



TECHNIQUES SUR LE TERRAIN DE L'ISF

SYSTÈME À 3 ET 4 ARBITRES

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

Réédité par le Directeur des arbitres de l'ISF

Janvier 2015 (v1 finale)

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

Jan 2015

INDEX

Systeme à 3 arbitres

Techniques de base de l'ISF	1
Positions de départ	2 Jan 2015
Aucun coureur;	
Balle en jeu au champ intérieur.....	3
Balle au sol vers le champ extérieur	4
Couverture des ballons	5
Aucun coureur;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit)	6
Ballon entre le champ gauche et le champ droit	7
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche)	8
Coureur au 1^{er} but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit)	9
Ballon entre le champ gauche et le champ droit	10
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche)	11
Coureur au 2^e but	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit)	12
Ballon entre le champ gauche et le champ droit	13
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche)	14
Coureur au 3^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit)	15
Ballon entre le champ gauche et le champ droit	16
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche)	17
Coueurs au 1^{er} et au 2^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit)	18
Ballon entre le champ gauche et le champ droit	19
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche)	20
Coueurs au 1^{er} et au 3^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	21
Ballon entre le champ gauche et le champ droit	22
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche)	23
Coueurs au 2^e et au 3^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit)	24
Ballon entre le champ gauche et le champ droit	25
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche)	26
Coueurs au 1^{er}, 2^e et 3^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit)	27
Ballon entre le champ gauche et le champ droit	28
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche)	29
Technique alternative de l'ISF	30
Systeme à 5 arbitres	31

Systeme à 4 arbitres

Techniques de base de l'ISF	1
Positions de départ	2 Jan 2015
Aucun coureur;	
Balle en jeu au champ intérieur	3
Balle au sol vers le champ extérieur	4
Couverture des ballons	5
Aucun coureur;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	6
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	7
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	8
Coureur au 1^{er} but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	9
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	10
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	11
Coureur au 2^e but	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	12
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	13 Jan 2015
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	14
Coureur au 3^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	15
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	16
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	17
Coueurs au 1^{er} et au 2^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	18
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	19
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	20
Coueurs au 1^{er} et au 3^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	21
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	22
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	23 Jan 2015
Coueurs au 2^e et au 3^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	24
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	25
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	26
Coueurs au 1^{er}, 2^e et 3^e but;	
Ballon le long de la ligne du 1 ^{er} but (champ droit).....	27
Ballon entre le champ gauche et le champ droit.....	28
Ballon le long de la ligne du 3 ^e but (champ gauche).....	29
Technique alternative de l'ISF	30
Systeme à 6 arbitres	31

TECHNIQUES DE BASE DE L'ISF

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".

Sur un jeu forcé, l'arbitre se rend en bonne position pour voir le jeu; 4 à 5 mètres (12 à 15 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, et il fait normalement trois pas en territoire des bonnes balles ce qui lui donne un angle de 22.5 degrés. Une fois à cette position, l'arbitre devrait adopter la position "set" semblable à la position "prêt", les pieds écartés (normalement de la largeur des épaules), les genoux souples et légèrement pliés et les mains ramenées près du corps à la hauteur de la ceinture.

Pour un toucher, l'arbitre se rend à une position appropriée pour voir le jeu, 3 à 4 mètres (10 à 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. Une fois à cette position, l'arbitre devrait aller se placer en position "set" qui est comme la position "prêt", les pieds écartés (normalement de la largeur des épaules), les genoux souples et légèrement pliés et les mains ramenées près du corps à la hauteur de la ceinture.

Rendre la décision

En position "set", l'arbitre doit saisir la balle des yeux et suivre sa trajectoire en tournant la tête. 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. 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 toucher a été

effectué avant que le coureur ne touche le but. 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 sortir (se rendre au champ extérieur) pour déterminer si la balle est bonne ou fausse et si un joueur défensif a effectué l'attrapé 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 fausse, si la balle est attrapée ou non, de D7 à D9 à la clôture.

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. 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 la place d'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)

Positions de départ – Arbitres de but et au champ extérieur

Terminologie

AM	Arbitre du marbre	ACG	Arbitre du champ gauche
A1	Arbitre du 1er but	ACD	Arbitre du champ droit
A2	Arbitre du 2e but		
A3	Arbitre du 3e but		

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 6-7 mètres (18-21 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 1er but seulement, A3 recule pour se placer 4-5 mètres (12-15 pieds) du 1^{er} but, du côté du 2^e but, tout près de la ligne de sentier. A1 avance pour se placer de 4-5 mètres (12-15 pieds) derrière le 1^{er} but.

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 (12-15 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 (12-15 pieds) derrière le 3e but. Exception: S'il y a un coureur au 3^e but, A3 devrait se placer 4-5 mètres (12-15 pieds) derrière le 3^e but en territoire des fausses balles à 2 mètres (6 pieds) de la ligne. A3 ne doit pas avoir la vue bloquée par le coureur afin de pouvoir rendre les décisions dans les cas de balle morte et pour juger les élans au bâton, lui permettant d'aider l'arbitre du marbre au besoin.

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

Sur un tir au but (pour surprendre le coureur) au 1^e but quand A1 est derrière le 1^e but en territoire des fausses balles proche de la ligne, A1 avance de sa position de départ pour se rendre 3-4 mètres (10-12 pieds) derrière le but et à un angle de 45 degrés du but, en territoire des fausses balles. Sur un tir au but (pour surprendre le coureur) au 3^e but, A3 avance de 3-4 mètres (10-12 pieds) de sa position de départ et à un angle de 45 degrés de la ligne du 3e but en territoire des fausses balles de sorte que la balle, le but, le joueur défensif et le coureur qui retourne au but (les **quatre éléments essentiels**) soient devant lui.

Jan 2015

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 6-7 mètres (18-21 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 6-7 mètres (18-21 pieds) derrière le 1^{er} but du côté du 2e 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 (12-15 pieds) derrière le but. Exception: Avec un coureur au 3^e but, A3 devrait être 4-5 mètres (12-15 pieds) derrière le 3^e but en territoire des fausses balles et à 2 mètres (6 pieds) de la ligne. A3 ne doit pas avoir la vue bloquée par le coureur afin de pouvoir rendre les décisions dans les cas de balle morte et pour juger les élans au bâton, lui permettant d'aider l'arbitre du marbre au besoin.

Sur un tir au but (pour surprendre le coureur) au 1^e but A1, avance de sa position de départ pour se rendre 3-4 mètres (10-12 pieds) derrière le but et à un angle de 45 degrés du but, en territoire des fausses balles.

Jan 2015

Système à 3 et 4 arbitres

Les techniques alternatives montrées à la page 30 ne sont pas les préférées de l'ISF et elles ne sont recommandées que lorsque le déroulement du jeu l'exige. Un arbitre qui utilise les techniques alternatives doit juger qu'il sera en meilleure position pour avoir les **quatre éléments essentiels** devant lui.

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

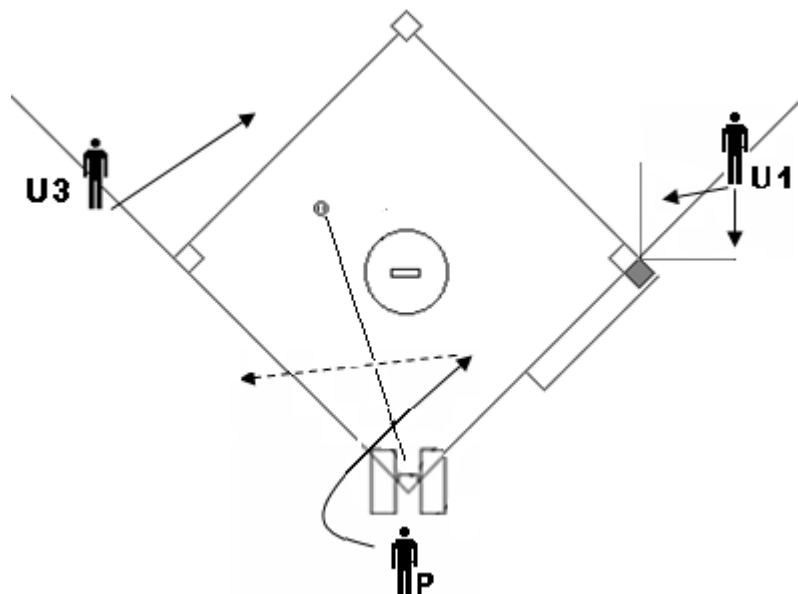
AM - observe le **frappeur-coureur** pour le balayage, surveille l'interférence possible du **frappeur-coureur** ou aide au 1^{er} but au besoin; responsable des décisions de balles bonnes/fausses. Se rend à la zone tampon entre le marbre et le 3^e but quand le **frappeur-coureur** atteint le 1^{er}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



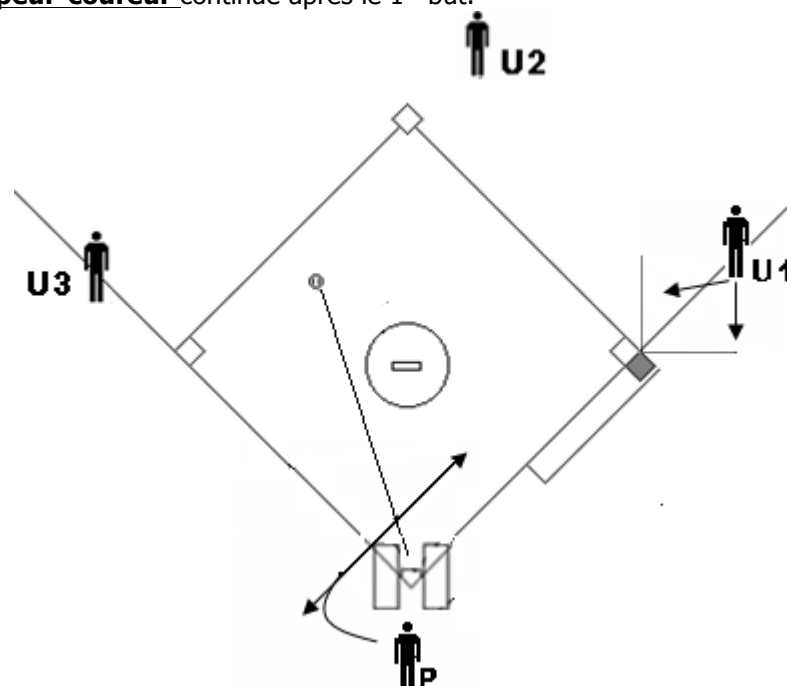
Système à 4 arbitres

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; 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:

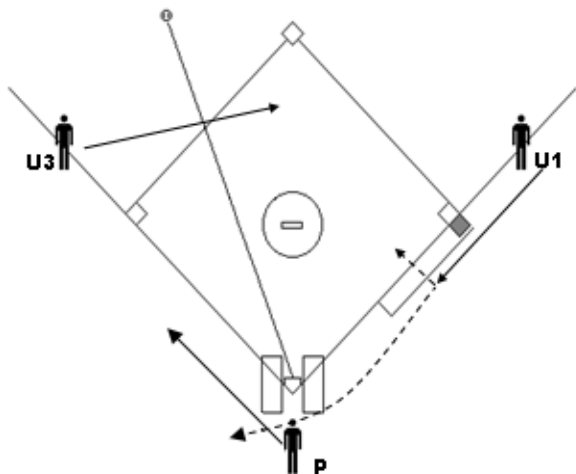
Système à 3 arbitres

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 ou du 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

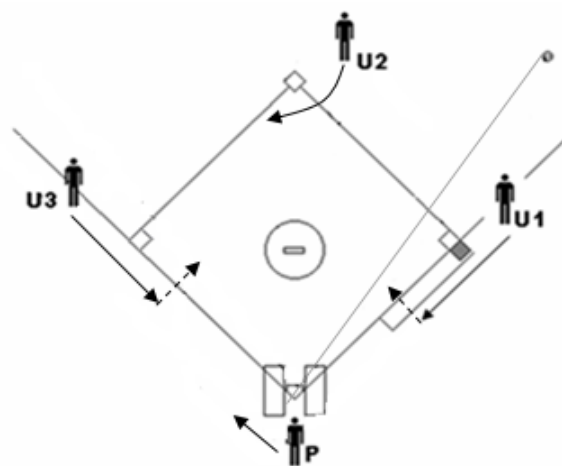
Balle frappée au CD - Aucun arbitre de but ne se rend au champ extérieur

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

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

A3 - Se déplace le long du territoire des fausses balles, bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consulter la page 30 pour les techniques alternatives)



Système à 4 arbitres

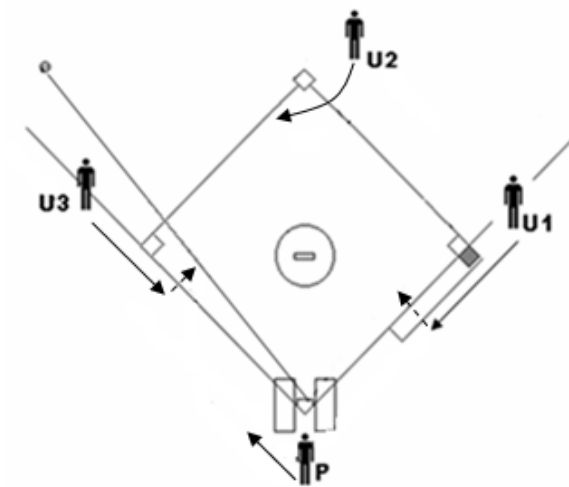
Balle frappée au CC / CG - Aucun arbitre de but ne se rend au champ extérieur

