
BASEBALL :

MÉCANIQUE À 2 ARBITRES

Version simplifiée

Sommaire

1. PREAMBULE
2. POSITIONNEMENTS
3. RESPONSABILITÉS
4. PRINCIPALES ROTATIONS
5. CAS PARTICULIERS
6. ANNEXES

Pourquoi la mécanique à 2 ?

- Meilleure couverture du terrain
- Meilleure répartition des tâches prioritaires
- Meilleure efficacité et entraide entre les arbitres

→ **OBLIGATIONS** : chacun doit savoir ce qu'il y a à faire en termes de

- Responsabilités
- Placements et déplacements

→ **OBJECTIFS** :

- CHACUN SES APPELS et SES RESPONSABILITES
- NE PAS PRENDRE L'APPEL (= la responsabilité) DE SON COLLEQUE
- EVITER DE FAIRE 2 APPELS CONTRADICTOIRES SUR UN MEME JEU

→ **ENJEUX** : gérer le match plus sereinement

MÉCANIQUE À 2 ARBITRES

2. Positionnements

Position C :

- Sur la tangente marbre-cercle du monticule
- Coté gauche
- Environ mi-distance plaque lanceur-2B
- Face au marbre
- Situations => toutes les autres situations

Position B :

- Sur la tangente marbre-cercle du monticule
- Coté droit
- Environ mi-distance plaque lanceur-2B
- Face au marbre
- Situations => C1 ou C1+C3

Position A :

- 2 pieds à l'extérieur du terrain
- Sans toucher la ligne de foul-ball
- Face au marbre
- 3-4 m. derrière le défenseur de 1B
- Situations => pas de coureur



MÉCANIQUE À 2 ARBITRES

3. Responsabilités

Responsabilités sur les foul-balls quand AB en Position A :

- AM s'occupe de toute la ligne à gauche
- AM s'occupe de la ligne à droite jusqu'à l'avant de la 1B
- AB s'occupe de la ligne à droite de l'avant de la 1B jusqu'au poteau

