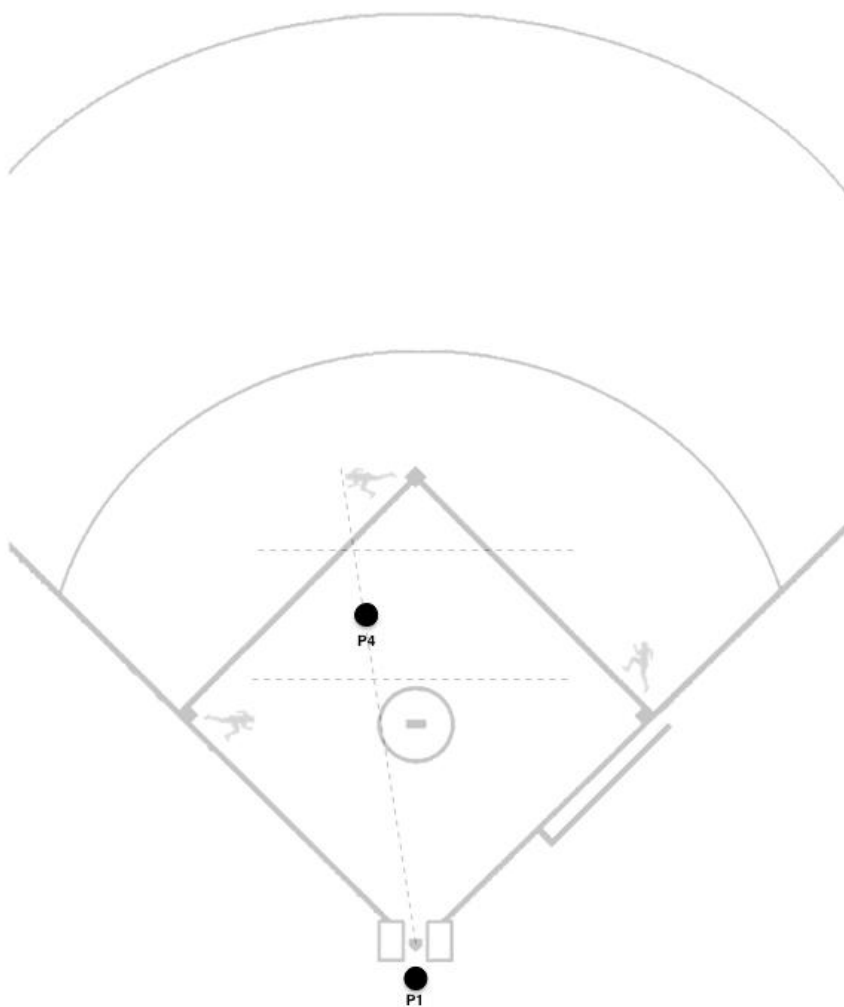
#### NOTES

---

Si les joueurs de champ intérieur sont positionnés de façon peu profonde, AB pourrait devoir modifier sa position de départ pour éviter d'être dans le chemin des joueurs de champ. AB va demeurer dans le champ intérieur et peu se déplacer vers l'arrière à la limite du gazon, vers l'avant au centre du terrain ou une combinaison des deux. Par contre, AB ne s'avancera pas vers le marbre.

SITUATION 2A-54

POSITIONS DE BASE



---

## BUTS REMPLIS

---

### SITUATION 2A-55

#### COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM est responsable pour les coups en flèche et des chandelles frappées au lanceur. AM est également responsable pour les chandelles frappées au receveur. AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> but ou le joueur de 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. Lorsqu'une chandelle est frappée, AM devrait s'avancer de quelques pieds vers le 3<sup>e</sup> but en territoire des fausses balles pour observer le jeu, à moins qu'une décision en jeu/fausse balle soit requise. Si c'est le cas, AM prendra une position 'set' sur la ligne de jeu appropriée. Pour les balles frappées le long de la ligne du 3<sup>e</sup> but avec moins de 2 retraits, AM doit faire quelques pas vers le 3<sup>e</sup> but. Pour les balles frappées le long de la ligne du 3<sup>e</sup> but avec 2 retraits, AM doit se déplacer vers la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but.

---

#### ARBITRE DES BUTS

---

AB est responsable pour tous les coups en flèche et les chandelles frappées aux joueurs de champ intérieur, sauf ceux qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine en regardant rapidement à l'arrière pour observer le frappeur-coureur toucher au 1<sup>er</sup> but. AB pourrait devoir faire quelques pas vers le monticule pour permettre au joueur de champ de faire l'attrapé. AB devrait éviter de marcher à reculons et devrait se servir de pas croisés.

---

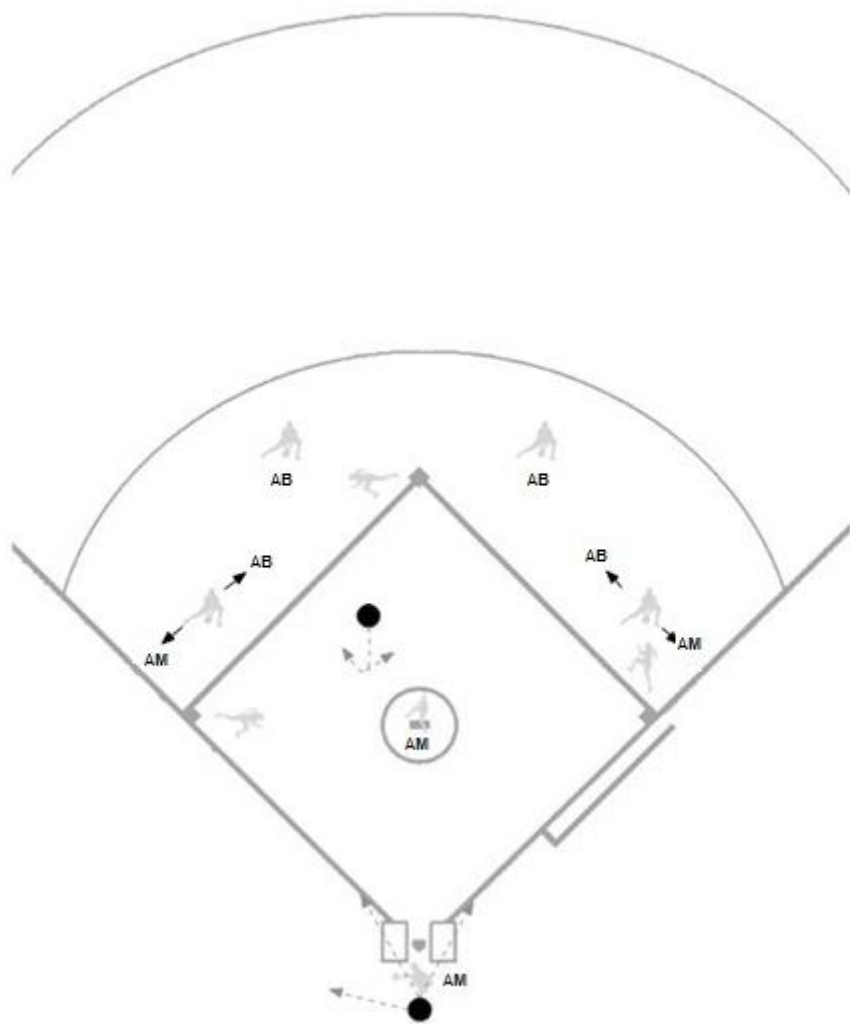
#### NOTES

---

La chandelle intérieure peut être appelée par les deux arbitres et devrait être répétée par l'autre arbitre. La responsabilité première appartient tout de même à l'arbitre qui est responsable pour la chandelle. Il est important que l'équipe des arbitres travaille en cohésion et utilise des signaux avant la situation pour se rappeler que la possibilité d'une chandelle intérieure existe.

SITUATION 2A-55

COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR



---

**SITUATION 2A-56**

---

**ROULANT OU AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement prendre une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but tout en demeurant aux alentours du marbre. Si le roulant ou le coup amorti nécessite une décision **en jeu/fausse balle**, AM va prendre une position sur la ligne de jeu prolongée. AM devra ensuite se déplacer rapidement vers une position pour tout jeu possible soit un jeu forcé ou jeu de touché. Si le relais initial est au 1<sup>er</sup> but, AM reprendra ses responsabilités comme s'il n'y avait aucun coureur sur les buts. Avec le champ intérieur positionné de façon peu profonde, si AM voit qu'il aura un jeu au marbre sur C3 qui tente de marquer, il est acceptable qu'il prenne immédiatement une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour le jeu au marbre.

---

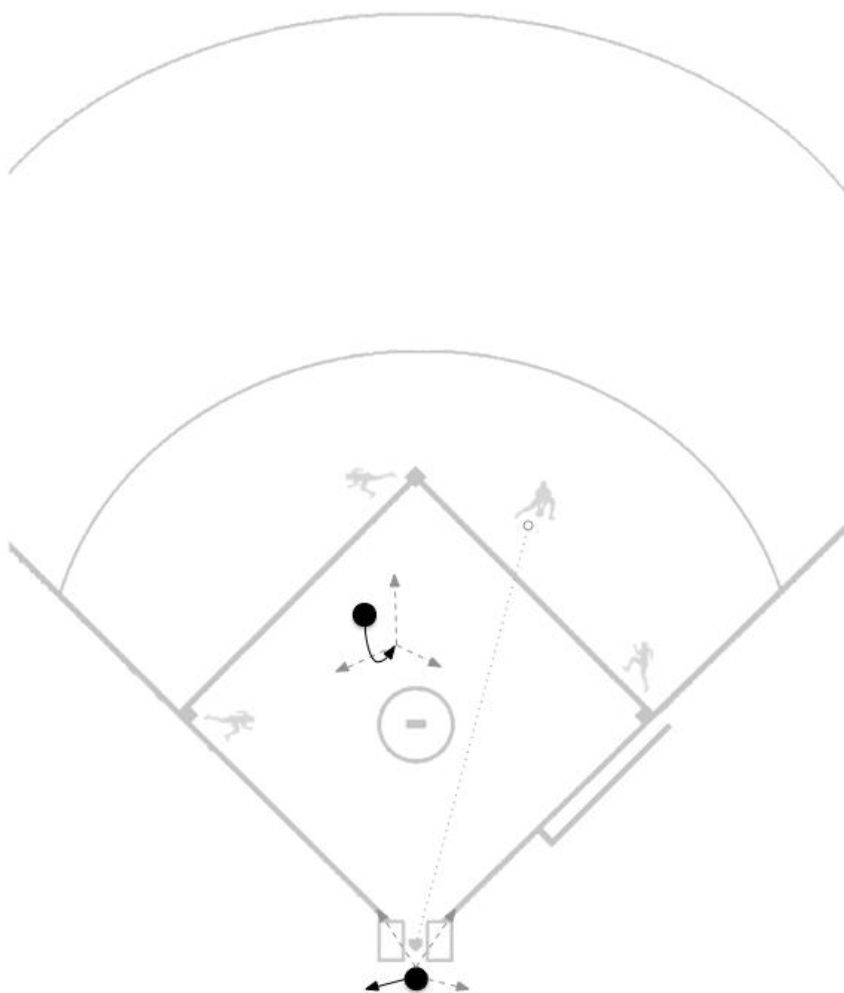
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. Il y a plusieurs jeux qui pourraient avoir lieu dans cette situation. AB devrait faire quelques pas agressifs vers le milieu du terrain tout en restant dans l'aire de travail. AB ne doit pas trop s'engager vers un but, mais permettre au jeu de se développer et réagir en conséquence en créant un angle en étant prêt pour faire une décision au but nécessaire. AB est responsable pour les décisions au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but. Si AB voit que le jeu initial sera au 1<sup>er</sup> but, il doit immédiatement s'avancer vers le 1<sup>er</sup> but à travers l'aire de travail derrière le monticule. Lorsque le jeu initial est complété, AB doit immédiatement regarder pour voir où sont les coureurs et prendre une position à mi-chemin entre les coureurs sur les buts.

SITUATION 2A-56

ROULANT OU AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR





## BUTS REMPLIS

---

### SITUATION 2A-57

#### COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS QU'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM est responsable pour toutes les décisions **en jeu/fausse balle** sur les lignes du 1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup>. Il doit être en position 'set' sur la ligne de jeu ou être sur les lignes prolongées du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> si nécessaire. AM devra se déplacer agressivement vers une position aux alentours de la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, approximativement à 15' de marbre, et est responsable de surveiller tous les coureurs, sauf le frappeur-coureur, le touché du 3<sup>e</sup> but, et toute obstruction concernant le touché du 3<sup>e</sup> but. S'il y a un jeu au marbre, AM va se déplacer vers une position à 10-12' du marbre sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour analyser le jeu. De la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, AM a l'option de demeurer là ou d'ajuster sa position en se déplaçant vers la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour la possibilité d'un balayage du receveur. AM ne devrait pas être en mouvement lorsqu'il fait une décision et doit être en position 'set'.

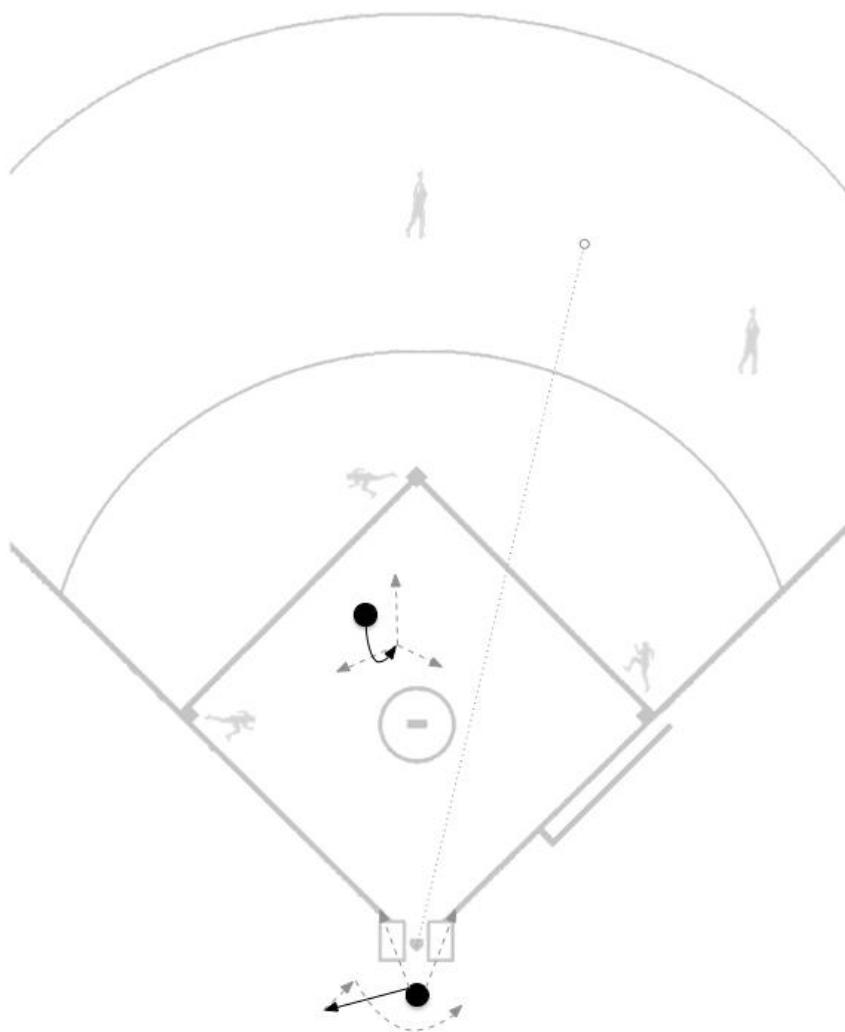
#### ARBITRE DES BUTS

---

AB va s'avancer, se tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va faire quelques pas croisés vers l'aire de travail pour ouvrir le terrain. AB doit prendre cette position dans l'aire de travail et laisser le jeu déterminer où il doit se déplacer. AB responsable pour tous les jeux aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup>, ainsi que du frappeur-coureur qui touche au 3<sup>e</sup> but. Lorsqu'AB voit où aura lieu le jeu, il va s'approcher du jeu et s'arrêter en position 'set' pour rendre une décision. S'il n'a pas de jeu, il devrait prendre une position à mi-chemin entre les coureurs. S'il n'a qu'un seul coureur sur les buts, AB devrait prendre une position près de du coureur pour tout jeu possible.

SITUATION 2A-57

COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS QU'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR



## BUTS REMPLIS

---

### SITUATION 2A-58 BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM est responsable des ballons qui mènent le voltigeur de gauche ou le voltigeur de droite vers les lignes de jeu. AM doit communiquer lorsqu'il prend la responsabilité d'un ballon et toutes décisions **en jeu/fausse balle** et /ou **attrapé/non attrapé**.

#### ARBITRE DES BUTS

---

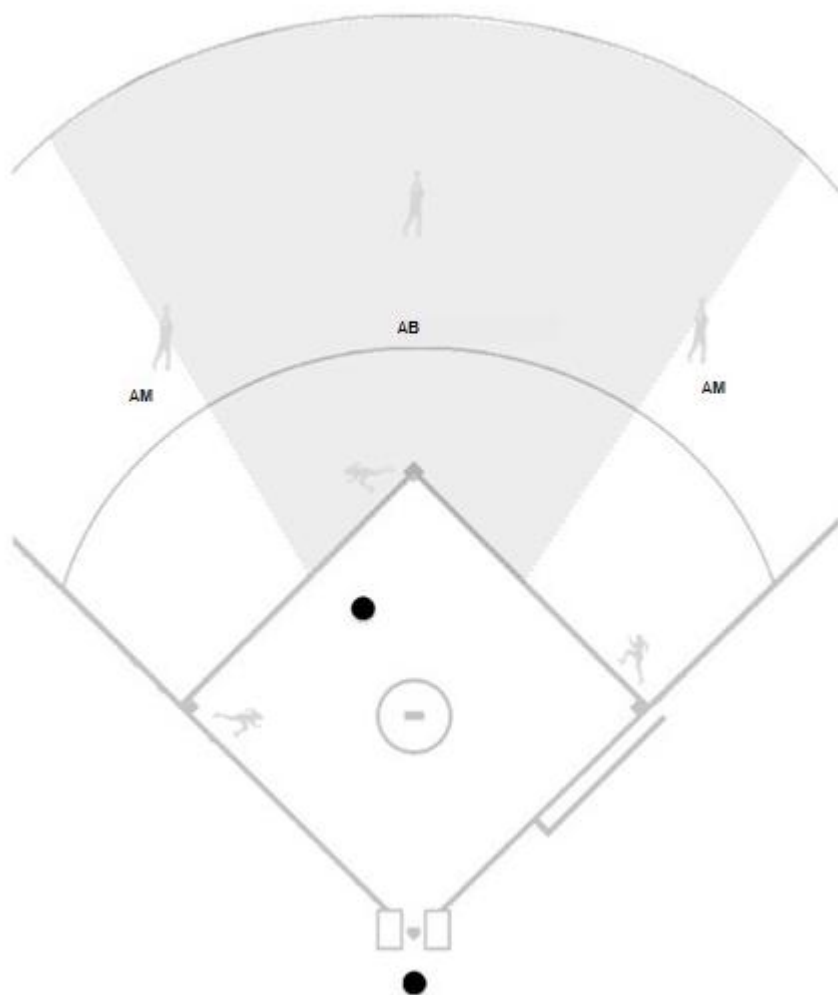
AB est responsable pour les ballons qui mènent le voltigeur gauche vers l'avant jusqu'aux ballons qui mènent le voltigeur de droite vers l'avant.

#### NOTES

---

Comme règle générale, pour les balles frappées dans la direction des voltigeurs de gauche ou de droite, AB sera responsable de l'**attrapé/non attrapé** à moins qu'AM communique qu'il prend la responsabilité. Cela aide à éviter la confusion.

**SITUATION 2A-58**  
**BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**



**SITUATION 2A-59**

**BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU  
VOLTIGEUR DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM quitte à gauche et est responsable de C3 qui retouche au 3<sup>e</sup>. AM va prendre une position qui le permet de voir C3 qui retouche au 3<sup>e</sup> but et l'attraper dans le champ extérieur. AM est responsable pour les jeux au marbre sur C3. AM doit se rappeler de ne pas s'éloigner du marbre au point de ne pas pouvoir y retourner à temps pour faire une décision sur C3. AM peut prendre une position soit sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but ou la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour les jeux au marbre sur C3. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-57.

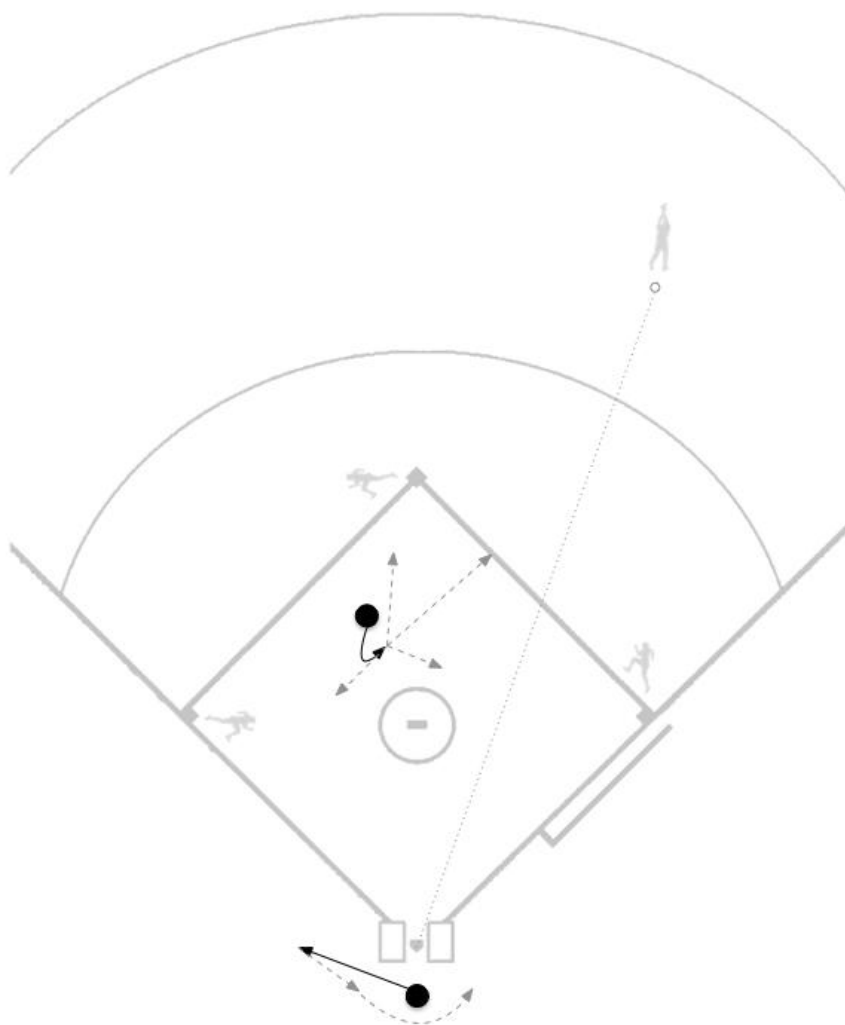
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va se déplacer agressivement vers l'aire de travail, sans marcher de reculons. AB est responsable de la décision **attrapé/non attrapé**. Il est important qu'AB utilise la technique **s'arrêter, analyser et réagir** dans cette situation. Si AB voit que le ballon est un jeu difficile, il va se diriger vers la limite du gazon et s'arrêter en position 'set' debout pour rendre la décision. AB doit agressivement indiquer **l'attrapé/non attrapé** visuellement et verbalement. La priorité est la décision **attrapé/non attrapé**. Si la balle est de routine, AB demeurera dans l'aire de travail en prenant une position qui garde la plus grande majorité possible du jeu en avant de lui, incluant **l'attrapé/non attrapé**. AB est responsable pour C2 que retouche au 2<sup>e</sup>, C1 que retouche au 1<sup>er</sup> et le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. AB serait responsable pour tous les jeux au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but et doit se positionner entre les coureurs en laissant la balle déterminer où aura lieu le prochain jeu. À ce moment-là, il s'avancera vers le but approprié et prendra une position 'set' pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-57.

