



WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Manuel de l'arbitre

Balle rapide

Introduction

Les règles sont écrites pour les joueurs, les gestionnaires, les arbitres et les Spectateurs. Il y a des règles pour l'infraction et des règles pour la défense. Les règles ne sont pas destinées à entraver ou restreindre le jeu, mais plutôt à guider le jeu de sorte qu'il est joué équitablement sans une équipe gagner un avantage injuste sur l'autre.

Les arbitres sont là pour appliquer les règles sans faveur, partialité ou émotion. Les arbitres sont les juges de savoir si le jeu est joué équitablement. Les arbitres sont fiers de leur jugement et de leur mécanique. Les mécaniciens sont inclus dans le positionnement de l'arbitre, les signaux de l'arbitre, l'agitation de l'arbitre, la gestion du jeu de l'arbitre et l'attitude de l'arbitre. La mécanique, c'est l'arbitre.

Ce manuel suppose que vous avez une certaine connaissance de but des principes fondamentaux du jeu, et de l'arbitrage, et est écrit pour fournir lignes directrices à la méthode préférée WBSC d'arbitrer et les attentes d'un arbitre WBSC.

L'arbitrage existe depuis de nombreuses années et ce n'est pas l'intention de la WBSC de réinventer la roue. Les signaux standard et les mécanismes utilisés dans l'arbitrage sont adoptés ici avec des variations offertes à certaines pratiques acceptées pour améliorer la vision d'un arbitre d'une pièce de théâtre.

Ce manuel n'existerait pas sans l'aide de beaucoup, beaucoup de gens. De nombreuses organisations ont contribué au développement de l'arbitrage et nous devons reconnaître ce qui suit pour leurs contributions à ce manuel: USA Softball (l'ASA - Craig Cress et Kevin Ryan); Softball Australie (Alan McAuliffe, Kevin Broomhall et Margo Koskelainen); Softball Canada (Randy Souliers, Bob Henning, Brian Van Os); NCAA Softball (Emily Alexander et Jeff Hansen) Remerciements spéciaux et reconnaissance à Henry Pollard, ancien directeur adjoint d'arbitrage de l'ISF, pour ses nombreuses idées et son travail acharné. Les divers membres du Comité régional des arbitres ont grandement contribué aux améliorations apportées au manuel des arbitres. Les membres actuels sont ; Wayne Saunders, Océanie ; Haruhi Goto, Asie ; Vincent Maoeng, Afrique ; Carolien Stadhouders, Europe ; Santos Vasquez Ortiz, Amérique latine et Christina Drumm, Amérique du Nord.

Ce manuel n'aurait pas été possible sans la vision, le travail acharné, le dévouement et l'amour de l'arbitrage d'un homme, M. Merle O. Butler. Le WBSC dédie ce manuel à la mémoire de notre cher ami Merle.

Bob Stanton
Directeur des arbitres de la WBSC

TABLEAU DE CONTENU

| | | |
|------------------|--|-----------|
| SECTION 1 | BEING AN UMPIRE | 6 |
| 1.1 | Pourquoi être arbitre | 7 |
| 1.2 | Ce manuel | 7 |
| 1.3 | Mission Déclaration | 8 |
| 1.4 | Conditions préalables à bon arbitrage | 8 |
| 1.5 | Conseils utiles pour les arbitres | 9 |
| ARTICLE 2 | QUE CELA SIGNIFIE D'ÊTRE UN ARBITRE WBSC | 11 |
| 2.1 | Code d'éthique des arbitres | 12 |
| 2.2 | Éthique | 12 |
| 2.3 | Responsabilités et attentes | 14 |
| 2.4 | Stratégies de préparation et de jeu | 15 |
| 2.5 | Interaction avec le monde autour de vous | 15 |
| 2.5.1 | Les partenaires | 15 |
| 2.5.2 | Entraîneurs | 16 |
| 2.5.3 | Joueurs | 16 |
| 2.5.4 | Spectateurs | 16 |
| 2.6 | Comportement | 16 |
| ARTICLE 3 | TERMINOLOGIE ET CONCEPTS DES ARBITRES | 18 |
| 3.1 | Termes | 19 |
| 3.2 | Uniforme et apparence | 26 |
| 3.3 | Conditionnement de l'arbitre | 27 |
| 3.4 | Préparation mentale - Avant, pendant et après le match | 28 |
| 3.5 | Avant-match - Auto, Partenaire et Entraîneurs | 31 |
| 3.6 | Equipment Check | 32 |
| 3.7 | Forfaits, Protestations et Éjections | 33 |
| 3.8 | Pluie, obscurité, Motifs | 36 |
| 3.9 | Foudre | 36 |
| 3.10 | Après-jeu - Partenaires et Self | 36 |
| SECTION 4 | SIGNALS | 38 |
| 4.1 | Signaux standard d'arbitre | 40 |
| | Sur | 40 |
| | Au-dessus Retiré | 41 |
| | Punch Retiré | 42 |
| | Sécurité - Pas de capture - Pas d'étiquette - Pas d'infraction | 43 |
| | Vendre Sur | 43 |
| | Balle morte - Fausse - Pas de pitch | 44 |
| | Heure | 44 |
| | Bonne balle | 45 |
| | Indicateur juste/fausse | 46 |
| | Balle morte retardée | 47 |
| | Mouche Intérieure | 48 |
| | Point | 49 |

| | | |
|------------------|---|-----------|
| | Coup de circuit | 49 |
| | Règle de terrain Double | 50 |
| | Éjection | 50 |
| | Jouer au ballon | 51 |
| | Ne pas lancer | 52 |
| | PRISE | 52 |
| | Astuce de fausse | 53 |
| | Compte | 53 |
| 4.2 | Signaux arbitre-arbitre | 54 |
| | Mouche Intérieure | 54 |
| | Combien de retraits ? | 55 |
| | C'est quoi le comte ? | 56 |
| SECTION 5 | GÉRER CHAQUE SITUATION DE JEU | 58 |
| 5.1 | Jeux d'appel | 59 |
| 5.2 | Attraper | 60 |
| 5.3 | Check Swing | 60 |
| 5.4 | Conférences | 60 |
| 5.5 | Balle morte et Balle morte Situations à la plaque | 61 |
| 5.6 | Lancer illégal | 62 |
| 5.7 | Mouche intérieure | 62 |
| 5.8 | Marche intentionnelle | 62 |
| 5.9 | Interférence, Obstruction | 62 |
| 5.10 | Bris d'égalité | 63 |
| 5.11 | Le cercle de tangage | 63 |
| SECTION 6 | GESTION DE LA CARTE D'ALIGNEMENT | 64 |
| 6.1 | Gestion d'alignement | 65 |
| 6.2 | Liste de vérification | 66 |
| 6.3 | Exemples de changements | 67 |
| 6.4 | Protocole d'arbitre de champ | 68 |
| SECTION 7 | ÊTRE EN CONTRÔLE | 69 |
| 7.1 | Communication | 70 |
| 7.2 | Contrôle du jeu | 71 |
| 7.3 | Aller chercher de l'aide | 72 |
| 7.4 | Arbitrage préventif | 72 |
| SECTION 8 | MECHANICS | 73 |
| 8.1 | Mécanique générale | 74 |
| 8.1.1 | Choisir une position, des angles et une distance | 75 |
| 8.1.2 | Des lignes directrices pour Arbitres | 75 |
| 8.2 | Mécanique de plaque | 76 |
| 8.2.1 | At la plaque | 76 |
| 8.2.2 | Be prêt pour le premier lancer | 77 |
| 8.2.3 | Entrer dans la position | 77 |
| 8.2.4 | Travailler la position de la fente | 78 |
| 8.2.5 | Passer à la position basse | 78 |
| 8.2.6 | Jeu de jambes | 79 |
| 8.2.7 | Suivi du terrain | 79 |
| 8.2.8 | Timing et Rythme | 79 |
| 8.2.9 | Le comte | 80 |

| | | |
|-------------------|---|------------|
| 8.2.10 | Rotation de la balle | 80 |
| 8.2.11 | Heure de décision | 80 |
| 8.2.12 | Rétine son élan | 81 |
| 8.2.13 | Signal 'ne lancez pas' | 82 |
| 8.2.14 | Quitter la zone de la plaque | 82 |
| 8.2.15 | Responsabilités de capture et d'appel | 83 |
| 8.2.16 | Frapper la balle une deuxième fois | 83 |
| 8.2.17 | Frappeur frappé par le terrain | 84 |
| 8.2.18 | Zone de frappée - Théorie de l'état d'esprit | 85 |
| 8.2.19 | La compétence est l'objectif ultime du juge-arbitre | 85 |
| 8.2.20 | Appels de troisième but | 85 |
| 8.2.21 | Descentes | 86 |
| 8.2.22 | Compte de course (temps jouer) | 86 |
| 8.2.23 | Jeux d'étiquette à la plaque | 86 |
| 8.2.24 | Appel à la plaque | 87 |
| 8.2.25 | Pour accélérer le jeu | 87 |
| 8.2.26 | Conseils utiles pour les arbitres de plaques | 88 |
| 8.3 | Mécaniques de but | 90 |
| 8.3.1 | Techniques sur les buts | 90 |
| 8.3.2 | Décision sur les buts | 90 |
| 8.3.3 | Appels de but | 91 |
| 8.3.4 | Jouer de force | 91 |
| 8.3.5 | Jeu de toucher | 93 |
| 8.3.6 | Pied hors du sac | 94 |
| 8.3.7 | Balise de balayage | 94 |
| 8.3.8 | Un mot Descripteur | 94 |
| 8.3.9 | Théorie intérieure - extérieure | 95 |
| 8.3.10 | Bouton-Crochet | 95 |
| 8.3.11 | Linge de trois pied | 95 |
| 8.3.12 | Courir en dehors de la ligne de but | 95 |
| 8.3.13 | Interférence | 96 |
| 8.3.14 | Obstruction | 96 |
| 8.3.15 | Obstruction de receveur | 97 |
| 8.3.16 | Collisions | 97 |
| 8.3.17 | Lancer de balle illégal | 97 |
| 8.3.18 | Conseils utiles pour les arbitres de but | 97 |
| ARTICLE 9 | RÈGLE DE LANCE AND ZONE DE FRAPPE | 99 |
| 9.1 | Points d'accent | 100 |
| ARTICLE 10 | 20 DEUXIÈME PROTOCOLE D'HORLOGE | 102 |
| 10.1 | Horloge | 103 |
| 10.2 | Lanceur | 103 |
| 10.3 | Frappeur | 104 |
| 10.4 | Appeler le temps | 104 |
| 10.5 | Non soumis à l'examen, à l'appel ou à la protestation | 105 |

SYSTÈME D'ARBITRES APPENDICE 1

SYSTÈME D'ARBITRE APPENDICE 2TWO

APPENDICE 3THREE/QUATRE SYSTÈMES D'ARBITRES



WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Section 1

ETRE UN ARBITRE

1.1 POURQUOI ÊTRE UN ARBITRE

Quel genre d'arbitre voulez-vous être ?

Pourquoi voulez-vous arbitrer ? Il y a plusieurs raisons pour lesquelles les gens arbitrent :

- Financière
- Redonner au jeu
- Exercer l'autorité
- Gagnez le respect des joueurs, des entraîneurs, des Spectateurs, des amis et des collègues
- Soyez dans un jeu national ou international en tant qu'officiel

L'une des raisons ci-dessus peut être la principale motivation ou il peut être autre chose. Chaque arbitre a sa propre raison d'arbitrer, mais quelle que soit cette raison, tous les arbitres peuvent travailler à être le meilleur arbitre qu'ils peuvent être. Ce manuel est écrit pour vous aider à faire ressortir le meilleur en vous-même et pour vous aider à atteindre vos objectifs.

Lorsque vous fixez des objectifs, assurez-vous qu'ils sont réalisables, sont réalistes et mesurables, c'est-à-dire que vous pouvez dire quand vous vous rapprochez de l'atteinte de ce que vous désirez. Travaillez sur votre amélioration en petits pas, améliorez une chose et passez ensuite à l'autre.

"L'arbitrage est le seul travail où une personne doit être parfaite la première fois, et ensuite améliorer au fil des ans !"

1.2 CE MANUEL

Ce manuel a été préparé en supposant que l'arbitre a une connaissance de but du jeu du softball, y compris la connaissance des règles et une compréhension des signaux et des mécanismes utilisés.

Ce n'est qu'une partie mineure de l'ensemble du tableau, lorsque nous adoptons une approche globale de l'arbitrage. Les buts, la mécanique, le positionnement, les règles et, le plus important, l'ATTITUDE de l'arbitre, font tous partie de l'approche globale. Aucune partie n'est la réponse, retiré comme aucune source n'a retirées les réponses - et nous ne devrions pas nous y attendre.

Le Manuel n'est pas complet, et il ne sera jamais, car il y a toujours plus à apprendre et à ajouter.

UTILISEZ LE MANUEL CAR IL ÉTAIT CENSÉ ÊTRE UTILISÉ.... Qui n'est qu'une (1) partie de l'approche totale pour devenir le meilleur arbitre que vous pouvez être.

Profitez de la lecture de ce manuel et rappelez-vous, se concentrer sur VOTRE VISION, et ne jamais le perdre de vue.

L'ACCENT est pour les signaux uniformes et les appels, de sorte que les arbitres auront un but commun pour travailler à partir. Tous les arbitres personnaliser ensuite leurs signaux et appels à partir de ce but commun.

DONC, VOUS VOULEZ ÊTRE UN ARBITRE

UNIFORMITÉ- maintenir la cohérence
 MOBILE - toujours BOUSCULER et être en position
 FIERTÉ- être professionnel dans l'attitude et la robe
 DISCRÈTE - soyez confiant, mais pas arrogant
 REVOIR - le livre de règles et ce manuel pour la mécanique
 EXCELLENCE - continuellement s'efforcer au mieux que vous pouvez être

1.3 DÉCLARATION DE MISSION

La mission du WBSC. Le programme des arbitres vise à améliorer la qualité globale de l'arbitrage dans le monde entier en :

- Identifier, observer, évaluer et former les arbitres pour les affectations aux Championnats nationaux, régionaux et mondiaux.
- Assurer l'uniformité dans l'interprétation des règles de softball de la WBSC et de la mécanique d'arbitrage.
- Promouvoir une meilleure communication entre les arbitres, les entraîneurs et les administrateurs de la WBSC.
- Fournir le meilleur matériel éducatif disponible pour les arbitres du monde entier pour améliorer l'arbitrage et le jeu lui-même.

1.4 CONDITIONS PRÉALABLES À DE BONS ARBITRES

Chaque arbitre effectue un service à ses collègues arbitres, aux ligues qu'ils servent et aux gérants, aux joueurs et aux spectateurs du Softball. Dans l'exercice de ses fonctions, un arbitre compétent assumera un certain nombre de rôles.

- Retiré d'abord, un arbitre est la marque ou l'image représentant leur ligue, l'organisme d'État /provincial, l'organisme national, la fraternité arbitre, et le sport du softball. Dès l'instant où les arbitres entrent dans le stade, les gens les jugeront, et retirées les organisations qu'ils représentent en fonction de leur apparence et de leur comportement. Les premières impressions sont toujours très importantes.
- Deuxièmement, un arbitre est un **décideur**. Au cœur même de l'arbitrage est la capacité d'observer le jeu et de prendre des décisions en temps opportun sur le but de ces observations et les règles de Softball. Vos décisions doivent être prises équitablement, impartialement, sans émotion ni parti pris et dans l'esprit des règles.
- Troisièmement, un arbitre doit être un **communicateur**. Ils doivent être capables de parler et d'écouter efficacement leur partenaire(s), les joueurs et les entraîneurs. Les arbitres doivent également utiliser des signaux appropriés et facilement reconnus.
- Enfin, les arbitres sont **des joueurs d'équipe**. Ils doivent appuyer leurs partenaires en étant toujours en mesure de les aider et de ne soumettre aucune suggestion ou opinion concernant les décisions des autres arbitres jusqu'à ce que ces arbitres le demandent. Comme avec n'importe quel bon joueur d'équipe, essayez d'aider les autres membres de votre équipe. Montrer l'exemple.... Fais-le bien !

Pour remplir efficacement ces rôles, un bon arbitre doit avoir un ensemble solide de compétences et d'attitudes telles que détaillées retiré au long de ce manuel.

1.5 CONSEILS UTILES POUR LES ARBITRES - DO'S AND DON'TS

Faire :

- Étudier régulièrement les règles
- Faites la fierté de votre travail
- Toujours s'efforcer de vous améliorer et votre arbitrage
- Restez en forme
- Agitation
- Soyez agréable et professionnel en retiré temps
- Soyez accessible
- Soyez courtois, mais ferme (contrôler le jeu)
- Soyez vigilant dans la pensée et l'action
- Soyez honnête
- Soyez ponctuel
- Soyez soigné et bien entretenu en retiré temps
- Éviter les conversations inutiles avec les joueurs et les gestionnaires
- Connaître le stade et les règles de but
- Oubliez les mauvais jours et les joueurs qui vous ont donné des problèmes. Demain est un autre jour
- Gardez la plaque, les buts et le plaque de lanceur de tangage propres
- Gardez les yeux sur la balle
- Soyez au top de la pièce
- Restez concentré chaque fois que nécessaire
- Soyez clair, net et significatif lorsque vous effectuez des appels
- Travaillez avec et sauvegarder votre partenaire(s)
- Gardez votre casquette, vos chaussures, votre sac à billes et vos articles uniformes propres
- Gardez vos mains hors des joueurs ou des entraîneurs en retiré temps
- Utilisez l'énergie nécessaire pour rendre un appel crédible, mais ne jamais embarrasser un joueur.

Ne pas :

- Sortez sur le terrain avec une puce sur l'épaule
- Soyez trop technique. Faites preuve de bon sens !
- Appelez la frappe trop à haute voix lorsque le frappeur se balancé évidemment à et manque le terrain
- Faites des excuses à n'importe qui à tout moment ! Ça n'aidera pas
- Cherchez des ennuis. Vous en trouverez beaucoup sans regarder
- De la paresse. Personne ne respecte ou n'apprécie un arbitre qui ne se bouscule pas. Tu ne trompes personne d'autre que toi-même.
- Deuxième devinez votre partenaire à tout moment, sur ou en dehors du terrain
- Mâcher du tabac sur le diamant.
- Essayez de dépendre les joueurs, les entraîneurs ou les gestionnaires. Laissez-les parler et quand ils ont dit assez, les faire Jouer Ball
- Faites vos appels trop tôt. Il est préférable d'être un peu tard dans la prise de l'appel que d'avoir à changer votre décision
- Doit entendre tout ce qui se dit où répondre aux spectateurs

- Dites aux joueurs quoi faire ou comment jouer leur position. Votre travail est d'arbitrer et de s'en occuper seulement.
- Choisissez n'importe quel joueur en particulier. Il conduit à la friction arbitre / joueur. Évitez les joueurs (et les gestionnaires) qui sont à la recherche d'un argument.

QUELQUES MOTS SAGES

« Ce n'est pas les erreurs que nous faisons ce compte, c'est comment nous apprenons des erreurs que nous et d'autres faisons.

« La connaissance est de deux sortes... nous connaissons un sujet nous-mêmes, ou nous savons où nous pouvons trouver des informations à ce sujet.



WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Section 2

CE QUE SIGNIFIE ÊTRE ARBITRE WBSC

2.1 CODE D'ÉTHIQUE DES ARBITRES DE LA WBSC

Le Programme des arbitres du WBSC place la responsabilité de la conduite éthique dans le softball sur les suivants :

- Arbitres
- Membres de l'équipe
- Administrateurs
- Spectateurs
- Les médias
- Éducateurs
- Parents
- Sponsors

Le juge-arbitre du WBSC doit agir à titre d'arbitre impartial des compétitions de softball et s'acquitter de ses fonctions avec :

- Précision
- Cohérence
- Objectivité
- Le plus haut sentiment d'intégrité

Le Programme des juges-arbitres du WBSC reconis  que pour pr server et encourager la confiance dans le professionnalisme et l'int grit  de l'arbitrage, le comportement  thique doit  tre encourag  par tous les arbitres.

En collaboration avec le « Code d' thique » des juges-arbitres, LES UMPIRES ONT LE DROIT DE s'attendre   ce que :

- Leur sant  et leur s curit  sont primordiales.
- Ils sont trait s avec courtoisie, respect et ouverture.
- Ils ne sont pas nomm s ou recommand s   un niveau de comp tition au-del  de leur comp tence de niveau.
- Ils ont acc s   des possibilit s d'am lioration personnelle.

2.2  THIQUE

L' thique comportementale suivante s'applique aux arbitres du WBSC :

- 1) Respecter les droits, la dignit  et la valeur de retir   tre humain, ind pendamment de l' ge, du sexe, de l'origine ethnique, de la religion ou de la capacit .
 - S'abstenir de retir e pratique discriminatoire fond e sur l' ge, le sexe, l'origine ethnique, la religion ou la capacit .
 - Coop rer et  tre professionnel dans votre association avec vos coll gues fonctionnaires sur et en dehors du terrain et ne rien faire pour les causer de l'embarras.
 - S'abstenir de critiquer n gativement la performance et la conduite sur le terrain de retir  arbitre.
- 2) Soyez professionnel dans votre apparence et votre mani re et acceptez la responsabilit  de retir es les actions prises.
 - Afficher des normes  lev es en termes de langue, de mani re, de ponctualit , de pr paration et de pr sentation.
 - Afficher le contr le, le respect, la dignit  et le professionnalisme   tous ceux qui sont impliqu s dans le softball (y compris les athl tes, les entra neurs, les officiels, les

- marqueurs, les administrateurs, les médias, les parents et les spectateurs) et encourager d'autres arbitres à démontrer les mêmes qualités.
- Soyez courtois, respectueux et ouvert à la discussion et à l'interaction.
 - Honorer retirées les affectations et faire rapport au terrain de jeu au moins 60 minutes avant l'heure de jeu prévue.
 - Soyez prêt physiquement et mentalement.
 - S'abstenir de faire des commentaires ou de commettre retirée mesure qui mine la WBSC et ses agents.
 - Ne fumez pas ou ne mâchez pas de tabac sur ou à proximité du terrain de jeu et ne buvez aucune boisson alcoolisée le jour du match.
 - S'abstenir de l'utilisation de substances interdites ou illégales.
- 3) S'abstenir de retirée forme de harcèlement.
- Cela comprend le harcèlement explicite, implicite, verbal et non verbal.
- 4) Évitez retirée situation pouvant entraîner un conflit d'intérêts.
- 5) Fonctionnez dans les règles et l'esprit du softball.
- Respectez et respectez les règlements régissant le softball et le sport en général et les organisations et les personnes qui administrent ces règlements.
- 6) S'abstenir de retirée forme d'abus personnel envers les athlètes.
- Cela comprend la violence verbale, physique et émotionnelle.
- 7) Placez la sécurité et le bien-être des participants avant retiré.
- Veiller à ce que l'équipement et les installations répondent aux exigences des règles et aux normes de sécurité.
- 8) Engagez-vous à fournir un service de qualité aux arbitres et à la WBSC, en cherchant à améliorer continuellement vos connaissances et vos compétences en arbitrage par l'étude, le rendement, l'évaluation et la mise à jour régulière des compétences.
- Maintenir et améliorer les compétences d'arbitrage.
 - Observez le travail d'autres arbitres afin que vous puissiez acquérir des connaissances et de nouvelles compétences ou des mécaniciens réussis.
 - Étudiez les règles à travers des livres de règles et des carnets de cas avec diligence et posez des questions en cas de retirée. Rappelez-vous toujours, "pas de question est une question stupide."
- 9) Soyez impartial.
- Soyez juste et impartial dans vos décisions, en les rendant sans égard à la partition.
- 10) Faites preuve d'inquiétude et de prudence à l'égard des athlètes malades et/ou blessés. Appelez immédiatement le personnel médical sur le terrain.
- 11) Encourager inclusivement et accéder à tous les domaines de l'arbitrage.
- Rappelez-vous que même si votre travail en tant qu'officiel est important, vous devez vous conduire de telle sorte que l'attention des spectateurs est dirigée vers ceux qui jouent le jeu et non pas à vous-même.
- 12) Soyez un modèle positif pour le softball et l'arbitrage, et toujours être conscient que vous êtes un représentant de votre pays et le programme de juges-arbitres WBSC.
- La conduite personnelle sur le terrain, autour des stades et lors d'événements et de réunions de softball devrait être irréprochable.
 - Gardez à l'esprit que le jeu est plus important que les souhaits de n'importe quel joueur ou entraîneur individuel, ou les ambitions de retiré arbitre individuel.

- Habillez et maintenez votre apparence d'une manière digne de la dignité et de l'importance du jeu et du WBSC.
- Soyez juste, mais pas dominateur ; courtois, mais pas ingrat ; positif, mais jamais grossier ; digne, mais jamais "arrogante" ; amical, mais pas convivial ; et calme, mais toujours alerte.

13) Championnats du monde :

- Assistez aux cérémonies d'ouverture et de clôture sur demande.
- Faites partie de l'équipe d'arbitres sur et en dehors du terrain.
- Suivez le protocole international où un championnat peut avoir lieu.
- Soyez courtois envers tous les membres du comité d'accueil, les chauffeurs et les commanditaires en retiré temps.

2.3 RESPONSABILITÉS ET ATTENTES

Les arbitres du WBSC doivent continuellement chercher l'amélioration personnelle en étudiant le jeu, les règles et la mécanique acceptée de l'arbitrage.

Les arbitres doivent suivre la façon dont le jeu est joué, quelles nouvelles stratégies sont adoptées, quels nouveaux ensembles de compétences sont utilisés et les tendances des joueurs.

Les juges-arbitres doivent connaître les règles, l'intention des règles, l'esprit dans lequel elles doivent être appliquées et l'équité à adopter dans l'application des règles.

L'utilisation de mécanismes acceptés permet aux arbitres d'être dans la meilleure position possible et de communiquer leurs décisions avec clarté.

L'arbitrage est une combinaison de science et d'art ; les angles et les distances et les positions définies sont retirées des données scientifiques ; signaux cependant, retiré en maintenant les éléments de but peut employer une touche artistique individuelle qui permet à la personnalité d'un arbitre d'être affiché. Les arbitres ne sont pas censés être des robots.

Les arbitres doivent toujours mettre leur meilleur pied en avant et se présenter comme professionnels, courtois, accessibles retiré en étant un décideur ferme sans faire preuve d'arrogance.

Un arbitre fait partie de l'équipe d'arbitrage et fait partie du jeu. Les arbitres doivent s'assurer qu'ils :

- Soutenir leurs partenaires
- Permettre au jeu d'être joué en retirée sécurité et équitable
- Ne pas permettre à un joueur, un entraîneur ou un administrateur d'influencer injustement un jeu ou l'un de ses participants
- Gérer les conflits rapidement et avec dignité pour retirées les personnes impliquées.

Retiré ce qu'un arbitre fait réfléchira sur eux-mêmes, leurs partenaires, le jeu, et leur Fédération ou organisation. Soyez toujours conscient que vous représentez plus que vous-même.

En tant qu'arbitre, vous faire des erreurs de temps en temps. Cela ne devrait pas vous faire sentir la honte ou de demander pardon. C'est un trait humain de se tromper de jugement de temps en temps. Nous devons apprendre de nos erreurs et travailler plus fort pour les atténuer.

2.4 STRATÉGIE DE PRÉPARATION ET DE JEU

La préparation mentale est aussi importante que la préparation physique pour un match. Un arbitre doit comprendre la théorie derrière les règles et les mécanismes. Les jeux ne se produisent pas dans le vide de sorte que les règles ne peuvent pas facilement capturer retirées les situations. Connaître l'intention et l'esprit de la règle peut aider lorsqu'il s'agit de ces zones grises.

De même avec la mécanique. Les diagrammes nous encouragent à supposer que X marque le meilleur endroit où nous devrions être. X n'est qu'un indicateur de l'endroit où se trouve dans une situation idéale. Les situations idéales se produisent rarement de sorte que vous devez vous adapter à l'endroit où la balle est, où les joueurs de champ sont et où le coureur pourrait être. Si vous connaissez la théorie et de garder les quatre éléments essentiels en face de vous, le ballon, le joueur défensif, le joueur offensif et la but ou la zone de jeu, vous serez en bonne position pour voir le jeu. Pensez en termes de zone ovale plutôt que d'un X. **Imaginez que vous regardez les quatre essentiels à travers un cadre de fenêtre, se déplacer pour garder les quatre éléments essentiels dans la fenêtre et regarder comment ils interagissent.**

Avant chaque match, visualisez comment vous arbitrez le jeu ; préparer une stratégie en utilisant vos connaissances des équipes, des joueurs, du niveau de jeu, de l'histoire passée, de ce qui est en jeu (éliminatoires, Championnat national ou mondial) et qui sont vos partenaires. Pensez à la façon dont vous allez gérer certaines situations comme l'obstruction, l'interférence, la confrontation et les jeux étroits.

