

WBSC



DIVISION de SOFTBALL

TECHNIQUES SUR LE TERRAIN WBSC-SD



SYSTÈME À 3 ET 4 ARBITRES

(Incluant une couverture du champ extérieur à 5 et 6 arbitres)

Réédité par le Directeur des arbitres WBSC-SD

mars 2020

Les modifications au texte sont en caractères gras et en italique. Les changements graphiques sont marqués

mars 2020

INDEX

Système à 3 arbitres

Fondements de la mécanique WBSC-SD.....	1
Positions de départ.....	3
Aucun coureur;	
Balle en jeu au champ intérieur.....	4
Balle au sol vers le champ extérieur.....	5
Couverture des ballons.....	6
Aucun coureur;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	7
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	8
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	9
Coureur au 1 ^{er} but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	10
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	11
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	12
Coureur au 2 ^e but	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>13</i>
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	14
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	15
Coureur au 3 ^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	16
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	17
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	18
Coureurs au 1 ^{er} et au 2 ^e but;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>19</i>
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	20
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	21
Coureurs au 1 ^{er} et au 3 ^e but;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>22</i>
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	23
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	24
Coureurs au 2 ^e et au 3 ^e but;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>25</i>
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	26
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	27
Coureurs au 1 ^{er} , 2 ^e et 3 ^e but;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>28</i>
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	29
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	30
Système à 5 arbitres.....	31

Système à 4 arbitres

Fondements de la mécanique WBSC-SD.....	1
Positions de départ.....	3
Aucun coureur;	
Balle en jeu au champ intérieur.....	4
<i>Balle au sol vers le champ extérieur.....</i>	<i>5</i>
Couverture des ballons.....	6
Aucun coureur;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>7</i>
<i>Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....</i>	<i>8</i>
<i>Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche).....</i>	<i>9</i>
Coureur au 1 ^{er} but;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>10</i>
<i>Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....</i>	<i>11</i>
<i>Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche).....</i>	<i>12</i>
Coureur au 2 ^e but	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>13</i>
<i>Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....</i>	<i>14</i>
<i>Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche).....</i>	<i>15</i>
Coureur au 3 ^e but;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>16</i>
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	17
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	18
Coureurs au 1 ^{er} et au 2 ^e but;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>19</i>
<i>Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....</i>	<i>20</i>
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	21
Coureurs au 1 ^{er} et au 3 ^e but;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>22</i>
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	23
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	24
Coureurs au 2 ^e et au 3 ^e but;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>25</i>
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	26
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	27
Coureurs au 1 ^{er} , 2 ^e et 3 ^e but;	
<i>Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit).....</i>	<i>28</i>
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	29
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	30
Système à 6 arbitres.....	31

TECHNIQUES DE BASE WBSC-SD

Terminologie : AM (Arbitre du marbre - P); A1 (Arbitre du 1er but – U1); A2 (Arbitre du 2e but – U2); A3 (Arbitre du 3e but – U3); ACG (Arbitre du champ gauche - URF); ACD (Arbitre du champ droit - ULF)

Position "PRÊT":

La position "prêt" est la position du corps prise par un arbitre de but immédiatement avant que le lanceur amène ses mains ensemble pour la pause et jusqu'à ce que la balle soit relâchée.

Lorsque le lanceur prend la position de la pause (mains ensemble), l'arbitre devrait se placer en position "prêt" en plaçant les pieds à distance confortable (normalement de la largeur des épaules) tout en demeurant détendu mais immobile. Quand le lanceur relâche le lancer, il assouplit les genoux (légèrement fléchis), ajuste le poids de son corps sur les avant-pieds et place les mains près du corps à la hauteur de la ceinture.

Si la balle est frappée, il pousse sur l'avant-pied à l'extérieur et se déplace vers la position appropriée pour un jeu possible. Si la balle n'est pas frappée, il se détend jusqu'au prochain lancer mais il demeure attentif aux jeux destinés à surprendre le coureur hors du but, aux balles passées, etc. qui peuvent amener l'arbitre à se déplacer pour adopter une position lui permettant de rendre une décision sur un jeu.

Position "Set"

C'est la position qu'un arbitre devrait prendre avant de rendre une décision sur un jeu. Cette position correspond à la position "prêt". *La position "set" imite la position "prêt" en ce que les pieds sont écartés, normalement largeur des épaules, les genoux sont ramollis et légèrement pliés avec les mains attirées vers le corps au niveau de la ceinture.*

Sur un jeu forcé, l'arbitre se rend en bonne position pour voir le jeu; *5-6 mètres (18 pieds)* derrière, 90 degrés par rapport au tir; sur les jeux au 1^{er} but, il ne s'écarte pas de plus de 45 degrés du but *ou le marbre*. Une fois à cette position, l'arbitre doit *s'arrêter, adopter la position "set", voir le jeu et ensuite faire l'appel.*

Pour un toucher, ***l'arbitre se déplace vers la meilleure position pour voir les quatre éléments essentiels. La meilleure position pour voir un jeu de toucher est 3-4 mètres (12 pieds)*** derrière et non en ligne avec le relais, à 90 degrés du sentier du but et tout juste en dehors de la ligne de sentier du but *ou le marbre*. Si le joueur défensif est positionné en bloquant la base ou le marbre sans la possession du ballon, l'arbitre doit s'ajuster en se déplaçant ***pour obtenir une vue dégagée sur les quatre éléments essentiels.*** Une fois en position, l'arbitre devrait s'arrêter, s'ouvrir, s'asseoir, voir le jeu et ensuite faire l'appel.

Rendre la décision

En position "set", l'arbitre *doit être capable de voir tous les quatre éléments essentiels, y compris le coureur qui avance. Suivez la balle lancée avec les yeux, ce qui permet au ballon de tourner la tête dans le jeu.* Sur les jeux forcés, juste avant que la balle relayée n'atteigne le receveur, il se concentre maintenant à la fois sur la balle, le joueur défensif et le coureur, ***en regardant tous les quatre éléments***

essentiels se réunissent. Quand il a pris sa décision, il se redresse de la position "set", signale et annonce sa décision, avec l'intensité et le ton de voix adaptés à la situation. Lors des touchers, il regarde la balle relayée dans le gant du joueur défensif et suit la balle et le gant dans la zone du toucher, en ajoutant le coureur dans son champ de vision au moment où le joueur défensif commence à se déplacer vers la zone où le toucher se produira. Les quatre éléments étant devant lui, il détermine ***si le coureur a été obstrué*** et le toucher a été effectué avant que le coureur ne touche le but. Arrêter, régler, voir le jeu et il se redresse, signale et annonce la décision, avec l'intensité et le ton de voix adaptés à la situation. Si nécessaire, il peut modifier sa position pour mieux voir les quatre éléments essentiels.

Couverture des ballons

Sur un ballon au champ extérieur, un arbitre de but doit se rendre au champ extérieur pour déterminer si la balle est bonne ou fautive (y compris les balles quittant le terrain de jeu) et si un joueur défensif a effectué l'attraper ou s'il n'y a pas d'attrapé. Si la balle est attrapée, l'arbitre signale le retrait. Dans le système à 3 arbitres, si l'arbitre responsable est en position au 2^e but, c'est alors l'arbitre du marbre qui rend la décision de balle bonne ou fautive (y compris les balles quittant le terrain de jeu), si la balle est attrapée ou non, de D7 à D9 à la clôture.

Théorie intérieure / extérieure

Sur les balles frappées à l'extérieure, les arbitres des buts doivent rester à l'extérieur des lignes de course et soit rester à leur position de départ ou se déplacer à la position correcte pour faire un appel.

Sur les balles vers le champ extérieur, les arbitres des buts qui ne sortent pas sur un ballon doivent se déplacer au champ intérieur. En l'absence de coureurs sur les buts, A2 peut rester à l'extérieur seulement s'il se tient hors d'une voie de lancer possible.

Une fois que la balle revient dans le champ intérieur, les arbitres des buts ayant se déplacé à leurs couvertures appropriées peuvent reculer au-delà de la ligne de course lorsqu'il est clair qu'il n'y aura pas de jeu à la zone de couverture de l'arbitre et qu'il est possible de sortir tout en gardant les quatre éléments essentiels devant eux.

Si les coureurs se bougent et qu'il y a une possibilité de jeu dans votre zone de couverture, ouvrez-vous à la balle ***et les coureurs***, restez à l'écart de toute voie de lancer possible et déplacez-vous à l'angle et à la distance appropriés pour un jeu possible et un appel.

Sur les coups au champ droit ou au centre droit, A3, s'il ne se déplace pas au 2^e but, peut descendre dans la zone des fausses balles, à un point aligné avec le but et permettre aux quatre éléments essentiels de décider s'il doit se déplacer à l'intérieur ou à l'extérieur, au-delà de la ligne de course. S'il y a une possibilité de relance au 3^e but, pivoter à l'intérieur. Si le lancer est au marbre sans jeu immédiat au 3^e but,

mars 2020

deplacez-vous à l'extérieur au-delà de la ligne de course en territoire des bonnes balles.

Rotations

La rotation des arbitres au champ intérieur se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Exception: s'il faut que l'arbitre couvre un autre arbitre qui suit un ballon, un coureur ou s'il retourne vers sa position.

Zone tampon

Une position en territoire des fausses balles, à mi-chemin entre le marbre et le 3^e but ou entre le marbre et le 1^{er} but, 4 à 5 mètres (12 à 15 pieds) du but ou dans une zone où l'arbitre peut observer les quatre éléments essentiels et être prêt à passer à la position suivante. Les arbitres utilisent la zone tampon, quand ils regardent un jeu qui se déroule pour déterminer quel but ils doivent couvrir. A1 doit utiliser la zone tampon avant la rotation vers le marbre. S'il n'y a pas de jeu dans l'immédiat au marbre et lorsqu'A3 abandonne sa position, il se déplace vers le marbre et pousse l'AM vers le 3^e but.

Remplacement

Mot utilisé lorsque le jeu exige qu'un arbitre effectue une contre rotation pour prendre une position non couverte par un autre arbitre appelé à couvrir une position ailleurs qu'à sa position originale. Un arbitre doit être prêt à se déplacer pour couvrir un jeu quand l'arbitre responsable ne peut pas se rendre à la position qu'il doit occuper pour rendre une décision.

Exemple: Avec un coureur au 2^e ou au 3^e but ou des coureurs au 2^e et au 3^e but et soit A2 ou A3 se rend au champ extérieur pour couvrir un ballon au champ extérieur et l'AM ne bouge pas ou recule au marbre pour un jeu. Dépendant du déroulement du jeu, l'AB au 2^e but peut avoir besoin de remplacer son collègue et couvrir le 3^e but. (Note: cette rotation n'est pas montrée)

Théorie des quatre éléments essentiels

Les quatre éléments essentiels sont :

1. La BALLE,
2. Le joueur défensif,
3. Les joueurs offensifs,
4. Le but ou la zone du jeu.

Les positions et les rotations des arbitres indiquées dans les diagrammes suivants pour les jeux de champ intérieur et extérieur et de couverture des ballons sont les meilleures pratiques de la WBSC-SD pour la grande majorité des jeux primaires. Il est reconnu que lorsque certains jeux se développent (c'est particulièrement le cas pour les jeux secondaires), les arbitres devront ajuster leur position pour mieux voir les quatre éléments essentiels.

Tag-ups

3 Système d'arbitre

Quand aucun arbitre de base ne sort sur un ballon volant:

Coureur à 1B ou 2B uniquement: A1 a un tag au 1er ou au 2e but.

Coureur à 3B uniquement: ***A3 a le tag up. AM n'a d'étiquette que lorsque A3 tourne au 2e but.***

mars 2020

Coureurs à 1B et 2B: A1 a marqué le 1er but; A3 a marqué au 2e but.

Coureurs à 2B et 3B: A1 a marqué le 2e but; A3 a marqué au 3e but.

Coureurs à 1B et 3B: A1 a marqué le 1er but; A3 a marqué au 3e but.

Coureurs aux niveaux 1B, 2B et 3B: A1 a marqué le 1er et le 2e but; A3 a marqué au 3e but.

Remarque: Si l'un des arbitres de base sort pour juger une balle volante, les responsabilités de marquage seront les mêmes pour l'arbitre de plaque et de base que pour le système des 2 arbitres.

4 Système d'arbitre

A1 sort sur un ballon volant:

A2 a marqué au 2e but; A3 a marqué au 3e but; AM a marqué au 1er but.

A2 sort sur un ballon volant:

A1 a marqué au 1er but; A3 va au 2e but et a marqué au 2e but; AM a marqué au 3e but.

A3 sort sur un ballon volant:

L'interface utilisateur a marqué au 1er but; A2 a marqué au 2e but; AM a marqué au 3e but.

Lead-offs

Dans les systèmes des arbitres 3 et 4, chaque arbitre est responsable de l'appel de départ d'un coureur à sa base. Dans le système des 3 arbitres, A1 est également responsable de l'appel de départ pour un coureur à 2B.

mars 2020

Positions de départ – Arbitres de but et au champ extérieur

Système à 3 arbitres

Alors qu'il n'y a aucun coureur sur les buts, la position préliminaire de départ de A1 et A3 devrait être à 5-6 mètres (18 pieds) derrière le but, 15-30 cm (6-12 pouces) de la ligne en territoire des fausses balles (mesuré de l'extérieur du pied le plus près de la ligne des fausses balles).

Alors qu'il y a un coureur au 1^{er} but seulement, A3 recule pour se placer 4-5 mètres (15 pieds) du 1^{er} but, du côté du 2^e but, tout près de la ligne de sentier. A1 devrait prendre position à 4-5 mètres (15 pieds) derrière le 1^{er} but en territoire des fausses balles. Tous les arbitres doivent avoir une vision claire du lanceur, le coureur et le marbre.

Alors qu'il y a un coureur au 2^e but (ou au 1^{er} et au 3^e but), A1 recule pour se placer 4-5 mètres (15 pieds) pas plus près qu'à mi-chemin mais pas plus loin que les 2/3 de distance du 1^{er} but, entre le 1^{er} et le 2^e but. Dans ces deux cas, A1 devrait ajuster sa position avant le lancer, pour un jeu possible ou la possibilité de vol de but et en fonction des positions des joueurs de champ intérieur. A1 ne doit pas se placer devant un joueur de champ intérieur et il doit aussi se placer de façon à avoir une vision claire du marbre.

Alors qu'il y a un coureur au 2^e ou au 3^e but, A3 recule à sa position d'origine mais seulement 4-5 mètres (15 pieds) derrière le 3^e but. Exception: S'il y a un coureur au 3^e but, A3 devrait se placer 4-5 mètres (15 pieds) derrière le 3^e but en territoire des fausses balles pour s'assurer que l'arbitre voit le lanceur, le coureur et le marbre et n'est pas obstrués par le coureur qui quitte le 3^e but au moment du lancer.

Alors qu'il y a un coureur au 3^e but seulement, A1 recule à sa position de départ. Balle au sol vers le champ extérieur sans jeu possible au 3^e but, A3 effectue une rotation à l'intérieur pour toute décision au 2^e but.

Sur un tir au but (pour surprendre le coureur) au 1^{er} but quand la position de départ de A1 est dans le territoire de fausses balles derrière le 1^{er} but, A1 avance de sa position de départ en gardant les quatre éléments essentiels devant lui. Selon la façon dont l'arbitre voit le jeu se produire, il doit se placer à une distance de 3-4 mètres (12 pieds) du jeu en pénétrant à l'intérieur du terrain ou en avançant en territoire des fausses balles tant que l'arbitre ne dépasse pas une ligne de 45 degrés par rapport au 1^{er} but.

Sur un tir au but (pour surprendre le coureur) au 3^e but, A3 doit se placer à une distance de 3-4 mètres (12 pieds) du jeu en gardant les quatre éléments essentiels devant lui en avançant vers le 3^e but ou vers une position plus près de la ligne de fausse balle. L'arbitre ne doit pas descendre en territoire des fausses balles au-delà d'une ligne de 45 degrés par rapport au 3^e but.

Lorsque soit A1 ou A3 se rend au champ extérieur pour couvrir un ballon, l'arbitre de but qui reste doit demeurer avec le frappeur-coureur pour une décision possible au 2^e ou au 3^e but. (Note: cette rotation n'est pas montrée)

Système à 4 arbitres

Alors qu'il n'y a aucun coureur sur les buts, la position préliminaire de départ de A1 et A3 devrait être à 5-6 mètres (18 pieds) derrière le but, 15-30 cm (6-12 pouces) de la ligne en territoire des fausses balles (mesuré de l'extérieur du pied le plus près de la ligne des fausses balles). La position de départ de A2 devrait être à 5-6 mètres (18 pieds) derrière le 2^e but du côté du 1^{er} but, tout près de la ligne de sentier.