SITUATION 2A-59

BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE



**SITUATION 2A-60**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne du premier but. AM va communiquer à son partenaire, « **Je suis sur la ligne!** » AM est responsable de la décision **en jeu/fausse balle et attrapé/non attrapé**. AM devrait s'avancer vers la décision le plus possible en se rappelant qu'il doit être en mesure de retourner au marbre à temps pour tout jeu possible sur C3 qui retouche. AM est responsable pour C3 qui retouche et doit regarder rapidement dans cette direction après que la balle est touchée. AM doit se rappeler que l'attrapé/non attrapé est sa priorité, et non C3 qui retouche. Il est recommandé qu'AM prenne une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour un jeu au marbre. La majorité des relais provenant du champ droit résulte en touché balayé au marbre, et la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but est la position idéale pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-57.

---

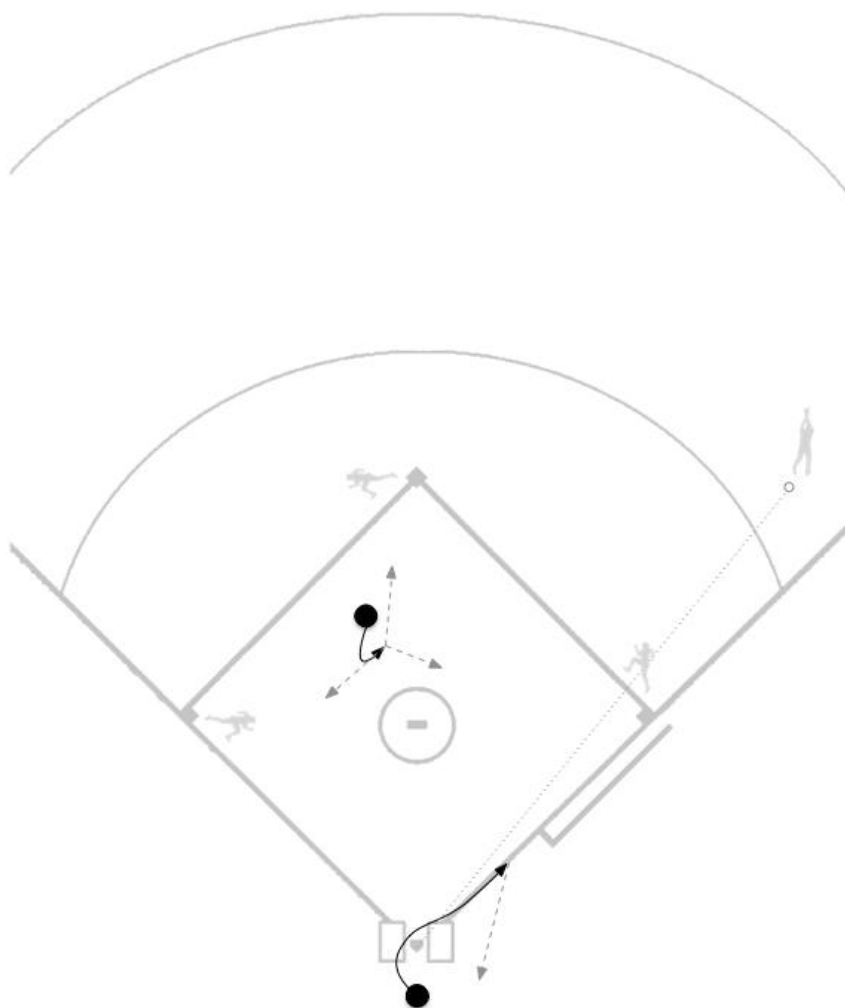
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB doit demeurer dans l'aire de travail en prenant une position qui garde la plus grande majorité possible du jeu en avant de lui, incluant l'attrapé/non attrapé. AB est responsable pour C2 qui retouche au 2<sup>e</sup>, C1 qui retouche au 1<sup>er</sup> et le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. AB serait responsable pour tous les jeux aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> buts et doit prendre une position à mi-chemin entre les coureurs en laissant la balle déterminer où aura lieu le prochain jeu. À ce moment-là, il va s'avancer vers le but approprié et prendre une position 'set' pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-57.

SITUATION 2A-60

BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE





## BUTS REMPLIS

---

### SITUATION 2A-61

#### BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne du premier but. AM va communiquer à son partenaire, « **Je suis sur la ligne!** » AM est responsable de la décision **en jeu/fausse balle** et de l'**attrapé/non attrapé**. AM devrait s'avancer vers la décision le plus possible en se rappelant qu'il doit être en mesure de retourner au marbre à temps pour tout jeu possible sur C3 qui retouche. AM est responsable pour C3 qui retouche et sa position sur la ligne du 3<sup>e</sup> but va le permettre de garder le jeu en avant de lui tout en observant C3 qui retouche. AM doit se rappeler que la décision **attrapé/non attrapé** est sa priorité, et non C3 qui retouche. AM doit immédiatement retourner à une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour le jeu au marbre. La majorité des relais venant du champ gauche résulte en jeu de glissade au marbre et la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but est la position idéale pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-57.

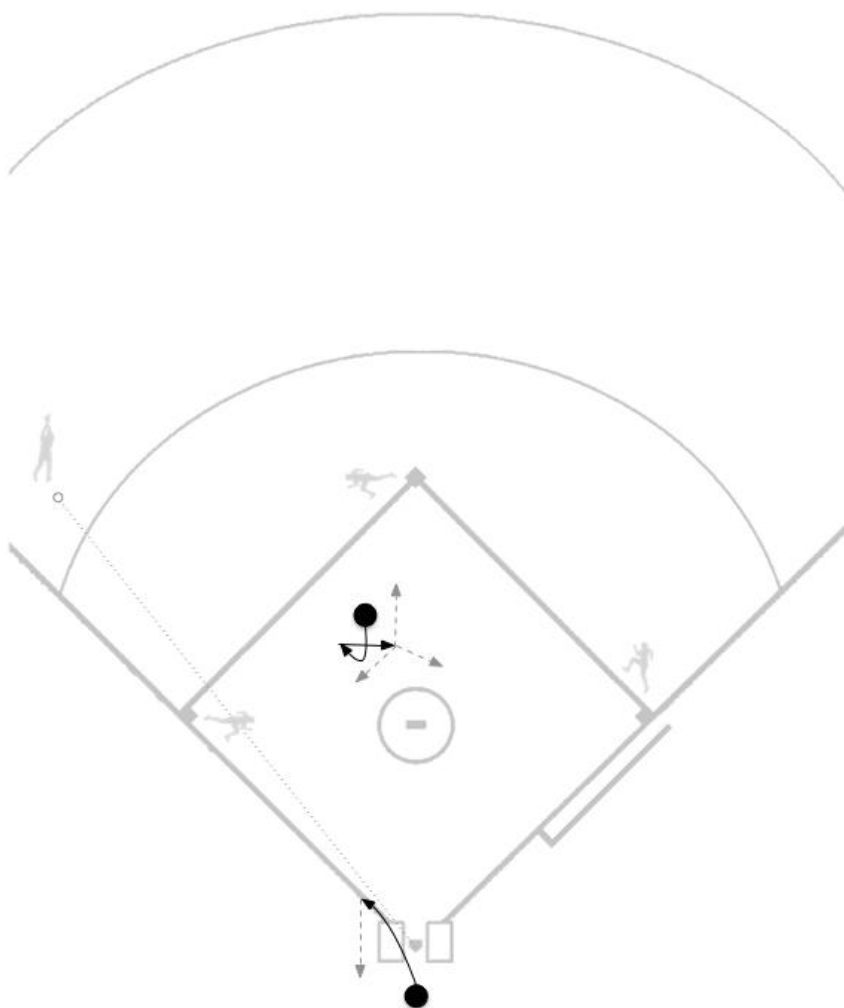
#### ARBITRE DES BUTS

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB doit demeurer dans l'aire de travail en prenant une position qui garde la plus grande majorité possible du jeu en avant de lui, incluant l'**attrapé/non attrapé**. AB est responsable pour C2 qui retouche au 2<sup>e</sup>, C1 qui retouche au 1<sup>er</sup> et le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. AB serait responsable pour tous les jeux aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> buts et doit prendre une position à mi-chemin entre les coureurs en laissant la balle déterminer où aura lieu le prochain jeu. À ce moment-là, il va s'avancer vers le but approprié et prendre une position 'set' pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-57.

SITUATION 2A-61

BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE



---

## BUTS REMPLIS

---

### SITUATION 2A-62

#### SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

Lorsqu'AM voit qu'une souricière se développe entre le 1er et 2e but, il se dirige vers une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour tout jeu possible au marbre sur C3 qui tente d'avancer. Il doit également être conscient qu'une souricière pourrait se développer entre le 3<sup>e</sup> et le marbre sur C3, voir 2U-64. AM est responsable pour les relais hors cible au 1<sup>er</sup> but qui pourraient avoir lieu pendant la souricière. Si un jeu se développe au marbre sur C3, il est acceptable pour AM de prendre une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but puisqu'un jeu de touché balayé est probable avec un relais venant du côté droit du champ intérieur. Il est acceptable pour AM de communiquer à AB, « **Je reste au marbre!** » en rappelant AB qu'il est responsable de la souricière au complet.

---

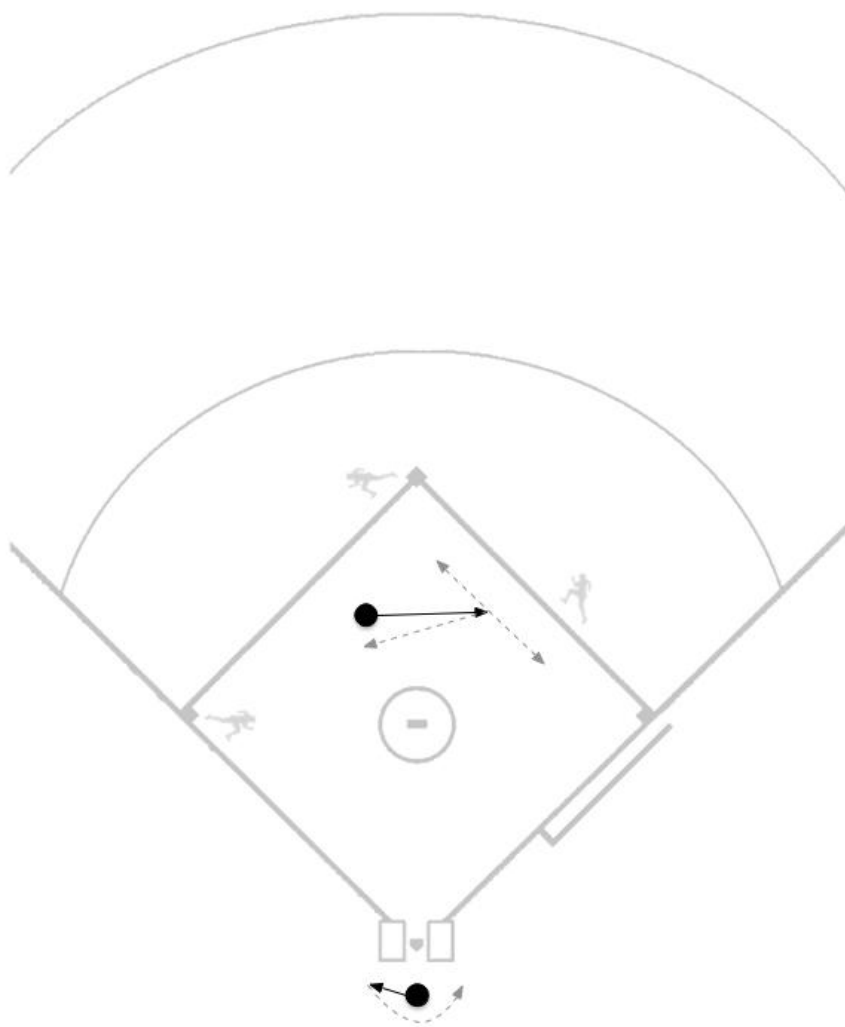
#### ARBITRE DES BUTS

---

Avec une souricière qui se développe entre le 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> but, AB est le seul responsable pour la souricière au complet. AB se déplacera vers une position du côté du 1<sup>er</sup> but dans la zone de travail pour observer la souricière. AB sera limité avec ses mouvements pendant une souricière puisqu'il est également responsable pour tout jeu sur les buts. Si le jeu résulte en un coureur retiré, AB devra prendre une position entre les coureurs sur les buts.

SITUATION 2A-62

SOURICIÈRE ENTRE LE 1ER ET 2E BUT



## BUTS REMPLIS

---

### SITUATION 2A-63 SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

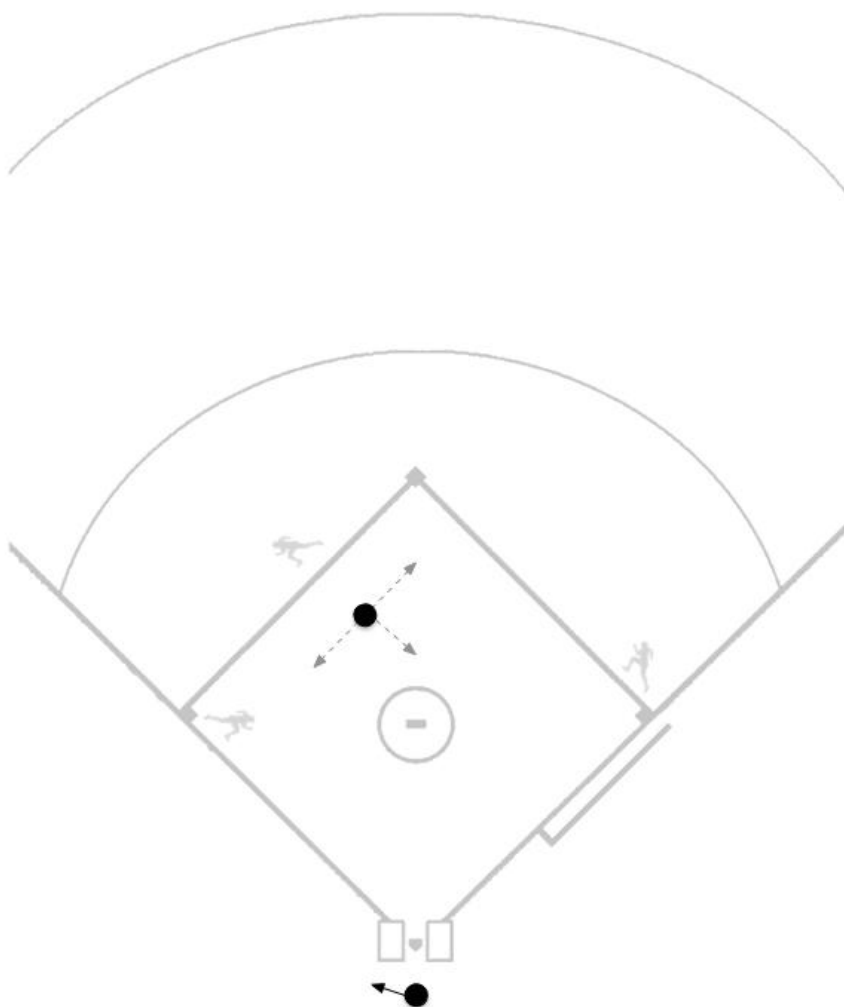
Lorsqu'AM voit qu'une souricière se développe entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, il se dirige vers une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour tout jeu possible au marbre sur C3 qui tente d'avancer. Il doit également être conscient qu'une souricière pourrait se développer entre le 3<sup>e</sup> et le marbre sur C3, voir 2U-64. AM est responsable pour les relais hors cible au 3<sup>e</sup> but qui pourrait avoir lieu pendant la souricière. Si un jeu se développe au marbre sur C3, il est acceptable pour AM de prendre une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but puisqu'un jeu de glissement est probable avec un relais venant du côté gauche du champ intérieur. Il est acceptable pour AM de communiquer à AB, « **Je reste au marbre!** » en rappelant AB qu'il est responsable de la souricière au complet.

#### ARBITRE DES BUTS

---

Avec une souricière qui se développe entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, AB est le seul responsable pour la souricière au complet. AB se déplacera vers une position du côté du 3<sup>e</sup> but dans la zone de travail pour observer la souricière. AB sera limité avec ses mouvements pendant une souricière puisqu'il est également responsable pour tout jeu sur les buts.

SITUATION 2A-63  
SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT



**SITUATION 2A-64**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 3<sup>e</sup> BUT ET LE MARBRE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

Dès qu'AM voit que la souricière se développe sur C3 entre le 3<sup>e</sup> et le marbre, il va immédiatement se diriger en territoire des fausses balles et prendre une position pour prendre la responsabilité pour la souricière *au complet*. AM va ensuite communiquer à AB, « **Je m'en occupe!** » pour prendre la responsabilité de la souricière. AM doit tenter de rester à l'avant du coureur en se déplaçant de façon parallèle avec la ligne de jeu tout en évitant de trop s'approcher du jeu. Si la souricière a terminé avec C3 et C2 sur le 3<sup>e</sup> but, AM serait responsable pour la décision au 3<sup>e</sup> but.

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB est responsable pour le jeu initial de prise à contre-pied sur C3 au 3<sup>e</sup> but. Lorsque la souricière se développe, AB serait initialement responsable pour tous les relais du côté du 3<sup>e</sup> but de la souricière *seulement jusqu'à* ce qu'AM prend sa position et prend la responsabilité pour la souricière *au complet*. Lorsqu'AM prend la responsabilité, AB doit immédiatement retourner dans la direction des deux coureurs en se positionnant entre les deux et prendre la responsabilité de ces coureurs. Si la souricière se termine avec C3 et C2 sur le 3<sup>e</sup> but, AM serait responsable pour la décision au 3<sup>e</sup> but. Autrement, AB serait responsable des décisions sur C1 et C2 sur tous les buts.

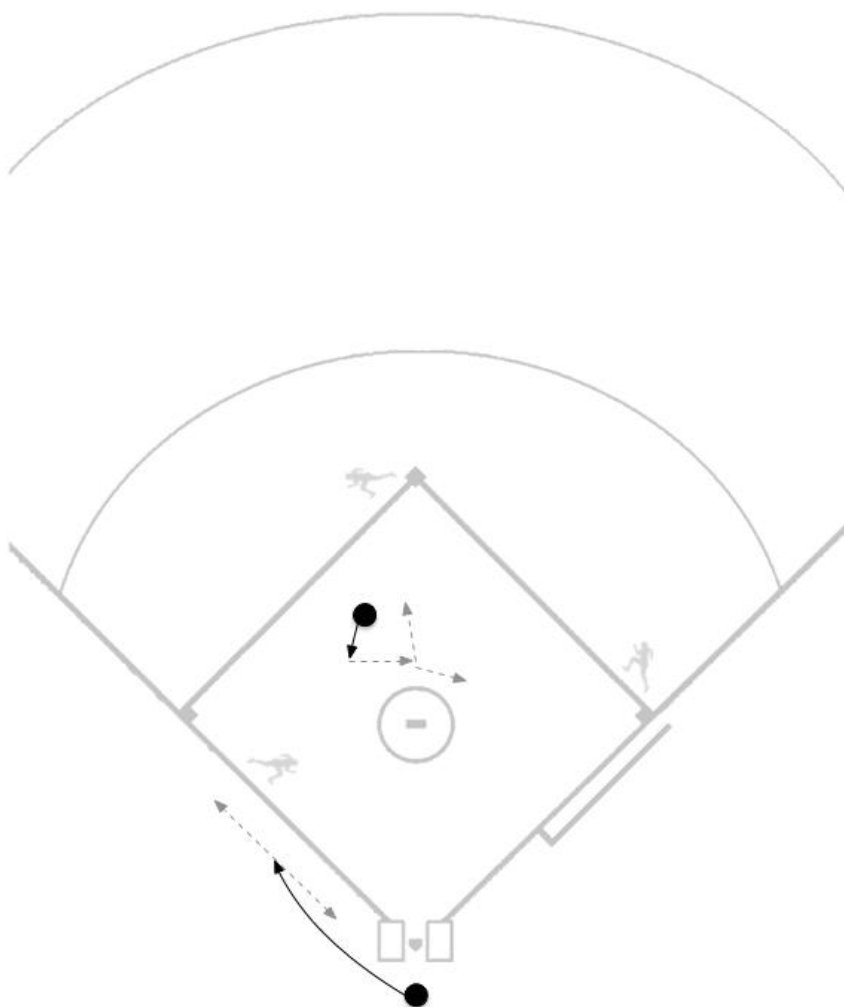
**NOTES**

---

Il est important que les arbitres communiquent entre eux lors d'une souricière. Pour les décisions dans l'aire entre les responsabilités des deux arbitres, ils doivent prendre le temps de se regarder et communiquer pour éviter que tous les deux fassent une décision sur le même jeu.

