

Système à trois arbitres – Balle Lente

L'information suivante concerne le positionnement préliminaire et l'annonce des jeux et elle est rééditée en tenant compte de circonstances idéales et de la meilleure position pouvant convenir à la majorité des jeux.



Des problèmes vont survenir et vous devrez vous ajuster. La connaissance, l'anticipation et la vigilance vous permettront de savoir quand des changements de position doivent être effectués. Votre but ultime est d'être au meilleur endroit possible pour prendre les décisions appropriées pendant le jeu.

Les coureurs vont dans le sens inverse des aiguilles d'une montre du marbre, au 1^{er} but, au 2^e but, au 3^e but, au marbre. Les arbitres tournent dans le sens des aiguilles d'une montre, dans la direction opposée des coureurs, de sorte qu'il y a toujours un arbitre en avance sur le coureur et sur le jeu.

Procédure d'avant partie

Les arbitres doivent arriver sur le terrain ensemble. Le losange doit être inspecté avant l'arrivée des équipes et vous devriez déterminer les règles du terrain qui sera utilisé. Après que les arbitres arrivent derrière le marbre, ils devraient se séparer pour vérifier les bâtons et tous les casques protecteurs.

Dans le système à trois arbitres, l'arbitre du marbre reste au marbre. Sa responsabilité est de vérifier la zone du marbre et l'arrêt balle pour voir s'il y a des problèmes. L'arbitre du 1^{er} but vérifie les bâtons et les casques protecteurs du côté du 1^{er} but et l'arbitre du 3^e but fait de même du côté du 3^e but.

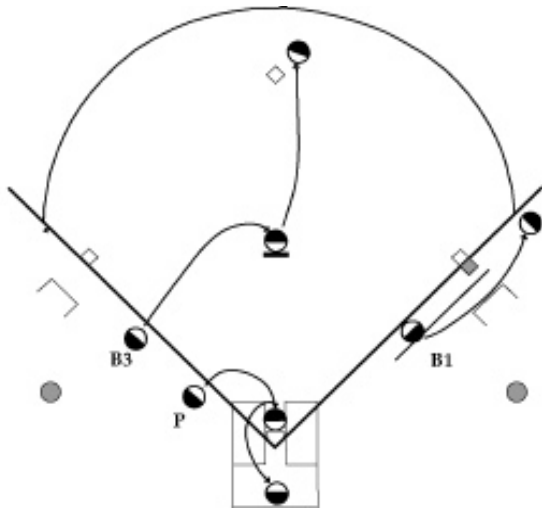
Chaque arbitre amène ensuite le représentant ou la représentante de l'équipe au marbre pour une discussion sur les règles du terrain, cinq minutes avant la partie.

L'arbitre de marbre se tient derrière la plaque et les entraîneurs / capitaines se font face à travers la plaque. Les autres arbitres se tiendront sur l'autre côté du marbre, face à l'arbitre du marbre. L'arbitre du marbre est le porte-parole et devrait présenter lui-même et ses collègues qui doivent tous être présents au marbre.

Note : Positionnement au 2e but

La position de départ est de 1,2-1,8 mètres (4-6 pieds) derrière le 2e but sur une ligne allant du 3e but et à travers le 2e but. Gardez les quatre éléments essentiels devant vous. Au fur et à mesure qu'un jeu se développe au 2e but, reculez, arrêtez, placez-vous en position, puis faites l'appel. S'il y a un jeu double qui se développe, reculez, allez vers le 1er but, arrêtez, placez-vous en position, puis faites l'appel secondaire. Toujours se déplacer parallèlement à la ligne entre le 1er et 2e but. Les pas supplémentaires vous donneront un excellent angle pour voir le jeu au 1^{er} but.

Entre les manches



Arbitre du marbre

- Placez-vous du côté de l'équipe qui quitte la défensive.
- Placez-vous à environ 1/3 de la distance du marbre vers le but, à environ 30 cm (1 pied) de la ligne en territoire des fausses balles.
- Soyez détendu, faites face au losange, les mains de chaque côté du corps.
- Dites au receveur, lorsque l'avant-dernier lancer d'échauffement a été effectué "un autre, receveur" Ramassez des balles supplémentaires pour remplacer celles qui sont sorties du jeu.
- Après le lancer d'échauffement du 3^e but, balayez le marbre et prenez votre place derrière le receveur, du côté opposé au frappeur, tel que décrit dans les techniques de l'arbitre du marbre.

