



Guide de l'instructeur et horaire suggéré

Stage d'arbitre de Niveau 1

Power Point 2017

Bienvenue au stage de niveau 1 à titre d'instructeur. Si vous avez un ou des partenaire(s), assurez-vous d'avoir établi un plan à l'avance et développé un horaire à suivre? Qui fait quoi?

Vous aurez besoin d'avoir une compréhension approfondie du manuel de niveau 1 et du Power Point mis à jour en 2017. Ce document est basé sur cette information. Rappelez-vous de couvrir tout le matériel de Niveau 1 sans ajouter de matière.

Vous n'y trouverez pas toute la matière détaillée sur les écrans de Power Point. Des mots clés, des phrases clés ou des diagrammes seront présentés pour que vous puissiez vous en servir et les développer, et d'assurer que vous couvriez tout le matériel de cours. Comme instructeurs, vous devez étudier le Powerpoint à l'avance et d'une manière approfondie. Ainsi vous vous assurerez d'être familier avec la transition des sujets et des diapositives. Il est essentiel de savoir quand solliciter la participation du groupe et la manière appropriée de le faire. Évitez de faire de longs monologues.

Les titres sont présentés en caractères **gras et soulignés**. Les points de discussion qui suivent doivent absolument être couverts. Il y a beaucoup de matière à couvrir. Pour couvrir toute la matière, ce stage devrait prendre environ 7 heures pour le travail en classe et les séances d'exercices.

Les ***séances d'exercices*** sont très importantes pour l'amélioration des habiletés des participants. La plupart de la matière du Powerpoint peut être couverte durant des séances d'exercices. **De 40% à 50% du stage devraient être des séances d'exercices pratiques**. Un échantillon des exercices (6) sont inclus à la fin de ce document. N'hésitez pas à les utiliser ou les modifier comme vous voulez.

Ci-dessous vous trouverez également un exemple d'horaire que vous pouvez adapter à votre situation particulière. Il est basé sur une clinique de 9:00 - 17:00.

Dites leur! Montrez leur! Laissez-les pratiquer!

Avant de commencer, assurez-vous de gérer les introductions (invités spéciaux?), emplacement des toilettes et sorties, téléphones cellulaires sur silence ou éteint, horaire de la journée (pauses / repas), la raison pour laquelle nous sommes ici, et tous les autres détails pertinents....

Sujet

PP diapo

#

1

Stage de certification des arbitres de Niveau 1 en Balle rapide et en Balle lente – page titre

2 - 3

Sujets du Stage Examinez ce qui va être couvert.

4

Exigences du Niveau 1 Couvrez chaque point brièvement.

5

Section 1: Rôle de l'arbitre

6 - 10

Les 4 Aspects des responsabilités de l'arbitre *Définissez* chacun des 4 et obtenir l'aide de tous pour **approfondir** les concepts.

11

Section 2: Code vestimentaire et Équipement

12 - 15

Uniforme - Balle rapide, Orthodoxe et Balle lente Montrez *l'uniforme correct et le bon équipement* (plusieurs sont des recrues). Montrez des nouveaux éléments - autre combinaison d'uniforme – pantalons gris avec la chemise poudre bleue; sac de balles gris; nouveau veston ¼ Zip. Nouveau logo et chemise à venir en 2017 – obligatoire pour les CC en 2018.

16

Section 3: Règlements et Définitions

17

Le terrain de jeu – diagramme – Examinez tous les éléments d'un terrain de jeu.

18 – 19

Bonne ou Fausse? Énoncez *le règlement* et donnez des exemples pour le *champ intérieur* et pour le *champ extérieur*

20 – 34

Bonne ou Fausse – 'Quiz' Examinez tous les exemples.

35

Attrapé réglementaire *Définir et illustrer*. Ce peut être un concept difficile pour quelques personnes. Expliquez bien le *contrôle...*

36 – 37

Ricochet *Définissez* Ricochet. Quelle sont les *différences* - BR et BL.

38

Règlement de la chandelle à l'intérieur Cheminez à travers les *conditions et les exigences*.

