



TECHNIQUES SUR LE TERRAIN DE L'ISF

SYSTÈME À 2 ARBITRES

Réédité par le Directeur des arbitres de l'ISF

Janvier 2014

Système à 2 arbitres (rotation)

Le système à 2 arbitres nécessite que les arbitres se rendent aux positions appropriées à chaque jeu. L'information qui réfère à la position des arbitres et aux décisions relatives aux jeux est formulée pour des circonstances idéales et pour la meilleure position possible des arbitres pour la majorité des jeux. La meilleure façon de vous placer est de penser en termes de "garder le jeu devant vous". Pour y arriver, il y a quatre éléments que vous devez garder dans votre champ de vision.

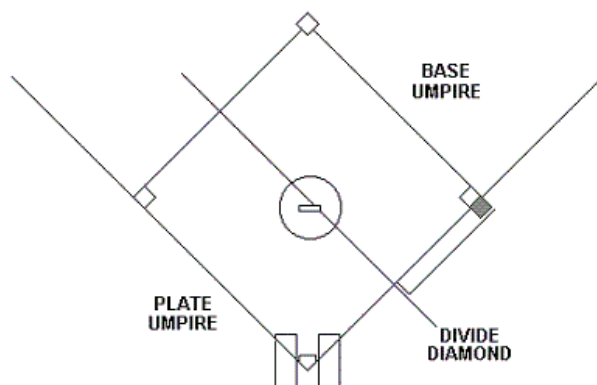
- 1 La balle
- 2 Le joueur défensif qui réalise le jeu
- 3 Le FC ou le coureur et
- 4 Les buts ou la zone où ces éléments se retrouvent

Trois principes de base

Il y a trois principes de base qui s'appliquent au système de rotation à deux arbitres; le principe de division, le principe champ intérieur/champ extérieur, et le principe du coureur de tête.

1 Le principe de division

L'Arbitre du marbre prend toutes les décisions au marbre et au troisième but et l'Arbitre de but prend toutes les décisions au premier et au deuxième but.



Exceptions

- 1 Quand le frappeur coureur (FC) se rend au troisième but, l'Arbitre de but se charge du FC jusqu'au troisième but
- 2 Sur un jeu au champ intérieur, l'Arbitre de but se charge de la première décision sur un but, même si c'est au troisième but.
- 3 Quand un coureur vole le troisième but, l'Arbitre de but rend la décision
- 4 Si vous devez dévier, communiquez votre déviation à votre partenaire

2 Le principe champ intérieur/champ extérieur

Quand la balle est au champ intérieur, l'Arbitre de but se rend ou demeure au champ extérieur.

Quand la balle est au champ extérieur, l'Arbitre de but va se rendre à une position au champ intérieur.

3 Le principe du coureur de tête

L'Arbitre de but devrait se placer par rapport au coureur de tête. La raison en est que sur un tir au but pour surprendre le coureur (un jeu où le receveur tente de retirer un coureur qui quitte un but au moment du lancer), le receveur fera un jeu sur le coureur de tête et en conséquence, l'Arbitre de but a besoin d'être dans la position lui permettant de rendre cette décision.





Note: C'est la responsabilité des **deux arbitres** de s'assurer que **tous** les buts sont couverts pour les cas de retoucher (retoucher le but après qu'un ballon est touché une première fois sur un attrapé).





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

Avant le lancer, l'Arbitre de but devrait se tenir debout, détendu. Il devrait se concentrer sur le lancer et sur le frappeur, être prêt et être mobile en vue d'un jeu possible. Au moment de la décision, il est important d'être immobile et concentré sur le jeu qui se déroule devant lui.

Conventions

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

1. La référence à l'arbitre du marbre est 'Marbre' ou 'M' et celle qui correspond à l'arbitre de but est 'But' ou 'B'.
2. Les coureurs au 1^{er}, 2^e et 3^e but sont indiqués par 'C'
3. Le 1^{er} mouvement de l'arbitre 
 Le 2^e mouvement de l'arbitre 
 Le 1^{er} mouvement de la balle 
 Le 2^e mouvement de la balle 
 (indiquant tous les jeux secondaires disponibles des joueurs défensifs)
4. Les icônes utilisées dans ce manuel:

			
Arbitre du marbre	Arbitre de but	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 prend place derrière le receveur.
- Après chaque lancer, il annonce Balle ou Prise, fait les signaux nécessaires et se détend tout en étant sensible à ce qui se passe en général.
- Il est responsable d'annoncer:
 - Les lancers non réglementaires
 - Les bonnes/fausses balles
 - Les infractions du frappeur

- 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.
- Sur les coups frappés au champ intérieur, s'il n'y a pas de coureurs, suivez le FC 1/3 de la distance vers le 1^{er} but; s'il y a seulement un coureur au 1^{er} but, suivez le coureur $\frac{1}{4}$ de la distance du marbre puis rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du 3^e but pour une décision possible sur C1 au 3^e but; et avec des coureurs au 2^e et au 3^e but, restez en territoire des fausses balles et regardez le frappeur-coureur au 1^{er} but.

Les mouvements de l'arbitre devraient toujours être dictés par le principe de garder tous les quatre éléments devant lui.

Position "prêt" de l'arbitre de but

L'arbitre de but devrait adopter la position "prêt" :

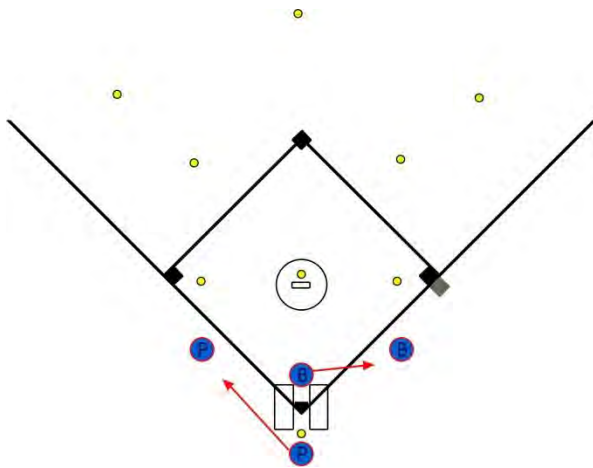
- À ANGLE DROIT AVEC LE FRAPPEUR avant le lancer, être toujours capable de voir le lanceur et la zone du marbre.
- Au moment où le lanceur adopte la position "set" (mains ensemble), l'arbitre devrait écartier les pieds à distance confortable (au moins de la largeur des épaules), rester détendu mais immobile.
- Au moment où le lanceur relâche la balle, il se place en position "prêt" en débloquant légèrement les genoux, avec le poids reposant légèrement sur les avant-pieds, et les mains rapprochées, près de la ligne de ceinture devant le corps.
- Il garde cette position jusqu'à ce que le receveur reçoive la balle ou que la balle soit frappée.

Une fois que la balle est frappée ou relayée, l'arbitre se redresse en poussant sur les avant-pieds et se rend en position pour un jeu possible.

Position de l'arbitre de but pour rendre des décisions

Avant le lancer, l'arbitre de but est debout, détendu. S'il n'y a pas de coureurs sur les buts, la position de départ est 5 à 6 mètres (18 pieds) derrière le 1^{er} but en territoire des balles fausses, 150 mm (6 pouces) de la ligne. S'il y a des coureurs sur les buts, la position de départ est 4 mètres (15 pieds) derrière la ligne de but. Il rend la décision 5 à 6 mètres (18 pieds) pour les jeux forcés. Pour rendre la décision sur les touchers, il se déplace à 3 mètres (10 à 12 pieds) pour bien les voir. Au début du lancer, il se concentre sur le lancer et sur le frappeur, il est prêt et mobile pour un jeu possible. Quand il rend une décision, il est important qu'il soit immobile et qu'il garde les quatre éléments devant lui c.-à-d. la balle, le but, le joueur défensif et le joueur offensif.

