



Guide pour les arbitres

Historique du document

Version	Date	Auteur	Commentaire
1.0	Avril 2017	D.Desjardins	Version initiale
1.1	Avril 2017	D.Desjardins	Corrections
1.2	Avril 2018	D.Desjardins	Cercle du lanceur, pas de vol de but
1.3	Mai 2022	D.Desjardins	In Field Fly

Table des matières

Introduction	3
Information générale	3
Zone de prise.....	3
Positionnement des arbitres sur le terrain	4
Aucun coureur sur les buts ou un coureur au 3 ^e but seulement	4
Coureur au 1 ^{er} ou 2 ^e but	5
Explications sur quelques règlements.....	7
Infield Fly (N'EST PLUS APPELÉ DANS LA LIGUE)	7
Fausse balle	8
Frappeur atteint balle morte	8
Coureur qui quitte son but.....	8
Lanceur avec la balle dans son cercle	8
Ballon-sacrifice	9
Joueur qui laisse tomber la balle intentionnellement	9
Références.....	10

Introduction

Objectif de la ligue

La ligue de Balle Molle St-Vincent de Paul inc. a comme objectif fondamental de permettre à ses membres, ainsi qu'à leurs familles de se rencontrer et de s'amuser socialement dans une atmosphère cordiale. Il est entendu que l'esprit de compétition ne doit jamais faire obstacle à cet objectif premier. Donc la **TOLÉRANCE ZÉRO SUR LE CHIALAGE EST DE RIGUEUR.**

Depuis plusieurs années, la ligue a décidé que ses joueurs étaient pour arbitrer les matchs au lieu d'avoir recours à des arbitres fédérés. Cela a permis d'économiser plusieurs milliers de dollars par années.

Ce document sert à fournir de l'information aux membres de la ligue de Balle Molle St-Vincent de Paul pour les aider quand ils doivent arbitrer un match. Il vise à donner des conseils et des éclaircissements quant à certains règlements.

Information générale

Lorsqu'on arbitre un match, nous devons rendre plusieurs décisions. La meilleure façon de réduire le risque d'erreur et de s'assurer **d'être le plus près de l'endroit où se déroule le jeu.** Un chapitre est consacré aux positionnements des arbitres pendant le déroulement du match.

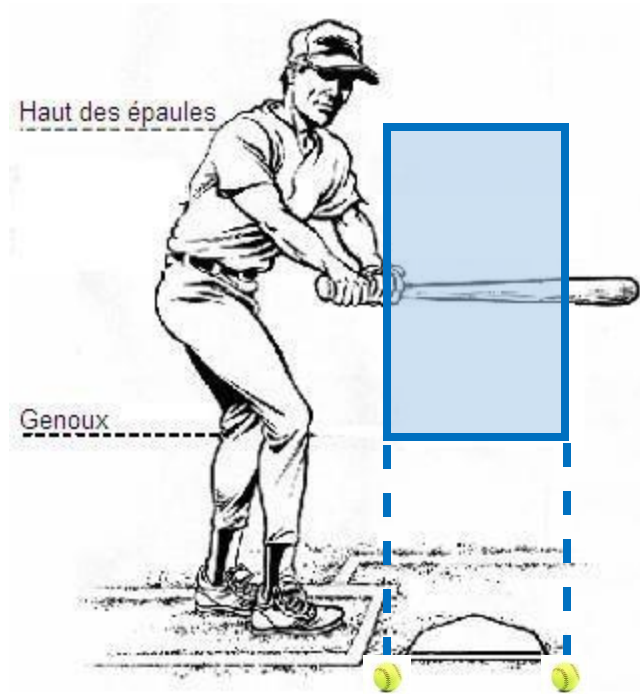
Aussi il faut s'assurer de **bien signaler nos décisions en parlant fort et par les gestes appropriés** pour éviter toute confusion.

Il faut rester calme en tout temps, en tant qu'arbitre vous êtes responsable du bon déroulement du match.