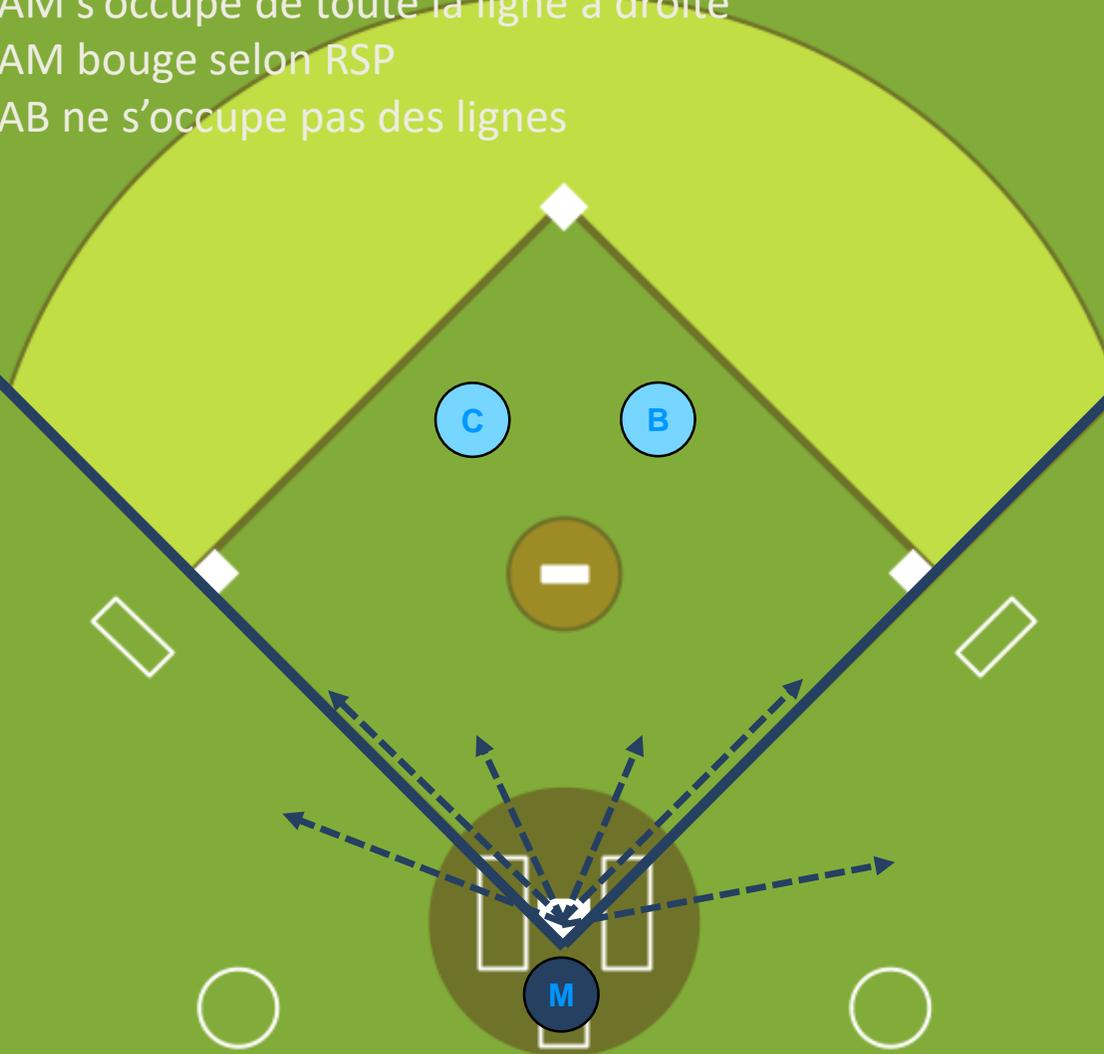


AM = arbitre de marbre

AB = arbitre de bases

Responsabilités sur les foul-balls quand AB en Position B ou C :

