



TECHNIQUES SUR LE TERRAIN DE L'ISF

SYSTÈME À 1 ARBITRES

Réédité par le Directeur des arbitres de l'ISF

Janvier 2014

Système à un arbitre

Lorsque vous utilisez le système à un arbitre, vous êtes responsable de toutes les décisions au cours de la partie. Il est évident que vous ne pourrez pas voir tout ce qui surviendra. L'arbitre qui agit seul doit rapidement se déplacer dans le diamant et anticiper le meilleur endroit pour rendre la meilleure décision possible.

Lorsqu'il y a des coureurs sur les buts, placez-vous de façon à donner priorité au coureur de tête. À chaque balle frappée, l'arbitre doit sortir rapidement de derrière le marbre pour se rendre au champ intérieur et ainsi avoir la meilleure vision possible sur le jeu qui se déroule. Il est très important de toujours garder les yeux sur la balle. Jetez un coup d'œil rapide sur les coureurs pour vérifier qu'ils touchent leur but, spécialement lorsqu'ils franchissent le marbre. Surveillez le déroulement du jeu, anticipez et dirigez-vous vers le but où le premier jeu sera exécuté, soyez prêt à vous déplacer rapidement et à vous rendre en direction du jeu suivant.

Si le premier jeu amène potentiellement une décision de routine, dirigez-vous vers le jeu suivant particulièrement si un toucher est possible. Essayez d'adopter la meilleure position possible pour voir la balle, le joueur défensif et le coureur et avoir la meilleure vue pour rendre la décision correcte. Assurez-vous que votre position ne nuit pas à un joueur ou à une balle relayée.

Vous devez surveiller les touchers, l'obstruction, l'interférence, les buts touchés, les coureurs qui en dépassent d'autres, les balles bloquées, etc.



Essayez de garder tous les **quatre éléments** en vue:

- 1 La balle**
- 2 Le joueur défensif qui fait le jeu**
- 3 Le frappeur-coureur ou le coureur et**
- 4 Les buts ou la zone où évoluent les éléments ci-haut**

Chaque fois qu'une balle est relayée, vous devez savoir où sont les coureurs, au cas où une balle soit relayée en dehors du jeu. Il est important de vous déplacer toujours rapidement. Vous n'avez pas de partenaire pour vous aider. Vous ne devriez jamais rendre une décision sans quitter l'arrière du marbre. Lorsque la balle est au champ intérieur et qu'un autre jeu ne semble pas se préparer, annoncez, signalez "temps mort" et retournez rapidement à votre position derrière le marbre.

Conventions

Les conventions utilisées pour décrire les situations de ce manuel sont:

1. La référence à l'arbitre du marbre est 'Marbre' ou 'P'
2. Les coureurs au 1^{er}, 2^e et 3^e but sont indiqués par 'R'
3. Le mouvement de l'arbitre 
Le mouvement de la balle 
4. Icônes utilisées dans ce manuel:

		
Arbitre du marbre	Coureur	Joueur défensif

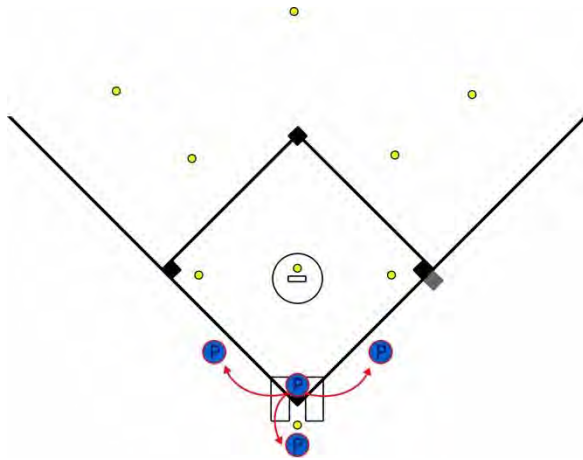
Position de départ de l'arbitre du marbre