SITUATION 2A-64

SOURICIÈRE ENTRE LE 3E BUT ET LE MARBRE







---

**C2 SEULEMENT**

---

---

**C2 SEULEMENT**

---

---

**CONTENU**

---

---

|                        |                                                                                       |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>SITUATION 2A-65</b> | <b>POSITIONS DE BASE</b>                                                              |
| <b>SITUATION 2A-66</b> | <b>COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR</b>                                 |
| <b>SITUATION 2A-67</b> | <b>ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (CÔTÉ DU 1ER BUT)</b>                    |
| <b>SITUATION 2A-68</b> | <b>ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (CÔTÉ DU 3E BUT)</b>                     |
| <b>SITUATION 2A-69</b> | <b>COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR</b>                        |
| <b>SITUATION 2A-70</b> | <b>BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR</b>                                                      |
| <b>SITUATION 2A-71</b> | <b>BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE</b> |
| <b>SITUATION 2A-72</b> | <b>BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE</b>            |
| <b>SITUATION 2A-73</b> | <b>BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE</b>            |
| <b>SITUATION 2A-74</b> | <b>TENTATIVE DE PRISE À CONTRE-PIED AU 2E BUT</b>                                     |
| <b>SITUATION 2A-75</b> | <b>VOL DE 3E BUT</b>                                                                  |
| <b>SITUATION 2A-76</b> | <b>SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT</b>                                               |

---

**SITUATION 2A-65**  
**POSITIONS DE BASE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

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

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB se place sur le côté du 3<sup>e</sup> but du monticule et utilise une ligne guide du bord du marbre jusqu'au bord du cercle du lanceur de 18', et à mi-chemin entre le derrière du cercle du lanceur de 18' et la zone entourant le 2<sup>e</sup> but. AB prendra une **position 'set'** avec les mains sur les genoux lorsque le lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et va demeurer dans cette position jusqu'à ce que le lancer soit effectué ou que le lanceur ne soit plus en contact avec la plaque. AB fait face au frappeur dans cette position de départ. **Cette position se nomme P4.**

---

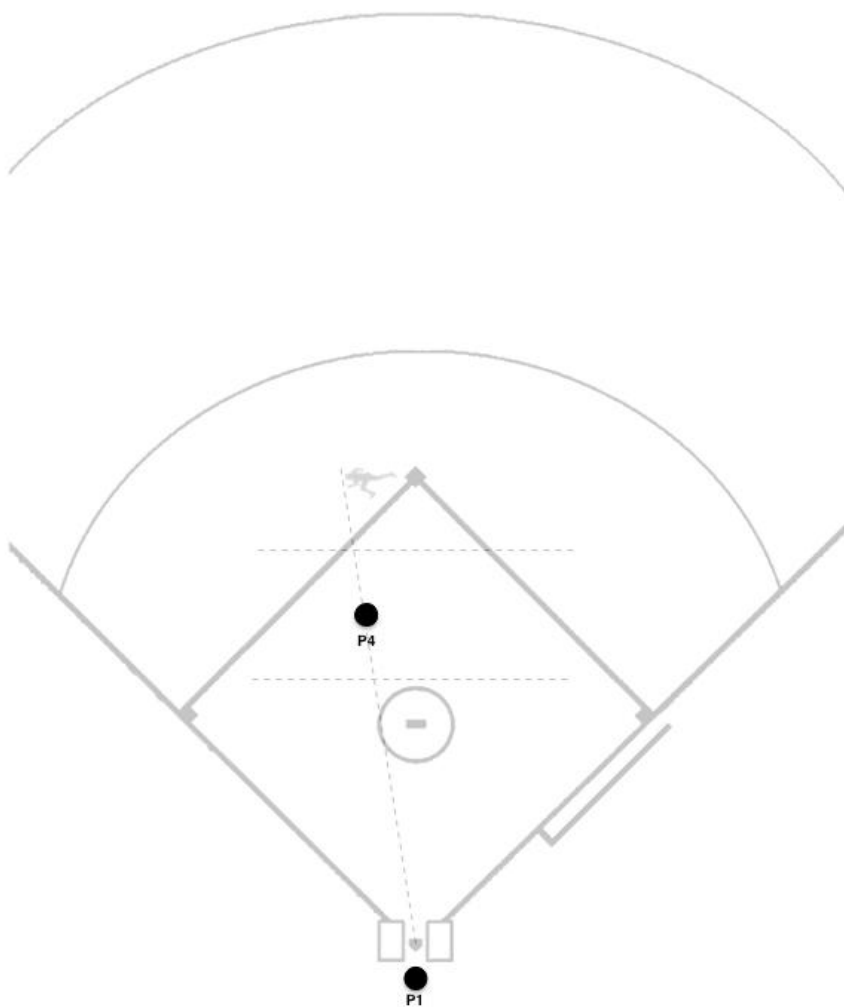
**NOTES**

---

Avant que chaque lancer soit effectué dans cette situation, AB doit rapidement vérifier le coureur en regardant par-dessus son épaule pour l'aider à anticiper ce que le coureur au 2<sup>e</sup> fait sur chaque lancer. Cela aide AB à anticiper et à réagir plus rapidement au jeu qui se développe.

SITUATION 2A-65

POSITIONS DE BASE



**SITUATION 2A-66**

**COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles frappées au lanceur. AM est également responsable pour les chandelles frappées au receveur. AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> but ou le joueur de 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. Lorsqu'une chandelle est frappée, AM devrait s'avancer de quelques pieds vers le 3<sup>e</sup> but en territoire des fausses balles pour observer le jeu, à moins qu'une décision en jeu/fausse balle soit requise. Si c'est le cas, AM prendra une position 'set' sur la ligne de jeu appropriée.

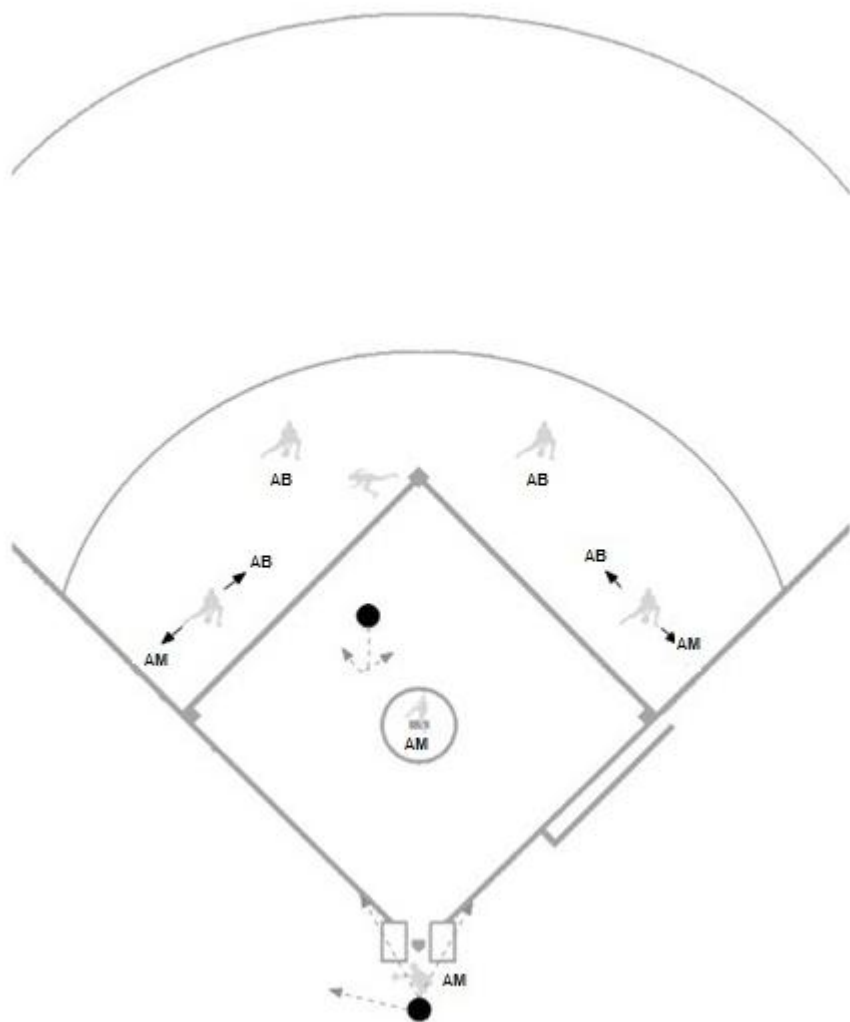
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB est responsable pour tous les coups en flèche et les chandelles frappées aux joueurs de champ intérieur, sauf ceux qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine en regardant rapidement à l'arrière pour observer le frappeur-coureur toucher au 1<sup>er</sup> but. AB pourrait devoir faire quelques pas vers le monticule pour permettre au joueur de champ de faire l'attrapé. AB devrait éviter de marcher à reculons et devrait se servir de pas croisés.

SITUATION 2A-66

COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR



**SITUATION 2A-67**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (CÔTÉ DU 1ER BUT)**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM, va quitter le receveur à gauche et immédiatement se diriger vers une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but tout en restant aux alentours du marbre sur C2. AM serait responsable d'observer C2 qui touche au 3<sup>e</sup> but et tout jeu possible au marbre. Si le roulant ou coup amorti nécessite une décision **en jeu/fausse balle**, AM va prendre une position sur la ligne de jeu, soit en chemin vers le but ou sur la ligne prolongée. AM devra ensuite retourner rapidement à sa position au marbre pour tout jeu possible. AM, reprend ses responsabilités comme s'il n'y avait aucun coureur sur les buts.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. Avec un roulant frappé vers le côté du 1<sup>er</sup> but du champ intérieur, si AB voit que le jeu va être au 1er but, AB va se déplacer agressivement à travers l'aire de travail et s'avancer vers le 1<sup>er</sup> but pour un jeu possible sur le frappeur-coureur. AB doit être arrêté en position 'set' pour le jeu au 1<sup>er</sup> but sur le frappeur-coureur. AB est responsable pour tous les jeux au 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but sur le coureur au 2<sup>e</sup> but. Si le frappeur-coureur est sauf au 1<sup>er</sup> but, AB demeure dans l'aire de travail à mi-chemin entre les deux coureurs. Si le frappeur-coureur est retiré au 1<sup>er</sup> but, AB va repérer l'autre coureur au 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> but et s'avancer vers le but approprié. Il est important pour AB d'analyser où le jeu aura lieu. Sur un amorti, AB ne doit pas trop s'engager vers un but. Sur un roulant du côté du premier but, la majorité des jeux ira au 1<sup>er</sup> but sur le frappeur-coureur.

---

**NOTES**

---

AB doit démontrer une bonne connaissance de la situation, surtout quand la possibilité d'un coup amorti sacrifice existe. Ce qui suit pourrait être considéré par

## C2 SEULEMENT

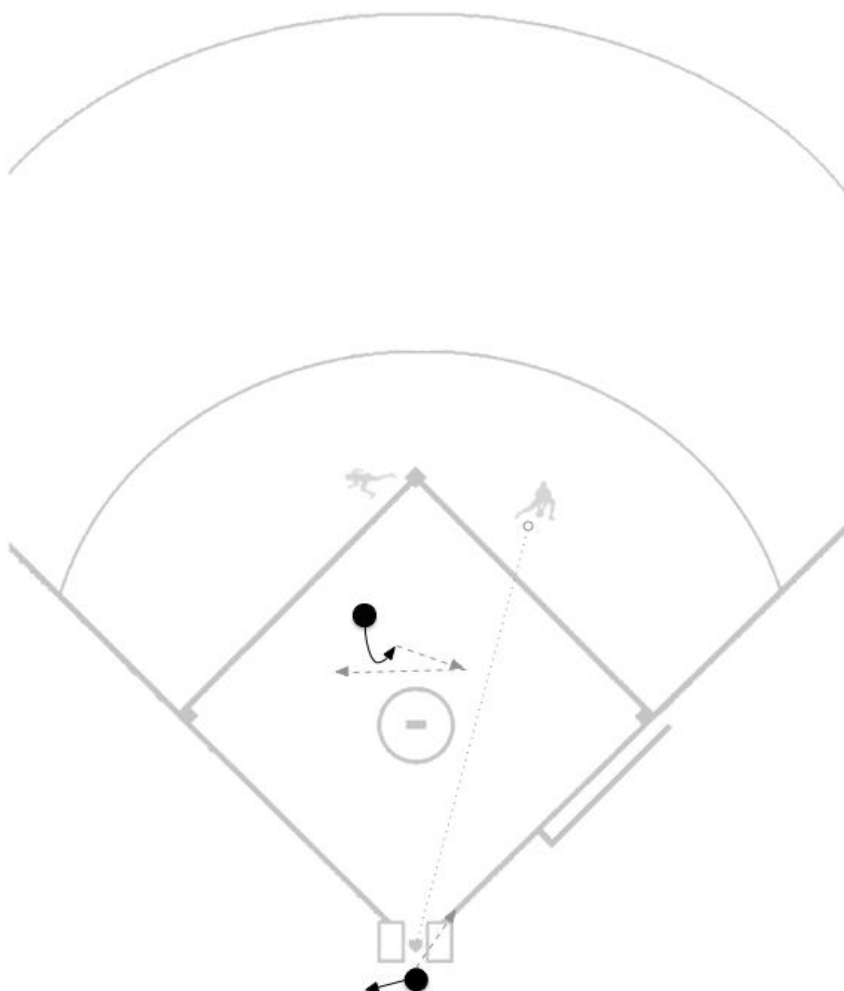
---

AB – une conversation entre les joueurs de champ et l'abri des joueurs, les positions de départ de la défense, le frappeur au bâton (position dans l'alignement et vitesse du coureur), et la vitesse des coureurs sur les buts. Tous ces facteurs vont aider AB à réagir au jeu qui se développe.



SITUATION 2A-67

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (CÔTÉ DU 1ER BUT)



**SITUATION 2A-68**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (CÔTÉ DU 3E BUT)**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour toutes les décisions **en jeu/fausse balle** sur la ligne du 3<sup>e</sup> but. Il doit prendre une position 'set' sur la ligne du 3<sup>e</sup> but ou sur la ligne prolongée au besoin. Sur un coup amorti, AM devra demeurer aux alentours du marbre et lorsque la balle est relayée par le joueur de champ, retournera au marbre. Il serait responsable pour C2 qui touche au 3<sup>e</sup> en plus des responsabilités qu'il a lorsqu'il n'a aucun coureur sur les buts. Sur un roulant au côté du 3<sup>e</sup> but du champ intérieur et le coureur du 2<sup>e</sup> ne tente pas immédiatement d'avancer vers le 3<sup>e</sup>, AM a l'option de se diriger vers le 3<sup>e</sup> but pour aider AB. AM fera  $\frac{3}{4}$  du chemin vers le 3<sup>e</sup> but en communiquant, « **J'ai le 3<sup>e</sup> s'il vient!** » Si le coureur du 2<sup>e</sup> tente d'avancer au 3<sup>e</sup> but après que le joueur de champ intérieur relais la balle, et AM voit que le joueur de 1<sup>er</sup> but va faire un relais au 3<sup>e</sup> pour faire un jeu sur le coureur du 2<sup>e</sup>, AM va se positionner à proximité du 3e but en communiquant, « **J'ai le 3<sup>e</sup> but!** » AM demeurerait sur le gazon du champ intérieur et est également responsable des jeux au marbre. Si AM voit qu'il n'aura pas de jeu, il va immédiatement retourner au marbre en territoire des fausses balles en communiquant à AB, « **Je retourne au marbre!** »

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. Sur un roulant frappé au côté du 3<sup>e</sup> but du champ intérieur, AB ne doit pas trop s'engager vers un but en particulier. AB est initialement responsable pour tous les jeux aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but. AB doit anticiper un jeu potentiel au 3<sup>e</sup> but pour tout roulant frappé au côté gauche de l'arrêt-court. Si le jeu développe au 1<sup>er</sup> but, AB s'avancera le plus possible vers le jeu à travers l'aire de travail et prendra une position 'set'. AB doit également écouter pour AM qui communique qu'il va prendre la responsabilité pour tout jeu fait traversant le champ intérieur sur le coureur du 2<sup>e</sup> but. AB doit visuellement confirmer qu'AM est au 3<sup>e</sup> but avant de lâcher la responsabilité. AM est responsable pour tous les jeux sur les buts à moins qu'AM prenne la responsabilité pour le jeu sur le coureur du 2<sup>e</sup> but au 3<sup>e</sup> but. Lorsqu'AB prend la

## C2 SEULEMENT

---

décision sur le jeu initial, il pourra ensuite se diriger vers une position soit entre les coureurs sur les buts ou près du seul coureur pendant qu'AM retourne au marbre

---

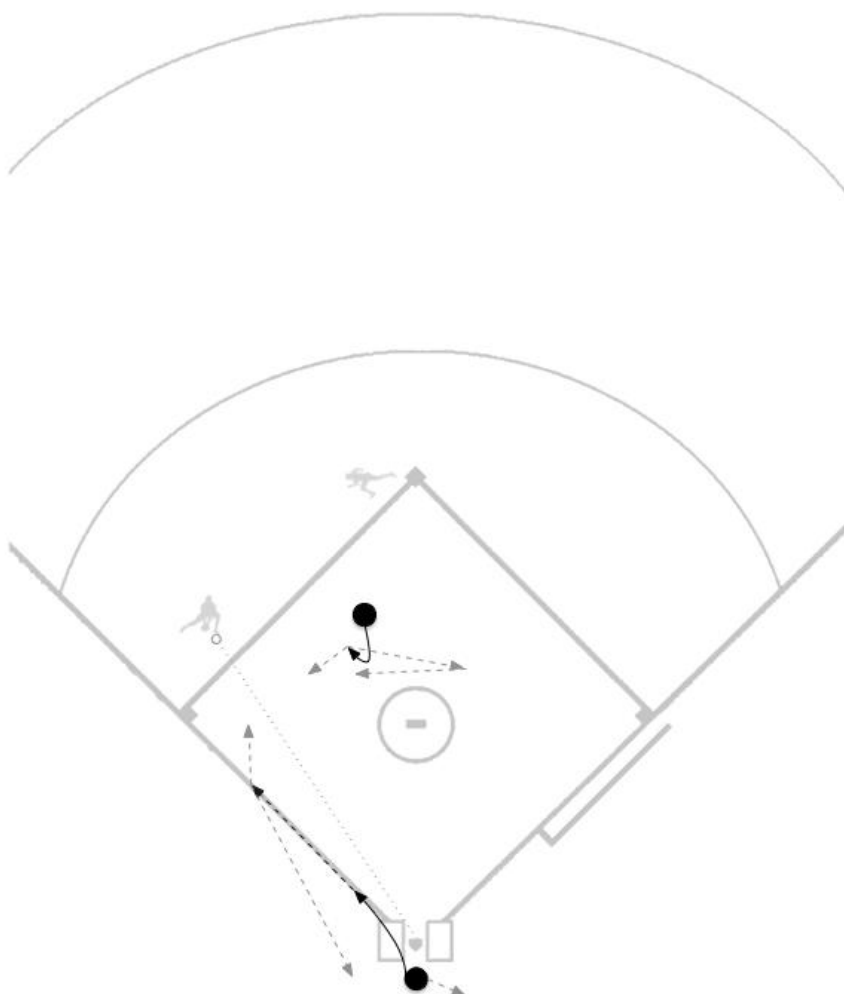
### NOTES

---

Cette mécanique est avancée et devrait être discutée avant la partie par l'équipe des arbitres. Il est acceptable pour AM de simplement demeurer au marbre comme dans la situation 2A-67. Les deux mécaniques nécessitent une communication entre l'équipe ainsi qu'une confirmation visuelle d'où se trouve ton partenaire.

SITUATION 2A-68

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR (CÔTÉ DU 3E BUT)



**SITUATION 2A-69**

**COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable des décisions **en jeu/fausse balle** sur la ligne du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but. Il doit être en position 'set' sur la ligne de jeu ou sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> but au besoin. AM va agressivement se déplacer vers une position dans les alentours de la ligne du 1<sup>er</sup> but prolongée, approximativement à 15' du marbre, et est responsable d'observer le coureur du 2<sup>e</sup> qui touche au 3<sup>e</sup> but et toute obstruction concernant le touché du 3<sup>e</sup> but. S'il y a un jeu au marbre, AM doit se déplacer vers une position à 10-12' du marbre sur la ligne du 1<sup>er</sup> but prolongée pour analyser le jeu. Du 1<sup>er</sup> but prolongé, AM a l'option de rester là ou d'ajuster sa position en se déplaçant vers la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour la possibilité d'un balayage du receveur. AM ne devrait pas être en mouvement pour rendre la décision et doit être en position 'set'. Dès qu'AM voit le coup sûr ou le coup sûr à plus d'un but, il pourrait communiquer à AB, « **Je reste au marbre!** » pour le rappeler qu'AB est responsable des jeux sur les buts.