Alors qu'il y un ou des coureur(s) sur les buts, A1, A2 et A3 devraient occuper leur position de départ mais seulement 4-5 mètres (15 pieds) derrière le but. Exception: Avec un coureur au 1^{er} but, A1 devrait prendre position à 4-5 mètres (15 pieds) derrière le 1^{er} but en territoire des fausses balles pour avoir une vision claire du lanceur, le coureur et le marbre. Avec un coureur au 3^e but, A3 devrait se placer 4-5 mètres (15 pieds) derrière le 3^e but en territoire des fausses balles pour s'assurer que l'arbitre voit le lanceur, le coureur et le marbre et n'est pas obstrués par le coureur qui quitte le 3^e but au moment du lancer.

Sur un tir au but (pour surprendre le coureur) au 1^{er} but A1 avance de sa position de départ en gardant les quatre éléments essentiels devant lui. Selon la façon dont l'arbitre voit le jeu se produire, il doit se placer à une distance de 3-4 mètres (12 pieds) du jeu en pénétrant à l'intérieur du terrain ou en avançant en territoire des fausses balles tant que l'arbitre ne dépasse pas une ligne de 45 degrés par rapport au 1^{er} but.

Sur un tir au but (pour surprendre le coureur) au 3^e but, A3 doit se placer à une distance de 3-4 mètres (12 pieds) du jeu en gardant les quatre éléments essentiels devant lui en avançant vers le 3^e but ou vers une position plus près de la ligne de fausse balle. L'arbitre ne doit pas descendre en territoire des fausses balles au-delà d'une ligne de 45 degrés par rapport au 3^e but.

Système à 5 et 6 arbitres

La position de départ de l'ACG et de l'ACD devrait être devant le voltigeur à mi-chemin entre le voltigeur et l'arbitre de but; jusqu'à un mètre de la ligne en territoire des bonnes balles pour avoir une vision claire du marbre. Les arbitres doivent courir parallèlement à la trajectoire de la balle en vol jusqu'à ce qu'ils obtiennent un bon angle pour voir le jeu. Quand vous suivez une balle qui quitte le terrain de jeu près du poteau de démarcation, restez loin du poteau de démarcation et de la ligne des fausses balles.

Jeu de balle en vie au champ intérieur – Aucun coureur sur les buts:

Système à 3 arbitres

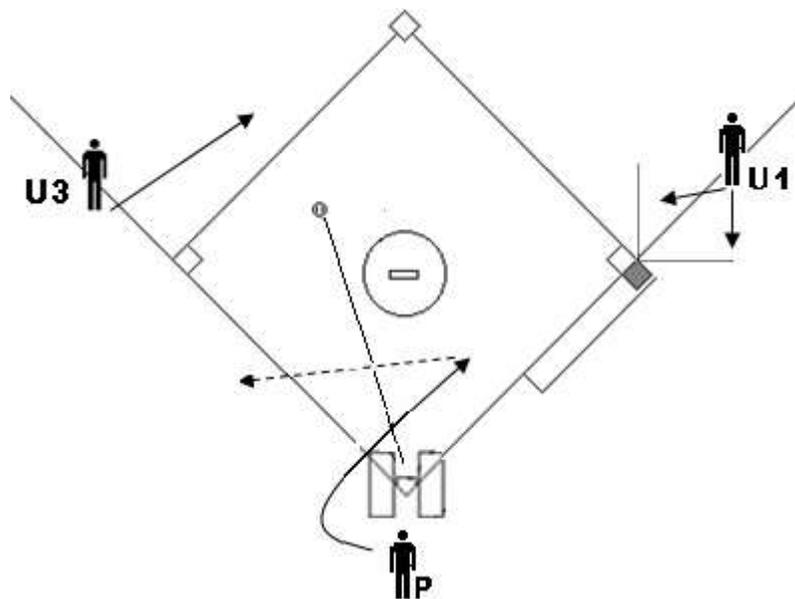
AM - observe le **frappeur-coureur** pour le balayage, surveille l'interférence possible du **frappeur-coureur** ou aide au 1^{er} but au besoin; responsable des décisions de balles bonnes/fausses. Se rend à la zone tampon entre le marbre et le 3^e but quand le **frappeur-coureur** atteint le 1^{er} but.

A1 - **Balle relayée du territoire des bonnes balles** – Se rend en territoire des bonnes balles mais pas plus loin qu'une ligne à 45 degrés du 1^{er} but.

Balle relayée du territoire des fausses balles – Se rend en territoire des fausses balles pas plus loin qu'une ligne à 45 degrés du 1^{er} but.

Si le **frappeur-coureur** avance sans être retiré au 2^e but, l'arbitre se rend vers la zone tampon et demeure prêt à se rendre au marbre pour une décision possible.

A3 - Rotation vers l'intérieur pour une décision au 2^e but.



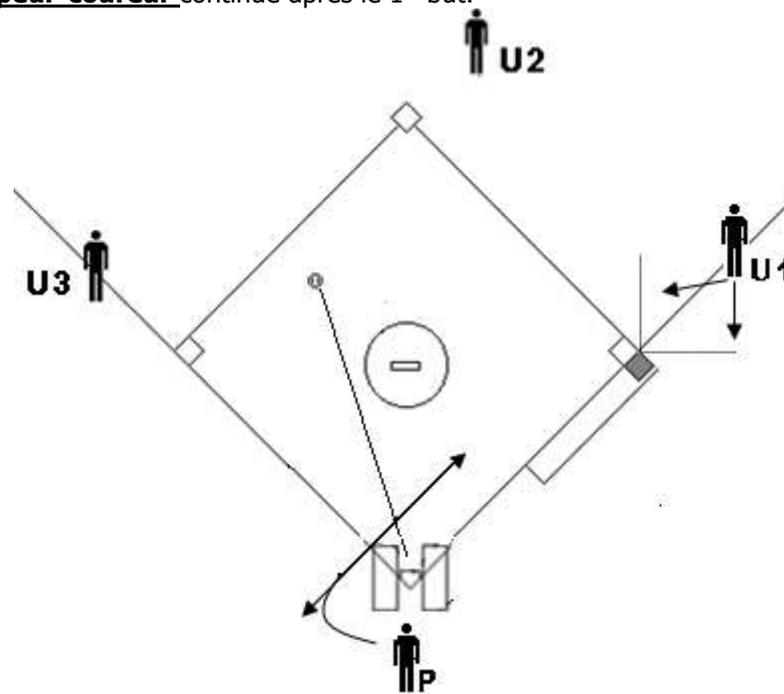
Système à 4 arbitres

AM - observe le **frappeur-coureur** pour le balayage, surveille l'interférence possible du **frappeur-coureur** ou aide au 1^{er} but au besoin; responsable des décisions de balles bonnes/fausses; Retourne au marbre quand le **frappeur-coureur** atteint le 1^{er} but.

A1 - **Balle relayée du territoire des bonnes balles** – Se rend en territoire des bonnes balles mais pas plus loin qu'une ligne à 45 degrés du 1^{er} but.

Balle relayée du territoire des fausses balles – Se rend en territoire des fausses balles pas plus loin qu'une ligne à 45 degrés du 1^{er} but.

A2 et A3 – Pas besoin de quitter leur position de départ à moins que le **frappeur-coureur** continue après le 1^{er} but.



Balle au sol vers le champ extérieur – Aucun coureur sur les buts:

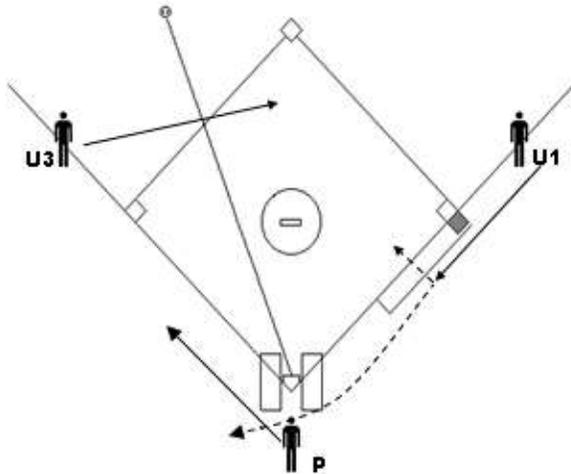
Système à 3 arbitres

Aucun arbitre de but ne se rend au champ extérieur sur toute balle frappée au sol vers le champ extérieur

AM - Se rend dans la zone tampon; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision au 3^e but sur le **frappeur-coureur**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles et se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but. Effectue une rotation vers le marbre, **seulement** si le **frappeur-coureur** avance du 2^e au 3^e but, pour une décision possible au marbre.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but.



Système à 4 arbitres

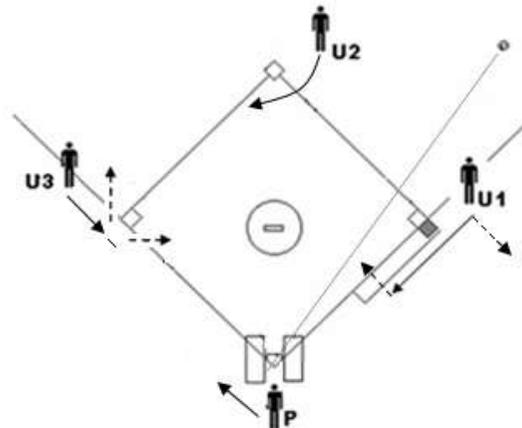
Balle frappée au CD - Aucun arbitre de but ne se rend au champ extérieur

AM - Se déplace à la gauche du marbre, surveille une interférence possible du **frappeur-coureur** ou aide au 1^{er} but au besoin; responsable des décisions de balles bonnes/fausses.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles et se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but. Pour un jeu de D9-D3, déplacez-vous plus loin en territoire des fausses balles, à 90 degrés du lancer.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 2^e but

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



Système à 4 arbitres

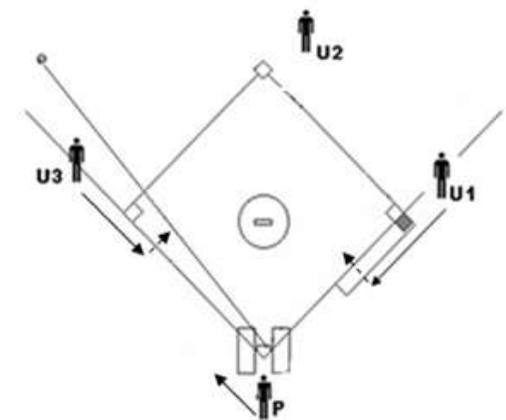
Balle frappée au CC / CG - Aucun arbitre de but ne se rend au champ extérieur

AM - Se déplace à la gauche du marbre, surveille une interférence possible du **frappeur-coureur** ou aide au 1^{er} but au besoin; responsable des décisions de balles bonnes/fausses.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles et se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but

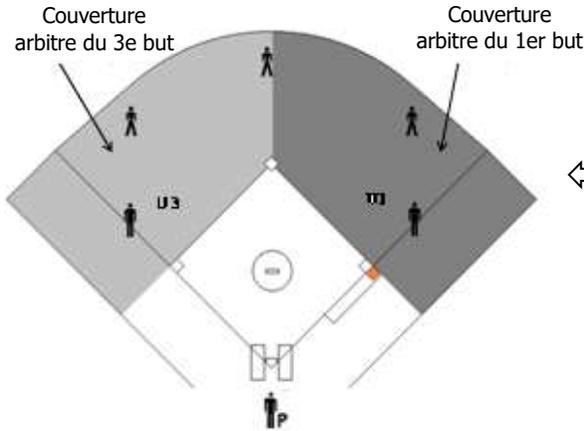
A2 - Reste à l'extérieur pour avoir un angle précis du relais du CG pour une décision possible au 2^e but.

A3 - Se déplace le long du territoire des fausses balles, bondit au champ intérieur pour aucune décision au 3^e but

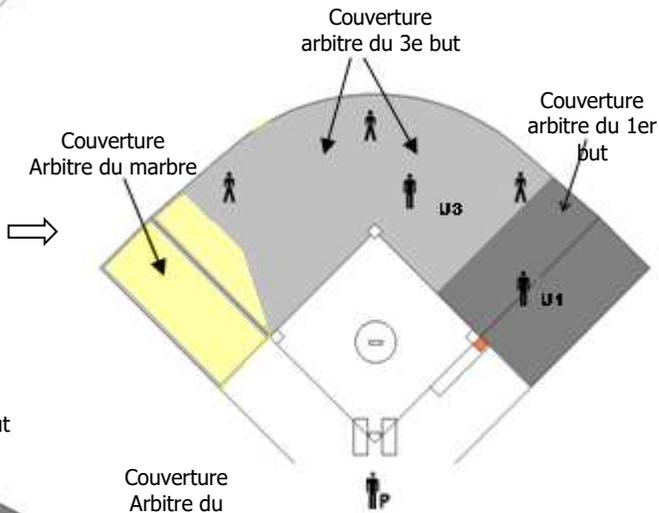


Couverture des ballons

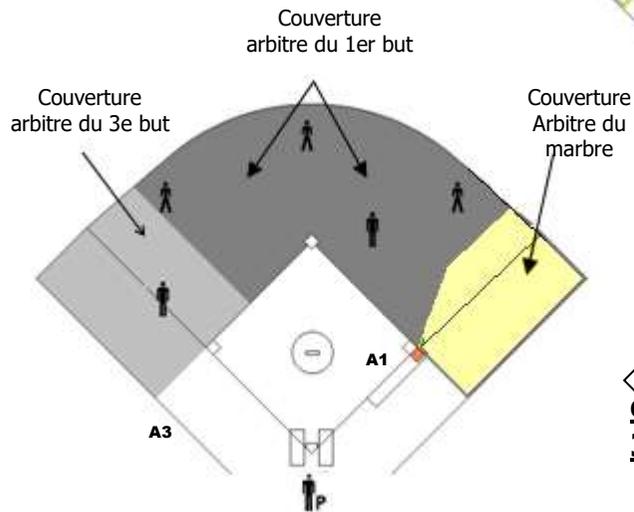
Système à 3 arbitres



← **Aucun coureur sur les buts**



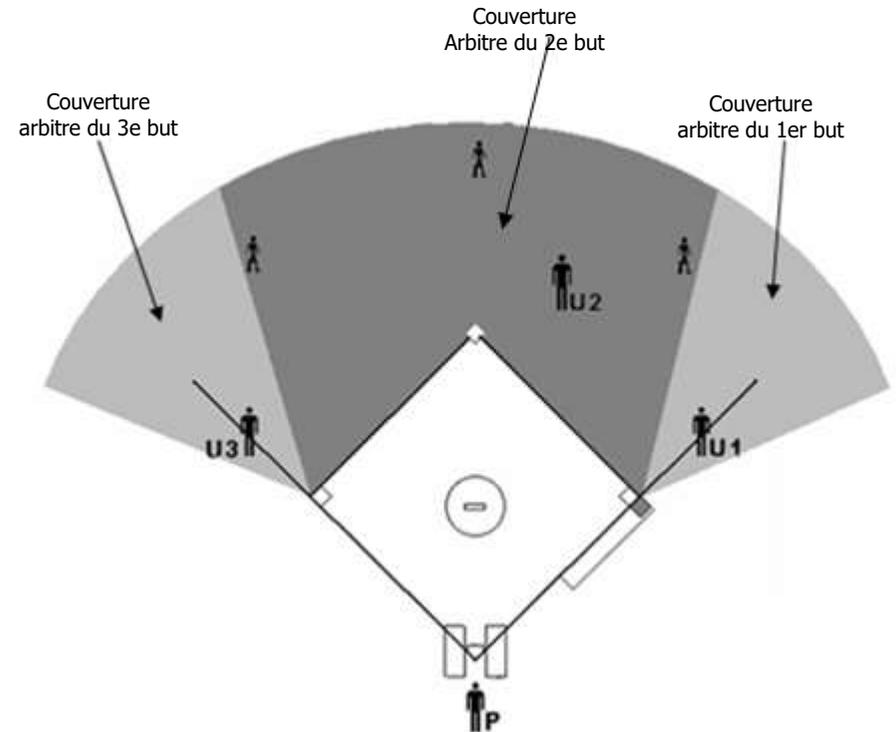
⇒ **Coureur au 1er but**



← **Coureur au 2e but ou Coureurs au 1^{er} et au 3^e but**

Système à 4 arbitres

Les responsabilités ne changent pas pour la couverture des ballons quand il y a des coureurs sur les buts:



