

Guide de l'instructeur et horaire suggéré

Stage d'arbitre de Niveau 2

Power Point 2017



Bienvenue au stage de niveau 2 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?

Ce document est basé sur l'information trouver dans le manuel de niveau 2 et le Power Point mis à jour en 2017. Rappelez-vous de couvrir tout le matériel sans en ajouter car il y a beaucoup de matière à couvrir. Ce stage devrait prendre environ 7 heures pour compléter.

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.

Prenez le temps de vous préparer pour la transmission de la matière du stage:

1. Le Power Point fonctionne-t-il? - Une grande tablette de papier est-elle disponible? – Y a-t-il un tableau blanc et les marqueurs adéquats (pas d'encre permanent)?
2. Comment vous rendez-vous au gym ou au terrain?
3. Vérifiez où sont les sorties en cas d'incendie, les zones réservées aux fumeurs, les toilettes et où se trouvent les collations.
4. Quelles sont les habitudes pour le repas du midi? À quelle distance sont les restaurants locaux?
5. Combien faut-il de temps pour compléter le stage? (pour aider certains à organiser leur transport).
6. Assurez-vous que toutes les personnes présentes se sont inscrites et ont dûment rempli le formulaire officiel d'inscription.
7. Qui va présenter les instructeurs?
8. Souhaitez-vous remercier des individus (hôtes, invités d'honneur, le personnel provincial ou territorial, etc.) avant de commencer le stage?

Les systèmes à deux et trois arbitres **ont besoin d'être pratiqués en situation de jeu** sur le terrain et les exercices sont pratiqués selon les diverses situations possibles. Les **séances d'exercices** sont très importantes pour l'amélioration des habiletés des participants. Quelques exercices (6) sont inclus à la fin de ce document. N'hésitez pas à les utiliser ou les modifier comme vous le croyez pertinent.

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!

<u>Section</u>	<u>Sujet</u>	<u>Diapo PP #</u>
	<p>Écran de bienvenue Servez-vous de cette première diapo pour ajuster le projecteur. Placez-le quand les gens arrivent et s'installent. Oubliez-le pendant que vous faites les présentations et que vous décrivez le fonctionnement de la journée.</p>	1
Intro.	<p>Passez rapidement sur les prérequis, exigences, etc.) en les lisant pour donner l'information aux participants. Répondez aux questions relatives aux sections. Il est maintenant l'heure de parler du Code d'éthique. Passez rapidement en revue les sujets couverts par le stage. Insistez sur l'importance des exercices. Mentionnez rapidement le Programme national et soulignez le messages du Directeur National des Arbitres aux participants.</p>	2-6
1	<p>Code vestimentaire et équipement de jeu Expliquez l'uniforme correct (que vous portez probablement) et les changements récents – 2 sacs de balles sont permis (avec ou sans écusson, mais assortis, gris avec pantalons gris) et un logo blanc sur les souliers. Si vous avez apporté de l'équipement d'arbitrage, alors, bien sûr, montrez-le. Montrez la bonne façon de porter l'uniforme.</p> <p>Soulignez brièvement les différences entre la poudre d'arcanson (réglementaire pour le lanceur) et la résine rock (réglementaire pour le frappeur), les souliers réglementaires – les exigences relatives aux crampons, etc. et casques protecteurs – oreillettes.</p> <p>Réviser ce qui rend des bâtons "modifiés". Insistez sur la certification ISF/ASA – la marque sur chaque bâton et ce qu'elle signifie. Expliquez les techniques pour traiter le problème des bâtons modifiés et la pénalité. La technique pour traiter les affaires de "bâtons non réglementaires" et les différentes pénalités pour un bâton non réglementaire versus un bâton modifié.</p> <p>Deux bâtons réglementaires dans les mains d'un frappeur en attente sont permis – l'un d'eux peut être un bâton d'échauffement ou il peut être muni d'un gadget attaché à l'un des bâtons. Insistez sur le fait que les "anneaux" sont non réglementaires.</p> <p>Présentez rapidement les différences entre le gant et la mitaine. Expliquez les</p>	7-18
2	<p>Tâches de l'arbitre Attirez l'attention des participants sur les responsabilités (plus que balles/prises, fausse/bonne,..) quand ils sont sur le losange. Passez brièvement sur les sections clés. Insistez sur les points importants du PPT et couvrez-les selon l'importance que leur donne le manuel. Ne vous étendez pas sur la matière. Vous n'avez pas le temps!</p>	19-20