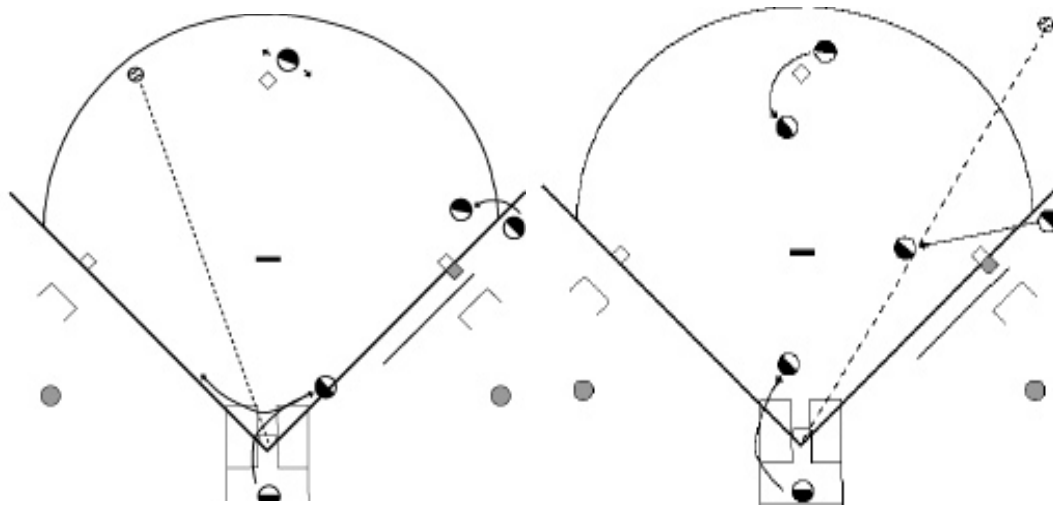
Arbitre du 1^{er} but

- Entre les manches, placez-vous en position sur le terrain, à environ 2/3 de la distance du marbre vers le 1^{er} but, face au marbre.
- Placez-vous à environ 30 cm (1 pied) de la ligne en territoire des fausses balles.
- Soyez détendu, faites face au losange, les mains de chaque côté du corps.
- Observez les lancers d'échauffement.
- Après les lancers d'échauffement, attendez que l'arbitre du 3^e but ait fini de balayer la plaque du lanceur et prenez votre position, de 5,5 m (18 pieds) derrière le 1^{er} but, et de 30 cm à 1 m (1' à 3') en territoire des fausses balles.

Arbitre du 3^e but

- Entre les manches, placez-vous en position sur le terrain, à environ 2/3 de la distance du marbre vers le 3^e but, face au marbre.
- Placez-vous à ,3 m (1 pied) de la ligne en territoire des balles fausses.
- Soyez détendu, faites face au losange, les mains de chaque côté du corps.
- Observez les lancers d'échauffement.
- Après les lancers d'échauffement, balayez la plaque du lanceur. Prenez position de 1,2 m à 1,8 m (4'-6') derrière le 2^e but sur une ligne s'étendant du 3^e au 2^e but.

Aucun coureur sur les buts



Balle frappée au champ intérieur

Balle frappée au champ extérieur

Arbitre du marbre

- Prenez les décisions sur toutes les balles frappées, bonnes ou fausses
- Hâtez-vous vers l'avant du marbre pour mieux voir la balle.
- Sur toutes les balles frappées, allez vers la gauche devant le marbre suivant le frappeur-coureur, puis bifurquez vers le 3^e but pour une décision possible.
- Sur un jeu au 1^{er} but, surveillez le frappeur-coureur sur le sentier.