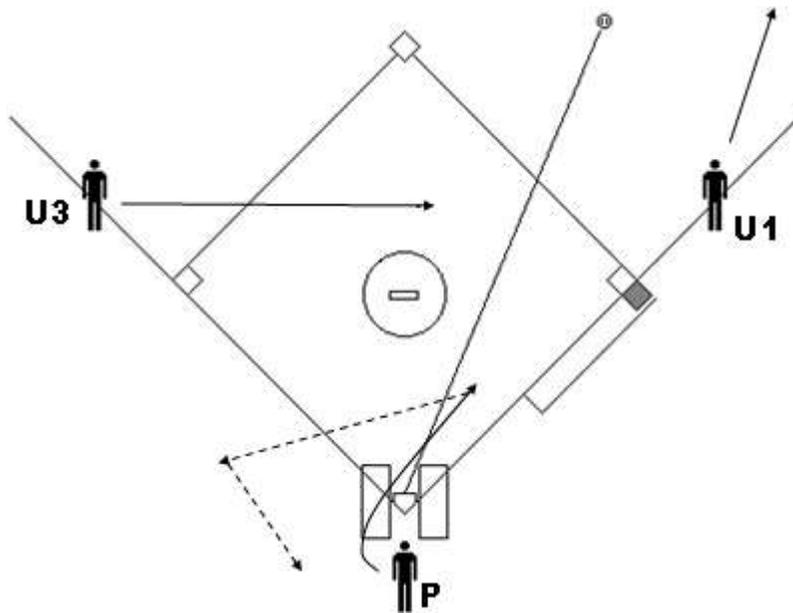
Aucun coureur sur les buts – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

Système à 3 arbitres

L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur

AM - Va vers la balle au plus loin au cercle de 2,5m (8 pieds) et rend la première décision au 1^{er} but sur le relais du CD s'il n'y a pas d'attrapé en vol; surveille l'attrapé. Se rend dans la zone tampon après avoir cédé le 1^{er} but à A3. Retourne au marbre pour une décision possible au marbre, puisque A3 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A3 - Va à l'intérieur pour les décisions au 2^e but, responsable de toutes les décisions au 1^{er} et au 2^e but après que le **frappeur-coureur** passe le 1^{er} but.



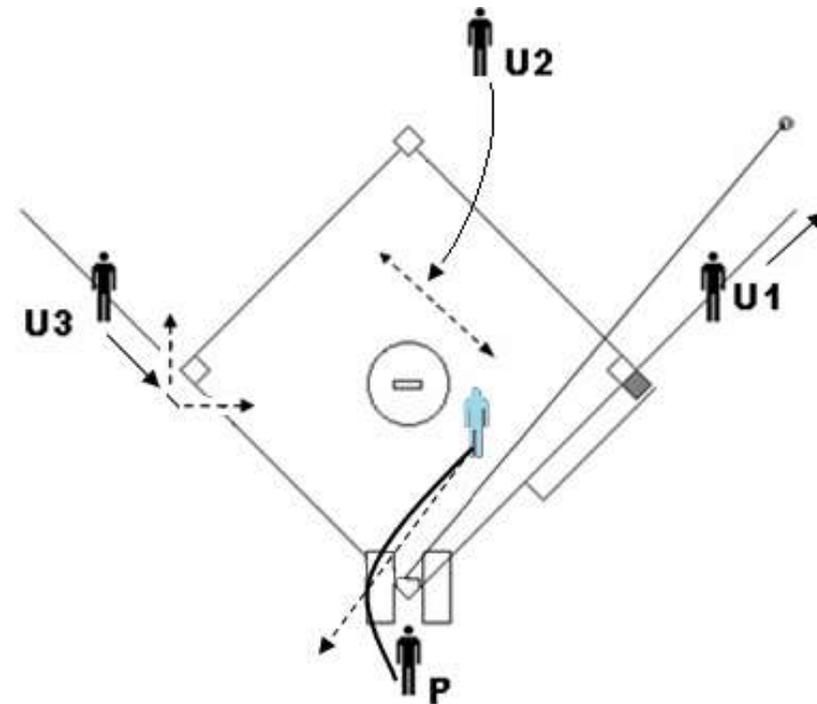
Système à 4 arbitres

L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur

AM - Suit le **frappeur-coureur**. Observe l'attrapé et aide à la décision au 1^{er} but si nécessaire. Retourne au marbre pour une décision possible.

A2 - Pivote vers l'intérieur, responsable de toute décision au 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



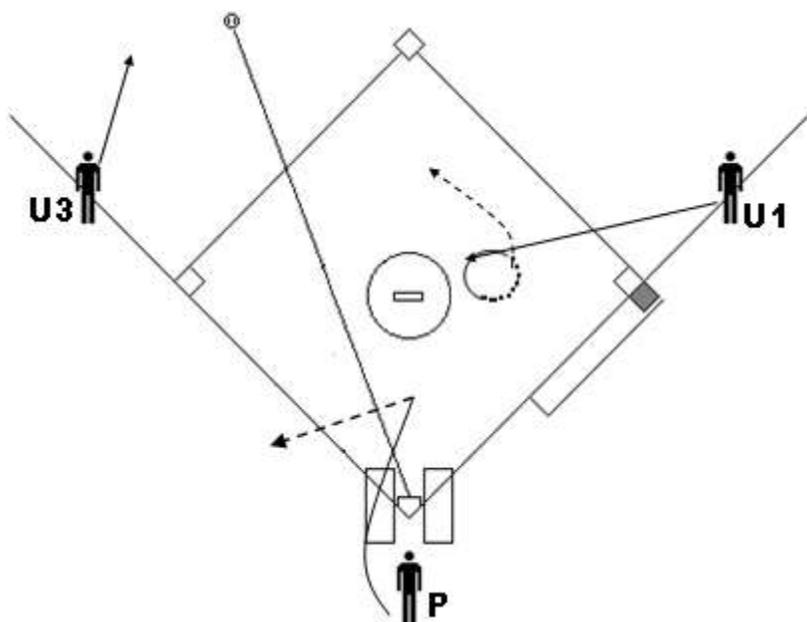
Aucun coureur sur les buts – Ballon entre le champ gauche et le champ droit :

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Avance au plus loin à la ligne de 2,5m (8 pieds) pour observer l'attrapé; puis se rend à la zone tampon. Retourne au marbre pour une décision possible au marbre, puisque A1 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but.



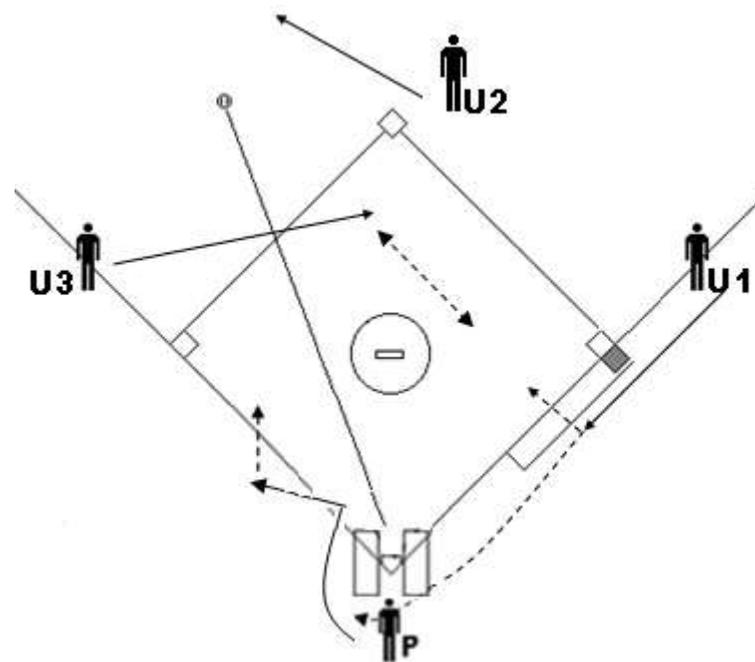
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 2^e but (A2) se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but. Alternativement pivote à l'intérieur pour un appel possible au 1er but. Effectue une rotation vers le marbre pour une décision possible au marbre seulement si le **frappeur-coureur** avance du 2^e au 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} but après que A1 se soit retiré.



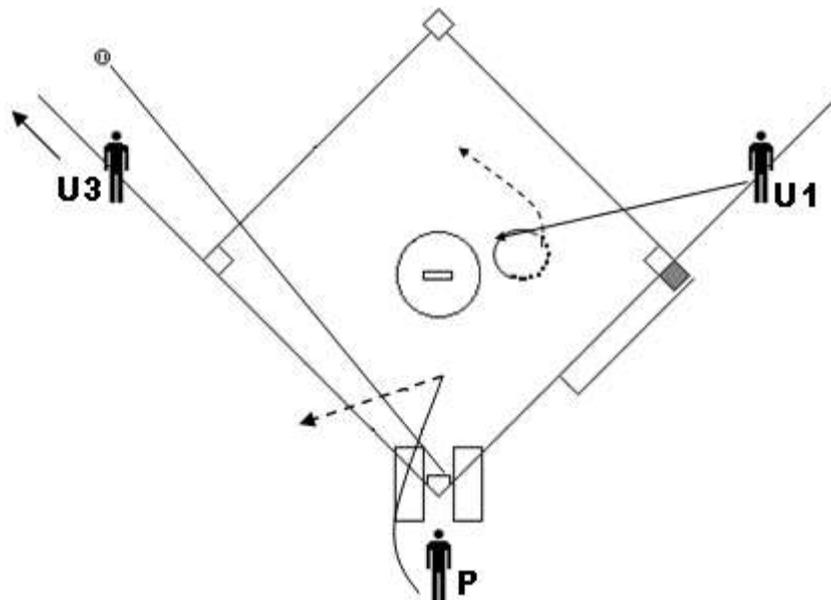
Aucun coureur sur les buts – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Avance au plus loin à la ligne de 2,5m (8 pieds) pour observer l'attrapé; puis se rend à la zone tampon. Retourne au marbre pour une décision possible au marbre, puisque A1 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but.



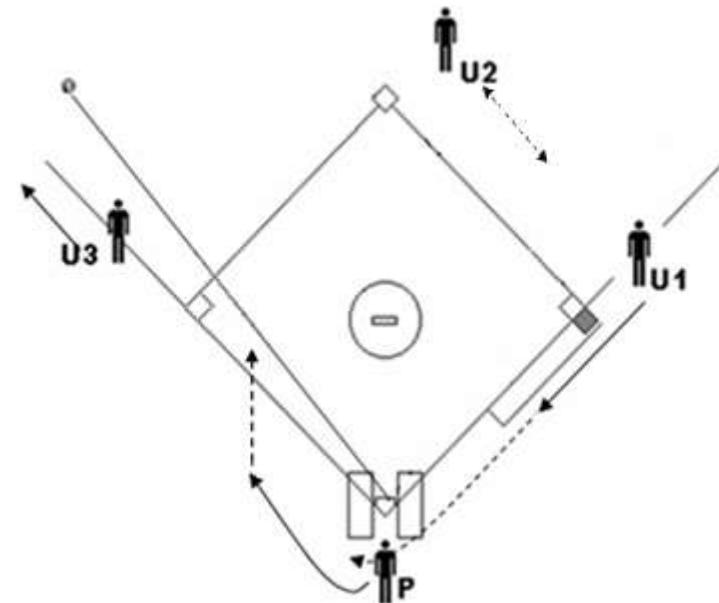
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but. Alternativement pivote à l'intérieur pour un appel possible au 1^{er} but. Effectue une rotation vers le marbre, pour une décision possible au marbre **seulement** si le **frappeur-coureur** avance du 2^e au 3^e but.

A2 – reste à l'extérieur pour avoir un angle précis du relais du CG pour une décision possible au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} but après que A1 se soit retiré.



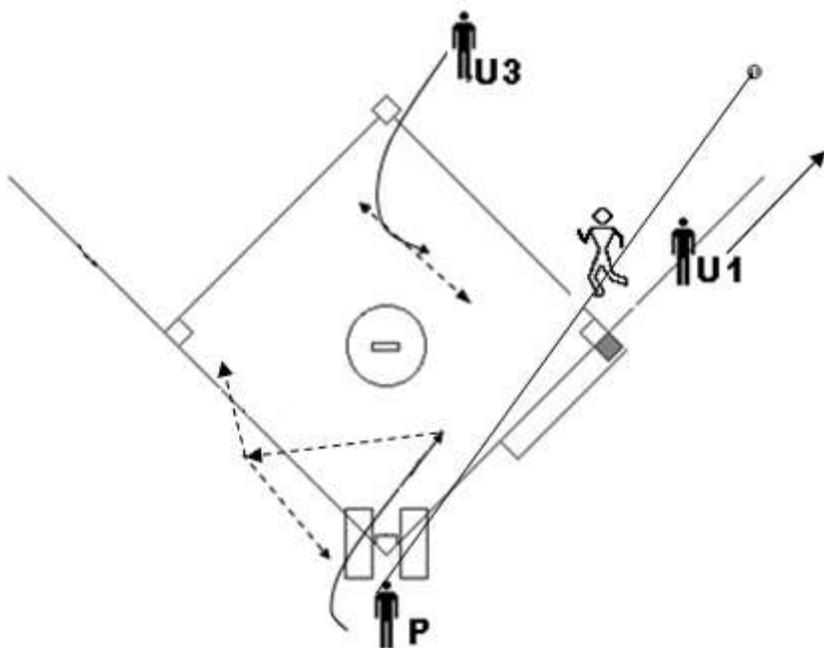
Coureur au 1^{er} but – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Suit le **frappeur-coureur** pour une aide possible au 1^{er} but et observe l'attrapé. Se rend à la zone tampon; doit être prêt à retourner au marbre pour une décision au marbre ou bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but. Retourne au marbre pour une décision possible au marbre, puisque A3 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A3 - Pivote vers l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



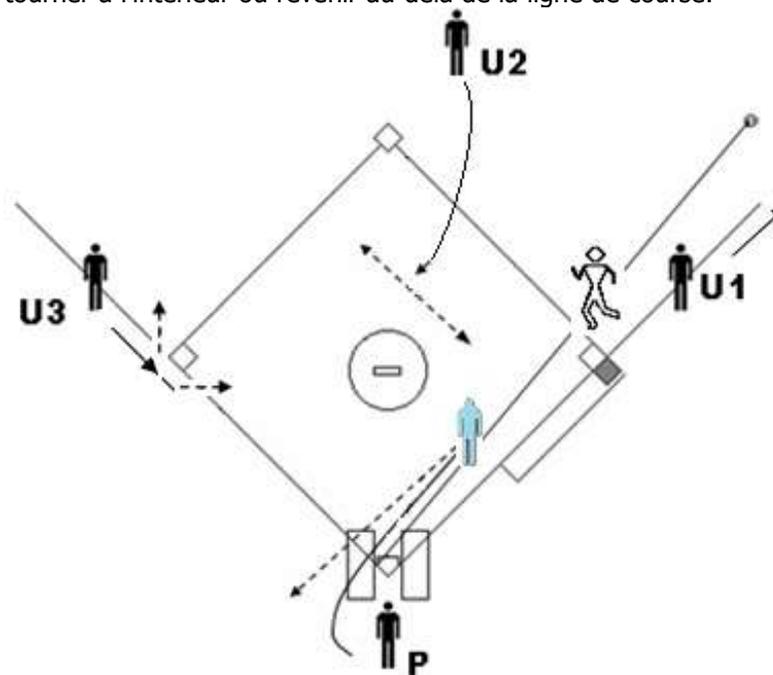
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Suit le **frappeur-coureur**. Observe l'attrapé et aide à la décision au 1^{er} but au besoin. Retourne au marbre pour une décision possible au marbre.