Dans tous les cas, la position de départ de l'arbitre du marbre et ses actions sont les suivantes:

- Il balaie le marbre et vérifie que le terrain est libre et prêt au jeu.
- Il devrait prendre place dans la zone d'emplacement entre le frappeur et le receveur.
- Après chaque lancer, il devrait annoncer Balle ou Prise, faire les signaux nécessaires et se détendre tout en étant sensible à ce qui se passe en général.
- Il est aussi responsable d'annoncer:
 - Les lancers non réglementaires
 - Les bonnes/fausses balles
 - Les infractions du frappeur
 - Si le joueur est sauf ou retiré
- À chaque coup frappé, il sort de derrière le receveur par la gauche (même si le frappeur est gaucher) et effectue une rotation à sa position.
- Si la balle est près de la ligne des fausses balles, il se rend à la ligne et chevauche la ligne pour rendre la décision de bonne/fausse balle.

Les mouvements au marbre après qu'une balle a été frappée seront expliqués dans chaque cas. Les mouvements montrés sont des exemples de gestes possibles et sont indiqués comme lignes directrices. Les mouvements de l'arbitre devraient toujours être dictés par le principe de garder tous les quatre éléments devant lui.

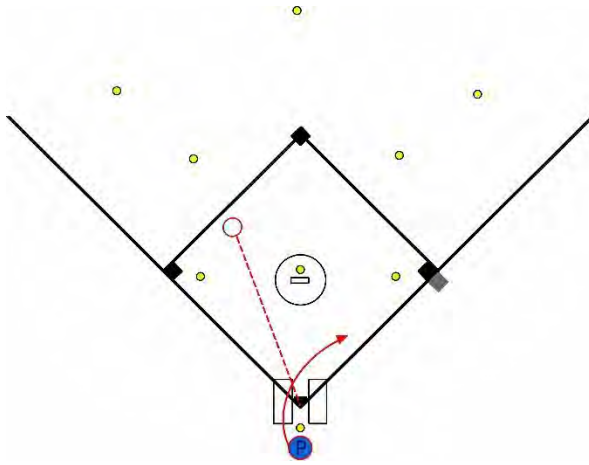
Position de départ



Arbitre du marbre

- Se place du côté de l'équipe qui quitte le terrain
- Invite les équipes à entrer et sortir du terrain rapidement
- Se tient à environ un tiers du marbre vers le 1^{er} but durant une demi-manche et vers le 3^e but durant l'autre demi-manche.
- Se place à environ 30 cm (1 pied) de la ligne de but en territoire des fausses balles
- Fait face au diamant, les mains détendues de chaque côté du corps
- Place le masque sous son bras gauche
- Observe les lancers d'échauffement (cinq lancers sont permis à chaque lanceur à la première manche et pour chaque nouveau lanceur. Par la suite, trois lancers d'échauffement sont permis au début de chaque manche subséquente)
- Faire savoir au receveur quand l'avant-dernier lancer d'échauffement a été effectué, puis dire "encore un, receveur"
- Se réapprovisionner en balles
- Balaie le marbre et prend position derrière le receveur après les lancers d'échauffement
- Au cours de la première demi-manche et lorsqu'il y a un changement de lanceur, peut-être voudrez-vous mettre le masque et observer les lancers d'échauffement après avoir fait les changements à l'alignement et les avoir annoncés au marqueur officiel.

Aucun coureur sur les buts

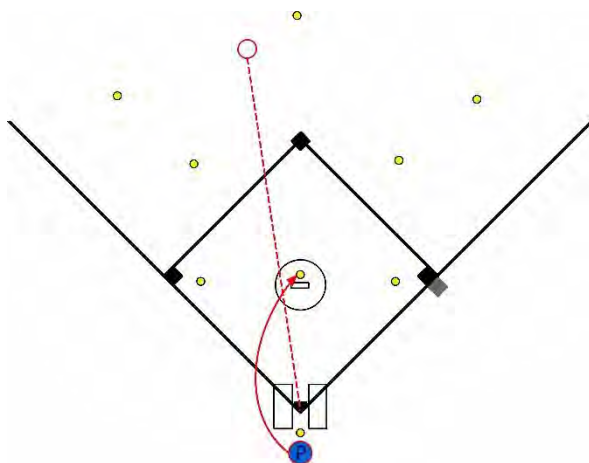


Position de départ

- Prenez place derrière le receveur comme le décrivent les techniques de l'arbitre du marbre
- Sur chaque coup frappé, rendez vous devant le marbre