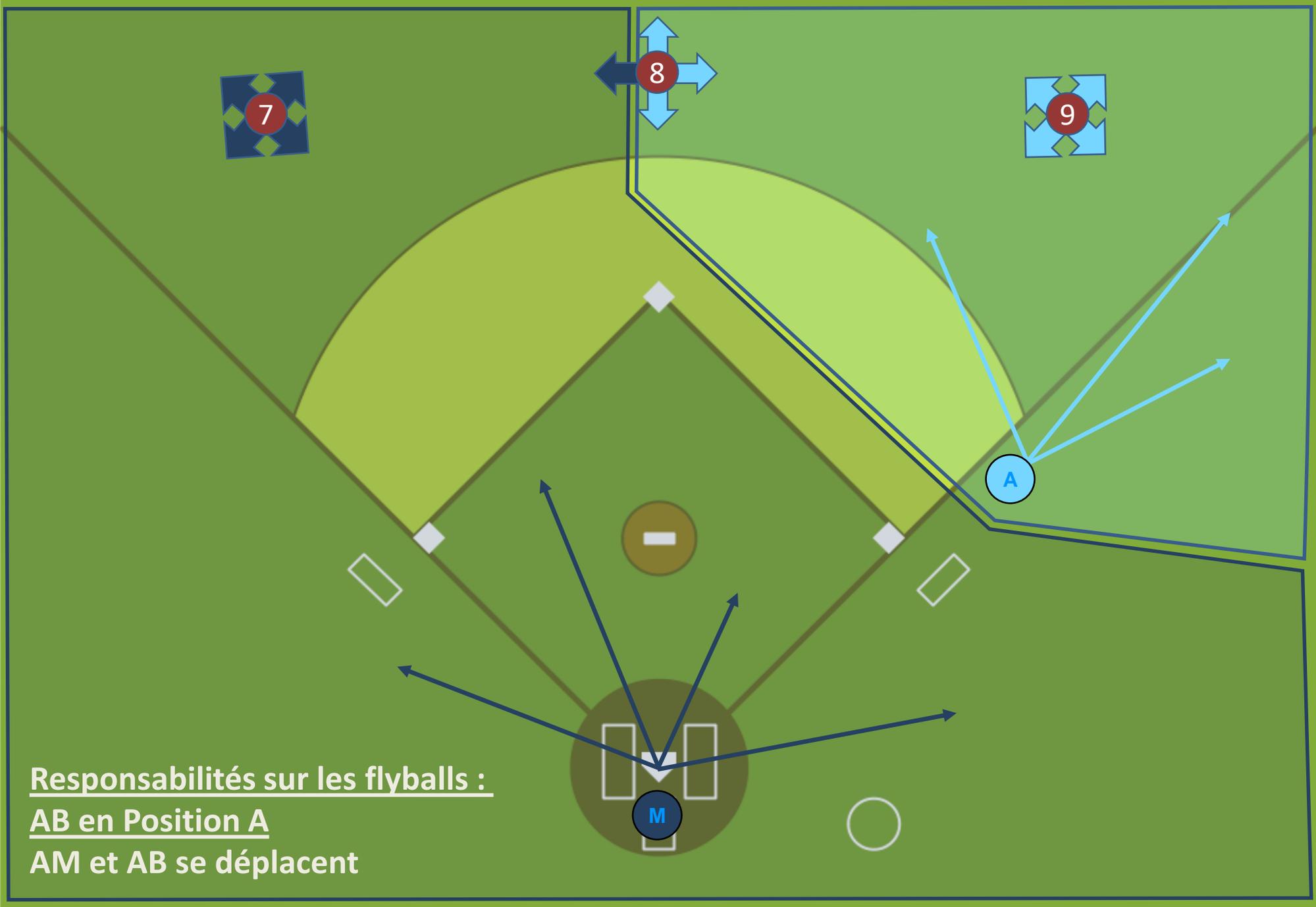
- AM s'occupe de toute la ligne à gauche
- AM s'occupe de toute la ligne à droite
- AM bouge selon RSP
- AB ne s'occupe pas des lignes