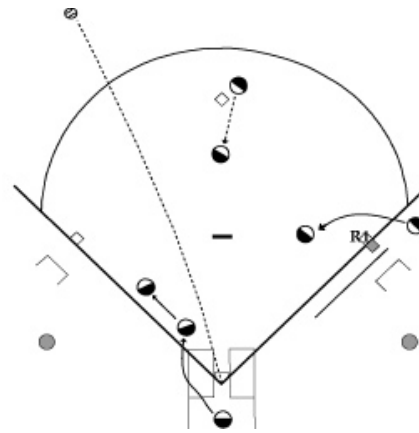
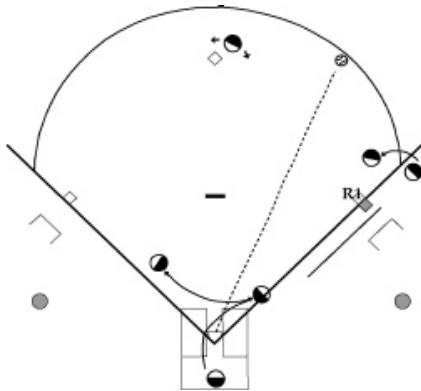
Arbitre du 1^{er} but

- Prenez position en territoire des balles fausses, de 5,5 m (18 pieds) derrière le 1^{er} but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, allez dans la direction du joueur défensif qui capte la balle, faites 1 à 2 pas en territoire des bonnes balles, arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position. Sur les balles faisant l'objet d'un jeu par la défensive, près du marbre ou le long d'une des lignes, l'arbitre du 1^{er} but peut se déplacer plus loin sur le losange et même jusqu'à 45 degrés par rapport au 1^{er} but, afin de mieux observer la position du pied du joueur défensif au 1^{er} but.
- Sur un coup au champ extérieur, coupez dans le champ intérieur par le 1^{er} but et pivotez. Surveillez le frappeur-coureur qui touche le 1^{er} but.
- Si le frappeur-coureur continue et dépasse le 2^e but, rendez-vous vers le marbre pour une possible décision

Arbitre du 3^e but

- Prenez place de 1,2 m à 1,8 m (4'-6') derrière le 2^e but.
- Prenez position sur tous les coups frappés pour un jeu possible au 2^e but.

Coureur au 1^{er} but



Balle frappée au champ intérieur

Balle frappée au champ extérieur

Arbitre du marbre

- Prenez les décisions sur toutes les balles frappées, bonnes ou fausses
- Hâtez-vous vers l'avant du marbre pour mieux voir la balle.
- Sur toutes les balles frappées, allez vers la gauche devant le marbre suivant le frappeur-coureur, puis bifurquez vers le 3^e but pour une décision possible.
- Sur un jeu au 1^{er} but, surveillez le frappeur sur le sentier (ligne de trois pieds).

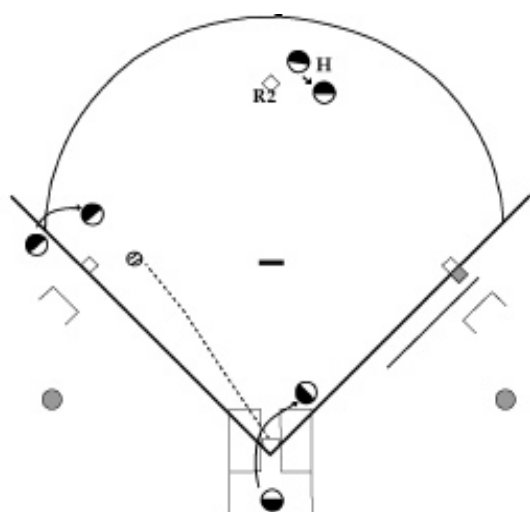
Arbitre du 1^{er} but

- Prenez position en territoire des balles fausses, de 3,7 à 4,6 m (12 à 15 pieds) derrière le 1^{er} but.
- Prenez position lorsque le lancer est jugé réglementaire.
- Surveillez les départs hâtifs au 1^{er} but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, allez dans la direction du joueur défensif qui capte la balle, faites 1 à 2 pas en territoire des bonnes balles, arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position. Sur les balles faisant l'objet d'un jeu de la défensive, près du marbre ou le long d'une des lignes, l'arbitre du 1^{er} but peut se déplacer sur le losange et même jusqu'à 45 degrés par rapport au 1^{er} but, afin de mieux observer la position du pied du joueur défensif au 1^{er} but.
- Sur un coup au champ extérieur, pivotez au champ intérieur par le 1^{er} but. Surveillez si le frappeur-coureur touche le 1^{er} but.
- Sur les ballons frappés au champ extérieur, placez-vous de façon à surveiller le coureur et le toucher.
- Si C1 continue et dépasse le 2^e but, allez vers le marbre pour une décision possible.