Balle frappée au champ intérieur

- Hâtez-vous vers l'avant du marbre en direction du lanceur.
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux.
- Laissez la balle vous conduire au jeu.
- Observez le FC qui se dirige vers le premier but
- Arrêtez - attendez - appelez et signalez.
- Lorsque la balle est au champ intérieur, vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque tous les jeux ont cessé



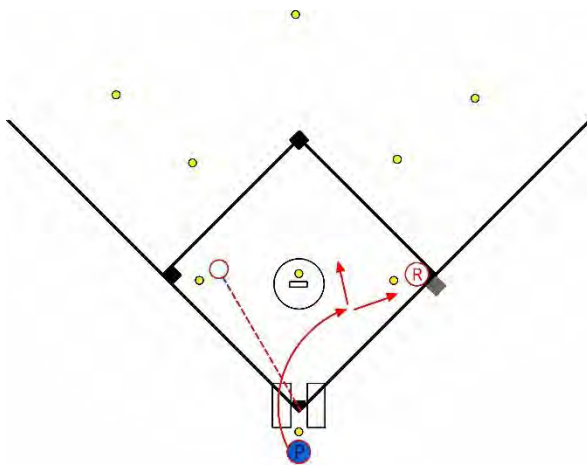
Balle frappée au champ extérieur

- Hâtez-vous vers l'avant du marbre et approchez-vous du cercle du lanceur.
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse.
- Ne quittez pas la balle des yeux.
- Jugez s'il y a attrapé ou non.
- Dirigez-vous rapidement vers le but où se déroule le jeu
- Vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque la balle retourne au champ intérieur et que tous les jeux ont cessé

Coureur au premier but

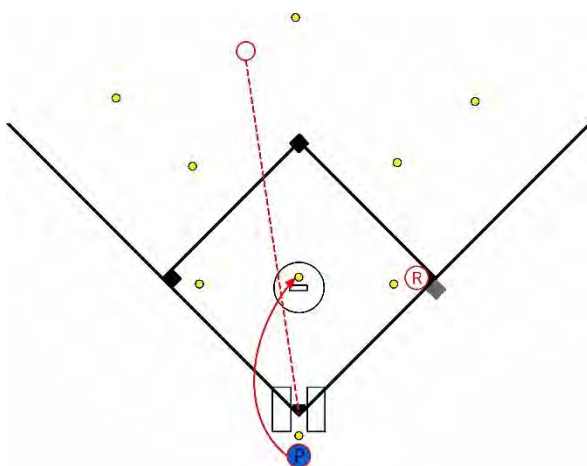
Position de départ

- Prenez place derrière le receveur comme le décrivent les techniques de l'arbitre du marbre
- Sur chaque coup frappé, rendez vous devant le marbre



Balle frappée au champ intérieur

- Hâtez-vous vers l'avant du marbre en direction du lanceur
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Observez le FC qui se dirige vers le premier but
- Arrêtez - attendez - appelez et signalez
- Lorsque la balle est au champ intérieur, vous pouvez appeler et signaler "temps mort" quand tous les jeux ont cessé