Effacez votre esprit des problèmes personnels, laissez-les derrière. Oubliez les préjugés personnels. Si des problèmes se sont produits dans le passé entre vous, un joueur ou un entraîneur, oubliez-le et commencez par une nouvelle page.

Soyez prêt. Visualisez-vous comme arbitre que vous voulez être. Voyez-vous dans une situation difficile. Voyez-vous prendre en charge, gérer et résoudre. Voyez-vous bousculer, obtenir en position parfaite et faire un bon signal croustillant. Lorsque des situations se présentent, vous avez « été là-fait cela » dans votre esprit et vous saurez exactement comment agir.

Contrôlez toujours les choses que vous pouvez contrôler. Ne créez pas vos propres distractions. S'il fait chaud, commencez à vous hydrater quelques heures avant. Si vous arbitrez dans un tournoi, commencez à hydrater quelques jours avant le début du tournoi. Prévoyez de manger quand il est le plus confortable pour vous. Ne laissez pas être physiquement non préparé à détruire votre préparation mentale.

2.5 INTERACTION AVEC LE MONDE QUI VOUS ENTOURE

2.5.1 Collègues arbitres

Être membre d'une équipe d'arbitrage, c'est comme être membre d'un partenariat. Bien que vous ne soyez pas toujours d'accord ou de voir les yeux dans les yeux, vous êtes en elle ensemble pour obtenir un résultat souhaité - un jeu bien officié. Certaines choses que vous pouvez faire pour vous assurer un partenariat de travail sont les :

- Gardez l'ensemble de l'esprit
- Soyez respectueux, traitez les autres comme vous voudriez être traité vous-même

- Mettre de côté les préjugés et les préjugés
- Travailler ensemble, communiquer et maintenir un front uni
- Soutenir les uns les autres - travailler à comprendre les différences culturelles et linguistiques

2.5.2 Entraîneurs

Les arbitres et les entraîneurs ont un rôle à jouer dans n'importe quel match. Comprendre comment ces rôles interreliés peuvent vous donner une appréciation du rôle de l'entraîneur et comment vous pouvez mieux travailler ensemble. Toujours faire un effort pour :

- Oubliez tous les commentaires négatifs que vous avez peut-être entendu parler d'un entraîneur
- Gardez à l'esprit d'où vient l'entraîneur, son travail est de défendre et de motiver ses joueurs
- Soyez professionnel et vous serez traité professionnellement
- Voir l'entraîneur comme un professionnel, il fera de même
- Utilisez retirées vos compétences en communication, soyez un bon auditeur
- Reconnaître les efforts de l'entraîneur
- Faites preuve d'empathie
- Rester calme
- Restez aux commandes, gérez la situation
- Tenir les conversations un contre une

2.5.3 Joueurs

Le jeu a besoin d'arbitres et de joueurs afin qu'ils aient besoin de trouver un moyen de s'entendre ; certaines choses que vous pouvez faire pour s'entendre avec les joueurs :

- Traitez-les avec respect
- Comprenez que, dans la plupart des cas, ils sont poussés à gagner
- Soyez conscient de vos commentaires - gardez vos commentaires généraux dans la nature
- Reconnaître une bonne pièce
- Reconnaître le fair-play et les démonstrations d'esprit sportif
- Laissez-les commencer les conversations

2.5.4 Spectateurs

Les Spectateurs sont là pour encourager et Soutenir leur équipe. Ils verront les choses avec leur cœur, pas leurs yeux. S'il y a des problèmes avec les Spectateurs laisser l'équipe à domicile ou les officiels du tournoi face à elle. Les arbitres ne peuvent pas gagner à essayer de gérer les Spectateurs.

Entrez et quittez le terrain en tant qu'équipage, ignorez les commentaires des Spectateurs et si parmi les Spectateurs ne font pas de commentaires sur le jeu.

2.6 COMPORTEMENT

En tant qu'officiel, vous devez vous comporter d'une manière professionnelle à la fois sur et en dehors du terrain. Vous êtes considéré comme un représentant de l'organisation à laquelle vous appartenez. Habillez-vous et parlez de manière appropriée en retiré temps.

Même si vous êtes simplement regardé un match en tant que fan, il est important de se rendre compte que presque retiré le monde dans le parc saura que vous êtes un fonctionnaire. Assurez-vous de ne pas commenter le travail des arbitres qui font le jeu. Plus important encore ne pas faire de commentaires sur une pièce de théâtre ou d'appel.

Vous figurez l'exemple à suivre pour les autres. Vous pouvez être le premier fonctionnaire que quelqu'un voit au parc. Faites une bonne première impression durable.



WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Section 3

TERMINOLOGIE ET CONCEPTS D'ARBITRE

3.1 TERMES

Angle de 90 degrés - Toucher

Ce concept détermine l'emplacement de l'arbitre sur les jeux d'étiquettes. L'arbitre doit être à 90 degrés sur la trajectoire du coureur dans une but ou l'application de l'étiquette sur un jeu n'impliquant pas un but à partir d'un emplacement **3-4 mètres** (12 pieds) de distance.

Angle de 90 degrés - Lancer

Ce concept détermine l'emplacement de l'arbitre sur les jeux de force. L'arbitre doit être à 90 degrés sur la trajectoire de la balle (lancer) à un but à partir d'un endroit de **5-6 mètres** (18 pieds) de distance.

B1 (B1)

Le frappeur ou le frappeur. Le frappeur peut également être appelé BR.

Remplir derrière

C'est alors que le jeu exige un arbitre de contre-rotation pour couvrir un poste non rempli par un autre arbitre étant tenu de couvrir une situation de jeu ailleurs. Un arbitre doit être prêt à se déplacer pour couvrir un jeu lorsque l'arbitre responsable ne peut pas se mettre en position pour passer l'appel.

Exemple : Avec un coureur à 2^{ème} ou 3^{ème} but ou coureur à 2^{ème} et 3^{ème} but et soit U2 ou U3 sort pour couvrir une balle volante à l'extérieur et le PU rester ou se déplace de retour à la maison pour un jeu. Selon le développement de la pièce, la BU à 2^{ème} but peut avoir besoin de remplissage arriéré pour fournir une couverture à la but 3^{ème}.

Ligne de but

La ligne droite imaginaire entre la maison et la première, première et deuxième, deuxième et troisième, et troisième et à la maison.

Ligne de course de but

Une ligne droite imaginaire entre le but et un coureur (avançant ou revenant à la but), quand une pièce est faite sur le coureur.

Frappeur coureur

Un batteur qui a terminé un virage au bâton, mais n'a pas encore été mis ou atteint le premier but.

BU

L'arbitre de but. Lorsque plus de deux arbitres travaillent ensemble, U1 est le premier arbitre de but. U2 est le deuxième arbitre de but, et U3 est le troisième arbitre de but.

Profondeur d'appel

- Un jeu de force doit être vu à partir d'une distance approximative de **5-6 mètres** (18 pieds), permettant à l'arbitre de voir les quatre éléments essentiels ; le ballon, le joueur défensif, le coureur (joueur offensif), but dans leur champ de vision.
- Un jeu d'étiquette doit être vu à partir d'une distance approximative de **3-4 mètres** (12 pieds) permettant à l'arbitre de voir les quatre éléments essentiels ; le ballon, le joueur défensif, le coureur (joueur offensif), la but ou la zone de jeu dans leur champ de vision.
- Il peut y avoir des moments où, en raison de la position du corps du joueur, l'arbitre peut avoir besoin de se rapprocher ou regarder par-dessus le dessus pour voir clairement le jeu.

Appel - Faire l'appel

Pendant qu'il est en position de jeu, l'arbitre doit voir l'interaction des quatre éléments essentiels. Suivez la balle avec les yeux permettant à la balle de transformer la tête dans le jeu.

Sur les jeux de force, juste avant la balle lancée atteignant le récepteur, changer votre attention à la balle, joueur de champ et coureur, en regardant tous les éléments se réunissent. Une fois que vous avez pris votre décision sur la pièce, montez de la position et du signal de l'ensemble et verbalisez votre appel, en utilisant l'accent et la voix appropriés.

Sur les jeux d'étiquette, regardez la balle lancée dans le gant du joueur de champ et suivez la balle et le gant à la zone de l'étiquette, retiré en ayant toujours le coureur dans votre champ de vision que le joueur de champ commence à se déplacer vers la zone où l'étiquette se produira. Avec les **quatre éléments essentiels** en face de vous juger si le coureur a été obstrué et que l'étiquette a été faite avant que le coureur touche le but. **Arrêtez, définissez, voyez la pièce et faites l'appel** et faites le signal et l'appel verbal, en utilisant l'accent et la voix appropriés. Si nécessaire, vous devez ajuster votre position pour mieux voir tous les quatre éléments essentiels.

Position d'appel

Le mouvement ou l'ajustement subséquent, habituellement à une ou deux étapes de la position primaire pour voir physiquement l'étiquette (ou ce qui doit être vu dicté par la pièce) et pour porter un jugement éclairé. Rappelez-vous sur les jeux d'étiquette, n'ont jamais (a) un joueur défensif entre vous et l'étiquette ; b) un coureur entre vous et l'étiquette ; ou (c) un but entre vous et l'étiquette.

Effacer le catcher

L'arbitre de plaque effacera le receveur chaque fois qu'un jeu suit un lancer par exemple, balle passée ou boule de mouche de fausse pop de retour à l'écran. Pour dégager le receveur, reculez avec le pied loin du virage du receveur (avec un frappeur droitier et le receveur tournant vers la droite, reculez avec le pied droit ; si le receveur tourne à gauche, reculez avec le pied gauche). Il en va de même avec un frappeur gaucher. Cela augmentera la distance entre votre corps et le receveur. Lorsqu'il est correctement exécuté, le mouvement empêche le contact entre l'arbitre de plaque et le receveur et permet à l'arbitre de se déplacer pour observer le jeu en développement. N'enlevez pas votre masque tant que vous n'avez pas autorisé le receveur.

Signal de balle morte

Pour indiquer que le temps est venu et que le ballon n'est plus en jeu, un arbitre lèvera les deux mains au-dessus de sa tête, les bras tendus, les paumes vers l'avant et appellera " Balle morte !"

Les joueurs défensifs

Les joueurs défensifs sont systématiquement désignés par leur tenue de score numérique identifiant les nombres : F1 est le lancer, F2 est le receveur, F3 est le joueur de premier but, F4 est le joueur de deuxième but, F5 est le joueur de troisième but, F6 est l'arrêt-court, F7 est le joueur de champ gauche, F8 le champ centre, et F9 le champ droit.

Ligne de première but étendue

Une ligne imaginaire qui étend la ligne de première but juste /fausse en territoire fétide derrière la plaque d'accueil pour une distance illimitée. L'arbitre de plaque assumera une position sur la ligne de première but prolongée dans plusieurs cas, notamment : rendre des décisions justes ou de fausse sur des balles frappées à droite de la plaque d'accueil ; d'observer l'action au premier but comme un autre coureur scores (qu'il / elle doit également observer), ou comme une position de départ sur les jeux d'étiquette sélectionnés à la plaque d'accueil.

Couverture de balle de mouche

Sur une balle de mouche vers le champ extérieur, un arbitre de but doit sortir pour déterminer si le ballon est juste ou fausse (y compris les balles quittant le terrain de jeu) et si un joueur de champ a fait une prise ou il n'y a pas de capture. Si une prise, l'arbitre doit signaler la sortie. Dans le système à 3 arbitres si, l'arbitre responsable est à la position de but de 2^{ème} alors l'arbitre de plaque doit rendre l'appel juste ou grossier (y compris les balles quittant le terrain de jeu), attraper ou pas de capture de F7 ou F9 à la clôture.

Théorie de quatre éléments essentiels

Les quatre éléments essentiels sont ;

1. *Le Balle.*
2. *Le joueur défensif.*
3. *Les joueurs offensifs.*
4. *La but ou la zone de la pièce.*

Les positions et les rotations d'arbitre montrées dans les diagrammes suivants pour des jeux de boule en direct de l'intérieure et de champ extérieur, et la couverture de voler la balle sont WBSC-SD meilleures pratiques pour la grande majorité des jeux primaires. Il est reconnu qu'au fur et à mesure que certaines pièces se développent (c'est particulièrement le cas pour les jeux secondaires), les arbitres devront ajuster leur position pour mieux voir les quatre éléments essentiels.

Marteau

La position finale de la PRISE ou du signal. Il tient le bras droit sur le côté et loin du corps à un angle de 90 degrés, et la main fermée. Le marteau est tenu assez longtemps pour transmettre la décision avec conviction. Le bras est descendu avant de déplacer les pieds.

Position de détention

Une position en territoire fétide, à mi-ligne de course entre la plaque d'accueil et 3^{ème} but ou plaque d'accueil et 1^{ère} but, 4 - 5 mètres (12-15 pieds) de la ligne de fausse ***ou à une zone où l'arbitre peut observer tous les quatre éléments essentiels et être prêt à se déplacer à leur position suivante.*** Les arbitres utilisent la position de maintien retiré en regardant la pièce se développer pour déterminer le but qu'ils sont tenus de couvrir. ***U1 doit utiliser la zone de détention avant de passer à la plaque d'accueil. Si aucun jeu immédiat à la maison et avec U3 abandonnant sa position, passer à la plaque d'accueil et pousser le PU jusqu'à 3^{ème} but.***

Agitation

Mouvement rapide, intentionnel et approprié en retiré temps pendant un match.

Théorie intérieure / extérieure

Sur les balles de frappe au champ intérieur, les arbitres de but doivent rester à l'extérieur des ligne de courses de but et soit rester à leur position de départ ou passer à la position d'appel correcte.

Sur les balles au champ extérieur, les arbitres de but ne sortant pas sur une balle de mouche devraient tourner dans l'intérieur du diamant. En l'absence de coureurs sur le but, U2 ne peut rester à l'extérieur que s'il garde U2 hors d'une voie de lancer possible.

Une fois que le ballon retourne au champ intérieur, les arbitres de but ayant tourné à leurs couvertures appropriées peuvent revenir au-delà de la trajectoire de but quand il est clair qu'il n'y aura pas de jeu à la zone de couverture d'un arbitre et il est temps de déménager retirer en gardant tous les quatre essentiels Éléments en face.

Si les coureurs se déplacent et qu'il y a une possibilité de jeu dans la zone de couverture d'un arbitre, ouvrez-vous à la balle et le coureur, en restant hors de retirée voie de

lancer r possible et en passant à l'angle et à la distance appropriés pour un jeu et un appel possible.

Sur les coups au champ droit ou champ centre droit, U3, si elle n'est pas tournant à 2ieme but, peut descendre la ligne en territoire fausse, à un point, même avec le sac et permettre aux quatre éléments essentiels dicter si U3 doit tourner à l'intérieur ou revenir au-delà de la ligne de but. S'il y a une possibilité d'un jeu à 3ieme but sur le retour, tournez à l'intérieur. Si le lancer est à la maison sans jeu immédiat à 3ieme but, revenir au-delà de la ligne de but en territoire équitable.

Retiré Au-dessus

L'un des appels « vendre » mentionner plus tard, avec l'arbitre en utilisant l'accent pour faire l'appel en utilisant un mouvement similaire comme un joueur de balle jetant une balle. Le bras droit monte et plus que l'arbitre marche vers le jeu et se retrouve avec les pieds carrés au jeu et le bras droit se terminant à la taille. Certains arbitres utilisent un « coup de poing » pour souligner leur appel « vendre ».

Renverser

Une balle lancée, d'un joueur de champ à l'autre qui va au-delà des lignes de démarcation du terrain de jeu ou devient une balle bloquée.

Préparations pré-pitch

Les arbitres du processus de pensée devraient utiliser pour anticiper un jeu avant chaque lancer afin de mieux comprendre où ils peuvent ou non avoir besoin de se déplacer. Cela comprend, mais ne se limite pas à : le compte, la position des coureurs, le positionnement défensif, et la reconnaissance de retirées les situations qui peuvent se produire

Position principale

L'emplacement initial supposé par un arbitre de se prononcer sur une pièce de théâtre comme un coureur s'approche d'un but ou comme une pièce se développe. La ligne de vision de l'arbitre constitue un angle de 90 degrés pour :

1. Le ligne de course du coureur sur un jeu d'étiquette dans une but.
2. L'application de l'étiquette sur un jeu d'étiquette n'impliquant pas un but.
3. Le lancer sur la force joue.

Prêt (départ) Position sur les buts :

La position prête est la position du corps d'un arbitre de but prend immédiatement avant que le lancer apportant ses mains ensemble pour la pause et jusqu'à ce que le terrain soit libéré.

Comme le lancer assume la position de pause, (mains ensemble), l'arbitre doit prendre la position prête en plaçant les pieds à une distance confortable à part, (normalement la largeur des épaules) rester détendu, mais toujours. Lorsque le lancer relâche le terrain, adoucir les genoux (légèrement plier), ajuster le poids corporel aux boules des pieds et tirer les mains, près du corps au niveau de la ceinture.

Si la balle est frappée, poussez la balle du pied extérieur et déplacez-vous vers la position appropriée pour un jeu possible. Si la balle n'est pas frappée, détendez-vous jusqu'au début du prochain lancer, mais toujours être conscient de jeux « pick off », balles passées, etc. qui peuvent amener l'arbitre à se déplacer à une position pour appeler un jeu.

Rotations

Les rotations de l'arbitre dans le champ intérieur doivent être dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exception : Si vous avez besoin de remblayer, de suivre un coureur ou de revenir d'une zone de détention.

Position secondaire

L'emplacement subséquent assumé par l'arbitre après le jeu initial, ou après qu'un coureur a obtenu un but.

Vendre l'appel

Un mouvement similaire ou identique au signal de but d'un arbitre, mais livré avec un flair ou une emphase supplémentaire dans un effort pour convaincre tous les joueurs, entraîneurs et Spectateurs présents de l'importance et / ou la justesse de la décision de l'arbitre.

Définir la position sur les buts

C'est la position qu'un arbitre de but devrait prendre, avant de faire un appel sur une pièce de théâtre. La position définie imite la position prête en ce sens que les pieds sont écartés, normalement la largeur des épaules, les genoux sont ramollis et légèrement pliés avec les mains dessinées vers le corps au niveau de la ceinture.

Sur un jeu de force, l'arbitre se déplace à une position pour voir le jeu ; 5-6 mètres (18 pieds) en arrière, 90 degrés au lancer ; sur les jeux à 1^{ère} but, ne vont pas au-delà de 45 degrés au but. Une fois à cette position, l'arbitre doit s'arrêter, définir, voir le jeu et ensuite passer l'appel.

Sur un jeu d'étiquette, l'arbitre se déplace à une position qui permet à l'arbitre de voir les quatre éléments essentiels et leur interaction, 3-4 mètres (12 pieds) en arrière et non en ligne avec le lancer, commencer à 90 degrés à la trajectoire de but du coureur et juste à côté du bord d'attaque du but ou de la plaque d'accueil, puis ajuster pour voir les quatre éléments essentiels interagissent. Rappelez-vous que vous devrez peut-être se déplacer pour voir ces quatre éléments essentiels se réunir que l'étiquette est faite. Si le joueur défensif est positionné de façon à bloquer la plaque de but / plaque ou le ligne de course de but sans possession du ballon, l'arbitre doit s'ajuster en remontant jusqu'à une ligne de 45 degrés à travers le but pour regarder et déterminer si le coureur a ajusté sa ligne de course de course en raison du joueur défensif bloquant le ligne de course de but ou la plaque de but/ plaque d'accueil. Une fois en position, l'arbitre doit s'arrêter, s'ouvrir, mettre en place, voir le jeu se développer et ensuite passer l'appel.

Sur un pick off (jeter en arrière) à 1^{ère} but U1 se déplace vers l'avant à partir de la position de départ en gardant tous les quatre éléments essentiels en face. Selon la lecture des arbitres du jeu, l'arbitre devrait se déplacer à une position de 3-4 mètres (12 pieds) en arrière du jeu en entrant à l'intérieur à un territoire équitable ou en avançant en territoire fétide à condition que l'arbitre ne se déplace pas au-delà d'une ligne de 45 degrés bien que 1^{ère} but.

Sur un jeu de pick off (jeter en arrière) à la 3^e but, U3 se déplace à une position 3-4 mètres (12 pieds) en arrière, en gardant tous les quatre éléments essentiels en avant en se déplaçant vers l'avant vers la 3^e but ou à une position plus proche de la ligne de fausse. L'arbitre ne doit pas descendre en territoire fétide au-delà d'une ligne de 45 degrés à travers la 3^e but.

Définir la position à la plaque

Pliez aux genoux, pas à la taille. Les yeux de l'arbitre doivent être au sommet de la zone de frappe, ce qui permet à l'arbitre de regarder vers le bas à travers la zone avec une vue dégagée de retirée la zone. Les mains peuvent être devant et près du corps, mais ne supportant pas le corps. L'arbitre de plaque doit être complètement réglé lorsque le terrain est libéré et garder le corps immobile pendant que le terrain est livré. Voir « suivre la balle sur la plaque » ci-dessous Voir "Stance " - la position de l'arbitre de plaque commence avant de tomber à la « position définie. » La position de jeu doit être reflétée pour les frappeurs droitiers et gauchers. La position doit être équilibrée et confortable, mais pas détendue.

Fente

La zone entre le receveur et la pôte lorsque la pôte est dans leur position naturelle et le receveur est dans leur position accroupie normale. Pour les frappeurs droitiers, l'oreille droite de l'arbitre est sur une ligne avec le bord gauche de la plaque. Pour les frappeurs gauchers, l'oreille gauche de l'arbitre est sur une ligne avec le bord droit de la plaque.

Carré au but

Lorsqu'il est réglé pour un jeu à n'importe quel but, votre tête, les épaules et les pieds doivent être en ligne et perpendiculaire à une ligne de votre emplacement au but. En prenant une position carrée au but, vous éviterez une tendance à se détourner du jeu avant qu'il ne soit terminé. Lors de l'utilisation de l'appel de vente "Au-dessus Retiré", votre position finale doit être "Square to the But" ainsi.

Position

La position que l'arbitre de plaque établit derrière le receveur. Une position talon / orteil est recommandée. Les jambes sont au moins largeur des épaules à part ou plus large. La zone pelvienne (boucle de ceinture) alignée avec une tache entre le milieu supérieur et le coin extérieur de la plaque. Pour le talon/orteil, le pied de fente doit être dans la fente pointant directement à la plaque de tangage et en ligne avec ou légèrement en face d'une ligne imaginaire étendue des talons du receveur. Le pied non-slot est derrière le receveur en ligne avec ou légèrement en face d'une ligne imaginaire s'étendant du talon du pied de fente. Ce pied peut s'incliner jusqu'à 45 degrés.

Positions de départ - Arbitres de but - 4 Système de juges-arbitres

En l'absence de coureurs, la position de départ préliminaire des U1 et des U3 devrait être de 5 à 6 mètres (18 pieds) derrière le but, 15-30 cm (6-12 pouces) de la ligne (mesurée de l'extérieur du pied le plus proche de la ligne de fausse.) La position de départ préliminaire de U2 devrait être de 5-6 mètres (18 pieds) en arrière, sur le côté de 1^{ière} but de 2^{ieme} but, juste à côté du bord d'avant.

Avec n'importe quel coureur sur le but, les U1, U2 et U3 devraient être dans leur position de départ d'origine, mais seulement 4-5 mètres (15 pieds) derrière la but.

Exception : Avec un coureur à 1^{ière} but, U1 devrait prendre une position de 4-5 mètres (15 pieds) derrière 1st but en territoire fétide afin d'avoir une vue obstruée du lancer, coureur et plaque d'accueil.

Avec un coureur à 3^{ieme} de but, U3 devrait prendre une position de 4-5 mètres (15 pieds) derrière 3^{ieme} de but en territoire fétide de sorte que la vue de l'arbitre du lancer, coureur et plaque d'accueil n'est pas obstrué par le coureur laissant 3rd but sur la libération du terrain.

Sur un pick off (jeter en arrière) à 1^{ière} but U1 se déplace vers l'avant à partir de la position de départ en gardant tous les quatre éléments essentiels en face. Selon la lecture des arbitres du jeu, l'arbitre devrait se déplacer à une position de 3-4 mètres (12 pieds) en arrière du jeu en entrant à l'intérieur à un territoire équitable ou en avançant en territoire fétide à condition que l'arbitre ne se déplace pas au-delà d'une ligne de 45 degrés bien que 1^{ère} but.

Sur un jeu de pick off (jeter en arrière) à la 3^{ieme} but, U3 se déplace à une position 3-4 mètres (12 pieds) en arrière, en gardant tous les quatre éléments essentiels en avant en se déplaçant vers l'avant vers la 3^e but ou à une position plus proche de la ligne de fausse. L'arbitre ne doit pas descendre en territoire fétide au-delà d'une ligne de 45 degrés à travers la 3^{ieme} but.

Jeu ultérieur

L'action qui suit la première tentative de l'équipe défensive de retirer un coureur, mais n'est pas raisonnablement prévisible. Par exemple, lorsqu'il y a un coup sec et une collision à la plaque, le jeu d'étiquette à la maison est le jeu initial ; si après le jeu à la maison B1 avance vers 2^{ieme} but, le jeu qui s'ensuit à 2^{ieme} but est un jeu ultérieur. (Voir « position secondaire »)

Joue de Toucher

Une étiquette légale est l'action d'un joueur défensif en touchant

a) Un coureur ou un coureur qui n'est pas en contact avec une but, avec la balle solidement tenue dans leur main ou gant. La balle n'est pas considérée comme ayant été solidement tenue si elle est jonglée ou lâchée par le joueur de champ après avoir marqué le frappeur ou coureur, à moins que ce joueur frappe délibérément la balle de la main ou le gant du joueur de champ. Le coureur doit être étiqueté avec la main ou le gant avec lequel la balle est tenue ; Où

b) Un but avec le ballon solidement tenu dans leur main (s) ou gant. Le but peut être touchée avec n'importe quelle partie du corps pour être une étiquette légale, (par exemple, le joueur de champ pourrait toucher le but avec un pied, avec une main, s'asseoir sur le but, etc.) Cela s'appliquerait à retirer situation d'entrée ou d'appel.

Calendrier sur les buts

Lire le jeu, choisir une position principale, permettre au jeu d'être terminé (ajuster si nécessaire), localiser le ballon, regarder pour le contrôle de la balle, prendre une décision et seulement alors signaler la décision. Le signal est maintenu assez longtemps pour communiquer la compréhension complète et la force du message.

Timing à la plaque

Prenez le temps d'évaluer avec précision les mérites de chaque lancer en veillant à ce que le ballon ait complètement passé au-dessus de la plaque et dans le gant du receveur avant de prendre une décision. Prendre la décision d'abord, puis faire l'appel. L'appel verbal est en position descendante et le signal est en position « en haut ». Le signal doit être donné immédiatement après l'appel verbal. Le marteau est fort avec un angle de 90 degrés sur le côté et le signal est maintenu assez longtemps pour transmettre la décision avec conviction. Les pieds ne bougent pas tant que le signal n'est pas terminé.

Suivi

Suivre la balle avec votre nez. Laisser la balle vous amener au jeu. Voir "Suivi de la balle sur les buts" et "Suivi de la balle à la plaque" ci-dessous.

Suivi de la balle sur les buts

Observez le joueur de champ libérer le ballon. Suivez le vol du ballon jusqu'à ce qu'il atteigne le récepteur ciblé, puis passez la mise au gant du récepteur et suivez la balle dans le gant.

Suivi de la balle à la plaque

Observez retirer le vol d'un pas avec seulement un léger mouvement de tête. Le mouvement de tête est ainsi l'arbitre verra le ballon. Ce n'est pas un signal d'emplacement de hauteur. Voir la libération du terrain, le suivre juste en face de la plaque, passer la mise au point à la zone du frappeur, puis voir la balle dans le gant du receveur. Cela vous permettra de prendre votre décision quand il traverse la plaque et aider sur les emplacements extérieurs en voyant où le gant du receveur est situé lorsque la balle est attrapée. Ne perdez pas la balle, mais suivez-la dans le gant avec votre nez.