Si vous n'avez pas vu un jeu, dites-le, ça arrive à tous de manquer un jeu, surtout n'essayez pas de vous reprendre, **ne corriger jamais une erreur par une autre.**

Zone de prise

- Les limites de la zone de prise sont le haut des épaules et les bas du genou du frappeur.
- **Il faut juger où passe la balle au-dessus du marbre et non où le receveur attrape la balle**
- Dans la ligue, nous élargissons la largeur du marbre d'environ une balle de chaque côté



- **Établissez rapidement votre zone de prise et conservez la durant toute la partie, comme cela les frappeurs et les lanceurs pourront s'adapter à celle-ci et cela évite du chialage.**
- **Lorsque vous arbitrez au marbre, accroupissez-vous pour avoir les yeux à la hauteur des épaules du frappeur, alors si vous devez lever les yeux, c'est une balle.**
- **Assurez-vous de voir le coin extérieur et intérieur du marbre.**
- **Si vous vous rendez compte que vous avez mal jugé une balle, n'essayez pas de vous reprendre sur le lancer suivant.**

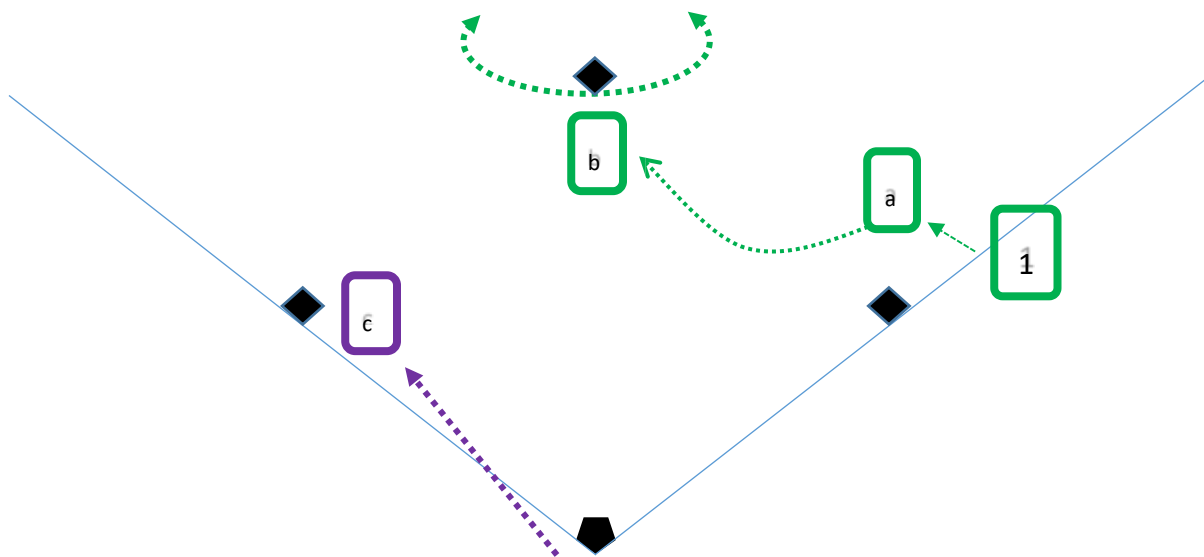
Positionnement des arbitres sur le terrain

Un bon positionnement est la clé pour diminuer le risque d'erreur. Comme lorsqu'on joue, on doit en tant qu'arbitre anticipé où pourra se dérouler le prochain jeu ? Vous devez toujours savoir où se situe la balle et d'où proviendra le lancer.

Aucun coureur sur les buts ou un coureur au 3^e but seulement

- L'arbitre sur les buts se tient en arrière du premier but, tel que démontré par la position **1** dans le diagramme suivant.
- Si la balle est frappée à l'avant-champ, l'arbitre se déplace vers la position **a** de façon à garder un angle de 90 degrés avec la balle. Si la balle vient du 2^e but, il se peut que vous deviez rester à votre position initiale.