---

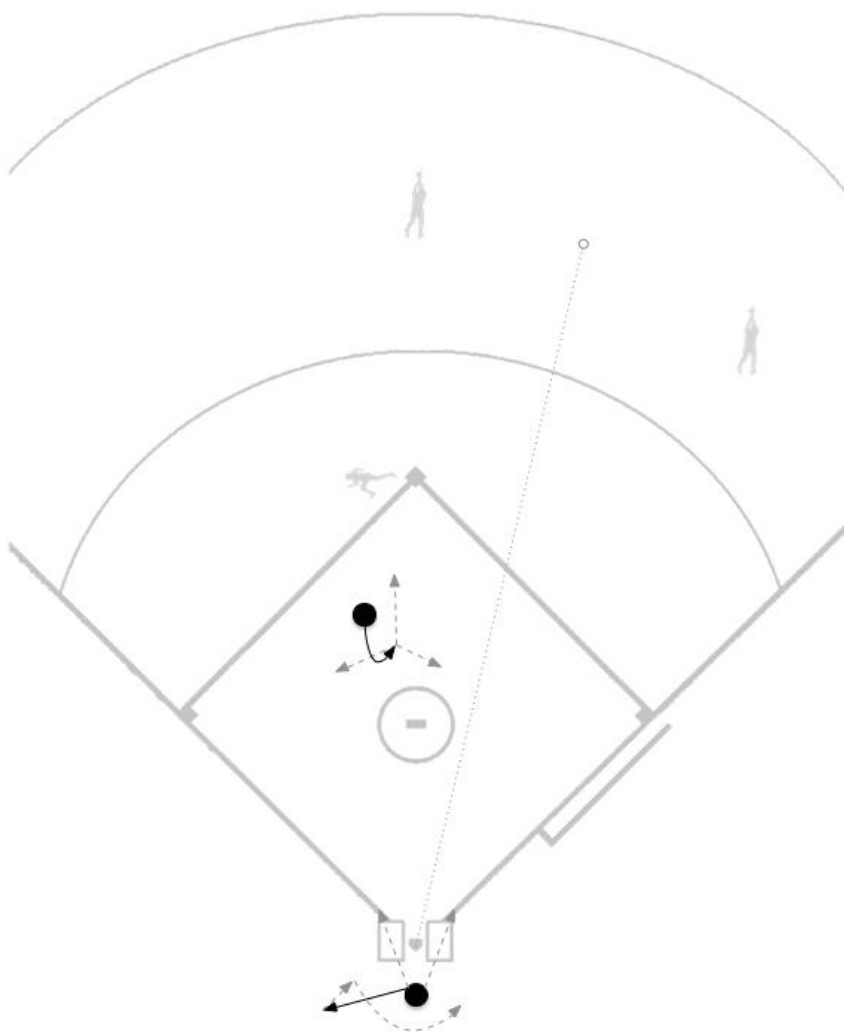
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va faire quelques pas croisés en entrant l'aire de travail pour ouvrir le terrain. AB doit prendre cette position dans l'aire de travail et laisser le jeu déterminer où il doit se déplacer. AB est responsable pour tous les jeux au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, ainsi que le frappeur-coureur qui touche au 3<sup>e</sup> but. Lorsqu'AB voit où aura lieu le jeu, il va s'avancer vers le jeu et s'arrêter en position 'set' pour rendre la décision. S'il n'a pas de jeu, il devrait être en position à mi-chemin entre les coureurs. S'il ne reste qu'un seul coureur, il devrait prendre une position près de ce coureur pour tout jeu possible.

SITUATION 2A-69

COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR



**SITUATION 2A-70**  
**BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable des chandelles qui mènent le voltigeur de gauche ou le voltigeur de droite vers les lignes de jeu. AM doit communiquer lorsqu'il prend la responsabilité d'une chandelle et toutes décisions **en jeu/fausse balle** et /ou **attrapé/non attrapé**

**ARBITRE DES BUTS**

---

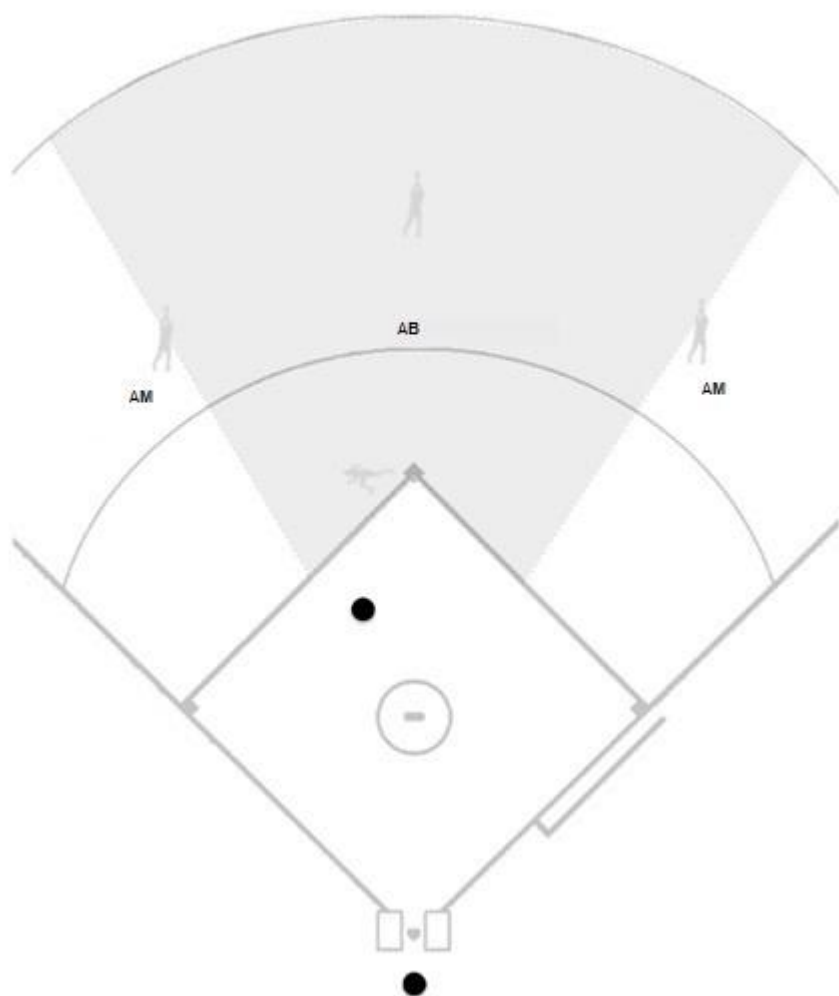
AB est responsable pour les ballons qui mènent le voltigeur gauche vers l'avant jusqu'aux chandelles qui mènent le voltigeur de droite vers l'avant.

**NOTES**

---

Comme règle générale, pour les balles frappées dans la direction des voltigeurs de gauche ou de droite, AB sera responsable de l'**attrapé/non attrapé** à moins qu'AM communique qu'il prend la responsabilité. Cela aide à éviter la confusion.

**SITUATION 2A-70**  
**BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**





**SITUATION 2A-71**

**BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU  
VOLTIGEUR DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM, va quitter le receveur à gauche et immédiatement se déplacer agressivement vers une position dans les alentours de la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, approximativement à 15' du marbre. AM n'a pas de responsabilités dans cette situation, mais va observer le jeu de cet endroit. AM serait responsable de tout relais hors cible qui pourrait avoir lieu pendant le jeu. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-69.

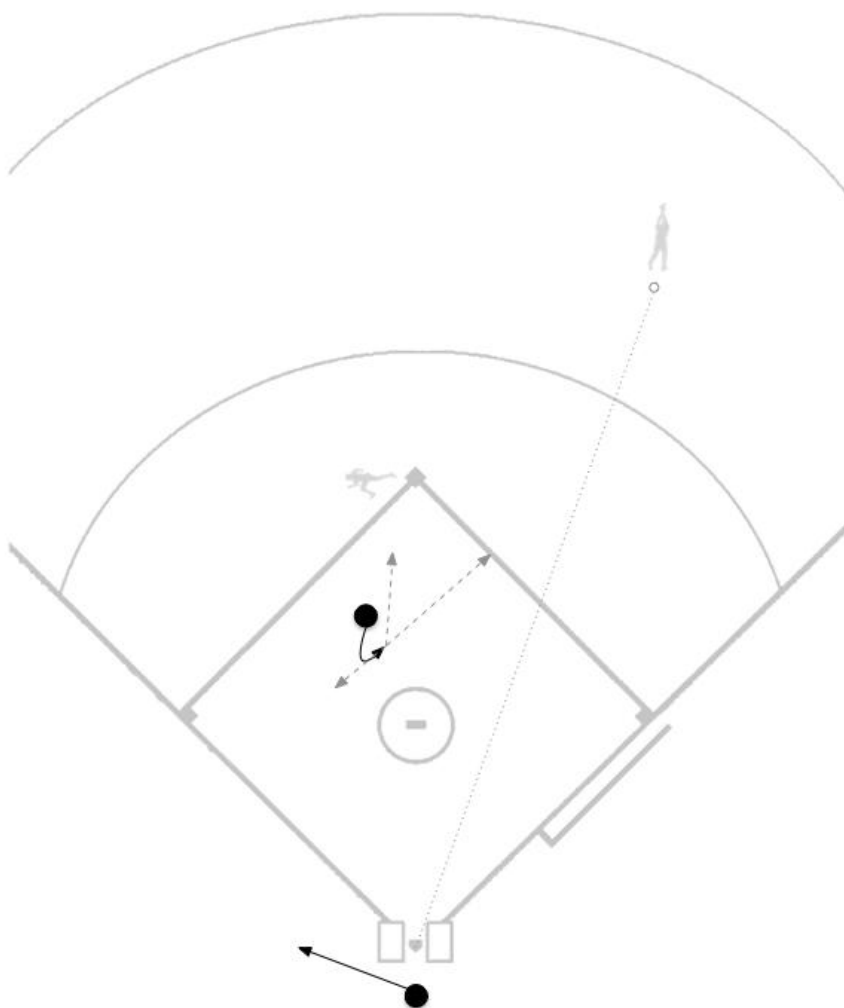
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va se déplacer agressivement vers l'aire de travail, sans marcher de reculons. AB est responsable de la décision **attrapé/non attrapé**. Il est important qu'AB utilise la technique **s'arrêter, analyser et réagir** dans cette situation. Si AB voit que le ballon est un jeu difficile, il va se diriger vers la limite du gazon et s'arrêter en position 'set' debout pour rendre la décision. AB doit agressivement indiquer **l'attrapé/non attrapé** visuellement et verbalement. Sa priorité est la décision **attrapé/non attrapé**. Si le ballon est de routine, AB fera quelques pas croisés pour entrer dans l'aire de travail en s'ouvrant vers le terrain. AB est responsable de C2 qui retouche au 2<sup>e</sup> et le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. S'il y a un jeu au 3<sup>e</sup> but sur C2 qui tente de retoucher, AB va s'approcher du 3<sup>e</sup> but le plus possible et s'arrêter en position 'set' pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-69.

SITUATION 2A-71

BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU  
VOLTIGEUR DE DROITE



**SITUATION 2A-72**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne du 1<sup>er</sup> but. AM va communiquer à AB, « **Je suis sur la ligne!** » AM est responsable pour la décision **en jeu/fausse balle et attrapé/non attrapé**. AM s'approchera du jeu le plus possible et s'arrêtera en position 'set' debout pour rendre la décision. AM doit se rappeler de ne pas s'approcher au point qu'il n'aura pas le temps de retourner au marbre pour un jeu possible si la balle n'est pas attrapée. Il est également responsable si la balle quitte le terrain. Lorsque la balle est jouée, AM doit immédiatement retourner au marbre. Il pourrait avoir des situations dans lesquelles AM va devoir retourner au marbre en observant le jeu dans le champ extérieur. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-69.

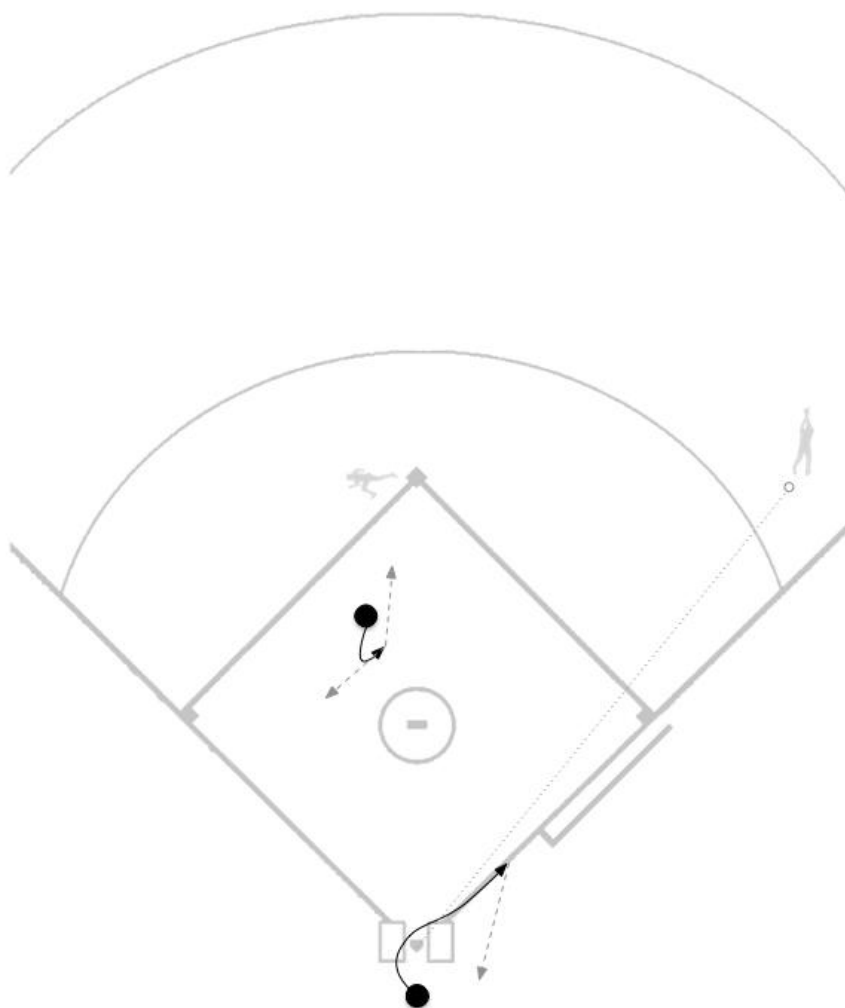
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer dans cette position dans l'aire de travail et analyser le jeu en alignant l'attrapé dans le champ extérieur avec le coureur qui retouche du 2<sup>e</sup> but. Il est responsable du coureur qui retouche au 2<sup>e</sup> but et le frappeur-coureur qui touche le 1<sup>er</sup> but. AB est responsable de tous les jeux sur les coureurs au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> but. Il est important qu'AB ne s'engage pas trop vers un but en particulier et qu'il laisse le jeu déterminer où il devrait se déplacer. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-69.

SITUATION 2A-72

BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE



**SITUATION 2A-73**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE  
GAUCHE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne du 3<sup>e</sup> but. AM, va communiquer à AB, « **J'ai la balle!** » AM est responsable de la décision **en jeu/fausse balle** et **attrapé/non attrapé**. AM va s'approcher le plus possible de **l'attrapé/non attrapé** et s'arrêter en position 'set' debout pour rendre la décision. AM n'est pas responsable des jeux au 3<sup>e</sup> but sur le coureur du 2<sup>e</sup> but et, si le coureur tente de s'avancer, il devrait s'éloigner du 3<sup>e</sup> but en retournant vers le marbre lorsque la balle est relayée pour éviter d'avoir deux arbitres à un but. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-69.

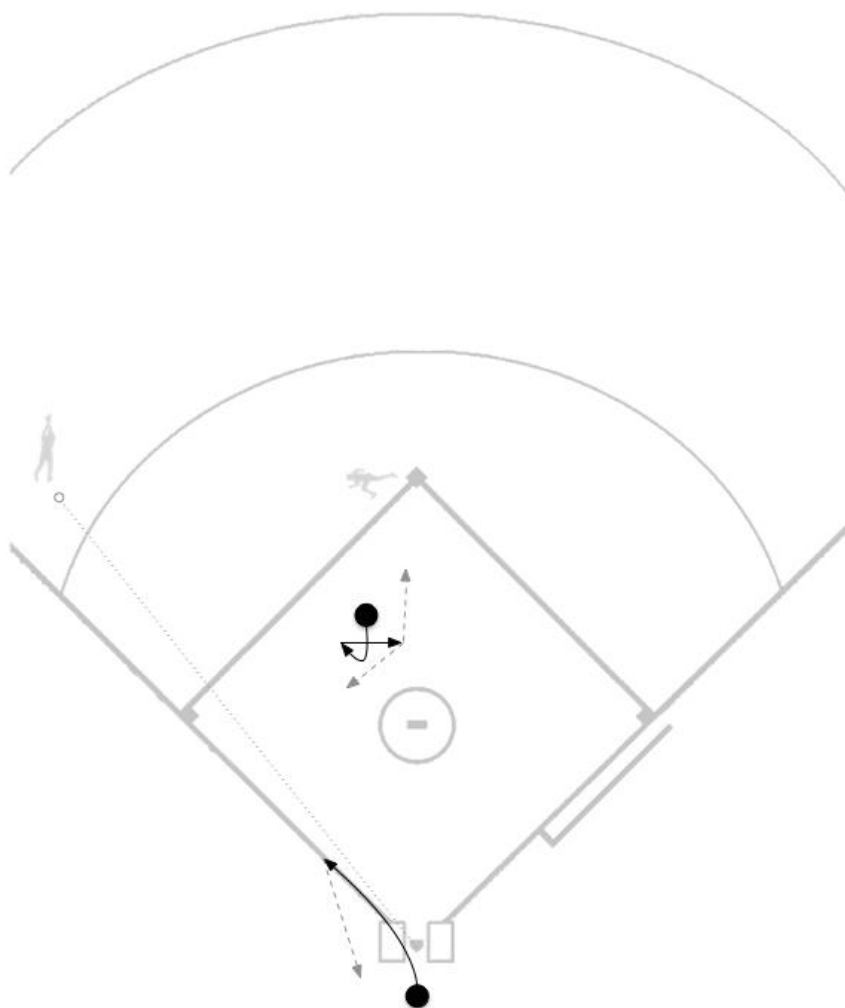
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer dans cette position toujours dans l'aire de travail et analyser le jeu en ouvrant l'attrapé dans l'arrière champ avec le coureur du 2<sup>e</sup> qui retouche. Il est responsable pour le coureur au 2<sup>e</sup> qui retouche et le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. AB est responsable pour tous les jeux sur les coureurs au 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> but. Il est important pour AB de ne pas trop commettre vers un but et laisser le jeu déterminer où il devrait se déplacer. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-69.

SITUATION 2A-73

BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE



**SITUATION 2A-74**

**TENTATIVE DE PRISE À CONTRE-PIED AU 2E BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va demeurer derrière le receveur en **P1** et observer le jeu au 2<sup>e</sup> but. Si la tentative de prise à contre-pied résulte d'un relais fait par le receveur après que le lanceur lui ait livré la balle, AM doit observer attentivement pour la possibilité d'interférence du frappeur sur le lancer du receveur au 2<sup>e</sup> but. S'il est possible que le frappeur ait interféré avec le lancer du receveur, AM peut indiquer, « **C'est n'est rien** », en allongeant ses bras comme pour indiquer qu'un coureur est sauf. De cette façon il montre qu'il a observé le jeu et qu'il n'a pas eu d'interférence. AM, va demeurer dans les alentours du marbre et observe le jeu. Si un jeu se développe au 3<sup>e</sup> but, AM serait responsable des relais hors cible. Si une souricière se développe, voir 2A-76.

---

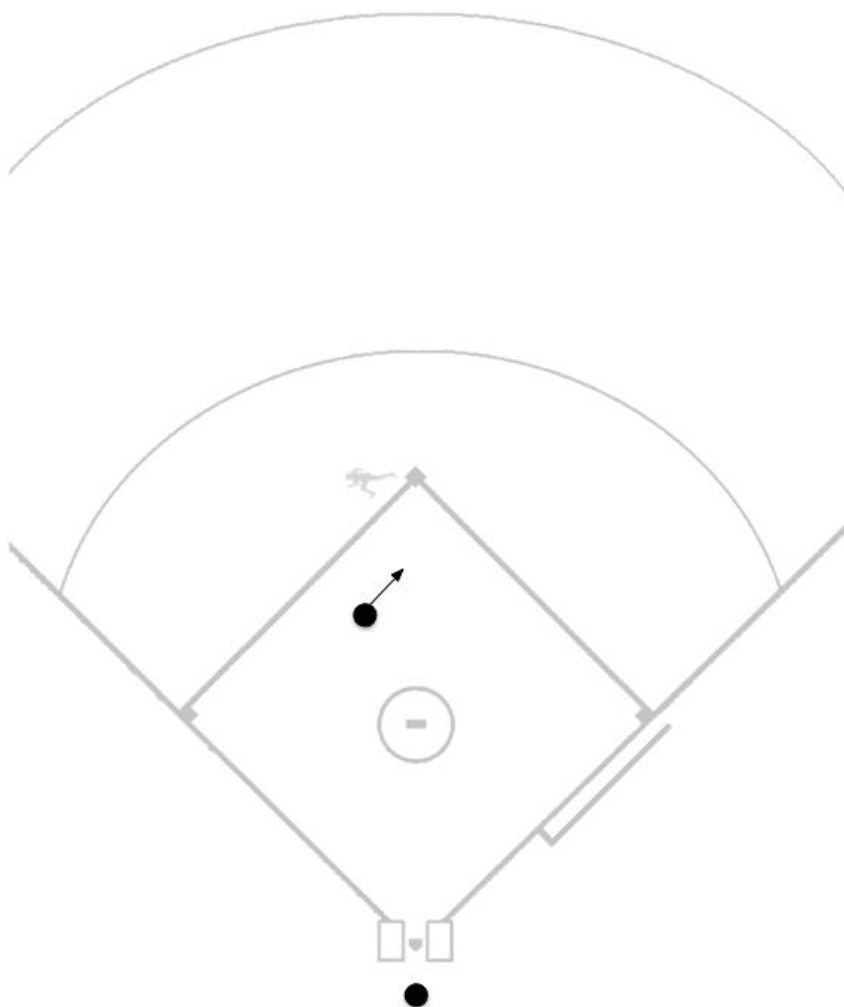
**ARBITRE DES BUTS**

---

Il y a deux possibilités de prises à contre-pied au 2<sup>e</sup> but. Le premier est lorsque le lanceur fait le relais au 2<sup>e</sup> but et le deuxième est lorsque le receveur fait un relais au 2<sup>e</sup> but après le lancer. AB devrait voir le jeu de prise à contre-pied qui se développe en utilisant sa vision périphérique, en observant rapidement ce qui se passe autour de lui avant que le lancer ne soit effectué et en se servant des indices venant des joueurs de champ et la réaction du receveur. Dans chaque situation, les mécaniques sont pareilles. La seule différence est la distance entre AB et le 2<sup>e</sup> but. AB ne doit pas commencer à se déplacer trop rapidement puisqu'il est responsable pour les décisions de demi-élan au besoin. AB va commencer par faire un pas avec son pied gauche vers le 2<sup>e</sup> but. AB ne doit se mettre de dos à la balle et doit toujours l'avoir en vue. AB va continuer à se déplacer vers le 2<sup>e</sup> but en laissant la balle le tourner vers le jeu lorsque la balle le traverse et arrive au 2<sup>e</sup> but. AB doit prendre une position 'set' pour le jeu au 2<sup>e</sup> but, même si ça veut dire qu'il ne peut pas autant s'approcher du 2<sup>e</sup> but. Si le relais dépasse le 2<sup>e</sup> but, AB doit être préparé à se remettre en avant du coureur pour tout jeu possible au 3<sup>e</sup> but.