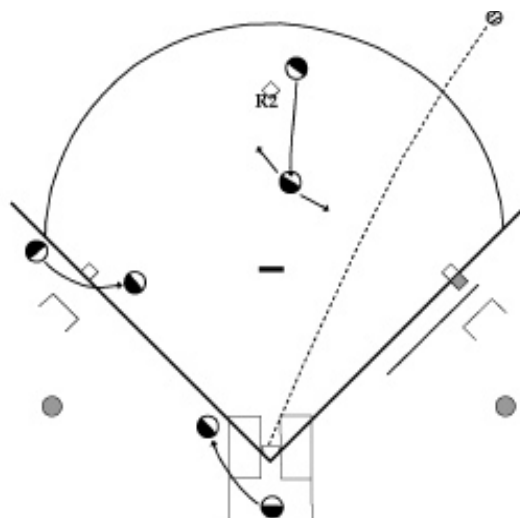
Arbitre du 3^e but

- Prenez place de 1,2 m à 1,8 m (4'-6') derrière le 2^e but.
- Prenez position lorsque le lancer est jugé réglementaire.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, reculez. Assurez-vous d'éviter les joueurs de champ intérieur. Arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position. Responsable de toutes les décisions au 2^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, coupez par le champ intérieur, pivotez et regardez C1 toucher le 2^e but.
- Si C1 continue et dépasse le 2^e but, allez vers le 1^{er} but et soyez prêt à prendre une décision sur le frappeur-coureur au 1^{er} ou au 2^e but.

Coureur au 2^e but



Balle frappée au champ intérieur



Balle frappée au champ extérieur

Arbitre du marbre

- Prenez les décisions sur toutes les balles frappées, bonnes ou fausses.
- Sur tous les coups frappés au champ intérieur, allez vers la gauche et devant le marbre pour regarder la balle et le frappeur-coureur aller vers le 1^{er} but. Préparez-vous à aller en territoire des balles fausses en cas de jeu au marbre si C2 vient marquer.
- Sur un jeu au 1^{er} but, surveillez le frappeur-coureur sur le sentier.

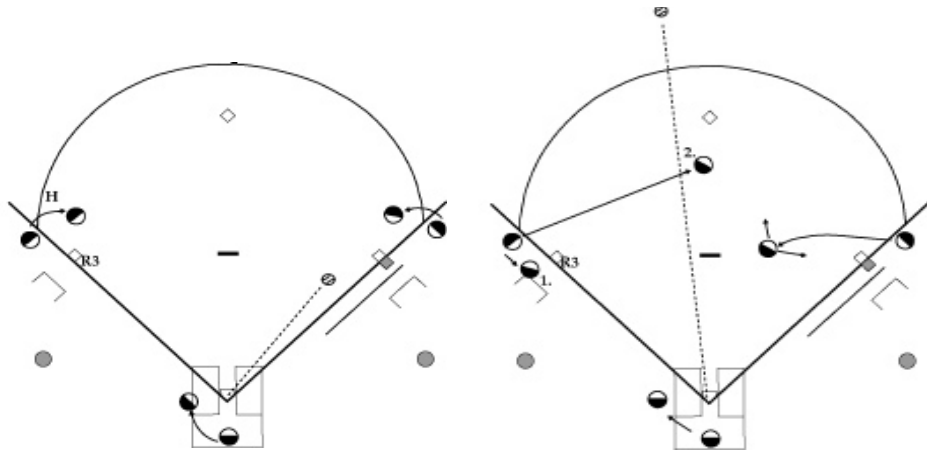
Arbitre du 1^{er} but

- Prenez place de 1,2 m à 1,8 m (4'-6') derrière le 2^e but.
- Prenez votre position lorsque le lancer est jugé réglementaire.
- Surveillez les départs hâtifs au 2^e but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, déplacez-vous pour vous charger du jeu au 1^{er} but. Prévoyez un coup sec au 2^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, allez au champ intérieur et pivotez vers le 1^{er}. Vérifiez si le frappeur-coureur touche le 1^{er} but.
- Sur les ballons au champ extérieur, placez-vous en ligne avec C2 et surveillez le toucher.