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

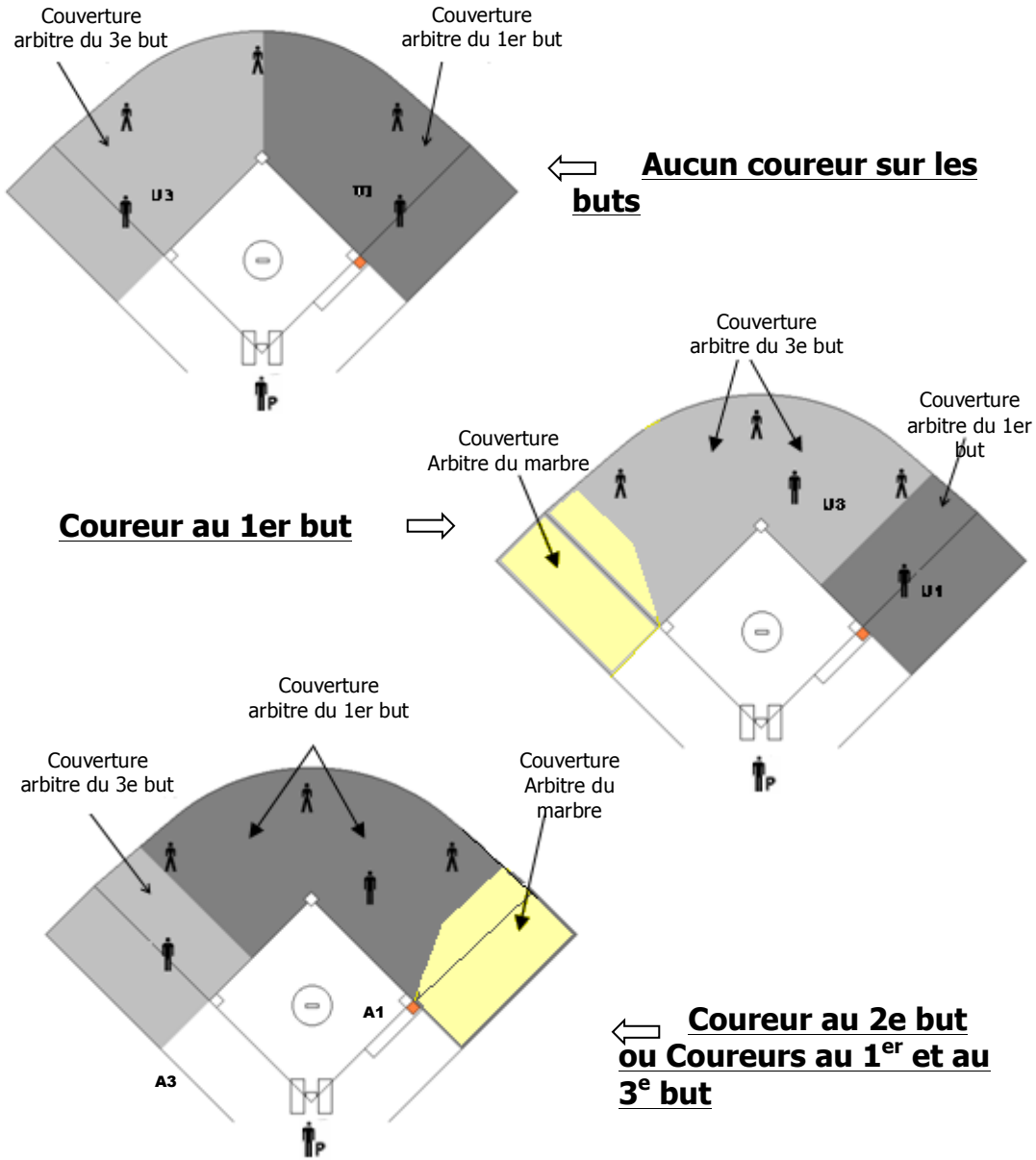
A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 2^e but

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



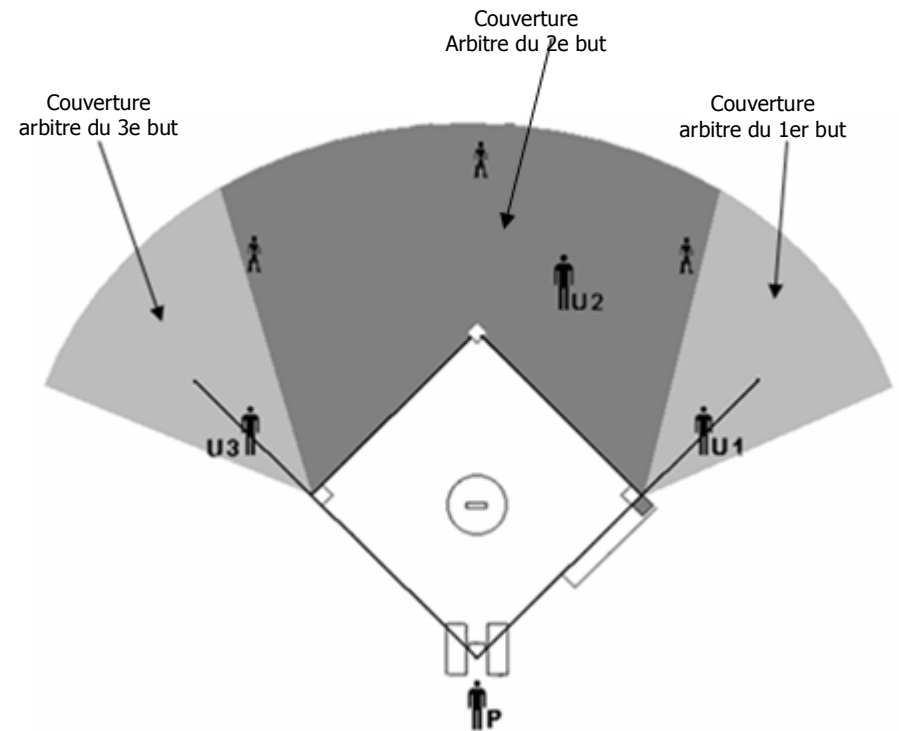
Couverture des ballons

Système à 3 arbitres



Système à 4 arbitres

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



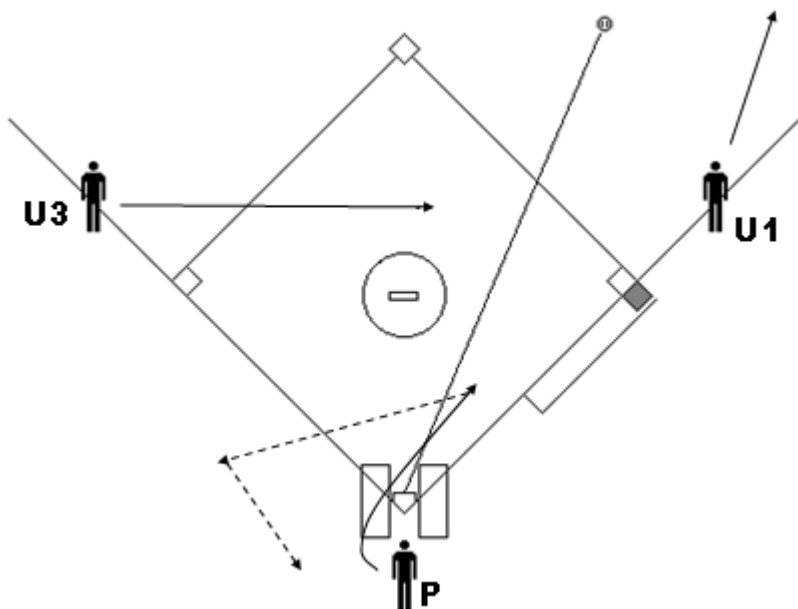
Aucun coureur sur les buts – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

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.



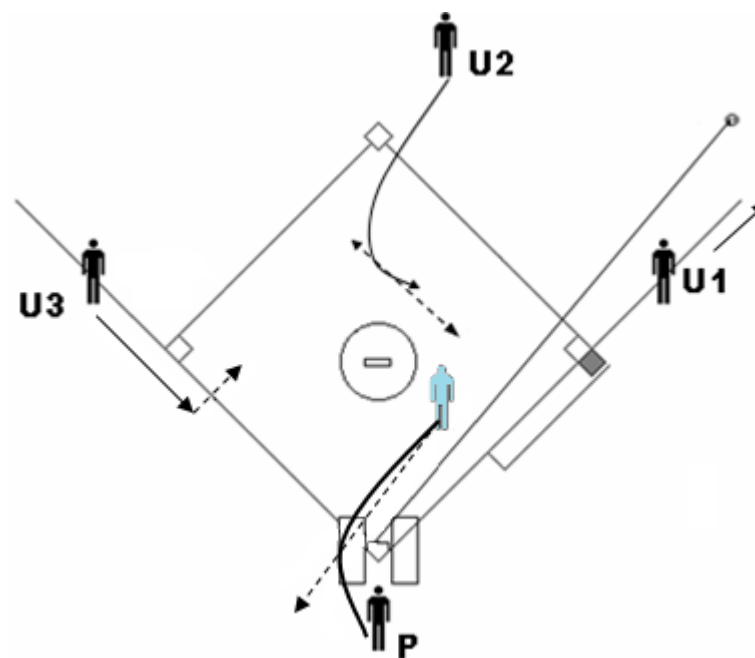
Système à 4 arbitres

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 après que le **frappeur-coureur** a dépassé le 1^{er} but.

A3 - Se déplace le long du territoire des fausses balles, bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



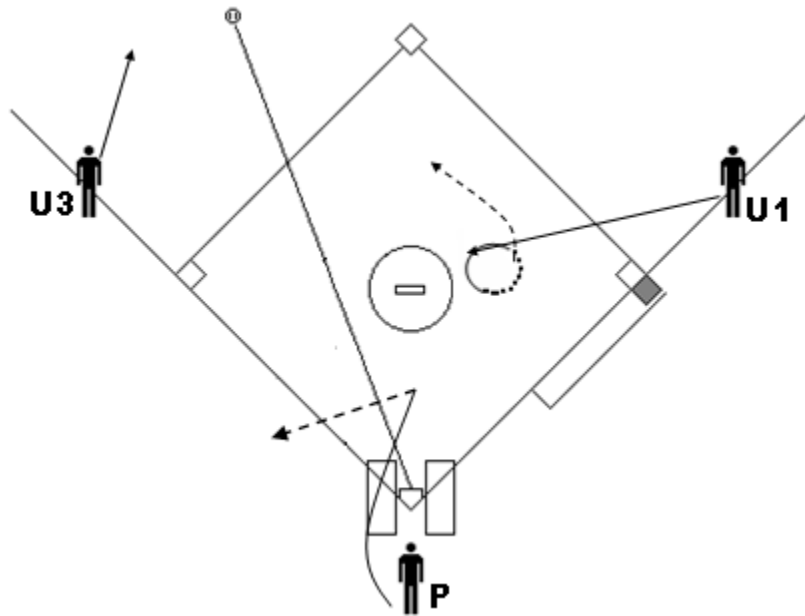
Aucun coureur sur les buts – Ballon entre le champ gauche et le champ droit :

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.



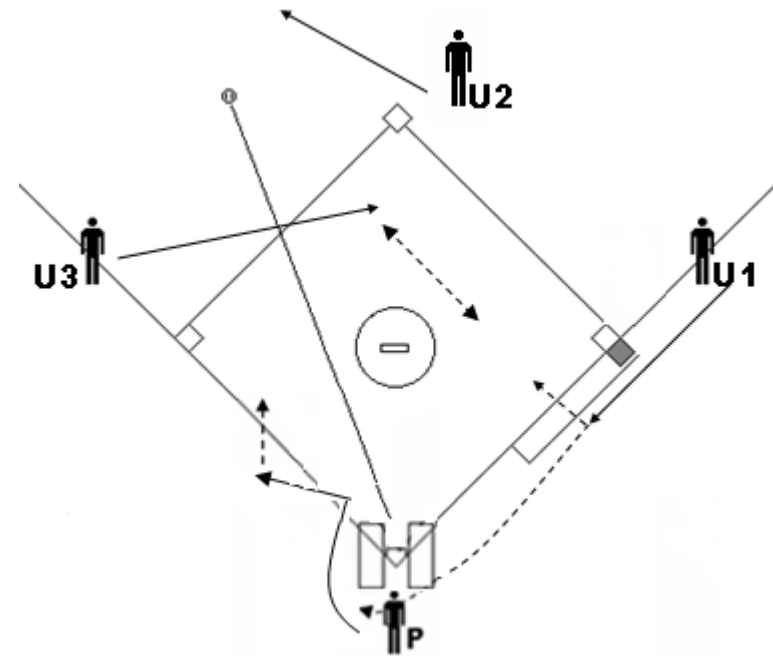
Système à 4 arbitres

- 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. Effectue une rotation vers le marbre pour une décision possible au marbre **seulement** si le **coureur de tête** avance du 2^e ou du 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.



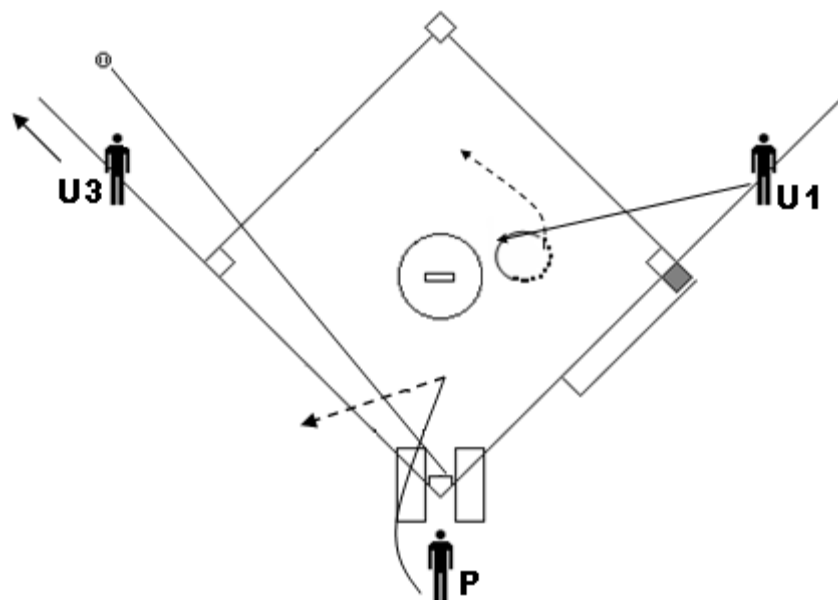
Aucun coureur sur les buts – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

Systeme 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.