39 - 42

Parcourez la matière appropriée pour chacune de ces idées - ***Zone des prises, Temps d'arrêt, Balle morte, Balle bloquée***

43

Jeu d'appel S'assurez qu'ils comprennent la définition - examinez les deux cas seulement.

44

Buts accordés examinez les trois cas seulement.

45 – 46


Coussin double examinez les concepts de base et l'exception (BR).

47 - 48

Interférence Lisez la définition et élaborer. Soulignez aussi les *résultats* de la décision!

49

Interférence – Frappeur et FC Permet au *“coureur” d'avancer sur le jeu en plusieurs occasions et discutez ensuite des responsabilités de l'AM*. Quelles *conditions doivent être respectées pour qu'il y ait interférence?*

- 50 **Types d'interférence – par le coureur** Examinez les trois cas et les résultats. Expliquez la note.
- 51 **Interférence de l'arbitre du marbre (BR seulement)** - Examinez en parlant de la *balle morte retardée* et balle morte si le coureur est 'sauvé'.
- 52 - 53 **L'Obstruction** - Lisez la *définition*. Passez les types, les actions à suivre, pratiquer les techniques...
- 54 **Substitutions** – examinez les concepts importants.
- 55 **Retour au jeu** – examinez les concepts importants en particulier les différences entre BR et BL.
- 56 **Coureur temporaire - Qui est** le coureur temporaire et **quand** peut-on en utiliser un?
- 57 **Coureur temporaire (BL) – Nouveau.** Examinez les différences entre BR et BL.
-
- 58 **Joueur supplémentaire (JS) - BL** Examinez les *conditions clés* et les résultats de l'utilisation d'un JS en *catégorie mixte* de même que sur les *apparitions* au bâton.
-
- 59 **Section 4: Signaux** Exercices - couvrir les signaux montrés dans le manuel. Examinez sur les *mouvements physiques, les signaux précis et les différents tons de voix pour les décisions habituelles vs les décisions serrées*.
-
- 60 **Section 5: Techniques au marbre et au but**
- 61 – 62 **Exercices en Balle rapide** Expliquez les divers *éléments clés* en examinant particulièrement la façon de *travailler la zone d'emplacement* et ne faire aucun mouvement durant le lancer avec un léger déplacement de la tête *pour suivre la balle*.
L'exercice examine "Hanches/boucle de ceinture" alignés avec le "centre vers l'extérieur du marbre" "Vision claire du bord extérieur du marbre avec les deux yeux" et la position "orteil/talon", quand se placer, et les différents tons de voix.
- 
- 63 **Position au marbre en Balle lente** - L'exercice examine "Hanches/boucle de ceinture" alignés avec le "centre vers l'extérieur du marbre" "Vision claire du bord extérieur du marbre avec les deux yeux" et la position "orteil/talon", quand se placer, et les différents tons de voix.
- 64 **Techniques au marbre** – Exercices sur des points dans le manuel.
- 65 **Techniques au but** – Exercices sur des points dans le manuel.
-
- 66 **Section 6: Règlements sur le lancer**