Arbitres

PU est l'arbitre de plaque. BU est l'arbitre de but. Lorsque plus de deux arbitres travaillent ensemble, U1 est le premier arbitre de but ; U2 est le deuxième arbitre de but ; dans le système à 4 arbitres et U3 est le troisième arbitre de but.

Dans le système des six (6) arbitres, ULF est l'arbitre de champ gauche et URF est l'arbitre de champ droit.

Mauvais Lancer

Un lancer dans lequel le ballon lancé d'un joueur de champ à l'autre ne peut pas être pris ou contrôlé et reste en jeu.

3.2 UNIFORME ET APPARENCE

Vous n'avez qu'une seule chance de faire une première impression. Votre apparence fera une impression durable sur ceux qui vous voient. Il fera une déclaration sur qui vous êtes et ce que vous êtes.

Si vous portez votre uniforme d'arbitre correctement, c'est-à-dire que votre uniforme est :

- Chemise appropriée - couleur bleu poudre avec insigne ou autre couleur approuvée
- Pantalon bleu marine - pressé et froissé
- Chaussures - nettoyées et brillantes/ polies
- Tous les vêtements doivent être propres et correctement usés
- Le capuchon doit être propre et s'adapter correctement

Si votre première impression est celle d'une personne qui se soucie de vous-même et ce que vous faites, vous enverrez également les messages suivants :

- Je suis un professionnel
- Je suis ici parce que je veux être
- Je me soucie de mon arbitrage
- Je me soucie du jeu, des joueurs et des entraîneurs

Ce sont des messages forts à envoyer aux joueurs, entraîneurs et Spectateurs. Si vous regardez la partie, ils vous donneront le bénéfice du doute et supposeront que vous êtes bien informé et capable d'arbitrer.

Porter l'uniforme fièrement et correctement fait de vous un membre de la grande famille des arbitres. Nous n'ajoutons jamais à notre uniforme afin d'attirer l'attention sur nous-mêmes. L'uniforme des arbitres est notre costume d'affaires.

L'uniforme du WBSC est :

- Bleu poudre ou autre chemise à manches courtes découler approuvée.
- Pantalons bleu marine.
- Chaussures noires - propre et brillée/ brillante, pas de cuir verni. Le logo du fabricant est autorisé.
- Chaussettes bleu marine.
- Casquette bleu marine avec des lettres blanches WBSC sur le devant.
- Ceinture noire.
- Veste bleu marine.
- T-shirt blanc porté sous la chemise bleu poudre.
- Sac à billes de bleu marin.

L'équipe d'arbitrage doit être habillée de la même façon, mais l'arbitre de plaque n'a pas à porter de veste même si les arbitres de but le font. Si un arbitre de but porte une veste, tous les arbitres de but doivent porter une veste.

Équipement

- Masque noir et harnais. Des coussinets noirs ou bronzés. Protecteur de gorge noir s'il n'est pas intégré dans le masque. Un protecteur de fil étendu peut être porté au lieu d'un protecteur de gorge sur le masque.
- Les arbitres de plaque peuvent porter une combinaison masque/casque noir, qui ressemble à un masque de hockey.
- L'indicateur de balle/PRISE doit être utilisé sur la plaque et sur les buts.
- Brosse - chaque arbitre doit en porter un.
- Sac à bille bleu marine pour assortir les pantalons. Les arbitres de plaque seulement et si préféré, deux peuvent être portés.
- Stylo ou crayon
- Anneau de chauve-souris
- Titulaire d'alignement
- Les protège-tibias avec la protection du genou - pièces exposées doivent être marines ou noires.
- Protecteur thoracique - pièces exposées marine ou noire avec le moins de publicité possible.
- Lunettes de soleil - doit avoir lentille de fumée ou plus foncé et tous les cadres noirs. Pas d'objectif miroir autorisé. Si une sangle est utilisée, elle doit être noire et celle qui tient les lunettes serrées à la tête, et non le genre qui tient les lunettes quand elles ne sont pas portées. Les lunettes de soleil doivent être retirées lorsque des discussions ont lieu avec des entraîneurs ou des joueurs. Les lunettes de soleil ne doivent jamais être portées sur le dessus du capuchon ou accrochées à la ceinture. Si elles ne sont pas nécessaires, retirez complètement les lunettes de soleil du champ de jeu.

Les arbitres ne doivent pas porter de bijoux exposés (à l'exception des bracelets et/ou colliers d'alerte médicale).

Bien que l'uniforme d'arbitrage pour certaines ligues ou tournois peut différer de celui décrit ici, la fierté avec laquelle il est porté et le niveau de son apparence ne devrait jamais changer.

3.3 CONDITIONNEMENT PHYSIQUE D'ARBITRE

Tous les arbitres doivent être en bonne forme physique au début de chaque saison et s'assurer ensuite qu'ils se maintiennent en bon état.

Les arbitres doivent être en mesure de suivre le rythme des joueurs et du jeu.

Le conditionnement physique est une condition préalable à l'arbitrage et nécessite une certaine discipline. Le conditionnement présaison devrait inclure des exercices conçus pour renforcer les jambes, comme le jogging, la course en place, etc. Le conditionnement pendant la saison elle-même se résume à une question de contrôle du poids et l'équilibre du niveau de l'eau. Les fluides doivent être remplacés pendant et entre les matchs afin d'empêcher même les meilleurs arbitres de se déshydrater pendant la saison.

Gardez le jeu en mouvement. Les bons joueurs se bousculent habituellement. Les bons arbitres bousculent toujours. Après une rotation sur un jeu, retour à la position de départ suivante ; à la

plaque de tangage pour la balayer après la troisième sortie d'une manche ; revenir aux positions de départ après que l'équipe a terminé l'échauffement entre les manches ; lorsque vous courez vers le champ extérieur sur une balle volante, courez également dans le champ intérieur. Ce ne sont là que quelques-unes des situations « bousculer », qui sont observées par les joueurs et les entraîneurs. Les Spectateurs gagnent plus de respect de votre travail lorsque cette agitation est démontrée. **VOUS DEVEZ MONTRER L'EXEMPLE !** Et retiré commence par le conditionnement.

3.4 PREPARATION MENTALE

La préparation mentale avant, pendant et après le match est une partie importante de la boîte à retirer ils d'un arbitre. Nous devons être mentalement préparés et concentrés pour être les meilleurs que nous puissions être.

- **L'arbitrage au plus haut niveau exige non seulement d'excellentes connaissances et d'une excellente expérience, mais aussi une préparation mentale. La préparation mentale avant le match vous prépare. Lorsque vous avez un plan de préparation d'avant-match, vous vous sentez plus concentré, confiant et en contrôle.**
- **Commençons par voir ce que nous pouvons faire pour ajouter de la qualité à notre jeu avant le premier lancer.**
- **Planifiez votre saison, vos jeux et votre carrière.**

"Aucun plan n'est un plan d'échec" - Dr, Johnny Welton

3.4.1. Avant le match :

Stratégie de jeu - Sachez à l'avance comment vous souhaitez arbitrer ce jeu.

- Utilisez vos connaissances et votre expérience passées avec les équipes, les entraîneurs et les partenaires. Imaginez ce qui va probablement se passer dans le jeu. Reconnaissez ce que vous pensez de ce que vous savez. Décidez comment vous allez les traiter. - Si vous avez eu un problème avec un entraîneur ou une équipe en particulier, ne l'ignorez pas. Si vous reconnaissez ce que vous ressentez, vous êtes mieux en mesure de vous contrôler.
- Imaginez ce qui pourrait vous distraire dans le jeu. - Catcher, coach, galerie, annonceur ? Résoudre les mesures que vous prendrez pour éviter d'être distrait.
- Vérifiez si vous avez des préjugés. - Les entraîneurs que vous avez éjectés, un joueur vous embarrassé, ou le jeu où vous avez eu un mauvais appel ? Admettez ces préjugés si vous l'avez fait. Décidez maintenant qu'il est plus important pour vous d'être juste que d'être vengeur. Sentez-vous bien-pensant à ce sujet.
- Vérifiez si le jeu est une rivalité ou s'il y a du « mauvais sang » parmi les équipes. Rappelez-vous de chercher des signes. Planifiez votre action pour émettre des avertissements ou imposer des sanctions. Définissez ce que vous tolérerez ou ne tolérerez pas.
- Faites des choix avant de rencontrer une situation dans le jeu. - Comment vous penserez, comment vous vous sentirez, et comment vous allez agir. Préparez-vous.
- Visualisez-vous comme arbitre que vous voulez être. Voyez-vous dans une situation difficile. Voyez-vous prendre en charge, gérer et résoudre. Voyez-vous bousculer, obtenir en position parfaite et faire un bon signal croustillant. - Lorsque des situations se présentent, vous avez « été là - fait cela » dans votre esprit, et vous saurez exactement comment agir.
- Contrôlez toujours les choses que vous pouvez contrôler. Ne créez pas vos propres distractions. Retirée votre préparation ne servira à rien si vous avez faim, soif, fatigué, ou inquiet. Ne laissez pas être physiquement non préparé à détruire votre préparation mentale.
- Pour un arbitre, il ne s'agit pas de gagner, il ne s'agit pas de perdre ; il s'agit de garder le contrôle.

Examinez et soyez sur des règles, des mécaniciens et du manuel des arbitres du WBSC.

- Revoir **les règles officielles de la WBSC**. - Avec une bonne connaissance pratique des règles, vous avez une chose de moins à vous soucier lorsque vous sortez sur le diamant. Vous devez continuellement étudier les règles du WBSC et le carnet de cas du WBSC. Parlez à travers des pièces inhabituelles avec vos collègues.

- Revoir **les mécaniciens de terrain des arbitres de la WBSC / 3 et 4 systèmes d'arbitres.** Le Comité des arbitres de la WBSC passe beaucoup de temps à donner à chaque arbitre la meilleure occasion de juger chaque pièce lors des événements du WBSC.
- Revoir **le manuel de la WBSC Arbitre.** - En cela, vous pouvez trouver retiré ce que vous devez savoir et pratiquer lorsque vous travaillez comme arbitre certifié WBSC. Vous comprendrez l'esprit et la philosophie de l'arbitrage en tant que juge-arbitre WBSC. Le Comité des juges-arbitres de la WBSC passe beaucoup de temps à donner à chaque arbitre les meilleures informations actuelles pour juger chaque pièce lors d'événements du WBSC.

Laissez votre problème quotidien derrière vous.

- Laissez derrière vous retirer problème d'affaires ou personnel. Il y a peu que vous pouvez faire à leur sujet pendant que vous arbitrez un jeu de balle. Penser à votre problème quotidien affectera votre concentration et distraire le plaisir que vous obtiendrez de l'arbitrage d'un bon jeu.
- Lorsque nous permettons à notre cerveau de se remplir de pensées autre que le présent, nous perdons notre capacité à vivre dans l'instant.
- Si vous rencontrez un problème personnel ou des problèmes qui vous distrairont, reconnaissez consciemment cela et promettez-vous que vous penserez à cette question à un autre moment, après le match. Alors, assurez-vous de tenir votre promesse à vous-même.
- Lorsque vous arrivez sur place, vous devez consacrer 100 % de vos facultés mentales à l'arbitrage. Donnez au jeu votre temps de qualité, libre de soucis et de préoccupations extérieures.

Établissez une routine d'avant-match.

- Établir **une routine d'avant-match.** - Avant chaque match, porter les mêmes chaussettes, mettre votre équipement dans le même ordre, avoir votre équipement disposé d'une manière particulière, s'habiller dans un ordre spécifique...ce ne sont pas simplement de la superstition. Ils aident à **mettre le jeu au point dès le début.** L'établissement et la pratique d'un pré-jeu vous **aidera à prendre le terrain dans le bon état de l'esprit, libre de distractions mentales.**
- En établissant et en pratiquant une routine d'avant-match, **vous êtes sur que vous n'oublierez rien,** et votre esprit est libre de se concentrer sur les questions **de jeux.**
- Votre routine d'avant-match devrait inclure **des éléments physiques et mentaux.** - c'est-à-dire d'arriver sur le site la même quantité de temps avant chaque match, de s'habiller dans le même ordre, de s'assurer que votre pré-match avec vos partenaires couvre les mêmes éléments à chaque fois. - Mettez vos pensées en ordre avant de marcher sur le **terrain.** Entrez dans le bon état d'esprit. **Soyez confiant avant de marcher sur le terrain que vous pouvez maintenant donner 100 pour cent de votre attention sur le jeu.**
- Les routines d'avant-match sont différentes pour chaque arbitre et doivent convenir à votre personnalité, mais voici quelques lignes directrices générales pour une bonne stratégie de jeu.

3.4.2 Pendant le jeu :

Préparation de pré-pitch (3 Ps) : - Que penser les arbitres entre les lancers ? -

Préparation de pré-pitch aidera les arbitres à anticiper un jeu avant chaque lancer, à mieux comprendre où ils peuvent ou ne peuvent pas avoir besoin de se déplacer et de réagir beaucoup plus rapidement en ayant mentalement répété la situation du jeu à l'avance. Voici les exemples à porter sur la préparation de pré-pitch. (Les points à concentrer ne sont pas limités.)

- **Points à concentrer avec chaque frappeur et avant chaque lancer**
 - Compte de l' retiré (Nombre de sorties)
 - Compte de balle
 - Position des coureurs / Où sont les coureurs
 - Le score
 - Position des joueurs défensifs / Où sont les joueurs défensifs
 - Retiré jeu possible / Retirée situation qui peut se produire, Objet/stratégie offensive, objet/stratégie défensif, la tendance et l'histoire du frappeur
 - Potentiel d'obstruction par un joueurs défensifs ou d'interférence par un coureur
 - Les mouvements de l'arbitre selon l'endroit où la balle et frappée

Maintenir la mise au point pendant le jeu :

- **Mise au point parfaite** - Les meilleurs arbitres sont en mesure de maintenir constamment leur concentration et la concentration manche après manche, match après match. Ils ne sont pas distraits par des événements externes ou des pensées internes. Ils travaillent chaque jeu pitch-by-pitch, entièrement concentré et dans le présent. Les meilleurs arbitres sont capables de se concentrer et de se concentrer à volonté. - Sur le terrain, l'accent est parfait est le sentiment d'être dans la zone ou l'expérience de voir un jeu se développer au ralenti. Vous vous sentez comme si vous étiez en plein contrôle, et rien ne semble être une surprise.
- Atteindre la mise au point parfaite - Il faut que vous deveniez assez introspectif pour reconnaître ce que votre esprit fait. Il faut de la pensée, de la préparation et de la discipline. Il commence par avoir confiance en vos compétences et vos mécaniciens, au point que vous pouvez accomplir vos tâches et faire des ajustements sans y penser.
- Notre cerveau est beaucoup plus rapide que le jeu. Lorsque nous permettons à notre cerveau de se remplir de pensées d'autre chose que le présent, nous perdons notre capacité à vivre dans l'instant.
- **-Soyez conscient de ce que votre esprit fait.** - Si vous rencontrez un problème personnel ou des problèmes qui vous distrairont, reconnaissez consciemment cela et promettez-vous que vous penserez à cette question à un autre moment, après le match. Alors, assurez-vous de tenir votre promesse à vous-même.

Faites de la routine une partie de votre jeu :

- Une fois que vous prenez le champ, faites de votre routine une partie de votre jeu. Définissez-vous de la même façon, en même temps pour chaque emplacement. Établissez votre minutouchere chaque lancer. Travailler entre chaque hauteur.
- **Établir des routines** vous laisse l'espace mental pour se concentrer et se concentrer sur d'autres aspects du jeu. Travaillez le jeu, que vous soyez sur les buts ou la plaque, un lancer à la fois. Donnez-vous de minuscules pauses mentales après chaque lancer, et recentrer pour le prochain.

Utiliser positive Parler à soi-même et Déclencheurs :

- Utilisez positive Parler à soi-même et Déclencheurs pour vous mettre dans votre routine et vous garder concentré.
- Parlez-vous de façon positive. **Positive Parler à soi-même** est de vous dire quoi faire, au lieu de ce qu'il ne faut pas faire. Des exemples d'auto-parler positif pourraient être : « Soyez vigilant pour l'obstruction », « Prêt, ensemble », « Se concentrer maintenant », « Avoir une vue d'ensemble », « Retiré voir, soyez prêt à aider ». Les discours négatifs commencent habituellement par « Ne pas. "Ne le faites pas sauter," "Ne gâchez pas ça", "Ne soyez pas en retard à la deuxième but," "N'oubliez pas ...".
- Un **déclencheur** est un mot ou une action qui vous emmène automatiquement à votre zone de concentration mentale. Par exemple, lorsque le lancer fait ses premiers pas sur la plaque de lancer ment, dites-vous, « Concentrer » ou « Soyez vigilant » ou « Prêt, prêt ». Vous pouvez utiliser des déclencheurs physiques. Par exemple, taper sur votre cuisse ou faire et détendre un poing. Une fois que vous avez dit le mot déclencheur ou terminé l'action, vous êtes concentré et prêt pour le terrain.

Si vous perdez votre concentration, comment la récupérer ?

- Un simple acte pour recupérer après avoir manqué un appel ou retiré simplement obtenir votre attention de retour quand vous vous rendez compte qu'il a disparu - **Apportez-vous immédiatement dans le présent**. Ici, retiré de suite.
 - ✧ Prenez note du présent. Utilisez tous vos sens.
 - Amorces vos déclencheurs pour vous apporter et vous garder dans le présent.
 - Une promesse mentale de penser à votre erreur ou à votre distraction après le match. Penser à l'appel manqué maintenant ou vous donner un coup de pied mentalement pour l'erreur garantit que vous allez bientôt faire un autre.
 - ✧ Décidément de travailler un pas à la fois.
 - L'amour positif de l'auto-parler.
 - Avant le prochain lancer, courez dans votre esprit tous les scénarios possibles qui pourraient se produire sur le prochain terrain.

- Décomposez vos mécanismes d'arbitrage vers le bas dans les étapes de but.
- Quand travailler la plaque, obtenir régler plus tôt. Soyez bien placé et solide avant que le lancer ne libère le ballon. Concentrez-vous uniquement sur la zone de frappe.

3.4.3 Après le match :

Comment les arbitres peuvent-ils se débriefer après un match ?

- Pour le débriefing d'après-match, veuillez consulter « 3.10 APRES LE MATCH : PARTNAIRES, AUTO ET AEC »

Comment les arbitres peuvent-ils se remettre mentalement d'un mauvais match ?

- Prenez le temps de vous détendre et de vous détendre mentalement et physiquement après chaque match.
- Il est important d'avoir l'analyse du jeu lorsque vous vous souvenez encore de nombreuses situations que vous voulez réfléchir et discuter.
- L'auto-évaluation vous aide à apprendre de l'expérience et à vous améliorer pour vos prochains jeux. Soyez honnête dans votre évaluation.
- Avoir une réunion d'après-match avec vos partenaires. Soyez réceptif aux critiques constructives.
- La discussion devrait porter sur ces sujets dans cet ordre :
 - Ces biens ou nous avons bien fait dans le jeu.
 - Retiré ce qui était inhabituel, vague ou déroutant.
 - Recherchez retirées les questions concernant les règles qui ont surgi pendant le jeu.
 - Comment bien avons-nous suivi ce que nous avons avant le match ?
 - Où pourrions-nous améliorer ou faire les choses différemment ?
 - Où avons-nous vraiment merdé ?
- Chaque arbitre a un mauvais jeu de temps en temps. Si cela se produit, reconnaissez le sentiment, n'essayez pas de digérer retirer seul. Demandez l'avis de partenaires ou d'évaluateurs pour discuter du jeu. Demandez des commentaires et des conseils constructifs. Cela vous aidera à vous préparer pour le prochain match.
- Parlez à quelqu'un qui vous a bien informé en qui vous avez confiance. - Obtenez un deuxième avis. Avoir une conversation d'après-match.
- Reconnaitre où vous pourriez améliorer comme une incitation. Si vous aviez des objectifs précis, les avez-vous atteints ? Prenez de chaque jeu les choses qui renforceront votre arbitrage personnel.
- Récompensez-vous après un match difficile que vous avez bien fait. - Cela renforce l'idée que la pression est temporaire et vaut le sentiment d'un travail bien fait.
- « Qu'est-ce qui vous a fait vous sentir bien ? Regardez-le. » - Balance réduit le stress.

3.4.4 Faire face à la pression :

Plus le niveau de softball est élevé, plus il y a de pression sur retiré le monde : les joueurs, les entraîneurs et les officiels. N'évitez pas la pression. C'est une partie intégrante du jeu. La pression n'est pas si mauvaise. Un peu de pression, comme un peu de peur, peut-être une véritable motivation. Voici quelques suggestions pour faire face à la pression.

- Réfléchissez à la façon de gérer la pression, pas de l'éviter : N'évitez pas la pression. C'est une partie intégrante du jeu.
- Identifiez la pression. - Identifiez la cause spécifique.
- Minimisez la pression. - Soyez mentalement préparé pour le jeu. Détendez-vous et rythmez-vous. N'évitez pas les situations par crainte d'une confrontation. Laissez vos problèmes personnels à la maison. Concentrez-vous sur l'évidence et agissez.
- Acceptez la pression. - Il peut y avoir des situations sur lesquelles nous n'avons aucun contrôle. Allez avec le flux. N'achetez pas dans des situations en le combattant. Rappelez-vous que rien ne se passe pour toujours.
- Gardez une perspective claire. - Ne laissez pas les jeux individuels vous submerger. Rappelez-vous la vue d'ensemble. Concentrez-vous sur ce que vous voulez sortir du jeu. Si vous ne pouvez pas voir la forêt pour les arbres, découvrez ce qui ne va pas. Réévaluez votre point de vue quant à sa priorité.

3.5 AVANT-MATCH - AUTO, PARTENAIRE(S), ENTRAÎNEURS ET AEC

Auto :

Avant votre jeu, vous devriez :

- Effacez votre esprit de retirées les distractions
- Assurez-vous d'avoir pris soin de blessures mineures. Laissez vos problèmes quotidiens derrière vous.
- Concentrez-vous sur le jeu à venir

Partenaire(s) :

- Règles d'examen
(Règles de but, nouvelles règles, réglementation de lancement, obstruction/interférence, 20 règles de deuxième horloge, etc.)
- Publier un avis sur la couverture de la balle de mouche
- Examen des rotations
(Si 4 Système de juges-arbitres, inclure le cas suivant : Coureur à 2B et 3B, U2 ou U3 sortant, PU retour à la maison pour le premier jeu, le deuxième jeu à 3B)
- Passez en revue les responsabilités sur un balisage de coureur.
- Examen des communications (verbal/non verbal)
- Examiner le juge-arbitre aux signaux des arbitres
- Discutez de la façon de gérer les lancers illégaux, frappé par une balle lancée, Frappé par une balle frappée
- Discuter de la façon de demander de l'aide aux partenaires
(Vérifier rétine son élan, Appel au mauvais juge-arbitre, demande d'information)
- Discutez de la façon de gérer la discussion/conférence des arbitres (y compris annoncez la décision)
- Discuter de la façon de gérer les discussions entre le juge-arbitre et les entraîneurs
(En tête-à-tête, contrôle et aide par les partenaires, cas d'éjection, etc.)
- Discuter de la façon de gérer des situations inhabituelles
- Discutez de la façon d'accélérer le jeu
- Discuter de la façon de gérer les manifestations et les éjections

Après l'avant-match avec vos partenaires, vous devriez entrer sur le terrain 20 minutes avant le début du jeu. Vos tâches ici comprennent :

- Entrez toujours sur le terrain avec vos partenaires.
- Vérifier les chauves-souris, casques et autres équipements pour la légalité et la sécurité
- Vérifiez le champ pour les trous dans la clôture, etc.
- Donnez au champ un bon coup d'œil pour voir si quelque chose semble déplacé, distances de but, distance de tangage, etc.
- Intérieures - 15 minutes avant - équipe à domicile ; 10 minutes avant la visite de l'équipe ; 5 minutes avant la rencontre de Plate avec les entraîneurs.

Réunion de plaque avec les entraîneurs :

- L'arbitre de plaque se présente lui-même et son équipage
- Permettre aux entraîneurs de se présenter
- Passez en charge les règles de but
- Inspecter les files d'attente, demander si des changements
- Rendre les files d'attente officielles
- Une fois que les files d'attente sont officielles, retirée modification doit être apportée conformément aux règles

3.6 VÉRIFICATION DE L'ÉQUIPEMENT

Les entraîneurs sont responsables de s'assurer que l'équipement utilisé en compétition répond aux normes prescrites de sécurité et de légalité du WBCS. Les entraîneurs sont

également responsables de s'assurer que leurs joueurs sont légalement équipés et bien vêtus. Les arbitres doivent vérifier l'équipement à utiliser dans le jeu pour les défauts notables et retirer ce qui est évidemment illégal ou dangereux.

Les chauves-souris doivent être vérifiées pour retirer bosse (chauves-souris métalliques) ou retiré dommage évident ainsi que le poids, la longueur, l'adhérence, le bouton et la certification requise fournie par le WBSC. Pour déterminer si une chauve-souris avec des bosses (ou une tache plate) est légale, un anneau de chauve-souris doit glisser sur le canon sans force significative. Seules les pièces jointes approuvées par la WBSC à une chauve-souris sont autorisées dans le cercle sur le pont.

Les casques doivent avoir des bouchons doubles et doivent être vérifiés pour les fissures et le rembourrage manquant.

3.7 FORFEITS, PROTESTATIONS ET ÉJECTIONS

3.7.1 Confiscations

Un jeu perdu est déclaré en faveur de l'équipe non fautive dans les cas suivants :

- Une équipe ne se présente pas sur le terrain.
Suggestion : Règle 1.2.2. a)
- Si une équipe sur le terrain refuse de commencer un match pour lequel elle est prévue ou assignée à l'heure prévue ou dans un délai fixé pour les confiscations par l'organisation dans laquelle l'équipe joue.
Suggestion : Règle 1.2.2. b)

3.7.2 Protestations

Les protestations peuvent impliquer :

Une manifestation peut être reçue et considérée

- i.) La mauvaise interprétation d'une règle ;
- ii.) La mauvaise application d'une règle ;
- iii.) L'omission d'imposer l'effet de pénalité correct pour une de violation donnée
- iv.) L'éligibilité d'un membre de l'alignement de l'équipe (Participation d'un joueur ou d'un entraîneur inadmissible)

Une protestation peut impliquer à la fois une question de jugement et l'interprétation d'une règle. i.), ii.), iii.) :

L'avis de protestation doit être donné clairement au juge-arbitre de plaque :

- Immédiatement avant le prochain pitch (légal ou illégal).
- Si à la fin d'une manche, avant que tous les joueurs de champ quittent le territoire équitable sur leur ligne de course vers le banc ou la zone de pirogue.
- Si le dernier jeu du jeu, avant que les arbitres aient quitté le terrain de jeu.

iv.) :

À retirer moment, une protestation peut être soumise à l'autorité appropriée autre que le juge-arbitre de plaque pour l'admissibilité d'un membre de la liste d'équipe.

Suggestion : Utiliser les termes des règles officielles 1.2.8, 1.2.9 et 1.2.11

Les protestations peuvent ne pas impliquer :

Aucune protestation ne peut être reçue ou considérée

- Si elle est fondée uniquement sur une décision impliquant l'exactitude du jugement d'un juge-arbitre, où
- Si l'équipe qui dépose la protestation a gagné le match.

Voici des exemples de protestations qui ne seront pas envisagées :

- Que ce soit une balle frappée était juste ou fausse ;
- Si un coureur était en sécurité ou sorti ;
- Qu'il s'agisse d'une balle lancée, c'était une frappe ou une balle ;

- Que le pitch soit légal ou illégal ;
- Si un coureur a touché ou non un but ;
- Si un coureur a quitté le but trop tôt sur une balle de mouche attrapée ;
- Si une balle volante a été ou non attrapée ;
- S'il y avait ou non une interférence ;
- Qu'il y ait eu ou non une obstruction ;
- Qu'un joueur ou une balle en direct ait ou non entré dans un territoire mort ou qu'il touche un objet ou une personne dans un territoire de balle morte ;
- Si une balle frappée a été frappée ou n'a pas dégagé une clôture en vol ;
- Que le terrain soit apte à continuer ou à reprendre le jeu ;
- S'il y a suffisamment de lumière pour continuer à jouer ;
- Retirée autre affaire ne portant que l'exactitude du jugement du juge-arbitre.

Suggestion : Le système de protestation pourrait être modifié à l'avenir (par exemple, replay). Cependant, la protestation est une question cruciale aujourd'hui et les arbitres devraient avoir des connaissances correctes sur les manifestations valides et les protestations invalides sur les règles. Règle 1.2.10.

