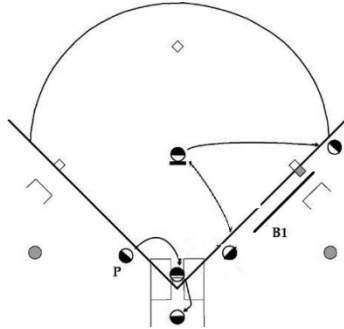


Systeme à deux arbitres – Balle Lente

ENTRE LES MANCHES



Position de départ

Arbitre du marbre

- ❑ Invite les équipes à quitter le terrain et à y pénétrer rapidement.
- ❑ **prenez une position environ 1/3 de la distance vers le 3e but à environ 30 cm (1') de la ligne des buts dans le territoire des fausses balles. (BL - position révisée en 2017)**
- ❑ fait face au losange et ses mains sont détendues de chaque côté de son corps.
- ❑ laisse savoir au receveur sur l'avant-dernier lancer, "encore un, receveur"! »
- ❑ se réapprovisionne en balles (si des balles sont sorties du jeu).
- ❑ Trois lancers d'échauffement pour commencer la partie et trois au début de chaque manche suivante (cinq s'il fait froid).

Arbitre de but

- ❑ Hâtez-vous en position environ 1/3 de la distance vers le 1er but à environ 30 cm (1') de la ligne des buts dans le territoire des fausses balles
- ❑ Invitez les équipes à quitter le terrain et à y pénétrer rapidement

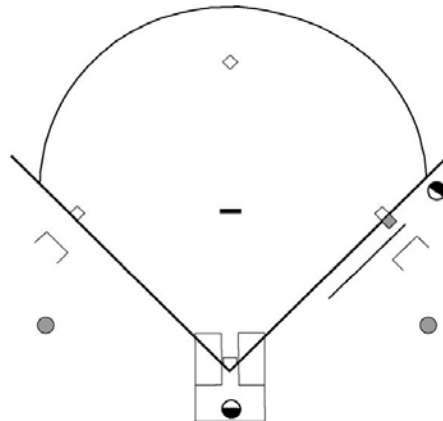
Arbitre du marbre

- ❑ Balayez le marbre et prenez place 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 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 les lancers d'échauffement, balayez la plaque du lanceur et hâtez-vous vers votre position de 5,5 m (18') derrière le premier but et de 30 cm à 1 m (1 à 3 pi) en territoire des fausses balles.
- ❑ Prenez position face au marbre, les mains détendues le long du corps.

AUCUN COUREUR SUR LES BUTS



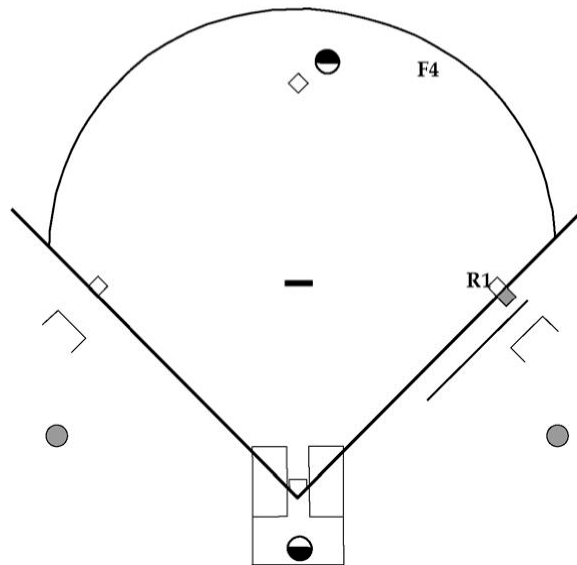
Arbitre du marbre

- ❑ Hâtez-vous de quitter l'arrière du marbre et allez vers la gauche. Annoncez les bonnes/fausses balles. Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse. Annoncez tous les retraits sur les ballons.
- ❑ Sur toutes les balles frappées au sol au champ intérieur, déplacez-vous lentement en direction du 1^{er} but et observez le frappeur se dirigeant vers le premier but.
- ❑ Suivez le jeu et soyez prêt à rendre une décision si votre partenaire ne peut pas le faire pour surveiller le coureur vers le 3^e but.
- ❑ Lors d'un relais hors cible, surveillez si la balle est bloquée, rendez la décision et effectuez le signal approprié.