3	<p><u>Règlements et définitions</u> Partie réglementaire – obtenir les réponses aux questions de la diapo #22. Exception pour les CC. Assurez-vous qu'ils comprennent JD/FLEX, points accordés, retrait systématique. Bris d'égalité- Le dernier frappeur dans l'alignement n'est pas le même que le dernier retiré.</p>	21-25
4	<p><u>Règlements et nouvelles techniques</u> Réviser les principaux changements. BL - assurez-vous de montrer la nouvelle position au 2^e but; assurez-vous qu'ils comprennent ce qui constitue une conférence défensive; expliquez ce qui se passe si Coureur Temporaire n'est pas disponible pour courir pour le lanceur.</p>	26-34
5	<p><u>Techniques au marbre</u> <u>EXERCICE</u> La bonne position dans la zone d'emplacement (<i>slot</i>) et les principaux éléments d'enseignement pour vos séances d'exercices sont indiqués sur les diapositives.</p>	35-39
6	<p><u>Techniques sur les buts</u> <u>EXERCICES</u> Cette matière a besoin qu'on lui donne beaucoup d'importance tant sur le terrain, lors des exercices que dans la salle de classe. Expliquez l'importance des 4 éléments essentiels pour rendre une décision. Ceci est essentiel au succès de l'arbitre. Insistez sur le mouvement parallèle, le besoin de changer de position et se préparer à prendre une nouvelle position si le jeu se développe ou change.</p>	40-46
7	<p><u>Conférences au marbre et cartes d'alignement</u> Importance des tâches avant le match et de la rencontre avant le match avec le (s) partenaire (s). Ayez toujours une conférence au marbre. Expliquez-en les raisons et les procédures brièvement. Insistez sur l'importance de vérifier les cartes d'alignement. Montrez des exemples sur la carte d'alignement.</p>	47-52
8	<p><u>Joueurs et Substituts</u> Cette section est complexe pour de nombreux arbitres et plusieurs entraîneurs. Prenez le temps de leur enseigner, donnez des exemples et répondez aux questions. Coureur de Remplacement (pour le lanceur) – nouveau en BL – différences avec BR. <u>Retour au jeu non réglementaire – Exemples</u> <u>Substitution non réglementaire</u> – La définition est importante – pas annoncée à l'arbitre. Examinez quand un joueur non réglementaire est dans la partie et en conséquence, quand il peut faire l'objet d'un appel.</p>	53-64