SITUATION 2A-74

TENTATIVE DE PRISE À CONTRE-PIED AU 2E BUT





**SITUATION 2A-75**

**VOL DE 3E BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va demeurer derrière le receveur en **P1** et observer le jeu au 3<sup>e</sup> but. AM doit observer attentivement le frappeur qui pourrait interférer avec le relais du receveur au 3<sup>e</sup> but. S'il est possible que le frappeur ait interféré avec le relais du receveur, AM pourrait communiquer, « **Ce n'est rien** », en allongeant ses mains comme pour indiquer qu'un coureur est sauf. Cela peut montrer qu'il a observé le jeu et qu'il juge qu'il n'a pas eu d'interférence. AM devra demeurer près du marbre pour observer le jeu. AM serait responsable des relais hors cible le long de la ligne du 3<sup>e</sup> but.

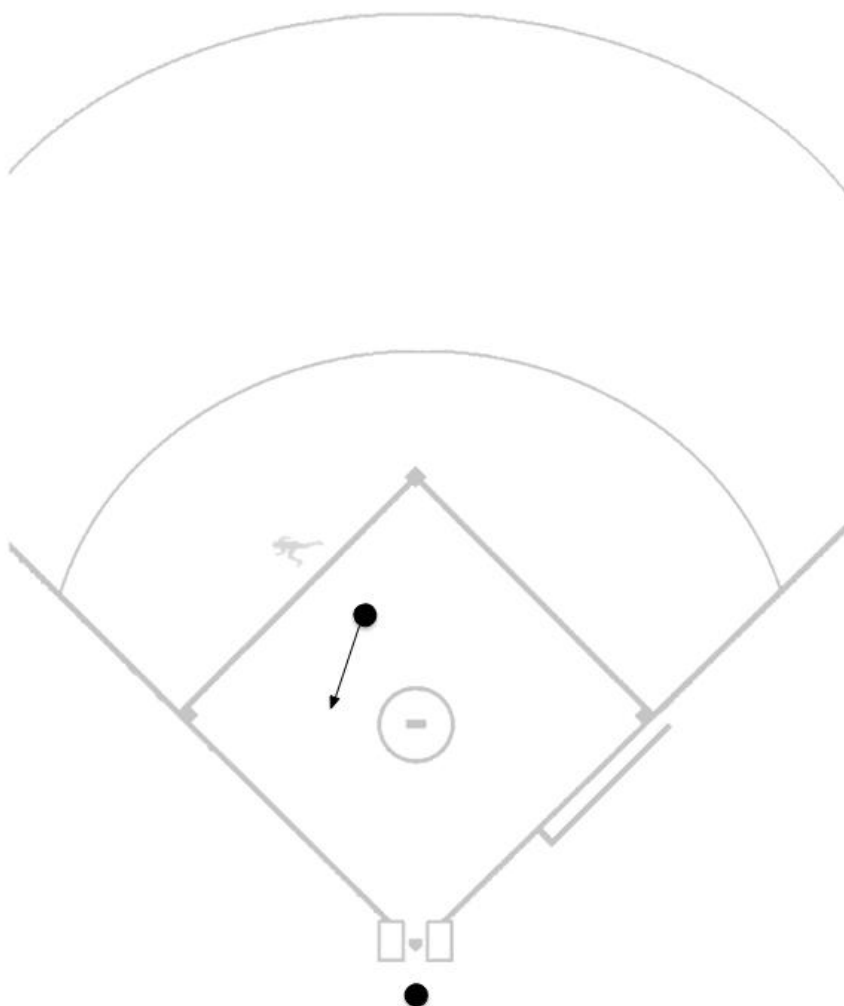
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB devrait reconnaître la situation de vol de but en se servant de sa vision périphérique, ainsi qu'en observant les indices des joueurs de champ et la réaction du receveur. AB ne doit pas commencer à bouger trop rapidement parce qu'il est également responsable des décisions de demi-élan si nécessaire. AB va immédiatement se diriger vers une ligne de 45° imaginaire le long du 3<sup>e</sup> but pour prendre une position pour rendre la décision au 3<sup>e</sup> but. Se diriger directement vers le 3<sup>e</sup> but ne permet pas à AB de créer un bon angle pour voir le jeu. AB va s'avancer le plus possible qui le permet de prendre une position 'set' pour observer le jeu. Une bonne position de départ **P4** va aider AB à créer un bon angle pour voir le jeu au 3<sup>e</sup> but.

SITUATION 2A-75

VOL DE 3E BUT



**SITUATION 2A-76**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

Avec une souricière entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, en le constatant, AM doit immédiatement se diriger vers la zone entourant le 3<sup>e</sup> but en suivant la ligne de jeu. Il est très important qu'AM observe le jeu à proximité du 3e but et est conscient que les jeux au 3<sup>e</sup> appartiennent à AB à moins qu'AM indique le contraire. AM doit faire attention de ne pas dépasser AB et lorsque le frappeur-coureur s'éloigne du 2e but, AM va se diriger vers le 3e but. Lorsque AM arrive à proximité du 3<sup>e</sup> but pour prendre la responsabilité, il va communiquer, « **J'ai ce côté-ci! J'ai ce côté-ci!** » AM est responsable pour les jeux sur le frappeur-coureur à proximité du 3e but seulement. AM est responsable des relais hors cible du côté du 3<sup>e</sup> but. Pour les relais hors cible au champ extérieur, AM ne retourne pas au marbre immédiatement, mais demeure du côté champ intérieur sur la ligne du 3e but.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

Avec une souricière entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, AB est responsable pour la souricière à moins qu'AM indique qu'il prend la responsabilité du 3e but. AB doit tenter de rester en avant du coureur en restant parallèle avec la limite du gazon tout en évitant de trop s'approcher du jeu. AB doit bien écouter au cas où qu'AM communique sa responsabilité du 3e but.

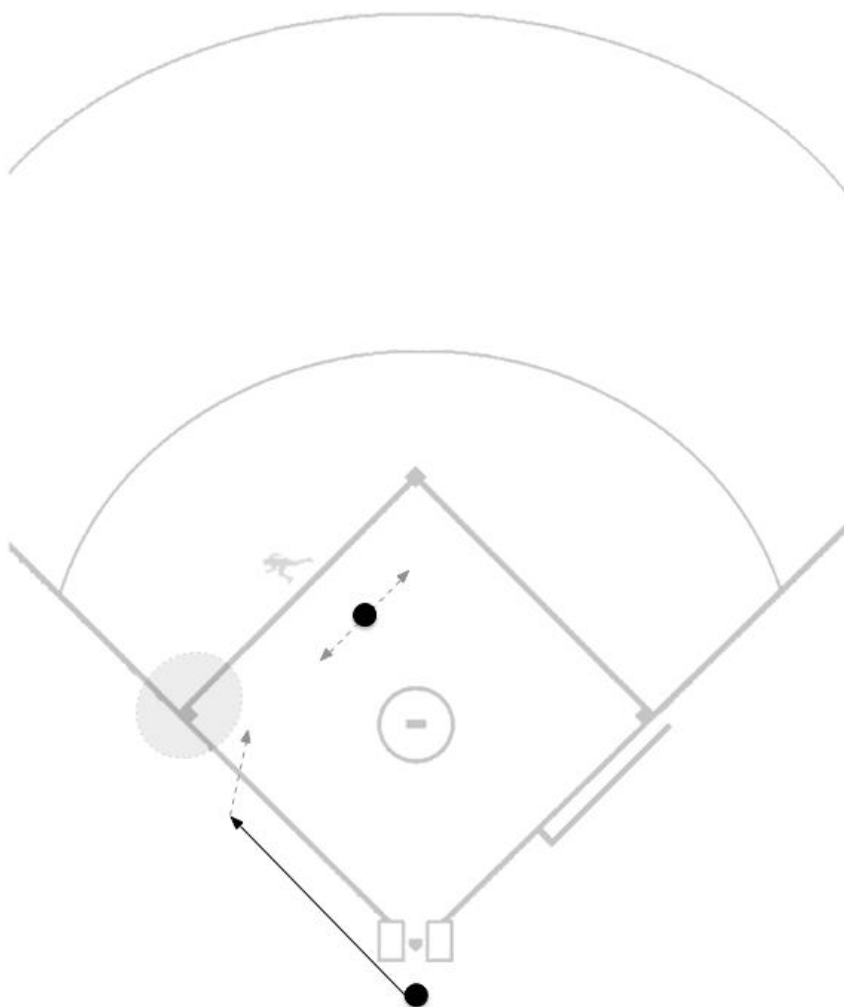
---

**NOTES**

---

Il est important que les arbitres communiquent entre eux lors d'une souricière. Pour les décisions dans l'aire entre les responsabilités des deux arbitres, ils doivent prendre le temps de se regarder et communiquer pour éviter que tous les deux fassent une décision sur le même jeu.

**SITUATION 2A-76**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT**





CONTENU

---

---

|                 |                                                                                |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| SITUATION 2A-77 | POSITIONS DE BASE                                                              |
| SITUATION 2A-78 | COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR                                 |
| SITUATION 2A-79 | ROULANT OÙ COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR                                      |
| SITUATION 2A-80 | COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR                        |
| SITUATION 2A-81 | BALLON AU CHAMP INTÉRIEUR                                                      |
| SITUATION 2A-82 | BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE |
| SITUATION 2A-83 | BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE            |
| SITUATION 2A-84 | BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE            |
| SITUATION 2A-85 | SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT                                               |
| SITUATION 2A-86 | SOURICIÈRE ENTRE LE 3E BUT ET LE MARBRE                                        |

---

---

**SITUATION 2A-77**  
**POSITIONS DE BASE**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

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

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB se place sur le côté du 3<sup>e</sup> but du monticule et utilise une ligne guide du bord du marbre jusqu'au bord du cercle du lanceur de 18', et à mi-chemin entre le derrière du cercle du lanceur de 18' et la zone entourant le 2<sup>e</sup> but. AB prendra une **position 'set'** avec les mains sur les genoux lorsque le lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et va demeurer dans cette position jusqu'à ce que le lancer soit effectué ou que le lanceur ne soit plus en contact avec la plaque. AB fait face au frappeur dans cette position de départ. **Cette position se nomme P4.**

---

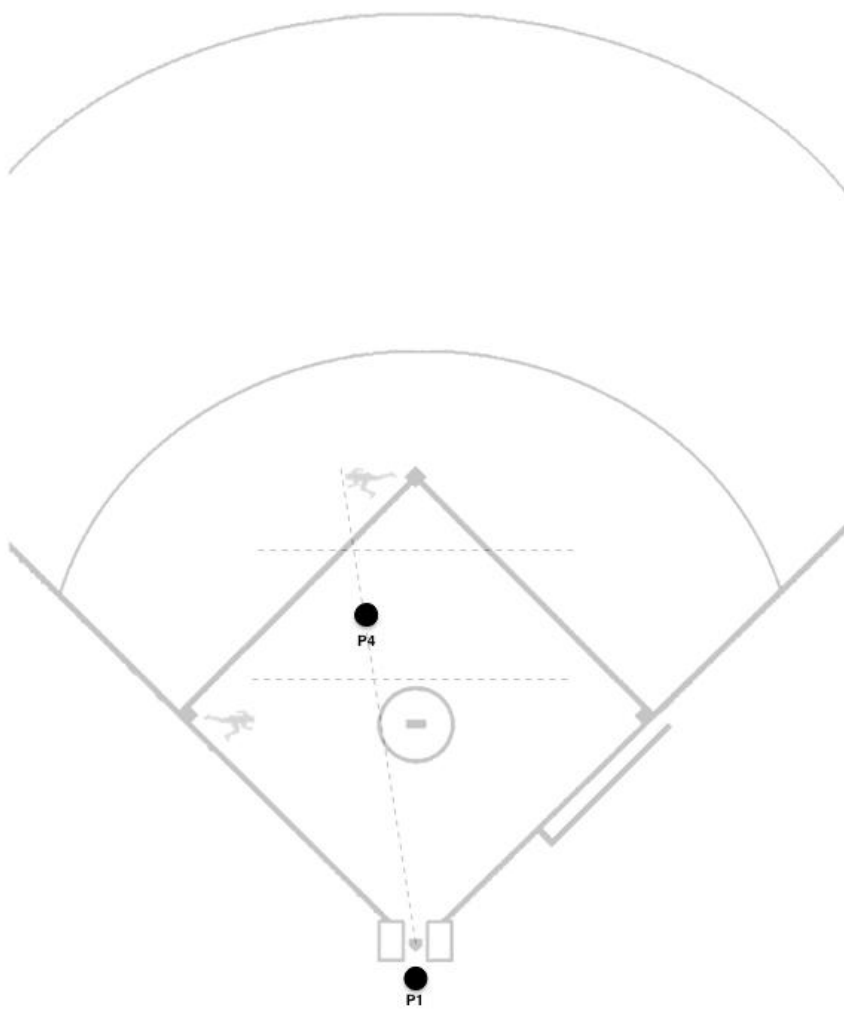
**NOTES**

---

Si les joueurs de champ intérieur sont positionnés de façon peu profonde, AB pourrait devoir modifier sa position de départ pour éviter d'être dans le chemin des joueurs de champ. AB va demeurer dans le champ intérieur et peu se déplacer vers l'arrière à la limite du gazon, vers l'avant au centre du terrain ou une combinaison des deux. Par contre, AB ne s'avancera pas vers le marbre.

SITUATION 2A-77

POSITIONS DE BASE





---

**SITUATION 2A-78**

**COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles frappées au lanceur. AM est également responsable pour les chandelles frappées au receveur. AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> but ou le joueur de 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. Lorsqu'une chandelle est frappée, AM devrait s'avancer de quelques pieds vers le 3<sup>e</sup> but en territoire des fausses balles pour observer le jeu, à moins qu'une décision en jeu/fausse balle soit requise. Si c'est le cas, AM prendra une position 'set' sur la ligne de jeu appropriée.

---

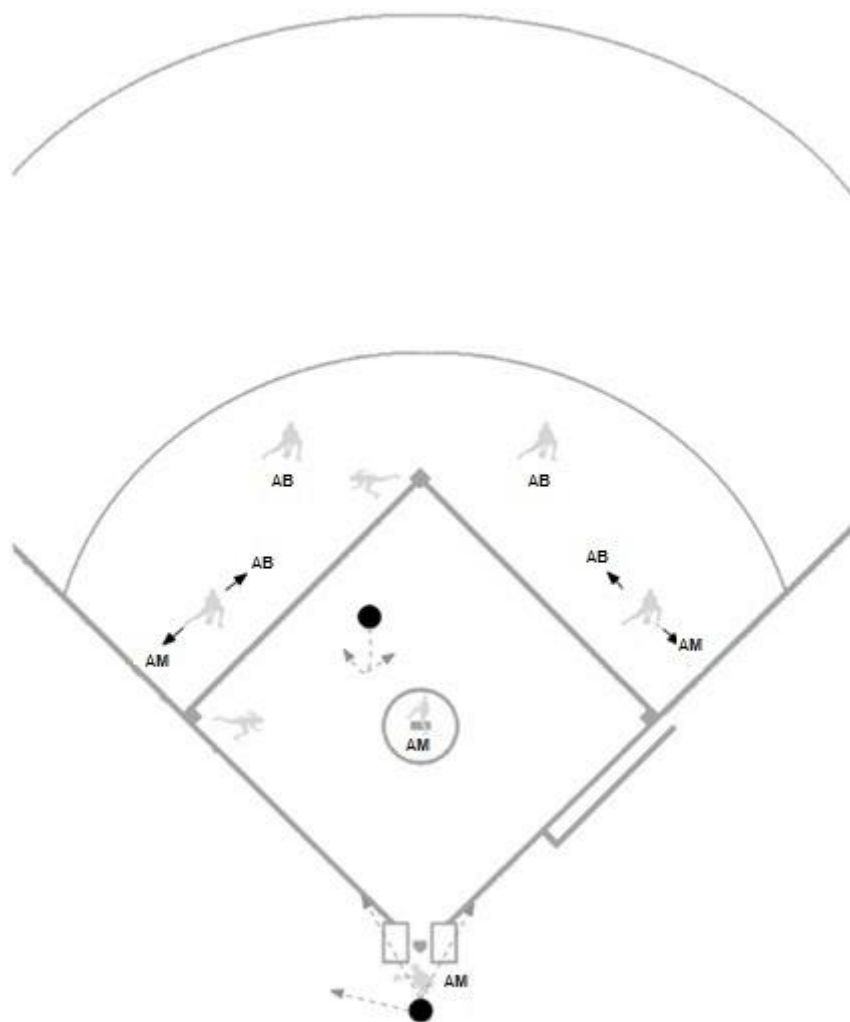
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB est responsable pour tous les coups en flèche et les chandelles frappées aux joueurs de champ intérieur, sauf ceux qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine en regardant rapidement à l'arrière pour observer le frappeur-coureur toucher au 1<sup>er</sup> but. AB pourrait devoir faire quelques pas vers le monticule pour permettre au joueur de champ de faire l'attrapé. AB devrait éviter de marcher à reculons et devrait se servir de pas croisés.

SITUATION 2A-78

COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR



**SITUATION 2A-79**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement prendre une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but tout en demeurant aux alentours du marbre. Si le roulant ou le coup amorti nécessite une décision **en jeu/fausse balle**, AM va prendre une position sur la ligne de jeu prolongée. AM devra ensuite se déplacer rapidement vers une position pour tout jeu possible au marbre sur C3 qui tente de marquer. Si le relais initial est au 1<sup>er</sup> but, AM reprendra ses responsabilités comme s'il n'y avait aucun coureur sur les buts. Avec le champ intérieur positionné de façon peu profonde, si AM voit qu'il aura un jeu au marbre sur C3 qui tente de marquer, il est acceptable qu'il prenne immédiatement une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour le jeu au marbre.

---

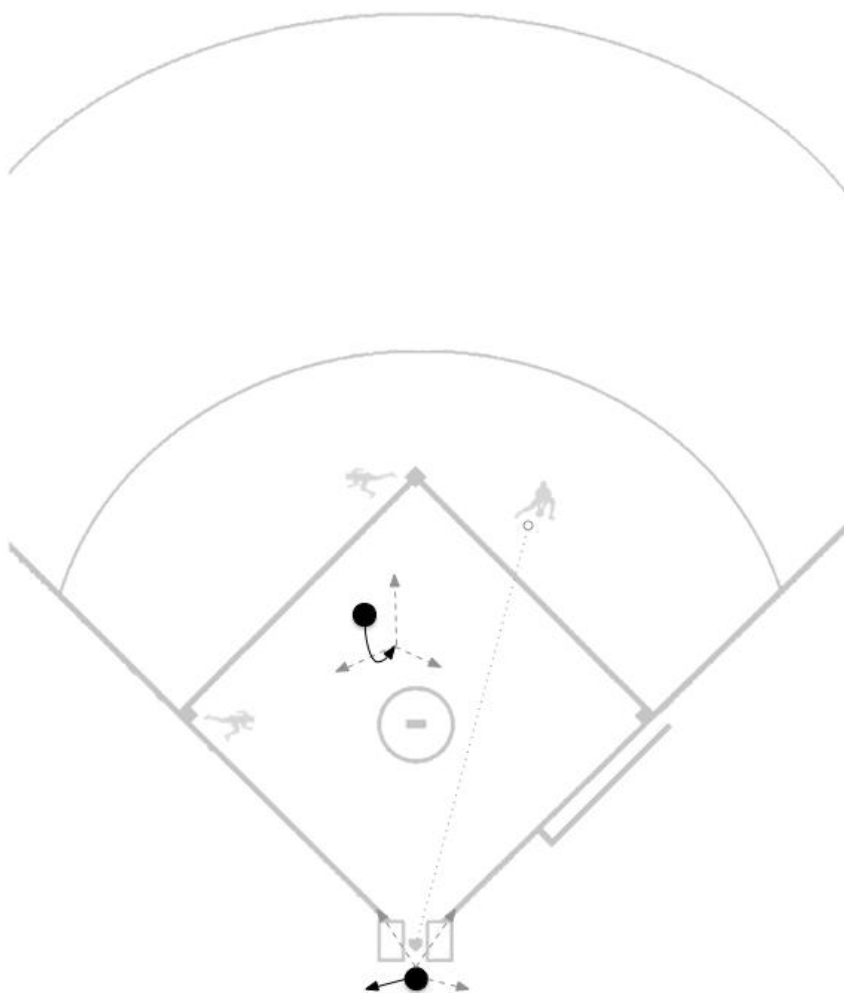
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. Il y a plusieurs jeux qui pourraient avoir lieu dans cette situation. AB devrait faire quelques pas agressifs vers le milieu du terrain tout en restant dans l'aire de travail. AB ne doit pas trop s'engager vers un but, mais permettre au jeu de se développer et réagir en conséquence en créant un angle tout en étant prêt pour faire une décision au but nécessaire. AB est responsable pour les décisions aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but. Si AB voit que le jeu initial sera au 1<sup>er</sup> but, il doit immédiatement s'avancer vers le 1<sup>er</sup> but à travers l'aire de travail derrière le monticule. Lorsque le jeu initial est complété, AB doit immédiatement regarder pour voir où sont les coureurs et prendre une position à mi-chemin entre les coureurs sur les buts.

SITUATION 2A-79

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR



---

## SITUATION 2A-80

### COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR

---

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM est responsable pour les décisions **en jeu/fausse balle** sur la ligne du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but. Il doit prendre une position 'set' sur la ligne de jeu ou sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but au besoin. AM va agressivement se déplacer vers une position dans les alentours de la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, approximativement à 15' du marbre et est responsable d'observer tous les coureurs, sauf le frappeur-coureur, le touché du 3<sup>e</sup> but, et toute obstruction concernant le touché du 3<sup>e</sup> but. S'il y a un jeu au marbre, AM se déplacera vers une position à 10-12' du marbre sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour analyser le jeu. De la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but, AM a l'option de rester là ou d'ajuster sa position en se déplaçant vers la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour la possibilité d'un balayage du receveur. AM devrait éviter d'être en mouvement pour faire une décision et doit prendre une position 'set'.