67 - 71	Règlements en Balle lente Tous les éléments clés peuvent être examinées durant les exercices sur le terrain quand tous les participants sont dehors. Assurez-vous de couvrir tous les articles des règlements y compris la boîte du lanceur et la position des pieds . Lancer non réglementaire - lancer trop haut cause le plus de problèmes. Vitesse modérée?
72	La zone des prises en Balle lente Examinez “la position naturelle” et “...le frappeur au marbre”
73 - 74	Tapis des prises en Balle lente - Examinez les règlements quand il est question du contact seulement avec le tapis, seulement avec le marbre, ou tous les deux.
75	Balle rapide / Orthodoxe
76	Posture Parlez de la position des pieds et du règlement p.ex. devant, derrière ou au-dessus, et les 2 pieds touchent.
77	Signal Quels sont les éléments principaux ? Ce qu'il faut "faire" avant de lancer?
78	Pause Examinez la façon légale de faire une "pause" et les diverses façons en BR – les mains devant le corps, devant la tête, devant les genoux, à côté de la hanche etc.
79	Élan arrière / Élan – Examinez les différences entre BR et Orthodoxe
80 - 82	Pas - Examinez les différentes parties et les différences entre Homme FP 16 ans et plus, par rapport à tous les autres.
83 - 84	Le lancer - Examinez les points couvrant le lancer et des points spécifiques à l'orthodoxe.
85	Le lancer non réglementaire - Faites la démonstration d'un lancer non réglementaire . Examinez les conséquences possibles.
86	Questions Clarifiez toutes questions relatives aux lancers réglementaires et non réglementaires pendant que tous les règlements sont frais à leur mémoire.
87	Section 7: Utilisation du Guide de règlements
88 - 90	Bon usage du Guide de règlements Examinez le livre comme indiqué sur la diapositive - deux parties générales.
91 - 93	Lire pour comprendre et Étudier le Guide de règlements Présentez des idées pour permettre aux participants d'améliorer leur compréhension. Lire le Guide et améliorez vos connaissances. Surlignez les phrases et les règlements dans le Guide.
94	Section 8: Nouveaux règlements et techniques
95	Cette année sur le losange – Règlements et nouvelles techniques Permettez des Q et R sur les règlements. Présentez les changements clés de 2017.
96	Techniques BL – examinez le changement au 2 ^e but.
97 – 100	Présentez les changements 2017

- 101 **Section 9: Information générale**
- 102 **Qualités d'un bon arbitre.** discutez brièvement en demandant de vous donner des exemples.
-
- 103 - 104 **Jamais – Pourquoi vous devez être conscient.** Quand est-il bon d'obtenir de l'aide?
- 105 - 108 **Étiquette de l'arbitre** Utilisez l'information du manuel pour l'examiner ***dans son ensemble*** – entraîneurs, joueurs et partisans
- 109 **Masque** – utilisation - BL et BR
- 110 - 113 **Avant partie – Tâches et réunions** – avec le(s) collègue(s) – avec les entraîneurs. Examinez l'importance d'avoir une réunion et examinez les tâches.
- 114 **Section 10: Systèmes à 1 & 2 arbitres** – exercices, marbre et but, BL et BR
- 115 **Section 11: Maîtriser les confrontations**
- 116 – 119 **Éviter les ennuis...**
- 116 **Connaissez les règlements** accentuation sur ***leur compréhension.***
- 117 **Être en position** – ***l'importance des 4 éléments***
- 118 **Rester concentré** – leur faire réaliser qu'ils sont déjà au courant – examinez le 'bon timing'.
- 119 **Établir le ton** - présence - prêcher par l'exemple - interactions positives – sont tous les clés!
- 120 **Contrôler les joueurs et les entraîneurs** Examinez les ***4 outils pour communiquer*** et comment les utiliser à votre avantage. Examinez comment le ***langage du corps*** peut être importante.
- 121 **Contrôler les joueurs et les entraîneurs** - fournir des conseils sur la reconnaissance de problèmes potentiels. Conseils pour réussir et examinez "***ce qu'il faut faire et ne pas faire!***"
- 122 **Expulsions** ***Qui fait quoi ? Quelle est la procédure ? Quels sont les motifs d'expulsion ? Où envoyer le joueur expulsé ?***
- 123 **Questions?**
- 124 **Ressources**

Stage Niveau I - exemple d'horaire

08:30-09:00	Enregistrement / Mise en place de la salle
09:00-09:10	Introduction, Sujets abordés et critères du niveau
09:10-09:20	Rôle de l'arbitre
09:20-09:30	Code vestimentaire et équipement
09:30-10:00	Règlements et définitions
10:00-10:30	Signaux EXERCICES
10:30-10:45	PAUSE
10:45-11:45	Techniques – Marbre et buts EXERCICES
11:45-12:15	Règlements du lancer DEMOS
12:15-13:00	DÎNER
13:00-13:10	Utilisation du guide de règlements
13:10-13:25	Nouveaux règlements cette année
13:25-13:45	Information générale
13:45-14:30	Système à un et deux arbitres EXERCICES
14:30-14:45	BREAK
14:45- 15:30	Système à un et deux arbitres (continue) EXERCICES
15:30-15:50	Maitriser les confrontations
15:50-16:00	Questions??
16:00-16:45	Test / Évaluations / Certificats....
16:45-17:00	Terminer