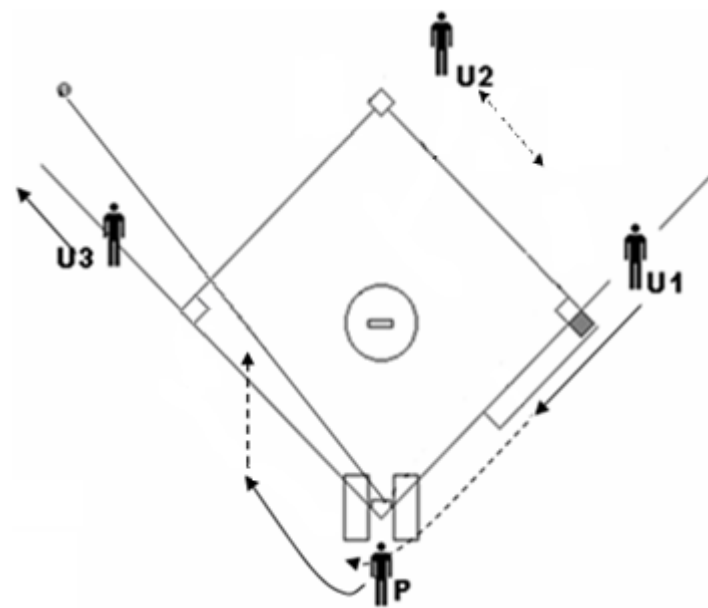
Systeme à 4 arbitres

- 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. Effectue une rotation vers le marbre, pour une décision possible au marbre **seulement** si le **frappeur-coureur** avance du 2^e ou du 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.



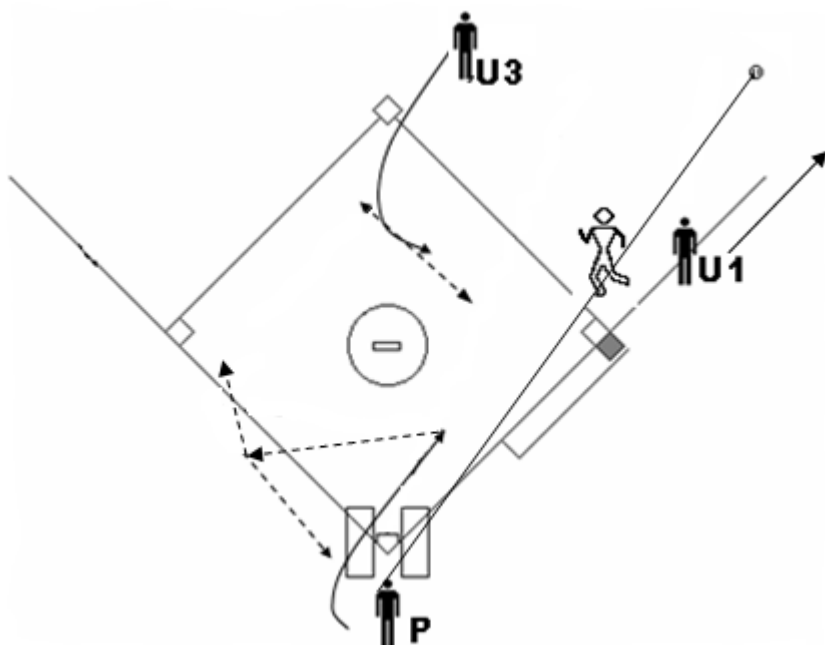
Coureur au 1^{er} but – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

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.



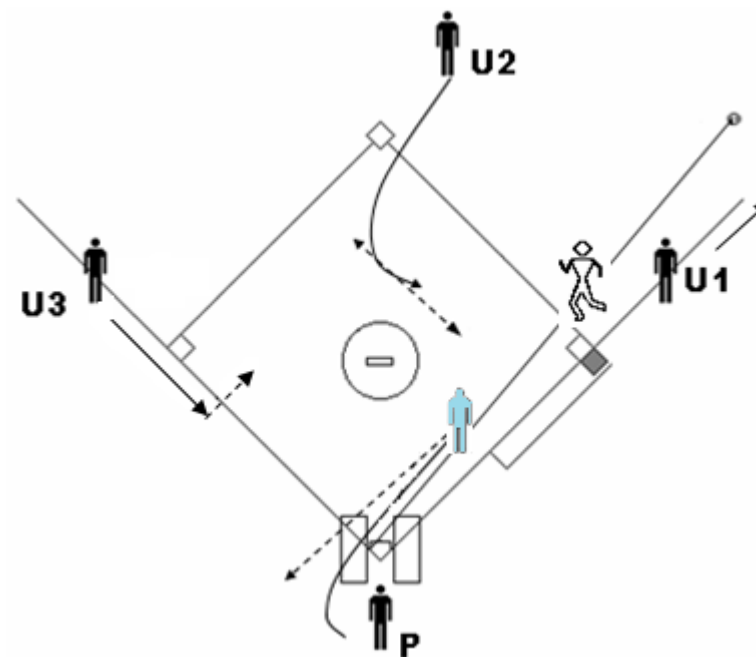
Système à 4 arbitres

- 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 après que le **frappeur-coureur** (FC) dépasse le 1^{er} but.

A3 - Se déplace le long du territoire des fausses balles, bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



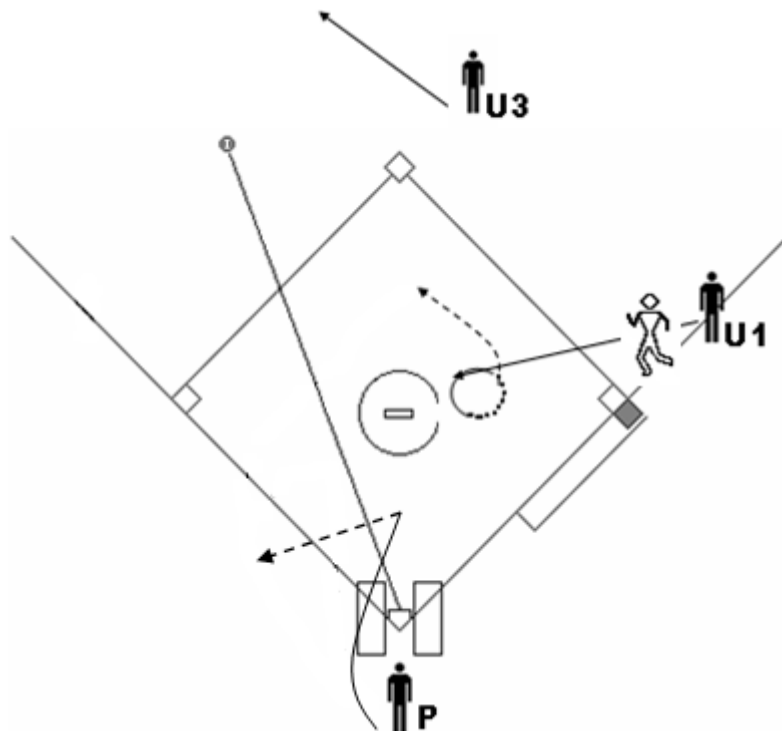
Coureur au 1^{er} but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

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.



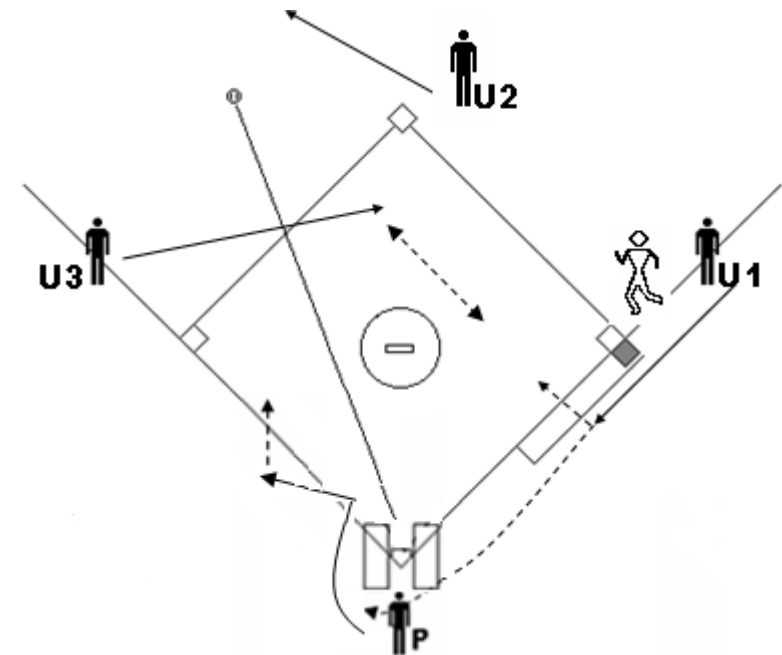
Système à 4 arbitres

- 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. Effectue une rotation vers le marbre pour une décision possible au marbre **seulement** si le **coureur de tête** avance du 2^e ou du 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):

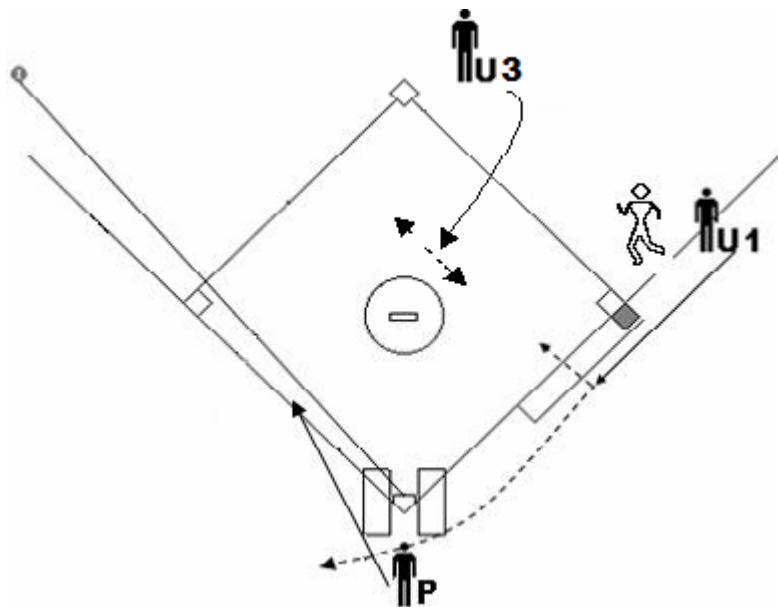
Système à 3 arbitres

- 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 ou du 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.



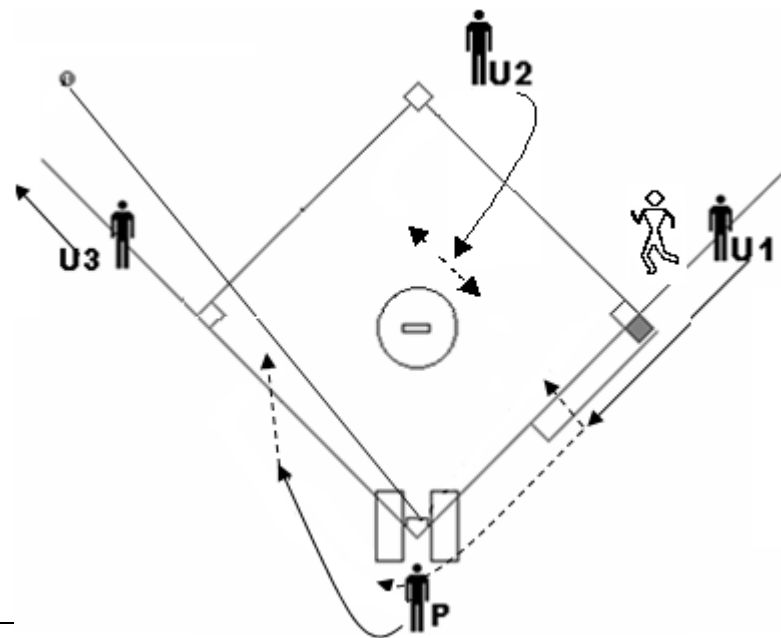
Système à 4 arbitres

- 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. Effectue une rotation vers le marbre, pour une décision possible au marbre **seulement** si le **coureur de tête** avance du 2^e ou du 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 2^e but – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

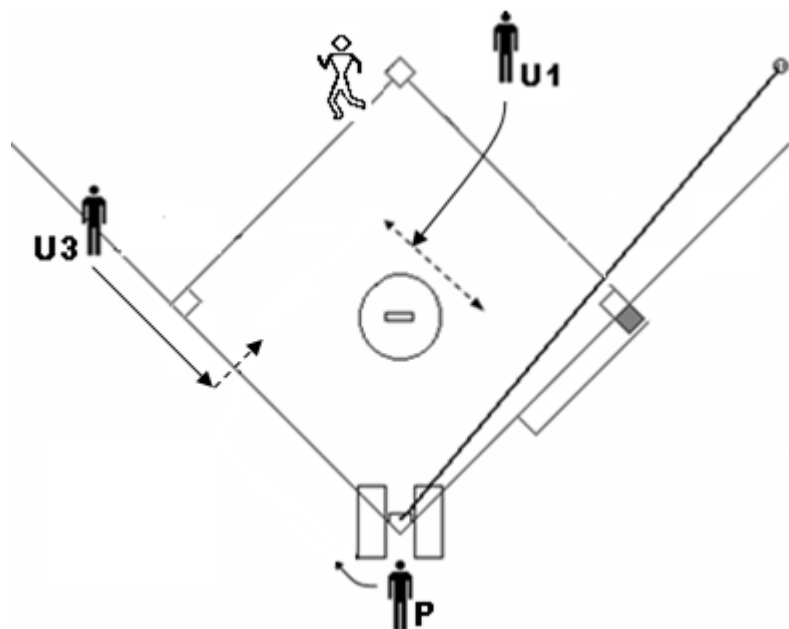
Systeme à 3 arbitres

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

AM - Comme la balle est frappée du côté gauche du voltigeur de droite, 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 - Se déplace le long du territoire des fausses balles, bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



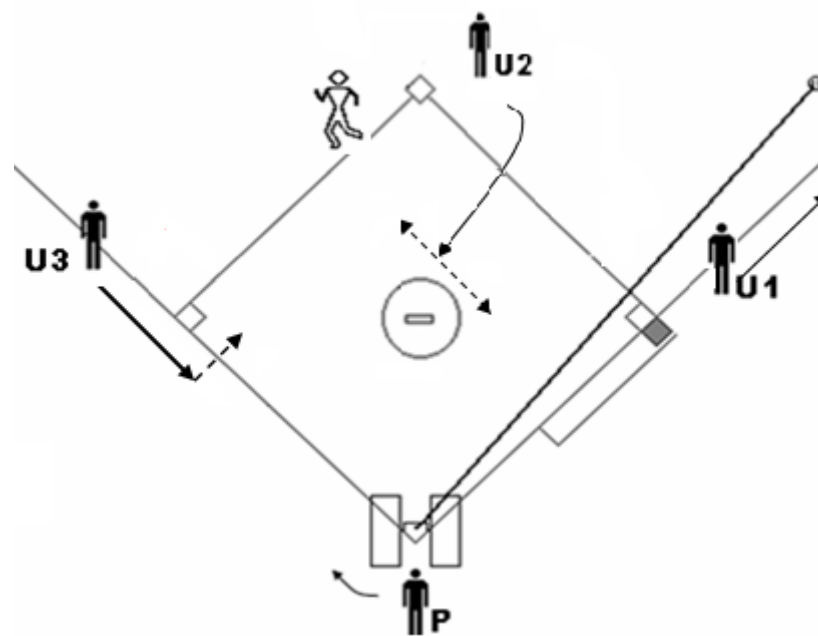
Systeme à 4 arbitres

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 de toutes les décisions au marbre.