Arbitre du 3^e but

- Prenez une position en territoire des balles fausses, 5,5 m (18 pieds) derrière le 3^e but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, allez en territoire des bonnes balles en dehors du losange et préparez-vous à un jeu au 3^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, allez au champ intérieur dans le losange et préparez-vous à un jeu au 3^e but.

Coureur au 3^e but



Balle frappée au champ intérieur

Balle frappée au champ extérieur

Arbitre du marbre

- Prenez les décisions sur toutes les balles frappées, bonnes ou fausses.
- Sur tous les coups frappés, allez vers la gauche et regardez la balle. Préparez-vous à une décision éventuelle au marbre. Attention à C3 en route vers le marbre.
- Sur un jeu au 1^{er} but, surveillez le frappeur-coureur sur le sentier.

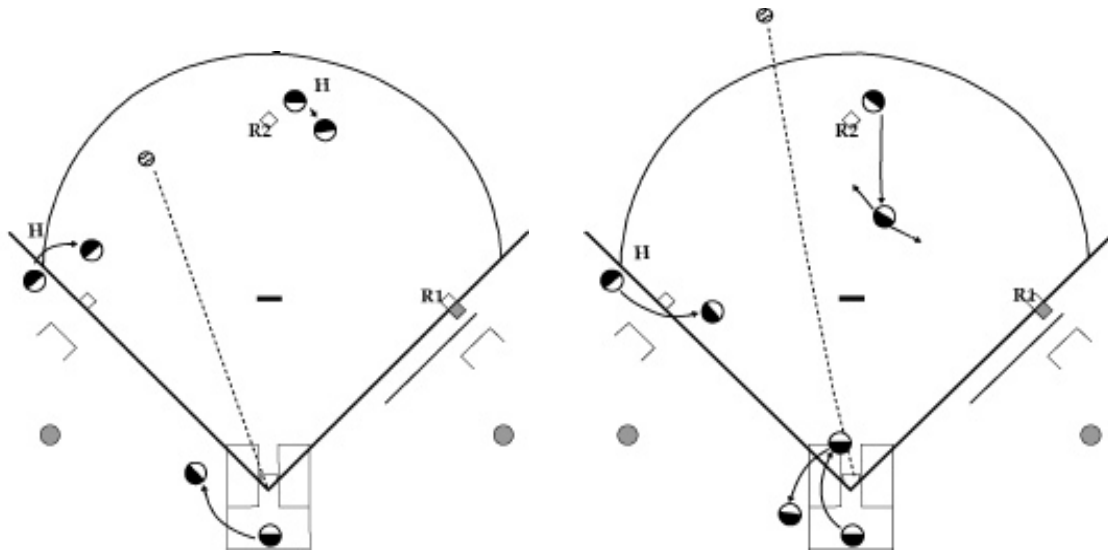
Arbitre du 1^{er} but

- Prenez position en territoire des balles fausses, de 5,5 m (18 pieds) derrière le 1^{er} but.
- Prenez position lorsque le lancer est jugé réglementaire.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, allez dans la direction du joueur défensif qui capte la balle, faites 1 à 2 pas en territoire des bonnes balles, arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position. Sur les balles faisant l'objet d'un jeu de la défensive, près du marbre ou le long d'une des lignes, l'arbitre du 1^{er} but peut se déplacer sur le losange et même jusqu'à 45 degrés par rapport au 1^{er} but, afin de mieux observer la position du pied du joueur défensif au 1^{er} but.
- Sur un coup au champ extérieur, tout en jetant un coup d'œil à la balle, coupez dans le champ intérieur et pivotez vers le 1^{er} but. Vérifiez si le frappeur-coureur touche le 1^{er} but.
- Chargez-vous du frappeur-coureur au 2^e but si nécessaire.

Arbitre du 3^e but

- Prenez une position en territoire des balles fausses, 3,7 m à 4,6 m (12 à 15 pieds) derrière le 3^e but.
- Prenez position lorsque le lancer est jugé réglementaire.
- Surveillez les départs hâtifs au 3^e but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, allez en territoire des bonnes balles et préparez-vous à un jeu au 3^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, allez au champ intérieur et préparez-vous à un jeu au 3^e but.
- Lorsqu'un ballon est frappé, allez le long de la ligne en territoire des fausses balles et suivez C3 et surveillez si le coureur touche le but.