EXERCICE #1

- Position au marbre
- Prises
- Balles
- Fausses balle / Temps mort

QUATRE À CINQ LIGNES

(DEUX LONGUEURS DE BRAS ENTRE)

(TROIS À CINQ DE PROFONDEUR)

I = Instructeur

X = Participant

	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X

I

MARBRE	PRISE	FAUSSE/TEMPS MORT	BALLES
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dos droit <input type="checkbox"/> Tête droite <input type="checkbox"/> Genoux fléchis <input type="checkbox"/> Pieds plus larges que les épaules (davantage si l'arbitre est grand) <input type="checkbox"/> Travailler l'enclave – Suivre la balle jusque dans le gant du receveur 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bras – Marteau à 90 degrés <input type="checkbox"/> Main gauche sur l'estomac <input type="checkbox"/> Droit – Debout – Pas de pas vers l'arrière 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bras dans les airs <input type="checkbox"/> Paumes ouvertes vers l'avant <input type="checkbox"/> Annonce et temps mort accompagnés du signal 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les appeler en position accroupie – Rester accroupi jusqu'à ce que l'annonce soit complète. <input type="checkbox"/> Pratiquer toutes les décisions (de routine à celles qu'il faut vendre).

EXERCICE #2

- POSITION SUR LES BUTS
- RETRAITS
- SAUF

QUATRE OU CINQ LIGNES DE LARGEUR

(DEUX LONGUEURS DE BRAS ENTRE)

(TROIS À CINQ DE PROFONDEUR)