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

A3 - Se déplace le long du territoire des fausses balles, bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



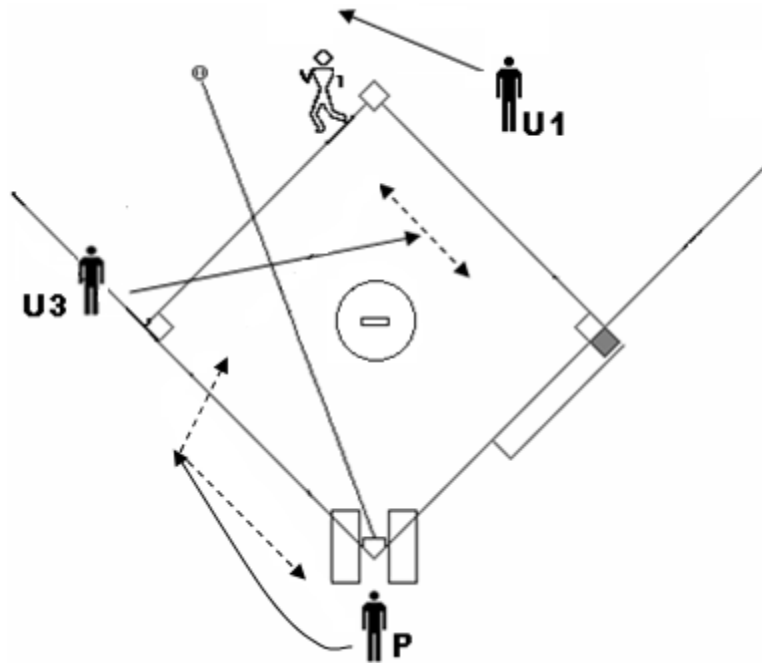
Coureur au 2^e but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

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 bondir 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.



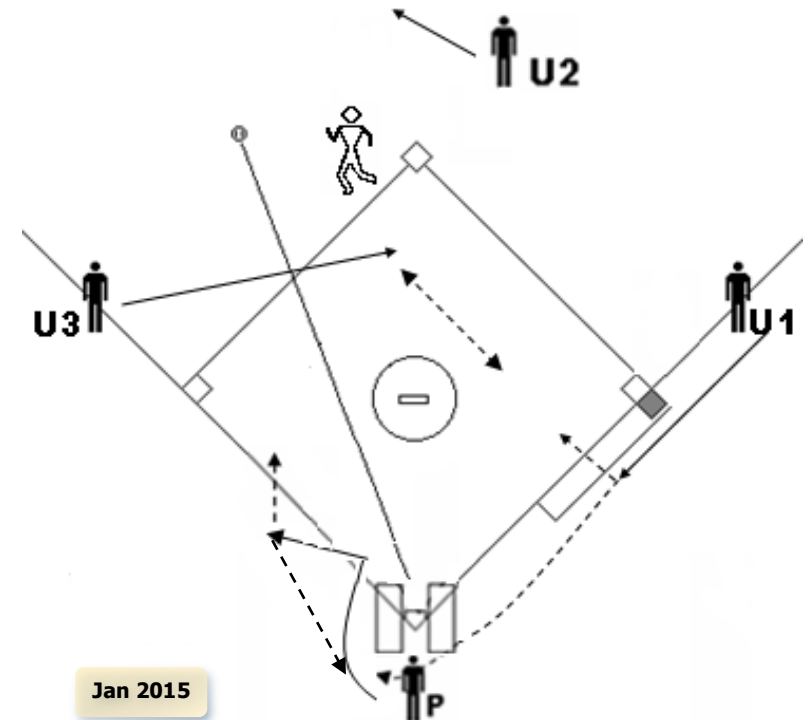
Système à 4 arbitres

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

AM - Se rend à la zone tampon; **se prépare à retourner au marbre pour une décision possible au marbre ou** se prépare à bondir à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but. Jan 2015

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 ou du 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.



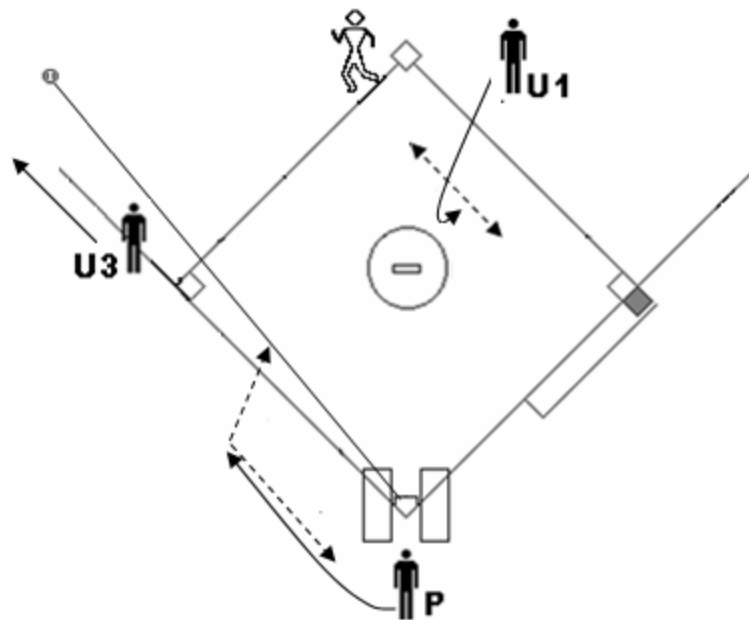
Coureur au 2^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

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.



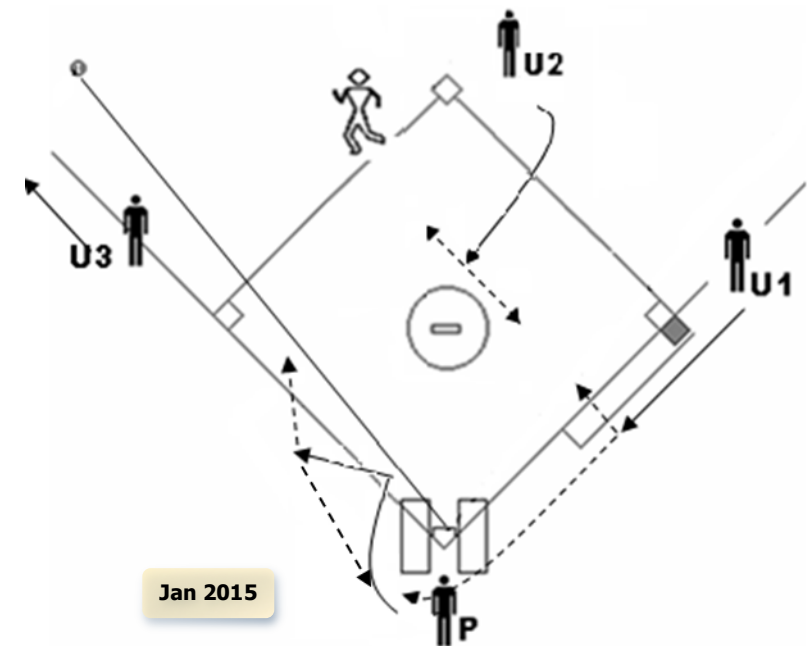
Système à 4 arbitres

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

AM - Se rend à la zone tampon; 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.

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 ou du 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. Note: ne devrait pas passer devant le **coureur** pour entrer au champ intérieur.



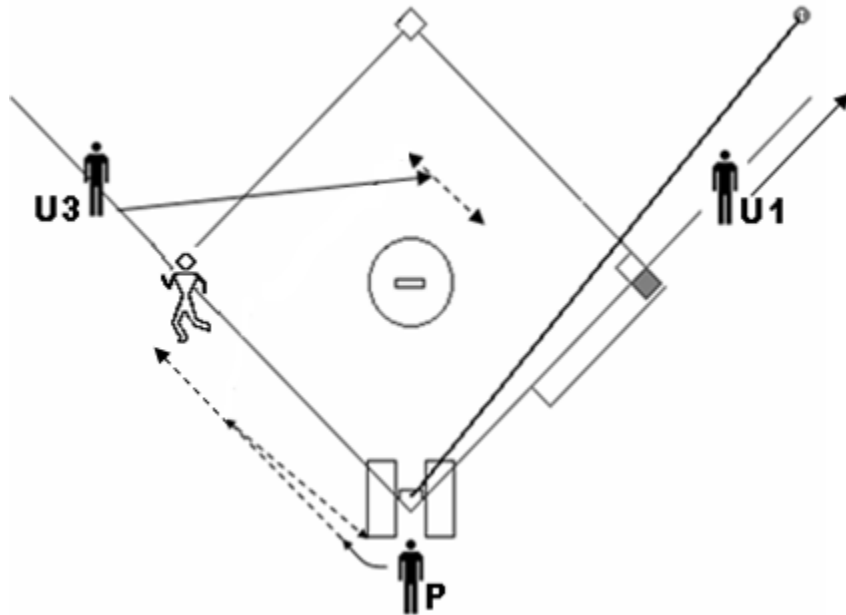
Coureur au 3^e but – Ballon le long de la ligne du 1^{er} but (champ droit):

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, 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.



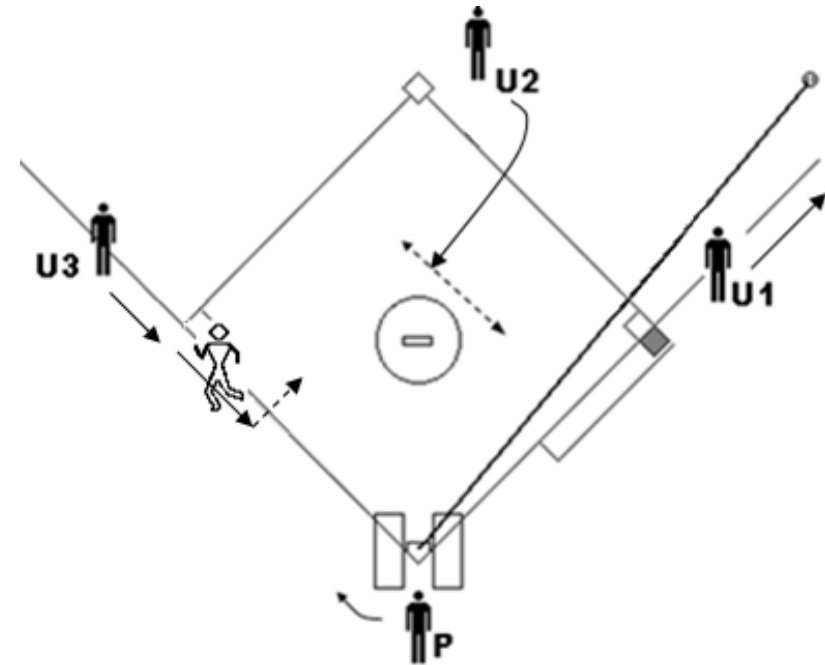
Système à 4 arbitres

- 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 - Se déplace le long du territoire des fausses balles pour un jeu au 3^e but, ou bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives).



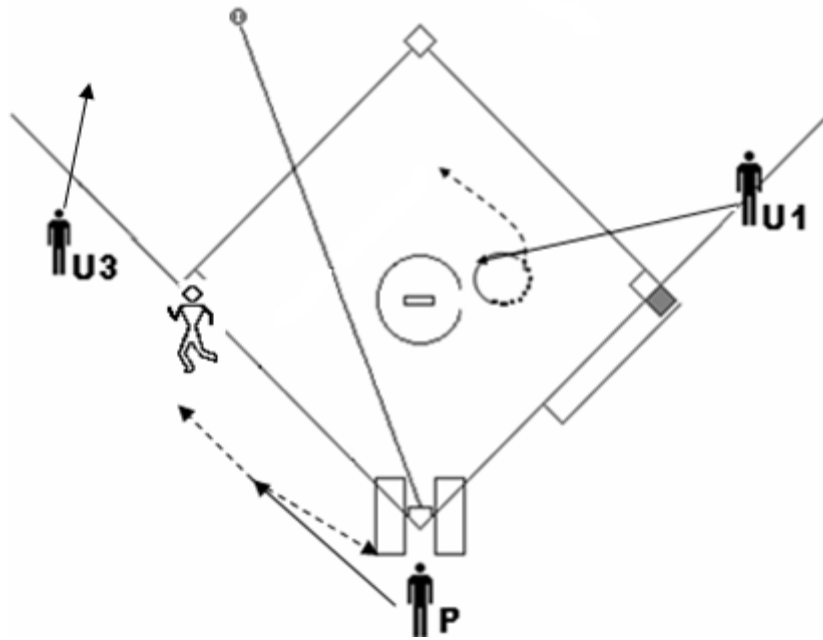
Coureur au 3^e but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

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.