Arbitre de but

- ❑ Prenez position de 5,5 m (18') derrière le premier but en territoire des fausses balles de 30 cm à 1 m (1 à 3 pi) en dehors de la ligne.
- ❑ Sur les balles frappées au champ intérieur, faites 2 à 3 pas en territoire des bonnes balles, arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous amener au jeu et vous ramener en position mi-accroupie. Sur un mauvais lancer, soyez prêt à surveiller le frappeur-coureur au 2^e but. (Restez en dehors de la ligne du but.)
- ❑ Sur une balle frappée au champ extérieur, coupez dans le champ intérieur par le 1^{er} but et faites un crochet vers la balle tout en ayant un œil sur le coureur. Surveillez le frappeur-coureur qui touche le 1^{er} but. Sur un coup sûr, suivez le frappeur-coureur dans sa course jusqu'au 3^e but.

COUREUR AU 1ER BUT



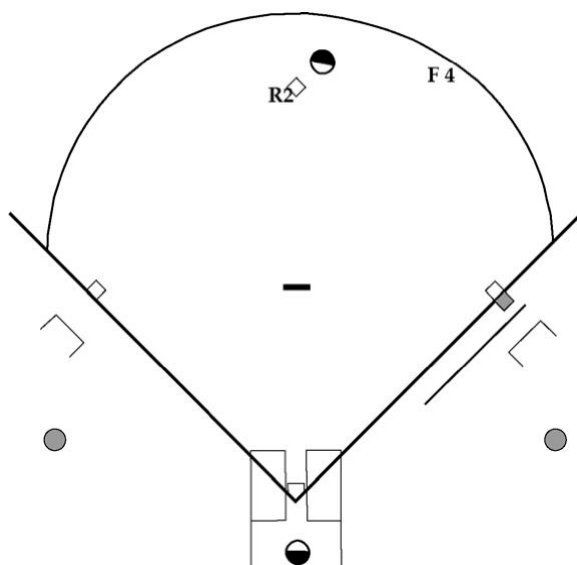
Arbitre du marbre

- ❑ Hâtez-vous vers l'avant du marbre du côté gauche. Annoncez les balles bonnes/fausses. Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse. Annoncez tous les retraits sur les ballons.
- ❑ Sur une balle frappée au sol au champ intérieur, déplacez-vous lentement en direction du 1^{er} but et observez le frappeur se dirigeant vers le premier but. Surveillez le jeu puis se déplacer vers le 3^{ème} but et soyez prêt à prendre une décision au 3^e but.
- ❑ Sur un relais hors cible, surveillez la possibilité d'une balle bloquée, rendez la décision correcte et faites le signal approprié.
- ❑ Sur les coups sûrs, chargez-vous de C1 au 3^e but et au marbre.

Arbitre de but

- ❑ Placez-vous 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.
- ❑ Sur les balles frappées au champ intérieur, reculez et allez vers le 1^{er} but. 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 et au 1^{er} but.
- ❑ Sur un coup au champ extérieur, coupez par le champ intérieur par le 2^e but et faites un crochet vers la balle.
- ❑ Sur un ballon, déplacez-vous vers le 1^{er} but et suivez le coureur pour surveiller le toucher.
- ❑ Sur un coup sûr, surveillez le toucher des coureurs au 1^{er} et au 2^e but. Sur un coup sûr, chargez-vous du frappeur-coureur pour toute la distance et jusqu'au 3^e but.

COUREUR AU 2^E BUT



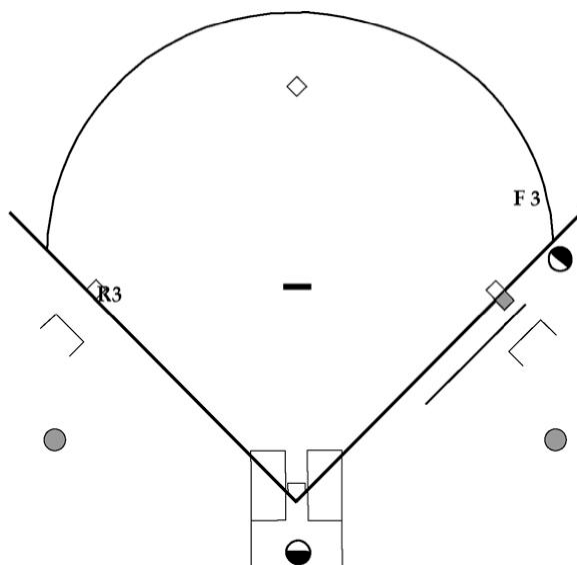
Arbitre du marbre

- ❑ Hâtez-vous d'aller devant le marbre du côté gauche. Annoncez les bonnes/fausses balles. Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse. Annoncez tous les retraits sur les ballons.
- ❑ Sur un roulant au champ intérieur, déplacez-vous vers le 3^e but, prêt à rendre une décision.
- ❑ Observez le frappeur se dirigeant vers le premier but si un jeu se déroule sur lui.
- ❑ Lors d'un relais hors cible, surveillez si la balle est bloquée, rendez la décision et effectuez le signal approprié.
- ❑ Si la balle est frappée, se charger de C2 au 3^e but et au marbre.