X X X X X

X X X X X

X X X X X

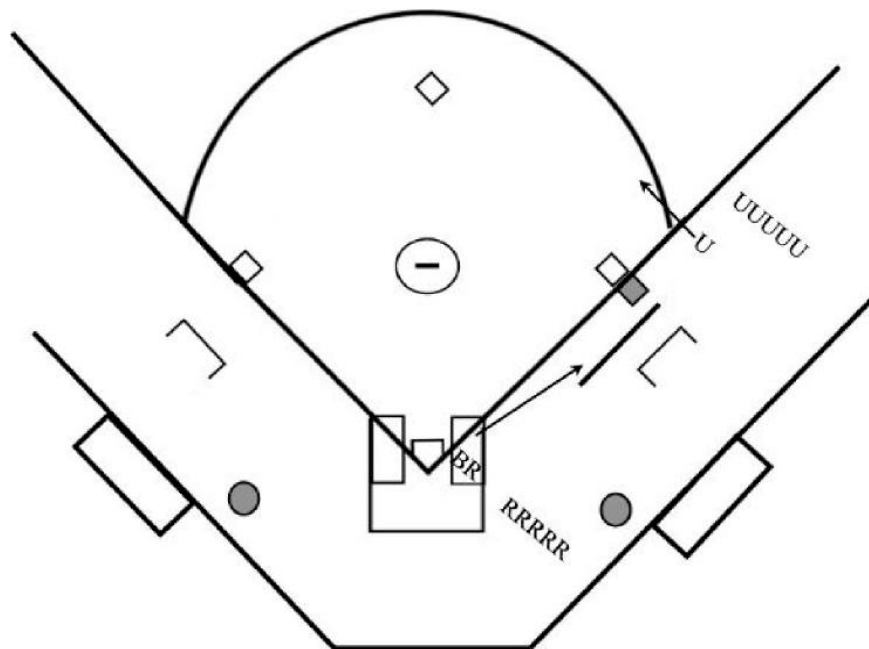
I

POSITION	RETRAITS	SAUF
<input type="checkbox"/> Mains sur les cuisses	<input type="checkbox"/> Bras - position du marteau à 90°	<input type="checkbox"/> Mains à plat
<input type="checkbox"/> Pouces à l'intérieur	<input type="checkbox"/> Paume gauche sur l'estomac	<input type="checkbox"/> Commence au milieu de la poitrine
<input type="checkbox"/> Genoux fléchis	<input type="checkbox"/> Corps droit	<input type="checkbox"/> Bras étendus bien droits
<input type="checkbox"/> Légèrement penché à la taille	<input type="checkbox"/> Pieds écartés	<input type="checkbox"/> Pieds écartés
<input type="checkbox"/> Bras droits	<input type="checkbox"/> Ton varié	<input type="checkbox"/> Finit les bras le long du corps
<input type="checkbox"/> Tête droite	<input type="checkbox"/> Position	<input type="checkbox"/> Ton varié
<input type="checkbox"/> Pieds légèrement plus écartés que la largeur des épaules		

EXERCICE #3

Décisions au premier but

Systeme à deux arbitres



I = Instructeurs

R = Arbitres jouent le rôle de joueurs

FC = pour l'exercice

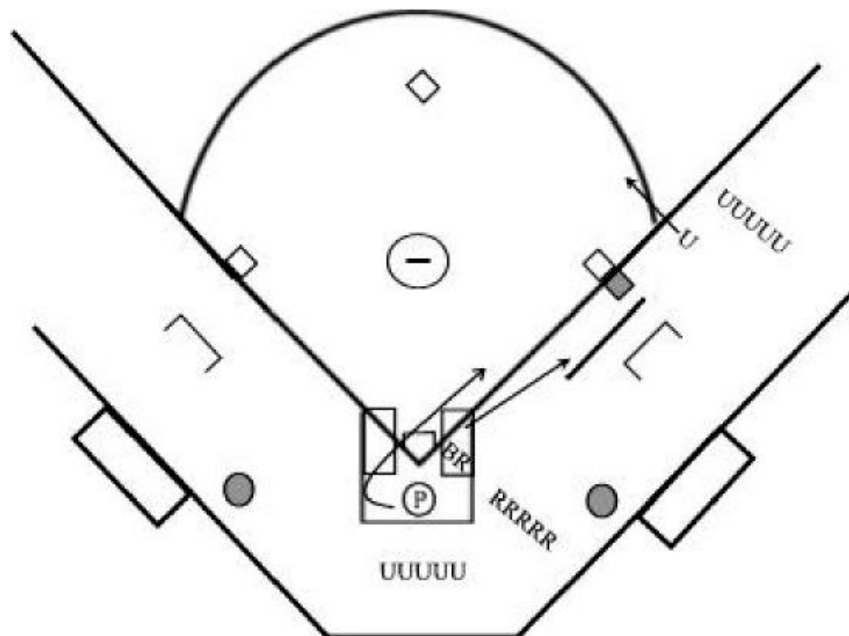
U = Arbitre de but

- Déterminer 5,5m (18 pi) du 1^{er} but et de 30 cm à 90 cm (1 à 3 pi) de la ligne.
- Deux – trois pas à l'intérieur du losange et à un angle de 90° de la ligne des fausses balles.
- Regarder la balle et laisser la balle vous conduire vers le jeu.
- Prendre position – voir le jeu – Délai – se faire une idée – communiquer la décision (signal / verbal).
- Retourner en position en jetant un coup d'œil sur la balle et le coureur sur une décision sauf.