Si le jeu se poursuit sous protestation :

- L'arbitre de plaque doit annoncer à l'entraîneur/gestionnaire, et le buteur officiel (et l'annonceur de l'adresse publique) que le match sera repris sous la protestation.
- Retirées les parties intéressées doivent prendre connaissance des conditions entourant la prise de la décision qui aideront à déterminer correctement la question.

Suggestion : Le système de protestation pourrait être modifié à l'avenir (par exemple, replay). Cependant, la protestation est une question cruciale aujourd'hui et les arbitres devraient avoir des connaissances correctes sur les manifestations valides et les protestations invalides sur les règles. Règle 1.2.11.

Date limite pour déposer une protestation officielle :

Une protestation écrite officielle doit être déposée dans un délai raisonnable.

- En l'absence d'une règle de ligue ou de tournoi fixant le délai de dépôt d'une manifestation, une protestation devrait être envisagée si elle est déposée dans un délai raisonnable, selon la nature de l'affaire et la difficulté d'obtenir les informations sur lesquelles fonder la manifestation.
- En général, 48 heures après l'heure prévue du concours est considérée comme un délai raisonnable.

Suggestion : Le système de protestation pourrait être modifié à l'avenir (par exemple, replay). Cependant, la protestation est une question cruciale aujourd'hui et les arbitres devraient avoir des connaissances correctes sur les manifestations valides et les protestations invalides sur les règles. Règle 1.2.12.

Exigences pour une protestation écrite officielle :

- Une protestation écrite officielle doit contenir les informations suivantes pour être valides :
 - 1) Les équipes, date, heure et lieu du jeu.
 - 2) Le nom(s) des arbitres et des marqueurs(s).
 - 3) La Règle(s) ou les règles locales en vertu desquelles la protestation est faite.
 - 4) La décision et les conditions entourant la prise de la décision.
 - 5) Tous les faits essentiels impliqués dans l'affaire ont protesté.

Suggestion : Le système de protestation pourrait être modifié à l'avenir (par exemple, replay). Cependant, la protestation est une question cruciale aujourd'hui et les arbitres devraient avoir des connaissances correctes sur les manifestations valides et les protestations invalides sur les règles. Règle 1.2.11, 1.2.13.

Résultat de la protestation :

La décision prise sur un jeu protesté doit se traduire par l'une des situations suivantes.

- a) La protestation est jugée invalide, et le score du jeu tel qu'il est joué reste inchangé.

- b) Lorsqu'une protestation est autorisée pour une mauvaise interprétation ou une mauvaise application d'une règle ou pour n'impose pas la pénalité correcte pour une violation donnée, le jeu est rejoué à partir du point où la décision incorrecte a été prise, avec la décision corrigée.
- c) Lorsqu'une protestation pour l'inéligibilité d'un membre de l'alignement de l'équipe est autorisée, le match est annulé par l'équipe fautive.

Suggestion : Le système de protestation pourrait être modifié à l'avenir (par exemple, replay). Cependant, la protestation est une question cruciale aujourd'hui et les arbitres devraient avoir des connaissances correctes sur les manifestations valides et les protestations invalides sur les règles.

3.7.3 Éjections

Les principes généraux suivants doivent être pris en considération lorsqu'on décide d'éjecter un joueur ou un entraîneur d'un match :

- Utilisation de blasphèmes spécifiquement dirigés vers un arbitre ou des insultes personnelles vulgaires, y compris des accusations de partialité ou de tricherie.
- Un contact physique délibéré avec un arbitre ou un autre joueur, jetant de l'équipement d'une manière imprudente et dangereuse.
- Refus d'arrêter de discuter et de retarder encore plus le jeu après que l'arbitre a fourni un joueur ou un entraîneur l'occasion suffisante de faire son point. L'arbitre doit avertir le joueur ou l'entraîneur qu'il a été entendu et demander à l'entraîneur de retourner à leur position ou la pirogue, ou ils seront éjectés.
- Argumenter des balles et des PRISES après avoir été averti.
- Utilisation de gestes (p. ex. sauter de haut en bas, mettre la main autour du cou ressemblant à un mouvement d'étouffement, donner des coups de pied à la saleté ou agiter violemment les bras) retiré en se disputant avec un arbitre.
- Jeter des articles uniformes, une serviette, un bouchon ou d'autres articles de la pirogue ou retiré en se disputant.

Faites preuve de patience et de bon sens dans l'éjection des joueurs. Ne pas éjecter un joueur, sauf pour une bonne cause. L'éjection des joueurs pour des infractions triviales est indéfendable et reflète mal sur l'arbitre. Ne perdez jamais votre sang-froid et éjectez par colère. Seulement éjecter avec la dignité de savoir que l'éjection était méritée.

Une fois que vous décidez de vous éjecter, faites-le dès que retiré le jeu s'est arrêté ou immédiatement si l'action pour laquelle le joueur est éjecté est également un acte d'interférence. Si vous retardez, vous aurez l'air indécis ou incertain. Ne vous regardez vers les autres pour vous aider avec le retrait du joueur ou l'entraîneur du jeu. Si l'éjection est pour une violation de règle, ne gênez pas le joueur de l'entraîneur. Si l'éjection est pour une action sérieuse, alors assurez-vous que vous êtes vu pour avoir géré la situation. La manipulation des éjections correctement vous gagnera le respect.

Une fois qu'une éjection se produit, il est temps pour vos partenaires d'entrer dans la situation pour aider à désamorcer la réaction à l'éjection. Vos partenaires doivent s'assurer que le joueur ou l'entraîneur éjecté quitte le terrain de jeu, puis la pirogue le plus rapidement possible. Les partenaires doivent être attentifs à la situation et être prêts à vous aider. Une fois que vous avez éjecté, partez et laissez vos partenaires s'en occuper.

Ne provoquez pas de confusion entre une éjection (quitter le terrain de jeu) et le retrait d'un joueur en raison d'une violation de la règle (joueur illégal, rentrée illégale, etc.) pour un renvoi, le joueur peut rester dans la pirogue et même entraîner de la boîte de l'entraîneur.

Points à retenir :

1. Les arbitres ne doivent pas appeler le temps d'éjecter un joueur jusqu'à ce que retiré le jeu soit terminé. Si un acte d'ingérence, d'obstruction ou de bagarre se produit après l'action justifiant l'éjection, l'arbitre doit s'occuper de ces situations énoncées dans les règles.
2. Si l'arbitre appelle prématurément le temps immédiatement et le joueur à éjecter est un BR, alors :
 - a. Si le BR n'a pas encore touché 1B, alors le BR est sorti et tous les coureurs retournent au but dernier touché lorsque le temps a été appelé.
 - b. Si le BR avait touché 1B avant l'appel de Time, permettez à un remplaçant de prendre la place du BR sur le but la dernière touchée par le BR. Tous les autres coureurs retournent à la but la dernière touchée lorsque le temps a été appelé.
 - c. Le BR est éjecté dans les deux situations.
3. Si l'arbitre appelle prématurément le temps immédiatement et le joueur à éjecter est un joueur offensif, qui n'est pas un BR, le joueur est éjecté et tous les coureurs sont retournés au but dernier touchée avec le joueur éjecté étant remplacé par un substitut. Le BR reçoit le premier but et tous les coureurs n'avanceraient que s'ils étaient forcés par le BR d'obtenir le premier but.
4. Si l'arbitre appelle prématurément le temps immédiatement et que le joueur à éjecter est un joueur défensif, alors le BR reçoit le premier but et les coureurs al reçoivent le but, selon le jugement de l'arbitre, ils auraient atteint si l'arbitre n'avait pas appelé temps.

3.8 PLUIE, OBSCURITÉ, MOTIFS

L'appel d'un jeu pour la pluie ou l'obscurité est un appel de jugement. Il y a toujours de la pression pour permettre au jeu de continuer, mais la sécurité des joueurs, des Spectateurs et des arbitres est le facteur directeur. L'arbitre de plaque doit vérifier auprès de ses partenaires. Aux Championnats du monde, la décision de suspendre un match incombera au Championnat AEC.

3.9 FOUDRE

Lorsque la foudre se produit, la sécurité est la chose la plus importante pour déterminer la suspension et la reprise du jeu. Si la foudre est visible ou si le tonnerre est entendu, le jeu doit être suspendu. Recherchez la direction du Tournoi ou du Championnat du Monde AEC. Tous les joueurs devraient être invités à quitter l'aire de jeu, y compris les étangs-réservoirs métalliques.

Un jeu suspendu pour la foudre ne devrait pas reprendre jusqu'à ce qu'un minimum de 30 minutes se soit écoulée à partir de la dernière observation de la foudre. Les administrateurs ayant une connaissance des conditions météorologiques et des habitudes locales peuvent donner des conseils sur le temps d'attendre avant la reprise d'un match.

Vérifiez auprès du comité d'accueil local, juste tonnerre lui-même peut être une indication qu'une tempête est trop près de continuer à jouer.

3.10 APRES JEU - PARTENAIRE(S), SOI, ET AEC

3.10.1 À la fin du match :

- Soyez vigilant pour retirer appel ou protestation possible qui pourrait encore être légalement fait.
- Retournez les balles de jeu au retour de balle.
- Marche rapide hors du terrain avec vos partenaires par l'itinéraire la plus pratique à la zone de pansement de l'arbitre. Si un jeu chaudement contesté, prendre la voie de sortie

de la moindre résistance. Si vous voyez un problème surgir, allez dans une autre direction.

- Toujours quitter le terrain avec vos partenaires.
- Ne vous engagez pas dans les félicitations de l'équipage ou les poignées de main jusqu'à ce que vous soyez hors du terrain et loin de l'observation du public.
- Évitez de vous mêler ou de vous déplacer à travers les joueurs.
- Ne félicitez aucun entraîneur ou membre de l'équipe.

Suggestion : Bien que ce qui a été ajouté ci-dessus sont importants, j'ai vu de nombreux arbitres n'ont pas compris cela au monde.

3.10.2 Le débriefing d'après-match avec l'équipage et l'AEC :

Rendez-vous directement à votre zone de changement avant de discuter du jeu avec l'équipage et l'AEC.

Le débriefing d'après-match peut être très essentiel au succès continu de l'équipage. Communiquer d'une manière ouverte et honnête les uns avec les autres peut permettre une croissance individuelle continue. Chaque jeu peut être une expérience d'apprentissage si elle est abordée correctement. Pendant le débriefing d'après-match, il est fortement recommandé de prendre des notes concernant les commentaires de l'équipage et des particuliers.

Discuter :

- Pièces insolites
- Rotations manquées
- Interprétations confuses des règles
- Leçons apprises et domaines d'amélioration
- Assurez-vous de répondre aux commentaires incohérents de l'AEC/AAEC pour assurer la compréhension des arbitres.

Méfiez-vous que des commentaires supplémentaires peuvent être offerts à l'extérieur du vestiaire / zone de débriefing retiré au long du tournoi. Faites une auto-évaluation après chaque match. Vous êtes le meilleur pour savoir ce que vous auriez pu faire de mieux, où vous devez vous améliorer et ce que vous faites bien. Travaillez-vous toujours à l'égard de vos objectifs ?



WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Section 4

Signaux

La communication est essentielle à l'arbitrage et la première ligne de communication est les signaux de l'arbitre. Ces signes permettent à un arbitre de faire connaître à un autre arbitre la situation du jeu sur un jeu spécifique. Ces décisions sont également transmises aux joueurs, aux entraîneurs et aux spectateurs par leur utilisation.

Vous devez avoir de bons signaux pour être un bon arbitre. Chaque signal s'initie à partir d'un ensemble ou d'une position prête. Les pieds sont plantés dans un but solide et large au moins largeur des épaules à part. Pour qu'un signal transmette son message, il faut le voir. Le premier mouvement avant de donner un signal est, sans bouger vos pieds, de venir à une position debout complète. Presque tous les signaux sont abandonnés ou éloignés du corps dans le but exprès d'être vu

Une fois qu'un signal est vu, tous ceux qui le voient doivent comprendre ce que cela signifie. Les signaux doivent toujours être informatifs, précis, structurés et significatifs. Ils sont conçus pour transmettre la force, la confiance et l'autorité. La manière dont un signal est donné détermine, au moins dans une certaine mesure, son acceptation par les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs. Retiré mouvement retiré en donnant un signal est toujours en avant vers le jeu. Le signal est maintenu assez longtemps pour transmettre la conviction, puis les bras et les mains sont ramenés dans le corps, complétant ainsi le signal, avant de passer à la position suivante.

Les signaux ne doivent pas être utilisés inutilement. Les mauvais signaux sont déroutants. N'attirez pas l'attention sur vous-même en consommant ou en utilisant inutilement un signal. Il est de la plus haute importance que nous utilisions le signal correct et qu'il soit fait correctement. Retiré aussi important est que nous donnons au signal la quantité correcte d'accent par rapport à la pièce appelée.

Ne vous faites pas l'écho de l'appel d'un partenaire (sauf pour les lancers illégaux ou les balles nauséabondes avec des coureurs sur). S'il n'y a pas de jeu, un appel ou un signal n'est pas nécessaire. Quelques exemples de quand un signal n'est pas nécessaire sont (mais pas limité à):

- La balle passe clairement au-dessus de la tête du joueur de champ, ou rebondissant devant lui.
- Un lancer est encrassé directement vers l'arrière ou encrassé sur l'arrière, ou sur les côtés de la partie arrière.
- Le ballon est renversé ou complètement manqué par le récepteur prévu.
- Un coureur obtient clairement un but ou une maison avant l'arrivée du ballon ou la balle est clairement abandonnée

4.1 SIGNAUX D'ARBITRE STANDARD

À L'EXTÉRIEUR

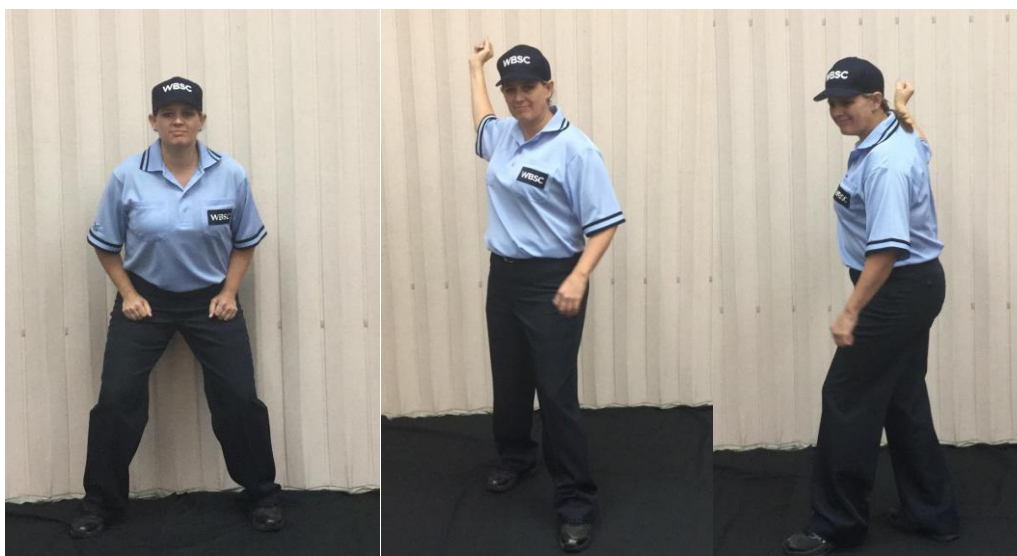
D'une position debout avec des pieds largeur d'épaule à part, tirez la main gauche / bras dans la section médiane du corps. Étendre le bras droit avec la paume de la main face à l'oreille. Apportez l'avant-bras droit légèrement vers l'avant retiré en le serrant dans un poing (c'est le marteau). Le bras et l'avant-bras du haut droit doivent être à un angle de 90 degrés. Appeler verbalement "Retiré". Ramenez le bras droit dans le corps avant de bouger les pieds ou de passer à la position suivante.



1.

« AU-DESSUS RETIRÉ »

Avec des pieds au moins largeur d'épaule l'un de l'autre, étape vers le jeu avec le pied gauche. Apportez le pied droit au-dessus et derrière le pied gauche retiré en soulevant le bras droit haut dans les airs. Plantez le pied droit et avancez à nouveau avec le pied gauche retiré en apportant le bras droit sur le dessus de la tête dans un mouvement de lancer avec un poing fermé. Retiré comme le mouvement de lancer est terminé, apportez le pied droit vers l'avant, en ligne avec le pied gauche et la fin dans une position définie. Un appel verbal de « Retiré » ou « Out » (généralement dessiné - "ooouutt") accompagne le signal généralement à partir de quand le bras est directement au-dessus et se terminant avec le poing jeté.



1.2.3.



4.



5.

COUP DE POING

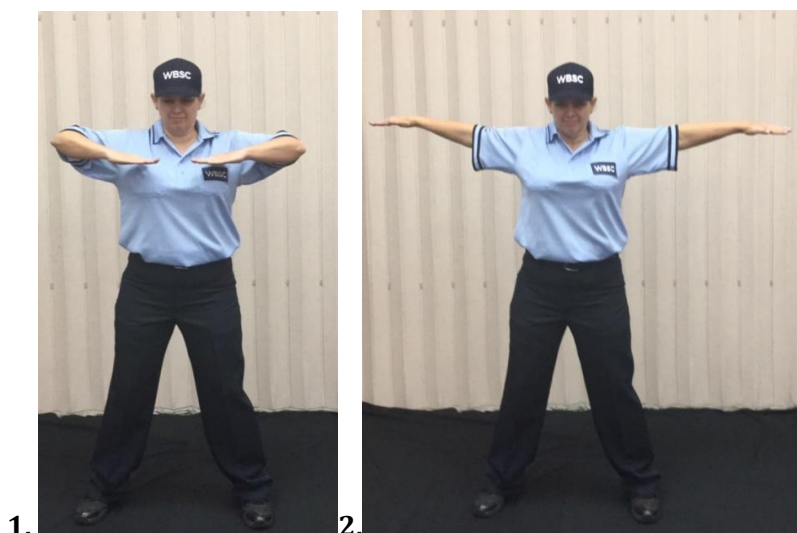
Utilisez ce signal comme un retiré vendre lorsque vous êtes trop près du jeu pour faire un plein « Au-dessus retiré ». Il peut également être utilisé si une pièce justifie plus qu'une routine, mais moins d'un plein « Au-dessus retiré ».

D'une position debout avec des pieds largeur d'épaule à part, reculez avec le pied droit et frappez vers l'avant avec le bras droit à environ la hauteur de l'épaule. La main est dans un poing. La technique ne vous rapproche pas du jeu que lorsque vous avez commencé. Le recul initial est éclipsé et compensé par la force et la confiance vers l'avant du poinçon.



SÉCURITÉ - PAS DE CAPTURE - PAS D'ÉTIQUETTE - PAS D'INFRACTION - BALLE PIÉGÉE

D'une position debout avec des pieds largeur d'épaule à part, apporter les deux bras dans la poitrine au niveau de l'épaule avec les paumes des mains tournée vers le bas. Étendre les deux bras directement vers l'extérieur horizontalement avec les paumes vers le bas. N'avez pas les mains dans les poings. Appeler verbalement "Sur", "No Catch", ou "No Toucher". Ramenez les deux bras dans le corps (semblable à une position prête) avant de déplacer les pieds ou de passer à la position suivante.



VENDRE EN RETIRÉE SÉCURITÉ

D'une position debout avec des pieds largeur d'épaule à part, apporter les deux bras dans la poitrine au niveau de l'épaule, parallèle au sol, avec les paumes des mains face vers le bas. Faites un pas vers le jeu avec le pied gauche retiré en étendant les deux bras directement à l'horizontale avec les paumes vers le bas. Appelez haut et fort "Sur". Complétez le signal en amenant le pied droit vers l'avant sur une ligne avec le pied gauche. Ramenez les deux bras dans le corps (semblable à une position prête) avant de déplacer les pieds ou de passer à la position suivante.



BALLE MORTE - BALLE NAUSÉABONDE - PAS DE LANCER

D'une position debout avec des pieds largeur d'épaule à part, levez les deux bras droits vers le haut avec des paumes vers l'avant. Les bras doivent être à environ un angle de 35 à 40 degrés du corps. Appel verbal : "Balle morte", "Fausse", ou "No Pitch". Si la balle est près de la ligne, les pieds doivent être à cheval sur la ligne. Lorsque l'arbitre de plaque ne signale « Pas de tangage », le signal peut être accompagné d'un mouvement vers le côté ouvert de la plaque pour une meilleure visibilité.



1.

Temps

D'une position debout avec des pieds largeur d'épaule à part, levez les deux bras droits vers le haut avec des paumes vers l'avant. Les bras doivent être à environ un angle de 35 à 40 degrés du corps. Appel verbal : "Time".



1.

BONNE BALLE

D'une position debout avec des pieds largeur d'épaule l'un de l'autre, étendre le bras le plus proche du champ horizontalement à la hauteur de l'épaule et le point, avec soit paume de main ouverte vers l'avant, à un terrain équitable. Ne faites pas d'appel verbal. Si la balle est près de la ligne, les pieds doivent être à cheval sur la ligne et utiliser un mouvement de pompage avec le bras se ferme à la ligne.



1.

INDICATEUR JUSTE / FAUSSE

Le signal De l'indicateur Juste/Fausse est permis à condition qu'il soit subtil. Sur n'importe quelle balle de mouche près de la ligne de fausse l'arbitre doit chevaucher la ligne, les pieds largeur d'épaule à part, et, selon la règle d'action résultante, la balle juste, fausse, ou un retiré. Donnez toujours le statut de balle d'abord, c'est-à-dire juste ou fausse, puis attraper ou pas de capture.

Utilisez 1, 2 ou 3 pour passer l'appel approprié :



BALLE MORTE RETARDÉE

Étendre le bras gauche directement à la hauteur de l'épaule, parallèle au sol. La main est dans un poing avec les doigts du poing tourné vers l'avant.

Affichez le signal en continu pendant que le coureur se trouve entre les buts où l'obstruction s'est produite à moins qu'une panne se développe ou que vous devez vous déplacer, reprenez le signal une fois que vous réinitialisez. Maintenez pendant le terrain illégal excepté l'arbitre de plaque qui devrait laisser tomber le bras après le signal initial.



1.

VOL INTÉRIEURE

Étendre entièrement le bras droit au-dessus de la tête avec la main dans un poing serré. Verbaliser : "Mouche intérieure - le frappeur est sorti". Si le ballon est près d'une ligne dire : "Intérieure voler - le batteur est sorti, si juste".

Soit la plaque ou l'arbitre de but peut faire cet appel. Une fois que l'arbitre de plaque fait l'appel, il doit être repris par les arbitres de but en utilisant le même signal mais verbalisant seulement : « Voler sur le terrain ».

Si l'arbitre de plaque ne fait pas l'appel (oublie ou n'est pas certain de l'appel) et un arbitre de but, après la communication de contact visuel avec l'arbitre de plaque, est certain que la balle est une mouche de champ intérieur ; l'arbitre de but peut passer l'appel.



1.

Point

Le bras droit ou gauche s'étendait directement au jeu ou au joueur. Tous les doigts doivent être étendus sur la main. L'autre bras doit être sous contrôle près du corps.

Utilisez le Point pour indiquer une anomalie dans une pièce de théâtre (p. ex. une balise, une étiquette manquée, un pied tiré) ou pour faire référence à un joueur qui a commis un acte. Ce signal est suivi d'un autre signal, généralement « retiré » ou « sur ». Le signal Point doit être terminé (apportez le bras dans le corps) avant qu'un autre signal ne soit déclenché.



1.

COUP DE CIRCUIT

Étendre entièrement le bras droit ou gauche au-dessus de la tête avec l'index pointé vers le ciel et faire un mouvement cercle dans le sens des aiguilles d'une montre avec la main et le bras.



DOUBLEMENT DE LA RÈGLE DU SOL

Étendre entièrement le bras droit au-dessus de la tête avec l'index et le majeur montrant sur la main verbalement dire "Deux buts". Ne faites pas le tour du bras.

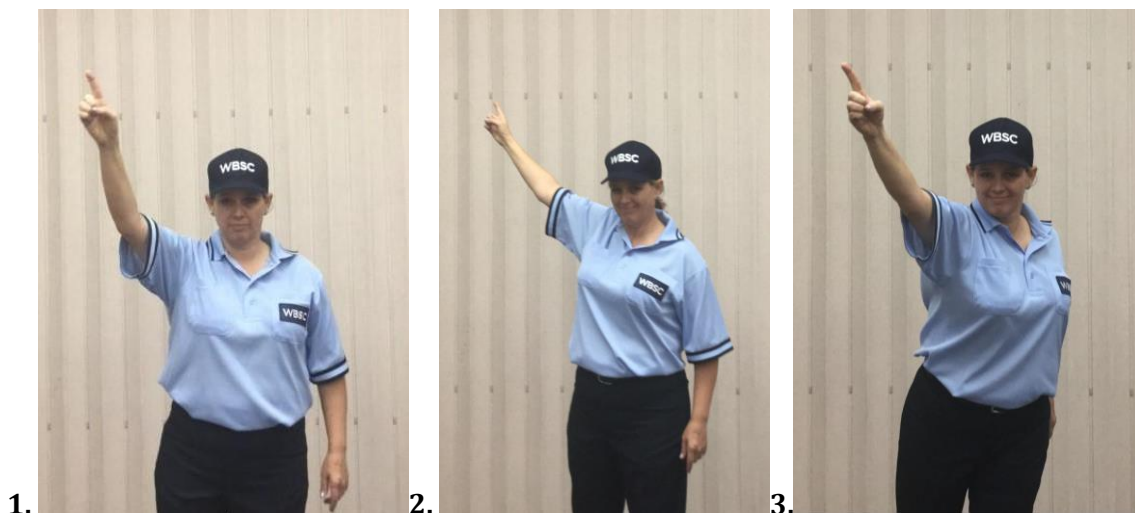


Éjection

Il est impératif de faire ce signal qu'aucun geste ou geste agressif, réel ou perçu, n'est fait vers la personne éjectée. Le signal doit être modérément animé après avoir augmenté la distance physique entre l'arbitre et la personne éjectée au besoin. Ce signal n'a pas besoin d'être exact, mais il doit être clairement compris (que quelqu'un a été éjecté) et ne doit pas être trop démonstratif. Deux options sont proposées :

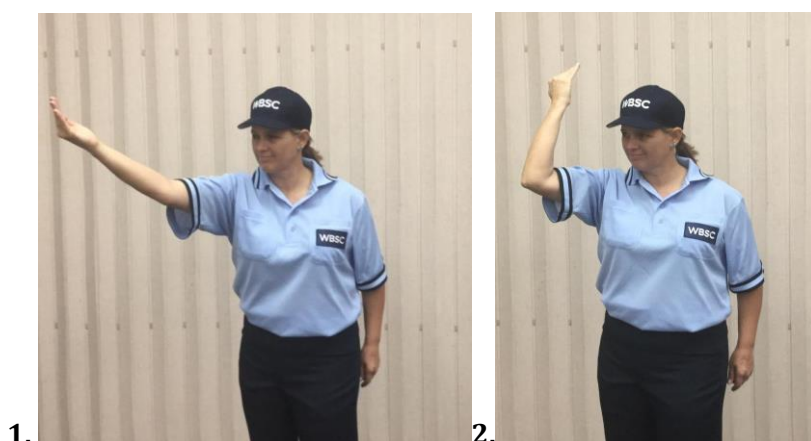


Face à la personne à éjecter, reculez avec le pied droit (cela ouvre le corps et lui permettra de tourner / ouvert à votre droite que vous faites le signal du bras). Apportez le bras droit avec l'index étendu, vers le haut, à travers le corps et pointez vers le ciel vers votre gauche. Votre bras doit être à un angle de 45 degrés pour votre corps. Vous serez face à la personne éjectée maintenant et le côté droit de votre corps sera face à lui / elle.



JOUER À LA BALLE

N'importe laquelle d'une variété de mouvements de main utilisés par l'arbitre de plaque pour indiquer que la balle est en jeu. Le bras tendu vers le lanceur, l'arbitre peut utiliser un mouvement de signe avec une main ouverte, un mouvement de pointochere avec une main ouverte ou un mouvement de pointochere avec un ou deux doigts étendus. Le signal peut être accompagné de l'appel verbal : "Jouer!" L'appel verbal peut être utilisé sans aucun signal.



Si l'horloge 20 secondes est utilisé, le signal "Jouer" par l'arbitre de plaque devient le signal pour démarrer l'horloge. L'arbitre de plaque donne "Jouer" signal avec un mouvement de hachage, pas un mouvement de signe, de sorte que le signal peut être vu clairement par la personne de l'horloge.