A2 - Pivote vers l'intérieur, est responsable pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



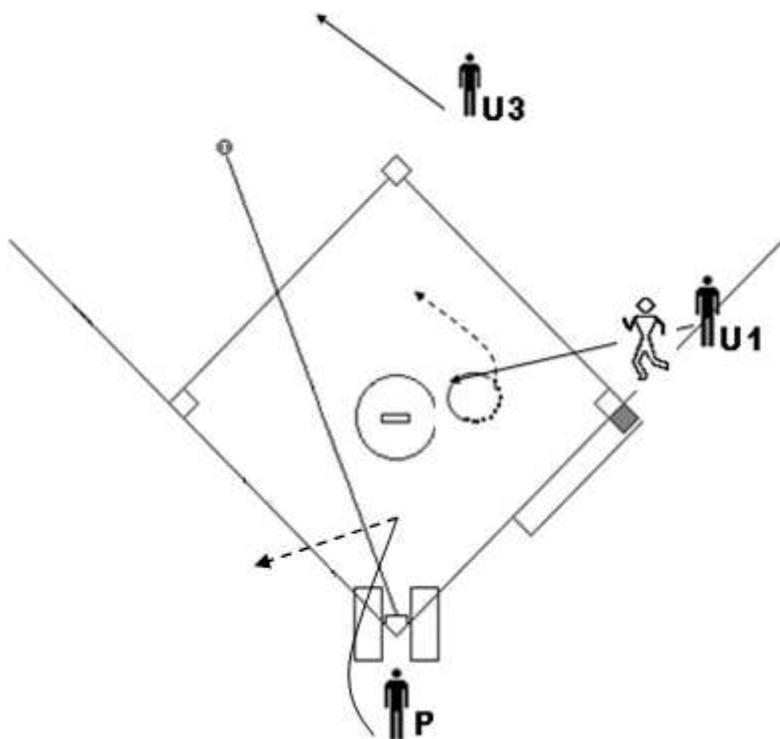
Coureur au 1^{er} but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Avance au plus loin à la ligne de 2,5m (8 pieds) pour observer l'attrapé; puis se rend à la zone tampon. Doit être prêt à retourner au marbre pour une décision au marbre ou bondir à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but. Retourne au marbre puisque A1 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



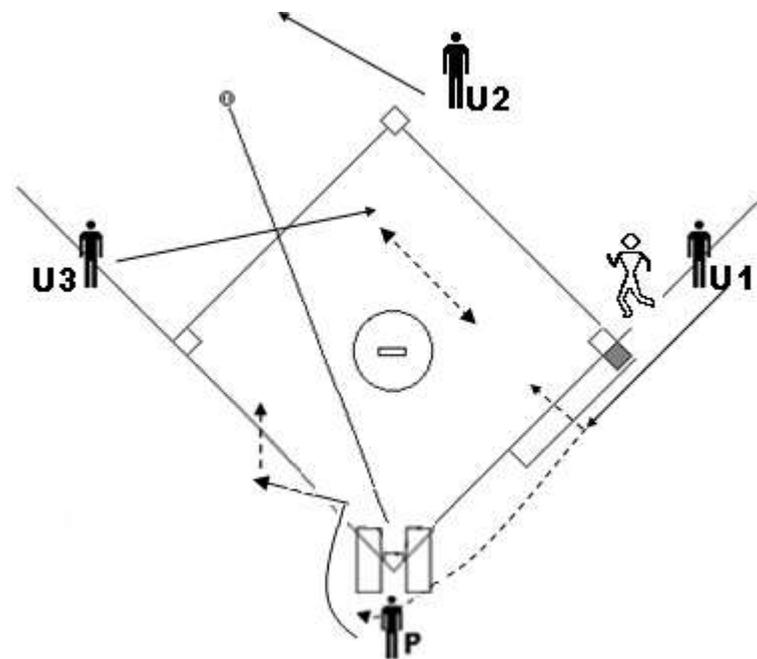
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 2^e but (A2) se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but. Alternativement pivote à l'intérieur pour un appel possible au 1^{er} but. Effectue une rotation vers le marbre pour une décision possible au marbre **seulement** si le **coureur de tête** avance du 2^e au 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} but après que A1 se soit retiré.



Coureur au 1^{er} but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

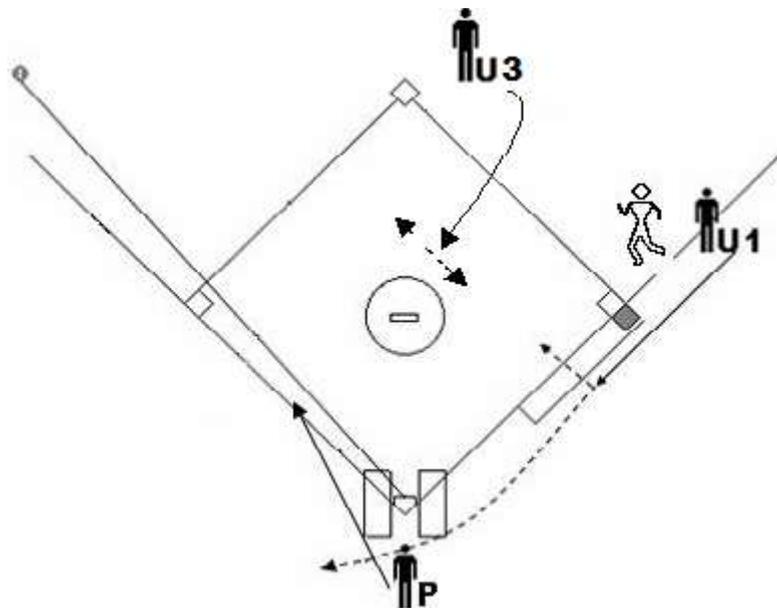
Système à 3 arbitres

- L'arbitre du marbre (AM) rend la décision sur l'attrapé -

AM - Comme la balle est frappée du côté droit du voltigeur de gauche, il se rend le long de la ligne du 3^e but pour rendre la décision sur l'attrapé et indique bonne/fausse selon l'endroit où la balle a été touchée; annonce "fausse" si nécessaire. Se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but. Effectue une rotation vers le marbre, pour une décision possible au marbre **seulement** si le **coureur de tête** avance du 2^e au 3^e but.

A3 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} but après que A1 se soit retiré.



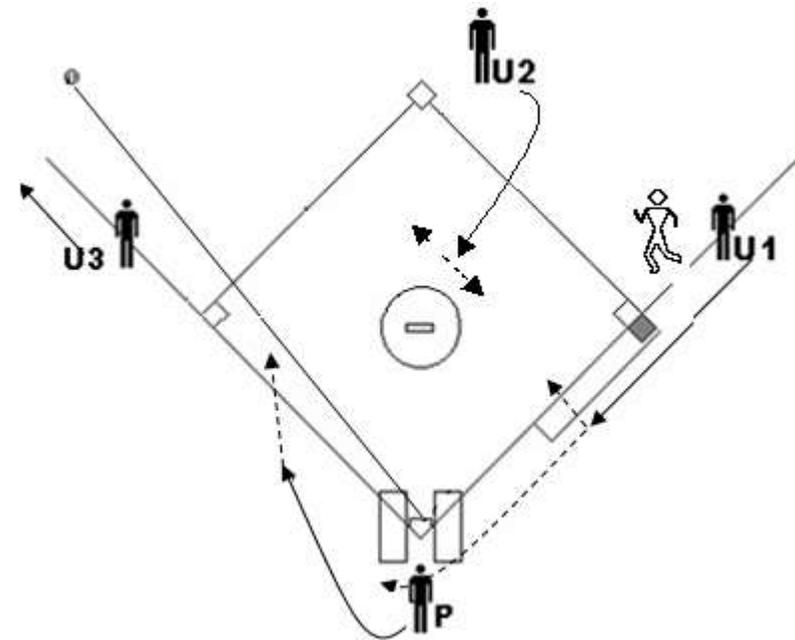
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but. Alternativement pivote à l'intérieur pour un appel possible au 1^{er} but. Effectue une rotation vers le marbre, pour une décision possible au marbre **seulement** si le **coureur de tête** avance du 2^e au 3^e but.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 2^e but; Responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} et au 2^e but après que A1 s'est retiré.



Coureur au 2^e but – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

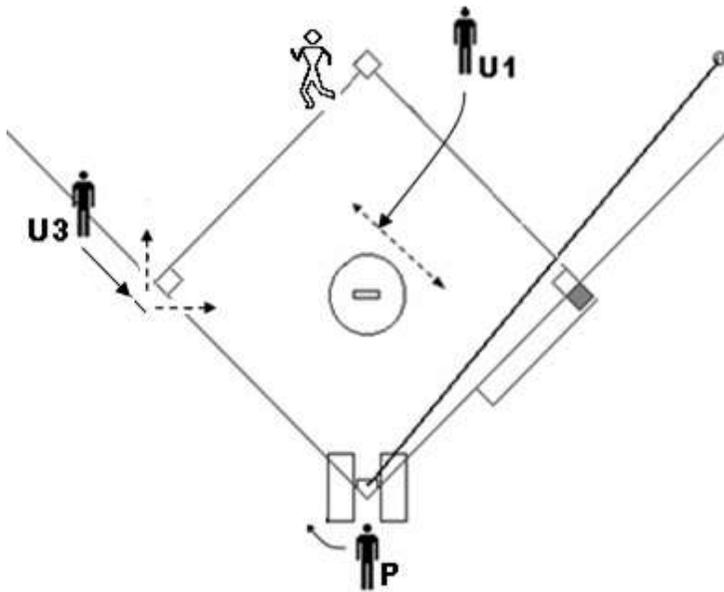
Système à 3 arbitres

- L'arbitre du marbre (AM) rend la décision sur l'attrapé -

AM - Comme la balle est frappée du côté gauche du voltigeur de droite, il se rend à la gauche du marbre; se place le long de la ligne du 1^{er} but pour observer l'attrapé et indique bonne/fausse quand la balle est touchée; annonce "fausse" si nécessaire. Reste au marbre pour une décision possible sur le **coureur**.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toutes les décisions au 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



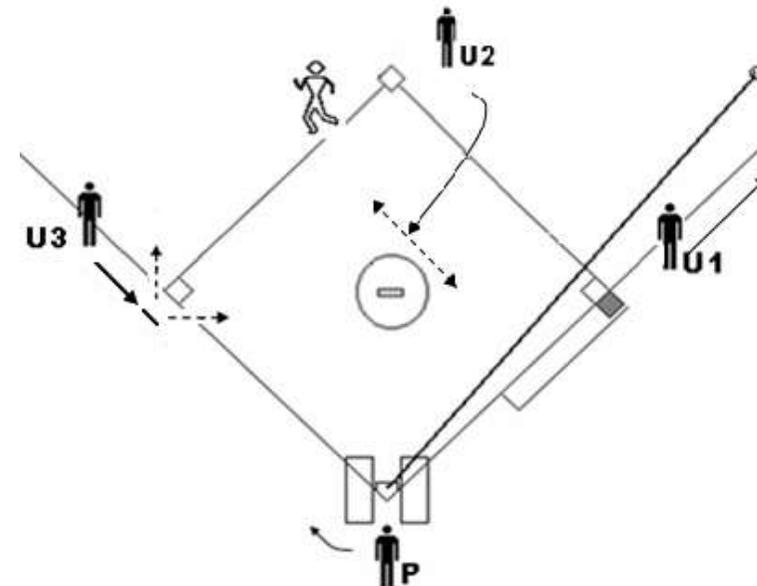
Système à 4 arbitres

L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se déplace à la gauche du marbre, observe l'attrapé et aide à la décision au 1^{er} but, au besoin. Responsable de toutes les décisions au marbre.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



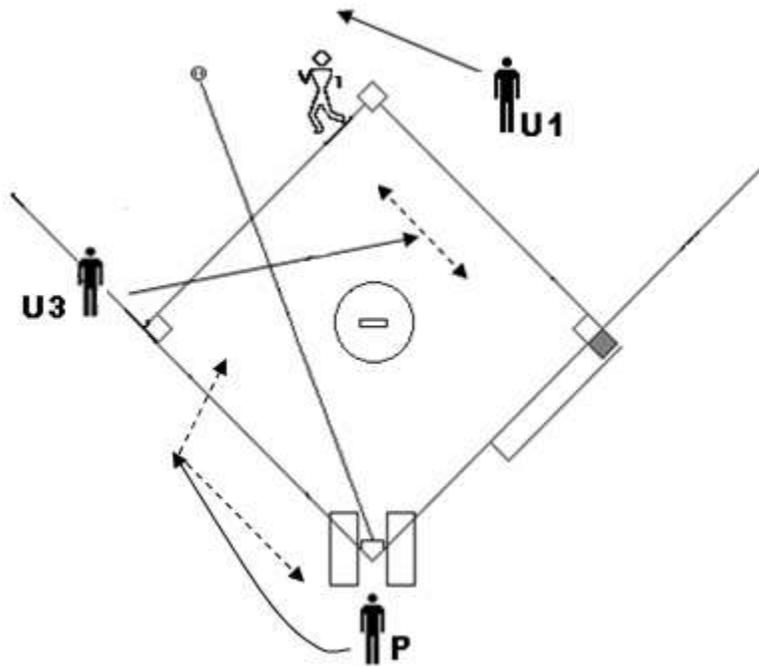
Coureur au 2^e but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; doit être prêt à retourner au marbre pour une décision au marbre ou bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but. Retourne au marbre, puisque A3 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A3 Effectue une rotation à l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



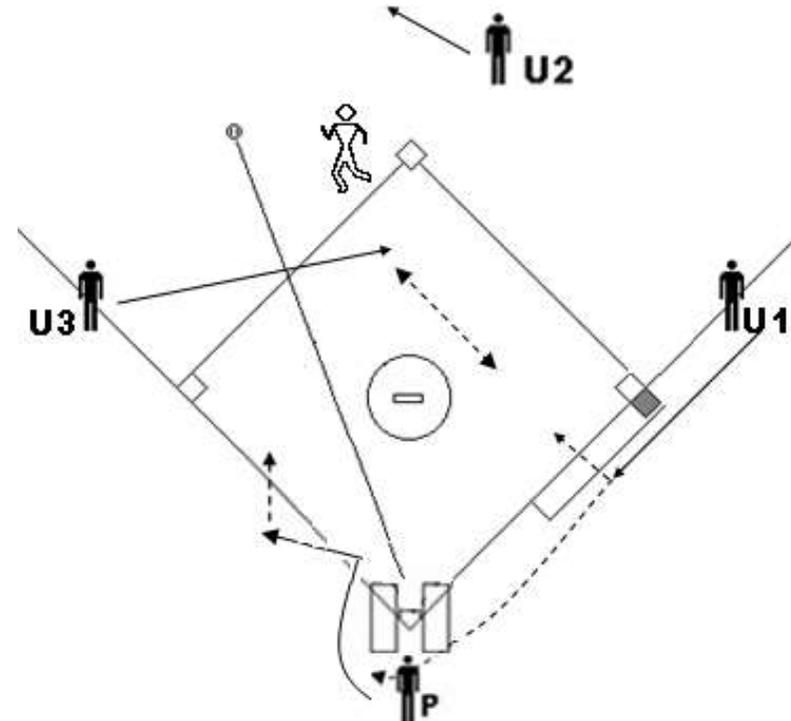
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 2^e but (A2) se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; doit être prêt à retourner au marbre pour une décision au marbre ou se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but. Alternativement pivote à l'intérieur pour un appel possible au 1^{er} but. Effectue une rotation vers le marbre pour une décision possible au marbre, **seulement** si le **coureur de tête** avance du 2^e au 3^e but et que l'[AM] s'est rendu au 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} but après que A1 se soit retiré.