Position entre les manches



Position de départ

Arbitre du marbre

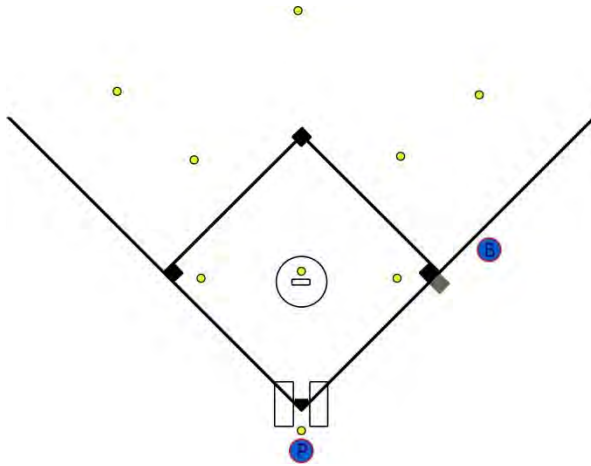
- Après la rencontre d'avant partie, prenez place juste en dehors de la ligne du troisième but en territoire des fausses balles à environ un tiers de distance du troisième but
 - Invitez les équipes à entrer et sortir du terrain rapidement
 - Placez-vous face au losange les deux mains détendues de chaque côté du corps
 - Placez le masque sous votre bras gauche
 - Observez les lancers d'échauffement (cinq sont permis à chaque lanceur à la première manche et à chaque nouveau lanceur. Puis, trois lancers d'échauffement sont permis au début de chaque demi-manche)
 - Dites au receveur, lorsque l'avant-dernier lancer d'échauffement a été effectué, "un autre, receveur!"
 - Réapprovisionnez-vous en balles supplémentaires
- Balavez le marbre et puis prenez position derrière le receveur après les lancers d'échauffement

Durant la première moitié de la manche et quand il y a un changement de lanceur, vous pourriez peut-être mettre votre masque et observer les lancers d'échauffement après avoir fait les changements à l'alignement et après les avoir annoncés au marqueur officiel

Arbitre de but

- Après la rencontre au marbre, prenez place juste en dehors de la ligne du premier but en territoire des fausses balles à environ un tiers de distance du premier but
- Invitez les équipes à entrer et sortir du terrain rapidement
- Placez-vous face au losange les deux mains détendues de chaque côté du corps
- Après les lancers d'échauffement, hâtez-vous vers votre position de départ 5-6 mètres (18 pieds) derrière le but, le pied intérieur à 150 mm (6 pouces) de la ligne des bonnes/fausses balles, en territoire des fausses balles (mesure à partir de l'extérieur du pied le plus près de la ligne des fausses balles).

Aucun coureur sur les buts



Position de départ

Arbitre du marbre

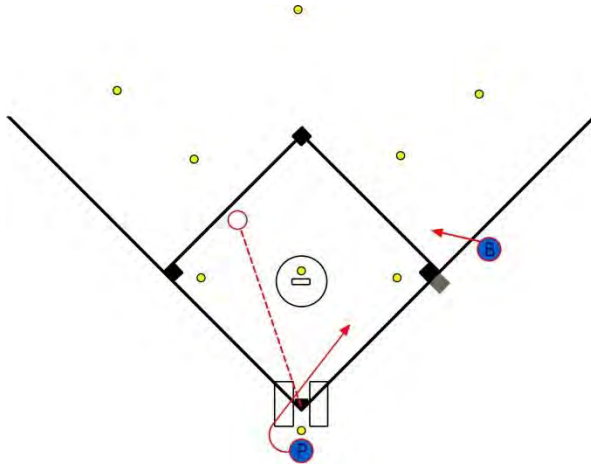
- Prenez place dans la zone d'emplacement comme l'indiquent les techniques de l'Arbitre du marbre
- Responsable de:
 - Lancers non réglementaires
 - Balles bonnes/fausses
 - Infractions du frappeur

Arbitre de but

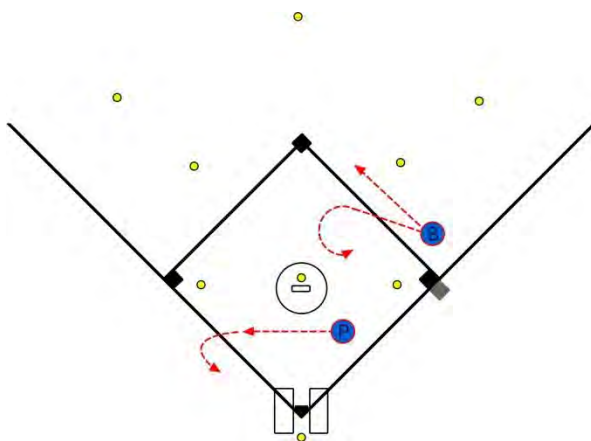
- Prenez place 5 à 6 mètres (18 pieds) derrière le 1^{er} but en territoire des fausses balles, à 150 mm (6 pouces) de la ligne
- Placez-vous en position "prêt" lorsque le lanceur commence sa motion.
- Partagez les responsabilités relatives à l'annonce des lancers non réglementaires

Aucun coureur sur les buts

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ intérieur

Arbitre du marbre

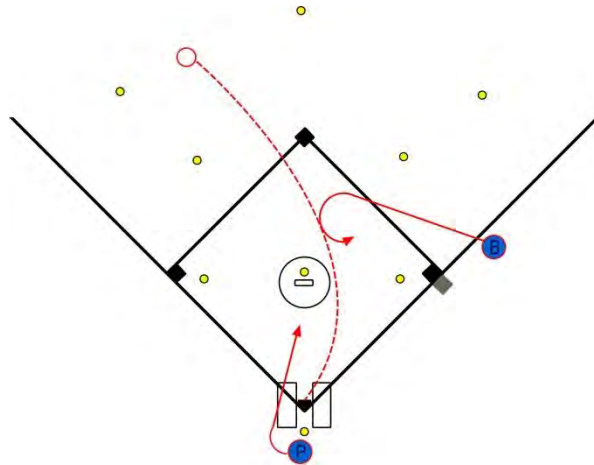
- Hâtez-vous de vous rendre devant le marbre et suivez le frappeur-coureur vers le premier but (en territoire des bonnes balles)
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Arrêtez...laissez la balle vous conduire au jeu
- Responsable de:
 - L'interférence à la ligne de trois
 - Les relais hors limites
 - Les touchers à mi-chemin du 1^{er} but.
- Soyez prête à aider votre partenaire
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

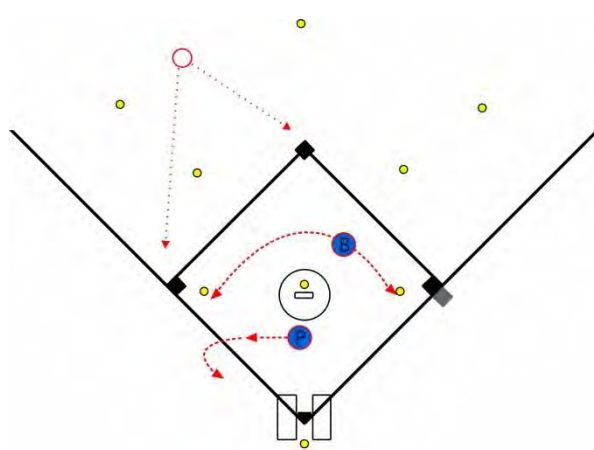
- Regardez la balle
- Faites deux ou trois pas en territoire des bonnes balles
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez...Attendez...Appelez et signalez
- En cas de relais hors limite, coupez dans le champ intérieur et préparez-vous à aller au 2^e et au 3^e but
- Prenez toutes les décisions sur le premier relais vers tous les buts
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Aucun coureur sur les buts