Arbitre de but

- ❑ Placez-vous 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.
- ❑ Sur les balles frappées au champ intérieur, reculez et allez vers le 1^{er} but. 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. Soyez prêt à rendre une décision au 1^{er} but. Responsable des décisions au 2^e et au 1^{er} but.
- ❑ Sur un coup frappé au champ extérieur, coupez par le champ intérieur par le 2^e but et faites un crochet vers la balle. Sur un ballon, suivez le coureur pour voir le toucher.
- ❑ Regardez le frappeur-coureur toucher le 1^{er} et le 2^e but. Sur un coup sûr, chargez-vous du frappeur-coureur durant toute sa course et jusqu'au 3^e but.

COUREUR AU 3^E BUT



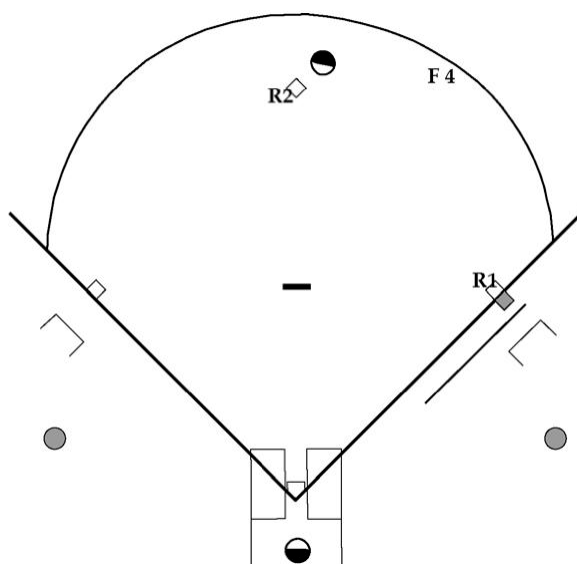
Arbitre du marbre

- ❑ Hâtez-vous vers le territoire des balles fausses, en direction du 3^e but. Annoncez les bonnes/fausses balles. Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse.
- ❑ Annoncez tous les retraits sur les ballons.
- ❑ Sur un roulant frappé au champ intérieur, arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position, prêt à rendre une décision.
- ❑ Observez le frappeur se rendre au but si un jeu est fait sur lui.
- ❑ Lors d'un relais hors cible, surveillez si la balle est bloquée, rendez la décision et effectuez le signal approprié.
- ❑ Sur un ballon, se diriger rapidement vers le 3^e but, de 4,6 à 6m (15 à 20 pieds) de la ligne et s'assurer que C3 retouche le but avant de le quitter.

Arbitre de but

- ❑ Prenez place de 5,5 m (18') derrière le 1^{er} but en territoire des fausses balles et de 30 cm à 1 m (1'-3') de la ligne des fausses balles.
- ❑ Sur les balles frappées au champ intérieur, faites 2 à 3 pas en territoire des bonnes balles, arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position. Sur un mauvais relais, soyez prêt à se charger du frappeur-coureur au 2^e but. (Restez en dehors de la ligne de but).
- ❑ Sur un coup au champ extérieur, coupez dans le champ intérieur par le 1^{er} but et faites un crochet vers la balle tout en jetant un coup d'œil au frappeur-coureur. Surveillez le frappeur-coureur qui touche au 1^{er} but. Sur un coup sûr, chargez-vous du frappeur-coureur jusqu'au 3^e but.