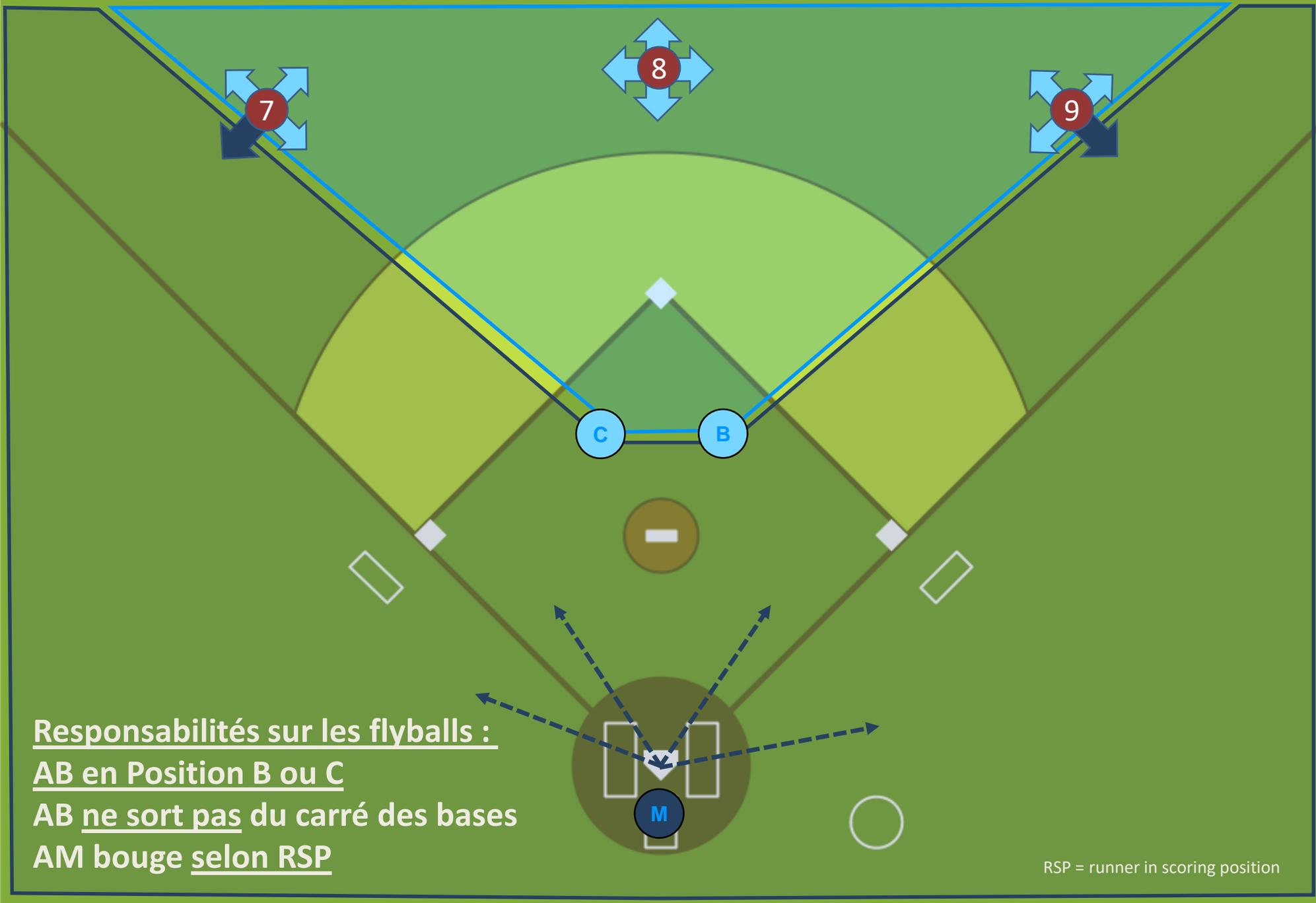
AM = arbitre de marbre

AB = arbitre de bases

RSP : runner in scoring position



Responsabilités sur les flyballs :
AB en Position A
AM et AB se déplacent



3. Responsabilités (suite)

Conseils sur les line-drives et les pop-flies en infield :

- Le mieux placé des 2 arbitres (le + en face du jeu) prend l'appel
- Déplacez-vous (tous les 2 s'il le faut)
- Si besoin, communiquez avant de prendre l'appel

Exemples :

1. AB en position A - Line-drive sur le 1^{ère} base qui plonge sur sa gauche : AB est très proche de l'action mais AM est en face => AM prend l'appel
2. AB en position B - Pop-fly sur le 2^{ème} base : AB se retourne tranquillement => AB prend l'appel
3. AB en position C - Puissant line-drive sur le short-stop : AB est proche mais n'a pas (forcément) le temps de se retourner => AM prendra l'appel
4. AB en position A - Pop-fly devant le dug-out de 1^{ère} base : AM + AB se déplacent et se positionnent pour voir l'action => le mieux placé des 2, le + en face, prendra l'appel (si besoin, prendre le temps de communiquer, par gestes ou vocalement, pour savoir qui a « la priorité »)

MÉCANIQUE À 2 ARBITRES

4. Principales rotations

N.B. : cette version simplifiée des méca à 2 ne revient pas sur les positions et déplacements de AB :

- sur les jeux d'infield en 1^{ère} base (angles/distances/timing)
- sur les hits (avec pivot et suivi du B.C. jusqu'en 2^{ème} ou 3^{ème} base)

=> revoir les cours d'AF1 sur ce sujet si besoin

4. Principales rotations (suite)

Rotation # 1 - AB en Position A - jeu en infield : détail des responsabilités



Arbitre de marbre

Contourne le catcher par la gauche

Suit la ligne jusqu'à mi-distance marbre-1B

Doit être arrêté pour observer le jeu en 1B

Vérifie interférence (couloir) & obstruction

Vérifie le « Swipe tag » (= dans le dos du B.C.)

Si erreur, vérifie que la balle reste au jeu

Appelle « Time » si la balle est morte

Place B.C. si besoin (avec AB)