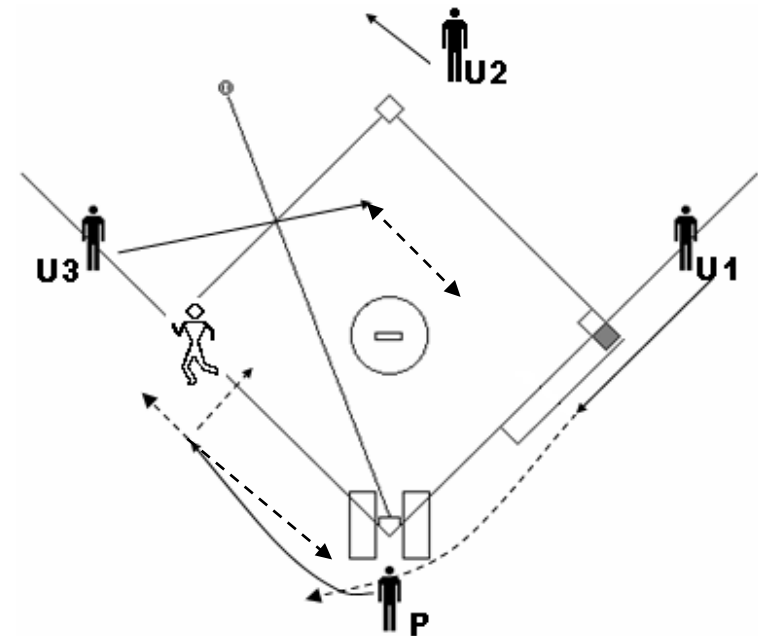
Système à 4 arbitres

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

AM - Se rend à la zone tampon; 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 une décision sur le **coureur de tête**. Bondit à l'intérieur pour une décision possible au 3^e but sur le **frappeur-coureur**.

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.



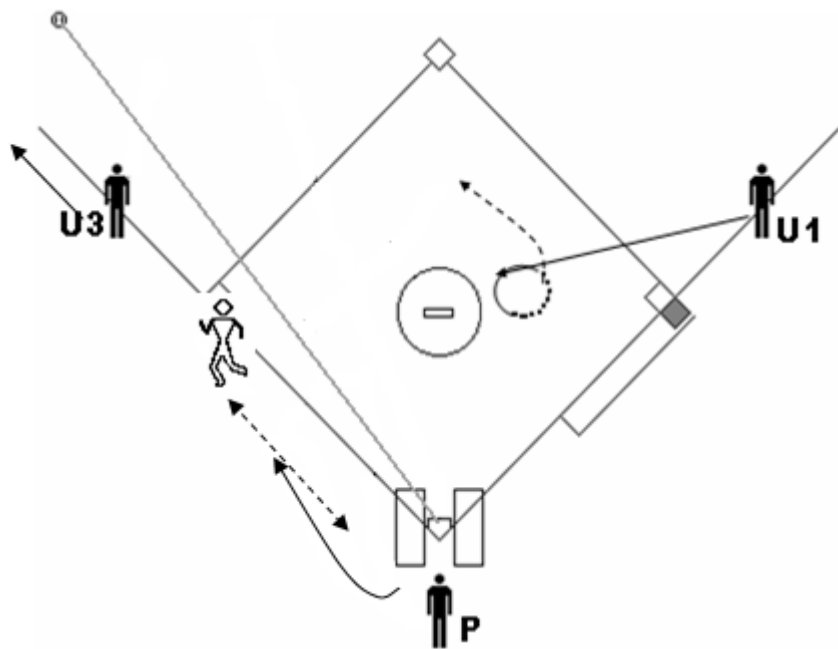
Coureur au 3^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

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.



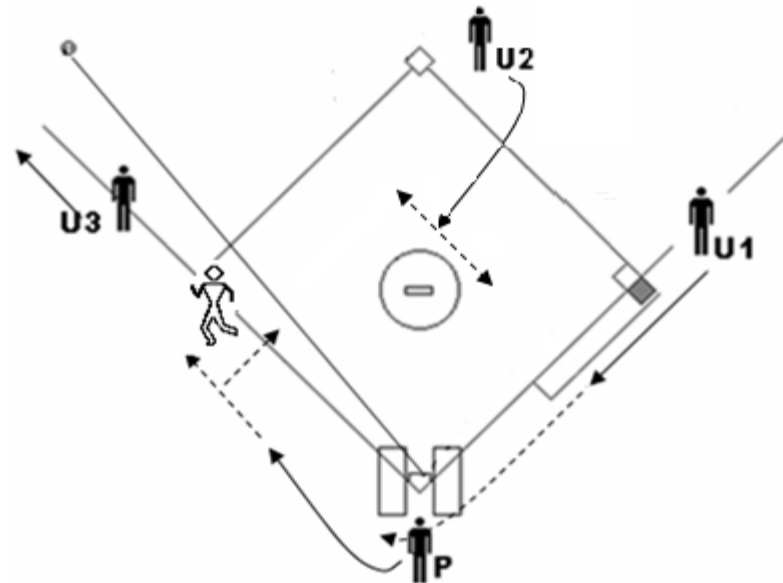
Système à 4 arbitres

- 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; ou retourne au marbre pour une décision sur le **coureur de tête**. Bondit 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, 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):

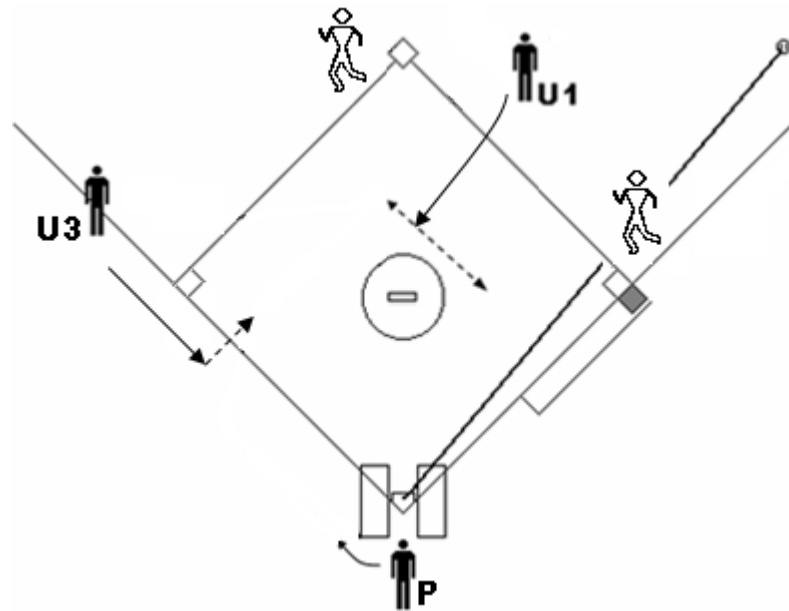
Système à 3 arbitres

- 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 - Se déplace le long du territoire des fausses balles, bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



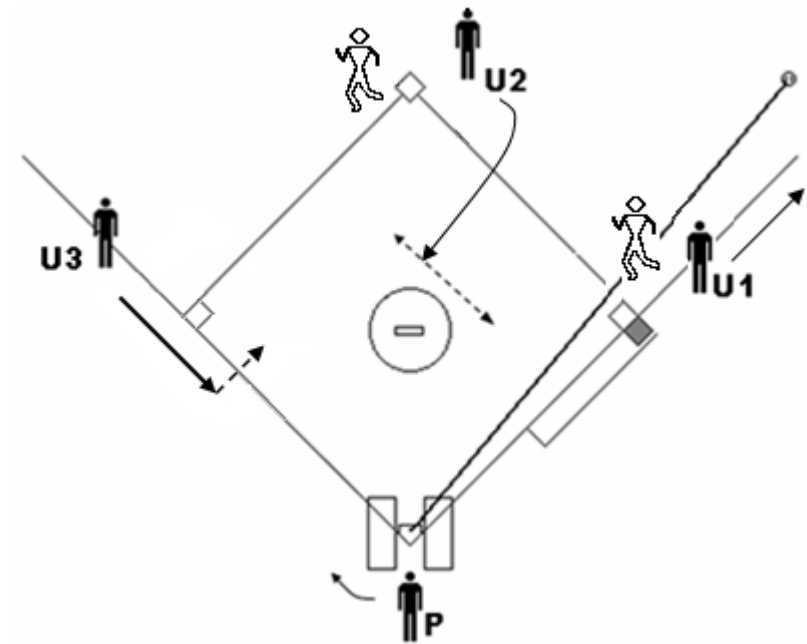
Système à 4 arbitres

- 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 - Se déplace le long du territoire des fausses balles, bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



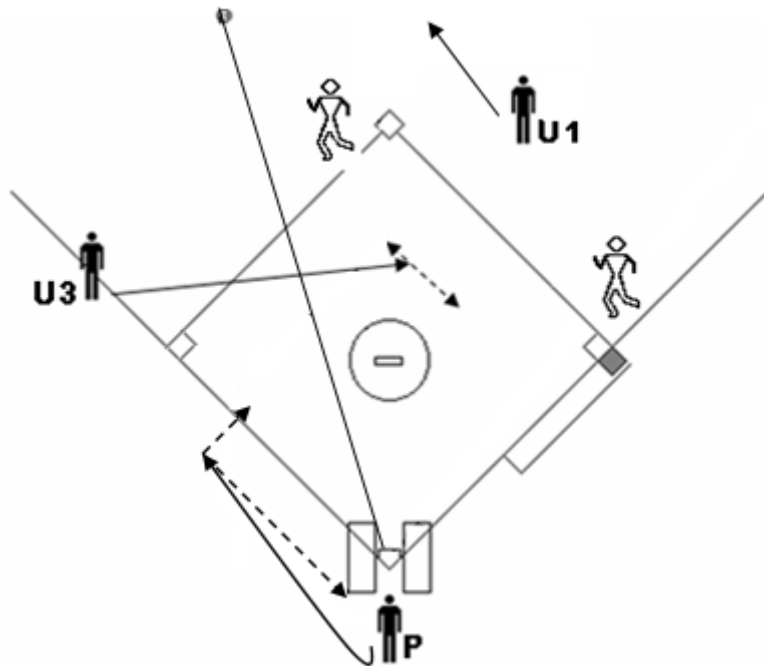
Coueurs au 1^{er} et au 2^e but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

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.



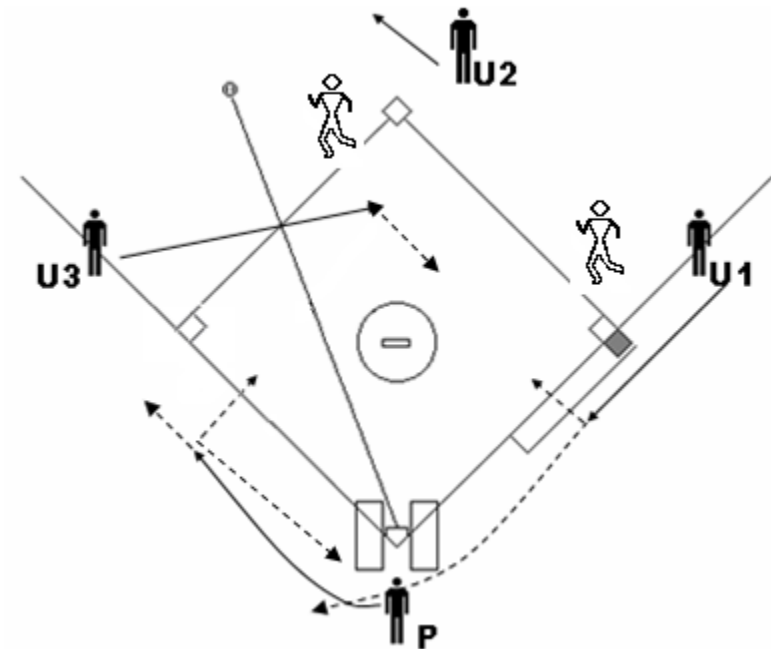
Système à 4 arbitres

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

AM - Se rend à la zone tampon; 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.

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 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.



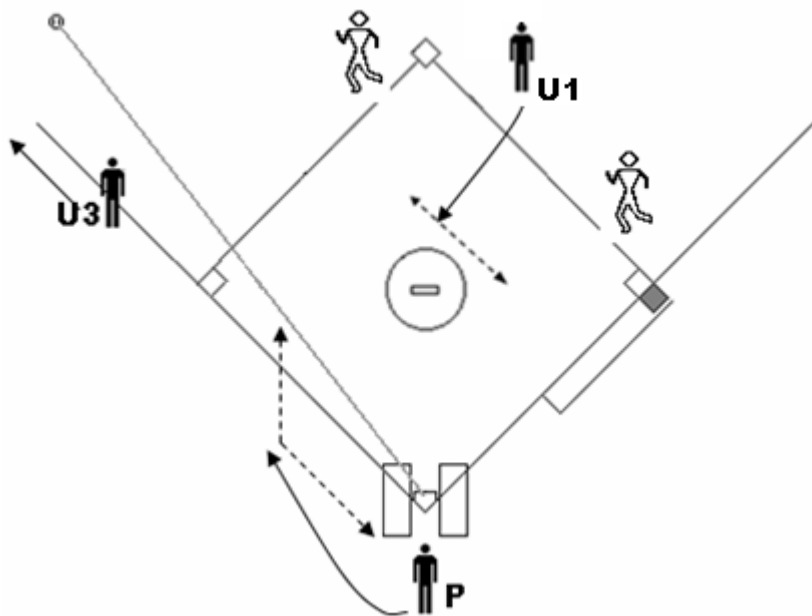
Coueurs au 1^{er} et au 2^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

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.