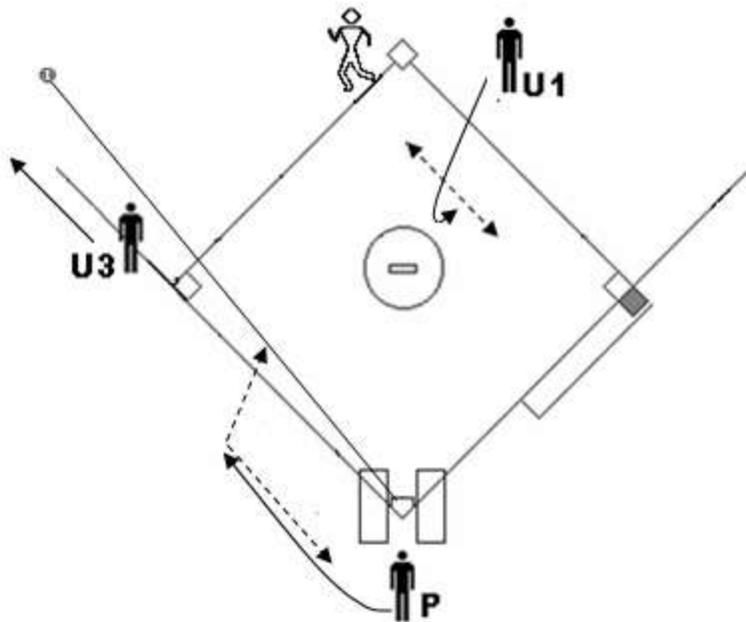
Coureur au 2^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; doit être prêt à retourner au marbre pour une décision au marbre ou bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but. Retourne au marbre puisque A1 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



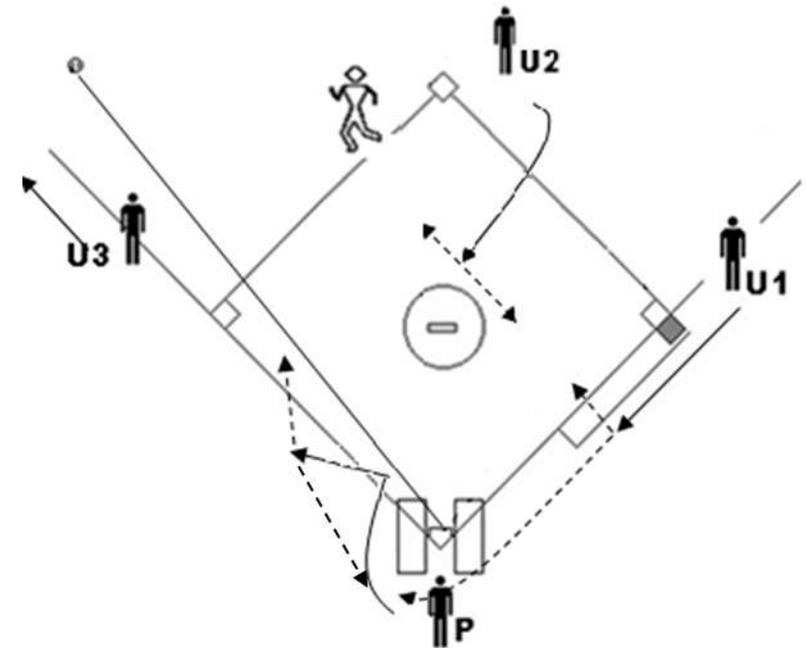
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles; se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but. Alternativement pivote à l'intérieur pour un appel possible au 1^{er} but. Effectue une rotation vers le marbre, pour une décision possible au marbre **seulement** si le **coureur de tête** avance du 2^e au 3^e but.

A2 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} et au 2^e but après que A1 se soit retiré.



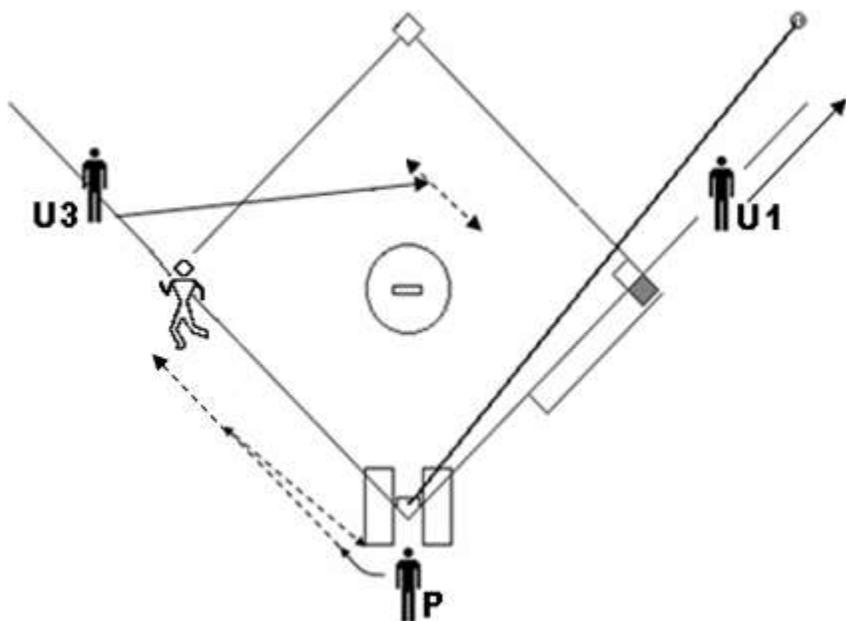
Coureur au 3^e but – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se déplace à la gauche du marbre; observe le long de la ligne du 1^{er} but pour aider au 1^{er} but. Se rend à la zone tampon; est prêt à se rendre à la ligne des fausses balles en direction du 3^e but pour un jeu possible; ou retourne au marbre pour la décision au marbre. Retourne au marbre puisque A3 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



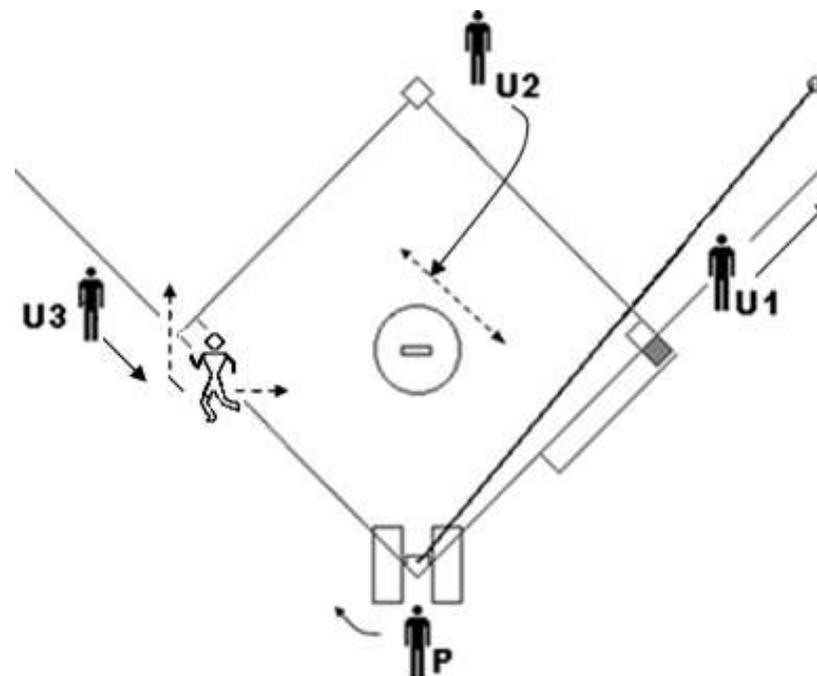
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se déplace à la gauche du marbre, observe l'attrapé et aide pour une décision possible au 1^{er} but, au besoin; responsable pour toutes les décisions au marbre.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



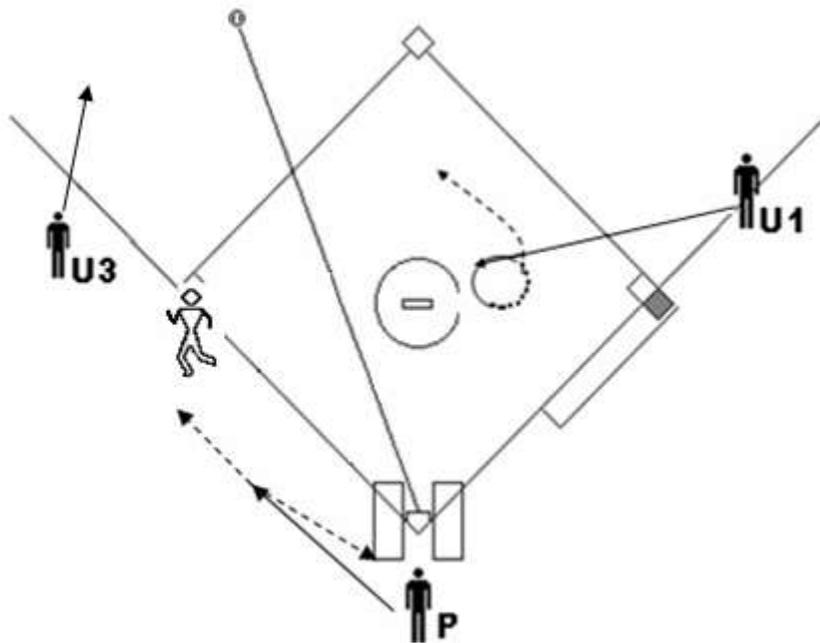
Coureur au 3^e but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; est prêt à se rendre à la ligne des fausses balles en direction du 3^e but pour un jeu possible; ou retourne au marbre pour y rendre une décision. Retourne au marbre puisque A1 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



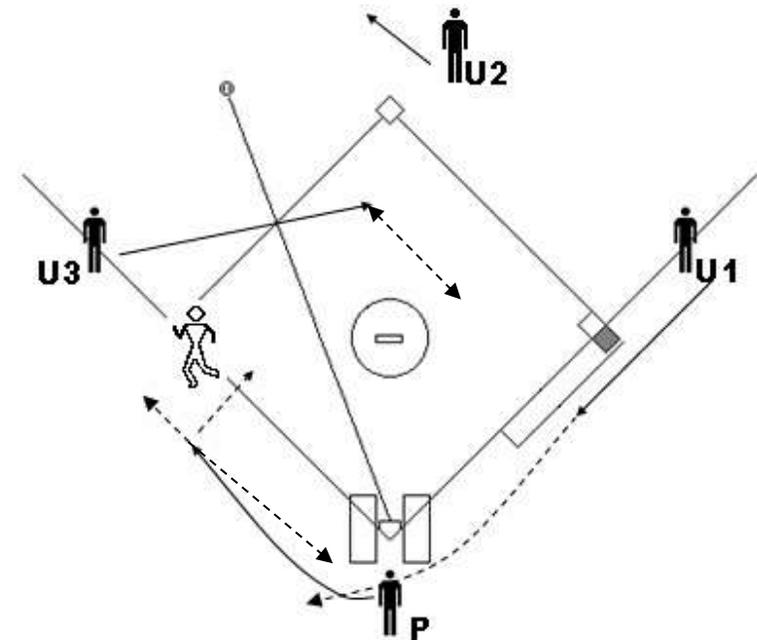
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 2^e but (A2) se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre seulement pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles, regarde le **frappeur-coureur** toucher le 1^{er} but; effectue une rotation vers le marbre pour une décision possible au marbre **seulement** si l'arbitre du marbre se déplace vers le 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} but après que A1 se soit retiré.



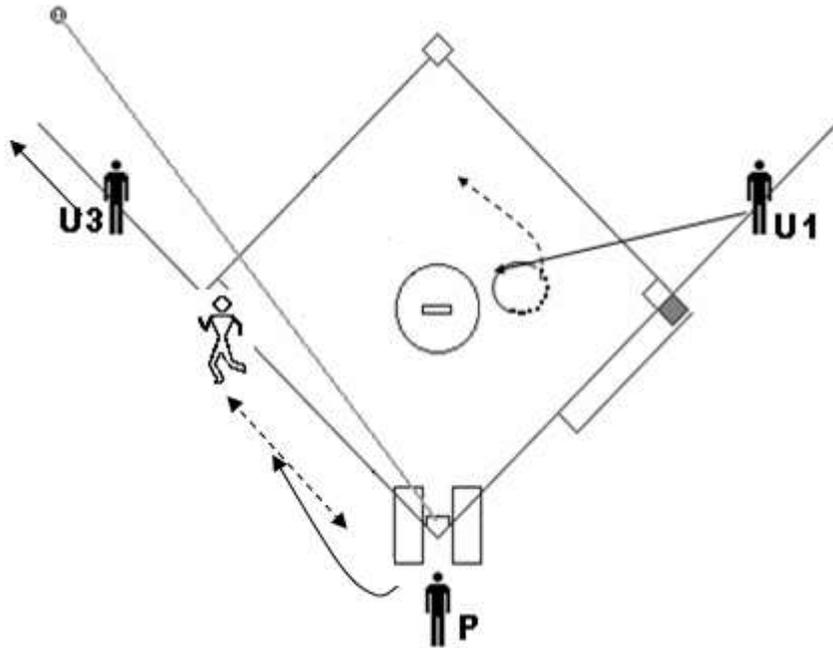
Coureur au 3^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; est prêt à se rendre à la ligne des fausses balles en direction du 3^e but pour un jeu possible; ou retourne au marbre pour y rendre une décision. Retourne au marbre puisque A1 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



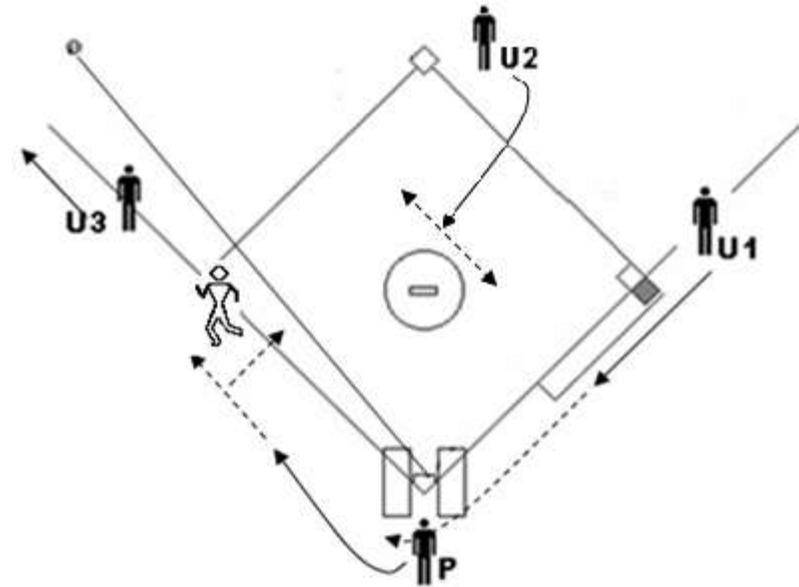
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; est prêt à se rendre à la ligne des fausses balles en direction du 3^e but pour un jeu possible; bondit à l'intérieur pour une décision au 3^e but sur le **frappeur-coureur** ou retourne au marbre pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles, regarde le frappeur-coureur toucher le 1^{er} but; effectue une rotation vers le marbre pour une décision possible au marbre, **seulement** si l'arbitre du marbre se déplace vers le 3^e but.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} et au 2^e but après que A1 se soit retiré.