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ extérieur

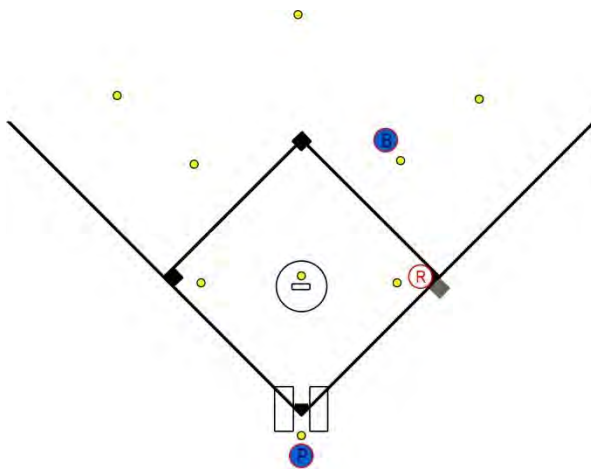
Arbitre du marbre

- Hâtez-vous de vous rendre devant le marbre dans la direction où la balle est frappée
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Placez-vous à cheval sur la ligne sur les coups frappés près de la ligne des fausses balles
- Jugez si la balle est attrapée ou non
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)
- Sur un relais hors limites, annoncez/signalez "Balle morte" et placez le(s) coureur(s)

Arbitre de but

- Déplacez-vous rapidement au champ intérieur et gardez le jeu devant vous
- Chargez-vous du FC vers le premier, le deuxième et le troisième but
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Coureur au premier but



Position de départ

Arbitre du marbre

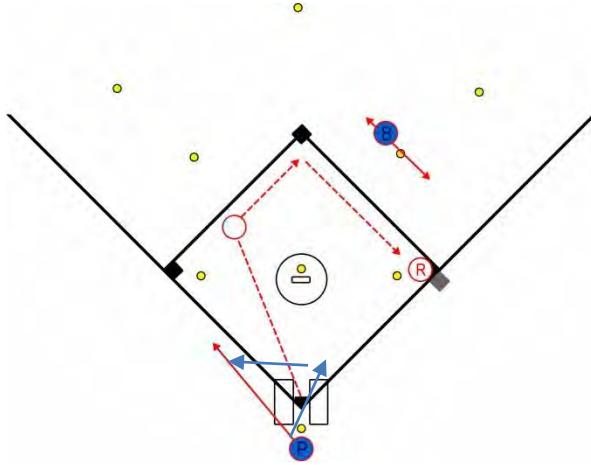
- Prenez place dans la zone d'emplacement comme l'indiquent les techniques de l'arbitre du marbre
- Responsable des:
 - Lancers non réglementaires
 - Balles bonnes/fausses
 - Infractions du frappeur

Arbitre de but

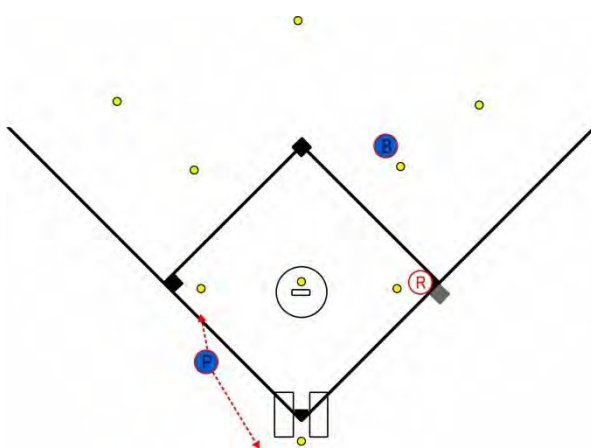
- Face au marbre, les épaules à angle droit avec le marbre
- Prenez place derrière et en diagonale du joueur de 2^e but, un peu vers le coureur au 1^{er} but pour s'assurer d'une vue du lanceur, du coureur et de la région du marbre.
- Placez-vous en position 'prêt' lorsque le lanceur commence sa motion
- Partagez la responsabilité relative aux lancers non réglementaires
- Responsable des décisions de buts quittés trop tôt.

Coureur au premier but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ intérieur

Arbitre du marbre

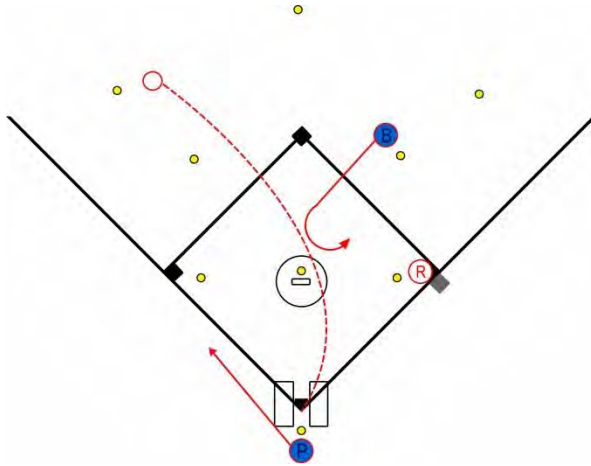
- Hâtez-vous de vous rendre devant le marbre et suivez le FC vers le 1^{er} but (en territoire des bonnes balles)
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Responsable des:
 - Relais hors zone
 - Interférences à la ligne de trois pieds
- Déplacez-vous en territoire des fausses balles et soyez prêt à suivre C1 au 3^e but et au marbre
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule.
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

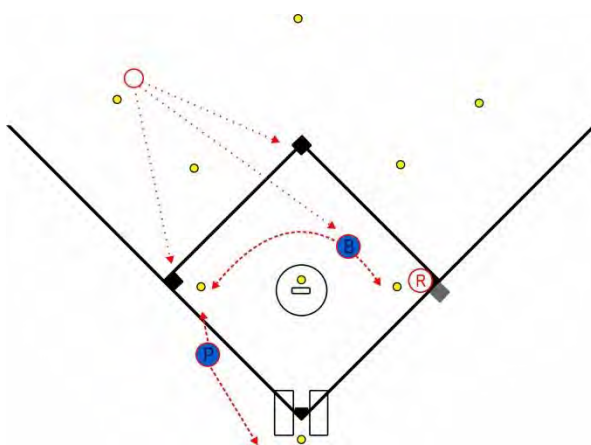
- Regardez la balle
- Anticipez un double jeu
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Prenez la décision sur tous les jeux faits sur le premier relais

Coureur au premier but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ extérieur

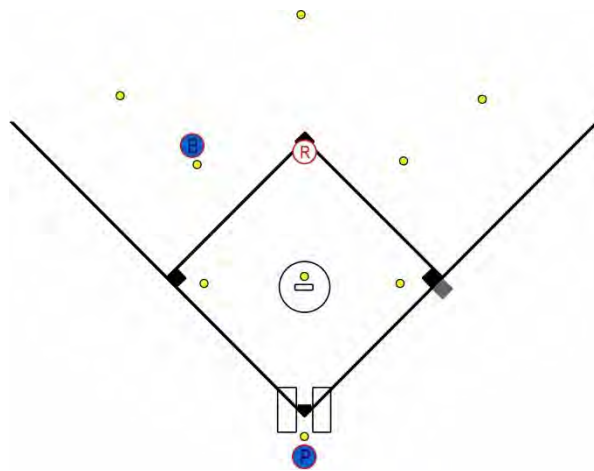
Arbitre du marbre

- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez si la balle est attrapée ou non
- Déplacez-vous en territoire des fausses balles et soyez prêt à suivre C1 au 3^e but et au marbre
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