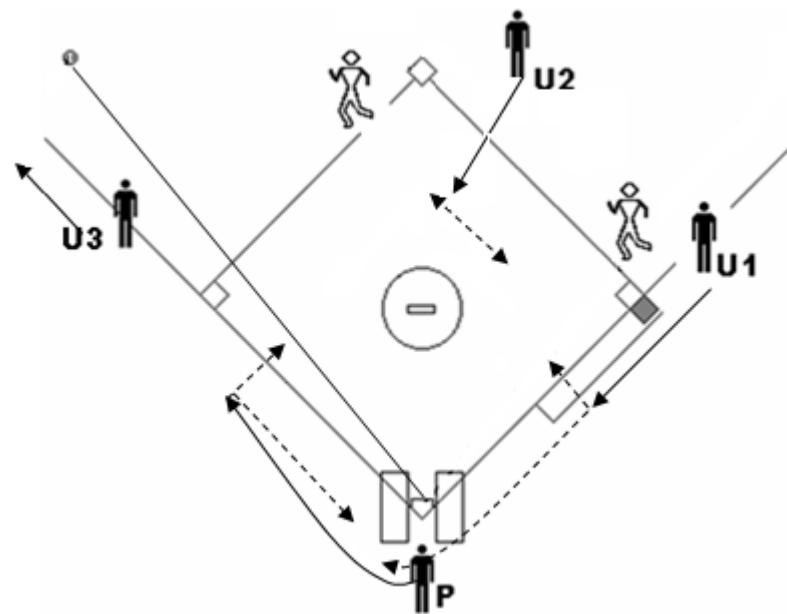
Système à 4 arbitres

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

AM - Se rend à la zone tampon; 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.

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):

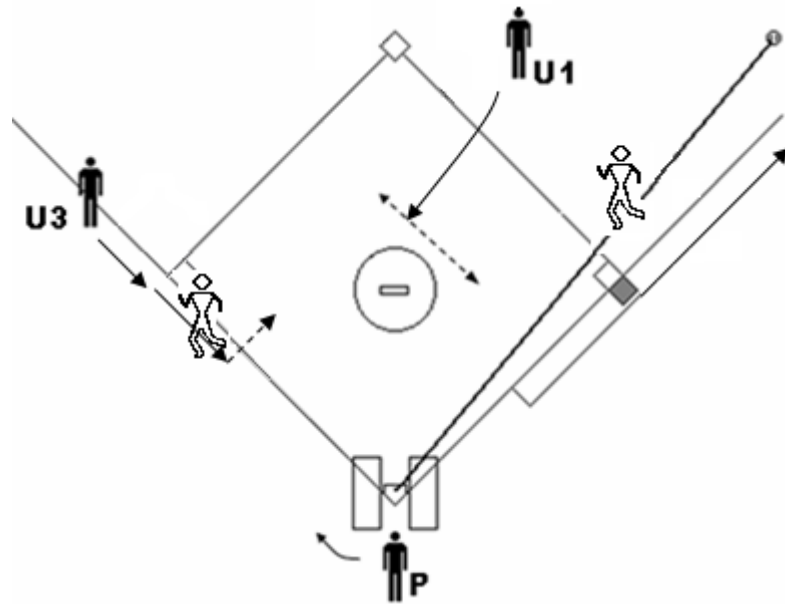
Système à 3 arbitres

- 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 - Se déplace le long du territoire des fausses balles pour un jeu au 3^e but, ou bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



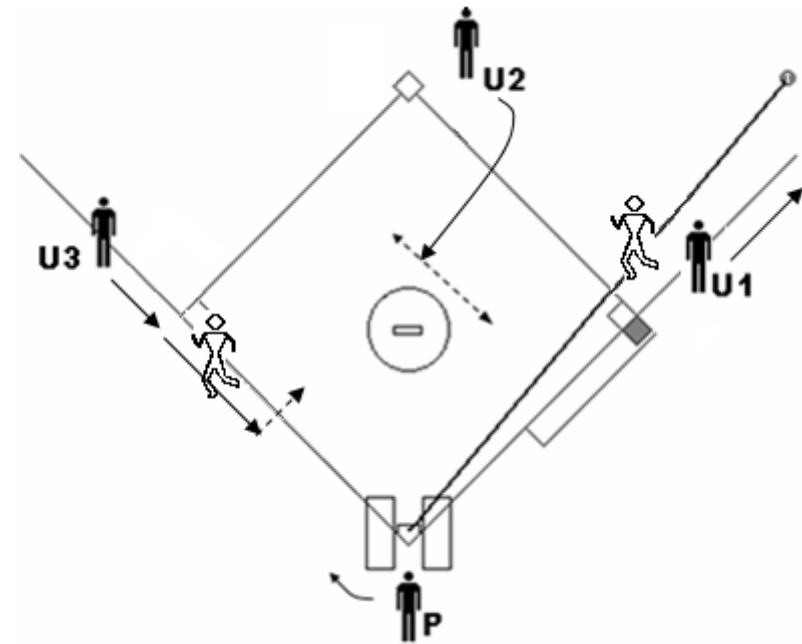
Système à 4 arbitres

- 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 - Se déplace le long du territoire des fausses balles pour un jeu au 3^e but, ou bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



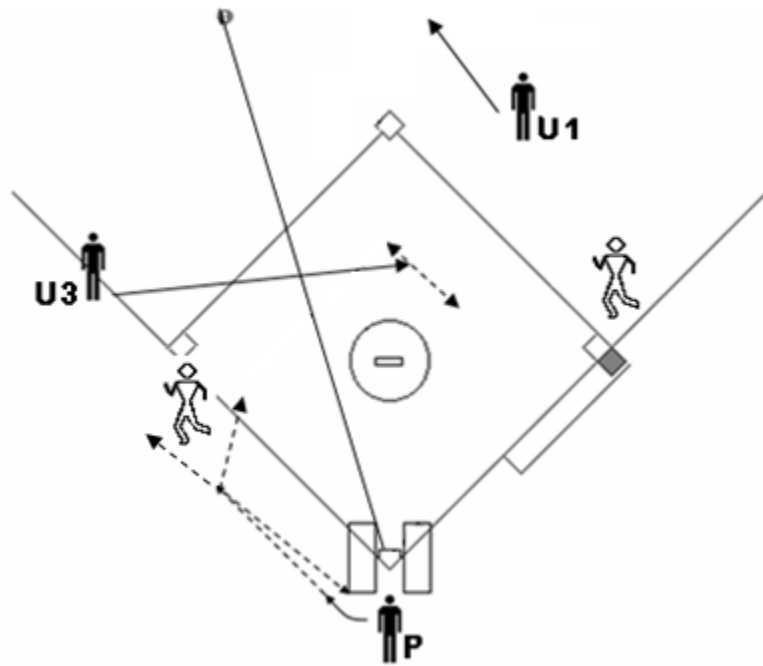
Coueurs au 1^{er} et au 3^e but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

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.



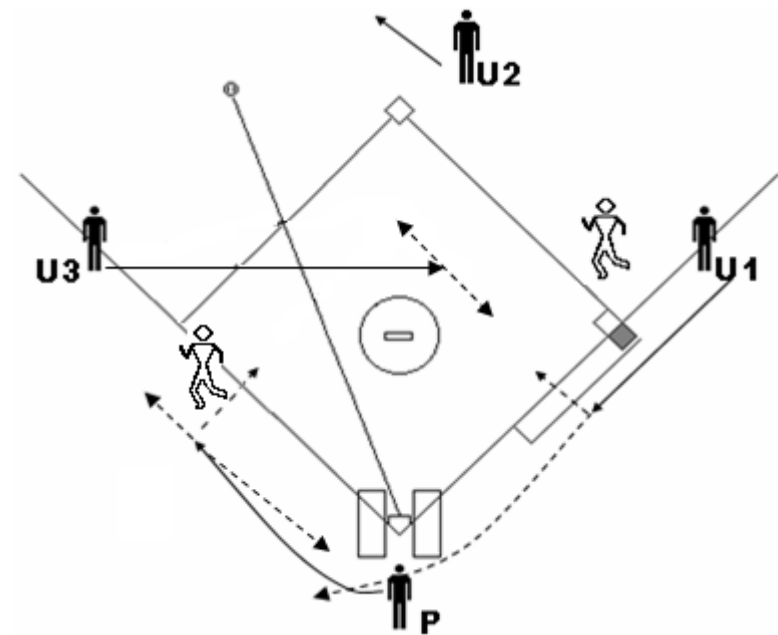
Système à 4 arbitres

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

AM - Se rend à la zone tampon; 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 une décision sur le **coureur de tête**. Bondit à l'intérieur pour toutes les décisions au 3^e but.

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.



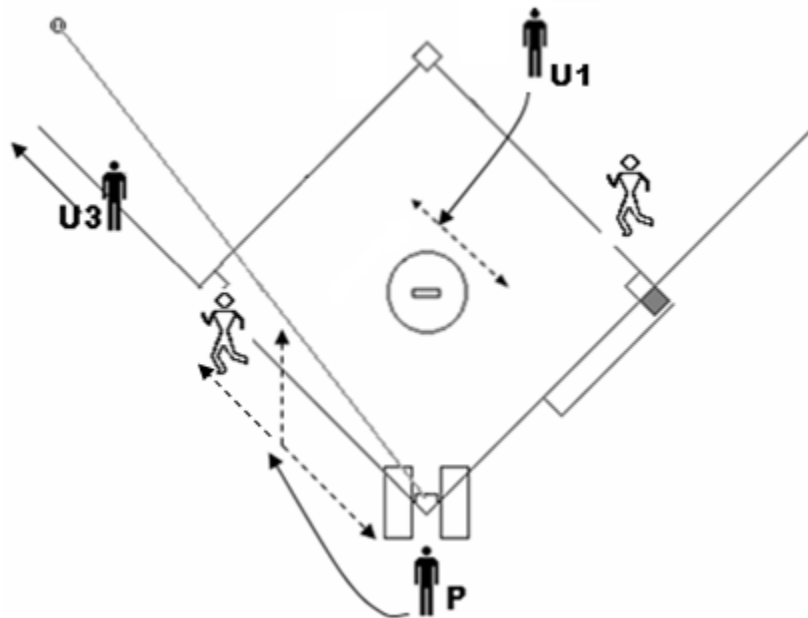
Coureur au 1^{er} et au 3^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

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.



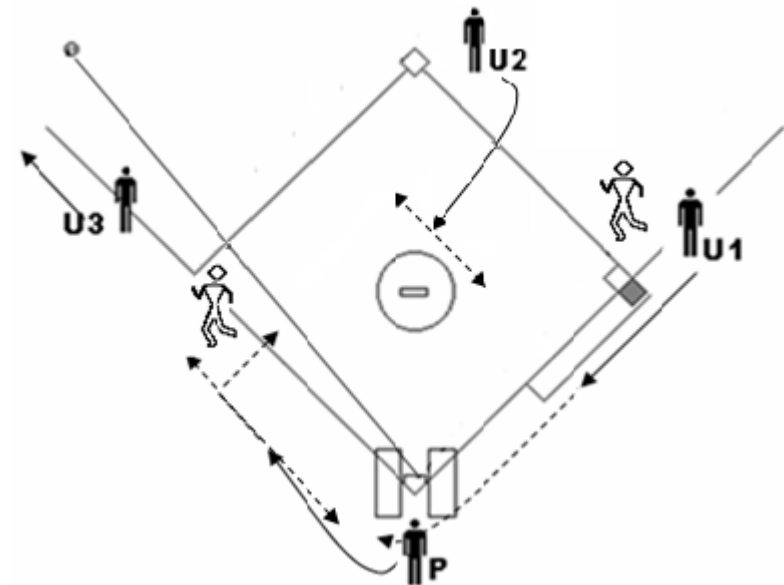
Système à 4 arbitres

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

AM - Se rend à la zone tampon; 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 une décision sur le **coureur de tête**. Bondit à l'intérieur pour **toutes décisions** au 3^e but sur le **frappeur-coureur**. Jan 2015

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.