Arbitre de bases

Pause-Read-React en fonction du jeu

Responsable du jeu en 1B

Appel : angle 90°, distance ~6 m. et timing

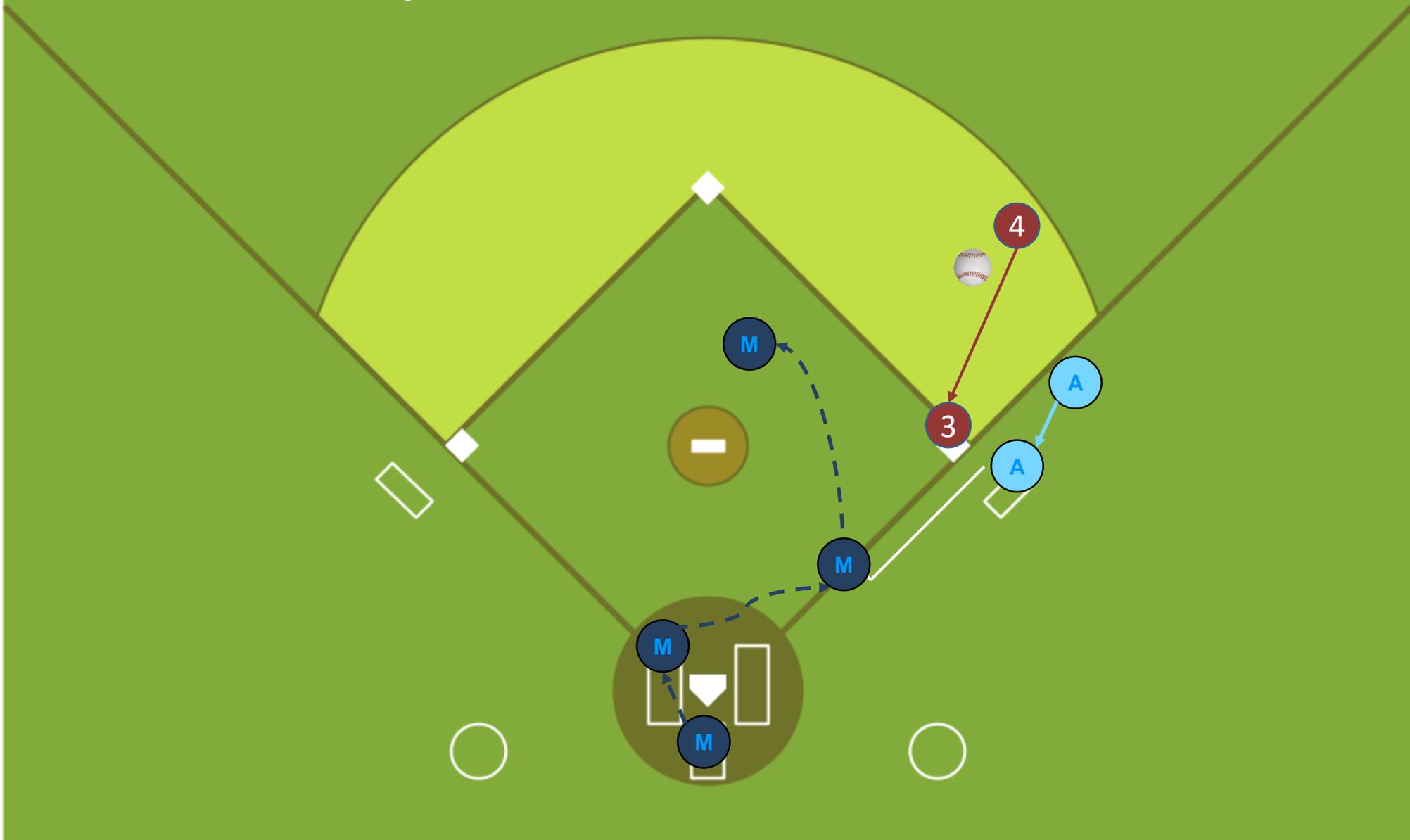
Si erreur, est prêt à entrer dans l'infield

Suit le B.C. si besoin après l'erreur

Place B.C. si besoin (avec AM)

Rotation # 2 :

AB en Position A : « pressure from behind »



4. Principales rotations (suite)

Rotation # 2 - AB en Position A - « pressure from behind » : détail des responsabilités



Arbitre de marbre

Contourne le catcher par la gauche

Suit la ligne jusqu'à mi-distance marbre-1B

Doit être arrêté pour observer le jeu en 1B

Vérifie interférence (couloir) & obstruction

Vérifie « Swipe tag » (= dans le dos du B.C.)