Coueurs au 1^{er} et au 2^e but



Balle frappée au champ intérieur

Balle frappée au champ extérieur

Arbitre du marbre

- Prenez les décisions sur toutes les balles frappées, bonnes ou fausses.
- Sur tous les coups frappés, allez vers la gauche et devant le marbre, regardez la balle, puis reculez en territoire des fausses balles pour vous préparer à une décision éventuelle au marbre.
- Sur un jeu au 1^{er} but, surveillez le frappeur-coureur sur le sentier.
- Attention à une chandelle à l'intérieur, avec moins de deux retraits.

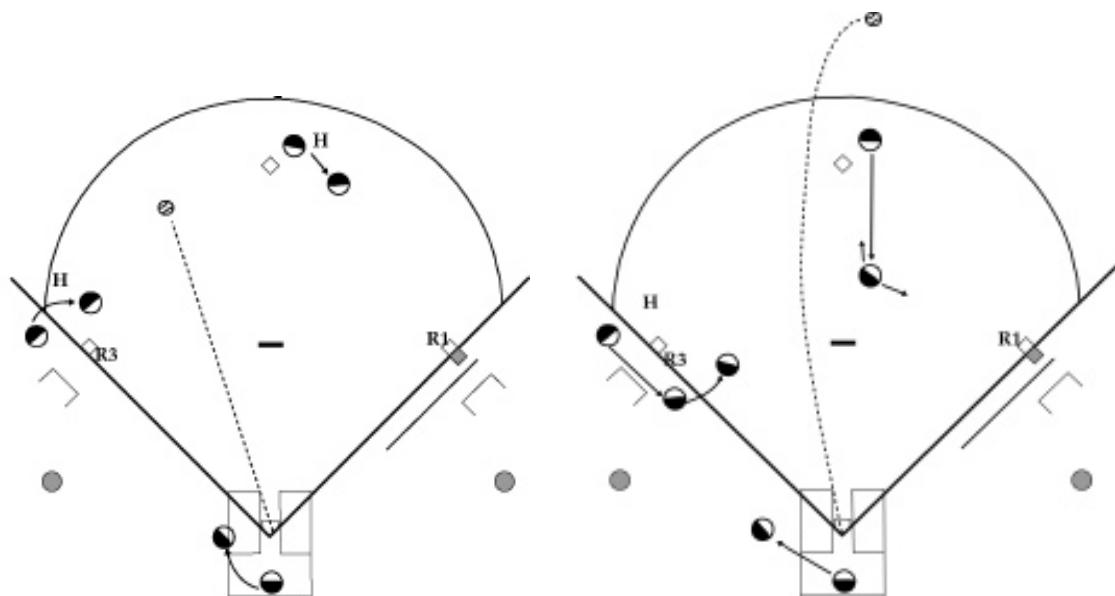
Arbitre du 1^{er} but

- Prenez place de 1,2 m à 1,8 m (4'-6') derrière le 2^e but. Surveillez les départs hâtifs au 1^{er} et au 2^e but.
- Prenez position lorsque le lancer est jugé réglementaire.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, reculez et allez vers le 1^{er} but. Prenez les décisions, au 1^{er} et au 2^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, allez au champ intérieur et pivotez vers le FC. Surveillez le FC quand il touche le 1^{er} but et C1 quand il touche le 2^e but.
- Sur les ballons au champ extérieur, allez au champ intérieur et prenez une position qui vous permet de voir si les buts sont retouchés au 1^{er} et au 2^e but.

Arbitre du 3^e but

- Prenez une position en territoire des balles fausses, 5,5 m (18 pieds) derrière le 3^e but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, allez en territoire des bonnes balles et préparez-vous à un jeu au 3^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, Allez au champ intérieur et préparez-vous à un jeu au 3^e but.

Coueurs au 1^{er} et au 3^e but



Balle frappée au champ intérieur

Balle frappée au champ extérieur

Arbitre du marbre

- Prenez les décisions sur toutes les balles frappées, bonnes ou fausses.
- Sur tous les coups frappés, allez vers la gauche du marbre pour voir la balle. Préparez-vous à une décision éventuelle au marbre. Attention à C3 qui vient vers le marbre.
- Sur un jeu au 1^{er} but, surveillez le frappeur sur le sentier.