<p>9</p>	<p>Règlement sur le lancer Passez rapidement sur les diapos. Répondez à toutes les questions. <u>BL</u> – Montrez que le ruban adhésif sur les doigts est réglementaire. BL et BR – La résine ou « <i>Gorilla Gold</i> » est permise. Pas d'autres substances étrangères ne sont permises. L'arbitre doit retirer la balle et la remplacer par une autre balle.</p> <p><u>Bracelet Médical</u> – Montrez la diapositive 79 et discutez des diverses chaînes, bracelets et montres "MedicAlert" actuellement disponibles. Nous ne demandons jamais qu'un bracelet d'alerte médicale soit fixé avec du ruban adhésif. Les bracelets ou les montres MedicAlert peuvent être portés par un lanceur sur son bras lanceur. Si le port du bracelet est distrayant, en BR, dites au lanceur de le porter à l'autre bras.</p>	<p>65-73</p>
	<p><u>Lancers non réglementaires</u> – Révisez les situations possibles. Faites les appels - il ne faut pas attendre pas que l'équipe se plaigne. Expliquez ce qui fait qu'un lancer est non réglementaire en Balle lente et insistez sur l'arc. Il devrait être appelé souvent et avec régularité. Il est plus facile d'être sévère sur l'arc dès le premier lancer de la partie plutôt que de resserrer les exigences plus tard durant la partie Présentez des situations du manuel. Réviser la technique quand le lancer non réglementaire est appelé. <u>Balle au frappeur sans lancer</u> – Quand le "temps d'arrêt" commence? Conseils pour "éviter" la décision.</p>	
<p>10</p>	<p>Révision du Système à deux arbitres EXERCICES Les deux systèmes (BR et BL) sont sur le site web de Softball Canada dans la boîte à outils de l'arbitre.</p>	<p>74</p>
<p>11</p>	<p>Frapper <u>Ordre des frappeurs</u> - Insistez sur "suit directement" et situation d'appel. <u>Position dans la boîte</u> – Le synchronisme et les techniques. BL - nouvelle règle 7.3.d concernant l'absence d'un boîte des frappeurs. <u>Frapper la balle une deuxième fois</u> – Insistez sur la différence si la balle est bonne ou fausse et sur les techniques <u>Le frappeur frappe la balle une deuxième fois</u> – Bonne ou fausse - Technique "dans la boîte ou en dehors de la boîte" <u>Atteint par un lancer</u> – Différences entre BL/BR. <u>B.R. – Interférence du frappeur</u> – divers scénarios. <u>Sur un tir au but du receveur</u> – le frappeur gêne le receveur qui lance à un but afin de surprendre un coureur ou pour tenter d'empêcher un vol de but. Donnez de l'importance à la technique et au fait que c'est le frappeur qui est retiré et que le coureur retourne au but. <u>Sur un jeu suicide au marbre</u> Donnez de l'importance à ce que c'est une "balle morte!" et le frappeur est retiré et le coureur retourne au 3^e but et tous les autres</p>	<p>75-84</p>

12	<p><u>Course autour des buts</u> <u>Quitter un but trop tôt</u> Revue des différences entre BR et BL. <i>Insistez sur la technique.</i> <u>Double But</u> – exception en BR - assurez-vous que c’est clair. <u>Coureur atteint par une balle frappée</u> – Est-ce-que le coureur est toujours retiré? Revue des situations - <i>Aucun joueur défensif n’est en mesure de faire un jeu pour un retrait.</i> <u>Attribution de buts</u> – donnez des exemples, surtout ceux de deux buts.</p>	85-92
13	<p><u>Au champ</u> <u>Obstruction</u> – la définition. Examinez les différents types. Quand le receveur empêche le frappeur d'effectuer un élan et la possibilité d'un jeu d'option. <u>Balle morte</u> – quand? <u>Touchers</u> - Réviser la situation d'un balayage lorsque la balle sort du gant et sort du jeu et la technique impliquée. Toucher avant le premier but – quel arbitre? Feinte de toucher et besoin d'un avertissement solide. <u>Interférence</u> - Passez en revue les nombreux scénarios.</p>	93-100
14	<p><u>Habiletés de communication</u> Discutez des <i>diverses formes de</i> communication – diverses façons de communiquer sans parler. Passez rapidement sur la diapo de <i>CONTRÔLE.</i></p>	101-107
15	<p><u>Système à trois arbitres</u> EXERCICES Les deux systèmes (BR et BL) sont sur le site web de Softball Canada dans la boîte à outils de l’arbitre.</p>	108
16	<p><u>Contrôler les confrontations</u> Une répétition de ce qui a été couvert dans le niveau 1. Répondez aux questions. Examiner les éléments clés lorsque le temps le permet</p>	109-110

Stage Niveau 2 – exemple d’horaire

08:00-09:00	Enregistrement / Mise en place de la salle
09:00-09:10	Bienvenue, Introductions, Sujets, Critères du niveau 2
09:10-09:30	Code vestimentaire et équipement de jeu
09:30-09:45	Rôles de l’arbitre