COUREURS AU 1^{ER} ET AU 2^E BUT



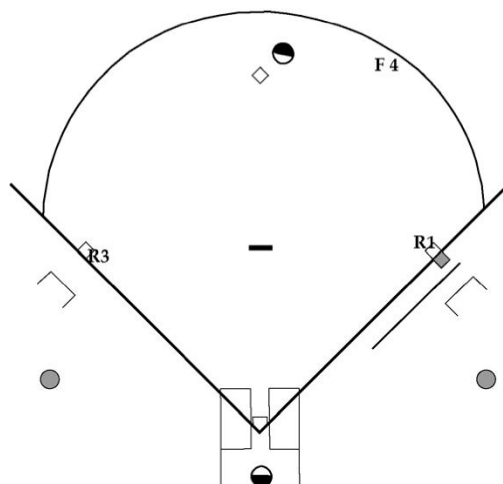
Arbitre du marbre

- ❑ Hâtez-vous vers le territoire des balles fausses, en direction du 3^e but. Annoncez les bonnes/fausses balles. Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse.
- ❑ Annoncez tous les retraits sur les ballons.
- ❑ Sur un roulant frappé au champ intérieur, arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position, soyez prêt à rendre une décision.
- ❑ Sur les coups frappés au champ extérieur, déplacez-vous vers le 3^e but, et surveillez le(s) coureur(s) toucher le marbre. Soyez prêt à vous déplacer et à rendre les décisions au troisième but et au marbre.
- ❑ Observez le frappeur qui se dirige vers le premier but si un jeu est fait sur lui.
- ❑ Lors d'un relais hors cible, surveillez si la balle est bloquée, rendez la décision et effectuez le signal approprié.

Arbitre de but

- ❑ Placez-vous 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.
- ❑ Sur les balles frappées au champ intérieur, reculez et allez vers le 1^{er} but. Arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position. Responsable des décisions au 2^e et au 1^{er} but.
- ❑ Sur un coup au champ extérieur, coupez par le champ intérieur par le 2^e but et faites un crochet vers la balle.
- ❑ Sur un ballon, suivez les coureurs pour surveiller s'ils sont touchés. Sur un coup sûr, chargez-vous du frappeur-coureur jusqu'au 3^e but.

COUREURS AU 1^{ER} ET AU 3^E BUT



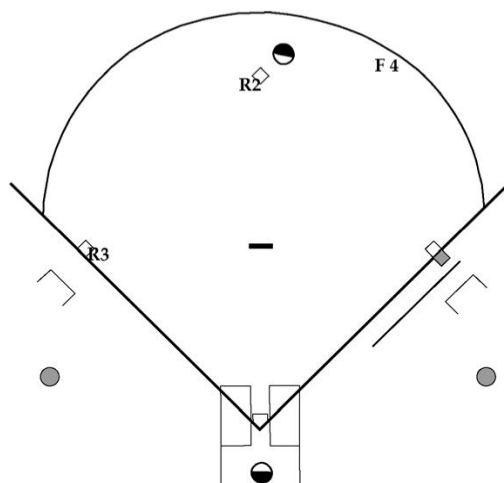
Arbitre du marbre

- ❑ Hâtez-vous vers le 3^e but en territoire des fausses balles. Annoncez les bonnes/fausses balles. Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse.
- ❑ Annoncez tous les retraits sur les ballons.
- ❑ Sur un roulant au champ intérieur, arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position, soyez prêt à rendre une décision.
- ❑ Sur les coups frappés au champ extérieur, déplacez-vous vers le 3^e but, et surveillez le(s) coureur(s) toucher le marbre. Soyez prêt à vous déplacer et à rendre les décisions au troisième but et au marbre.
- ❑ Observez le frappeur qui se dirige vers le premier but si un jeu est fait sur lui.
- ❑ Lors d'un relais hors cible, surveillez si la balle est bloquée, rendez la décision et effectuez le signal approprié.
- ❑ Sur un ballon, hâtez-vous vers le 3^e but, de 4,6 à 6m (15 à 20 pieds) de la ligne pour suivre C3 pour vérifier s'il touche le but.

Arbitre de but

- ❑ Placez-vous 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.
- ❑ Sur les balles frappées au champ intérieur, reculez vers le 1^{er} but. 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 des décisions au 2^e et au 1^{er} but.
- ❑ Sur un coup au champ extérieur, coupez dans le champ intérieur par le 2^e but et faites un crochet vers la balle.
- ❑ Sur un ballon, se diriger rapidement vers le 1^{er} but et s'aligner avec les coureurs pour surveiller s'ils sont touchés.
- ❑ Sur un coup sûr, surveiller les coureurs toucher le 1^{er} et le 2^e but. Suivre le frappeur-coureur durant toute sa course et jusqu'au 3^e but.