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

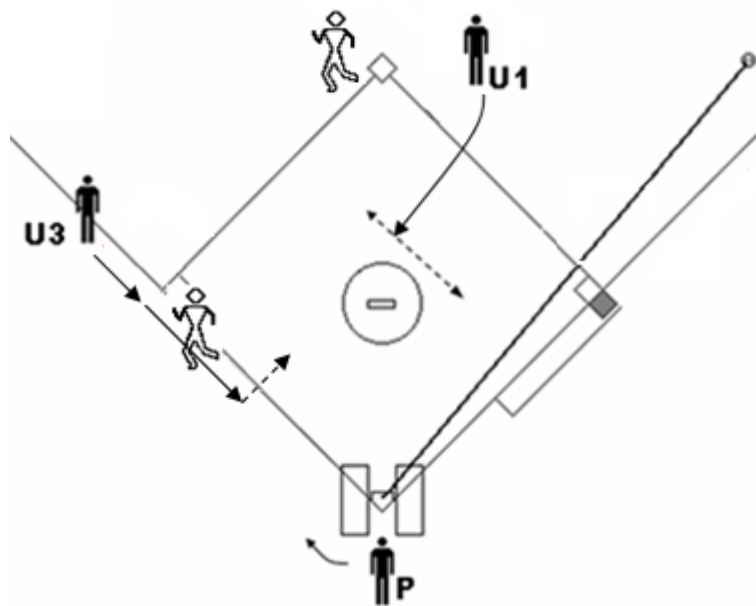
Système à 3 arbitres

- 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 - Se déplace le long du territoire des fausses balles pour un jeu au 3^e but, ou bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



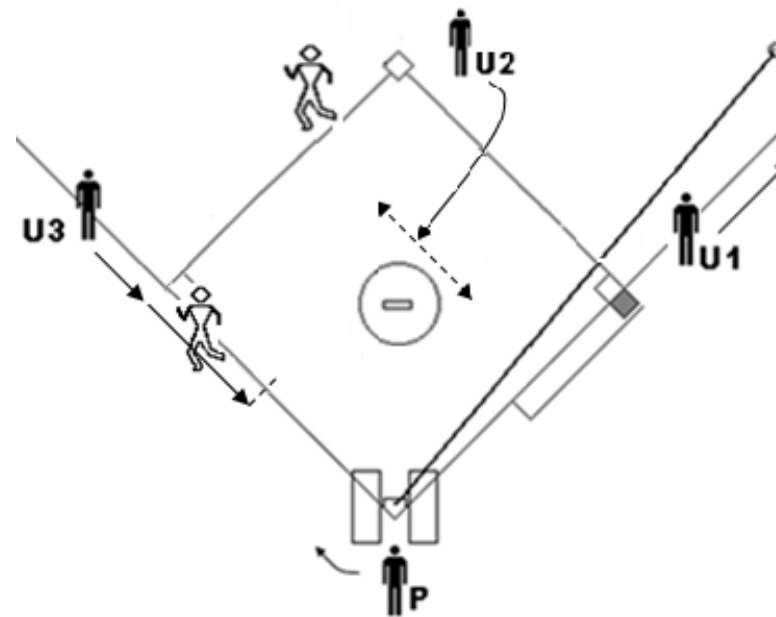
Système à 4 arbitres

- 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 - Se déplace le long du territoire des fausses balles pour un jeu au 3^e but, ou bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



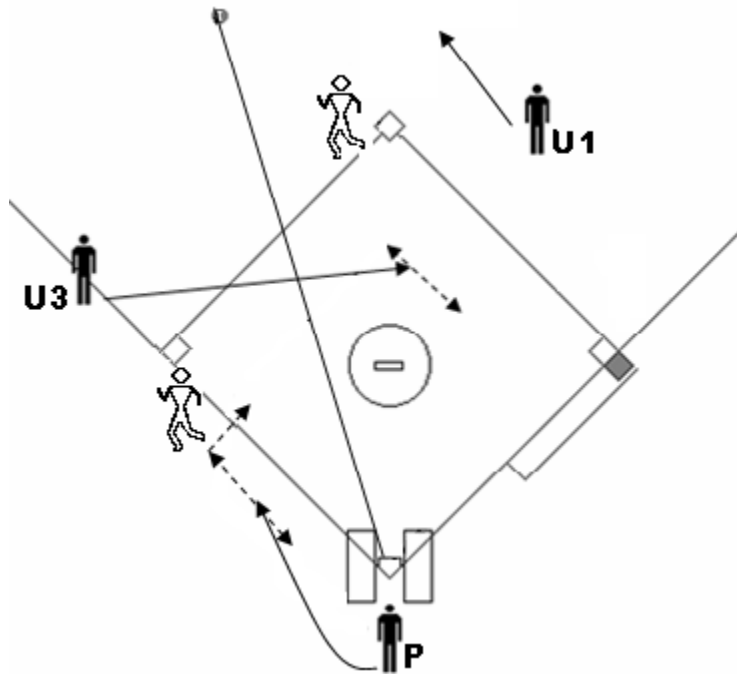
Coueurs au 2^e et au 3^e but – Ballon entre champ gauche et champ droit:

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.



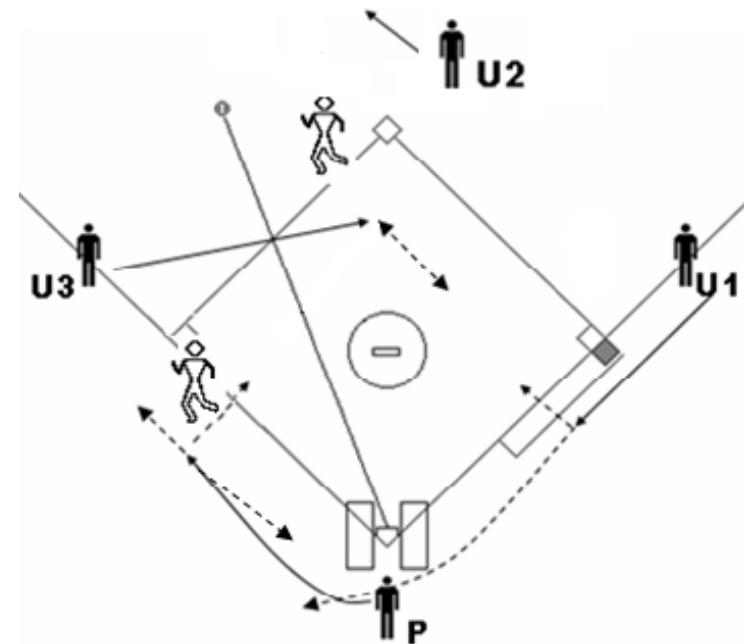
Système à 4 arbitres

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

AM - Se rend à la zone tampon; 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 une décision sur le **coureur de tête**. Bondit 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, 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.



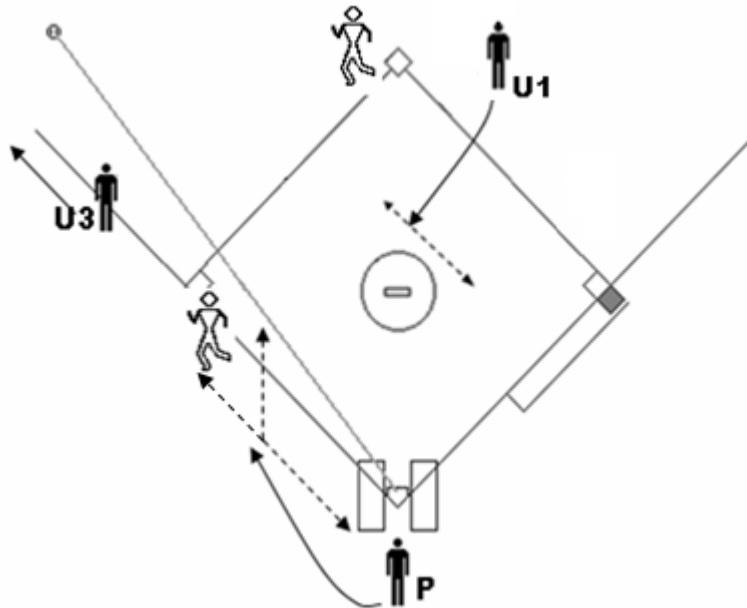
Coueurs au 2^e et au 3^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

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.



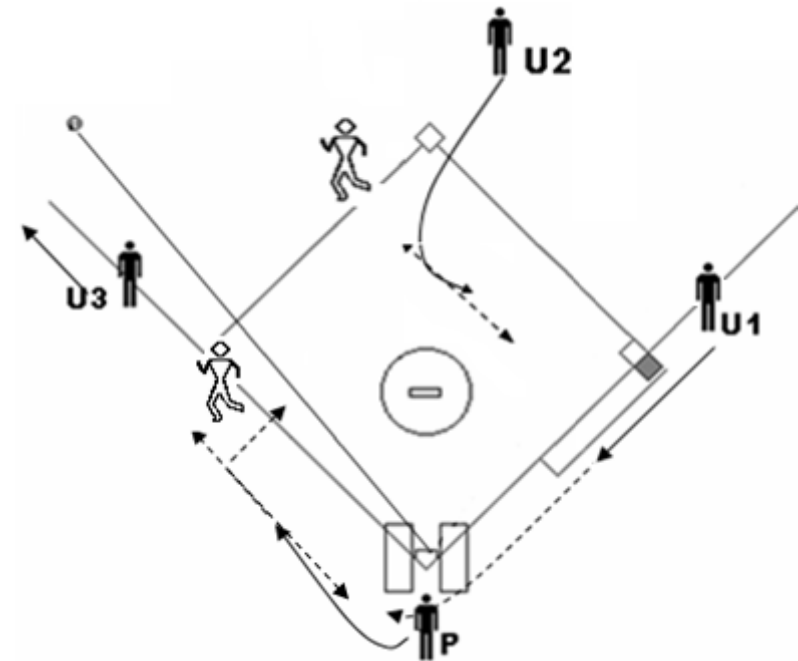
Système à 4 arbitres

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

AM - Se rend à la zone tampon; 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 une décision sur le **coureur de tête**. Bondit 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, 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.



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

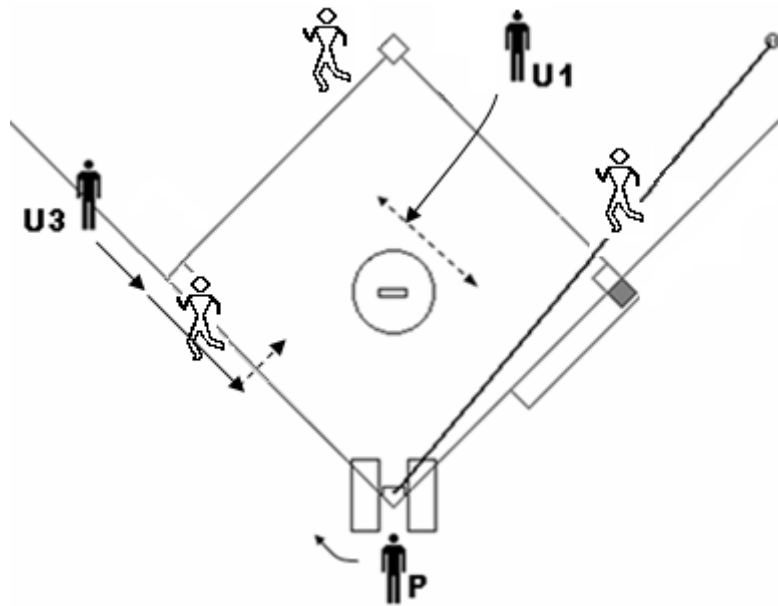
Système à 3 arbitres

- 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 - Se déplace le long du territoire des fausses balles pour un jeu au 3^e but, ou bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



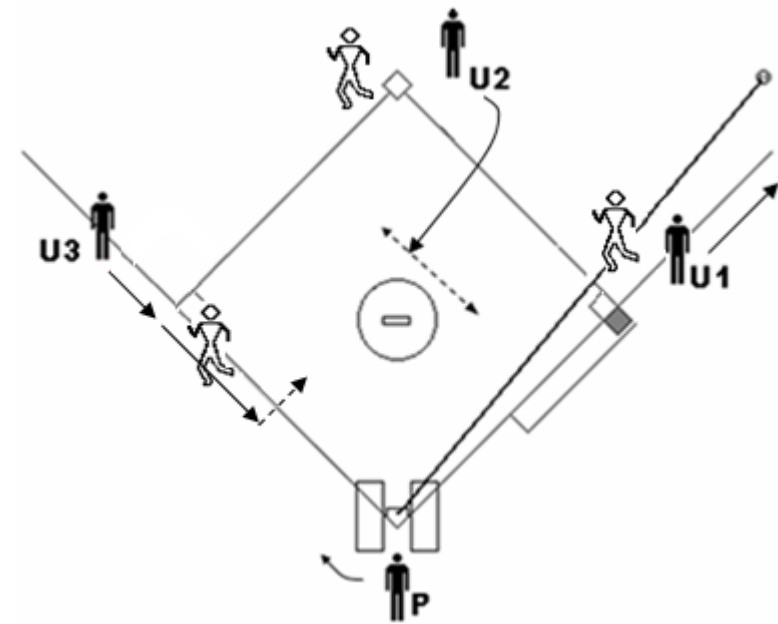
Système à 4 arbitres

- 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 au 1^{er} et au 2^e but.

A3 - Se déplace le long du territoire des fausses balles pour un jeu au 3^e but, ou bondit au champ intérieur pour une décision au 3^e but. (Consultez la page 30 pour les techniques alternatives)



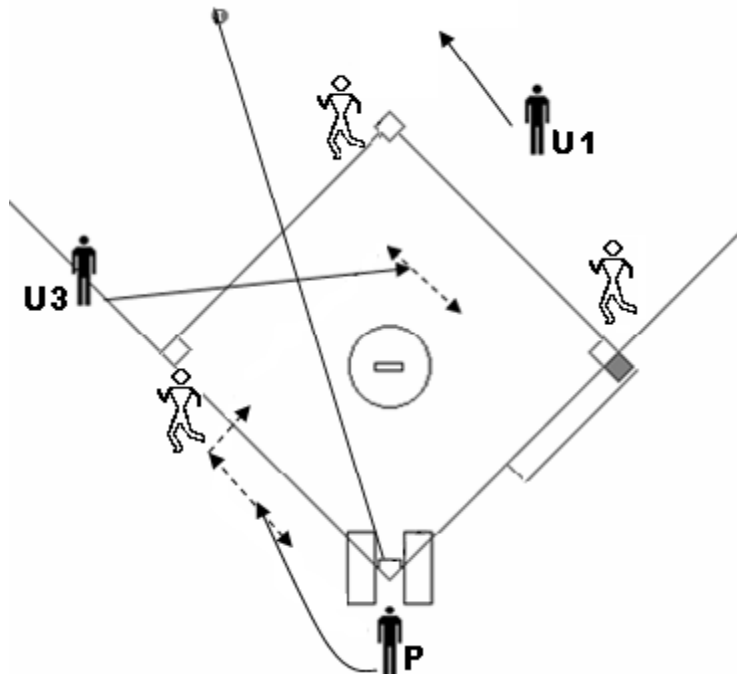
Coueurs au 1^{er}, 2^e et 3^e but – Ballon entre le champ gauche et le champ droit:

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.