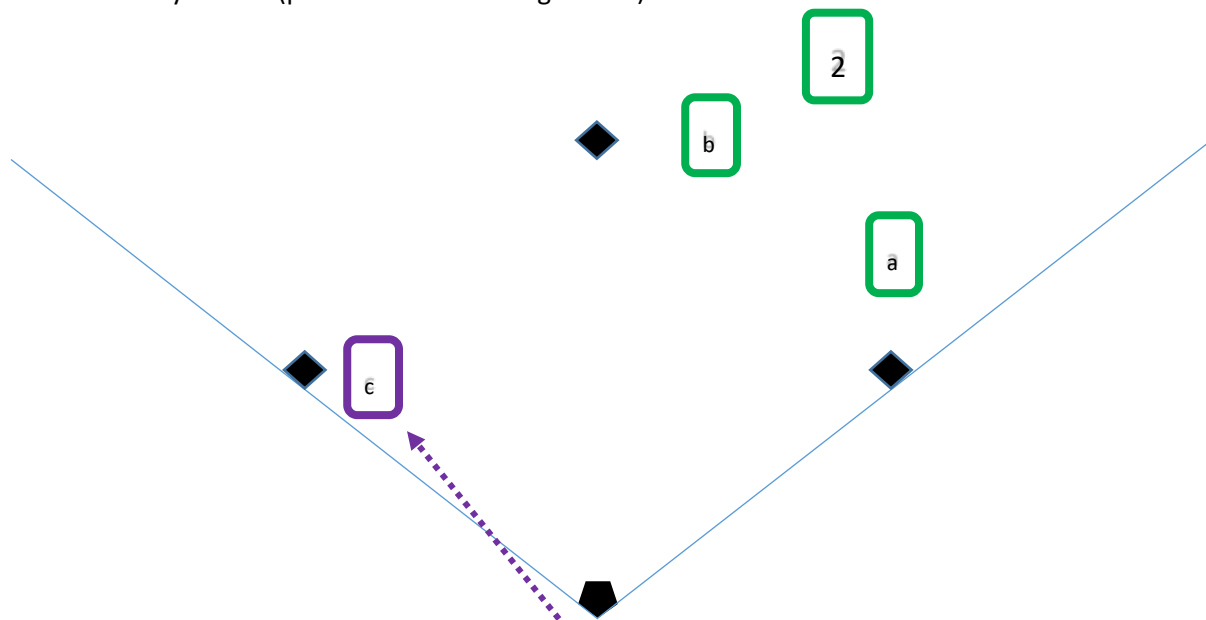
- Toujours suivre la balle jusqu'au lancer du joueur défensif, ensuite garder vos yeux sur le but et écouter le son de la balle dans le gant du premier but. Le coureur doit arriver avant la balle, en même temps il est retiré.
- Avant de rendre votre décision, prenez le temps de regarder si le joueur de 1^{er} but a bien la possession de la balle et que son pied était sur le but quand il a attrapé la balle.
- Le coureur doit toujours toucher au coussin orange sur un jeu forcé au 1^{er} but après avoir frappé la balle.
- L'arbitre du marbre doit surveiller le coureur vers le 1^{er} but. Le coureur doit courir à l'extérieur de la ligne du 1^{er} but. Si la balle atteint le coureur et qu'il n'est pas à l'extérieur de la ligne du premier but, il est retiré pour obstruction.
- Si le coureur tente de se rendre au 2^e but, une fois qu'il a dépassé le 1^{er} but, passez derrière lui et suivez-le jusqu'au 2^e but. Au 2^e but, placez-vous toujours dans un angle de 90 degrés en rapport de la provenance du lancer vers le 2^e but. La position **b** dans le diagramme
- L'arbitre du marbre doit toujours se préparer à couvrir le 3^e but au cas où le coureur tente de s'y rendre (position **c** dans le diagramme)



Coureur au 1er ou 2^e but

- L'arbitre sur les buts se tient en arrière du premier but, tel que démontré par la position **2** dans le diagramme suivant.
- Si la balle est frappée à l'avant-champ, l'arbitre se déplace vers la position **a** de façon à garder un angle de 90 degrés avec la balle. Si la balle vient du 2^e but, il se peut que vous deviez rester à votre position initiale.
- Toujours suivre la balle jusqu'au lancer du joueur défensif, ensuite garder vos yeux sur le but et écouter le son de la balle dans le gant du premier but. Le coureur doit arriver avant la balle, en même temps il est retiré.