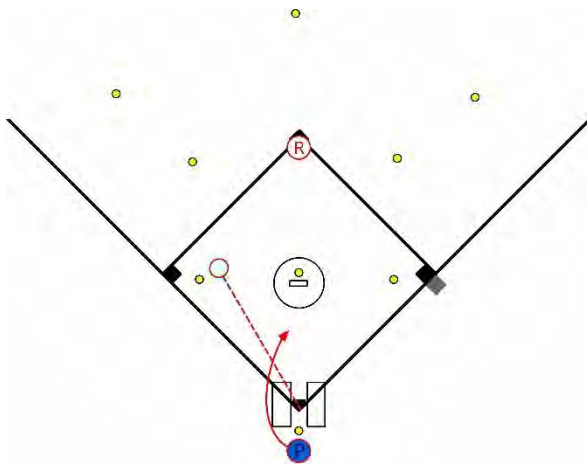
Balle frappée au champ extérieur

- Hâtez-vous vers l'avant du marbre et approchez-vous du cercle du lanceur
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez s'il y a attrapé ou non
- Dirigez-vous rapidement vers le but où se déroule le jeu
- Vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque la balle retourne au champ intérieur et que tous les jeux ont cessé

Coureur au deuxième but

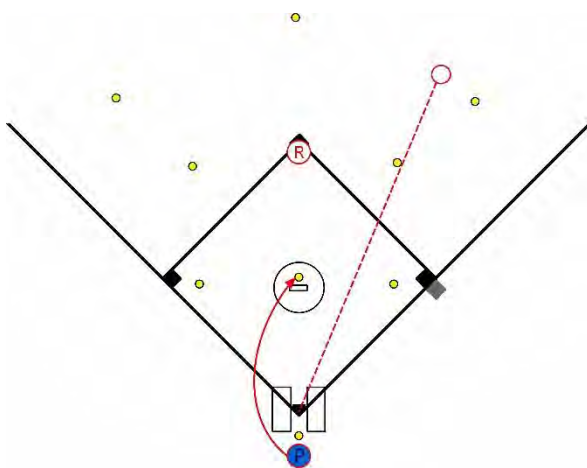
Position de départ

- Prenez place derrière le receveur comme le décrivent les techniques de l'arbitre du marbre
- Sur chaque coup frappé, rendez vous devant le marbre



Balle frappée au champ intérieur

- Hâtez-vous vers l'avant du marbre en direction du lanceur
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Observez le FC qui se dirige vers le premier but
- Arrêtez - attendez - appelez et signalez
- Lorsque la balle est au champ intérieur, vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque tous les jeux ont cessé



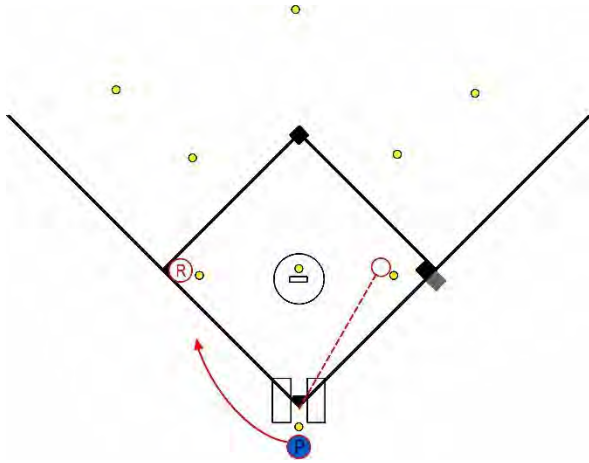
Balle frappée au champ extérieur

- Hâtez-vous vers l'avant du marbre et approchez-vous du cercle du lanceur
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez s'il y a attrapé ou non
- Dirigez-vous rapidement vers le but où se déroule le jeu
- Vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque la balle retourne au champ intérieur et que tous les jeux ont cessé