NE PAS LANCER

L'un ou l'autre bras de l'arbitre de plaque s'est étendu directement au lancer, la main ouverte et la paume de la main face au lancer. L'utilisation de la main en face de la pâte donne à ce signal une meilleure visibilité.



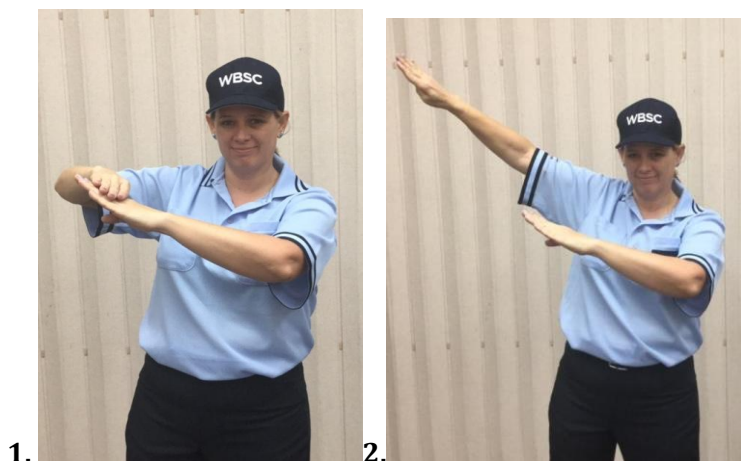
Frappe

L'appel verbal de "Frappe" est fait dans la position vers le bas /ensemble. Le signal est fait dans la position "up" ou "aller à la hausse". Les pieds ne bougent pas pendant le signal. La main gauche/le bras est tiré dans la section médiane du corps. Le bras droit est 1) étendu directement avec la paume de la main face à l'oreille, puis suivie en apportant l'avant-bras droit légèrement vers l'avant retiré en le serrant dans un poing (c'est le marteau), 2) étendu et vers l'avant que la main se ferme dans un poing. Dans l'un ou l'autre style, le bras supérieur droit et l'avant-bras doivent être à un angle de 90 degrés. Le signal est tenu assez longtemps pour transmettre la décision avec conviction. Le signal est terminé en ramenant le bras droit dans le corps avant de reculer ou de bouger les pieds.



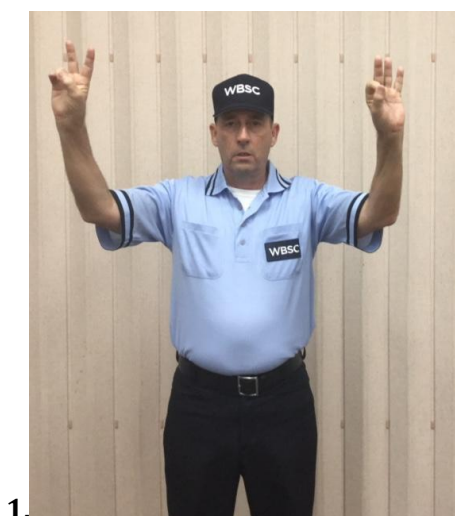
ASTUCE DE FAUSSE

Il s'agit d'un signal facultatif. Il peut être utilisé chaque fois que la balle est une pointe fausse ou utilisé seulement à des moments où la balle étant un pourboire n'est pas complètement évident. Apportez la main gauche devant votre corps, à mi-poitrine ou plus haut, avec la paume ou le dos de la main face à vous. Avec un mouvement vers le haut, brossez les doigts de la main gauche avec les doigts de la main droite. Ce signal est toujours suivi d'un signal de frappe.



Compter

Levez les deux bras vers le haut et devant le corps. Chaque bras/main doit être vu périphérie ment lorsque l'arbitre regarde le lancer. Les boules sont montrées avec les doigts de la main gauche. Les frappes sont montrées avec les doigts de la main droite. Les doigts consécutifs doivent être utilisés pour afficher le nombre. Un appel verbal peut accompagner le signal et, s'il est utilisé, doit être le suivant : "2 boules et 2PRISES". Le compte est donné au lancer et maintenu assez longtemps pour que retiré autre joueur le voie. Les mains doivent être tournées pour augmenter la visibilité.



4.2 SIGNAUX ARBITRE-ARBITRE

Les signaux du juge-arbitre à l'arbitre sont exactement cela - arbitre à arbitre. Il est nécessaire que les arbitres communiquent entre eux et cela peut être fait parfois verbalement et à d'autres moments par l'utilisation de signaux. Bien que ces signaux ne soient destinés qu'aux arbitres, il n'est pas nécessaire d'essayer de les cacher ou de les garder si subtils que les arbitres les manqueront.

En raison de cette différence, contrairement à la plupart des signaux qui sont abandonnés et loin du corps, les signaux arbitre-arbitre sont donnés de plus en plus près dans le corps.

Comme tous les signaux, ces signaux sont essentiels à une bonne communication au sein de l'équipage. Ces signaux doivent être précis, dignes et utilisés de façon cohérente. Pour améliorer la visibilité et la reconnaissance, les signaux doivent toujours être donnés sur un fond contrasté comme la chemise ou la jambe de pantalon.

SITUATION DE MOUCHE INTÉRIEURE SUR

La main droite, paume ouverte, sur la poitrine gauche indique que la situation de la mouche du champ intérieur est en vigueur.

Le signal de vol intérieur doit être lancé par l'arbitre de plaque juste avant que le frappeur ne rentre dans la boîte. Chaque arbitre de but doit reconnaître, à l'arbitre de plaque, en retournant le même signal. Le signal doit être donné avant chaque frappeur lorsqu'une situation de mouche de champ intérieur est possible.



1.

SITUATION DE MOUCHE INTÉRIEURE AU LARGE

La main droite utilisée pour essayer le mouvement du coude gauche au poignet gauche indique que la situation de la mouche du champ intérieur n'est plus en vigueur.



COMBIEN D'RETIRÉS

Pour vérifier ou déterminer combien il y a, l'arbitre se tourne vers un partenaire et serre le poing droit contre la cuisse droite.

Il n'y a rien de mal à verbaliser la demande : « Partenaire, combien de sorties avez-vous ? » Ceci, cependant, attire l'attention sur l'arbitre et, si ce n'est pas nécessaire, les arbitres devraient éviter d'attirer l'attention sur eux-mêmes. Si une telle demande doit être faite plus d'une fois au cours d'un match, elle donne l'impression que l'arbitre ne se concentre pas.



COMBIEN DE SORTIES ? RÉPONSE

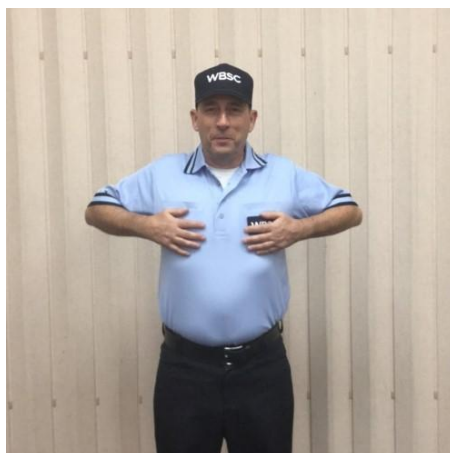
L'arbitre répondant doit indiquer le nombre de sorties en mettant le nombre approprié de doigts contre la cuisse droite.



QUEL EST LE DÉCOMPTE ?

Pour demander le compte d'un partenaire, placez les deux mains ouvertes contre la poitrine.

Il n'y a rien de mal à verbaliser la demande : « Partenaire, quel compte avez-vous ? » Ceci, cependant attire l'attention sur l'arbitre et, si ce n'est pas nécessaire, les arbitres devraient éviter d'attirer l'attention sur eux-mêmes. De plus, si le nombre est perdu régulièrement, cela donne l'impression que l'arbitre ne se concentre pas.



QUEL EST LE DÉCOMPTE ? RÉPONSE

L'arbitre répondant doit indiquer le bon nombre par les doigts sur la poitrine.





WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Section 5

GÉRER CHAQUE SITUATION DE JEU

5.1 PIÈCES D'APPEL

Les jeux d'appel sont des jeux sur lesquels un arbitre ne peut prendre une décision à moins que le joueur ou l'entraîneur ne le demande. Des appels peuvent être faits pendant que la balle est vivante ou morte.

Les pièces d'appel sont :

- Manque d'un but
- Laisser un but sur une balle attrapée avant que le ballon ne soit touché pour la première fois
- Frappe à la barre
- Tentative d'avancer au deuxième but après avoir atteint le premier but
- Substitution illégale
- Utilisation d'un joueur inopiné en vertu de la règle du joueur de remplacement
- Rentrée illégale
- Utilisation d'un joueur inopiné en vertu de la règle du joueur désigné
- Coureurs plus dénudés changent de but qu'ils avaient occupé.

Appels de balle en direct :

- Doit être fait sur les coureurs qui tentent deuxième but après avoir passé le premier but.
- Peut être fait sur un but manqué ou en partant trop tôt sur une balle de mouche attrapée.
- Sont faites en touchant le coureur essayant d'aller au deuxième but. Le coureur ou la but peut être étiqueté sur un but manqué ou en laissant un but trop tôt sur une balle de mouche attrapée.

Les coureurs peuvent tenter d'avancer lors d'un appel de balle en direct et si l'appel est abandonné pour faire un jeu sur un autre coureur, l'appel peut encore être fait après le jeu.

Appels balle morte :

- Seulement autorisé après que retirer le jeu a cessé et le temps est accordé.
- Les joueurs peuvent demander du temps pour faire appel
- Peut être donné verbalement ou avec la boule.
- Si au mauvais arbitre, référer le joueur à l'arbitre correct en indiquant l'arbitre et en disant leur nom – « Susan, ils font appel numéro 8 manquant deuxième but ».

Tous les appels doivent être faits avant le prochain lancer et avant que tous les joueurs défensifs aient laissé un territoire équitable sur leur ligne de course vers leur banc ou zone de pirogue ou dans le cas du receveur, le receveur a quitté la position de capture. Retiré joueur de champ peut faire un appel, à condition qu'il soit dans le champ intérieur en faisant ainsi. Dans le cas du dernier jeu du jeu, avant que les arbitres aient quitté le terrain de jeu.

Quatrième appel sont autorisés dans les cas où le troisième est obtenu par une action de jeu ou un appel précédent et un quatrième appel réussi annulerait une course.

Un appel pour la substitution illégale, utilisation de joueur non déclaré en vertu de la règle du joueur de remplacement, la rentrée illégale et l'utilisation d'un joueur signalé en vertu de la règle du joueur désigné peut être faite à retirer moment pendant que le joueur est dans le jeu.

Un appel pour les coureurs de commutation des positions sur les buts peut être faite à retirer moment jusqu'à ce que tous les coureurs, qui ont changé de position sont dans la pirogue ou la manche est terminée.

5.2 ATTRAPÉ

Pour être considéré comme une attrapé légale, le joueur défensif doit avoir le contrôle du ballon dans l'une ou l'autre main et le contrôle de son corps. Il n'y a pas de limite de temps, mais le contrôle de la balle et le corps doit être établi à la satisfaction de l'arbitre.

Si le joueur de champ laisse tomber le ballon retiré en transférant le ballon du gant à la main pour un lancer, il est toujours considéré comme une attrapé légale à condition que tous les éléments d'une capture légale ont été établis avant le transfert a commencé.

Pour être jugé une attrapé, un joueur de champ doit avoir la possession sécurisée du ballon avant de marcher ou de tomber dans le territoire de balle morte. Un joueur de champ peut marcher sur la ligne de balle morte ou dans les airs et faire une attrapé légale, mais aucun pied ne peut toucher le sol ou un objet complètement dans le territoire balle morte au moment de l'attrapé.

5.3 RÉTINE SON ELAN

Si sur un ballon appelé par l'arbitre, le receveur demande ou l'arbitre lui-même n'est pas sûr, l'arbitre peut vérifier avec son partenaire pour déterminer si le frappeur peut avoir tenté de frapper la balle.

L'arbitre de plaque devrait sortir de derrière le receveur, enlever le masque, pointer vers son partenaire arbitre ouvert, (U1 sur un frappeur droitier et U3 sur un frappeur gaucher) dire leur nom et demander - "Swing". La réponse doit être Oui, avec un signal de frappe ou Non avec un signal sur.

L'arbitre à qui on demande devrait être sûr si le frappeur a tenté au terrain ou non. Les choses à considérer sont l'emplacement de chauve-souris, (sur la plaque) ; action du poignet (poignets pliés) ; et l'emplacement de la balle, (était le batteur simplement essayer de sortir de la voie du terrain).

L'arbitre de plaque doit donner le compte après retirée situation de rétine son élan.

5.4 CONFÉRENCES

Les conférences doivent être enregistrées sur la carte d'alignement.

Montez sur la ligne la plus proche de l'équipe ayant la conférence. Informez l'entraîneur que la conférence a été chargée.

Si un entraîneur vérifie une blessure, accompagnez l'entraîneur pour s'assurer que la blessure est le seul problème auquel l'entraîneur s'occupe. Si aucun autre message n'est livré, ne facturez pas de conférence.

Si vous l'arbitre est la cause d'un retard dans le jeu, ne pas charger une conférence si l'entraîneur parle à un joueur. Obtenez le jeu va dès que vous êtes prêt. Ce n'est pas une conférence offensive quand un entraîneur et un batteur parlent pendant que vous balayez la plaque ou récupérez des balles de jeu. Il ne s'agit pas non plus d'une conférence défensive si un entraîneur se tient avec le lancer dans le cercle des lancer pendant le temps entre les manches.

Ce n'est pas une conférence défensive si l'entraîneur fait un changement de lancer.

5.5 BALLE MORTES ET SITUATIONS DE BALLE MORTE À LA PLAQUE

L'arbitre de plaque a la responsabilité principale de déterminer si le ballon est entré dans le territoire de balle morte. Si un arbitre de but poursuit le ballon, c'est alors la responsabilité de l'arbitre de but.

Une fois que le ballon entre dans le territoire de balle morte l'arbitre doit appeler "Balle morte" et signaler avec les deux bras vers le haut et les paumes étendues vers l'avant. L'arbitre devrait se rapprocher le plus possible de la zone où le ballon est sur le point d'entrer dans le territoire de balle de transaction

Les arbitres qui n'ont pas participé à l'appel de la balle morte doivent noter mentalement l'emplacement des coureurs au moment du terrain, ou lancer ou lorsque le ballon est mort.

Les arbitres de but ne doivent refléter l'appel de balle morte que si nécessaire pour arrêter les coureurs.

Lors de l'attribution des buts, l'arbitre doit indiquer les buts attribués, c'est-à-dire le numéro 18, attribué 2ieme but et 3ieme but. Cela devrait aider à empêcher les coureurs de sauter les buts attribués.

Les situations de balle morte à la plaque incluent :

- Frappé par un lancer
- Frapper le terrain en sortant de la boîte ou toucher la plaque
- Frappé avec une balle frappée
- Frapper une balle lancée deux fois
- Violation de la boîte de la pâte - doit causer un retard dans le jeu. Appel et signal – « Balle morte » ; Pointez à Boîte du frappeur, Dites violation, Signal et sentence Frappe'.

Sur balle morte situations à la plaque :

- Utilisez le terme "Balle morte"
- Vendez-le
- L'arbitre de plaque a la responsabilité primaire

Frappé le terrain en sortant de la boîte ou sur la plaque - Éléments

- Les arbitres de plaque appellent
- Balle morte
- Dehors
- Pied entier hors de la boîte, sur le sol au moment du contact
- La balle peut être juste ou nauséabonde
- Une partie du pied touchant la plaque.

Cet appel appartient uniquement à l'arbitre de plaque. C'est une balle morte et une sortie. La batte doit avoir contacté le ballon et peu importe si la balle va juste ou fausse parce qu'il est mort au moment du contact. Pour la balle morte et une sortie, le pied du frappeur doit toucher le sol complètement en dehors des lignes de la boîte du frappeur ou une partie du pied doit toucher la plaque, même si une partie de ce pied est toujours sur la ligne de la boîte du frappeur.

Frappeur frappé avec la balle frappée

- Retiré arbitre peut appeler
- Si encore dans la boîte, balle nauséabonde
- Si hors de la boîte, hors
- Si frappe la batte deux fois et la chauve-souris encore dans les mains du batteur et toujours dans la boîte - balle fétide.

5.6 LANCER ILLÉGAL

- Peut être appelé par n'importe quel arbitre - Pause et les violations de la main sont la responsabilité de l'arbitre de plaque. La violation des pieds est la responsabilité de l'arbitre de but.
- À l'extérieur des 24 pouces de la plaque du lancer est la responsabilité de l'arbitre de plaque. (Seul le pied de marche doit être dans les 24 pouces, pied pivot peut être à l'extérieur).
- L'appel de lancement illégal devrait être repris par d'autres arbitres.
- Devrait indiquer au lancer quelle était l'infraction.
- Permettre à l'entraîneur de venir expliquer au lancer quelle était l'infraction ; s'assurer que la stratégie n'est pas discutée. Pas une conférence à moins que la stratégie ne soit discutée.
- Appelez-le quand vous le voyez.
- Donnez au lancer une chance de corriger.
- Ne vous concentrez pas trop sur l'application de la règle de tangage.

5.7 MOUCHE INTÉRIEURE

- Signalez la situation des mouches à l'intérieur du terrain à d'autres arbitres lorsqu'il existe. L'arbitre de plaque devrait initier
- Le jugement de l'arbitre de plate ou de but sur « l'effort ordinaire »
- Fin de signal à la situation de mouche de champ intérieur

5.8 MARCHE INTENTIONNELLE

- Peut être émis à retirer moment
- Demandé par le lanceur, le receveur ou l'entraîneur
- Une promenade à la fois, coureur de toucher d'abord avant d'administrer une deuxième promenade intentionnelle.

5.9 INTERFÉRENCE ET OBSTRUCTION

- L'ingérence est un acte illégal par l'infraction qui entrave, entrave ou confond un joueur défensif qui tente d'exécuter un jeu.
- L'obstruction est un acte illégal de la défense qui empêche ou empêche un frappeur de frapper à un ballon ou entrave la progression d'un coureur.
- Responsabilité de l'arbitre à qui vient la pièce.
- Si l'arbitre responsable est impliqué dans un autre jeu, puis un autre arbitre peut faire l'appel. Assurez-vous que l'arbitre responsable n'a pas déjà porté de jugement sur la pièce.
- L'interférence est une boule morte (bras levés et paumes tendues) et une sortie.
- L'obstruction est une balle morte retardée (bras gauche) et une attribution de buts au but qui auraient été obtenues s'il n'y avait pas eu d'obstruction. D'autres coureurs n'avancent que s'ils sont forcés.

Les collisions qui ne sont ni interférence ni obstruction se produiront de temps à autre. Les trois éléments doivent être au même endroit en même temps, balle, joueur défensif et joueur offensif. Si rien de plus que les trois éléments qui se rassemblent en même temps, vous avez une collision sans interférence ni obstruction. Un signal sur à ce stade montrera à retirer le monde que vous

avez vu la pièce et jugé qu'aucune violation de règle n'a eu lieu.

S'écraser sur un receveur ou un joueur de champ qui a la balle est un acte d'interférence et si flagrante, devrait entraîner une sortie et une éjection.

5.10 RÈGLE DE BRIS D'ÉGALITÉ

À la fin de sept manches, la règle bris d'égalité est appliquée afin d'aider à déterminer un gagnant. Le joueur qui a terminé neuvième dans la manche (en début de huitième manche et chaque demi-manche par la suite) commence au deuxième but. (C.-à-d. si le frappeur numéro 8 est prévu pour battre, le numéro 7 commence en deuxième ; si le frappeur numéro 2 est prévu pour battre, le numéro 1 commence au deuxième but.)

5.11 LE CERCLE DE TANGAGE

Le cercle de lancer a été ajouté au jeu pour accélérer le jeu. Il n'a pas été conçu pour créer un jeu pour l'attaque ou la défense, mais il a évolué en un jeu majeur pour les deux. La défense fait des choses dans le cercle pour essayer de sortir. L'attaque exécute les buts d'une manière pour essayer de marquer une course.

Il est impératif que les arbitres :

- Toujours savoir où la balle est et si elle est dans le cercle ou non.
- Interpréter et appliquer uniformément ce qui peut et ne peut pas être fait en ce qui concerne le cercle.
- Connaître la division des responsabilités entre les arbitres pour couvrir les pièces impliquant le cercle.

L'intention simple de la règle est la suivante : une fois que le lancera la balle dans le cercle, les coureurs doivent immédiatement procéder ou battre en retraite. Le lancer n'est pas tenu de faire quoi que ce soit. La conformité est sur les coureurs.



WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

SECTION 6

GESTION DES CARTES D'ALIGNMENT

6.1 GESTION DE LA CARTE D'ALIGNEMENT

Une bonne gestion de l'alignement, à partir de l'avant-match et continue à travers chaque substitution du jeu, s'assurera qu'un arbitre a rarement à faire face à ces obscures, règles gênantes associées à la carte d'alignement. Mis à part le coup de pouce de l'assurance que vous obtenez de savoir que vous êtes sur le dessus de la paperasse, voici des choses que vous pouvez faire retirer en s'occupant de la paperasserie qui peut vous faire paraître prêt et inculquer la confiance dans les autres.

Vous devez enregistrer et/ou signaler retirer :

- Retirées les conférences défensives
- Retirées les conférences offensives
- Tous les changements de position défensive
- Retirées les substitutions
- Retirées les rentrées
- Tous les changements concernant le joueur désigné (DP) / Joueur Flex (FLEX) / joueur offensif uniquement (OPO) ou le coureur temporaire ou le joueur de remplacement

Principes fondamentaux d'avoir confiance en vous-même et dans les autres et de vous regarder professionnel :

1) Avant le match :

- Savoir où se trouve le marqueur et la procédure de déclaration des changements.
- Communiquez entre les marqueurs et vous sur la façon d'envoyer des signaux pendant le jeu.
- Portez les cartes d'alignement dans un support d'alignement et utilisez le support comme un mini presse-papiers.
- Portez un crayon ou un stylo supplémentaire. Avoir à demander un crayon parce que le plomb dans le vôtre cassé ou votre stylo est devenu sec vous fait paraître non préparé.

2) Réunion d'avant-match à la marbre :

- Assurez-vous que l'alignement est correct à la conférence de plaque.
- Assurer le nombre de joueurs de départ sur la carte d'alignement. Si un DP est utilisé, il y a 10 joueurs. Si un DP n'est pas poursuivi, il y a 9 joueurs.
- Si un DP est utilisé, assurez-vous qu'il y a un joueur Flex répertorié à la 10^e place.
- Assurez-vous s'il y a un changement de joueur de départ ou non. Le changement de joueur de départ est autorisé pour seulement le cas émergent comme la blessure ou la maladie se produisant juste avant le jeu après la soumission de la carte d'alignement. Changer que les exemples suivants ne sont pas acceptés.
 - Modification de l'utilisation du DP ou non
 - Changement sur l'ordre de frappe
 - Changement sur DP dans les différents ordres de frappe
 - Changement sur plusieurs joueurs de départ
- Déclarez que la carte d'alignement est officielle après s'être assuré s'il y a un changement légal de joueur de départ. Signalez-le aux marqueurs.
- Assurez-vous s'il y a une substitution (pas le changement de joueur de départ en raison d'une blessure ou d'une maladie émergente). Signalez retirée substitution aux marqueurs.

3) Pendant le jeu

- Enlève ton masque. Un entraîneur qui signale un changement mérite cette courtoisie commune.
- Ne mettez pas votre masque entre vos jambes. Mets-le sous ton bras.
- Ne vous penchez pas et n'écrivez pas de changements sur votre jambe. Un entraîneur debout au-dessus d'un arbitre penché transmet un message subtil mais indésirable.
- Ne mettez pas votre crayon dans votre bouche. Cela n'a pas l'air professionnel.
- Enregistrez ce qui est nécessaire quand cela se produit, même si cela peut ralentir l'élan du jeu. Ne vous surchargez pas d'avoir à vous rappeler de faire quelque chose à la prochaine pause.

- Assurez-vous que si les marqueurs peuvent obtenir retirées les informations sur les changements.
- Éloignez-vous de la plaque pour enregistrer tous les changements. Ne reculez pas derrière le receveur jusqu'à ce que vos cartes de rangement et votre crayon soient mis de côté et que votre masque soit sur votre visage.

4) Pour éviter les ennuis :

- N'acceptez pas les changements que vous savez illégaux.
- Essayez d'utiliser des nombres, pas des noms.
- Suivez clairement tous les changements et les rentrées - Marques de correspondance pour le joueur sortant RETIRÉ et le joueur va ENTRE. Mettez une ligne de crayon à travers les noms qui ne sont plus éligibles pour jouer.
- Prenez un changement à la fois de l'entraîneur, passer en compte les changements avec l'entraîneur avant de donner au gardien de but.
- Acceptez les changements de l'entraîneur seulement juste avant que le joueur/substitution (re-)entre dans le jeu (sauf coureur temporaire). N'acceptez pas le changement comme le suivant "Numéro 8 RETIRÉ, Numéro 18 ENTRE. Numéro 8 sera de retour."
- Adoptez un système et utilisez-le de façon cohérente. La plupart des arbitres utilisent un système de lettres pour les substitués.

6.2 LISTE DE VÉRIFICATION DE CE QUE LES ARBITRES DOIVENT ENREGISTRER LORSQUE LE CHANGEMENT D'ALIGNEMENT SE PRODUIT

Vérifier la liste des arbitres dont il faut enregistrer lorsque le changement d'alignement se produira

Remplacements (y compris la rentrée) :

- Écrivez « le numéro uniforme du joueur qui est ENTRE » à côté de « l'uniforme numéro du joueur qui est RETIRÉ »
- Placez une marque « le numéro uniforme du joueur qui est ENTRE" sur la liste de substitution pour faire savoir que le joueur entre dans le jeu.

Changements de position défensive :

- Écrivez « le nombre de nouvelles positions défensives » à côté du « nombre de positions défensives antérieures ».

Modifications DP/FLEX/OPO :

1) Si FP est RETIRÉ et DP joue la défense pour FLEX :

- Mettez une marque indiquant que le FLEX a quitté le jeu à côté de « Numéro uniforme du FLEX qui est RETIRÉ »
- Écrivez « le nombre de nouvelles positions défensives du DP » à côté de « DP comme position (défensive) du DP »

2) Si DP est RETIRÉ et FLEX chauves-souris pour DP :

- Mettez une marque indiquant que le DP a quitté le jeu à côté de « Numéro uniforme du DP qui est RETIRÉ »
- Mettez une marque indiquant les chauves-souris FLEX pour DP à côté de « le nombre de position défensive du FLEX »

3) Si DP joue la défense pour un joueur autre que FLEX, et que le joueur devient OPO (FLEX reste dans le jeu) :

- Écrivez « le nombre de nouvelles positions défensives du DP » à côté de « DP comme position (défensive) du DP. »
- Écrivez « OPO » à côté de « le nombre de position défensive du joueur qui devient OPO »

Changements de joueur de remplacement :

- Mettez une marque indiquant que le joueur de remplacement entre joueur pour le joueur retiré.

6.3 EXEMPLES SUR LA FAÇON DE BIEN DONNER LE CHANGEMENT AUX MARQUEURS

Exemples sur la façon de donner correctement le changement aux marqueurs

Principe recommandé pour les événements du WBSC

- **1. EQUIPE - 2. RETIRÉ - 3. ENTRÉ (DANS LE JEU)**
- Parlez clairement et lentement afin que les marqueurs puissent attraper et comprendre.
- Assurez-vous que si les marqueurs peuvent obtenir retirées les informations sur les changements. S'il vous plaît communiquer entre les marqueurs et vous sur la façon d'envoyer des signaux pendant le jeu.