---

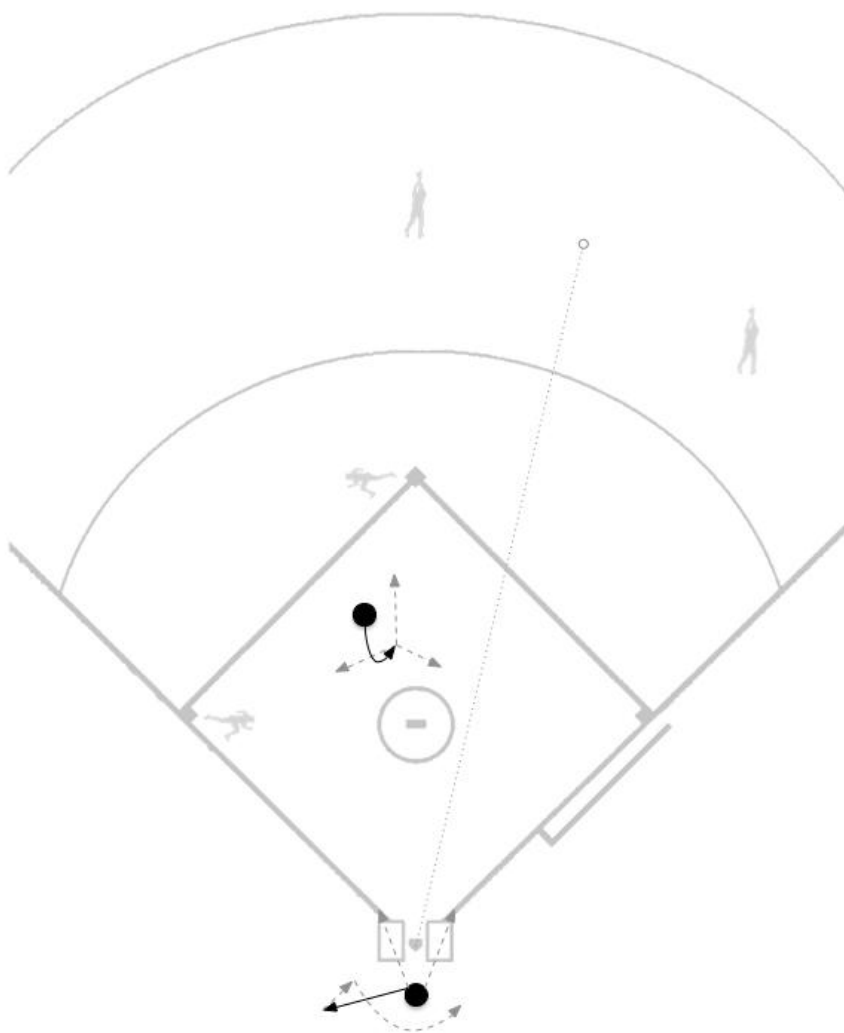
#### ARBITRE DES BUTS

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va faire quelques pas croisés pour entrer dans l'aire de travail en s'ouvrant au terrain. AB doit prendre cette position dans l'aire de travail et laisser le jeu déterminer où il doit se déplacer. AB est responsable pour tous les jeux aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> buts, ainsi que le frappeur-coureur qui touche au 3<sup>e</sup> but. Lorsqu'AB voit où aura lieu le jeu, il va s'avancer vers le jeu et s'arrêter en position 'set' pour rendre une décision. S'il n'y a pas de jeu, il devrait prendre une position à mi-chemin entre les coureurs. S'il n'a qu'un seul coureur, il devrait prendre une position près de ce coureur pour tout jeu possible.

SITUATION 2A-80

COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR



**SITUATION 2A-81**  
**BALLON AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable des chandelles qui mènent le voltigeur de gauche ou le voltigeur de droite vers les lignes de jeu. AM doit communiquer lorsqu'il prend la responsabilité d'une chandelle et toutes décisions **en jeu/fausse balle** et /ou **attrapé/non attrapé**.

**ARBITRE DES BUTS**

---

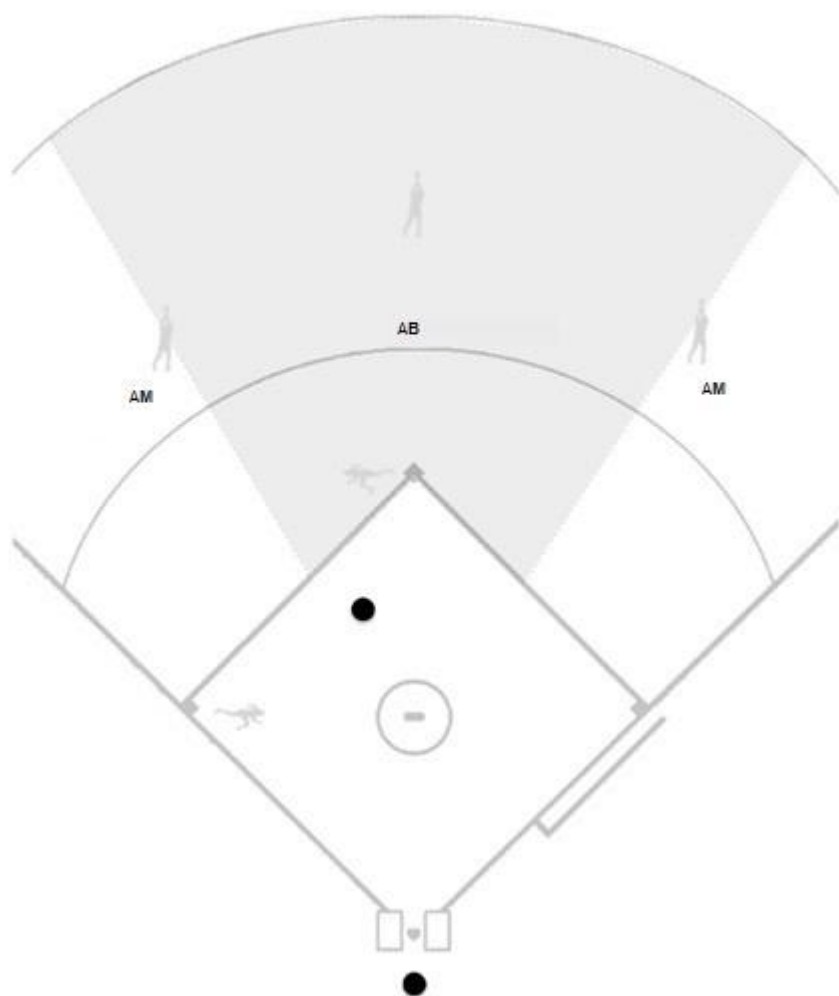
AB est responsable pour les chandelles qui mènent le voltigeur gauche vers l'avant jusqu'aux chandelles qui mènent le voltigeur de droite vers l'avant.

**NOTES**

---

Comme règle générale, pour les balles frappées dans la direction des voltigeurs de gauche ou de droite, AB sera responsable de l'**attrapé/non attrapé** à moins qu'AM communique qu'il prend la responsabilité. Cela aide à éviter la confusion.

**SITUATION 2A-81**  
**BALLON AU CHAMP INTÉRIEUR**





---

**SITUATION 2A-82**

**BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU  
VOLTIGEUR DE DROITE**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM quitte à gauche et est responsable de C3 qui retouche au 3<sup>e</sup>. AM va prendre une position qui le permet de voir C3 qui retouche au 3<sup>e</sup> but et l'attraper dans le champ extérieur. AM est responsable pour les jeux au marbre sur C3. AM doit se rappeler de ne pas s'éloigner du marbre au point de ne pas pouvoir y retourner à temps pour faire une décision sur C3. AM peut prendre une position soit sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but ou la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour les jeux au marbre sur C3. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-80.

---

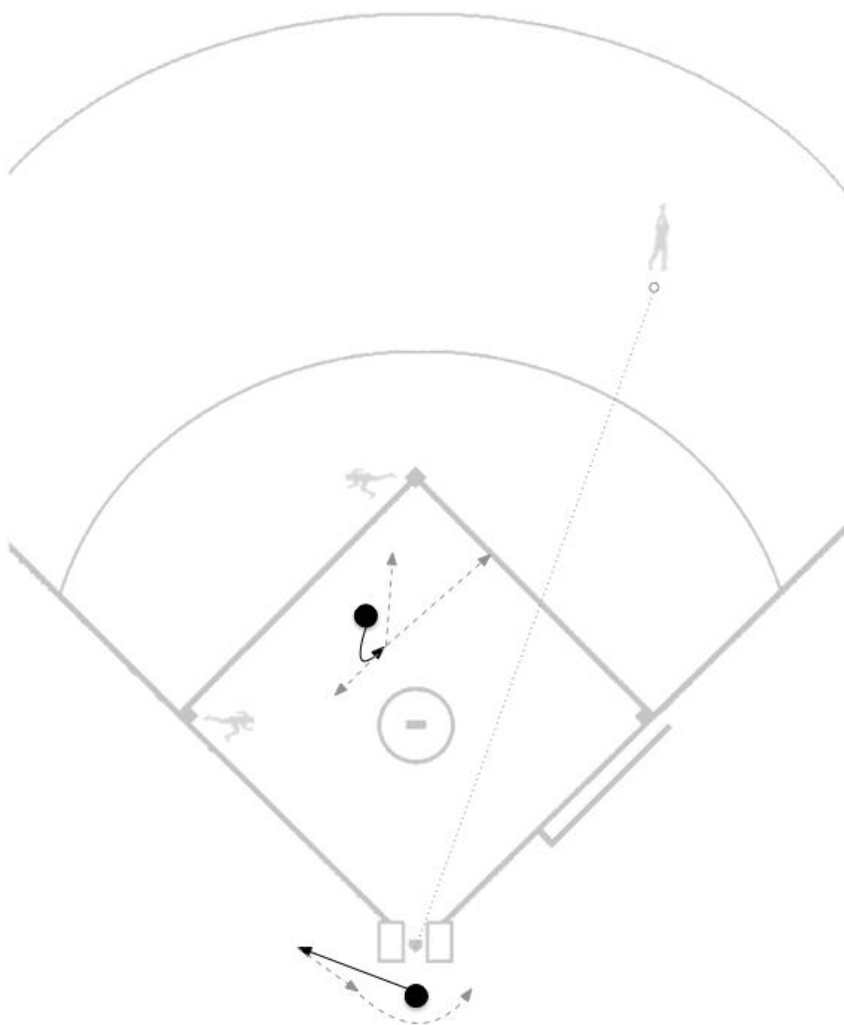
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va se déplacer agressivement vers l'aire de travail, sans marcher de reculons. AB est responsable de la décision **attrapé/non attrapé**. Il est important qu'AB utilise la technique **s'arrêter, analyser et réagir** dans cette situation. Si AB voit que le ballon est un jeu difficile, il va se diriger vers la limite du gazon et s'arrêter en position 'set' debout pour rendre la décision. AB doit agressivement indiquer l'attrapé/non attrapé visuellement et verbalement. Sa priorité est la décision **attrapé/non attrapé**. Si le ballon est de routine, AB va faire quelques pas croisés pour entrer dans l'aire de travail et ouvrir le terrain. AB est responsable de C2 qui retouche au 2<sup>e</sup> et le frappeur coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. S'il a un jeu au 3<sup>e</sup> but sur C2 qui tente de retoucher, AB va s'avancer le plus possible vers le 3<sup>e</sup> but et s'arrêter en position 'set' pour rendre la décision. AB serait également responsable pour tout jeu revenant au 3<sup>e</sup> but sur C3. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-80.

**SITUATION 2A-82**

**BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE À DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE**



**SITUATION 2A-83**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement se diriger vers le 1er but en descendant la ligne de jeu. AM va communiquer à son partenaire, « **Je suis sur la ligne!** » AM est responsable de rendre la décision **en jeu/fausse balle et attrapé/non attrapé**. AM devrait s'avancer le plus possible vers la décision tout en se laissant assez de temps pour retourner au marbre pour un jeu sur C3 qui retouche. AM est responsable de C3 qui retouche et doit rapidement regarder dans cette direction après que la balle est touchée. AM doit se rappeler que **l'attrapé/non attrapé** est sa première priorité, et non C3 qui retouche. Il est acceptable pour AM de prendre une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour un jeu au marbre. La majorité des relais venant du champ droit résulte en un balayage du receveur du receveur au marbre et la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but est la position idéale pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-80

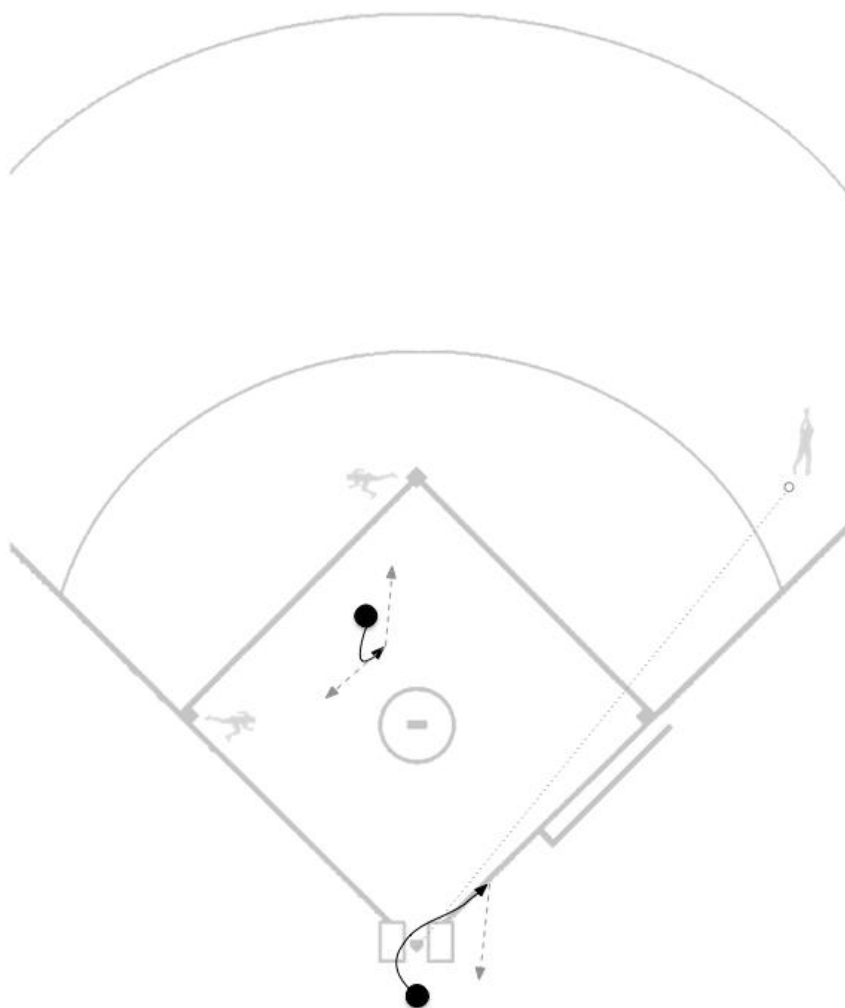
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer dans cette position toujours dans l'aire de travail et analyser le jeu en alignant l'attrapé dans le champ extérieur avec le coureur du 2<sup>e</sup> qui retouche. Il est responsable pour le coureur au 2<sup>e</sup> qui retouche et le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. AB est responsable pour tous les jeux sur les coureurs aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> buts. Il est important pour AB de ne pas trop s'engager vers un but et de laisser le jeu déterminer où il devrait se déplacer. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-80.

**SITUATION 2A-83**

**CHANDELLE MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE**



---

## SITUATION 2A-84

### CHANDELLE MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE

---

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement descendre la ligne du 3<sup>e</sup> but. AM, va communiquer à AB, « **J'ai la balle!** » AM est responsable pour la décision **en jeu/fausse balle** et **attrapé/non attrapée**. AM devrait s'avancer le plus possible vers la décision tout en se rappelant qu'il doit être capable de retourner au marbre à temps pour tout jeu possible sur C3 qui retouche. AM est responsable de C3 qui retouche et sa position sur la ligne du 3<sup>e</sup> but va lui permettre de garder le jeu en avant de lui tout en observant C3 qui retouche. AM doit se rappeler que la décision **attrapé/non attrapé** est sa première priorité, et non C3 qui retouche. AM doit immédiatement retourner à sa position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour un jeu au marbre. La majorité des relais venant du champ gauche résulte en jeu de glissade au marbre, et la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but est la position idéale pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-80.

---

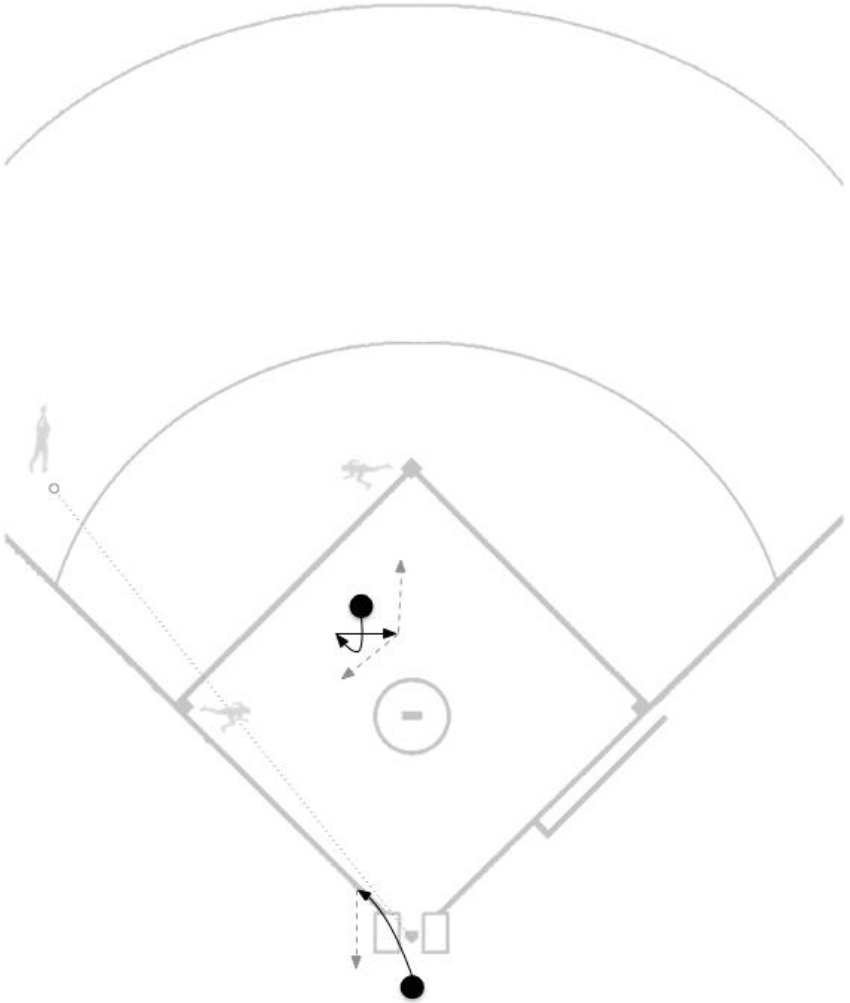
#### ARBITRE DES BUTS

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer dans cette position toujours dans l'aire de travail et analyser le jeu en alignant l'attrapé dans le champ extérieur avec le coureur du 2<sup>e</sup> qui retouche. Il est responsable pour le coureur au 2<sup>e</sup> qui retouche et le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. AB est responsable pour tous les jeux sur les coureurs aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> buts. Il est important pour AB de ne pas trop s'engager vers un but et de laisser le jeu déterminer où il devrait se déplacer. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-80.

## SITUATION 2A-84

CHANDELLE MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU  
DE GAUCHE



---

**SITUATION 2A-85**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

Lorsqu'AM voit qu'une souricière se développe entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, il se dirige vers une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour tout jeu possible au marbre sur C3 qui tente d'avancer. Il doit également être conscient qu'une souricière pourrait se développer entre le 3<sup>e</sup> et le marbre sur C3, voir 2A-86. AM est responsable pour les relais hors cible au 3<sup>e</sup> but qui pourrait avoir lieu pendant la souricière. Si un jeu se développe au marbre sur C3, il est acceptable pour AM de prendre une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but puisqu'un jeu de glissement est probable avec un relais venant du côté gauche du champ intérieur. Il est acceptable pour AM de communiquer à AB, « **Je reste au marbre!** » en rappelant AB qu'il est responsable de la souricière au complet.

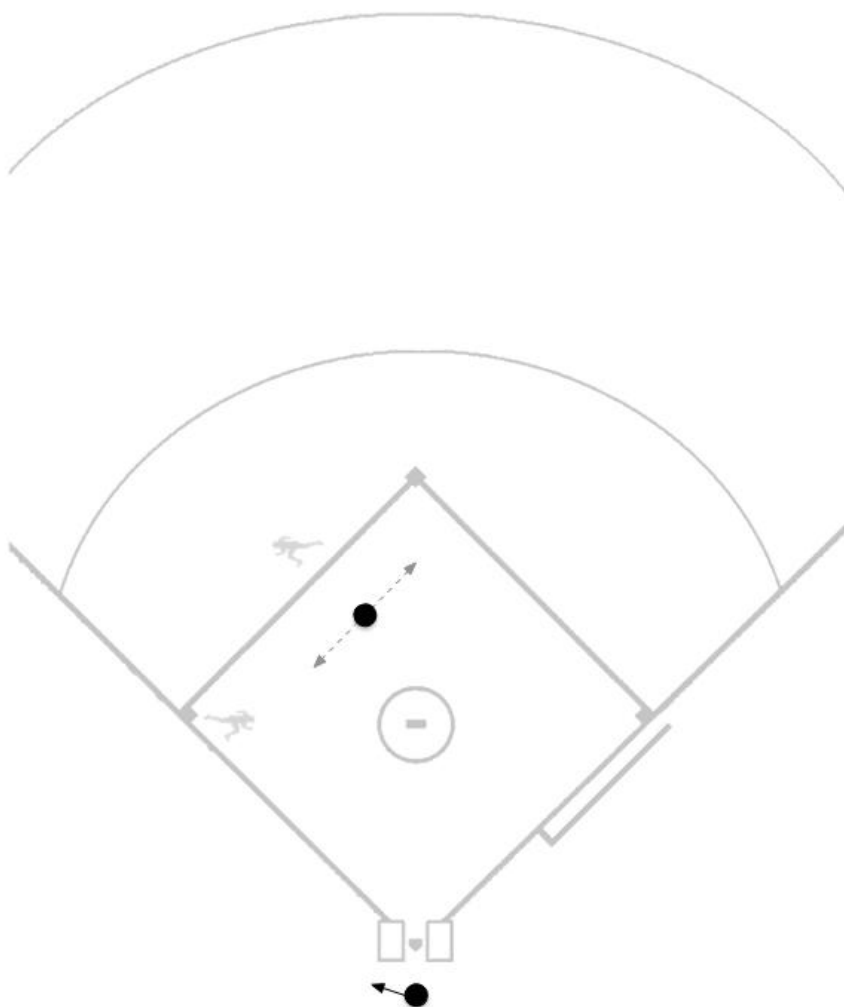
---

**ARBITRE DES BUTS**

---

Avec une souricière qui se développe entre le 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> but, AB est le seul responsable pour la souricière au complet. AB se déplacera vers une position du côté du 3<sup>e</sup> but dans la zone de travail pour observer la souricière. AB doit tenter de rester à l'avant du coureur en se déplaçant de façon parallèle avec la limite du gazon tout en évitant de trop s'approcher du jeu. AB doit être conscient que, si la souricière se termine soudainement avec un jeu sur C3 au 3<sup>e</sup> but, AB est également responsable pour tout jeu au 3<sup>e</sup> but. Si le jeu en résulte en coureur retiré, AB devra prendre une position entre les coureurs sur les buts.