Coureur au troisième but

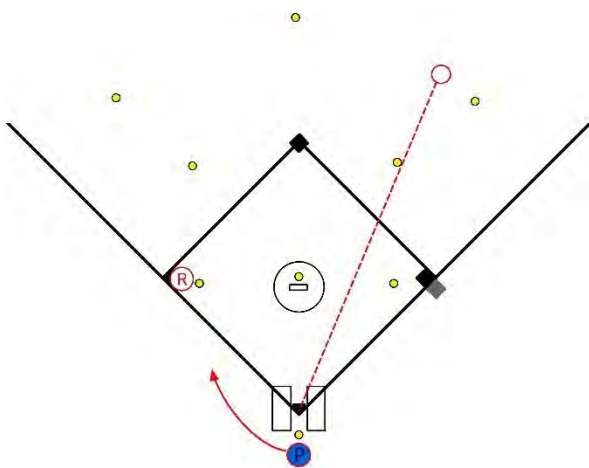
Position de départ

- Prenez place derrière le receveur comme le décrivent les techniques de l'arbitre du marbre



Balle frappée au champ intérieur

- Déplacez-vous en territoire des fausses balles en direction du troisième but
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Observez le FC qui se dirige vers le premier but
- Arrêtez - attendez - appelez et signalez
- Lorsque la balle est au champ intérieur, vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque tous les jeux ont cessé



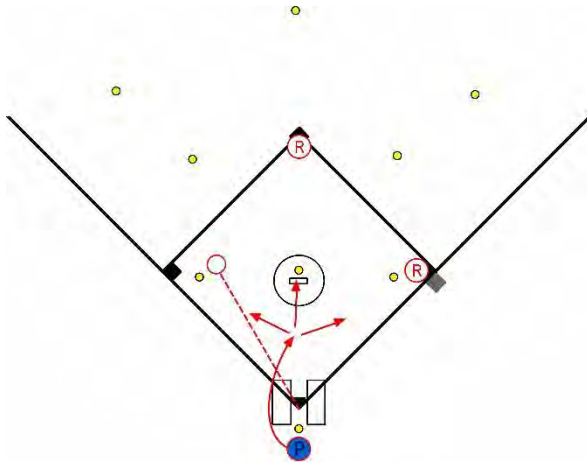
Balle frappée au champ extérieur

- Déplacez-vous en territoire des fausses balles en direction du troisième but
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez s'il y a attrapé ou non
- Dirigez-vous rapidement vers le but où se déroule le jeu
- Vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque la balle retourne au champ intérieur et que tous les jeux ont cessé

Coueurs au premier et au deuxième but

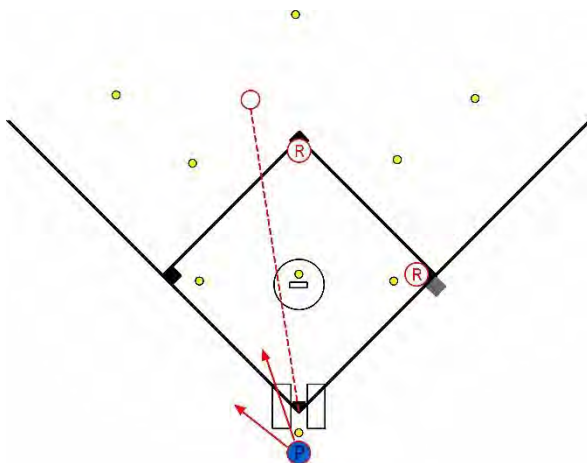
Position de départ

- Prenez place derrière le receveur comme le décrivent les techniques de l'arbitre du marbre
- Sur chaque coup frappé, rendez vous devant le marbre



Balle frappée au champ intérieur

- Hâtez-vous vers l'avant du marbre en direction du lanceur
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Observez le FC qui se dirige vers le premier but
- Arrêtez - attendez - appelez et signalez
- Lorsque la balle est au champ intérieur, vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque tous les jeux ont cessé