EXERCICE #4

AB rend une décision au 1^{er} but - AM suit le FC

Systeme à deux arbitres



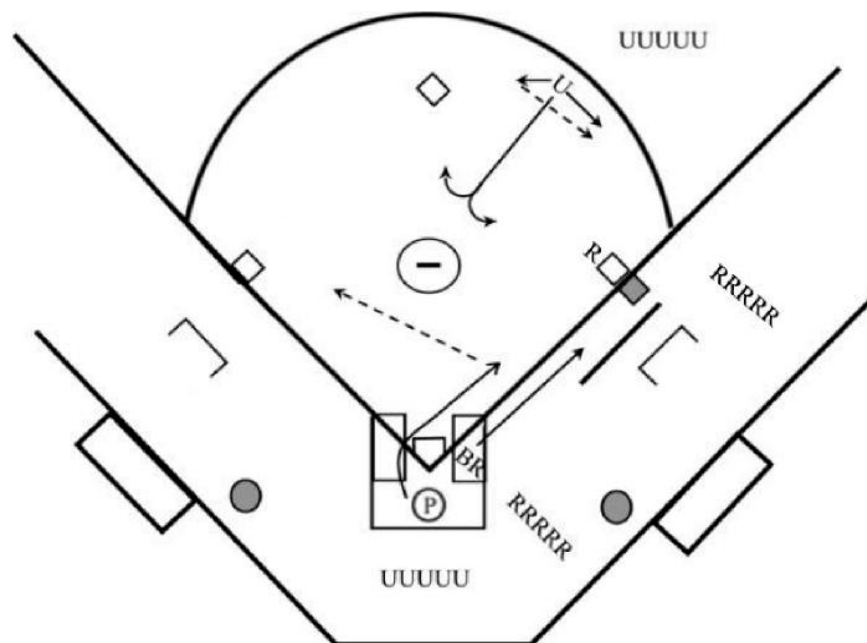
ARBITRE DU MARBRE (COMME L'EXERCICE #3 – DÉTERMINER LA POSITION AU MARBRE)

- ❑ Enlever le masque de la main gauche – sortir seulement par la gauche – Suivre le FC 6 à 7,6m (20' – 25') le long de la ligne.
- ❑ Regarder pour le toucher par balayage – Pied avancé – Interférence – Obstruction – Infraction au corridor de 91 cm (3').
- ❑ Arrêter avant que le jeu soit fait sur le coureur.
- ❑ Toujours être en avant de C1 qui se dirige vers le 3^e but.
- ❑ Regarder la balle – Préparez-vous à rendre une décision au 3^e but sur C1 si nécessaire.
- ❑ La communication est importante pour que l'AB puisse vous aider au besoin.

EXERCICE #5

**C1 – AM rend une décision au 1^{er} but et/ou au 2^e but
AM suit le FC vers le 1^{er} but et se dirige vers le 3^e but**

Systeme à deux arbitres



ARBITRE DU MARBRE

(COMME #4 – Mouvement pour un jeu possible au 3^e but)

- ❑ Annoncer bonne ou fausse balle au besoin – Aller le long de la ligne des fausses balles – Se préparer à prendre la décision sur le FC en direction du 1^{er} but.
- ❑ Annoncer le retrait sur un ballon capté ou effectuer le signal de balle non attrapée si elle est captée au sol.
- ❑ Se préparer à aller au 3^e but (pas trop tôt, pas trop tard).
- ❑ Arrêter avant de rendre toute décision – Soyez en équilibre et prêt à vous déplacer rapidement.
- ❑ Toujours savoir où sont les 'QUATRE ÉLÉMENTS' en tout temps.

EXERCICE #6

Exercice au marbre

Balle rapide ou Balle lente

- ❑ Diviser les participants en groupe de 4 et attribuer à chacun des groupes une balle et un marbre.
- ❑ À tour de rôle, chaque participant jouera le rôle de lanceur « P » (d'une distance de 1,8 à 3m (6 à 10 pieds)), frappeur « F », receveur « R » ou l'arbitre au marbre « AM ».
- ❑ Le lanceur lancera doucement au receveur avec la pause et le délai pour que l'arbitre du marbre applique la bonne technique lorsque le lanceur lance la balle, l'arbitre du marbre prend la position accroupie et juge le lancer. Le frappeur change de côté après 3 ou 4 lancers et on répète l'exercice.
- ❑ Changer de positions et refaire l'exercice au complet pour donner la chance à tout le monde de jouer le rôle de l'arbitre.