- Regardez la balle
- Déplacez-vous rapidement au champ intérieur et gardez le jeu devant vous
- Surveillez si le coureur retouche le 1^{er} but
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)
- Chargez-vous du FC vers le premier, le deuxième et le troisième but

Coureur au deuxième but



Position de départ

Arbitre du marbre

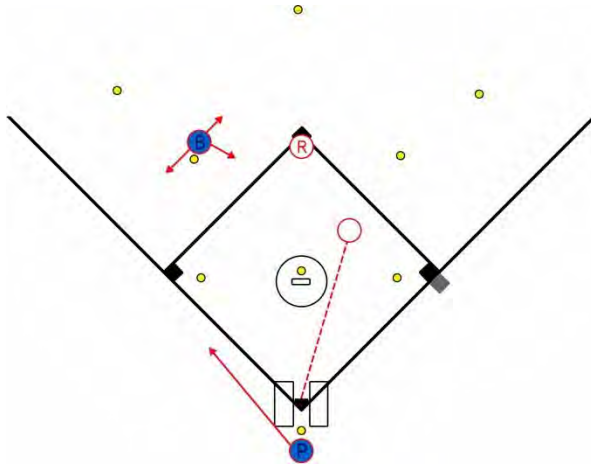
- Prenez place dans la zone d'emplacement comme l'indiquent les techniques de l'arbitre du marbre
- Responsable de:
 - Lancers non réglementaires
 - Balles bonnes/fausses
 - Infractions du frappeur

Arbitre de but

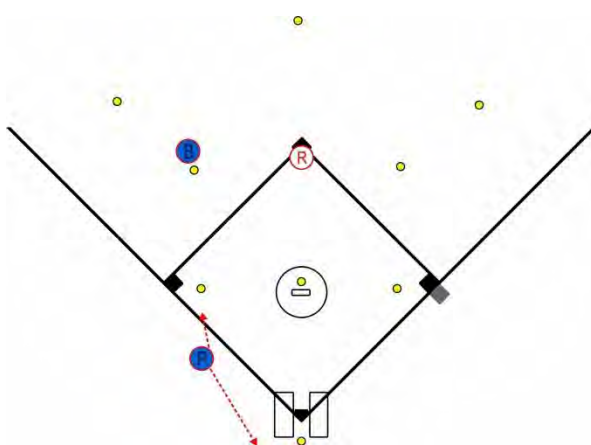
- Faites au marbre
- Prenez place derrière et en diagonale de l'arrêt-court, un peu vers le coureur au 2^e but pour s'assurer d'une vue du lanceur, du coureur et de la région du marbre.
- Placez-vous en position "prêt" lorsque le lanceur commence sa motion
- Partagez les responsabilités relatives aux lancers non réglementaires
- Responsable de toutes les décisions de buts quittés trop tôt

Coureur au deuxième but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ intérieur

Arbitre du marbre

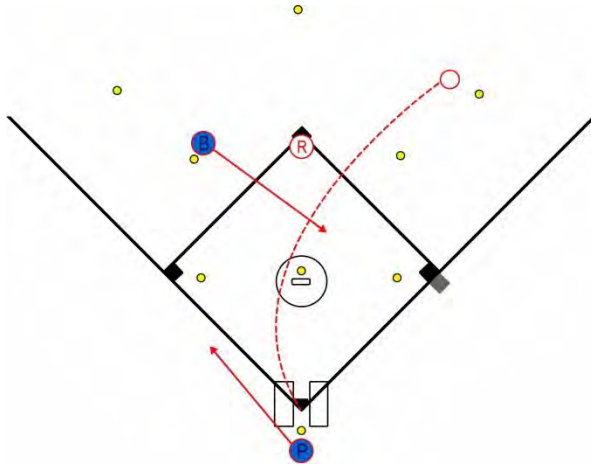
- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Surveillez une action possible au 1^{er} but (c.-à-d. obstruction, cramponnement, interférence à la ligne de 3 pieds, etc.)
- Responsable de:
 - Relais hors limites
 - Interférence à la ligne de trois pieds
- Dirigez-vous vers le 3^e but
- Allez en territoire des fausses balles et soyez prêt pour un jeu au 3^e but ou au marbre
- Sur un relais hors limites: annoncez/signalez "balle morte", placez le(s) coureur(s)
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

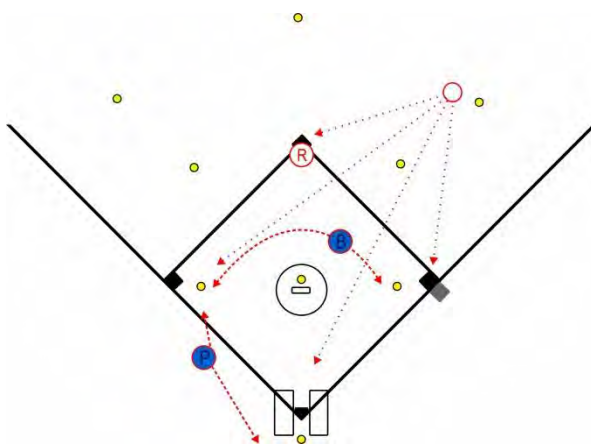
- Regardez la balle
- Hésitez pour voir où le jeu sera effectué
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu est effectué
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Prenez la décision sur tous les jeux faits sur le premier relais
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Coureur au deuxième but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ extérieur

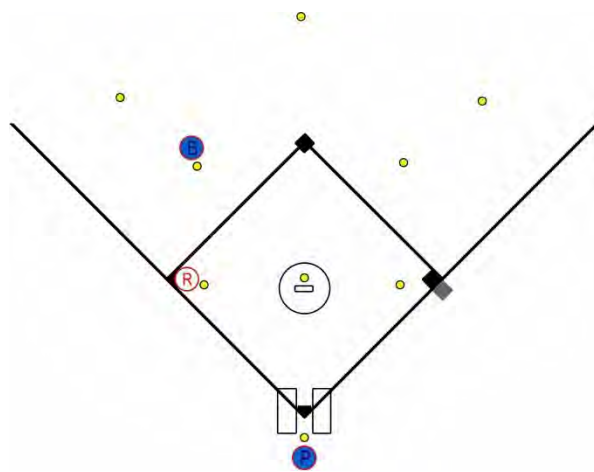
Arbitre du marbre

- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Hésitez... Jugez si la balle est attrapée ou non
- Rendez-vous en territoire des fausses balles et préparez-vous à un jeu au marbre ou allez vers le 3^e but et préparez-vous à un jeu au 3^e but
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu est effectué
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

- Ne quittez pas la balle des yeux
- Déplacez-vous rapidement au champ intérieur et gardez le jeu devant vous
- Hésitez... Surveillez si C2 retouche le but
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)
- Chargez-vous du FC vers le premier, le deuxième et le troisième but
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu est effectué
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez

Coureur au troisième but



Position de départ

Arbitre du marbre

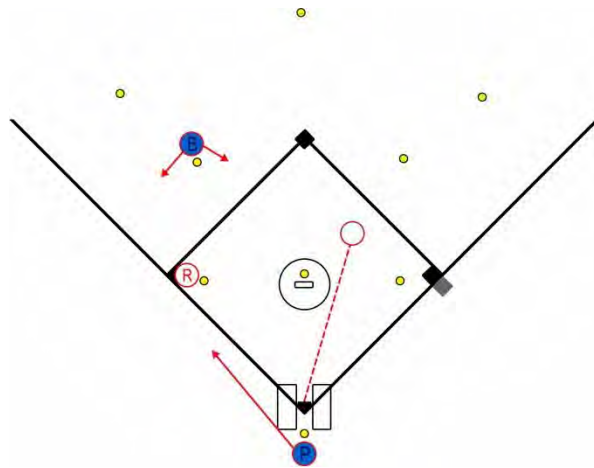
- Prenez place dans la zone d'emplacement comme l'indiquent les techniques de l'arbitre du marbre
- Responsable de:
 - Lancers non réglementaires
 - Balles bonnes/fausses
 - Infractions du frappeur

Arbitre de but

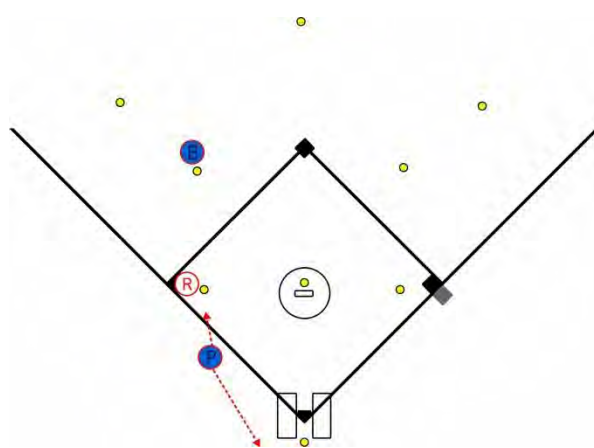
- Faites face au marbre
- Prenez place derrière et en diagonale de l'arrêt-court, un peu vers le coureur au 3^e but pour s'assurer d'une vue du lanceur, du coureur, et de la région du marbre.
- Placez-vous en position "prêt" lorsque le lanceur commence sa motion
- Partagez les responsabilités relatives aux lancers non réglementaires
- Responsable de toutes les décisions de buts quittés trop tôt

Coureur au troisième but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ intérieur

Arbitre du marbre

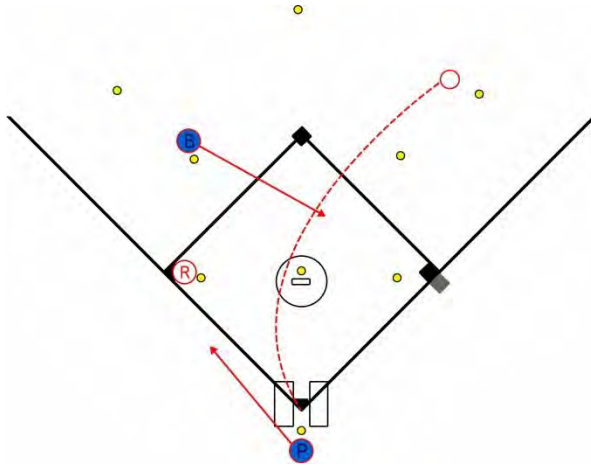
- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Hésitez pour voir où le jeu se déroule
- Responsable de:
 - Relais hors limites
 - Interférence à la ligne de trois pieds
- Anticipez un jeu au troisième but ou au marbre
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

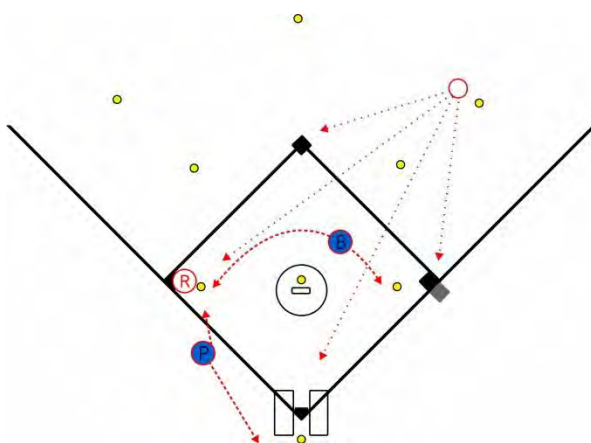
- Regardez la balle
- Hésitez pour voir où le jeu sera effectué
- Évitez les balles relayées
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu est effectué
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Prenez la décision sur tous les jeux faits sur le premier relais de la balle vers les buts
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) les but(s)

Coureur au troisième but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ extérieur

Arbitre du marbre

- Rendez-vous en territoire des fausses balles vers le troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Hésitez pour juger si la balle est bonne/fausse, si la balle est attrapée ou non
- Surveillez si le coureur retouche le troisième but
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu est effectué (au troisième but ou au marbre)
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

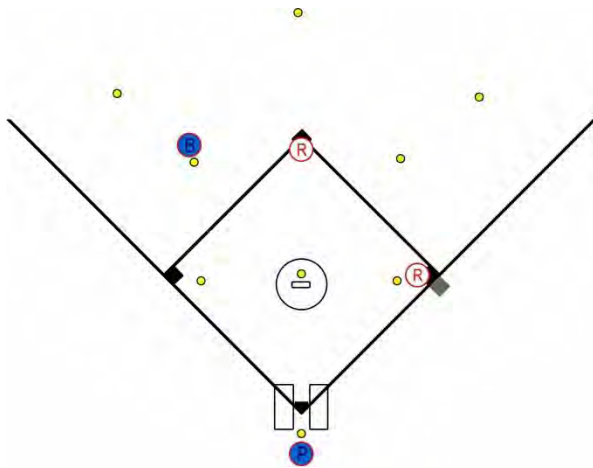
- Regardez la balle
- Déplacez-vous rapidement au champ intérieur et gardez le jeu devant vous
- Chargez-vous du FC au premier, deuxième et troisième but
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Coueurs au premier et au deuxième but

Position de départ

Arbitre du marbre

- Prenez place dans la zone d'emplacement comme l'indiquent les techniques de l'arbitre du marbre
- Responsable de:
 - Lancers non réglementaires
 - Balles bonnes/fausses
 - Infractions du frappeur
 - Chandelle à l'intérieur (si moins de deux retraits)

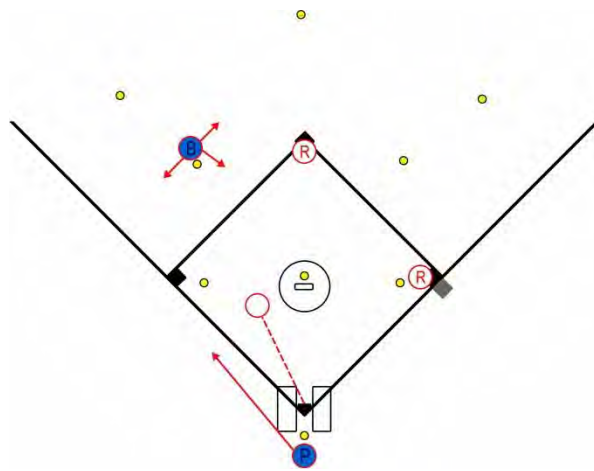


Arbitre de but

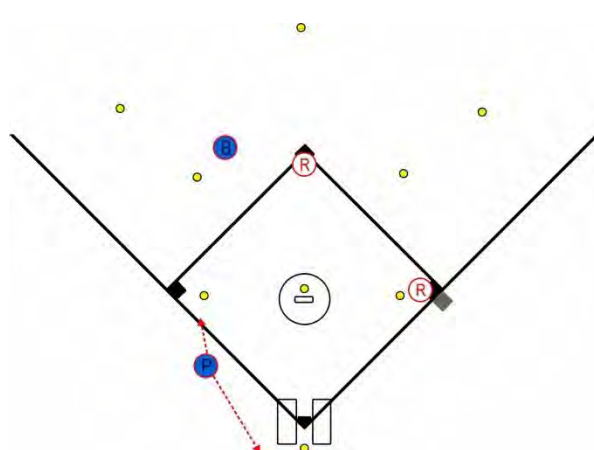
- Faites face au marbre
- Prenez place derrière et en diagonale de l'arrêt-court, un peu vers le coureur au 2^e but pour s'assurer d'une vue du lanceur, des coureurs et de la région du marbre.
- Placez-vous en position "prêt" lorsque le lanceur commence sa motion
- Partagez les responsabilités relatives aux lancers non réglementaires
- Responsable de toutes les décisions de buts quittés trop tôt