Coureur au 1^{er} et au 2^e but – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

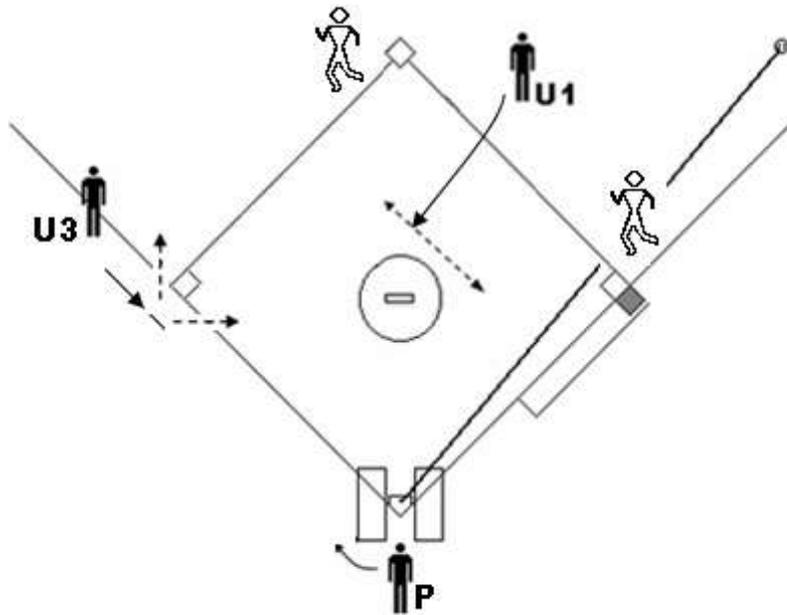
Système à 3 arbitres

- L'arbitre du marbre (AM) rend la décision sur l'attrapé-

AM - Comme la balle est frappée du côté gauche du voltigeur de droite - se rend à la gauche du marbre; se place le long de la ligne du 1^{er} but pour observer l'attrapé et indique bonne/fausse quand la balle est touchée; annonce "fausse" si nécessaire. Reste au marbre pour une décision possible sur le coureur.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toutes les décisions au 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



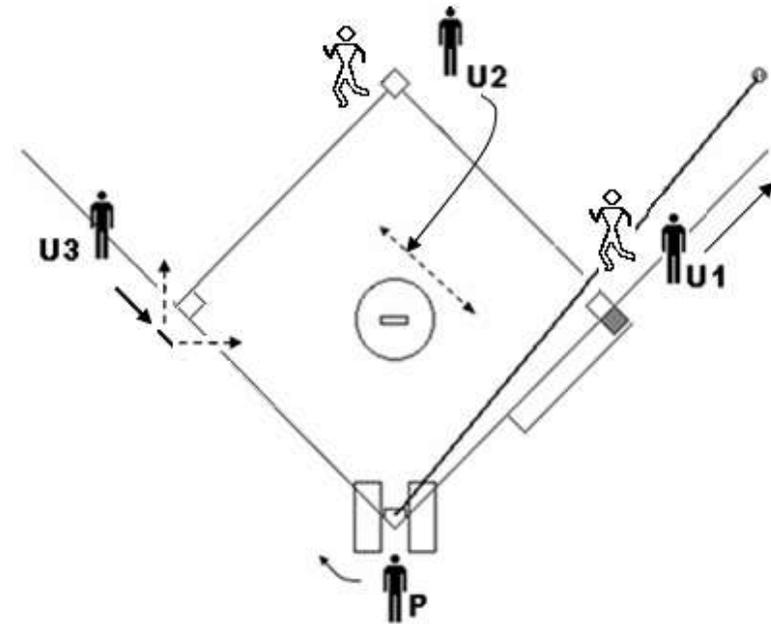
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se déplace à la gauche du marbre, observe l'attrapé et aide à la décision au 1^{er} but, au besoin; responsable pour toutes les décisions au marbre.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour toutes les décisions au 1^{er} et au 2^e but.
Note: ne devrait pas passer devant le **coureur** pour entrer au champ intérieur.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



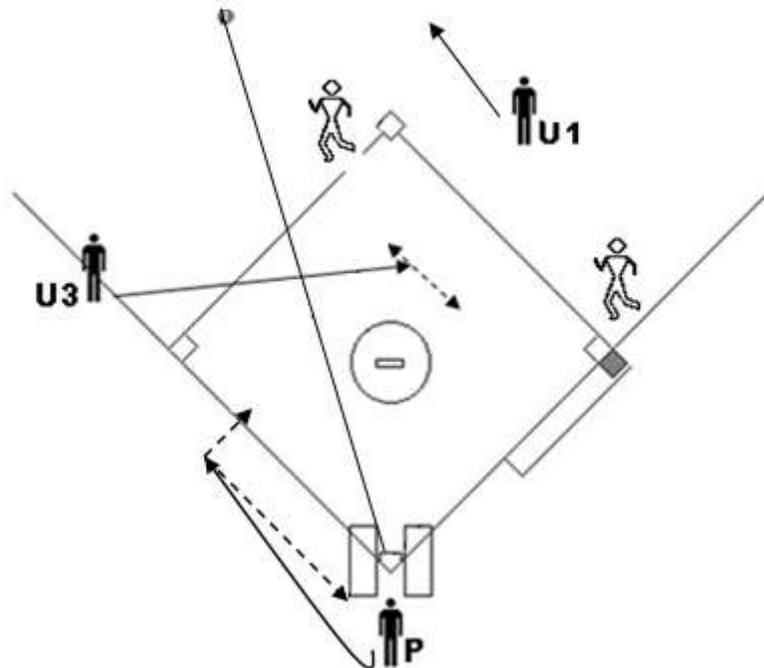
Coueurs au 1^{er} et au 2^e but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se déplace à la gauche du marbre; observe le long de la ligne du 1^{er} but pour aider au 1^{er} but. Se rend à la zone tampon; doit être prêt à retourner au marbre pour une décision au marbre ou bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but. Retourne au marbre, puisque A3 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



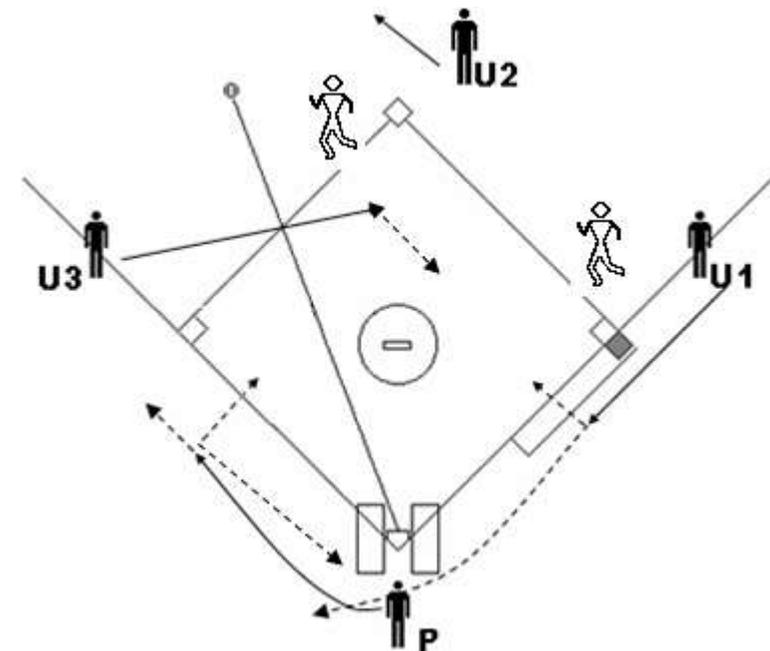
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 2^e but (A2) se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre seulement pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles et se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 1^{er} but. Alternativement pivote à l'intérieur pour un appel possible au 1^{er} but. Effectue une rotation vers le marbre pour une décision possible au marbre, **seulement** si le coureur avance du 2^e au 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} but après que A1 se soit retiré.



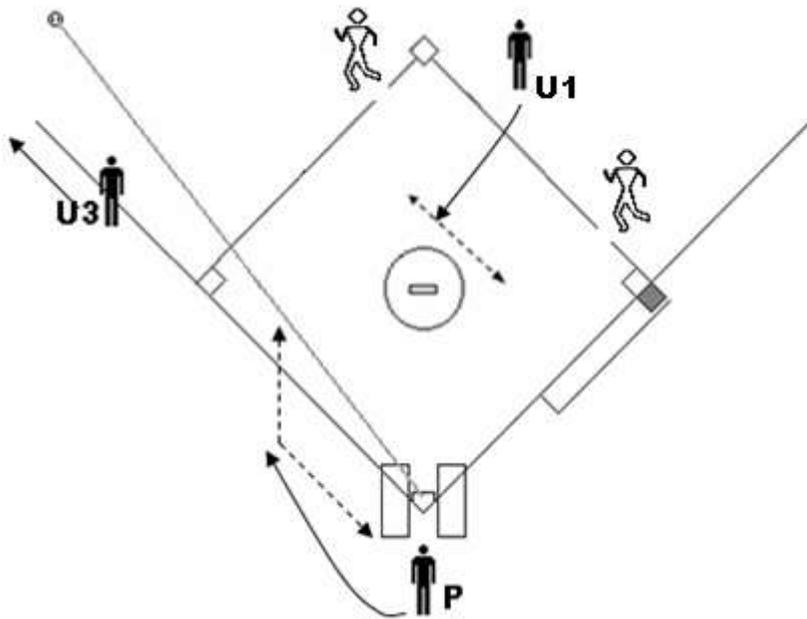
Coueurs au 1^{er} et au 2^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 3^e but se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; doit être prêt à retourner au marbre pour une décision au marbre ou bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but. Retourne au marbre puisque A1 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but et le **frappeur-coureur** au 3^e but.



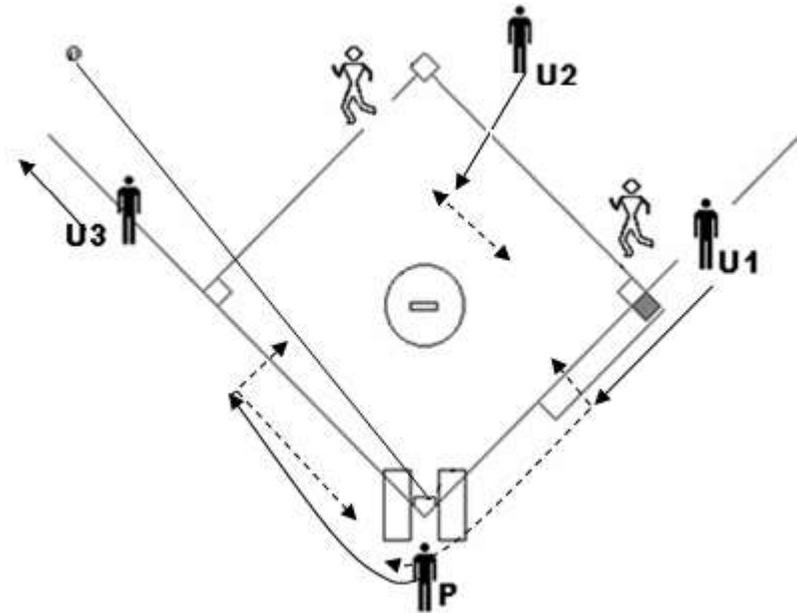
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre seulement pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles; Effectue une rotation vers le marbre, pour une décision possible au marbre **seulement** si le coureur avance du 2^e au 3^e but.

A2 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} et au 2^e but après le retrait de A1.



Coueurs au 1^{er} et au 3^e but – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

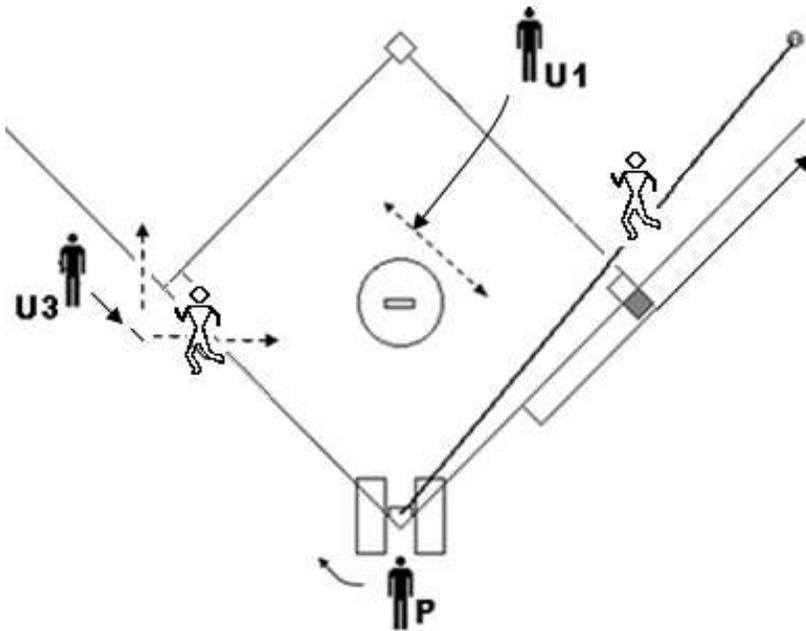
Système à 3 arbitres

- L'arbitre du marbre (AM) rend la décision sur l'attrapé-

AM - Comme la balle est frappée du côté gauche du voltigeur de droite - se rend à la gauche du marbre; se place le long de la ligne du 1^{er} but pour observer l'attrapé et indique bonne/fausse quand la balle est touchée; annonce "fausse" si nécessaire. Reste au marbre pour une décision possible sur le coureur.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toutes les décisions au 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



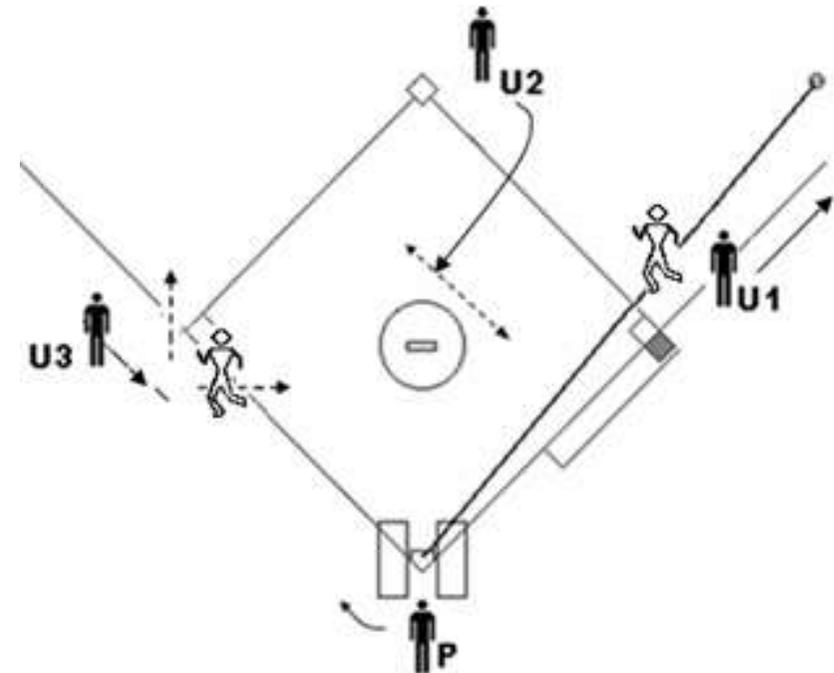
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se déplace à la gauche du marbre, observe l'attrapé et aide à la décision au 1^{er} but, au besoin; responsable pour toutes les décisions au marbre.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



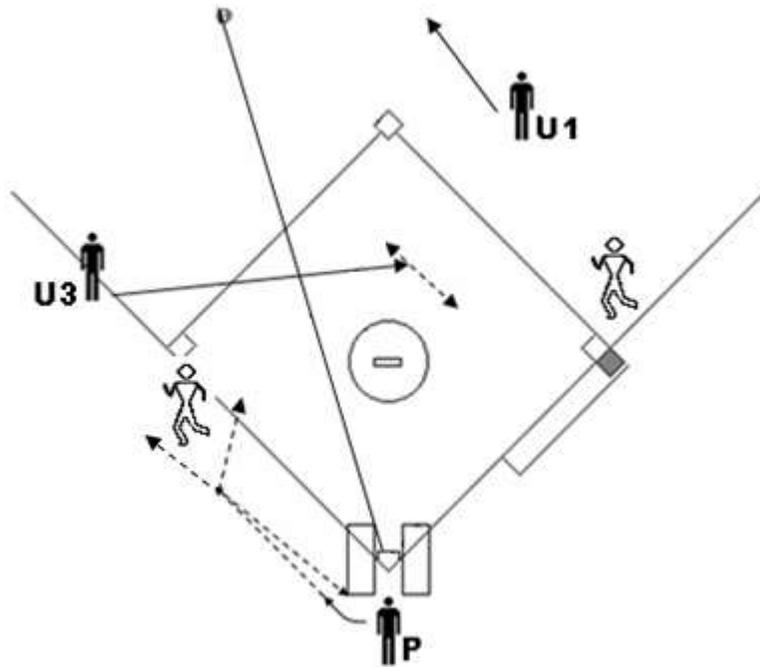
Coureurs au 1^{er} et au 3^e but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; se prépare pour un jeu au 3^e but; Retourne au marbre pour une décision au marbre, ou un jeu au 3^e but. Retourne au marbre puisque A3 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



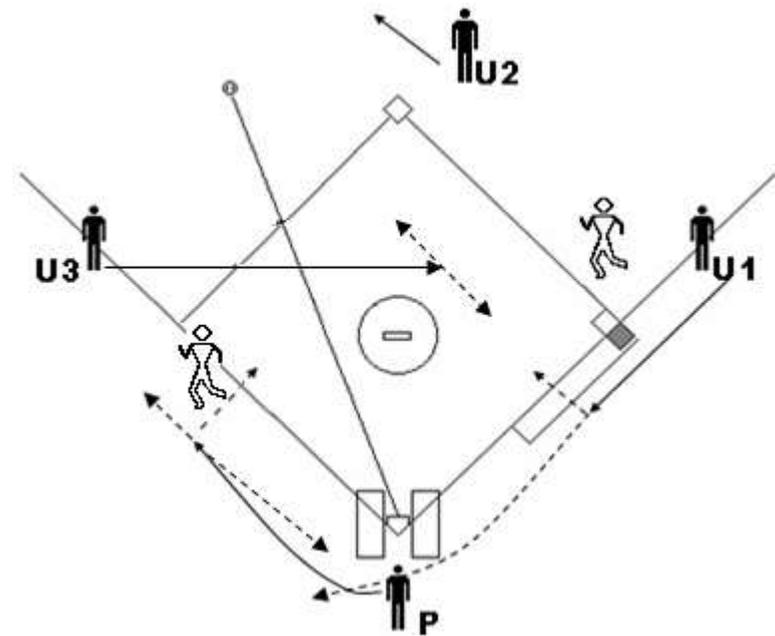
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 2^e but (A2) se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre seulement pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles, regarde le **frappeur-coureur** toucher le 1^{er} but; effectue une rotation vers le marbre pour une décision possible au marbre **seulement** si l'arbitre du marbre se déplace vers le 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} but après que A1 se soit retiré.