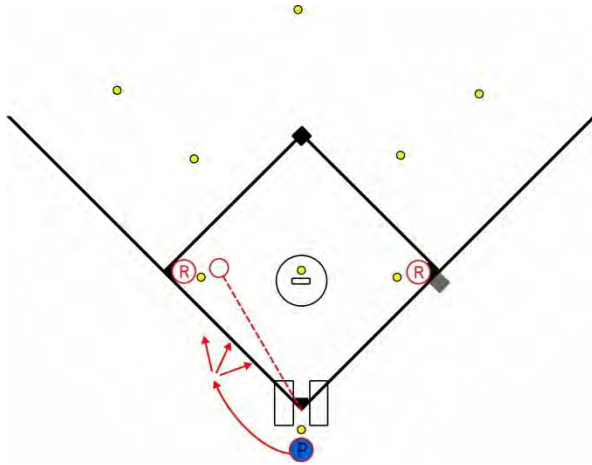
Balle frappée au champ extérieur

- Hâtez-vous vers l'avant du marbre et approchez-vous du cercle du lanceur
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez s'il y a attrapé ou non
- Dirigez-vous rapidement vers le but où se déroule le jeu
- Vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque la balle retourne au champ intérieur et que tous les jeux ont cessé

Coueurs au premier et au troisième but

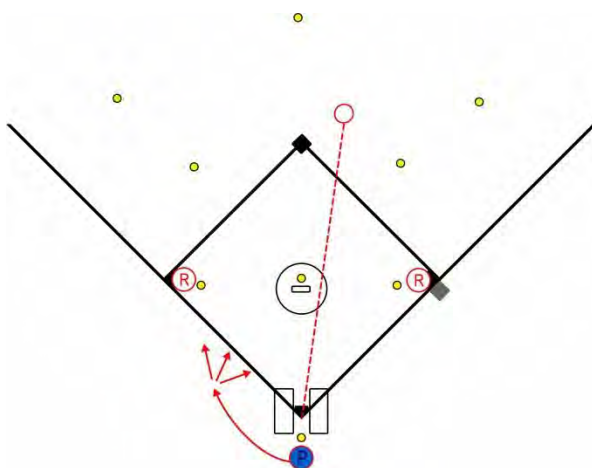
Position de départ

- Prenez place derrière le receveur comme le décrivent les techniques de l'arbitre du marbre



Balle frappée au champ intérieur

- Déplacez-vous en territoire des fausses balles en direction du troisième but
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Observez le FC qui se dirige vers le premier but
- Arrêtez - attendez - appelez et signalez
- Lorsque la balle est au champ intérieur, vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque tous les jeux ont cessé



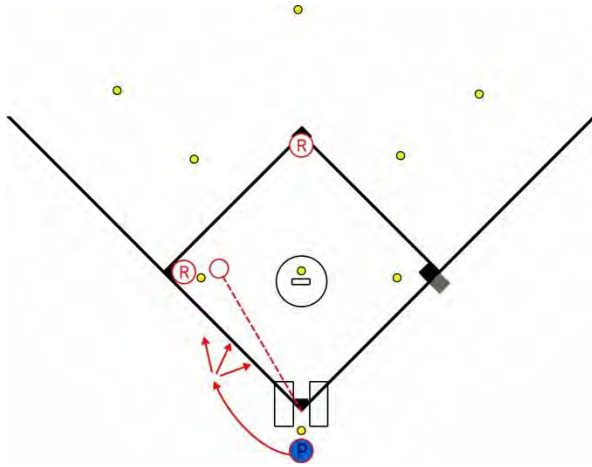
Balle frappée au champ extérieur

- Déplacez-vous en territoire des fausses balles en direction du troisième but
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez s'il y a attrapé ou non
- Dirigez-vous rapidement vers le but où se déroule le jeu
- Vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque la balle retourne au champ intérieur et que tous les jeux ont cessé