- Avant de rendre votre décision, prenez le temps de regarder si le joueur de 1^{er} but a bien la possession de la balle et que son pied était sur le but quand il a attrapé la balle.
- Le coureur doit toujours toucher au coussin orange sur un jeu forcé au 1^{er} but après avoir frappé la balle.
- L'arbitre du marbre doit surveiller le coureur vers le 1^{er} but. Le coureur doit courir à l'extérieur de la ligne du 1^{er} but. Si la balle atteint le coureur et qu'il n'est pas à l'extérieur de la ligne du premier but, il est retiré pour obstruction.
- Si le coureur tente de se rendre au 2^e but, une fois qu'il a dépassé le 1^{er} but, passez derrière lui et suivez-le jusqu'au 2^e but. Au 2^e but, placez-vous toujours dans un angle de 90 degrés en rapport de la provenance du lancer vers le 2^e but. La position **b** dans le diagramme
- L'arbitre du marbre doit toujours se préparer à couvrir le 3^e but au cas où le coureur tente de s'y rendre (position **c** dans le diagramme)



Explications sur quelques règlements

Infield Fly (N'EST PLUS APPELÉ DANS LA LIGUE)

Pour avoir une chandelle intérieure, il faut :

- Avoir moins de deux retraits
- Un coureur au 1^{er} et 2^e but ou les buts remplis

Un ballon ou une chandelle — non une flèche — frappé en territoire régulier **pouvant être attrapés sans effort extraordinaire** par un joueur d'intérieur alors que le premier et le deuxième but ou le premier, deuxième et troisième but sont occupés avec moins de deux retraits. Le lanceur, le receveur et tout voltigeur qui se placent dans le champ intérieur au cours d'un tel jeu seront considérés comme un joueur d'intérieur dans l'application de cette règle.

Lorsqu'il semble apparent qu'une balle frappée soit une chandelle intérieure, l'arbitre doit immédiatement crier « chandelle intérieure » au bénéfice des coureurs. Si la balle est frappée près des lignes de démarcation, l'arbitre doit crier « chandelle intérieure si bonne balle ».

La balle est au jeu et les coureurs peuvent avancer au risque de voir la balle attrapée ou retoucher le but et avancer après que la balle soit touchée comme s'il s'agissait d'un ballon ordinaire. **Si la balle frappée devient une fausse balle, elle est traitée comme telle.**

Lorsqu'une chandelle intérieure est appelée :

- Le frappeur est retiré.
- La balle demeure en jeu.
- Les coureurs avancent à leurs risques.

L'arbitre doit :

- Attendre que la balle commence à redescendre pour appeler la chandelle intérieure
- Pointer la balle avec sa main droite
- Crier « Infield fly, batter's out »
- Ajouter « If fair » si la balle est près des lignes.

Fausse balle

- **Avant le premier ou troisième but** : Une fausse balle est déclarée quand une balle frappée s'arrête ou est touchée par un joueur à l'extérieur de la ligne du premier ou troisième but. Si une balle sort à l'extérieur de la ligne et revient à l'intérieur du jeu sans avoir été touchée, elle est en jeu.
- Les premier et troisième sont en jeu, alors si une balle touche ou passe au-dessus des buts, **ce n'est pas une fausse balle**.
- **Après le premier ou troisième but** : une balle est fausse si elle tombe à l'extérieur des lignes de but.
- En tout temps, si un joueur touche à la balle alors qu'elle se situe à l'intérieur des lignes, elle est en jeu, peu importe si elle sort du jeu ou non.
- Une fausse balle ne peut jamais être un infield fly
- Dans tous les cas, **il faut toujours juger de la position de la balle en rapport aux lignes**, la position du joueur n'a aucune importance, que ça soit la position de ses pieds ou de son gant.