Si erreur, suit le B.C. jusqu'en 2B



Arbitre de bases

Pause-Read-React en fonction du jeu

Se place dans le territoire des foul-balls

Responsable du jeu en 1B

Appel : angle 90°, distance ~6 m. et timing

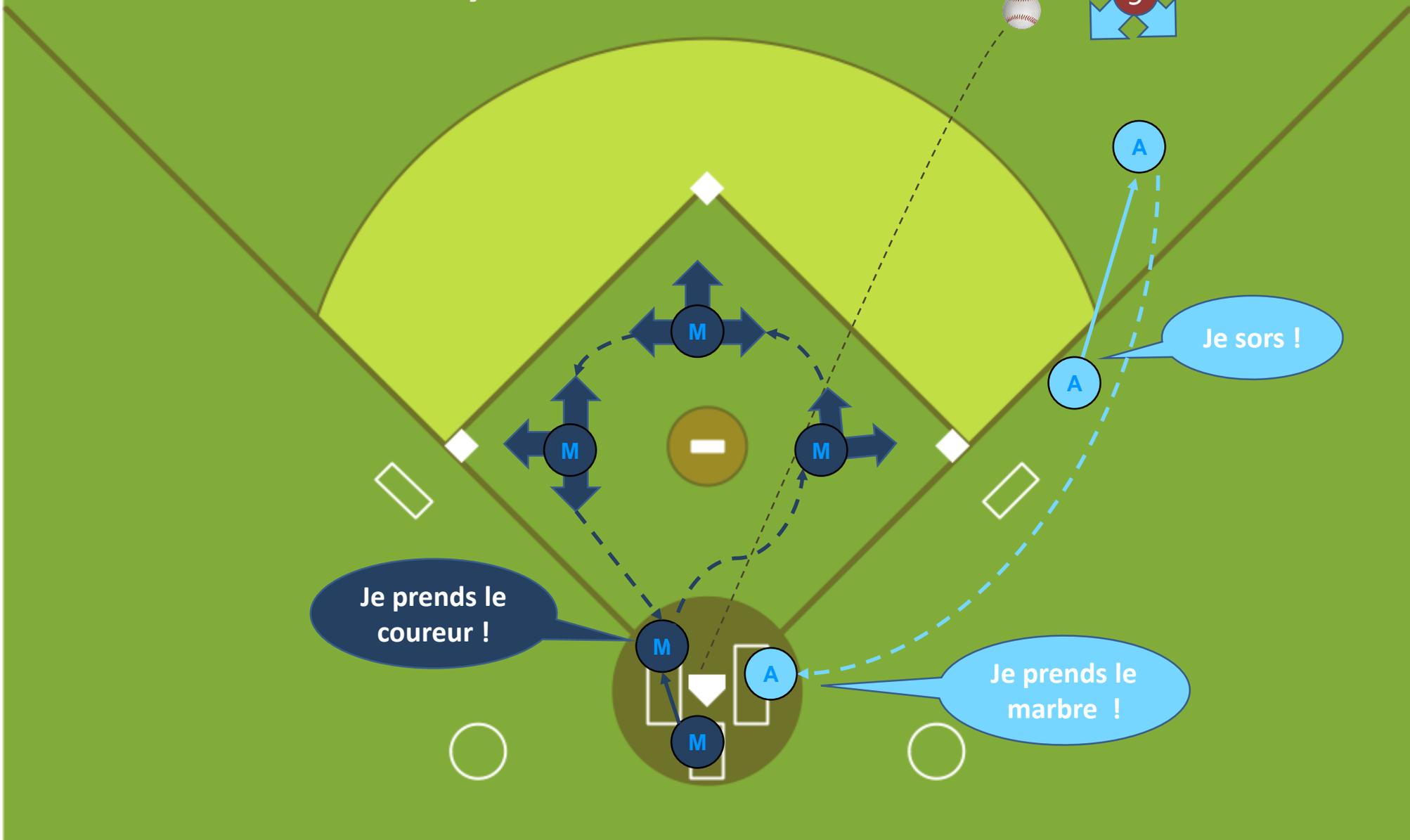
Si erreur, vérifie que la balle reste au jeu

Ne revient pas dans l'infield

Appelle « Time » si la balle est morte

Rotation # 3 :

AB en Position A avec fly en RF



4. Principales rotations (suite)

Rotation # 3 - AB en Position A - fly en RF : détail des responsabilités



Arbitre de marbre

Regarde son partenaire

Contourne le catcher par la gauche

Entre dans le terrain « Je prends le coureur ! »

Contourne le monticule pour suivre le B.C.