Coueurs au deuxième et au troisième but

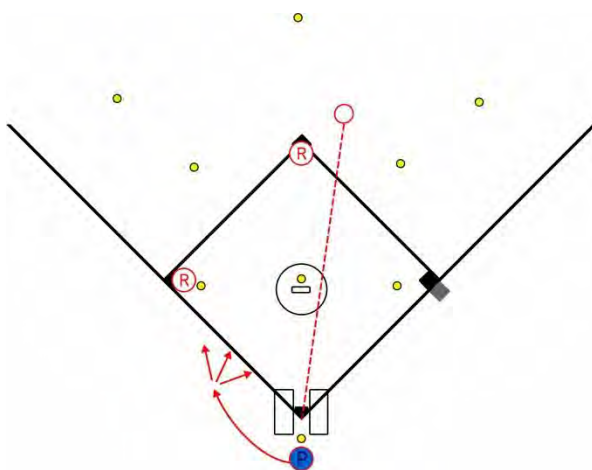
Position de départ

- Prenez place derrière le receveur comme le décrivent les techniques de l'arbitre du marbre



Balle frappée au champ intérieur

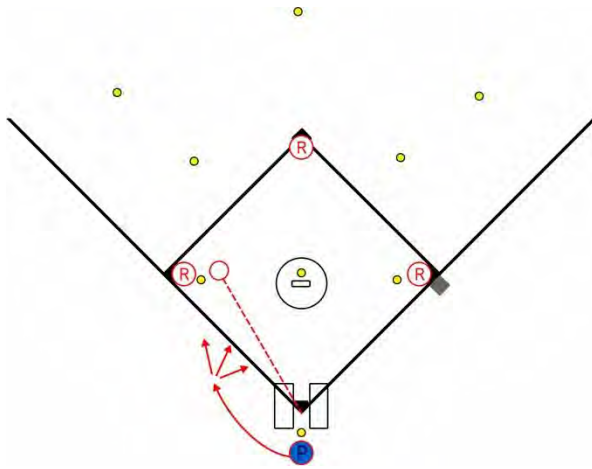
- Déplacez-vous en territoire des fausses balles en direction du troisième but
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Observez le FC qui se dirige vers le premier but
- Arrêtez - attendez - appelez et signalez
- Lorsque la balle est au champ intérieur, vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque tous les jeux ont cessé



Balle frappée au champ extérieur

- Déplacez-vous en territoire des fausses balles en direction du troisième but
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez s'il y a attrapé ou non
- Dirigez-vous rapidement vers le but où se déroule le jeu
- Vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque la balle retourne au champ intérieur et que tous les jeux ont cessé

Buts remplis

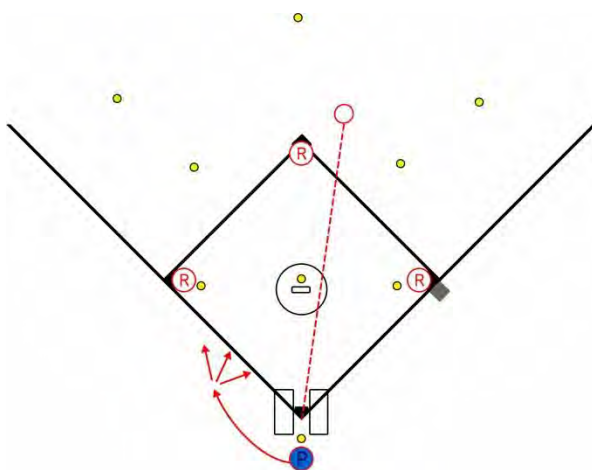


Position de départ

- Prenez place derrière le receveur comme le décrivent les techniques de l'arbitre du marbre

Balle frappée au champ intérieur

- Déplacez-vous en territoire des fausses balles en direction du troisième but
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Observez le FC qui se dirige vers le premier but
- Arrêtez - attendez - appelez et signalez
- Lorsque la balle est au champ intérieur, vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque tous les jeux ont cessé



Balle frappée au champ extérieur

- Déplacez-vous en territoire des fausses balles en direction du troisième but
- Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez s'il y a attrapé ou non
- Dirigez-vous rapidement vers le but où se déroule le jeu
- Vous pouvez appeler et signaler un "Temps mort" lorsque la balle retourne au champ intérieur et que tous les jeux ont cessé