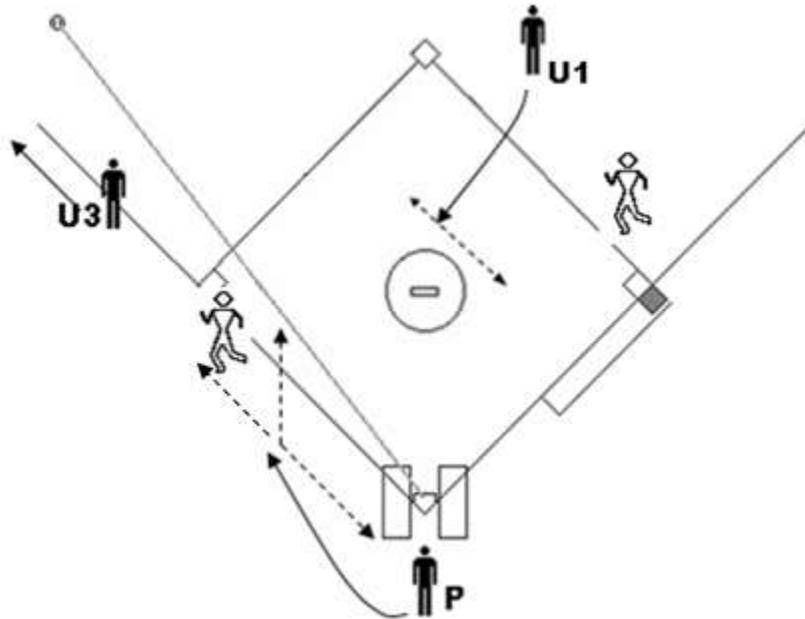
Coureurs au 1^{er} et au 3^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 3^e but se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; se prépare pour un jeu au 3^e but; Retourne au marbre pour une décision au marbre; ou toute décision au 3^e but. Retourne au marbre puisque A1 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



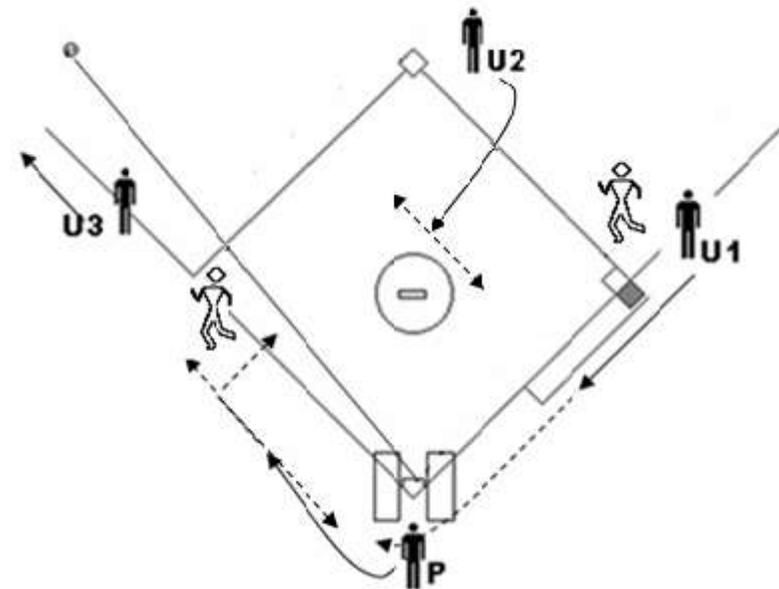
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre seulement pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles, regarde le **frappeur-coureur** toucher le 1^{er} but; effectue une rotation vers le marbre **seulement** si l'arbitre du marbre se déplace vers le 3^e but.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} et au 2^e but après le retrait de A1.



Coureur au 2^e et au 3^e but – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

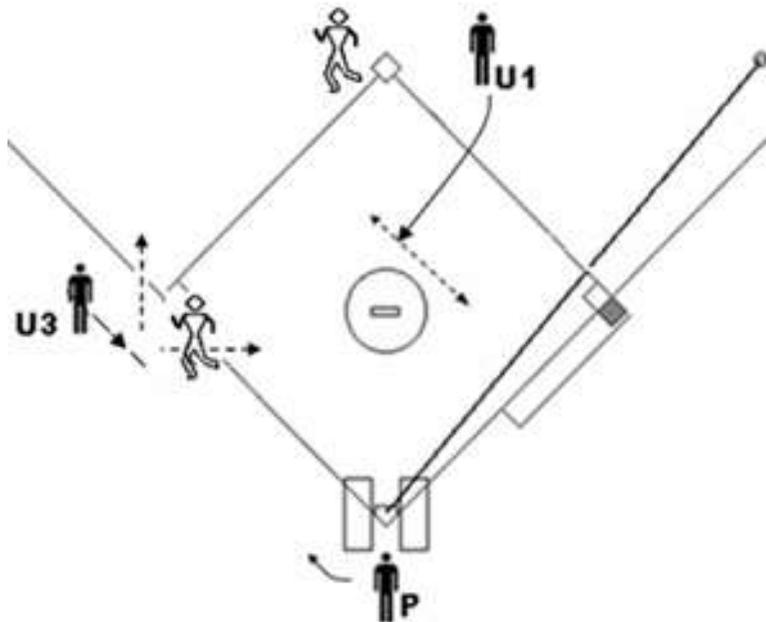
Système à 3 arbitres

- L'arbitre du marbre (AM) rend la décision sur l'attrapé -

AM - Comme la balle est frappée du côté gauche du voltigeur de droite - se rend à la gauche du marbre; se place le long de la ligne du 1^{er} but pour observer l'attrapé et indique bonne/fausse quand la balle est touchée; annonce "fausse" si nécessaire. Reste au marbre pour une décision possible sur le coureur.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toutes les décisions au 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



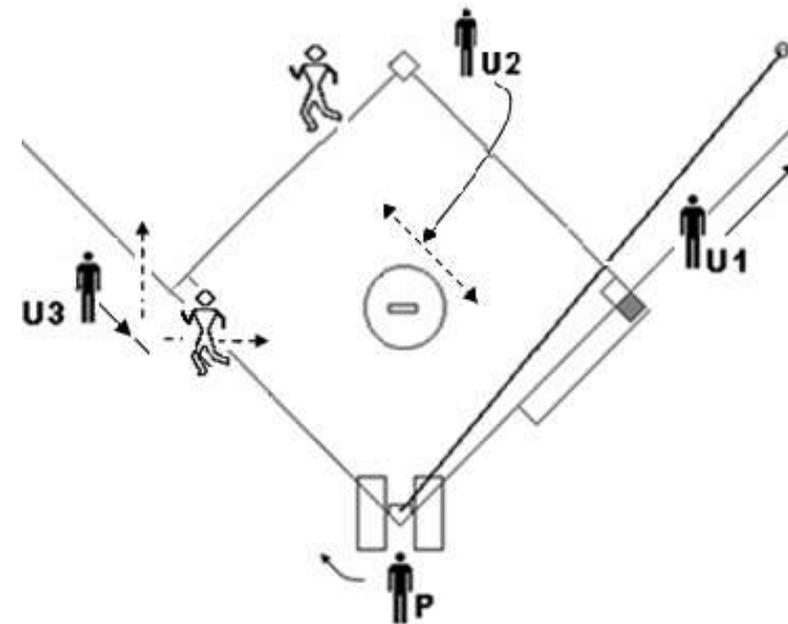
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre seulement pour une décision sur le **coureur de tête**.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



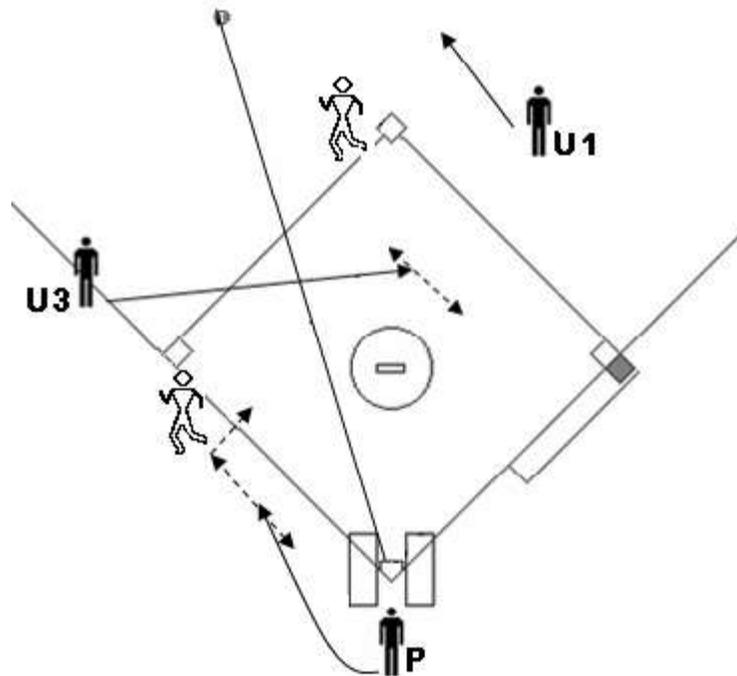
Coueurs au 2^e et au 3^e but – Ballon entre champ gauche et champ droit:

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; se prépare pour un jeu au 3^e but; Retourne au marbre pour la décision au marbre; ou bondit à l'intérieur pour une décision au 3^e but. Retourne au marbre, puisque A3 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



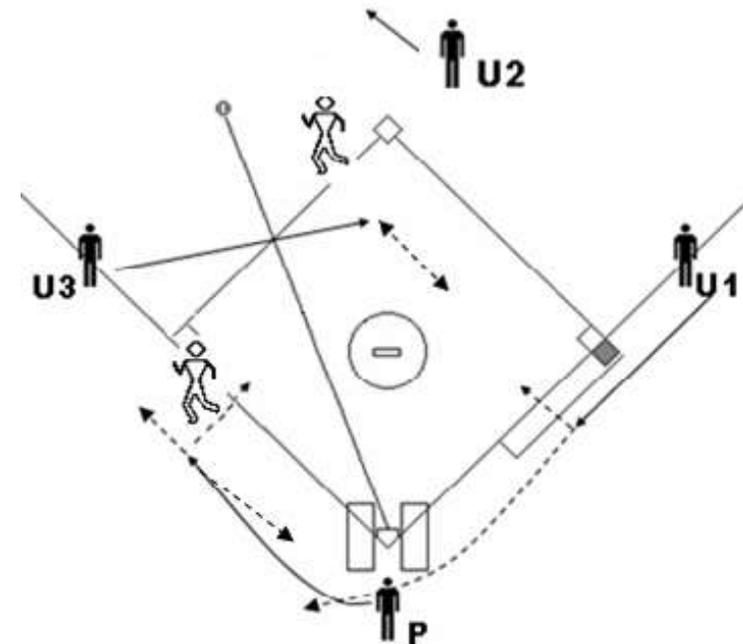
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 2^e but (A2) se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre seulement pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles, regarde le **frappeur-coureur** toucher le 1^{er} but; effectue une rotation vers le marbre, pour une décision possible, **seulement** si l'arbitre du marbre se déplace vers le 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} but après que A1 se soit retiré.



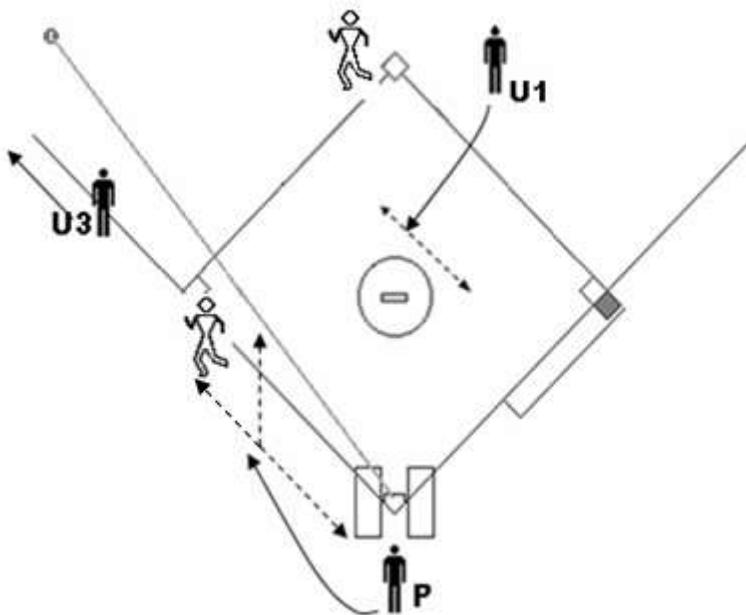
Coueurs au 2^e et au 3^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; se prépare pour un jeu au 3^e but; Retourne au marbre pour la décision au marbre; ou bondit à l'intérieur pour une décision au 3^e but. Retourne au marbre puisque A1 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 1^{er} et au 2^e but.



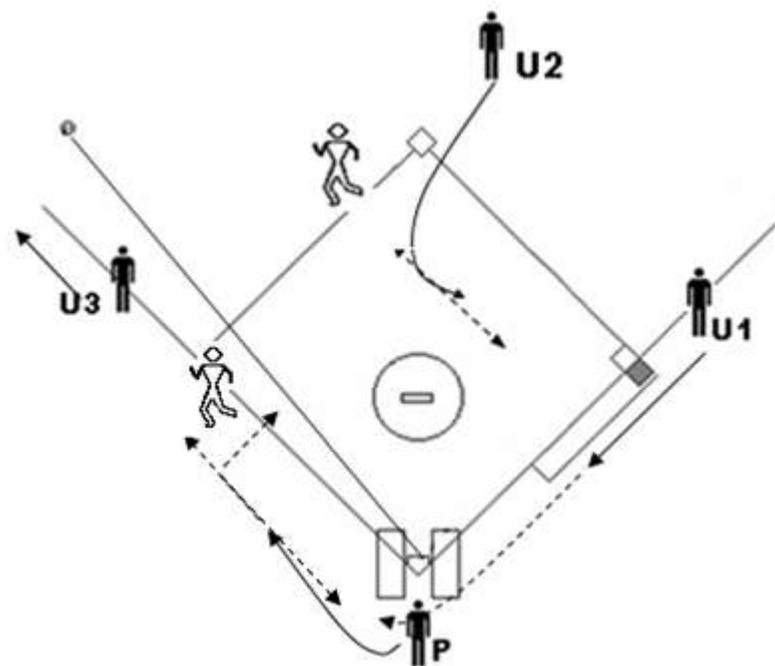
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre seulement pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles, regarde le frappeur-coureur toucher le 1^{er} but; effectue une rotation vers le marbre pour une décision possible, **seulement** si l'arbitre du marbre se déplace vers le 3^e but.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} et au 2^e but après le retrait de A1.