Responsable de tous les jeux en 1B - 2B et 3B

Revient vers le marbre si le jeu s'y développe

Laisse le jeu au marbre à son binôme si celui-ci a indiqué y être



Arbitre de bases

Communique « Je sors ! » en pointant le ciel

Se déplace en RF, aussi loin que possible

Se tient à cheval sur la ligne si la balle est proche

Prend la responsabilité du « fair/foul »

Prend la responsabilité du « catch/no catch »

Fait son appel

Revient vers le marbre en courant

Communique « Je prends le marbre ! »

Prend l'appel au marbre si besoin

4. Principales rotations (suite)

Rotation # 4 - AB en Position B - C1 + Hit en OF : détail des responsabilités



Arbitre de marbre

Se dirige dans la « library »

Communique « Je prends la 3 s'il vient ! »

« Pause-Read-React »

Jeu en 3B : « Je prends la 3 ! Je prends la 3 ! »

Jeu au marbre possible : « Je prends le marbre »

Pas de jeu : reste dans la « library »



Arbitre de bases

Evolue dans la « working area »

Responsable de tous les jeux en 1B + 2B

Responsable des jeux sur B.C. en 3B

=> avec C1 + C3 et Hit en OF : AM va dans la « library » en vérifiant que C3 touche bien le marbre

Rotation # 5 :