Coureurs au premier et au deuxième but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ intérieur

Arbitre du marbre

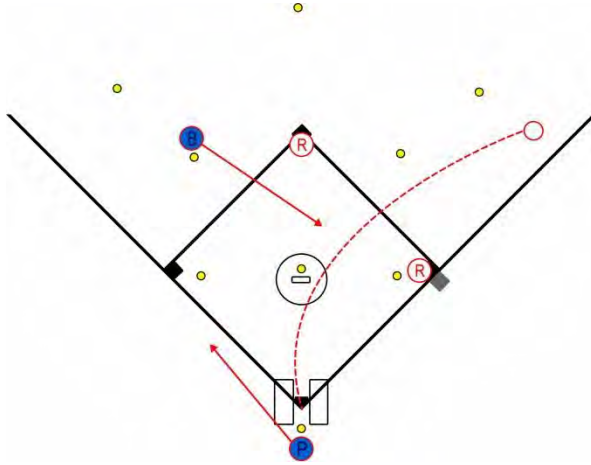
- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Responsable de juger si la balle est bonne/fausse, si la balle est attrapée ou non
- Hésitez pour voir où le jeu se déroule
- Responsable de:
 - Relais hors limites
 - Interférence à la ligne de trois pieds
- Après le premier jeu au champ intérieur, responsable des jeux qui suivent au 3^e but ou au marbre
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

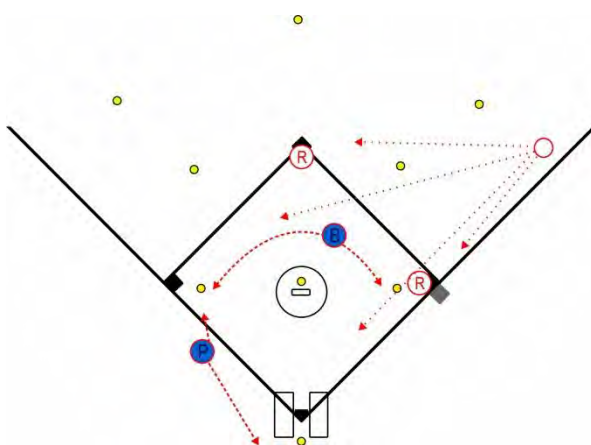
- Regardez la balle
- Hésitez pour voir où le jeu se déroule
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu est effectué
- Prenez la décision sur tous les jeux faits sur le premier relais de la balle vers les buts
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Coureurs au premier et au deuxième but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ extérieur

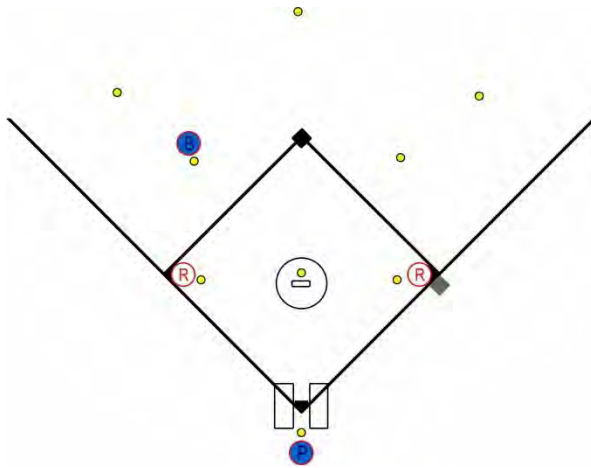
Arbitre du marbre

- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Placez-vous pour juger si la balle est bonne/fausse, si la balle est attrapée ou non
- Anticipez un jeu au troisième but ou au marbre
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)
- Aidez votre collègue

Arbitre de but

- Regardez la balle.
- Déplacez-vous rapidement au champ intérieur et gardez le jeu devant vous
- Surveillez si les coureurs retouchent le premier et le deuxième but
- Chargez-vous de C1 au deuxième but et le FC au premier, deuxième et troisième but
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Coueurs au premier et au troisième but



Position de départ

Arbitre du marbre

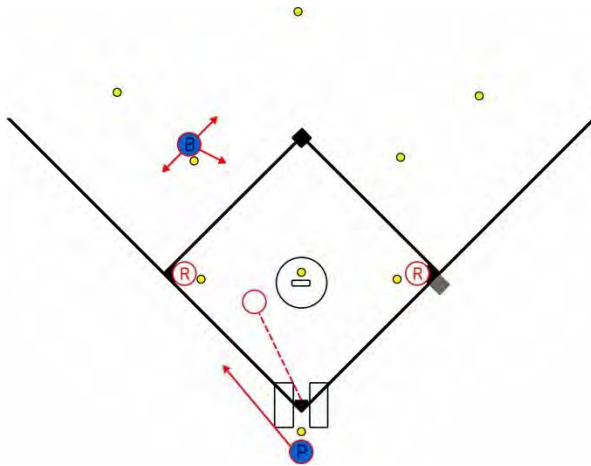
- Prenez place dans la zone d'emplacement comme l'indiquent les techniques de l'arbitre du marbre
- Responsable de:
 - Lancers non réglementaires
 - Balles bonnes/fausses
 - Infractions du frappeur

Arbitre de but

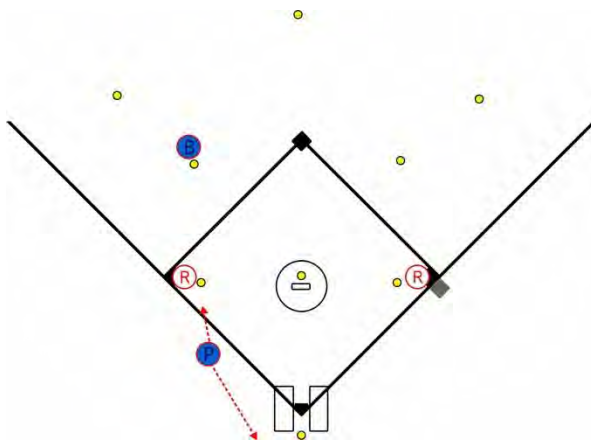
- Faites face au marbre
- Prenez place derrière et en diagonale de l'arrêt-court, un peu vers le coureur au 3^e but pour s'assurer d'une vue du lanceur, des coureurs et de la région du marbre.
- Placez-vous en position "prêt" lorsque le lanceur commence sa motion
- Partagez les responsabilités relatives aux lancers non réglementaires
- Responsable de toutes les décisions de buts quittés trop tôt

Coueurs au premier et au troisième but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ intérieur