**SITUATION 2A-85**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 2E ET 3E BUT**





**SITUATION 2A-86**  
**SOURICIÈRE ENTRE LE 3<sup>e</sup> BUT ET LE MARBRE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

Dès qu'AM voit que la souricière se développe sur C3 entre le 3<sup>e</sup> et le marbre, il va immédiatement se diriger en territoire des fausses balles et pendre une position pour prendre la responsabilité pour la souricière *au complet*. AM va ensuite communiquer à AB, « **Je m'en occupe!** » pour prendre la responsabilité de la souricière. AM doit tenter de rester à l'avant du coureur en se déplaçant de façon parallèle avec la ligne de jeu tout en évitant de trop s'approcher du jeu. Si la souricière se termine avec C3 et C2 sur le 3<sup>e</sup> but, AM serait responsable pour la décision au 3<sup>e</sup> but.

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB est responsable pour le jeu initial de prise à contre-pied sur C3 au 3<sup>e</sup> but. Lorsque la souricière se développe, AB serait initialement responsable pour tous les relais du côté du 3<sup>e</sup> but de la souricière *seulement jusqu'à* ce qu'AM prenne sa position et prenne la responsabilité pour la souricière *au complet*. Lorsqu'AM prend la responsabilité, AB doit immédiatement retourner dans la direction du coureur au 2<sup>e</sup> but en prenant la responsabilité du coureur. Si la souricière se termine avec C3 et C2 sur le 3<sup>e</sup> but, AM serait responsable pour la décision au 3<sup>e</sup> but. Autrement, AB serait responsable des décisions sur C1 et C2 sur tout but.

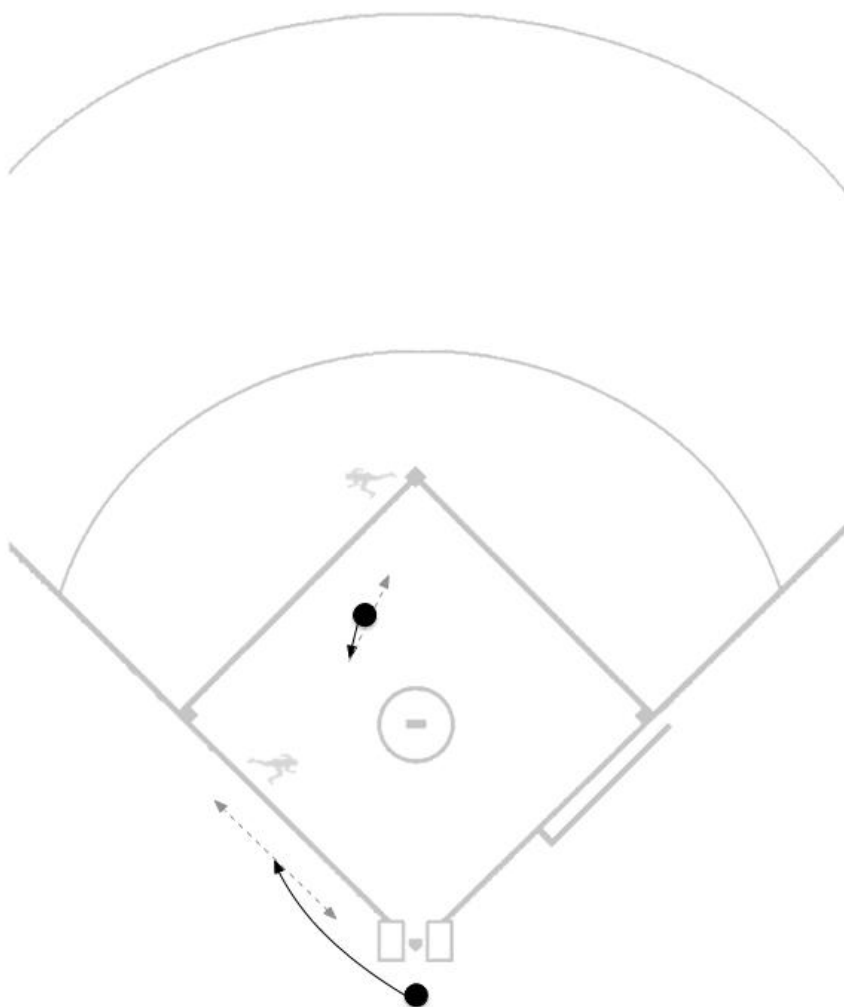
**NOTES**

---

Il est important que les arbitres communiquent entre eux lors d'une souricière. Pour les décisions dans l'aire entre les responsabilités des deux arbitres, ils doivent prendre le temps de se regarder et communiquer pour éviter que tous les deux fassent une décision sur le même jeu.

SITUATION 2A-86

SOURICIÈRE ENTRE LE 3E BUT ET LE MARBRE





---

**C3 SEULEMENT**

---

---

**C3 SEULEMENT**

---

---

**CONTENU**

---

---

|                        |                                                                                        |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>SITUATION 2A-87</b> | <b>POSITIONS DE BASE</b>                                                               |
| <b>SITUATION 2A-88</b> | <b>COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR</b>                                  |
| <b>SITUATION 2A-89</b> | <b>ROULANT OÙ COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR</b>                                       |
| <b>SITUATION 2A-90</b> | <b>COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR</b>                         |
| <b>SITUATION 2A-91</b> | <b>BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR</b>                                                       |
| <b>SITUATION 2A-92</b> | <b>BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE OU DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE</b> |
| <b>SITUATION 2A-93</b> | <b>BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE</b>             |
| <b>SITUATION 2A-94</b> | <b>BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE</b>             |
| <b>SITUATION 2A-95</b> | <b>TENTATIVE DE PRISE À CONTRE-PIED AU 3E BUT</b>                                      |
| <b>SITUATION 2A-96</b> | <b>SOURICIÈRE ENTRE LE 3E BUT ET LE MARBRE</b>                                         |

---

---

## C3 SEULEMENT

---

### SITUATION 2A-87

#### POSITIONS DE BASE

---

#### ARBITRE DU MARBRE

---

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

#### ARBITRE DES BUTS

---

AB se place sur le côté du 3<sup>e</sup> but du monticule et utilise une ligne guide du bord du marbre jusqu'au bord du cercle du lanceur de 18', et à mi-chemin entre le derrière du cercle du lanceur de 18' et la zone entourant le 2<sup>e</sup> but. AB prendra une **position 'set'** avec les mains sur les genoux lorsque le lanceur est en contact avec la plaque du lanceur et va demeurer dans cette position jusqu'à ce que le lancer soit effectué ou que le lanceur ne soit plus en contact avec la plaque. AB fait face au frappeur dans cette position de départ. **Cette position se nomme P4.**

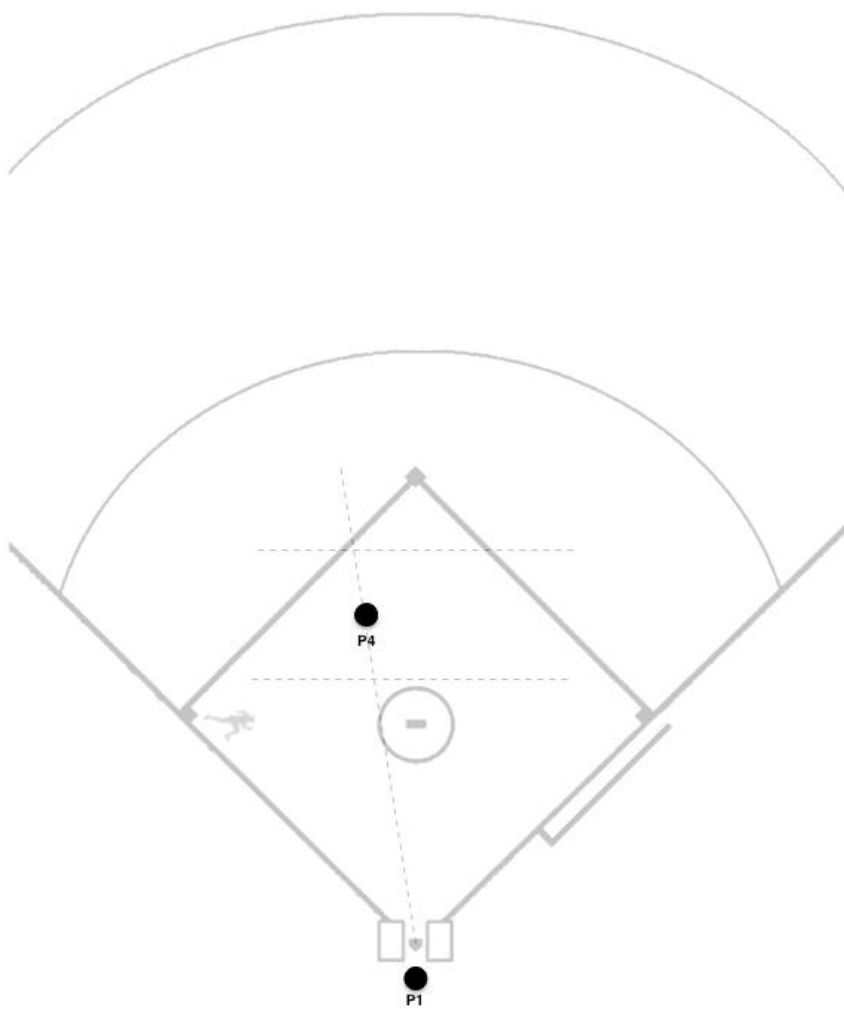
#### NOTES

---

Si les joueurs de champ intérieur sont positionnés de façon peu profonde, AB pourrait devoir modifier sa position de départ pour éviter d'être dans le chemin des joueurs de champ. AB va demeurer dans le champ intérieur et peu se déplacer vers l'arrière à la limite du gazon, vers l'avant au centre du terrain ou une combinaison des deux. Par contre, AB ne s'avancera pas vers le marbre.

SITUATION 2A-87

POSITIONS DE BASE



**SITUATION 2A-88**

**COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles frappées au lanceur. AM est également responsable pour les chandelles frappées au receveur. AM est responsable pour les coups en flèche et les chandelles qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> but ou le joueur de 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. Lorsqu'une chandelle est frappée, AM devrait s'avancer de quelques pieds vers le 3<sup>e</sup> but en territoire des fausses balles pour observer le jeu, à moins qu'une décision en jeu/fausse balle soit requise. Si c'est le cas, AM prendra une position 'set' sur la ligne de jeu appropriée.

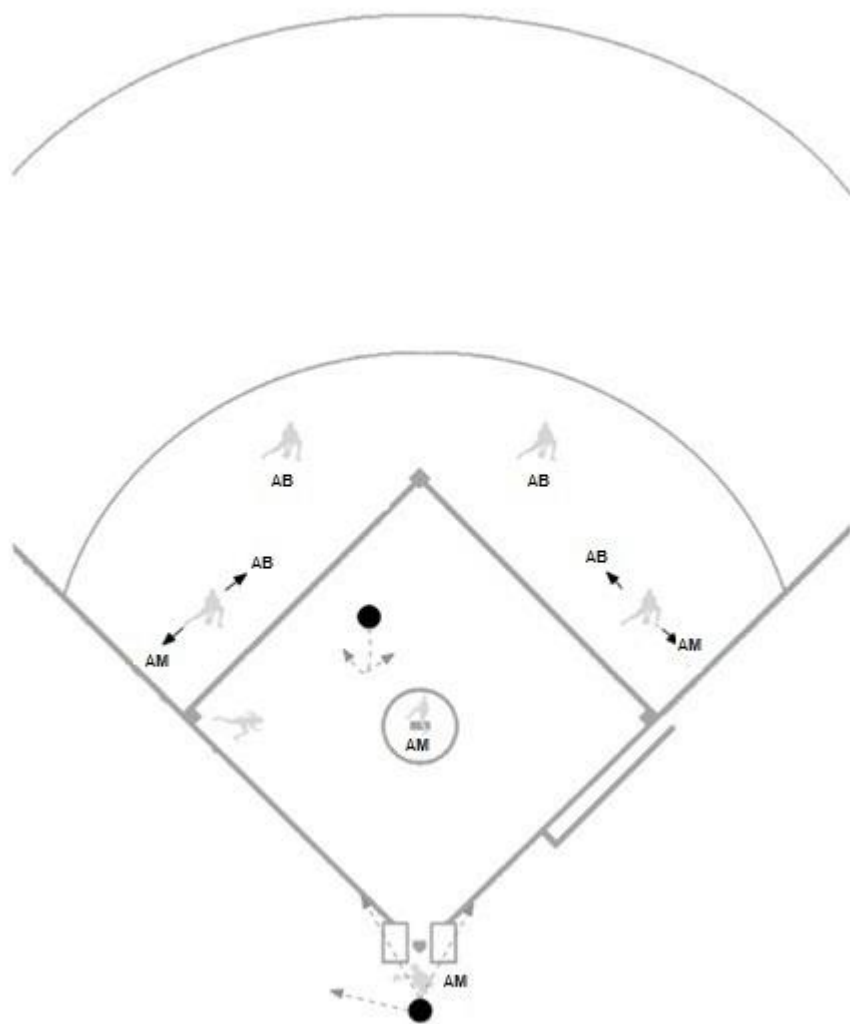
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB est responsable pour tous les coups en flèche et les chandelles frappées aux joueurs de champ intérieur, sauf ceux qui mènent le joueur de 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but vers la ligne de jeu. AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine en regardant rapidement à l'arrière pour observer le frappeur-coureur toucher au 1<sup>er</sup> but. AB pourrait devoir faire quelques pas vers le monticule pour permettre au joueur de champ de faire l'attrapé. AB devrait éviter de marcher à reculons et devrait se servir de pas croisés.

SITUATION 2A-88

COUP EN FLÈCHE OU CHANDELLE AU CHAMP INTÉRIEUR





**SITUATION 2A-89**

**ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement prendre une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but tout en demeurant aux alentours du marbre. Si le roulant ou le coup amorti nécessite une décision **en jeu/fausse balle**, AM va prendre une position sur la ligne de jeu prolongée. AM devra ensuite se déplacer rapidement vers une position pour tout jeu possible au marbre sur C3 qui tente de marquer. Si le relais initial est au 1<sup>er</sup> but, AM reprendra ses responsabilités comme s'il n'y avait aucun coureur sur les buts. Avec le champ intérieur positionné de façon peu profonde, si AM voit qu'il aura un jeu au marbre sur C3 qui tente de marquer, il est acceptable qu'il prenne immédiatement une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour le jeu au marbre.

---

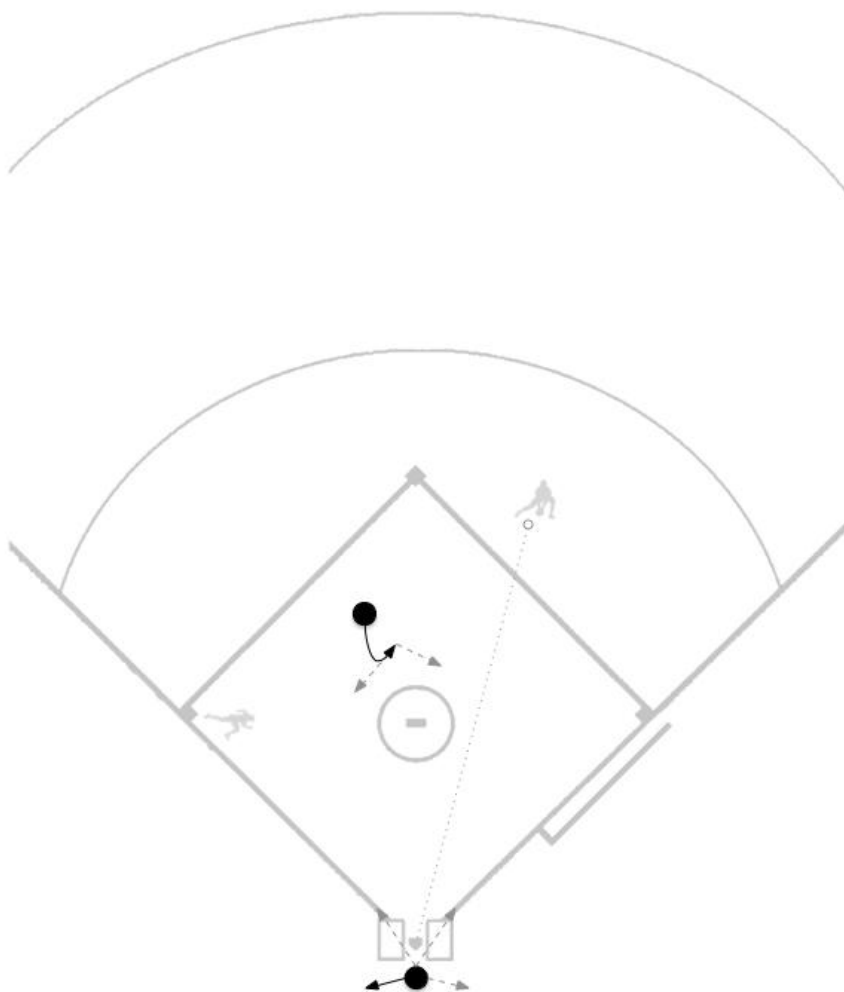
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB ne doit pas trop s'engager vers un but, mais permettre au jeu de se développer et réagir en conséquence en créant un angle et en étant prêt pour faire une décision au but nécessaire. AB est responsable pour les décisions au 1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup> but. Si AB voit que le jeu initial sera au 1<sup>er</sup> but, il doit immédiatement s'avancer vers le 1<sup>er</sup> but à travers l'aire de travail derrière le monticule. Lorsque le jeu initial est complété, AB doit immédiatement regarder pour voir où sont les coureurs, s'il y en a, et prendre une position à mi-chemin entre les coureurs sur les buts. S'il n'a qu'un seul coureur, il doit s'avancer vers lui.

SITUATION 2A-89

ROULANT OU COUP AMORTI AU CHAMP INTÉRIEUR



**SITUATION 2A-90**

**COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable des décisions **en jeu/fausse balle** sur la ligne du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but. Il doit être en position 'set' sur la ligne de jeu ou sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> ou 3<sup>e</sup> but au besoin. AM doit agressivement se déplacer vers une position dans les alentours de la ligne prolongée du 1<sup>er</sup>, approximativement à 15' du marbre et est responsable d'observer C3 qui touche au marbre et tout autre jeu au marbre. S'il y a un jeu au marbre sur le frappeur-coureur, AM va prendre une position à 10-12' du marbre sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour analyser le jeu. De la ligne du 1<sup>er</sup> but prolongée, AM a l'option de rester là ou d'ajuster sa position en se déplaçant vers la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour la possibilité d'un balayage du receveur. AM ne devrait pas être en mouvement pour rendre la décision et doit prendre une position 'set'.

---

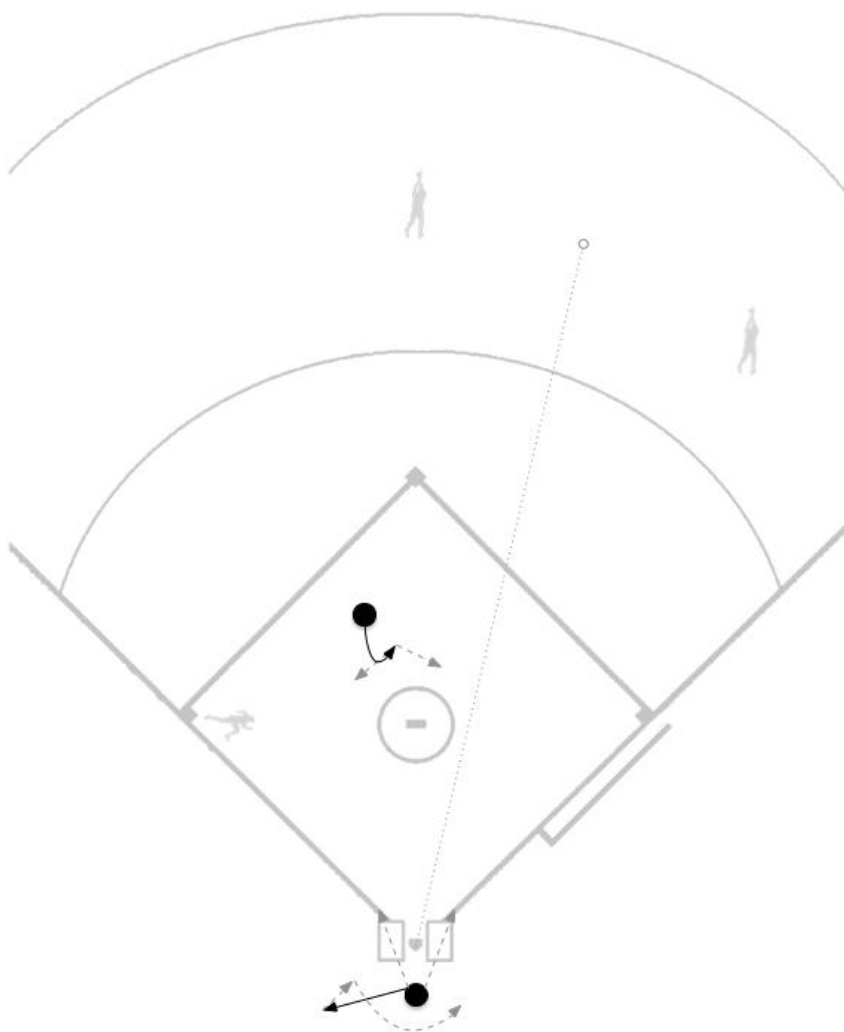
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va faire quelques pas croisés pour entrer dans l'aire de travail en ouvrant le terrain et immédiatement repérer le frappeur-coureur. AB est responsable des jeux aux 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> buts, ainsi que le frappeur-coureur qui touche au 3<sup>e</sup> but. Sur un coup sûr de routine où le coureur du 3<sup>e</sup> va marquer, AB va se diriger vers le coureur-frappeur. Lorsqu'AB voit où aura lieu le jeu, il va s'avancer vers le jeu et s'arrêter en position 'set' pour rendre une décision. S'il n'a pas de jeu, il devrait prendre une position à l'avant du frappeur-coureur pour tout jeu possible.