COUREURS AU 2^E ET AU 3^E BUT



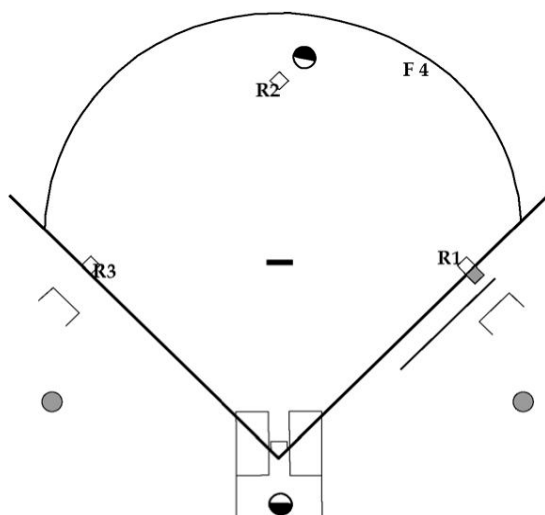
Arbitre du marbre

- ❑ Hâtez-vous vers le 3^e but en territoire des fausses balles. Annoncez les bonnes/fausses balles. Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse.
- ❑ Annoncez tous les retraits sur les ballons.
- ❑ Sur un roulant au champ intérieur, arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position, soyez prêt à rendre une décision.
- ❑ Sur les coups frappés au champ extérieur, déplacez-vous vers le 3^e but, et surveillez le(s) coureur(s) toucher le marbre. Soyez prêt à vous déplacer et à rendre les décisions au troisième but et au marbre.
- ❑ Observez le frappeur qui se dirige vers le premier but si un jeu est fait sur lui.
- ❑ Lors d'un relais hors cible, surveillez si la balle est bloquée, rendez la décision et effectuez le signal approprié
- ❑ Sur un ballon, hâtez-vous vers le 3^e but, de 4,6 à 6m (15 à 20 pieds) de la ligne pour suivre C3 pour vérifier s'il touche le but.

Arbitre de but

- ❑ Placez-vous 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.
- ❑ Sur les balles frappées au champ intérieur, reculez et allez vers le 1^{er} but. 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 des décisions au 2^e et au 1^{er} but
- ❑ Sur un coup au champ extérieur, coupez dans le champ intérieur par le 2^e but et faites un crochet vers la balle.
- ❑ Sur un ballon, coupez par le champ intérieur et s'aligner avec le coureur pour voir s'il touche le but.
- ❑ Sur un coup sûr, surveiller les coureurs toucher le 1^{er} et le 2^e but. Suivez le frappeur-coureur durant toute sa course et jusqu'au 3^e but.

COUREURS AUX 1^{ER}, 2^E ET 3^E BUTS



Arbitre du marbre

- ❑ Hâtez-vous vers le 3^e but en territoire des fausses balles. Annoncez les bonnes/fausses balles. Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, restez près de la ligne pour déclarer la balle bonne/fausse.
- ❑ Annoncez tous les retraits sur les ballons.
- ❑ Sur un roulant frappé au champ intérieur, arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position, soyez prêt à rendre une décision.
- ❑ Sur les coups frappés au champ extérieur, déplacez-vous vers le 3^e but, et surveillez le(s) coureur(s) toucher le marbre. Soyez prêt à vous déplacer et à rendre les décisions au troisième but et au marbre.
- ❑ Observez le frappeur qui se dirige vers le premier but si un jeu est fait sur lui.
- ❑ Lors d'un relais hors cible, surveillez si la balle est bloquée, rendez la décision et effectuez le signal approprié
- ❑ Sur un ballon, hâtez-vous vers le 3^e but, de 4,6 à 6m (15 à 20 pieds) de la ligne pour suivre C3 pour vérifier s'il touche le but.

Arbitre de but

- ❑ Placez-vous 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.
- ❑ Sur les balles frappées au champ intérieur, reculez et allez vers le 1^{er} but. Arrêtez, regardez la balle et laissez-la vous mener vers le jeu et vers votre position. Soyez prêt à rendre une décision au 1^{er} but. Responsable des décisions au 2^e et au 1^{er} but.
- ❑ Sur un coup au champ extérieur, coupez par le champ intérieur vers le 2^e but et faites un crochet vers la balle.
- ❑ Sur un ballon, coupez vers le champ intérieur et suivez les coureurs pour voir s'ils touchent le but.
- ❑ Lors d'un coup sûr, surveillez les coureurs qui touchent les 1^{er} et 2^e buts. Suivez le frappeur-coureur jusqu'au 3^e but.