Remplacements (y compris la rentrée) :

- « Équipe A. (Uniforme) Numéro 1 RETIRÉ. Numéro 11 ENTRÉ »
- « Équipe A. Numéro 1 Rentrée. »
- « Équipe A. Deux substitutions.
Numéro 1 RETIRÉ, Numéro 11 ENTRÉ, position Lanceur. Numéro 9 RETIRÉ, Numéro 99 ENTRÉ,
position Troisième But »

Changements de position défensive :

- « Changement de position de l'équipe B. Lanceur va au premier but. Première but va à Lanceur. »
- « Changement de position de l'équipe B. (Uniforme) Le numéro 1 joue première But. Le numéro 3 joue lanceur »
- « Changement de position de l'équipe B. Le troisième but va à lanceur. Le lanceur va au champ gauche. Joueur de champ gauche va au troisième but. »

Modifications DP/FLEX/OPO :

1) Si FLEX est RETIRÉ et DP joue la défense pour FLEX :

- « Équipe C. Numéro 4, FLEX, RETIRÉ. Numéro 5, DP, position Lanceur. »
- « Maintenant, l'équipe C, 9 joueurs. »

2) Si DP est RETIRÉ et FLEX chauves-souris pour DP :

- « Équipe D. Numéro 6, DP, RETIRÉ. Numéro 7, FLEX frapper pour le DP. »
- « Maintenant, l'équipe D, 9 joueurs. »

3) Si DP joue défense pour un joueur autre que FLEX, et que le joueur devient OPO (FLEX reste dans le jeu) :

- « Équipe E. Numéro 8, DP, défense pour le numéro 9, Lanceur. Le numéro 9 devient OPO. »
- « Équipe E. Numéro 10, DP, défense pour le numéro 13, (joue) Arrêt-court/Position 6. Le numéro 13 devient OPO. »
- « Équipe E., encore 10 joueurs. »

Coureur temporaire :

Pas besoin de signaler les buteurs. Besoin de vérifier si le numéro uniforme du coureur temporaire est correct par la carte d'alignement.

Joueur de remplacement :

- « Équipe F. Numéro 20, Joueur retiré. Numéro 30, Joueur de remplacement. »
- « L'équipe F. Numéro 20 devient Joueur retiré. Le numéro 30 devient joueur de remplacement. »

6.4 ARBITRE HORS-CHAMP

Protocole - Utilisation d'un arbitre hors-champ pour gérer les cartes d'alignement et les substitutions

Rationale : Afin d'accélérer le jeu, un arbitre hors-champ sera affecté à chaque match avec la seule responsabilité de gérer les cartes alignement, y compris les substitutions. Les lignes directrices suivantes s'appliqueront à l'arbitre hors-champ :

1) L'arbitre hors-champ sera vêtu d'uniforme d'arbitre et à la réunion de plaque d'avant-match se tiendra à côté de la plaque-arbitre. Au cours de cette réunion, l'arbitre de plaque présentera l'arbitre hors-champ comme arbitre qui prendra des substitutions. Une fois que l'arbitre de plaque aura vérifié les alignements, l'arbitre de plaque conservera les alignements d'origine et l'arbitre hors-champ travaillera avec une copie exacte de l'alignement.

2) L'arbitre hors-champ la localisera lui-même dans une zone visible derrière l'arrêt arrière. Les changements d'alignement doivent être apportés aux entraîneurs/gestionnaires de l'équipe à la passerelle la plus proche. Une fois que les changements ont été apportés à l'arbitre hors-champ, l'arbitre hors-champ doit signaler à l'arbitre de plaque de reprendre le match.

3) Les entraîneurs/gestionnaires sont tenus de signaler tous les substitués à l'arbitre hors-champ. Cela répond à retirées les exigences pour informer l'arbitre de plaque de retiré changement, offensivement ou défensivement, y compris les joueurs de remplacement et les coureurs temporaires. Retirées les autres règles s'appliquant aux substitutions, à la rentrée, etc., demeurent en vigueur.

4) L'arbitre hors-champ informera immédiatement les gardiens de but et l'équipe adverse de tous les changements signalés. Entre les manches, si le temps le permet, l'arbitre hors-champ avisera l'arbitre de plaque de la substitution(s) qui ont eu lieu. L'arbitre de plaque tiendra un registre de retirées les conférences.

5) Tous les appels de frappe hors de l'ordre, substitués illégaux, rentrée illégale, etc. doivent être faits à l'arbitre de plaque. L'arbitre de plaque doit consulter l'arbitre hors-champ et ensuite prendre une décision aussi rapidement que possible



WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Section 7
ETRE EN CONTRÔLE

7.1 COMMUNICATION

Les compétences en communication sont l'un des plus grands atouts qu'un arbitre puisse avoir. La plus grande compétence en communication est la capacité d'écouter. D'autres compétences en communication que nous utilisons sont les :

1. Mots - choisissez vos mots avec soin
2. Ton - la hauteur de votre voix ajoutera beaucoup à votre message
3. Volume - la force de la voix, forte ou basse porte également un message
4. Positionnement du corps - est votre message conflictuel ou calme
5. Les gestes et les mouvements de la main peuvent exprimer beaucoup sur ce que nous ressentons

Chaque fois que vous avez quelqu'un qui prend une décision basée sur l'action d'autres ou deux personnes ou groupe en compétition pour le même prix, il y a un potentiel de conflit et de confrontation. C'est la nature du jeu et l'un des aspects des jeux que nous devons accepter. Nous ne pouvons jamais avoir peur d'appliquer une règle de peur qu'elle ne provoque un conflit. Le simple fait que nous n'appliquions pas une règle peut provoquer des conflits et des confrontations.

La façon dont un arbitre gère la confrontation aidera grandement à établir le niveau de respect que l'arbitre gagnera. Nous ne pouvons pas toujours contrôler la confrontation, mais nous pouvons contrôler la façon dont nous réagissons et la gérer. Pour être en contrôle, nous devons être en contrôle de nous-mêmes.

Rappelez-vous la confrontation se produisent généralement pour les raisons suivantes :

- Il est légitime - un entraîneur est simplement à la recherche d'une explication d'une situation qu'il / elle ne comprend pas ou d'accord avec.
- L'entraîneur cherche à intimider - de nombreux entraîneurs vont tester les arbitres ou essayer de les intimider en leur donnant le prochain appel rapproché.
- Il y a un conflit de personnalité entre vous et l'entraîneur - évidemment dans cette situation, vous et l'entraîneur ont une certaine histoire et ne s'entendent pas.
- L'entraîneur réagit à une situation - s'il y a un jeu serré à la plaque et l'appel va d'une façon ou d'une autre fera une différence dans le jeu, vous pouvez vous attendre à une certaine réaction de l'entraîneur qui n'a pas obtenu l'appel.

Si vous pouvez déterminer pourquoi l'entraîneur ou le joueur vient remettre en question un appel, vous pouvez rapidement former une stratégie sur la façon de le gérer. Si légitime ou situationnelle, vous pouvez avoir plus de tolérance pour l'entraîneur. En cas d'intimidation ou de conflit de personnalité, vous pouvez utiliser différentes compétences pour y faire face. Assurez-vous que ce n'est pas votre personnalité qui est à l'origine du problème.

Dans une confrontation, un arbitre devrait :

- Rester calme
- Utilisez un ton de voix approprié pour la situation. Si vous gardez votre voix basse, d'autres baisseront bientôt la voix pour correspondre à la vôtre
- Si un entraîneur ou un joueur commence à s'approcher de vous, marchez vers lui et rencontrez-le au milieu.
- Établir un contact visuel, (enlever les lunettes de soleil) cependant éviter les discussions face à face, tourner sur le côté un peu de sorte que vous avez créé un peu d'espace entre vous et l'entraîneur et le joueur
- Utilisez un langage corporel apaisant, les mains sur les côtés, pas sur les hanches ; corps dressé mais détendu, pas serré et tendu, porter une expression d'intérêt sur votre visage, pas un air de mauvaise humeur ou un petit sourire satisfait.

- Laissez l'entraîneur ou le joueur avoir leur mot à dire, mais ne les laissez pas contester balles et prises, Sécurities et sorties ou des balles justes ou fausse.
- Une fois que l'entraîneur ou le joueur a terminé, répétez la question pour vous assurer que vous avez compris ce que l'entraîneur ou le joueur demande, puis donnez votre explication de ce que vous avez vu et ce que votre appel a été.
- Une fois que l'entraîneur ou le joueur commence à se répéter, vous devriez dire à l'entraîneur que la conversation est terminée et commencer à marcher l'entraîneur de retour à leur boîte d'entraînement ou zone de pirogue.
- Gardez vos gestes de la main à un minimum. Agitant des mains des bras ou de grands gestes indique que vous pouvez perdre le contrôle ou devenir émotionnel
- Laissez un entraîneur sauver son joueur. Si un entraîneur vient prendre la place d'un joueur dans une discussion, qu'il soit le rôle d'un entraîneur.
- Ne menacez jamais de s'éjecter.

Auto-contrôle :

Le contrôle est réglé par la façon dont vous vous comportez sur le terrain. Contrôlez non seulement les moyens de soi, mais aussi des autres (joueurs, entraîneurs, spectateurs).

CONFIANCE - Connaître la situation ; Ne soyez pas doux dans votre réponse
 SEULEMENT éclairer avec votre réponse (ne pas débattre ou prêcher)
 SOIGNE - L'uniforme approprié (pressé et chaussures brillait) montre votre confiance
 RETIRÉELS à utiliser - Esprit - Visage - Corps - Voix
 REpondre - ne réagissez pas - aide à garder votre adversaire plus calme
 OPPORTUNITÉ d'être positif et non négatif
 ECRETIRÉEZ aux questions et donner des réponses

7.2 CONTRÔLE DE JEU

Quelques conseils pour garder le jeu sous contrôle :

- Connaître les règles
- Faites une bonne première impression : portez fièrement l'uniforme
- Rester calme
- Développer un rapport avec les joueurs et les entraîneurs
- Gardez les conversations entre un arbitre et un entraîneur ou un joueur un contre un. Les partenaires doivent éloigner tous les autres joueurs et entraîneurs de la discussion.
- N'ayez pas d'oreilles de lapin. Ne réagissez pas toujours à retirer ce que vous entendez. Rappelez-vous dans le feu de la concurrence les choses seront dites, mais il n'est pas personnel, il est dit vers l'uniforme, pas vous.
- Utilisez l'entraîneur ou retiré autre joueur avec qui vous avez un rapport avec pour traiter avec les joueurs qui sont à l'origine d'un problème.
- Ne demandez pas à un joueur de répéter ce qu'il a dit. Si vous ne l'avez pas entendu la première fois, laissez-le aller.
- Passez votre appel et passez à votre position suivante. Ne traînez pas pour un différend.
- Ne touchez jamais les joueurs, les entraîneurs, les autres membres de l'équipe ; ne leur permettent pas de vous toucher.

7.3 ALLER CHERCHER DE L'AIDE

Le juge-arbitre ne devrait aller chercher de l'aide que lorsqu'il croit qu'un autre arbitre a des renseignements différents sur une pièce qu'il ne l'a fait lui-même. Les arbitres doivent être conscients que certains entraîneurs demanderont aux arbitres de vérifier continuellement pour jeter le doute dans l'esprit des arbitres afin que les appels commencent à aller en faveur de l'équipe de l'entraîneur.

Vérifiez seulement si vous sentez qu'un autre arbitre a des informations différentes ou meilleures, sinon restez à votre appel.

Sur la rétine son élan, il est bien de vérifier si demander car il va construire un rapport, mais ne les laissez pas demander à chaque fois que la pâte bronche.

7.4 ARBITRAGE PRÉVENTIF

Arbitre préventif signifie être conscient de ce qui se passe autour de vous et prendre retirées les mesures nécessaires pour s'assurer qu'une situation ou le jeu ne dépasse pas votre contrôle. Voici quelques conseils d'arbitrage préventif qui peuvent vous aider à garder les choses sous contrôle :

- Soyez à l'heure - montre que vous êtes concentré, préparé et intéressé
- Agir professionnellement en retirer temps - donne confiance aux équipes
- Uniforme correctement porté - bonne première impression
- Vérifier les chauves-souris et les casques - élimine d'avoir à faire face à un problème plus tard sur
- Garder les joueurs dans leurs étangs-réservoirs
- Gardez les portes fermées
- Garder l'équipement inutilisé hors du terrain
- Gardez une oreille à l'écouter pour les commentaires des joueurs les uns aux autres - traiter avec le joueur qui essaient d'attirer ou d'intimider d'autres joueurs immédiatement
- Surveillez les étiquettes dures et les diapositives dures - traiter avec elle
- Coup de circuit - regarder pour les actions ou les commentaires incendiaires - regarder pour les arguments de représailles
- Frappez frappeur - sortir en avant - prendre batteur - coureur à mi-ligne de course sur la ligne, 1^{re} arbitre de but se réunit à mi-ligne de course et prend BR le reste du ligne de course à 1^{re} but. - regarder pour les représailles
- Si quelque chose se passe entre les joueurs, l'arbitre le plus proche va contrôler la confrontation ; d'autres contrôlent les étangs-réservoirs et d'autres joueurs. Amener les entraîneurs à vous aider.



WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Section 8

Mécanique

8.1 MÉCANIQUE GÉNÉRALE

Pour être efficace, les arbitres doivent communiquer. Les arbitres doivent utiliser tous leurs outils de communication, verbaux et physiques. Le positionnement sur le terrain peut aider à la prestation de bonnes communications.

La mécanique est la partie physique de l'arbitrage - les arbitres de positionnement prennent sur diverses pièces. C'est là que vous allez quand quelque chose se passe. C'est ce que les gens voient. Ce que les gens voient affecte ce qu'ils croient, ce qu'ils ressentent et comment ils agiront. En tant qu'arbitres, nous voulons que les gens croient en nos appels et se sentent confiants dans nos capacités.

Sachez toujours ce que dit le corps. Apprenez à envoyer le message que vous souhaitez envoyer. Toujours bouger avec rapidité et le but. Ne jamais flâner ou marcher. Rendre tous les signaux nets et forts.

Dans le manuel, nous sommes limités sur la façon dont nous pouvons montrer la mécanique par des images statiques. Cela donne l'impression qu'il n'y a qu'une seule position, un seul emplacement correct. Nous savons tous que le jeu n'est pas joué de cette façon. Les choses sont différentes dans chaque pièce. Dans le manuel, nous définissons une prémisse de départ ou une position, mais si vous suivez le principe de positionnement qui vous oblige à garder les quatre éléments en face de vous : balle, but, joueur défensif et joueur offensif, alors vous n'aurez aucun problème à ajuster au cours de chaque jeu individuel.

Pour cette raison, les arbitres ne devraient pas essayer de mémoriser le manuel, mais plutôt l'utiliser comme un guide et un lieu de départ pour l'application des lignes directrices qui se sont avérées fiables dans l'arbitrage. Sachez pourquoi une position est plus souhaitable qu'une autre. Comprendre quels avantages vous recherchez, ou les risques que vous prenez, que vous choisissiez un poste. Ayez le but et la direction que vous vous déplacez sur le diamant. Si vous ne savez pas où vous voulez être, il est garanti que vous n'y arriverez jamais.

La mécanique est au bon endroit, ou le meilleur endroit, au bon moment. Si nous sommes au bon endroit au bon moment, nous augmentons considérablement les chances d'avoir un bon jugement parce que nous pouvons voir ce qui s'est passé du meilleur point de vue possible.

Vous ne pouvez pas être au bon endroit au bon moment si vous ne vous bousculez pas. Nous avons une vaste zone à couvrir. Bousculer ne signifie pas vite ; l'agitation signifie se déplacer efficacement et avec le but.

Bousculer se déplace aussi efficacement que possible. Pour ce faire, vous :

- Doit savoir où vous devez être
- Doit savoir où la balle est de sorte que vous pouvez vous déplacer sans obtenir de la manière d'une balle lancée
- Doit trouver la voie optimale pour voyager
- Doit penser trois étapes et un jeu à venir.

Une fois que vous arrivez là où vous devez être, le travail ne fait que commencer. Vous devez voir la pièce, utiliser votre jugement, donner le signal approprié en utilisant la bonne quantité d'accent et vous devez faire retirer cela dans ce qui semble être un ensemble bien répété d'actions. Assurez-vous que vos appels sont corrects et que vos signaux sont forts.

8.1.1 Les choses que vous recherchez dans le choix d'un poste sont les :

- Tu veux la balle devant toi.
- Vous voulez le but, le coureur, et le joueur de champ en face de vous.
- Vous voulez être 90-degrés du lancer sur un jeu de force.
- Vous voulez être 90-degrés de la trajectoire de but du coureur et juste à côté du bord d'avant du but sur un jeu d'étiquette.
- Vous voulez être 5-6 mètres (18 pieds) d'un jeu de force - pour obtenir la vue d'ensemble.
- Vous voulez être à 3-4 mètres (12 pieds) d'un jeu d'étiquette.
- Vous voulez **arrêter, définir, voir la pièce et ensuite faire l'appel** pour chaque pièce.
- Vous voulez être à l'extérieur du diamant si la balle est dans le champ intérieur - met la balle en face de vous.
- Vous voulez être à l'intérieur du diamant si la balle est dans le champ extérieur - met la balle en face de vous.
- Vous voulez vous déplacer parallèlement avec les coureurs ou le vol de la balle.

L'angle est toujours plus souhaitable que la distance :

- Les angles sont partout sur le terrain.
- Les angles changent retirer le temps et vous devez être prêt à bouger pour les garder.
- Apprenez à reconnaître où les angles existent et comment ils se développent.
- Sur les jeux d'étiquette n'ont jamais le coureur entre vous et l'étiquette.
- Sur les jeux d'étiquette n'ont jamais le joueur de champ entre vous et l'étiquette.
- Sur les jeux d'étiquette n'ont jamais la but entre vous et l'étiquette.
- Sur les jeux d'étiquettes, soyez prêt à passer de votre position initiale à la meilleure position d'appel finale, en voyant l'interaction entre les quatre éléments essentiels.
- Sur les jeux d'étiquettes, toujours atteindre le meilleur angle où vous avez une vue dégagée de tous les quatre éléments essentiels.

La distance sert trois buts :

- La possibilité de zoomer.
- La possibilité de zoomer.
- La capacité de reconnaître l'obstruction et l'interférence.
- Crédibilité - si vous ne pouvez pas obtenir l'angle, se rapprocher.

Avec cette connaissance, vous serez en mesure de comprendre l'endroit idéal que vous souhaitez être dans n'importe quel jeu qui se passe. Arrivez à la pièce avant qu'elle ne se produise. Il est beaucoup mieux d'être en position pour une pièce possible et de ne pas avoir une pièce de théâtre se développer, que d'avoir une pièce se produire et ne pas être là. Engagez-vous à votre position.

8.1.2 Directives aléatoires pour les arbitres :

- *Appelez* votre propre région. *Voir* dans tous les domaines.
- *Soutien vos partenaires.*
- Les appels verbaux forts sont l'une des meilleures formes et les plus faciles de contrôle du jeu.
- Ne vous retirez pas d'un appel. Il s'agit d'un mouvement négatif qui ne montre pas d'engagement à l'appel.
- Une position de maintien est ovale.
- Une position de maintien n'est jamais une position d'appel.
- Tenez les signaux de routine une quantité appropriée de temps - pas à court ou trop longtemps - mais assez longtemps pour montrer la conviction de l'appel.

- Tous les arbitres doivent tenir leurs positions à la fin d'un jeu jusqu'à ce que le lancera le ballon dans le cercle et tous les coureurs se sont arrêtés sur un but.
- Si vous terminez une manche avec un appel controversé et sentez que vous serez une cible pour les remarques en vous tenant dans votre position normale, déplacez-vous ailleurs.
- Ne bougez pas vos pieds lorsque vous faites un appel. Gardez vos pieds dans une position large. C'est plus fort et vous êtes prêt à passer efficacement à votre prochaine pièce.
- S'il n'y a pas de jeu, aucun appel n'est nécessaire. Les balles de mouche non prises évidentes n'ont pas besoin d'un signal « Pas de capture ».
- Sur les jeux de toucher-up, alignez-vous pour voir l'étiquette, puis passez à une position primaire.
- N'appellez pas, "Temps" sauf si nécessaire. Le lancer doit avoir la balle dans le cercle et tous les coureurs doivent être arrêtés sur un but avant, "Time" est appelé.
- ***Pas besoin de nettoyer les buts à moins qu'elles ne puissent être vues. Ne cassez pas le flux du jeu.***
- Ne touchez pas un ballon, un joueur ou un entraîneur.
- N'invitez pas à des conversations.
- Ne portez pas de messages d'un entraîneur ou d'un joueur à votre partenaire.

Parfois – *rarement* - il arrive un jeu où un arbitre doit prendre en charge et prendre un appel non dans sa région (p. ex., un lecteur de ligne qui coule, une balançoire vérifiée avec deux coups et une balle non attrapée). Quand ça arrivera, tu le sauras ! NE cherchez PAS l'occasion de le faire.

8.2 PLATE MÉCANIQUE

La position d'arbitrage la plus cruciale dans n'importe quel jeu de balle est celle de l'arbitre de plaque. Les entraîneurs, les joueurs et les spectateurs concentrent tous leur attention sur la zone autour de la plaque d'accueil et de l'arbitre de plaque. Ils observent constamment chaque action, son, expression, mouvement et jugement de l'arbitre de plaque. Une fois que vous avez développé la mécanique de plaque solide vous devriez constamment travailler à améliorer et affiner vos compétences. L'utilisation de caméras vidéo et votre propre auto-évaluation de ces films aidera grandement votre style, le positionnement, les maniérismes, le langage corporel, le comportement et le succès éventuel.

Lorsqu'un arbitre démontre une connaissance approfondie de sa « mécanique de plaque », retiré ce qu'il faut ajouter est de l'agitation et de la cohérence à son jeu, ce qui lui vaut la réputation d'arbitre de premier ordre en demande et fiable.

8.2.1 À la plaque

- Travaillez la fente - assurez-vous que vous pouvez voir le coin extérieur au genou.
- Utilisez une position talon / orteil. La boîte peut être utilisée si vous pouvez voir que vous avez besoin de voir. La position des ciseaux n'est pas acceptable. Il n'est pas un mécanicien de softball et restreint la mobilité.
- Utilisez la même position des deux côtés de la plaque.
- Soyez réglé avant la sortie du terrain.
- N'ayez pas plus de profondeur derrière le receveur qu'un poing fermé entre votre genou non-slot et le dos du receveur.
- ***Si le receveur bloque votre vue, obtenez une vue dégagée de la zone d'attaque/point de dégagement des lanceurs, en plaçant votre tête au-dessus du casque du receveur même si elle est au-dessus du sommet de la zone d'attaque du frappeur. Il est important que le receveur ne bloque pas votre vue.***

- Une fois réglé, ne bougez pas votre corps.
- Suivez la balle avec votre nez.
- Utilisez la zone de frappe définie dans le Livre de règles. N'appellez pas " Ma zone " ou le terrain est dans "ma zone de frappe".
- Être cohérent n'est pas suffisant. Vous devez appeler une zone de frappe précise.

Pour les prises

- L'appel verbal est en position descendante. Le signal est en position vers le haut. Le signal doit être immédiatement après l'appel verbal.
- Utilisez un marteau fort - il peut être en place et dans un marteau ou légèrement vers l'avant dans un marteau. Les angles doivent être de 90 degrés. Tenez-le assez longtemps pour montrer sa conviction. Ne déplacez pas les pieds jusqu'à la conclusion sur le marteau.
- Une troisième PRISE appelée doit avoir un signal fort de « vendre ».
- Une troisième frappe oscillante est un signal légèrement retardé, de routine, et non causal.
- Soyez agressif ; appeler les frappes de lancers limites.

Pour les boules

- Le mot boule doit être verbalisé.
- Ball est dit dans la position vers le bas avant de se déplacer ou de démarrer
- L'appel de balle est dit dans le même ton, avec le même timing et l'accent à chaque fois. Pas de "balle", n'est plus important qu'une autre balle. Une balle, c'est juste, "Pas une frappe." Si vous changez de ton ou de l'accent sur une balle près de la plaque, il semble que vous pourriez avoir manqué le terrain.
- Reculez et détendez-vous lorsque le terrain est terminé et que l'appel est fait.
- Soyez attentif à la pâte pour retirer réaction ou demande de conférence.
- Surveillez le receveur pour n'importe quel jeu.
- Préparez-vous pour le prochain lancer.

8.2.2 Être prêt pour le premier lancer

En attendant le début de la conférence d'avant-match, prenez le temps de regarder les deux lanceurs pendant leurs échauffements sur les lignes de côté. Cette astuce vous permettra d'évaluer rapidement le rythme, le tempo, la technique, le style de livraison de chaque lanceur.

Vous pouvez également observer quelques lancers d'échauffement de chaque lancer quand ils prennent la plaque de lancement pour leurs lancers d'échauffement avant le début de la manche. Il est maintenant temps d'ajuster votre jeu de jambes, votre équilibre et votre position corporelle. Ce temps précieux vous permet de travailler sur votre propre timing et rythme, le mouvement de la balle, le type de lancers, la vitesse de livraison, le point de sortie et le temps pour vous assurer que vous pouvez voir retirée la zone de frappe. Informez le receveur que vous allez regarder quelques emplacements d'échauffement. Ce mécanicien démontre un engagement envers votre zone de frappe et leur jeu.

8.2.3 Entrer dans la position

De votre position détendue, entrez derrière le receveur **avec votre pied intérieur (pied pas dans la fente).** Une fois placé derrière le pied du receveur, entrez dans la position décalée avec votre **pied extérieur (le plus proche de la pâte / pied de fente).** S'il est plus confortable pour vous, puis utilisez quelques petits pas pour vous positionner dans la fente en utilisant une position carrée décalée, où votre pied extérieur (le plus proche de la pâte / pied à fente) est un peu plus en avant que votre pied intérieur (derrière le receveur / pied

non-slot) - appelé talon / orteil. Alignez votre boucle de bassin ou de ceinture avec un point entre le milieu supérieur de la plaque et le coin extérieur supérieur de la plaque

Vous devez toujours vous sentir équilibré avec la plupart de votre poids réparti également entre les boules de vos pieds et vos talons. Garder vos pieds écartés au moins autant que le double de la largeur de vos épaules vous mettra en position parfaite. Avoir les pieds trop près les uns des autres peut provoquer plus de mouvement du haut du corps. Creusez, obtenez équilibrer et se sentir à l'aise. Détendez-vous avant que le lancer n'intervienne dans l'assiette du lanceur. Entrez dans votre position lorsque le lancer marche sur la plaque du lanceur. Restez toujours debout jusqu'à ce que le lancer commence le mouvement de lancer. Ensuite, tombez dans votre position de fente définie retiré en maintenant votre équilibre de position et le contrôle du haut du corps.

8.2.4 Travailler la position de fente

La « fente » est la zone entre la pâte et le receveur. Il est celui dans lequel l'oreille intérieure de l'arbitre (à côté du receveur) et le bord intérieur de la plaque sont en alignement. C'est au mieux quelque chose qui peut varier et dériver marginalement pour tenir compte de la position du receveur et de la pâte, mais il reste sur le bord intérieur de la plaque. Assurez-vous que vous pouvez avoir **une vue dégagée de** la plaque entière avec les deux yeux lorsque dans votre position de configuration de fente.

La fente offre également à l'arbitre la visibilité maximale pour compléter la couverture de frappe et la possibilité de voir le ballon dans retirée la zone. Les boules nauséabondes auront tendance à dévier de la fente ou directement au-dessus de la plaque. Vous devez toujours vous efforcer de voir la libération de la balle de la hanche du lancer à l'arrivée dans le gant. N'oubliez pas de suivre la balle avec le nez entre ces deux zones.

Si le receveur bloque votre vue obtenir une vue dégagée de la zone d'attaque / lanceurs point de dégagement, en plaçant votre tête au-dessus du casque du receveur, même si elle est au-dessus du sommet de la zone d'attaque du frappeur. Il est important que le receveur ne bloque pas votre vue. Si les receveurs se déplacent, vous pouvez vous ajuster au besoin, mais ne laissez jamais les receveurs vous travailler. Travaillez avec eux pour obtenir le meilleur look possible. Si les receveurs bloquer le coin intérieur, faites-leur savoir. Si c'est le gant du receveur qui bloque la vue, informez-les pour donner la cible, puis laissez tomber le gant, de sorte que vous pouvez voir la balle à venir. S'ils ne parviennent pas à laisser tomber le gant, dire quelque chose à l'entraîneur entre les manches et lui faire passer le mot au receveur.

Si les frappeurs bloquer le coin intérieur, faites un petit ajustement à votre position. Si vous ne pouvez pas voir le coin, retiré terrain qui est à l'intérieur doit avoir traversé la plaque. D'autres frappes mènent à une plus grande coopération de la part du frappeur.