SITUATION 2A-90

COUP SÛR OU COUP SÛR À PLUS D'UN BUT AU CHAMP EXTÉRIEUR



**SITUATION 2A-91**  
**BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM est responsable des ballons qui mènent le voltigeur de gauche ou le voltigeur de droite vers les lignes de jeu. AM doit communiquer lorsqu'il prend la responsabilité d'un ballon et toutes décisions **en jeu/fausse balle** et /ou **attrapé/non attrapé**.

**ARBITRE DES BUTS**

---

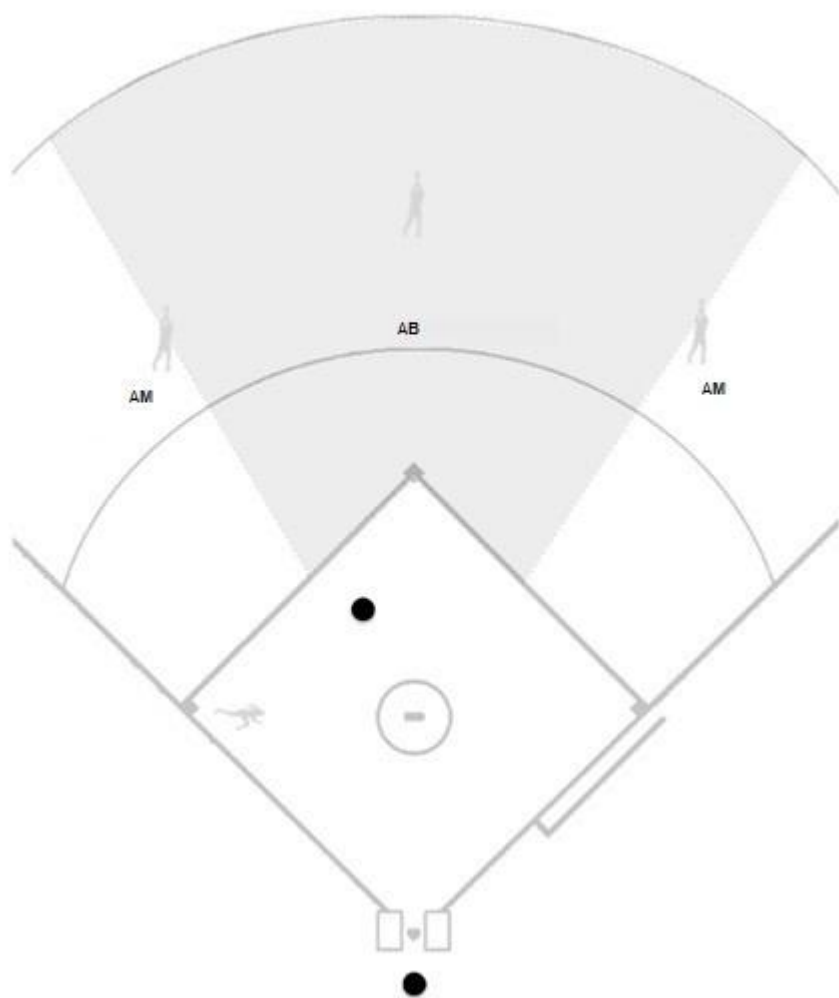
AB est responsable pour les ballons qui mènent le voltigeur gauche vers l'avant jusqu'aux chandelles qui mènent le voltigeur de droite vers l'avant.

**NOTES**

---

Comme règle générale, pour les balles frappées dans la direction des voltigeurs de gauche ou de droite, AB sera responsable de **l'attrapé/non attrapé** à moins qu'AM communique qu'il prend la responsabilité. Cela aide à éviter la confusion.

**SITUATION 2A-91**  
**BALLON AU CHAMP EXTÉRIEUR**



**SITUATION 2A-92**

**BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE OU DIRECTEMENT AU  
VOLTIGEUR DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM quitte à gauche et est responsable de C3 qui retouche au 3<sup>e</sup>. AM va prendre une position qui le permet de voir C3 qui retouche au 3<sup>e</sup> but et l'attraper dans le champ extérieur. AM est responsable pour les jeux au marbre sur C3. AM doit se rappeler de ne pas s'éloigner du marbre au point de ne pas pouvoir y retourner à temps pour faire une décision sur C3. AM peut prendre une position soit sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but ou la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour les jeux au marbre sur C3. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-90.

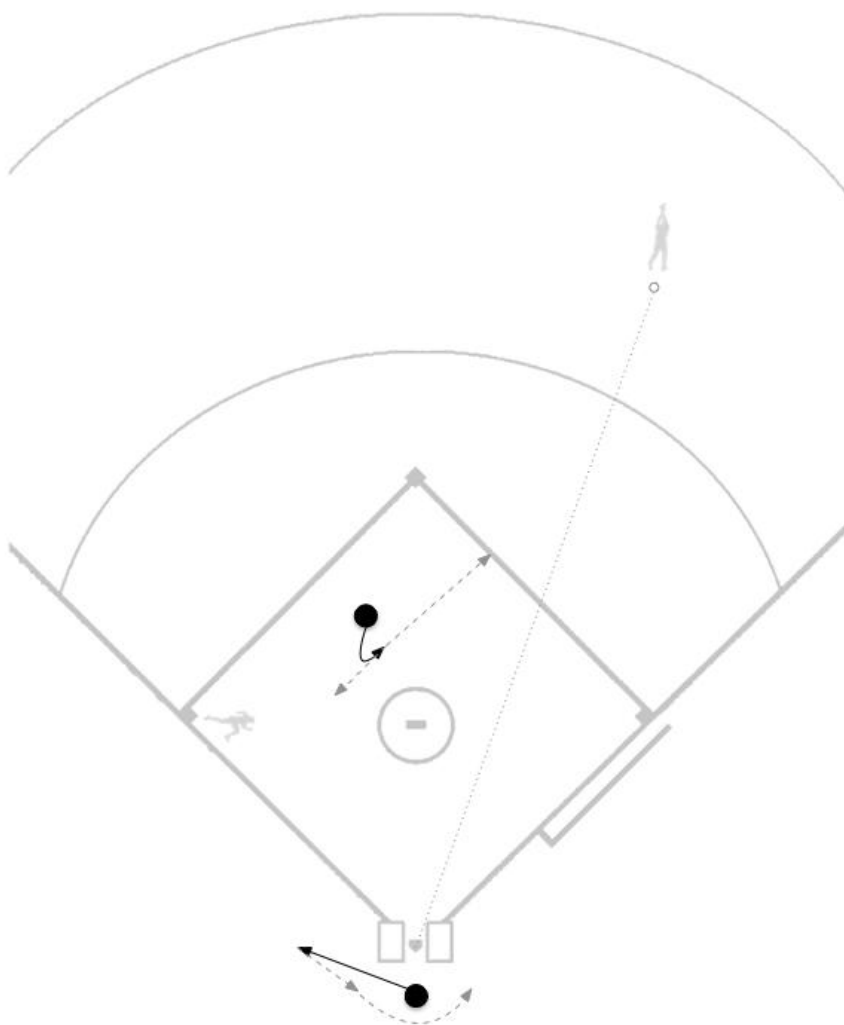
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va se déplacer agressivement vers l'aire de travail, sans marcher de reculons. AB est responsable de la décision **attrapé/non attrapé**. Il est important qu'AB utilise la technique **s'arrêter, analyser et réagir** dans cette situation. Si AB voit que le ballon est un jeu difficile, il va se diriger vers la limite du gazon et s'arrêter en position 'set' debout pour rendre la décision. AB doit agressivement indiquer l'attrapé/non attrapé visuellement et verbalement. Sa priorité est la décision **attrapé/non attrapé**. Si la balle est de routine, AB va faire quelques pas croisés pour entrer dans l'aire de travail et ouvrir le terrain. AB est responsable pour tout jeu revenant au 3<sup>e</sup> but sur C3 et du frappeur coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-90.

SITUATION 2A-92

BALLON DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE GAUCHE OU DIRECTEMENT AU VOLTIGEUR DE DROITE





**SITUATION 2A-93**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement se diriger vers le 1er but en descendant la ligne de jeu. AM va communiquer à son partenaire, « **Je suis sur la ligne!** » AM est responsable de rendre la décision **en jeu/fausse balle et attrapé/non attrapé**. AM devrait s'avancer le plus possible vers la décision tout en se laissant assez de temps pour retourner au marbre pour un jeu sur C3 qui retouche. AM est responsable de C3 qui retouche et doit rapidement regarder dans cette direction après que la balle est touchée. AM doit se rappeler que **l'attrapé/non attrapé** est sa première priorité, et non C3 qui retouche. Il est acceptable qu'AM prenne une position sur la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but pour un jeu au marbre. La majorité des relais venant du champ droit résulte en un balayage du receveur au marbre, et la ligne prolongée du 3<sup>e</sup> but est la position idéale pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, AM va retourner à la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour tout jeu possible au marbre, voir 2A-90.

---

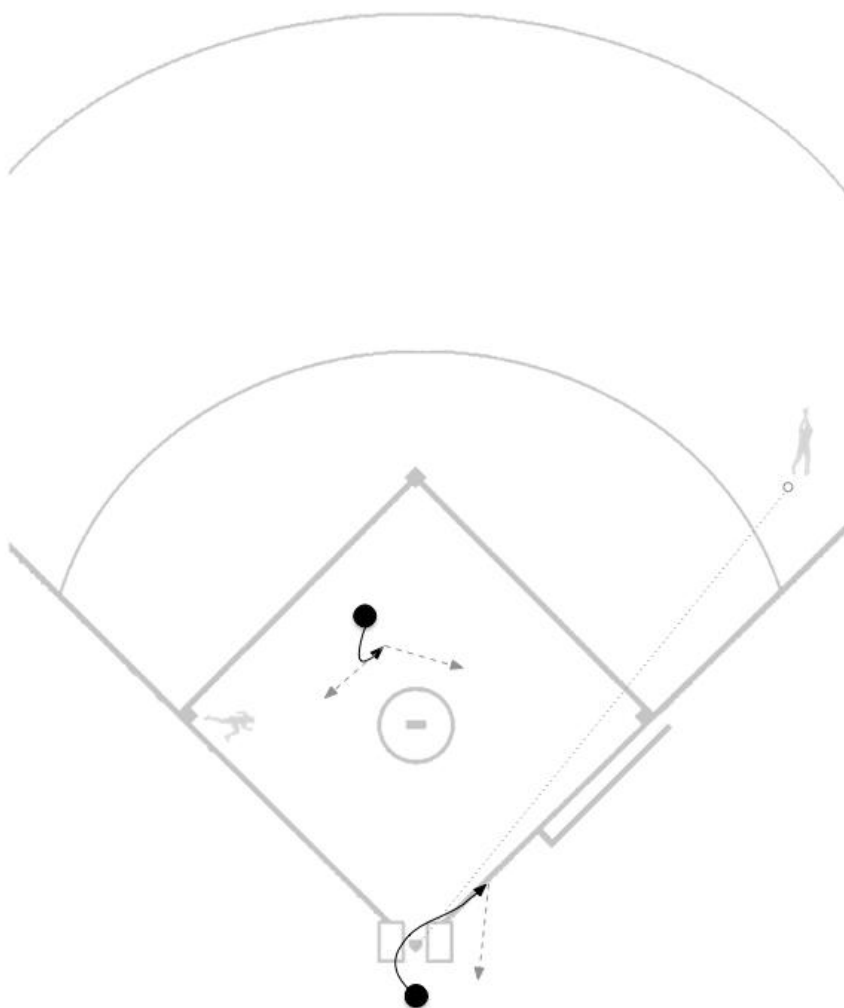
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer dans sa position toujours dans l'aire de travail et analyser le jeu. AB est responsable d'observer le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but et tout jeu sur C3 qui retourne au 3<sup>e</sup> but. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-90.

SITUATION 2A-93

BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE DROITE VERS LA LIGNE DE JEU DE DROITE



**SITUATION 2A-94**

**BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE  
GAUCHE**

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va quitter le receveur à gauche et immédiatement se diriger vers le 3<sup>e</sup> but en descendant la ligne de jeu. AM va communiquer à son partenaire, « **J'ai la balle!** » AM est responsable de rendre la décision **en jeu/fausse balle** et **attrapé/non attrapée**. AM devrait s'avancer le plus possible vers la décision tout en se laissant assez de temps pour retourner au marbre pour un jeu sur C3 qui retouche. AM est responsable de C3 qui retouche et sa position sur la ligne du 3<sup>e</sup> but va lui permettre de garder le jeu en avant de lui tout en observant C3 qui retouche. AM doit se rappeler que **l'attrapé/non attrapé** est sa première priorité, et non C3 qui retouche. AM, va immédiatement retourner à une position sur la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour le jeu au marbre. La majorité des relais venant du champ gauche résultent en jeu de glissade au marbre, et la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but est la position idéale pour rendre la décision. Si la balle n'est pas attrapée, AM va retourner à la ligne prolongée du 1<sup>er</sup> but pour tout jeu possible au marbre, voir 2A-90.

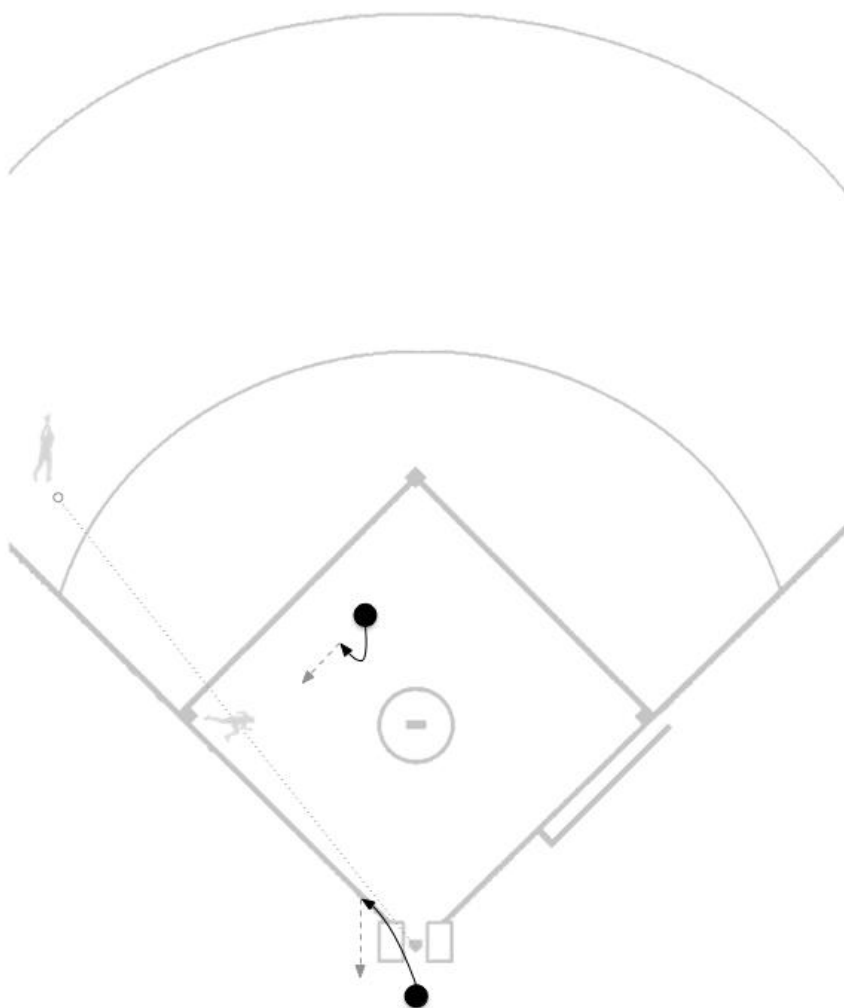
**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va s'avancer, tourner et faire face à la balle avec sa poitrine. AB va demeurer dans sa position toujours dans l'aire de travail et analyser le jeu. AB est responsable d'observer le frappeur-coureur qui touche au 1<sup>er</sup> but et tout jeu sur C3 qui retourne au 3<sup>e</sup> but. Si la balle n'est pas attrapée, voir 2A-90.

SITUATION 2A-94

BALLON MENANT LE VOLTIGEUR DE GAUCHE VERS LA LIGNE DE JEU DE GAUCHE



---

**SITUATION 2A-95**

**TENTATIVE DE PRISE A CONTRE-PIED AU 3E BUT**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

AM va demeurer derrière le receveur en **P1** et observer le jeu au 3e but. AM est responsable des relais ratés sur la ligne du 3<sup>e</sup> but. Si la tentative de prise à contre-pied au 3<sup>e</sup> but en résulte en souricière, voir 2A-96.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

AB va faire un pas rapide avec son pied droit dans la direction du début d'une voie de coureur de 45' imaginaire, comme celui de la ligne du 1<sup>er</sup> but. AB va par la suite tourner en pivotant sur son pied droit pour créer un angle pour le jeu au 3<sup>e</sup> but. Il est acceptable pour AB d'observer le jeu de tentative de prise à contre-pied en prenant une position 'set' debout. Il est essentiel avec une tentative de prise à contre-pied qu'AB soit dans la bonne position de départ au P4. Si la tentative de prise à contre-pied en résulte en souricière, voir 2A-96.

---

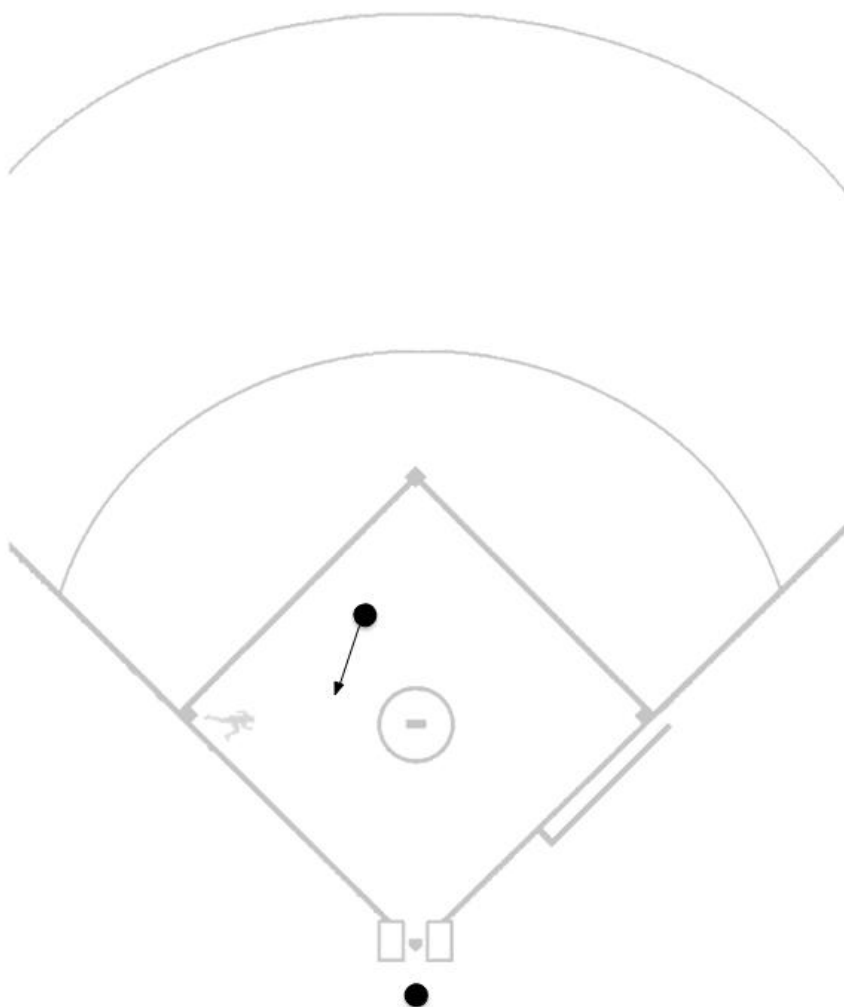
**NOTES**

---

Dans une situation où un receveur tente de faire un relai rapide au 3e but après le lancer, les mouvements sont exactement pareils.

SITUATION 2A-95

TENTATIVE DE PRISE À CONTRE-PIED AU 3E BUT



---

**SITUATION 2A-96**

**SOURICIÈRE ENTRE LE 3E BUT ET LE MARBRE**

---

---

**ARBITRE DU MARBRE**

---

Dès qu'AM voit la souricière entre le 3e but et le marbre, il va immédiatement faire environ  $\frac{1}{4}$  du chemin en territoire des fausses balles vers le 3<sup>e</sup> but, la mi-chemin de sa moitié de la souricière, et prendre la responsabilité de sa moitié de la souricière. AM va communiquer, « **J'ai cette moitié!** » à AB. AM est également responsable des relais hors cible pendant la souricière.

---

**ARBITRE DES BUTS**

---

Sur une tentative de prise à contre-pied au 3e but qui se développe en souricière entre le 3<sup>e</sup> but et le marbre, AB est initialement responsable de la tentative de prise à contre-pied au 3<sup>e</sup> but. AB va faire environ  $\frac{1}{4}$  du chemin vers le marbre, la mi-chemin de sa moitié de la souricière, et prendre la responsabilité pour sa moitié de la souricière. AB va communiquer, « **J'ai cette moitié!** » à AM.

---

**NOTES**

---

Il est important que les arbitres communiquent entre eux lors d'une souricière. Pour les décisions dans l'aire entre les responsabilités des deux arbitres, ils doivent prendre le temps de se regarder et communiquer pour éviter que tous les deux fassent une décision sur le même jeu.

SITUATION 2A-96

SOURICIÈRE ENTRE LE 3E BUT ET LE MARBRE