Coureurs au 1^{er}, 2^e et 3^e but – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

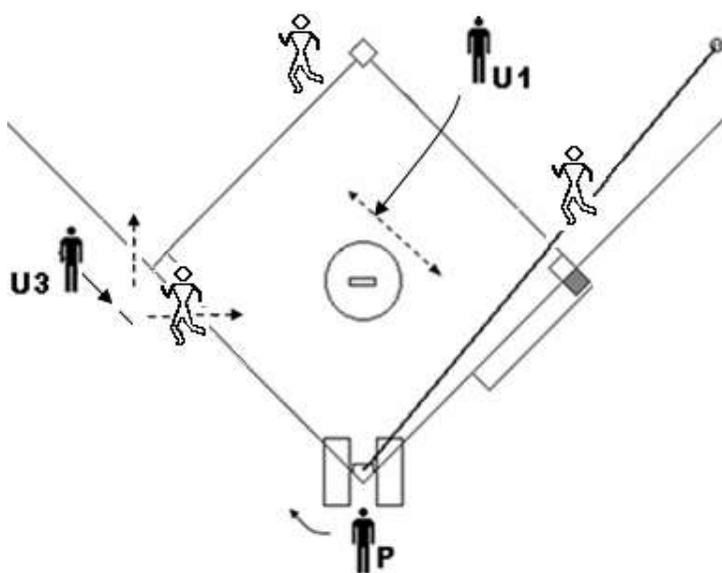
Systeme à 3 arbitres

- L'arbitre du marbre (AM) rend la décision sur l'attrapé-

AM - Comme la balle est frappée du côté gauche du voltigeur de droite - se rend à la gauche du marbre; se place le long de la ligne du 1^{er} but pour observer l'attrapé et indique bonne/fausse quand la balle est touchée; annonce "fausse" si nécessaire. Reste au marbre pour une décision possible sur le coureur.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour toutes les décisions au 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



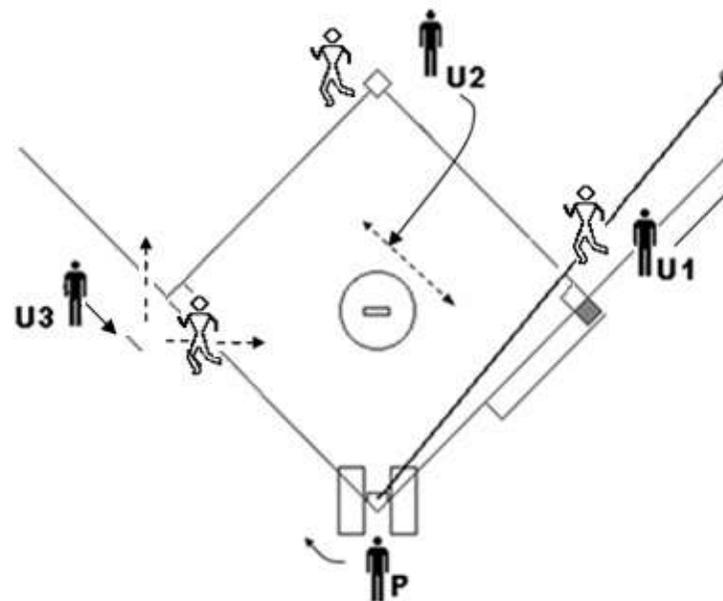
Systeme à 4 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se déplace à la gauche du marbre, observe l'attrapé et aide à la décision au 1^{er} but, au besoin; responsable pour toutes les décisions au marbre.

A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Descendez la ligne en territoire des fausses balles, à un point aligné avec le but et laissez les quatre éléments essentiels dicter si vous voulez tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de course.



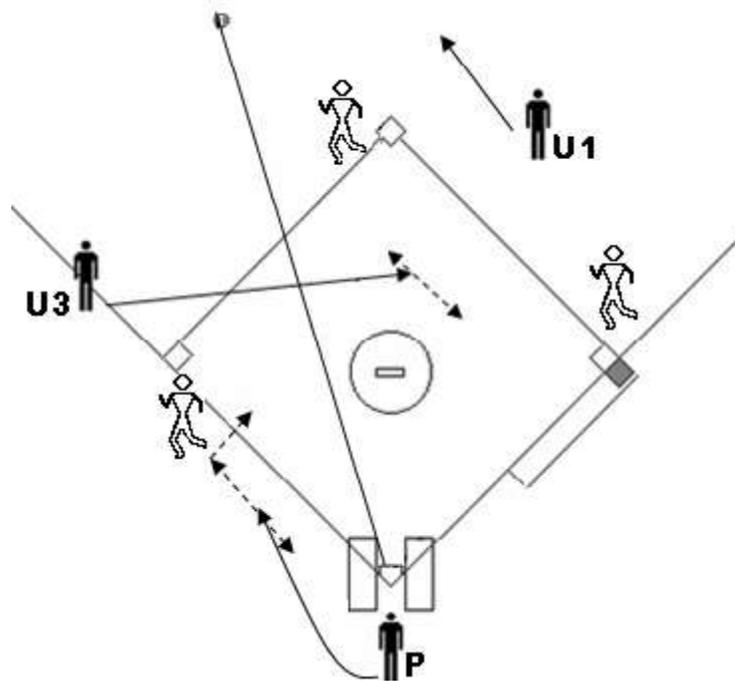
Coueurs au 1^{er}, 2^e et 3^e but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 1^{er} but [A1] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; se prépare pour un jeu au 3^e but; Retourne au marbre pour la décision au marbre ou bondit à l'intérieur pour une décision au 3^e but. Retourne au marbre puisque A3 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour toute décision au 1^{er} et au 2^e but.



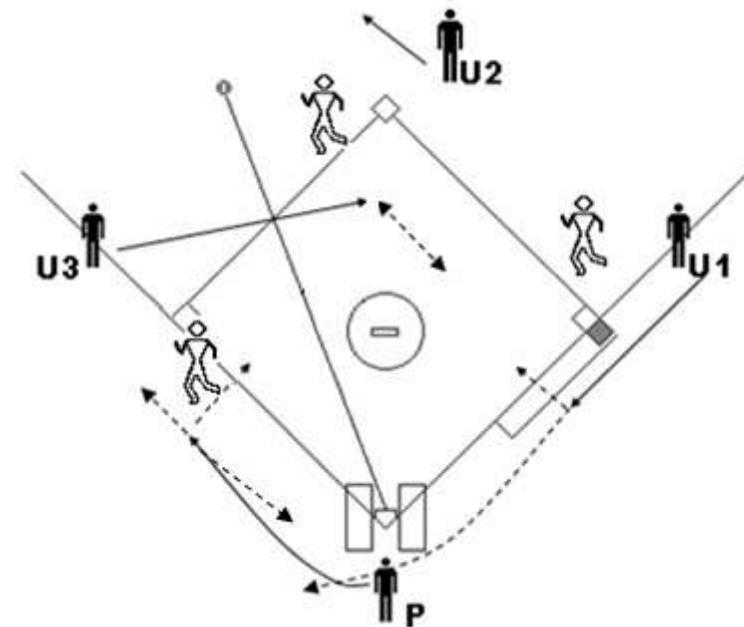
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 2^e but (A2) se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre seulement pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles, regarde le **frappeur-coureur** toucher le 1^{er} but; effectue une rotation vers le marbre, pour une décision possible au marbre, **seulement** si l'arbitre du marbre se déplace vers le 3^e but.

A3 - Effectue une rotation à l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} but après que A1 se soit retiré.



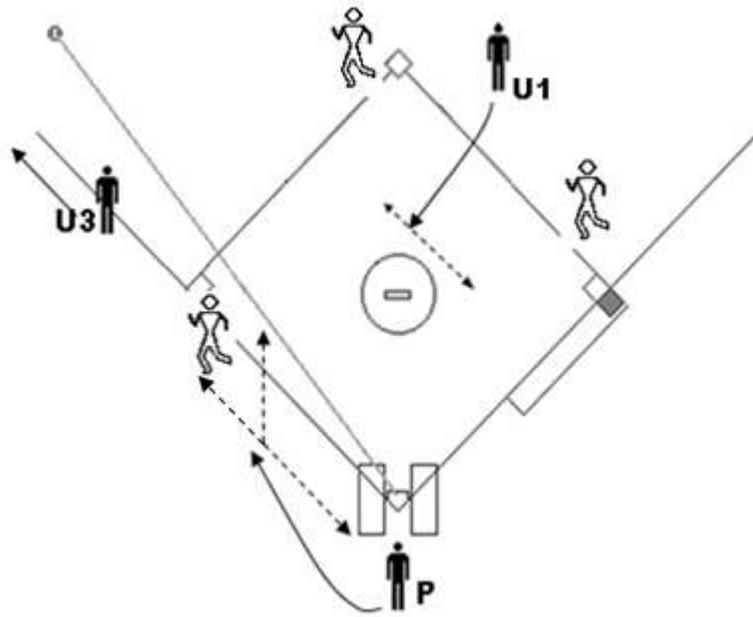
Coureurs au 1^{er}, 2^e et 3^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

Système à 3 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; se prépare pour un jeu au 3^e but; Retourne au marbre pour la décision au marbre; ou bondit à l'intérieur pour une décision au 3^e but. Retourne au marbre puisque A1 se charge du **frappeur-coureur** au 3^e but.

A1 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 1^{er} et au 2^e but.



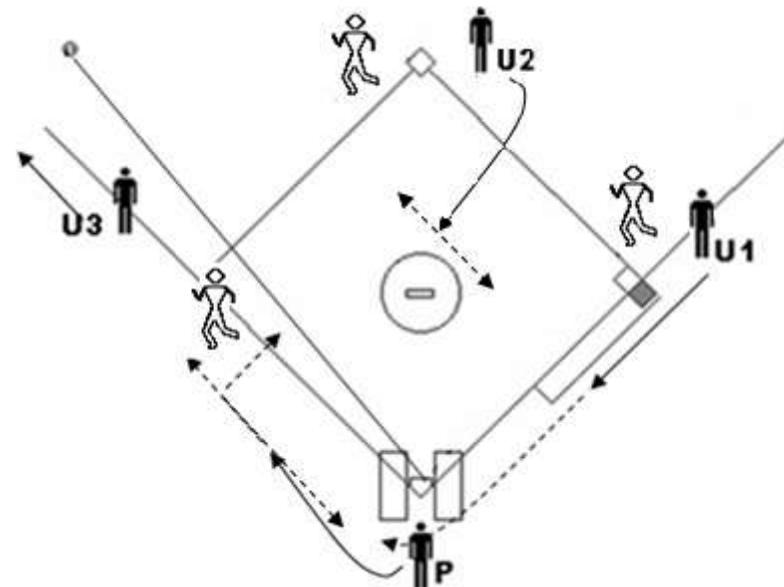
Système à 4 arbitres

- L'arbitre du 3^e but [A3] se rend au champ extérieur -

AM - Se rend à la zone tampon; bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but ou doit être prêt à retourner au marbre seulement pour une décision sur le **coureur de tête**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles, regarde le **frappeur-coureur** toucher le 1^{er} but; effectue une rotation vers le marbre, pour une décision possible au marbre, **seulement** si l'arbitre du marbre se déplace vers le 3^e but.

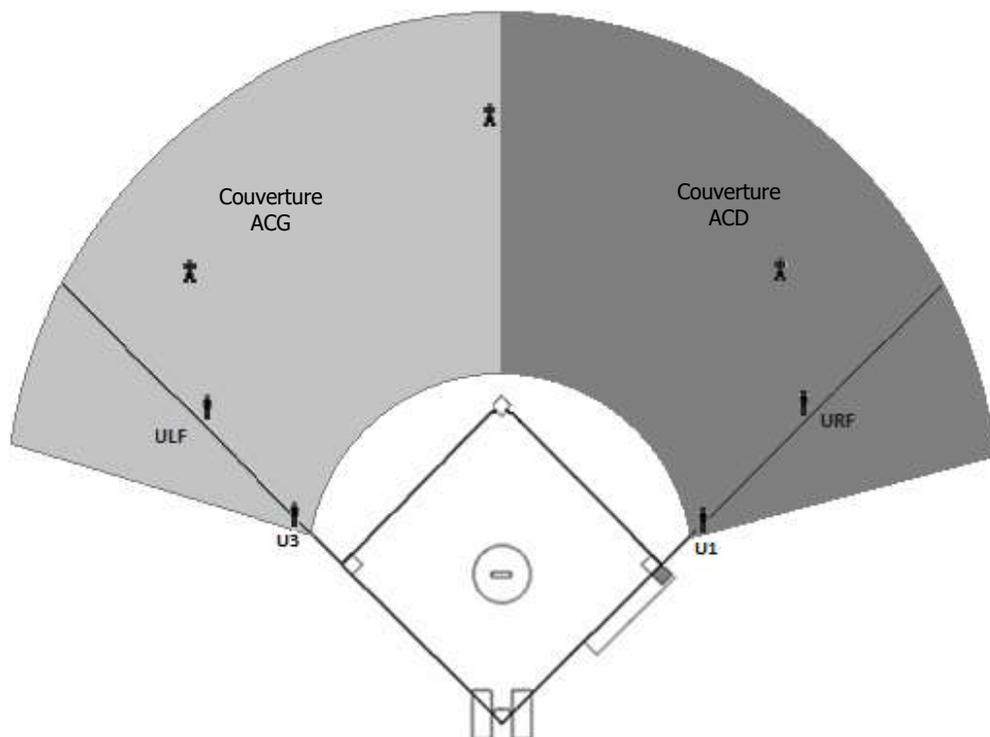
A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} et au 2^e but après que A1 se soit retiré.



Couverture des ballons - Système à 5 ou 6 arbitres

Système à 5 arbitres

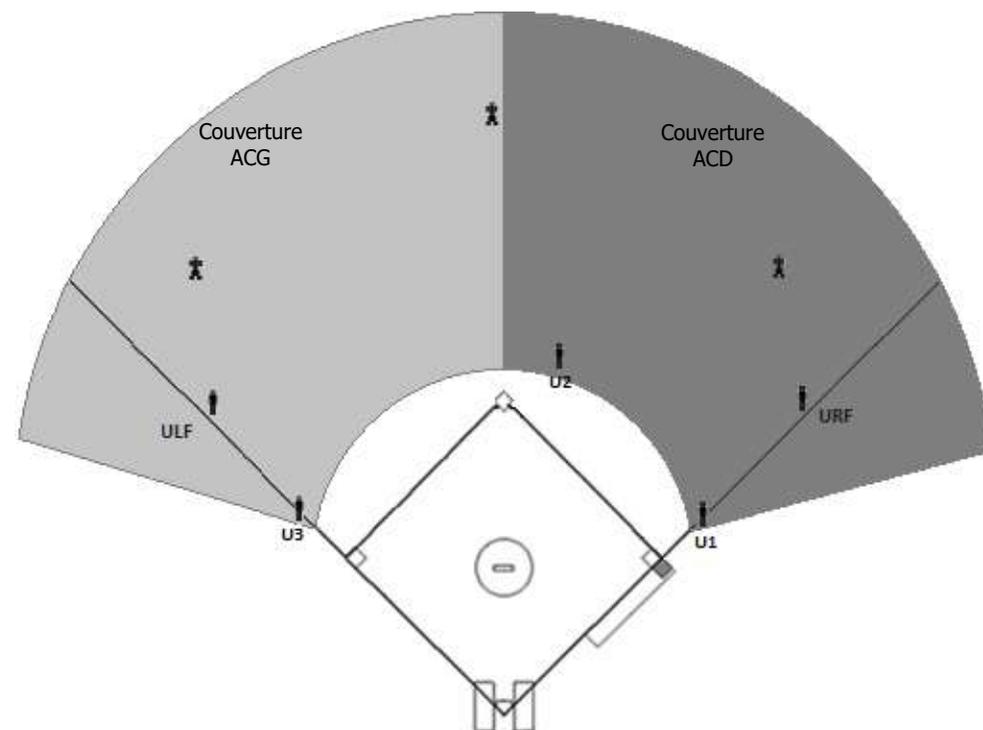
ACG/ACG – Responsable de toutes les décisions derrière l'arbitre de but et derrière les joueurs de champ intérieur (bonne ou fausse, attrapée ou non attrapée et la position d'une balle qui quitte le terrain de jeu). Les responsabilités ne changent pas quand il y a des coureurs sur les buts.



Aucun arbitre de but ne se rend au champ extérieur. Consultez les pages 5, 12 et 13 pour les rotations des arbitres de but.

Système à 6 arbitres

ACG/ACG – Responsable de toutes les décisions derrière l'arbitre de but et derrière les joueurs de champ intérieur (bonne ou fausse, attrapée ou non attrapée et la position d'une balle qui quitte le terrain de jeu). Les responsabilités ne changent pas quand il y a des coureurs sur les buts.



Aucun arbitre de but ne se rend au champ extérieur. Consultez la page 5 pour les rotations des arbitres de but.