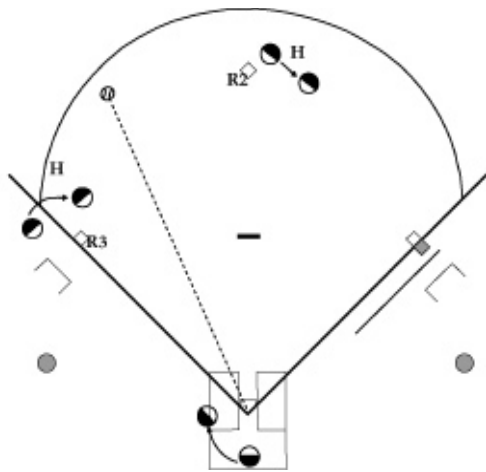
Arbitre du 1^{er} but

- Prenez place de 1,2 m à 1,8 m (4'-6') derrière le 2^e but.
- Prenez position lorsque le lancer est jugé réglementaire.
- Surveillez les départs hâtifs au 1^{er} but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, allez vers le 1^{er} but. Prenez la décision au 1^{er} but.
- Sur un coup au champ extérieur, allez au champ intérieur et pivotez vers le FC et C1. Surveillez le FC qui touche au 1^{er} but et C1 qui touche le 2^e but.
- Sur les ballons au champ extérieur, allez au champ intérieur à une position qui vous permet de surveiller le toucher au 1^{er} but.

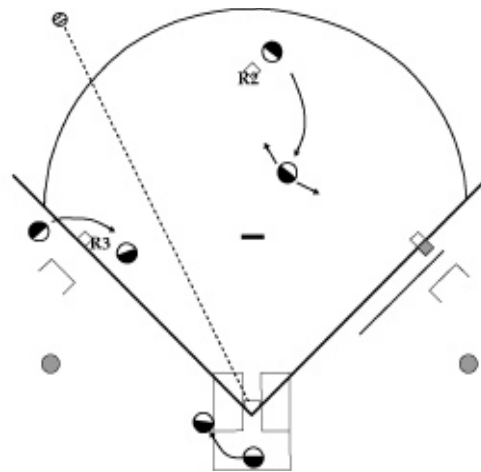
Arbitre du 3^e but

- Prenez une position en territoire des balles fausses, 3,7 à 4,6 m (12 à 15 pieds) derrière le 3^e but.
- Surveillez les départs hâtifs au 3^e but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, allez en territoire des bonnes balles et préparez-vous à un jeu au 3^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, allez au champ intérieur et préparez-vous à un jeu au 3^e but.
- Lorsqu'un ballon est frappé, allez le long de la ligne en territoire des fausses balles et suivez C3 et surveillez le toucher.

Coueurs au 2e et au 3e but



Balle frappée au champ intérieur



Balle frappée au champ extérieur

Arbitre du marbre

- Prenez les décisions sur toutes les balles frappées, bonnes ou fausses.
- Sur tous les coups frappés, allez vers la gauche du marbre pour voir la balle. Préparez-vous à une décision éventuelle au marbre. Attention à C3 qui va vers le marbre.
- Sur un jeu au 1^{er} but, surveillez le frappeur sur le sentier.
- Si C3 marque et que C2 est pris entre le 2^e et le 3^e but, surveillez le FC qui se rend au 1^{er} but, pendant que vous vous rendez au 3^e pour un jeu possible sur C2 en route vers le 3^e. Restez en dehors du champ intérieur sur ce jeu pour éviter une possible interférence avec un relais ou un jeu.