Arbitre du marbre

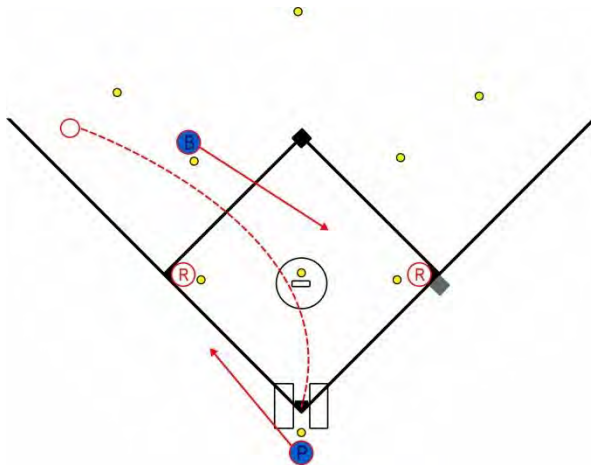
- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Responsable de:
 - Relais hors limites
 - Interférence à la ligne de trois pieds
- Hésitez pour voir où le jeu se déroule
- Après le premier jeu au champ intérieur, responsable des jeux qui suivent au 3e but ou au marbre
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

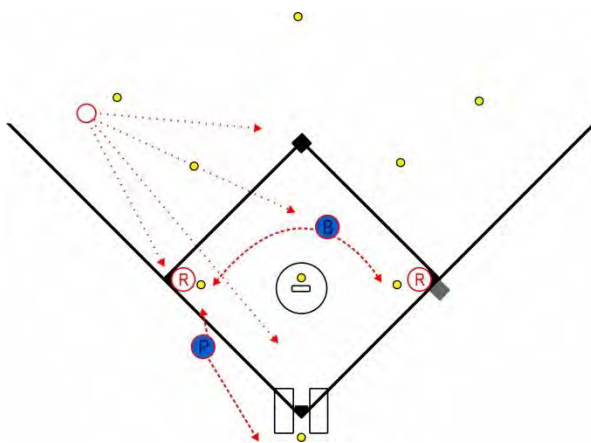
- Regardez la balle
- Hésitez pour voir où le jeu se déroule
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu est effectué
- Prenez la décision sur tous les jeux faits sur le premier relais
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Coueurs au premier et au troisième but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ extérieur

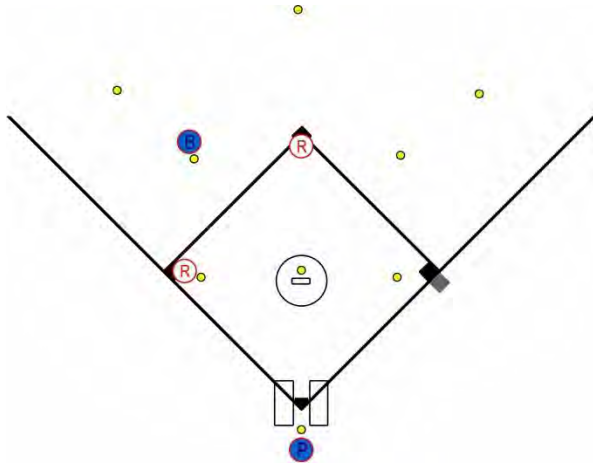
Arbitre du marbre

- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez si la balle est attrapée ou non
- Hésitez pour surveiller si le coureur retouche le troisième but
- Anticipez un jeu au troisième but ou au marbre
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

- Regardez la balle
- Déplacez-vous rapidement au champ intérieur et gardez le jeu devant vous
- Surveillez si les coureurs retouchent le premier et le deuxième but
- Chargez-vous de C1 au deuxième but et le FC au premier, deuxième et troisième but
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Coueurs au deuxième et au troisième but



Position de départ

Arbitre du marbre

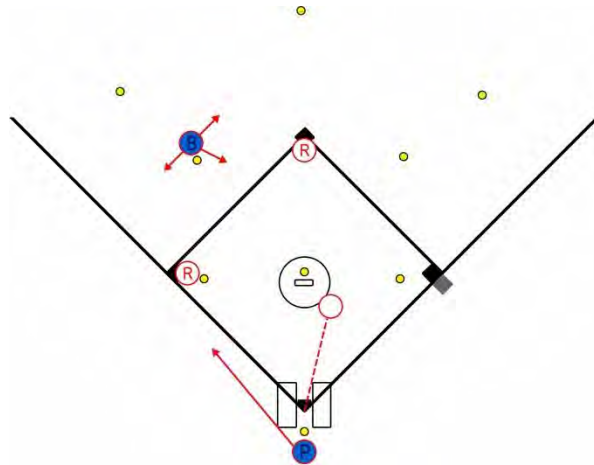
- Prenez place dans la zone d'emplacement comme l'indiquent les techniques de l'arbitre du marbre
- Responsable de:
 - Lancers non réglementaires
 - Balles bonnes/fausses
 - Infractions du frappeur

Arbitre de but

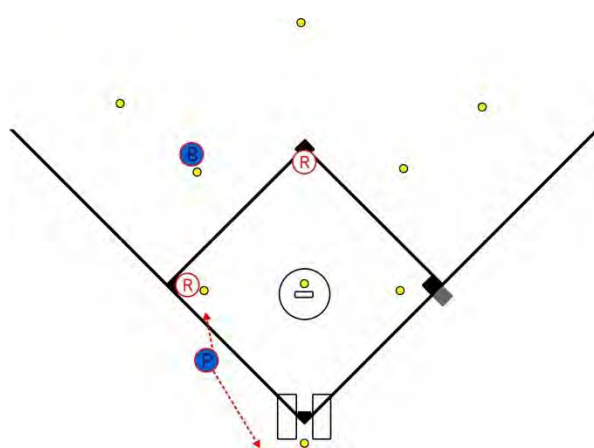
- Faites face au marbre
- Prenez place derrière et en diagonale de l'arrêt-court, un peu vers le coureur au 3^e but pour s'assurer d'une vue du lanceur, des coureurs et de la région du marbre.
- Placez-vous en position "prêt" lorsque le lanceur commence sa motion
- Partagez les responsabilités relatives aux lancers non réglementaires
- Responsable de toutes les décisions de buts quittés trop tôt

Coureurs au deuxième et au troisième but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ intérieur

Arbitre du marbre

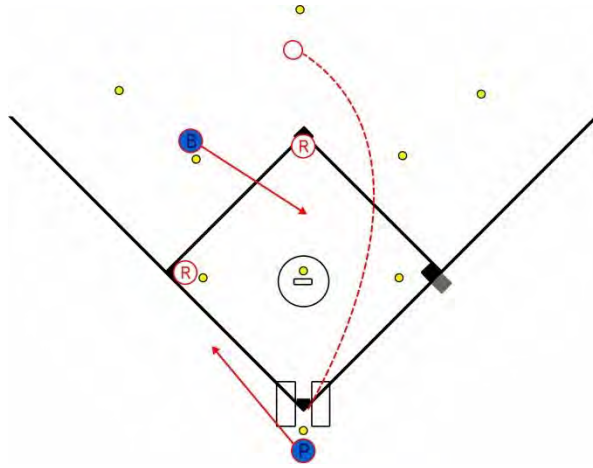
- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Responsable de:
 - Lancers non réglementaires
 - Balles bonnes/fausses
 - Infractions du frappeur
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

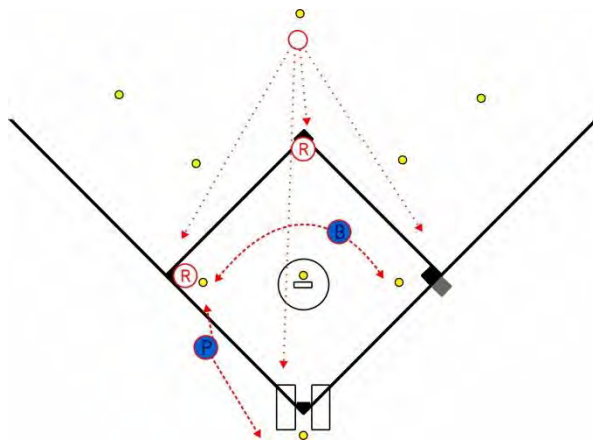
- Regardez la balle
- Hésitez pour voir où le jeu se déroule
- Évitez les balles relayées.
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu est effectué.
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Coureurs au deuxième et au troisième but