8.2.5 Déménagement vers la position vers le bas (ensemble)

Essayez d'utiliser un mouvement lisse et rapide pour tomber dans votre position définie. Cette technique comprendra de faire une multitude de choses à la fois. Gardez la tête carrée à l'assiette. Votre dos devrait se sentir un peu droit et raide, même si elle n'est jamais vraiment complètement. Utilisez vos jambes pour monter et descendre. Plier aux genoux et seulement légèrement à la taille. Le timing est très important pour tomber à la position définie. Vous ne devriez jamais tomber trop tôt (vous anticipez souvent le terrain pendant que vous attendez) ou trop tard (vous vous déplacerez sur le terrain et cela change la zone de frappe. Rappelez-vous que le corps ne doit pas bouger une fois que vous tombez à la position définie).

Rappelez-vous toujours, vos *yeux* ne devraient jamais être dans la zone de frappe, mais ils seront fixés au sommet et à l'intérieur du coin de celui-ci - en regardant vers le bas à travers la zone de frappe. Un pas livré à vos yeux et votre nez est une « PRISE » à l'intérieur et au sommet. Si vous devez lever les 20 ans ou à l'intérieur, vous avez probablement une « balle ». Verrouillez et maintenez votre position. Restez absolument immobile pendant retiré le terrain. Vos épaules pourraient être un peu décalées, en raison de votre jeu de jambes, mais pourrait être carré si vous préférez. Cela peut vous donner le sentiment que vous êtes sur le point de s'asseoir dans une chaise, mais il est beaucoup plus efficace que de plier le dos et d'essayer de lever les yeux.

Les *mains* doivent être placées là où elles sont « très susceptibles » de ne pas se blesser. La plupart des fonctionnaires les placent devant, entre les jambes, ce qui vous aide à vous détendre et protège également. Certains les placent derrière leur dos.

Gardez retiré votre corps immobile retiré en vous préparant à juger le terrain, même si le receveur se déplace en face de vous après que vous êtes fixé. Votre tête ne doit pas bouger jusqu'à ce que juste avant que le terrain arrive dans le gant. Suivez la balle avec votre nez, puis utilisez une légère inclinaison de la tête pour voir la balle dans le gant. C'est peut-être le mécanicien le plus critique que vous pouvez utiliser pour améliorer votre cohérence.

8.2.6 Jeu de pieds

Toujours mettre votre pied derrière le receveur d'abord, puis votre pied extérieur. Il est recommandé que vos pieds soient séparés au moins le double de votre largeur d'épaule. Plus vous êtes grand, plus il est important d'élargir votre position. Une bonne position large par un arbitre de plaque plus grande, nécessite moins de chute et de flexion des genoux, lors du déplacement à la position de jeu pour les frappeurs - en particulier les frappeurs plus courts.

8.2.7 Suivi de la lance

C'est probablement l'aspect le plus critique dans l'amélioration de votre zone de frappe. Commencez à ramasser le ballon de la hanche du lanceur. Ensuite, vous devriez verrouiller dans la zone normale de la pâte quand ils sont effectivement balancer la chauve-souris.

Suivez la balle à travers la zone et regardez la balle retiré le ligne de course dans le gant du receveur, en utilisant la pop du gant comme un timing aussi. Cette technique est un excellent moyen de vérifier l'emplacement de la balle, créer un retard naturel dans votre timing et s'assurer que vous avez vu la balle retiré le ligne de course vers le gant du receveur. Ne clignez jamais des yeux pendant le pitch car vous pourriez manquer un certain nombre d'actions importantes qui se déroulent autour de la plaque.

8.2.8 Calendrier et rythme

Il est très important qu'un arbitre développe un bon timing et un bon rythme dans la prise de décisions. Ce timing et ce rythme ne devraient jamais varier. Seuls l'accent mis sur les différents appels sera différent.

Il est dit que l'arbitre de plaque fixe le tempo et le contrôle du jeu, mais pour ce faire, les arbitres doivent d'abord être en contrôle d'eux-mêmes. Les arbitres qui font des appels rapidement sur chaque terrain semblent deviner. Légèrement retarder votre appel un peu après le « pop ». Le moment après le « pop » doit être délibéré, répétitif et cohérent. Concentrer !!! Vous appelez verbalement la « PRISE » pendant que vous êtes en position définie et que le signal commence lorsque vous vous levez immédiatement. Cette hausse ne devrait pas être retardée après l'appel.

Retiré le monde apprécie l'arbitre qui a développé un bon moment dans l'administration des décisions en tant qu'arbitre de plaque. Cela définit le tempo du jeu plus que retirée autre facette de l'arbitrage. Ne tardez jamais plus d'une seconde après le « pop ». Retarder trop longtemps peut voir le receveur et le batteur se tourner pour voir ce que sera l'appel. Et cela ne devrait pas arriver.

8.2.9 Le comte

La fréquence à laquelle le compte est donné dépend d'un certain nombre de situations différentes. Si le champ est équipé d'un tableau d'affichage, il est seulement nécessaire de donner le compte périodiquement (ou de corriger le tableau d'affichage). S'il n'y a pas de tableau de bord, alors le compte doit être donné :

- Sur demande.
- Après un retard dans le flux normal du jeu.
- Après retirées les situations de balle morte.
- Chaque fois que le lancer suivant créait un changement (c.-à-d. trois balles et/ou deux frappes sur le frappeur). C'est une situation où sur le prochain terrain il y aura un but sur des balles ou une PRISE. Cela alerte simplement les équipes défensives et offensives de la situation du jeu ainsi que d'alerter tous les arbitres d'être prêts.

Le compte doit être donné au-dessus de votre tête avec le nombre de balles sur la pâte avec la main gauche et le nombre de coups sur la droite. En retirée, donner le compte verbalement. TOUJOURS avec le nombre de boules d'abord. Il est recommandé de donner le compte vers le champ centre et faire pivoter les poignets. L'arbitre de plaque peut aider à garder l'équipage dans le jeu en envoyant et / ou en reconnaissant le nombre de sorties chaque fois qu'un autre retiré est ajoutée.

8.2.10 Rotation de balle

Selon les procédures WBSC-SD, la balle de match actuelle est en jeu jusqu'à ce qu'elle sorte du jeu. Donnez au receveur une nouvelle balle à lancer au lancer immédiatement. N'attendez pas que le ballon qui vient d'entrer dans la zone de balle morte (ou les stands) de revenir. Les balles ont des coutures différentes et certaines pèsent plus que d'autres, donc si le lancer n'aime pas la nouvelle balle lancée à lui / elle, leur permettre de faire un changement. Ne remettez jamais une balle enlevée dans votre sac à billes.

Si les deux balles ne sont pas en jeu dans la première moitié de la première manche, le lancer dans la moitié inférieure de la première manche DOIT lancer la balle inutilisée. Aucun choix n'est offert. Chaque demi-manche après la première, le lancera le choix de la balle qu'il veut utiliser.

8.2.11 Temps de décision

Si vous avez une PRISE appelée, verbalisez-la pendant que vous êtes en bas, puis commencez le signal pendant que vous vous levez et complétez le marteau pointu et croquant pendant que vous se lever. Toujours faire face au diamant lorsque vous vendez PRISE trois. Vous pouvez utiliser n'importe quel signal, style et actions que vous jugez appropriés, mais assurez-vous que vous faites face à la zone de la boîte de la pâte afin que vous puissiez voir si la balle est tombée du gant du receveur.

Ne vendez jamais un appel de PRISE 3. Il suffit de donner un marteau facile. Autres conseils utiles :

- S'il s'agit d'une balle, restez-en bas et verbalisez-la. Ne pointez pas vers le premier but sur la balle quatre.
- Si vous avez une PRISE balançant trois, il suffit d'utiliser votre marteau.

- Dans retirées les verbalisations ci-dessus, laissez la proximité du terrain et son importance pertinente dicter le volume requis de vos appels verbaux.
- Conseils de fausse - donner le signal du bout des doigts au pinceau du doigt au pinceau, suivie par le marteau.
- Balles touchées en territoire nauséabond - signal de balle nauséabonde avec l'appel verbal « Fausse ».
- Balles au sol qui sont frappés fausse - si passé un but ou frapper quoi que ce soit - signal de balle nauséabonde avec l'appel verbal « Fausse ».
- Les balles au sol frappent juste au-delà d'une but - signal en pointant à plusieurs reprises vers un territoire juste – PAS VERBAL.
- Balles volantes qui sont touchés près d'une ligne de fausse :
 - ✓ Sur la première ligne de but, utilisez le bras gauche pour indiquer le bras droit et juste pour indiquer une fausse
 - ✓ Sur la troisième ligne de but, utilisez le bras droit pour indiquer le bras droit et gauche pour indiquer une fausse
 - ✓ Déplacez légèrement le bras loin de la hanche pour indiquer à vous-même l'état de la balle pendant le vol, une fois l'état confirmé :
 - Si juste et pris - point juste, donner le marteau, et verbalement appeler « retirer ».
 - Si juste et abandonné - point juste, répéter le pontage et vendre si nécessaire.
 - Si fausse et pris - pointer fausse, donner le marteau et verbalement appeler « retirer ».
 - En cas de fausse et de chute, pointez fausse, donnez le signal de balle nauséabonde et l'appel verbal « Fausse, Fausse »
- Pop-ups au receveur près de la ligne - obtenir un bon coup d'œil et faire comme indiqué sur les balles de mouche.
- Pop-ups au receveur lorsque vous devez quitter - *ne pas regarder la balle* - regarder les épaules du receveur. Une fois que le receveur tourne utiliser ce pied pour pivoter et garder hors de leur ligne de course. Alors retirez votre masque.
- Fautées qui sont frappés près de l'écran ou vers une pirogue - BOUSCULER - se mettre en position et regarder votre partenaire pour voir qui a obtenu le meilleur look. Si vous avez le meilleur look, retardez et faites un appel. Assurez-vous d'arriver à l'écran pour voir au sujet d'une balle piégée ou la balle touchant l'écran avant la capture.
- Sur retirées les balles de mouche se bousculer pour obtenir un bon coup d'œil pour les pièges possibles si un arbitre de but ne tourne pas son dos et sortir. Si vous faites l'appel, arrêtez, retardez, puis faites votre appel avec un marteau croustillant lorsqu'il est sorti. S'il y a des coureurs sur le but, ou si l' retiré n'est pas évident, ajouter un " retiré " verbal avec votre marteau. Si vous avez une situation de piège, donnez-le « pas d'attrape ou de signal sur » et ajouter un appel « sur ».

8.2.12 Rétine son élan

Les arbitres devraient utiliser la mécanique de frapper pour les aider à juger les rétine son élan. Le batteur a-t-il fait ce qui suit ?

- Passer leur batte à travers la zone
- Roulez leurs poignets et tournez leurs hanches
- Était la chauve-souris en face de leur corps
- Est-ce que la chauve-souris est passé devant la plaque
- Ils t'ont convaincu qu'ils avaient fait une tentative de balancer ?

Si vous allez l'appeler, pointez avec votre main gauche et dites - "Oui." Alors donnez le marteau avec la main droite. Si vous n'êtes pas sûr, appelez une « balle ». Et quand le receveur vous demande de vérifier avec votre partenaire, enlevez votre masque, marchez vers l'arbitre loin de la pâte et demandez-lui – « Swing ? »

Certains arbitres sont réticents à demander de l'aide, cependant, la ligne du bas est correcte, alors n'hésitez pas à vérifier avec votre partenaire si on lui demande de le faire. Et ne va chercher

de l'aide que si vous avez appelé le terrain une « balle ». Un point est que si vous vous concentrez trop fort sur une rétiné son élan, vous pouvez oublier le terrain lui-même et finir par appeler un pas de balançoire, une « balle » et le terrain aurait pu être dans la zone de frappe. Vérifier avec votre partenaire est toujours conseillé.

Une fois que vous avez appelé le terrain une PRISE, vous ne devez jamais vérifier avec votre partenaire. Tu l'as appelé, donc tu dois vivre avec.

8.2.13 Signal 'Ne Pas lancer'

Il y a quelques points d'accent qui régissent ces signaux. Le premier signal de « ne pas lancer » est transmis au lancer que s'il est sur la plaque de lancement et sur le point de lancer rapidement le frappeur. Le signal est une main ouverte dirigée vers le visage du lancer avec les doigts écartés. Vous devez toujours utiliser la main la plus éloignée du frappeur (vers la case vide du frappeur). Si un lancer vous précipite constamment ou le frappeur, conseillez au receveur de ralentir le panneau au lanceur. Si cela ne fonctionne pas, avancez et expliquez au lancer qu'ils se précipitent contre le frappeur.

Le deuxième exemple pour le signal « ne pas lancer » est utilisé si vous n'êtes pas prêt à travailler ou si vous avez accordé « TIME » au frappeur avant que le lancer n'ait cassé la pause. Rappelez-vous qu'un batteur peut demander du temps, mais l'arbitre de plaque n'a pas à l'accorder. Cette demande ne devrait jamais être accordée si le lancer a séparé ses mains en commençant le terrain. Appelez le terrain une frappe ou une balle selon qu'il a traversé la zone de frappe ou non. Si le signal de « ne pas lancer » est en place et que le lancer lance de retirée façon (ou lancé pendant que « TIME » a été appelé), laissez de derrière le receveur vers la boîte du frappeur ouvert et appelez « TIME - NO PITCH ». Deux mains sont en l'air pour le signal de balle morte. Attendez qu'il soit sûr de revenir, mettre votre masque et aller derrière le receveur une fois de plus.

8.2.14 La partie de la zone de plaque

Développer l'habitude de quitter la zone de la plaque du côté gauche du receveur. Cela s'inscrit dans l'une des priorités de l'arbitre qui devrait inclure d'éviter une collision avec le receveur et / ou de permettre au receveur de leur liberté d'errer. En l'absence de coureurs sur la but ou d'un coureur sur la première but seulement, quittez la zone de la plaque sur le côté gauche et traînez le coureur de frappeur vers la première but dans un terrain équitable en bas d'environ 9 mètres (30 pieds) (où le 1 mètre (ligne de 3 pieds) commence). Arrêtez-vous près de la ligne et observez le jeu au début. Vous devriez rechercher :

- Obstruction et interférence, avec ou sans contact entre le receveur, le lanceur, le joueur de premier but et le frappeur.
- Collisions
- Renverse
- Balles bloquées
- Pied tiré
- Infractions impliquant la chauve-souris
- Utilise ses pointes par le frappeur-coureur / violations de la voie de 1 mètre (3 pieds)
- Des étiquettes ou des étiquettes de balayage possibles faites par le receveur ou les joueurs de champ intérieur sur le frappeur pour les 30 premiers pieds du ligne de course de but.
- **4 Système d'arbitres :**
 - *Si U1 se tourne pour aller sur le terrain extérieur, vous êtes en parfaite position pour regarder la capture et aider à l'appel à 1^{re} but, si nécessaire.*

- **3 Système d'arbitres :**
 - *Si U1 se tourne pour aller à l'extérieur, surveillez la ligne de 1^{re} but pour aider à 1^{re} but. Regardez la capture et indiquez juste / fausse sur le toucher du ballon si nécessaire.*
- **Offrez uniquement de l'aide à votre partenaire si vous le lui demandiez. Ne jamais donner un pourboire à vos pensées sur l'une des actions ci-dessus avec n'importe quel type de langage corporel.**

Après s'être dirigé vers la première but avec un coureur sur le premier but seulement, être conscient d'un jeu possible au troisième but avec le coureur de tête, puisque ce serait la responsabilité de l'arbitre de plaque dans les deux ou trois systèmes d'arbitre.

S'il y a un coureur à partir de la deuxième ou du troisième but, l'arbitre de plaque doit voir les actions jusqu'à la première ligne de but à partir d'une position qui n'empêchera aucun coureur de but, une position en territoire fétide sur le côté de troisième but (appelé zone de maintien) qui permet la plaque arbitre de passer à la troisième ou à la maison, si un lancer est fait à l'un ou l'autre.

Vous devez regarder la plaque d'accueil pour le toucher, regarder vers le haut de la ligne de premier but pour l'action et ensuite passer à l'appel potentiel suivant. Dans un système de deux ou trois arbitres, l'arbitre de plaque doit observer une variété de choses qui comprendraient des buts manqués, une obstruction, une interférence, des balises et des collisions non intentionnelles pures sans fausse qui se produisent occasionnellement.

8.2.15 Responsabilités de la catégorie et de l'appel

L'arbitre de plaque est responsable de retirées les balles volantes, sauf lorsqu'un arbitre de but TOURNE LE DOS au champ intérieur, et se rend sur le terrain pour passer l'appel. Si l'arbitre de but ne se tourne pas pour aller au champ extérieur, il ne devrait pas faire un appel. *Il est impératif que vous relâchiez à gauche du receveur, et se bousculer aussi loin que vous le pouvez pour voir le jeu tenté ou l'appel.* Il pourrait exiger une décision sur un piège potentiel, lecteur de ligne, juste / fausse, interférence spectateur, coup de circuit, double au sol ou une balle qui devient mort avant d'être pris. Un exemple de ceci, est une boule touchant la clôture avant qu'elle ait été attrapée (ou piégée contre la barrière).

Assurez-vous que vous venez toujours à un arrêt complet que la pièce est faite. Puis, après un léger retard, faites votre appel. Si vous avez un « Pas de capture ou de piège », assurez-vous de le verbaliser et être prêt à vendre l'appel si nécessaire. Soyez toujours conscient de la position de tous les autres coureurs de but. Vous devez toujours garder les quatre « éléments » en face de vous en retirer temps. Ne laissez jamais un coureur de but marquer derrière vous.

Assurez-vous d'avoir une prise avant d'appeler la pièce. Souvent, vous voyez la balle dans le gant et se tourner pour ramasser d'autres coureurs, seulement pour faire demi-tour sur le terrain et il / elle a ramassée la balle du sol. Ne précipitez pas ces appels. Si vous n'êtes pas sûr, souvent les actions par les joueurs impliqués peuvent « vous avertir » à la bonne décision.

8.2.16 Frapper le ballon une deuxième fois

Le problème que la plupart des arbitres ont, c'est que les doubles coups peuvent être extrêmement difficiles à voir. Il se produit le plus souvent sur les coups retenus et les gifles, mais il peut aussi se produire lorsque la chauve-souris, après qu'il est lâché par

la pête et toujours en mouvement, contacte la balle une deuxième fois. Rappelez-vous que si la balle frappe une chauve-souris qui est stationnaire, nous n'avons pas d'appel. Si la batte est hors des mains du frappeur et frappe la balle, cela est jugé intentionnel et le frappeur est sorti. Si la batte est toujours entre les mains du frappeur et que la balle frappée frappe la batte, la position des pieds du frappeur détermine l'appel :

- Si les deux pieds sont dans la boîte du frappeur et que la balle frappée frappe la batte ou les pieds du frappeur, c'est une balle fétide.
- Si un pied est hors de la boîte du frappeur sur le territoire juste et la balle frappée frappe cette jambe, le frappeur est sorti.
- Si un pied est dans la boîte du frappeur et que la balle frappée frappe cette jambe, la balle doit être jugée fausse, même si l'autre pied était sur le territoire juste.
- Si un pied est sur le territoire fausse et la balle frappée frappe le pied, c'est une balle fétide.
- Si une balle roule contre une batte stationnaire sur le champ de foire, c'est une balle de foire, mais si la balle roule alors sur le territoire nauséabond et est touché ou vient à se reposer, il devrait être jugé fausse.
- Si une balle roule contre une batte stationnaire sur un terrain nauséabond, il s'agit d'une balle nauséabonde immédiatement et cela ne changera pas si la balle roule alors sur un terrain équitable.

Notez qu'un arbitre de but n'appellera pas un frappeur à partir de sa position à 23 mètres (75 pieds) de la plaque d'accueil. L'arbitre de but ne fait que signaux balle morte. C'est à l'arbitre de plaque de prendre la décision, et les chances sont si vous ne l'avez pas vu, l'appel sera une balle fétide. Un arbitre ne devrait jamais deviner un joueur offensif « retiré ».

8.2.17 Frappeur Frappe par le Lance

Les frappeurs reçoivent la première but chaque fois qu'ils sont frappés par un lancer (sauf bien sûr, le frappeur *n'a fait aucune tentative* pour éviter le terrain), et l'appel est valide même si la balle ne contacte leur uniforme. Ne laissez pas les batteurs porter des pulls d'sueur, des vestes ou des chandails amples à l'assiette, bien que ce soit à vous ce qu'ils portent quand ils portent en défense. REMARQUE : L'arbitrage préventif stipule que vous devez « vendre » cet appel si nécessaire. Vous devriez immédiatement appeler "Time".

Un frappeur ne peut pas recevoir un but lorsqu'il est frappé par un lancer si le ballon était dans la zone de frappe. Cela se produit lorsque le frappeur est encombrement de la plaque, se penchant pour essayer de forcer le lanceur à lancer à l'extérieur. Si le frappeur se balancé sur un terrain et que le lancer la frappe, c'est aussi une frappe, et si sur la troisième frappe, il s'agit d'une « balle morte » et d'un « coup de trois ».

8.2.18 Zone de frappe - Théorie de l'état d'esprit

Pour *survivre* dans le jeu du lancer rapide, l'arbitre de plaque doit déterminer la largeur de la zone de frappe. Retiré le monde sait que la largeur de la plaque d'accueil est de 43,20 cm (17 pouces).

Rappelez-vous une partie de la balle traversant sur une partie de la plaque est une PRISE, par conséquent, élargir la plaque à 63,5 cm (25 pouces) - la taille de la largeur de la plaque 43,20 cm (17 pouces), la largeur de chaque balle molle est d'environ 10,16 cm (4 pouces) (20,32 cm - 8 pouces). Le point ici est d'entrer dans votre jeu à *la recherche de prises*. Lorsque l'on appelle plus de coups, le plus souvent, les frappeurs vont commencer à balancer plus, plutôt que de s'asseoir sur des lancers qui sont proches. Vous aurez plus de prises, moins de promenades et retiré le rythme et le tempo de votre jeu s'améliorera.

En amenant la balle vers le bas (sous le **fond de la plaque de sternum/poitrine**) ou en l'amenant (**au-dessus du bas de la rotule**), nous voulons dire que l'arbitre de plaque montre plus de cohérence et peut s'échapper en appelant un lancer un peu à l'intérieur ou à l'extérieur d'une *frappe*. Mais vous ne devriez jamais appeler une PRISE qui est au-**dessus du fond de la**

plaque de sternum/poitrine ou au-dessous du fond de la rotule. C'est certainement hors de la zone de frappe et peut être vu par les deux bancs et les spectateurs.

Zone de PRISE - Position naturelle

Le WBSC enseigne aux arbitres à juger de la position naturelle du frappeur, comme la position prise par le frappeur au moment où le lancer libère le ballon et que le frappeur se prépare à prendre ou balancer sur le terrain.

Certains frappeurs peuvent prendre une position exagérée bas quand ils entrent dans la boîte du frappeur, mais les arbitres devraient anticiper la position de la pâte assumera quand ils se mettent en position de juger de l'emplacement de la balle lancée et de décider s'il faut prendre ou balancer sur le terrain.

Un autre facteur dans la détermination de votre zone de frappe afin d'obtenir plus de cohérence est de s'assurer qu'une PRISE dans la première manche est toujours une PRISE dans la quatrième manche et à nouveau dans la septième manche. Si vous avez appelé le terrain élevé une PRISE, n'appellez pas un lancer au même endroit une balle la prochaine fois qu'il est lancé. Vous pouvez être connu comme un arbitre de lancer élever et les frappeurs, les receveurs et les lanceurs peuvent s'adapter à cela. Ils ne peuvent pas s'adapter à un arbitre qui change l'appel d'avant en arrière. Le même scénario est vrai sur un arbitre de terrain bas. Pour être cohérent, appelez chaque lancer lancé au même endroit le même.

8.2.19 La cohérence est notre objectif ultime

Il n'y a pas de meilleur compliment qui ne viendra jamais notre ligne de course que d'entendre nos AEC et les superviseurs, « Super travail, vous avez été vraiment cohérente aujourd'hui. » Puis d'entendre les commentaires des directeurs de tournoi, entraîneurs, joueurs, spectateurs et autres « Merci bleu, excellent travail Un travail très cohérent ».

Chaque fois que vous demandez à retirer personne impliquée dans notre jeu son opinion sur la question suivante, vous entendrez toujours la même réponse. « Quelle est la qualité la plus importante que vous recherchez chez un arbitre ? »

La réponse : COHERENCE ! Ce n'est pas un mot que nous devrions prendre à la légère. Vous devez travailler extrêmement dur pour avoir la réputation d'être cohérent. Vous pourriez être pour un match, un jour, un tournoi ou une saison. Mais votre objectif devrait être d'atteindre et de maintenir la cohérence retirée au long de votre carrière.

8.2.20 Le troisième appel de but

En faisant des appels à la troisième but, l'arbitre de plaque doit rester en territoire fétide à mi-ligne de course entre la maison et le troisième but, retiré en regardant le jeu se développer. S'il y a en fait un appel à faire sur un jeu d'étiquette au troisième but, couper à l'intérieur du diamant environ les deux tiers du ligne de course vers le bas à la troisième, passer à 3-4 mètres (12 pieds) de la but et faire l'appel.

La raison pour laquelle l'arbitre devrait être à l'intérieur à ce stade, c'est que c'est la meilleure position pour faire l'appel. Si le ballon doit s'éloigner du joueur de troisième but, il est normalement aller en territoire fétide et retirée interférence par l'arbitre sera évitée en étant dans cette position. Là encore, nous utilisons la théorie de l'intérieur-extérieur.

En plus, si le lancer est sauvage et que le coureur continue d'avancer vers la maison, l'arbitre de plaque a évité une collision avec le coureur arrondissant troisième. Une autre raison serait que de cette position intérieure l'arbitre aura un avantage de 3-5 mètres (10 à 15 pieds) en couvrant n'importe quel jeu à la plaque.

8.2.21 Une Piège Entre les Joueurs

Lorsqu'un coureur est pris dans un piège entre les joueurs (un « run-down »), il est important que l'arbitre de couverture se déplace pour obtenir la meilleure perspective des deux extrémités du jeu. Habituellement, l'arbitre sera un minimum de 3-4 mètres (12 pieds) du coureur et se déplacera parallèlement à la ligne de but, sauf si vous couvrez le jeu seul, et il n'est pas nécessaire de courir d'avant en arrière avec le coureur. L'arbitre doit suivre le ballon et lorsque l'étiquette réelle est tentée, déplacez-vous rapidement vers ou autour du jeu pour obtenir le meilleur angle. Soyez vigilant pour l'obstruction. La plupart des délabrements sont couverts par un arbitre parce qu'ils se produisent rapidement.

Avec un seul coureur dans un piège entre les joueurs, deux arbitres devraient « support » le jeu comme suit :

- Entre le premier et le deuxième - l'arbitre de plaque devrait prendre la position de piste la plus proche du premier but, à l'intérieur du diamant et l'arbitre de but devrait prendre la position de tête la plus proche du deuxième but sur le côté extérieur du diamant.
- Entre la deuxième et la troisième place, l'arbitre de plaque devrait prendre la position de tête la plus proche du troisième but, à l'intérieur du diamant, et l'arbitre de but devrait prendre la position de piste, le plus du deuxième but sur le côté extérieur.
- Entre la troisième et la maison - l'arbitre de plaque prendra la position de tête la plus proche plaque d'accueil à l'extérieur du diamant, tandis que l'arbitre de but prend la position de piste le plus proche troisième but, à l'intérieur du diamant.

Dans tous les cas, l'arbitre devrait communiquer : « J'ai l'avance », « J'ai cette fin », etc. Cette communication est essentielle pour être en mesure de faire équipe sur l'appel, plutôt que de faire un double appel possible. Lorsque deux arbitres couvrent un run-down, la direction dans laquelle ce coureur se déplace au moment de l'étiquette dictera quel arbitre fera l'appel. Deux arbitres ne devraient pas passer l'appel, même s'ils sont le même appel.

8.2.22 Points Accordés (Chronométrage)

Il est important que les arbitres travaillent ensemble sur des situations où le troisième de la manche est un jeu d'étiquette avec un coureur sur le point de traverser la plaque d'accueil. L'arbitre de but doit appeler SON appel FORT et CLAIR pour aider l'arbitre de plaque à prendre sa décision. Il s'agit d'une situation où l'appel sur les buts doit être fait sans aucun délai inutile.

L'arbitre de plaque doit indiquer immédiatement et sans hésitation le « compte de course » ou le « Point ne compte pas » et informer le marqueur. L'arbitre doit savoir qu'une course ne compte pas si le troisième de la manche est le résultat de :

- 1) Un frappeur en cours d'ouverture avant d'atteindre le premier but.
- 2) Une force à n'importe quel but.
- 3) Un coureur étant sorti par une étiquette ou un jeu d'appel de balle en direct avant que le coureur principal touchant la plaque d'accueil.
- 4) Un coureur précédent est déclaré en appel. REMARQUE : Un appel peut être interjeté après la troisième sortie afin d'annuler une course.