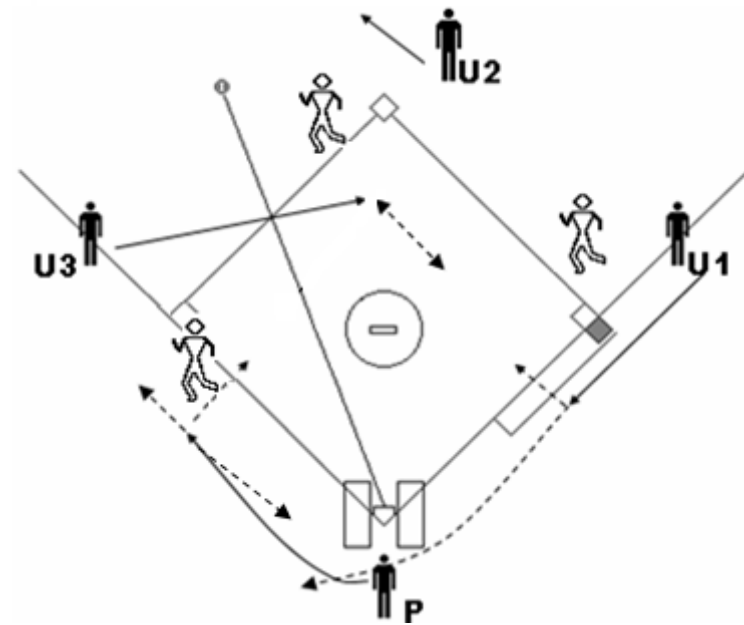
Système à 4 arbitres

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

AM - Se rend à la zone tampon; 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 une décision sur le **coureur de tête**. Bondit 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, 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.



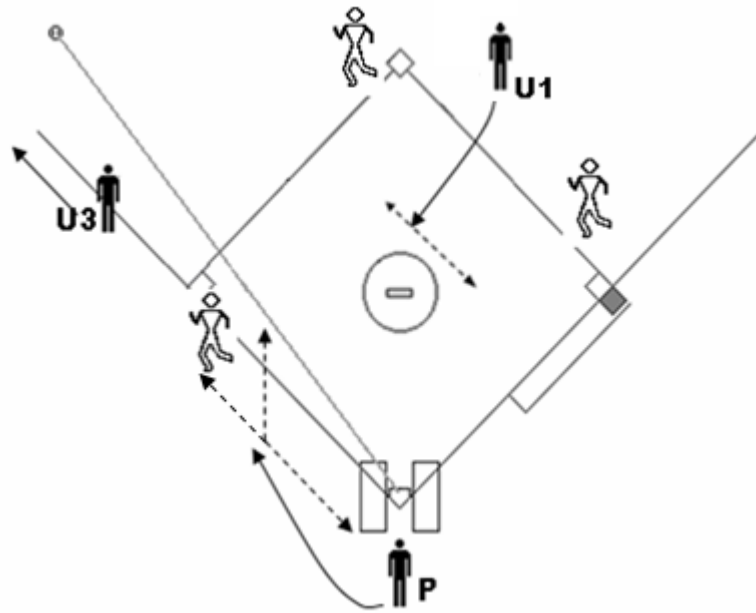
Coureurs au 1^{er}, 2^e et 3^e but – Ballon le long de la ligne du 3^e but (champ gauche):

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.



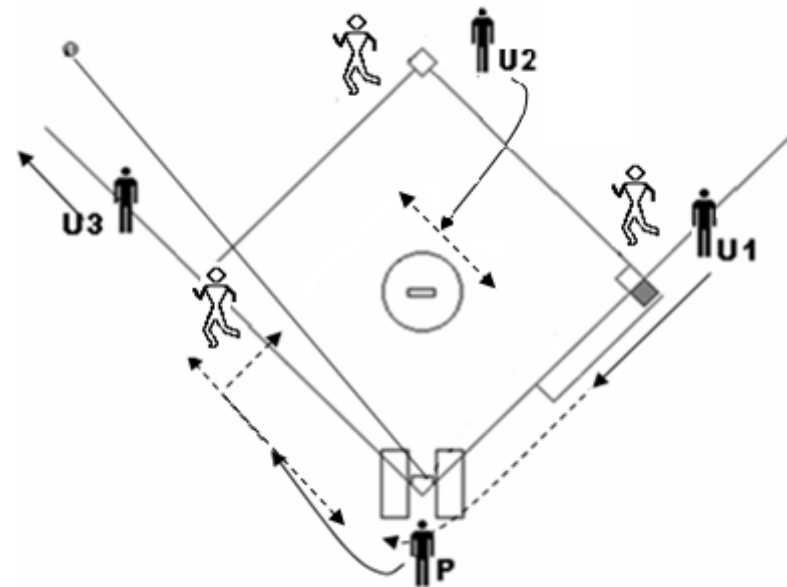
Système à 4 arbitres

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

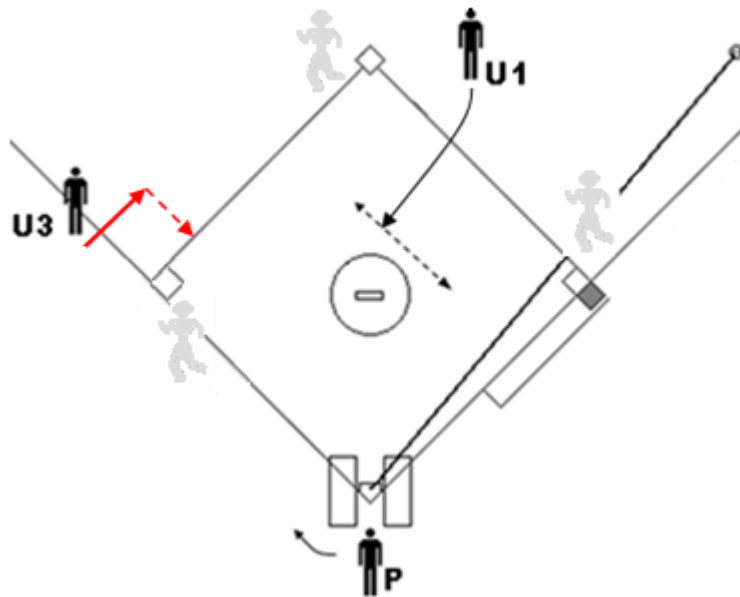
AM - Se rend à la zone tampon; est prêt à se rendre à la ligne des fausses balles en direction du 3^e but pour un jeu possible; ou retourne au marbre pour une décision sur le **coureur de tête**. Bondit à l'intérieur pour une décision au 3^e but sur le **frappeur-coureur**.

A1 - Se déplace le long de la ligne des fausses balles, 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.

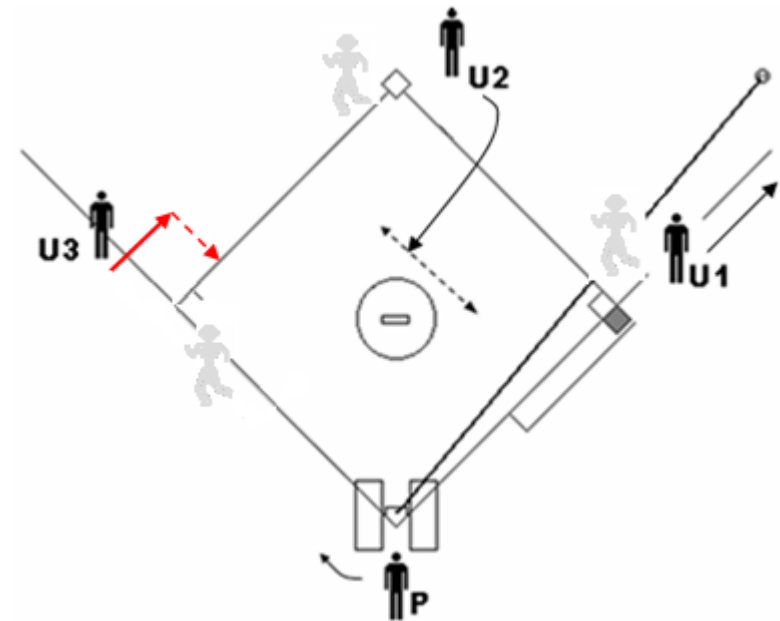
A2 - Pivote vers l'intérieur pour une décision au 2^e but; responsable du **frappeur-coureur** au 1^{er} et au 2^e but après que A1 se soit retiré.



Dans un système à 3 arbitres sur un coup frappé à F9, si le jeu l'exige et que A3 croit qu'il sera en meilleure position pour avoir les quatre éléments essentiels devant lui quand le jeu se déroule - A3 se déplacerait vers la ligne de sentier pour une décision possible au 3^e but; se déplacerait à l'intérieur pour tout jeu au 3^e but.



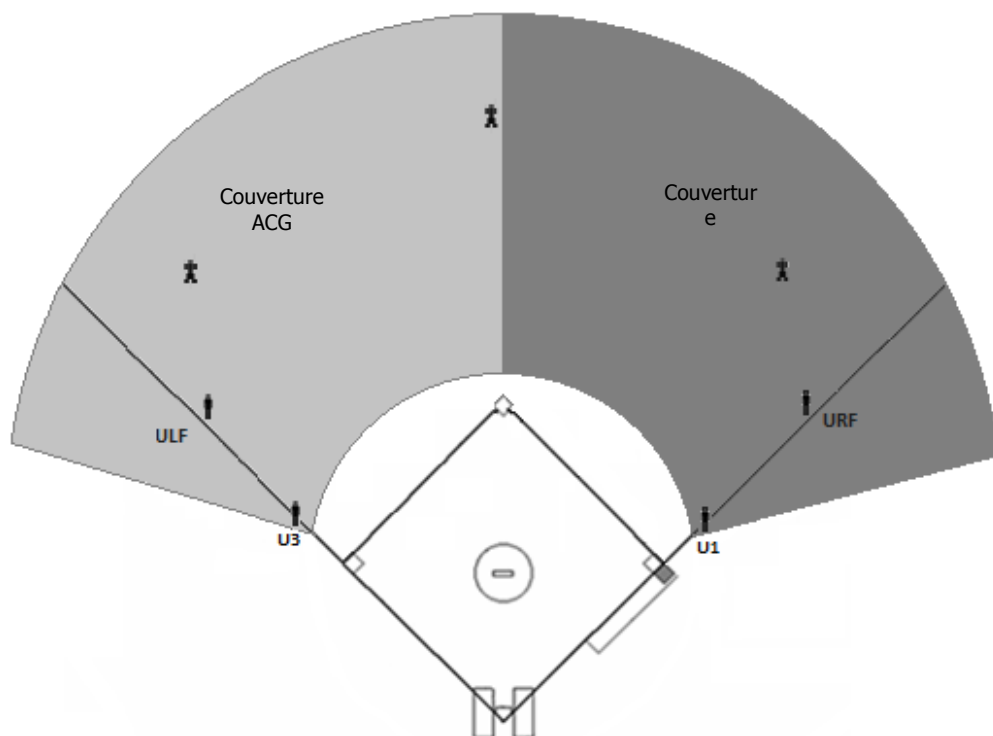
Dans un système à 4 arbitres sur un coup frappé à F9, si le jeu l'exige et que A3 croit qu'il sera en meilleure position pour avoir les quatre éléments essentiels devant lui quand le jeu se déroule - A3 se déplacerait vers la ligne de sentier pour une décision possible au 3^e but; se déplacerait à l'intérieur pour tout jeu au 3^e but.



Technique alternative de l'ISF

Système à 5 arbitres

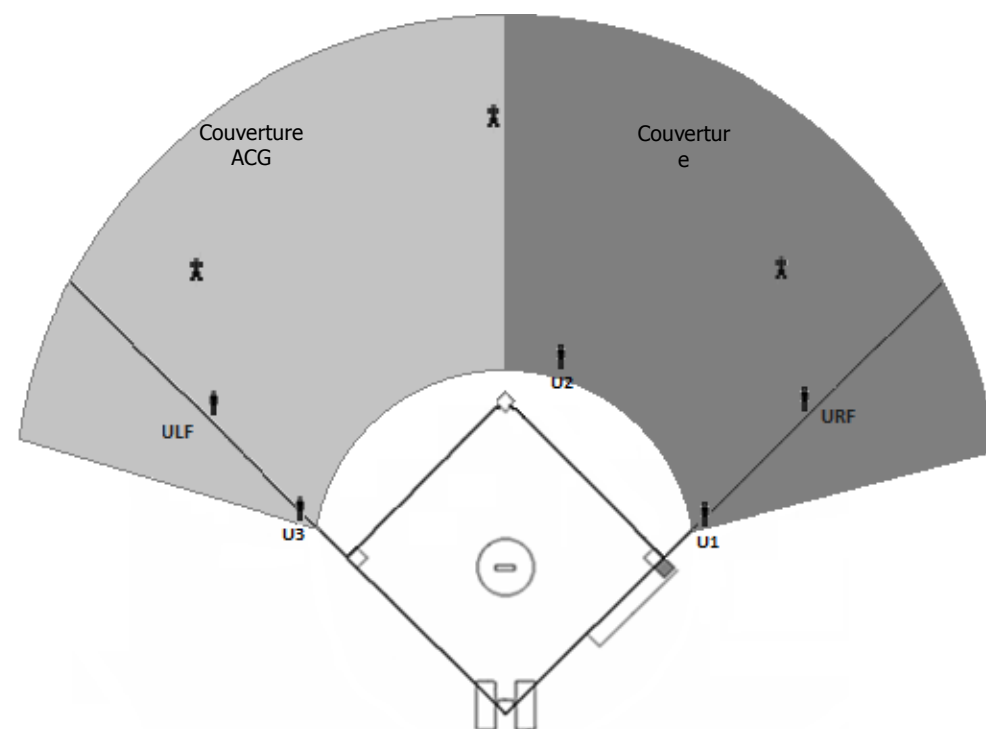
ACG/ACG – Responsable de toutes les décisions derrière l'arbitre de but et derrière les joueurs de champ intérieur (bonne ou fausse, attrapée ou non attrapée et la position d'une balle qui quitte le terrain de jeu). Les responsabilités ne changent pas quand il y a des coureurs sur les buts.



Aucun arbitre de but ne se rend au champ extérieur. Consultez les pages 4, 11 et 12 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 4 pour les rotations des arbitres de but.