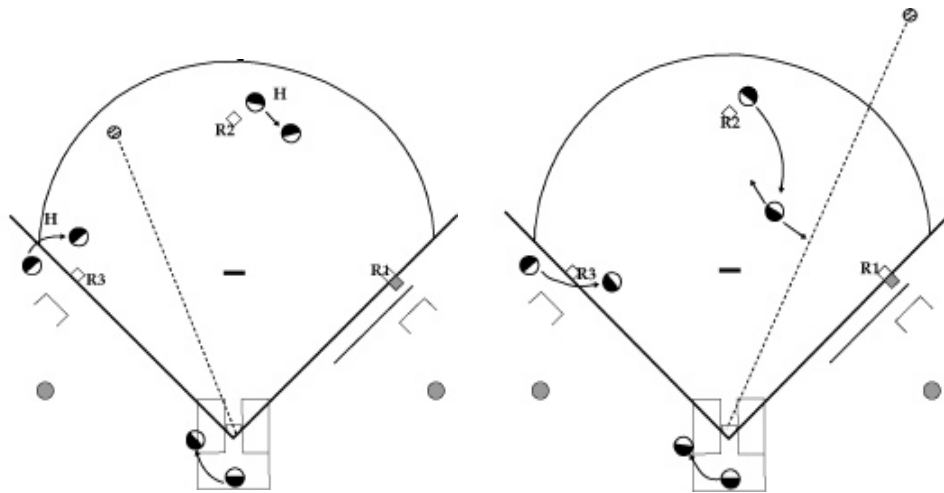
Arbitre du 1^{er} but

- Prenez place de 1,2 m à 1,8 m (4'-6") derrière le 2e but.
- Prenez votre position de départ quand le lancer est jugé réglementaire.
- Surveillez les départs hâtifs au 2^e but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, déplacez-vous pour vous charger du jeu au 1^{er} but. Soyez prêt pour un relais sec au 2^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, allez au champ intérieur et pivotez vers le FC et C2. Surveillez le FC qui touche au 1^{er} but.
- Sur les ballons au champ extérieur, déplacez-vous vers une position pour suivre C2 et voir le toucher.

Arbitre du 3^e but

- Prenez une position en territoire des balles fausses, 3,7 à 4,6 m (12 à 15 pieds) derrière le 3^e but.
- Prenez votre position de départ quand le lancer est jugé réglementaire.
- Surveillez les départs hâtifs au 3^e but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, allez en territoire des bonnes balles et préparez-vous à un jeu au 3^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, allez au champ intérieur et préparez-vous à un jeu au 3^e but.
- Lorsqu'un ballon est frappé, allez le long de la ligne en territoire des fausses balles et surveillez si C3 retouche le but. Après que C3 a avancé, allez rapidement au champ intérieur et préparez-vous à un jeu au 3^e but.

Buts remplis



Balle frappée au champ intérieur

Balle frappée au champ extérieur

Arbitre du marbre

- Prenez les décisions sur toutes les balles frappées, bonnes ou fausses.
- Sur tous les coups frappés, allez vers la gauche du marbre pour voir la balle. Préparez-vous à une décision éventuelle au marbre. Attention à C3 en route vers le marbre.
- Sur un jeu au 1^{er} but, surveillez le frappeur-coureur sur le sentier.
- Attention à une chandelle à l'intérieur, avec moins de deux retraits.

Arbitre du 1^{er} but

- Prenez place de 1,2 m à 1,8 m (4'-6") derrière le 2^e but.
- Prenez votre position de départ quand le lancer est jugé réglementaire.
- Surveillez les départs hâtifs au 1^{er} et au 2^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, pivotez vers le champ intérieur et regardez C1 et le frappeur-coureur toucher le 1^{er} but et le 2^e but.
- Sur les ballons au champ extérieur, allez au champ intérieur à une position qui vous permet de regarder les touchers au 1^{er} et au 2^e but.

Arbitre du 3^e but

- Prenez une position en territoire des balles fausses, 3,7 à 4,6 m (12 à 15 pieds) derrière le 3^e but.
- Prenez votre position de départ quand le lancer est jugé réglementaire.
- Surveillez les départs hâtifs au 3^e but.
- Sur les balles frappées au champ intérieur, rendez-vous en territoire des bonnes balles en dehors du losange et préparez-vous à un jeu au 3^e but.
- Sur un coup au champ extérieur, allez au champ intérieur dans le losange et préparez-vous à un jeu au 3^e but.
- Lorsqu'un ballon est frappé, allez le long de la ligne en territoire des fausses balles et surveillez si C3 touche le but. Après que C3 a avancé, allez rapidement au champ intérieur et préparez-vous à un jeu au 3^e but.