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ extérieur

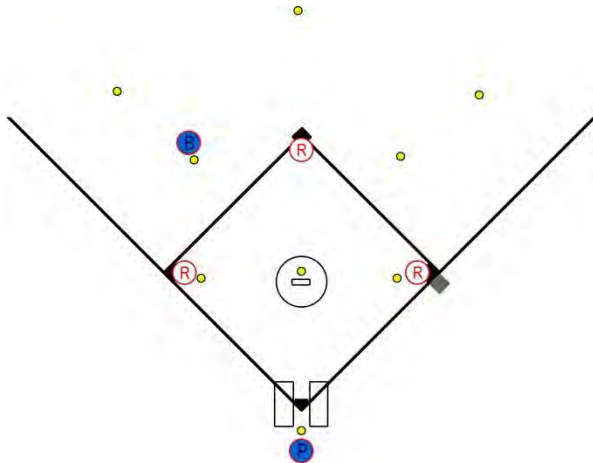
Arbitre du marbre

- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez si la balle est attrapée ou non
- Hésitez pour surveiller si le coureur retouche le troisième but
- Anticipez un jeu au troisième but ou au marbre
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

- Regardez la balle
- Déplacez-vous rapidement au champ intérieur et gardez le jeu devant vous
- Surveillez si les coureurs retouchent le premier et le deuxième but
- Suivez C1 au deuxième but et le FC au premier, deuxième et troisième but
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Buts remplis



Position de départ

Arbitre du marbre

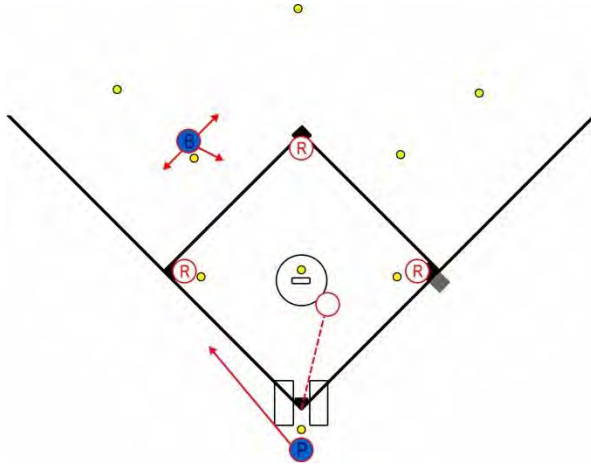
- Prenez place dans la zone d'emplacement comme l'indiquent les techniques de l'arbitre du marbre
- Responsable de:
 - Lancers non réglementaires
 - Balles bonnes/fausses
 - Infractions du frappeur
 - Chandelle à l'intérieur (si moins de deux retraits)

Arbitre de but

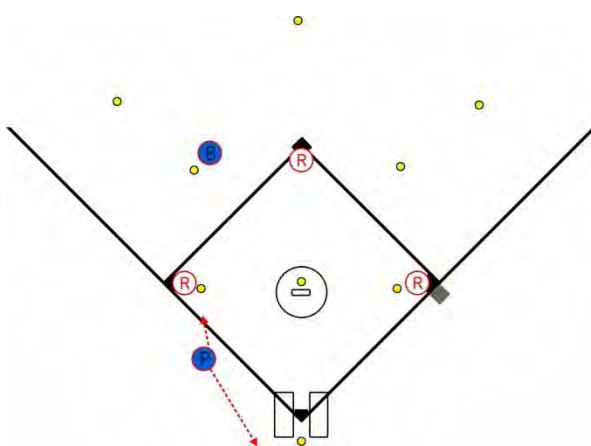
- Faites face au marbre
- Prenez place derrière et en diagonale de l'arrêt-court, un peu vers le coureur au 3^e but pour s'assurer d'une vue du lanceur, des coureurs et de la région du marbre.
- Placez-vous en position "prêt" lorsque le lanceur commence sa motion
- Partagez les responsabilités relatives aux lancers non réglementaires
- Responsable de toutes les décisions de buts quittés trop tôt

Buts remplis

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ intérieur

Arbitre du marbre

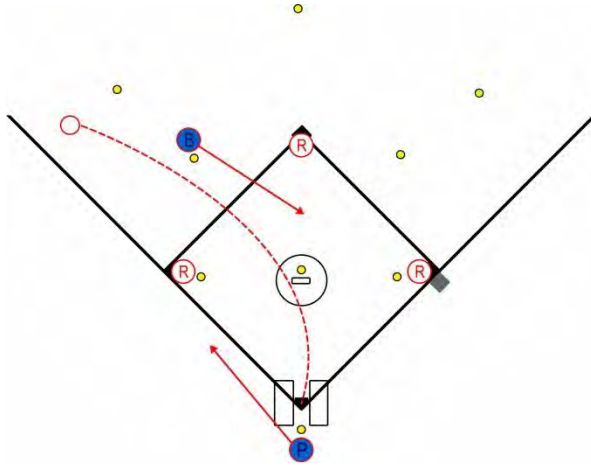
- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Responsable de:
 - Juger la balle bonne ou fausse
 - Relais hors limites
 - Interférence à la ligne de trois pieds
- Anticipez un jeu au marbre
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Notez: Un jeu à chaque but est un jeu forcé
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

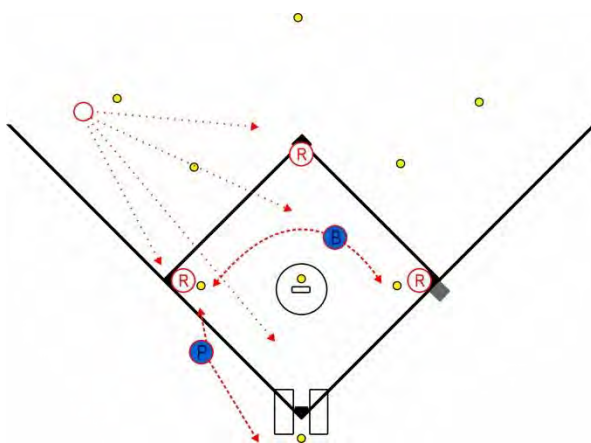
- Regardez la balle.
- Hésitez pour voir où le jeu sera effectué
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu est effectué
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Prenez la décision sur tous les jeux faits sur le premier relais de la balle vers les buts
- Évitez les balles relayées et les coureurs
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Buts remplis

1^{er} mouvement



2^e mouvement



Balle frappée au champ extérieur

Arbitre du marbre

- Rendez-vous en territoire des fausses balles du côté du troisième but
- Ne quittez pas la balle des yeux
- Jugez si la balle est attrapée ou non
- Hésitez pour surveiller si le coureur retouche le troisième but
- Anticipez un jeu au troisième but ou au marbre
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

Arbitre de but

- Regardez la balle
- Déplacez-vous rapidement au champ intérieur et gardez le jeu devant vous
- Surveillez si les coureurs retouchent le premier et le deuxième but
- Chargez-vous de C1 au deuxième but et le FC au premier, deuxième et troisième but
- Déplacez-vous rapidement vers le but où le jeu se déroule
- Laissez la balle vous conduire au jeu
- Arrêtez... Attendez... Appelez et signalez
- Surveillez le(s) coureur(s) quand il(s) touche(nt) le(s) but(s)