09:45-10:00	Règlements et définitions
10:00-10:15	Nouveaux règlements et techniques
10:15-10:30	PAUSE
10:30-11:15	Techniques au marbre EXERCICES
11:15-11:45	Techniques au buts EXERCICES
11:45-12:00	Conférence au marbre et cartes d'alignement
12:00-12:15	Joueurs et substituts
12:15-13:00	DÎNER
13:00-13:30	Règlements du lancer
13:30-14:00	Système à deux arbitres – revue EXERCICES si nécessaire
14:00-14:45	Système à trois arbitres EXERCICES (mieux de le faire à ce moment plutôt que plus tard)
14:45-15:00	PAUSE
15:00-15:30	Frapper
15:30-15:45	Course autour des buts
15:45-16:00	Au champ
16:00-16:30	Communication, maîtriser les confrontations Revue
16:30-17:00	Test / Évaluations / Certificats....
	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
<input type="checkbox"/>	Dos droit	<input type="checkbox"/> Bras – Marteau	<input type="checkbox"/> Bras dans les airs	<input type="checkbox"/> Les appeler
<input type="checkbox"/>	Tête droite	à 90 degrés	<input type="checkbox"/> Paumes ouvertes	en position
<input type="checkbox"/>	Genoux fléchis	<input type="checkbox"/> Main gauche	vers l'avant	accroupie –
<input type="checkbox"/>	Pieds plus larges	sur l'estomac	<input type="checkbox"/> Annonce et	Rester
	que les épaules	<input type="checkbox"/> Droit – Debout	temps mort	accroupi
	(davantage si	– Pas de pas	accompagnés du	jusqu'à ce
	l'arbitre est	vers l'arrière	signal	que
	grand)			l'annonce
<input type="checkbox"/>	Travailler			soit
	l'enclave –			complète.
	Suivre la balle			<input type="checkbox"/> Pratiquer
	jusque dans le			toutes les
	gant du			décisions
	receveur			(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)

```

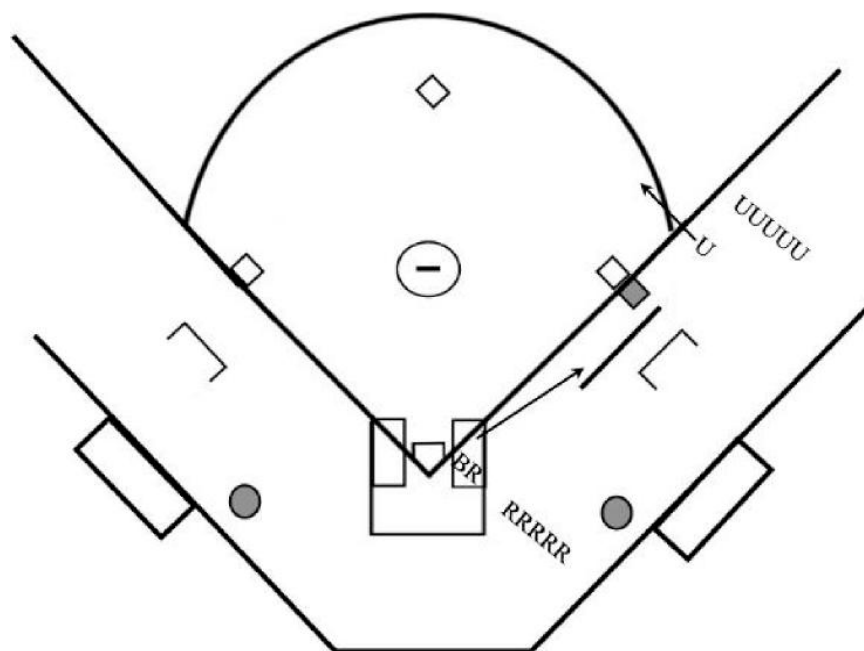
X      X      X      X      X
X      X      X      X      X
      X      X      X X     X
      I
  