AB en Position C

C1 + C2 et fly en OF

7

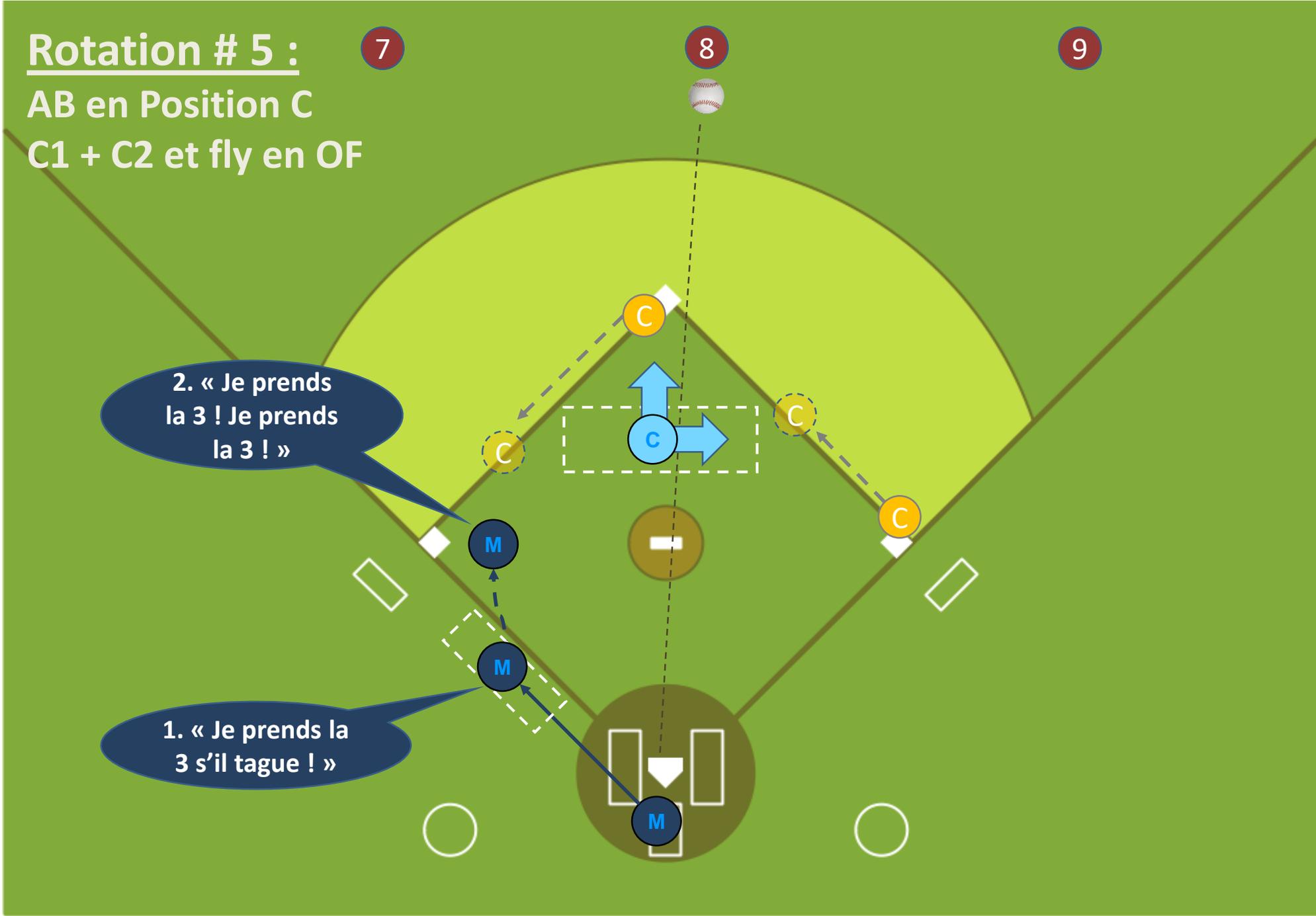
8

9



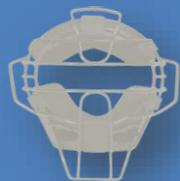
2. « Je prends la 3 ! Je prends la 3 ! »

1. « Je prends la 3 s'il tague ! »



4. Principales rotations (suite)

Rotation # 5 - AB en Position C - C1 +C2 + Fly en OF : détail des responsabilités



Arbitre de marbre

Se dirige dans la « library »

Communique « Je prends la 3 s'il tague ! »

« Pause-Read-React »

Si R2 > en 3B : « Je prends la 3 ! Je prends la 3 ! »

Responsable du jeu en 3B

Retourne au marbre si le jeu s'y développe

Pas de jeu : reste dans la « library »



Arbitre de bases

Evolue dans la « working area »

Responsable du catch/no catch

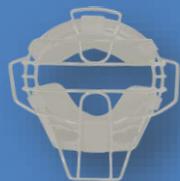
Responsable des jeux en 1B et 2B

Dont : départ de R2 (tag up) si appel

Dont : retour de R2 si déjà parti

4. Principales rotations (suite)

Rotation # 6 - AB en Position B ou C - C1, C2 ou C3 - Souricière : détail des responsabilités



Arbitre de marbre

Se dirige vers la souricière

Communique « Je prends cette moitié ! »

Suit le coureur sur sa moitié

Responsable des tags effectués sur sa moitié

Responsable des int. et obs. sur sa moitié



Arbitre de bases

Suit la souricière dès son déclenchement (seul)

Laisse la moitié à AM dès qu'il arrive

Suit le coureur sur sa moitié

Responsable des tags effectués sur sa moitié

Responsable des int. et obs. sur sa moitié

=> Situations avec un seul coureur !

MÉCANIQUE À 2 ARBITRES

5. Cas spécifiques

1. Double-plays



Arbitre de marbre

Se dirige dans la « library »

Regarde le double-jeu

N.B. : si double-play « cassé » =>> rotation # 4



Arbitre de bases

Evolue dans la « working area »

Responsable de l'appel en 2B (dont int. et obs.)

Responsable de l'appel en 1B

2. Fly en OF avec tag-up en 3B



Arbitre de marbre

Trouve un axe dans le territoire des foul balls pour visualiser l'attrapé **et** le départ de C3

Responsable du fair/foul si proche des lignes

Responsable du jeu au marbre et si appel pour départ anticipé de C3



Arbitre de bases

Evolue dans la « working area »

Responsable du catch/no catch

MÉCANIQUE À 2 ARBITRES

6. Annexe

La **communication** entre les arbitres est :

○ **visuelle** ⇒ signaux pré-établis

- situation actuelle : compte, retraits, situation d'infield fly, rotations, time-play...
- jugement intermédiaire : infield fly if fair, interférence/obstruction...
- décision finale : foul-tip, statut de la balle, retrait, point validé...



○ **verbale** ⇒

- précisions sur la situation
- informer son partenaire de son déplacement : « Je prends la 3 ! »
- un jugement : ball/strike, out/safe, yes he went, fair/foul, catch/no catch...
- une question : « Did he go ? »
- un demande d'échange : « Qu'as tu vu ? »



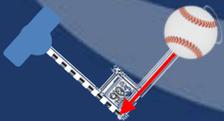
Sur le terrain chaque arbitre doit toujours s'organiser pour :



- ne jamais lâcher la balle du regard



- faire tous les efforts possibles pour se positionner correctement surtout sur les jeux forcés, slides, tags...



- prioriser l'angle à la distance et prendre un angle de 90° entre la trajectoire de la balle et l'orientation de son corps vers la cible



- orienter son buste vers le jeu



- communiquer avec son partenaire