Frappeur atteint balle morte

- Dès qu'un frappeur est atteint par la balle, la balle est morte, c'est-à-dire que le jeu s'arrête et les coureurs retournent au but où ils étaient avant le lancer.
- Si le joueur est atteint à une partie de son corps qui se trouve dans la zone de prise, alors une prise sera déclarée.

Coureur qui quitte son but

un coureur ne peut pas quitter le but tant que la balle n'a pas franchi le marbre.

L'arbitre doit :

- Crier automatiquement l'arrêt du jeu, la balle est automatique morte. **L'arbitre n'a pas à attendre que l'autre équipe signale l'infraction.**
- Pointer le coureur et le déclarer retiré.
- Tous les autres coureurs retournent à leur but où il était avant le lancer.
- Si le frappeur a frappé la balle en jeu, le jeu est annulé et le frappeur retourne au bâton, peu importe l'issue du coup qui vient d'être frappé (retrait, coup sûr ou même un circuit)
- Le jeu recommence comme si le lancer n'avait jamais eu lieu aucune balle ou prise n'est donné au frappeur.

Lanceur avec la balle dans son cercle

- Si le lanceur est en possession de la balle et qu'il est à l'extérieur de son cercle au monticule et qu'il n'y a pas de time out, les coureurs peuvent courir à leur risque.
- Si le lanceur est en possession de la balle et qu'il est à l'intérieur de son cercle au monticule, qu'il n'y a pas de temps d'arrêt, les coureurs n'ont pas le droit de voler de but.

- Lorsque le lanceur a les deux pieds sur la plaque et qu'il est prêt à lancer, si le coureur quitte son but, il est automatiquement retiré, comme décrit dans le paragraphe précédent.

Ballon-sacrifice

- Lorsqu'une balle est frappée dans le champ, il est de la responsabilité de l'arbitre sur les buts de s'avancer vers le champ afin de s'assurer que la balle est bien attrapée par le voltigeur.
- **C'est la responsabilité de l'arbitre du marbre de vérifier si le coureur quitte son but avant l'attrapé de la balle.**
- Le coureur peut quitter le but dès que la balle touche le joueur en défensive, même si le voltigeur n'a pas le plein contrôle de la balle. Exemple : Une balle est frappée dans le champ gauche, le voltigeur jongle avec la balle avant son attrapé complète. Le coureur peut avancer au prochain but dès que la balle touche au voltigeur, il n'a pas à attendre que la balle soit en plein contrôle par le voltigeur.

Joueur qui laisse tomber la balle intentionnellement

- Le frappeur est retiré, la balle est morte et le ou les coureurs retournent à leurs buts lorsqu'un joueur d'avant-champ échappe volontairement **un ballon ou une flèche** dans le territoire des bonnes balles avec des coureurs sur les buts
- Notez que le frappeur n'est pas retiré dans cette situation **si le joueur d'avant-champ laisse tomber la balle au sol sans y toucher**, sauf lorsque la règle de la chandelle intérieure s'applique.
- Lorsqu'un joueur d'avant-champ échappe volontairement une balle ou une flèche dans le territoire des bonnes balles afin de créer une situation de double jeu, les coureurs peuvent retourner au dernier but occupé au moment du lancer sans risque d'être retiré. Le même raisonnement s'applique si un voltigeur s'approche si près de l'avant-champ pour créer une situation de double jeu s'il échappe volontairement la balle.
- Les coureurs ne peuvent avancer selon la règle. Les arbitres doivent immédiatement appeler un « Temps d'arrêt » lorsqu'à leur jugement la balle est échappée volontairement.

Références

- Softball Québec
- Baseball Québec
- Softball Canada
- Baseball Canada