```

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

Système à deux arbitres



I = Instructeurs

R = Arbitres jouent le rôle de joueurs

FC = pour l'exercice

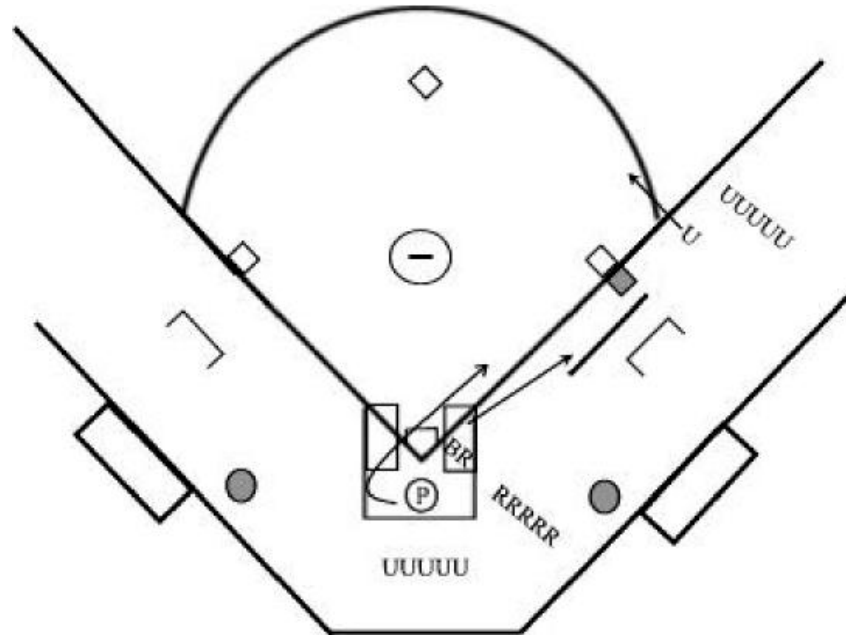
U = Arbitre de but

- ❑ 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

Système à deux arbitres



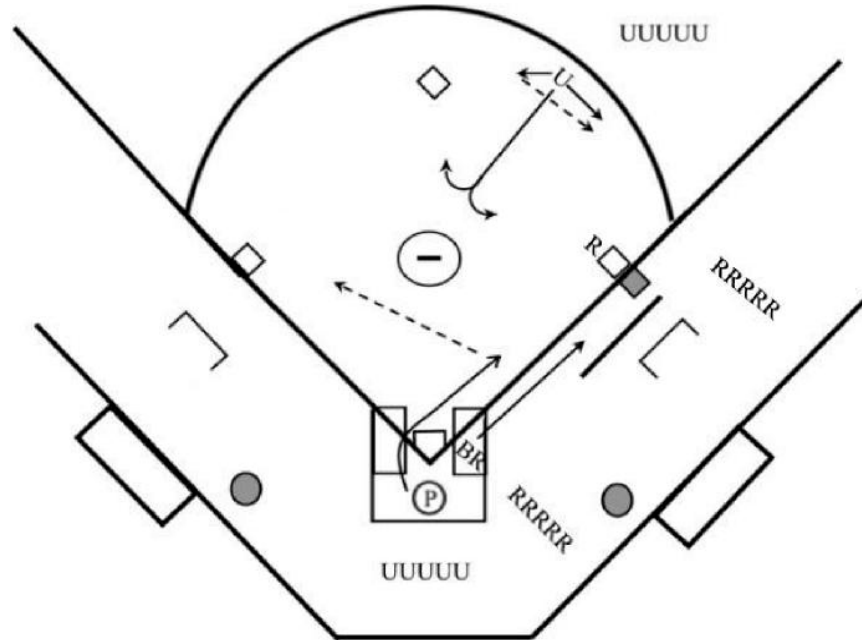
ARBITRE DU MARBRE (COMME L'EXERCICE #3 - DÉTERMINER LA POSITION AU MARBRE)

- ❑ 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.