8.2.23 Joue toucher à la plaque

Fondamentalement, il y a deux positions pour faire des appels sur les jeux d'étiquette à la plaque.

- 1) Au retour du troisième but pour faire un appel de l'intérieur du diamant et
- 2) quand le jeu vient du territoire juste ou un jet du champ extérieur pour faire un appel de l'extérieur.

Au retour de la troisième but, l'arbitre de plaque doit rester à l'intérieur du diamant, se déplaçant parallèlement à la ligne de but et à une profondeur leur permettant une vue dégagée des quatre éléments essentiels. Supposons une position d'appel finale de 3-4 mètres (12 pieds) de la plaque d'accueil et 90 degrés de la trajectoire du coureur. Gardez votre poids réparti sur les boules de vos pieds, se déplacer dans le jeu comme il se développe, trouver la balle et faire l'appel.

Sur les jeux à la plaque où le ballon vient du territoire juste ou un jet du champ extérieur, l'arbitre de plaque devrait assumer une position en territoire grossier, assez profond pour voir tous les quatre éléments essentiels en gardant à l'esprit l'obstruction / interférence. Un arbitre ne doit pas être plus près de 3-4 mètres (12 pieds) et peut initialement être plus loin en arrière que 4 mètres pour avoir une vue dégagée des quatre éléments essentiels. Au fur et à mesure que le jeu se développe et que l'interaction des quatre éléments essentiels se rapproche, vous devez ajuster votre positionnement en atteignant le meilleur angle en fonction de l'interaction des quatre éléments, n'étant pas plus près de 3-4 mètres (12 pieds) en arrière. La position d'appel finale est de 3-4 mètres (12 pieds) en arrière, 90 degrés de la trajectoire du coureur et juste à côté du bord d'avant de la plaque d'accueil. Après avoir fait cet appel, l'arbitre doit s'éloigner retirer en continuant à regarder le ballon, en restant en territoire fétide.

Assumez la position de but. Gardez votre poids réparti sur les boules de vos pieds, mouvement que le jeu continue à se développer, trouver la balle et faire l'appel en conséquence. Notez que votre position de départ peut ne pas être votre position finale. Il incombe à l'arbitre de déplacer son poste au fur et à mesure que les quatre éléments essentiels continuent de bouger. Enfin, arrêtez, voyez la pièce, faites l'appel.

En raison de la nature critique du jeu à la maison, emménagez pour trouver le ballon. Si vous ne pouvez pas le trouver, demandez au joueur de « Montrez-moi le ballon », pointez-le avec votre main gauche et « *VENDS-LE* » en conséquence. Jamais, ne jamais demander « montrez-moi la balle » et puis appelez le coureur en retirée sécurité.

8.2.24 Appel à la plaque

Si un coureur manque la plaque d'accueil et que le receveur manque l'étiquette, l'arbitre doit hésiter légèrement pour permettre aux joueurs de terminer le jeu, soit le coureur atteint pour toucher la plaque ou le receveur atteint pour marquer le coureur. Si aucune étiquette n'est faite, l'arbitre doit déclarer le coureur SUR. Si un jeu d'appel approprié est fait, l'arbitre doit alors déclarer le coureur RETIRÉ.

Il y a trois raisons pour lesquelles le WBSC-SD préconise cette procédure :

- 1) L'arbitre ne veut pas alerter l'une ou l'autre équipe que le jeu peut ne pas être terminé, et
- 2) Un coureur est supposé SUR jusqu'à ce qu'il soit sorti. Si un appel approprié n'est PAS fait, le coureur est SUR.
- 3) Si un appel approprié est fait, c'est un autre jeu et mérite une autre décision, donc si la but ou le coureur est touché, le coureur serait RETIRÉ.

8.2.25 Pour Accélérer le jeu

Voici quelques conseils pour accélérer *le jeu* :

- Prenez votre avant-match tôt.
- Commencez votre jeu à l'heure.
- Bousculer à vos positions. Cela montre aux joueurs qu'ils devraient se bousculer ainsi.
- Ne laissez pas le lancer se promener autour du monticule, pointer vers les joueurs de champ, et généralement juste perdre du temps après avoir reçu le ballon du receveur, l'arbitre ou les joueurs de champ.
- Assurez-vous que le lancer livre le lancer en 20 secondes.
- Mets la pâte dans la boîte dans les dix secondes.
- Ne laissez pas les frappeurs retarder le match ; un pied doit rester dans la boîte.
- Parlez à un entraîneur s'il envoie trop lentement des signaux (les lancers à appeler par le receveur).
- Bousculer joueurs si nécessaire retiré au long du jeu.
- Encouragez une équipe à faire en personne qu'une autre personne ne soit pas dans le jeu jusqu'à ce que le receveur (qui ne perd pas de temps) soit habillé et prêt.
- N'autorisez pas de longues conférences.
- Assurez-vous qu'un joueur est dans le cercle sur le pont en attente de chauve-souris.
- Travaillez avec vos partenaires pour réussir.

8.2.26 Conseils utiles pour les arbitres de plaque :

- Obtenir l'ordre de frappeur des deux gestionnaires à la réunion d'avant-match, l'examiner en s'assurant qu'il n'y a pas d'erreurs dans les noms, les chiffres ou les positions. Discutez des règles de but afin que les gestionnaires et les arbitres soient d'accord.
- Gardez la plaque propre et du saupoudrage de la plaque, tournez le dos vers le pichet. Toujours brosser l'assiette avec beaucoup de pep et d'enthousiasme.
- Prenez le temps passé à brosser la plaque pour avertir le receveur ou la pâte si nécessaire.
- Dis la balle seulement. S'il s'agit de la balle quatre, alors l'accent devrait être mis sur les quatre.
- Ne dites jamais « Balle quatre, prenez votre but » et ne pointez pas vers le premier but.
- Dis Frappe seulement. S'il s'agit d'une PRISE trois, il faut mettre l'accent sur les trois.
- Ne dites jamais, « Frappe trois, tu es retiré » pour le receveur peut laisser tomber la balle.
- Un grand troisième appel de PRISE est important, mais n'intimidez pas ou n'embarrassez pas les frappeurs avec l'appel. Utilisez un signal et une voix qui reflètent l'importance, la difficulté et/ou la proximité de la pièce.
- Ne décrivez pas verbalement un pitch ou n'utilisez pas de signal manuel. Utilisez seulement un ***léger mouvement pour suivre le pas au gant avec le nez.***
- L'arbitre de plaque a retirées les décisions de foire / fausse à moins qu'un arbitre de but ne chasse. Cela comprend les balles au sol et les balles sur la première ou le troisième but. Ce n'est pas une option à décider dans un pré-match.

- Toujours aller chercher de l'aide sur une rétine son élan (à l'arbitre latéral ouvert, même si tourné) lorsque le receveur le demande.
- Assurez-vous d'avoir un bon angle pour voir le jeu et un coureur traversant la plaque d'accueil, si le prochain est un troisième retiré. Signalez les scores d'exécution ou ne marquez pas au buteur officiel immédiatement.
- Sur un coup de circuit hors du parc lorsque ses coéquipiers convergent à ou autour de la plaque d'accueil pour féliciter le frappeur, l'arbitre doit rester à l'extérieur du diamant, en gardant les coéquipiers du frappeur loin de la plaque, pour voir le coureur toucher à la maison et regarder pour retirer du coureur par ses coéquipières. Lorsque le coureur a touché la plaque d'accueil, donnez une nouvelle balle au lanceur et préparez-vous à reprendre le jeu.
- Il suffit de donner le signal quand un retiré est évident sur une balle de mouche sans coureurs sur le but.
- N'avez pas inutilement « tenir le lanceur ». La plupart des lanceurs attendent que le frappeur soit prêt. Utilisez le signal « tenir » pour contrôler une situation qui doit être contrôlée.
- Surveillez les buts touchés.
- Notez retirées les conférences sur la carte d'alignement.
- Rapport changements au buteur officiel et à chaque étang-réservoir.
- Ne pointez pas vos partenaires pour voir s'ils sont prêts avant de commencer le match ou une manche. Regardez-les. S'ils sont en position, alors jouez au ballon.
- Communiquez de façon continue avec votre partenaire (s).
- Toujours connaître le nombre, le nombre de sorties et où les coureurs sont.
- L'arbitre de plaque initie ou essuie le signal de mouche de champ intérieur chaque fois qu'un nouveau frappeur entre dans la boîte.
- Anticiper, mais ne pas supposer.

***Le succès est 1% Inspiration
Et
99% Préparation***

8.3 MÉCANIQUE DE BUT

8.3.1 Techniques sur les buts

Comme l'arbitre de plaque, l'arbitre de but doit se concentrer sur chaque terrain et être prêt pour n'importe quel jeu. Surveillez les lancer de balle illégale. Si une mouche nauséabonde est frappée dans un territoire qui n'est pas adjacent à la plaque, couvrez le joueur de champ aussi près que le permet la situation de but. Soyez vigilant pour les balançoires de contrôle ou un frappeur frappé. Soyez prêt à couvrir les tentatives du receveur de choisir les coureurs hors des buts. Entre les jeux, en effet, entre les lancers, l'arbitre de but doit rester vigilant pour l'une de ces possibilités. L'arbitre doit toujours garder à l'esprit que l'arbitrage - à la plaque ou sur les buts - exige une concentration complète, une attention indivise et des énergies complètes jusqu'à la finale.

Soyez vigilant en retiré temps ; travailler vos angles sur les buts. Ne vous laissez pas ouvert sur une pièce de théâtre et sur retiré ne laissez pas l'entraîneur les appeler pour vous. Sur un jeu serré, vendre l'appel ; mais sur un grand jeu ouvert, un signal de routine ce qui est nécessaire.

Soyez sur vos orteils en retiré temps. Pensez comme un joueur de balle pense et vous ne serez pas surpris sur certaines pièces. Dans la mesure du possible, prenez retirées vos décisions à partir de la position définie ou prête. Ne donnez pas un appel vocal ou un signal de bras jusqu'à ce que vous sachiez que le coureur est sorti ou sur et le joueur de champ a le contrôle de la balle. Cela vous aidera à chronométrer et à éliminer les doubles appels ou l'appel redouté « Retire / Sur ». Suivez la balle en retiré temps. Sachez où est la balle, et qui l'a eue en dernier.

Si une balle est frappée sur le terrain et qu'il semble y avoir des problèmes, allez-y. Une « prise » ou « aucune prise » devrait être la première priorité sur chaque balle battue, même s'il y a des coureurs de but sur le but(s). Si une balle est frappée hors du parc assurez-vous que vous savez où et quand la balle quitte le parc.

8.3.2 Décisions sur les buts

L'arbitre de but indique les décisions en donnant simultanément des signaux vocaux et physiques. Les arbitres signalent SUR lorsqu'un coureur a battu un jeu. Ils ponctuent un signal SUR emphatique d'un appel SUR enthousiaste. En appelant un coureur, le mouvement du bras sous la forme d'un marteau est combiné avec le mot RETIRÉ. Et si le jeu est proche, l'arbitre vendra l'RETIRÉ avec un signal de retrait au-dessus et un appel similaire enthousiaste RETIRÉ.

Tentative de vol en hauteur rapide ; tentative d'étirement de but sur les coups, jeux de force rapprochée, la plupart des pièges entre les joueurs, presque tous les jeux d'étiquette sont des jeux étroits et la décision doit être rendue en conséquence. Si un arbitre, après un appel, exclut un coureur, l'appel en direct est en ordre.

Pour des jeux de force assez étroits, de larges jeux d'étiquette ouverts, et des pièges entre les joueurs l'appel de décision facile, avec l'accent moyen quant à la voix et le signal est demandé. Gardez la pleine puissance en réserve pour les plus proches.

Les appels « surs » ou « surs » sont le résultat d'un mauvais timing. Si vous lui donnez cette légère hésitation et que l'image mentale ou la « rediffusion instantanée » a lieu,

vous n'aurez jamais un autre appel « sur » dans votre carrière. *TENEZ-LE VENDRE !* (Vous ne pouvez pas avoir un bon jugement sans bon timing. Ils vont de pair.)

Si le frappeur d'une balle au sol est jeté au premier but par cinq pieds ou le coureur de tête être forcé par une large marge sur les doubles jeux potentiels, seule une routine est nécessaire.

Une décision facile évidente qui pourrait être de routine doit être traitée comme un appel de vente rapprochée (par exemple, un joueur de champ ne parvient pas à toucher un but pour une force, ne pas marquer un coureur glisser dans le but, ou manquer une étiquette de balayage.)

Sur les tentatives de choisir les coureurs hors de la but un signal de routine peut également être donné, sauf si le jeu est proche, puis utiliser le « Au-dessus ».

Chaque fois que le dos de l'arbitre de but est tourné sur l'arbitre de plaque sur une balle de mouche profonde ou une balle piégée possible, l'arbitre de but a retiré la responsabilité de « juste ou fausse » et « retiré et sur » des décisions sur cette balle. Un arbitre de but qui sort, doit rester dans le champ extérieur et ne jamais dériver vers le champ intérieur pour un jeu sur les buts. Cela pourrait amener deux arbitres à prendre une décision sur le même jeu. Même si les deux décisions sont les mêmes, il semble mauvais.

L'angle approprié aura les quatre éléments essentiels (le ballon, les joueurs défensifs, les joueurs offensifs, et la but ou la zone du jeu) en face. Lorsque vous regardez le jeu de toucher, assurez-vous que vous n'êtes pas trop proche, afin de voir tous les quatre éléments essentiels dans votre vue périphérique. Déplacez-vous avec le jeu d'étiquette au fur et à mesure que la pièce se développe et l'interaction des quatre éléments essentiels change.

En regardant les sorties de force, gardez un œil sur le but et surveillez la balle pour frapper le gant ou laissez la balle vous emmener dans le jeu. Remarque : Assurez-vous de savoir d'où la balle est lancée. Ne retirez jamais vos yeux du lancer jusqu'à ce que la balle soit libérée et laissez la balle vous emmener dans le jeu.

Bousculer fait partie intégrante d'une bonne technique d'arbitrage de but. Essentiellement, c'est l'application alerte des principes d'un bon arbitrage. Courir sans but n'est pas bousculer - du moins, pas l'agitation productive. L'arbitre de but poli trouve rapidement la position pour le meilleur angle possible de la pièce, mais les allées et venues de l'arbitre sont négligées par les spectateurs jusqu'à ce que la décision soit rendue.

8.3.3 Appels de but

Il y a deux appels de but un arbitre doit maîtriser avant d'être considéré comme un bon arbitre : 1) Le jeu de force, et 2) le jeu toucher. Aux fins de ce manuel, le jeu de force à 1^{re} but est décrit, mais les principes impliqués s'appliquent à TOUS les jeux de force.

8.3.4 Le jeu de force

Encore une fois, la pièce au premier but. Comme le joueur de champ se met en position de champ de la balle au sol, l'arbitre de but devrait se déplacer dans l'une des positions recommandées décrits plus tôt. Comme le joueur de champ libère le lancer alors, et

seulement alors, l'arbitre se transforme dans le but. (Laissez la balle vous emmener dans le jeu. Un jeu ne peut pas être fait sans le ballon.) À ce moment-là, l'arbitre devrait se concentrer sur le BUT, où

- Le coureur le touche,
- Le joueur de premier but est sur elle, quand le ballon est pris, et
- Le ballon n'est pas jonglé par le joueur de champ.

Une considération importante pour l'arbitre à ce stade est si le positionnement approprié a été maintenu (minimum de 6 mètres (18 pieds) de la but), retiré en se concentrant sur le but, regarder le coureur descendre la ligne et en même temps effectivement voir la balle étant attrapé par le joueur de premier but. Une position trop proche de la but limite l'angle, ferme la portée de la vision et peut amener l'arbitre à se faire prendre dans l'action. (C.-à-d., voir la situation à la page suivante sur l'étouffement de la pièce.)

Un autre élément dans la prise de votre décision est sain. Retiré en se concentrant sur la « but » et en permettant à la vision périphérique de vous aider à voir le jeu se développer, le bruit de la balle frapper le gant aide à déterminer qui est arrivé en premier, la balle ou le pied du joueur frapper le but. Ne jamais enlever votre œil de la balle ou dépendre entièrement du bruit de la balle frapper le gant pour le bruit de la foule pourrait vous distraire ou noyer le bruit de la balle frapper le gant.

Si la mécanique appropriée est suivie comme décrit, la seule considération qui reste pour assurer un bon timing est une légère hésitation à permettre à une image claire et mentale de se développer, assurant l'appel approprié.

Rappelez-vous, nous parlons d'une hésitation ici, pas un retard. Un délai trop long donne lieu à l'idée que l'appel était faible et que l'arbitre était indécis.

Il faut envisager d'être cohérent dans le temps qu'il faut pour annoncer vos appels. Si vous êtes rapide sur chaque appel et ensuite avoir une hésitation exagérée sur un appel particulier, il apparaîtra aux joueurs et aux Spectateurs que vous êtes indécis et deviner. Ralentissez votre timing et ne faites pas d'appel jusqu'à ce que le jeu soit terminé, mais restez cohérent avec votre timing.

Une fois que l'arbitre a vu le jeu terminé, a fait une légère hésitation et connaît l'issue de la pièce, il est temps de prendre la décision qui sera rendue connue par le signal « retiré » ou « sur ».

Il est important que nous comprenions les éléments de but et la façon dont ils se rapportent les uns aux autres. Par exemple, nous avons discuté de la position de but, de la distance appropriée et de la façon dont elle se rapporte à la vision périphérique dans la mise en place de votre calendrier. Si vous vous retrouvez dans une position où vous étouffez un jeu de force (trop près) et que vous vous concentrez sur le but, vous devrez peut-être regarder physiquement pour voir si la balle est attrapée, puis regarder en arrière pour voir si le joueur de premier but descend sur le but, s'il y avait un lancer errant. Pendant que cela se produit, le coureur peut avoir déjà passé le but pendant que vous regardiez la prise. Si la distance appropriée est maintenue, la vision périphérique vous permettra de voir l'ensemble du jeu, ce qui rend votre travail considérablement plus facile.

Il y a deux positions de but pour appeler des jeux de force au premier but :

- 1) Sur retirées les balles au sol frappées dans le champ intérieur, ***l'arbitre devrait se déplacer à une position appropriée en territoire juste pour voir le jeu ; 5-6 mètres (18 pieds) en arrière, 90 degrés au lancer ; sur les jeux à 1^{re} but, ne vont pas au-delà de 4 degrés au but. Une fois à cette position, l'arbitre doit s'arrêter, définir, voir le jeu et ensuite passer l'appel.***
- 2) La « théorie du terrain nauséabond » doit être utilisée comme une exception lorsque vous ne pouvez pas arriver à un territoire équitable. ***Seulement l'extrême gauche du joueur de deuxième but***, ou à un champ droit court, où le lancer arrive au joueur de premier but de près de la ligne de fausse, l'arbitre ***doit rester à l'extérieur du diamant en territoire fétide. Ne déplacez-vous pas plus loin qu'une ligne 45-degrés à travers la première but et 5-6 mètres (18 pieds) en arrière du but.*** Comme la position extérieure est très vulnérable, il est préférable, dans la mesure du possible, que l'arbitre se déplace à l'intérieur du diamant à moins qu'il ne soit forcé de rester à l'extérieur par le lancer au joueur de premier but ou à un autre joueur de champ venant de près de la première ligne de but.

8.3.5 Jeux Toucher

Beaucoup d'éléments discutés sur les jeux de force s'appliquent également aux jeux d'étiquette, tels que la position, l'angle et la vision périphérique en particulier pendant que le jeu se développe. Cependant, la principale différence réside dans le fait que sur les jeux d'étiquettes, nous voulons que vous complétiez l'appel avec votre nez droit sur l'étiquette.

Au fur et à mesure que le jeu se développe, restez en arrière, plus de 3-4 mètres (12 pieds) au départ, gardant tous les quatre éléments essentiels en face de vous - le ballon, le joueur défensif et les joueurs offensifs, et la but, ainsi que la zone où ils se réunissent tous.

Maintenant que le coureur et la balle près de cette zone d'étiquette, se déplacer en réalisant le meilleur angle pour avoir une vue dégagée des quatre éléments essentiels. La position d'appel finale ne doit pas être plus proche que 3-4 mètres (12 pieds) et laisser le jeu vous transporter dans l'étiquette. Normalement, le meilleur angle sur les jeux d'étiquette est de 90 degrés de la trajectoire du coureur juste à côté du bord d'avant du but ou de la plaque d'accueil au point de contact.

POSITIONS PRIMAIRES POUR LES JEUX D'ÉTIQUETTE À UNE BUT :

Sur un jeu d'étiquette, l'arbitre se déplace à la bonne position pour voir le jeu, 3-4 mètres (12 pieds) en arrière et non en ligne avec le lancer, 90-degrés à la trajectoire de but du coureur et juste à côté du bord d'attaque du but ou de la plaque d'accueil. Une fois à cette position, l'arbitre doit s'arrêter, définir, voir le jeu et ensuite passer l'appel.

Diverses positions primaires existent autour de chaque but. Vous devriez essayer d'obtenir une position principale pour chaque jeu et devrait toujours terminer un jeu dans votre prochaine position primaire.

Lorsque nous parlons d'angles dégagés, nous voulons dire ne jamais vous positionner de sorte que le joueur défensif ou coureur est entre vous et l'étiquette réelle. L'angle peut se déplacer au fur et à mesure que l'étiquette et la diapositive sont faites. L'arbitre doit également se déplacer pour garder une vue dégagée.

Une fois que vous avez permis au jeu de se développer, se déplacer dans le jeu, se concentrer sur si l'étiquette a été faite avant que le coureur atteignant le but ou le coureur a battu l'étiquette au but. Si le coureur est en avant l'étiquette, le jeu est terminé, à condition que le coureur ne glisse pas au-delà du but. Hésitez légèrement puis faites votre appel, SUR.

D'autre part, l'appel est plus critique. Rien ne peut être plus embarrassant que d'avoir l'étiquette battre le coureur sur un jeu serré, ont l'arbitre venir avec un bon retiré forte, seulement pour avoir le roulement de balle de sous la pile.

Si l'étiquette est faite avant que le coureur n'atteigne le but, hésitez ; assurez-vous que le joueur de champ a le contrôle de la balle, pointez vers la balle avec la main gauche, et appelez RETIRÉ avec le « Au-dessus » appel, ce qui vous assure de vendre le.

Sur le même jeu où une bonne glissade dure provoque une collision et vous ne pouvez pas trouver la balle après l'étiquette, continuer à chercher la balle et demander d'une bonne voix nette à, « Montrez-moi la balle ». Assurez-vous de pointer vers le joueur défensif avec votre main gauche pendant que vous vous déplacez autour du jeu en essayant de trouver le ballon. Lorsque vous voyez la balle, faites l'appel avec un bon signal de « Au-dessus », bien sûr, assurez-vous que vous ne tournez pas la tête loin du jeu lors de l'appel. Rappelez-vous, vous devez TROUVER LE BALLE.

NE PAS PLANTER vous-même comme une pâte creuser dans la plaque, se déplacer dans et autour du jeu si nécessaire pour voir l'étiquette et se déplacer pour trouver la balle.

8.3.6 Pied Tiré

Très souvent, la pièce elle-même dictera vos actions quant à « vendre l'appel ». Par exemple, le pied tiré au premier but. Il pourrait être évident que le ballon est arrivé dans beaucoup de temps pour retirer le coureur, cependant, le joueur de premier but a tiré le pied du sac avant la capture. Dans ce cas, vous devriez penser en termes de priorités. Vous ne voulez pas que quelqu'un pense que le coureur a été appelé sur parce que le coureur a battu le lancer. En pensant en termes de priorités, votre premier mouvement devrait être vers le jeu, *POINTANT AVEC VOTRE MAIN GAUCHE* au but indiquant que le joueur de champ a en fait tiré le pied suivi d'une voix vigoureuse et démonstrative - *HOOORS ! (HORS)* et suivre avec le bon signal « sur » - le vendre. Si vous donnez le signal « sur » et nonchalamment pointer au but, il apparaîtra comme si vous « soufflé » (manqué) l'appel et sont à la recherche d'une excuse.

8.3.7 Toucher Glisser

De même, avec le jeu où un lancer sauvage monte la ligne vers la plaque d'accueil et le joueur de premier but fait une excellente prise et « touchers glisser » le coureur avant d'atteindre le premier but. Pensez en termes de priorités, comment a été fait.

Ne devinez jamais une sortie. C'est comme ne jamais deviner une PRISE. Si le coureur bat la balle, n'allez jamais chercher de l'aide. Si vous demandez de l'aide, faites la demande avant de faire l'appel et laissez l'arbitre de plaque d'accueil passer l'appel. Si vous demandez de l'aide, la balle bat le coureur et maintenant il doit être déterminé si le pied était hors de la but ou l'étiquette faite et vous avez été bloqué et ne pouvait pas voir l'étiquette.

Montez et vers la ligne de fausse dans la direction du jeu. Vous devrez peut-être devenir faible et maigre d'une façon ou d'une autre pour voir l'étiquette. Ces mouvements vous donneront non seulement une meilleure vue, ils aideront à vendre l'appel. Si vous n'avez aucun retirée que l'étiquette a été faite, pointez avec la main gauche, et avec une description verbale d'un mot, appel verbal fort « *TOUCHER* » suivi d'un bon « *vendre* » signal de bras. Si vous avez des retirées ou pensez que l'étiquette a été manquée, le point doit être accompagné d'un appel verbal fort « *PAS TOUCHER* » suivi d'un bon « *vendre sur* » *signal*.

8.3.8 Une description de mot

Chaque fois qu'un arbitre *POINTS* pour aider à « vendre » l'appel et utilise une description vocale, il est recommandé d'utiliser un seul mot, tels que :

- "OUUUUIII" (OUI) pour avoir appelé une rétine son élan sur votre propre pointant le frappeur par la main du côté du frappeur, suivi d'un marteau fort pour une PRISE avec appel verbal "FRAPPE".
- "SWINGGG" (SWING) lorsque vous demandez de l'aide à son partenaire sur le swing de contrôle. Ne faites pas écho au signal. Ne donnez que le nouveau compte avant de signaler le lancer à lancer.
- "NOOOO" (NON) quand il y a une étiquette manquée, et un signal fort de vente-sur, ou sur une demande de rétine son élan, il a été estimé que la pâte n'a pas balancer.
- "TOUCHER" (TOUCHER) lorsque le joueur de champ étiquette un coureur, avec un fort « Au-dessus » retiré.
- "HOORS" (HORS) lorsque le joueur de champ tire un pied et le coureur est en sécurité. Utilisez un signal de vente sécuritaire.
- "BALLLLLL" (BALLE) quand vous ne pouvez pas trouver la balle et vous voulez que le joueur de champ de vous le montrer. Dès que vous voyez la balle, donnez un signal fort « Au-dessus » retiré avec l'appel verbal 'RETIRÉ.'

8.3.9 Théorie intérieure - extérieur

La théorie de l'intérieur-extérieur est simple, si la balle est frappée à l'intérieur du diamant, (ce qui signifie que retiré est touché sur le champ intérieur de la saleté), rester RETIRÉSIDE le diamant. Dans la majorité des cas, si la balle est frappée dans la zone de champ extérieur, déplacez-vous INTERIEURE les buts à moins que vous ayez la responsabilité de la couverture de balle volante. Parfois, à la position de but de 2ieme un arbitre peut avoir à rester dehors pour obtenir l'angle approprié et garder tous les quatre éléments en face.

Le but est retiré aussi simple. **TOUS LES QUATRE ÉLÉMENTS ESSENTIELS** sont en face de vous : Le BALLE, le RUNNER, le DEFENSIVE JOUEUR (S), et le BUT où ils se réunissent tous.

8.3.10 Bouton - Crochet

La clé de la théorie de l'intérieur-extérieur est le mouvement et la clé du mouvement concernant la théorie de l'intérieur-extérieur est le bouton - crochet. Le retirons - crochet est un terme utilisé pour la méthode de déplacement de l'extérieur du diamant à l'intérieur. Comme vous vous déplacez vers l'intérieur du diamant, vous devriez vous concentrer sur le coureur (s) vous êtes responsable de, en s'assurant que vous n'interférez pas avec qui que ce soit, vérifier l'étiquette de la but, l'obstruction ou l'interférence retiré en regardant pour ramasser la balle dans le Champ.

Comme vous vous déplacez à l'intérieur du diamant, vous devriez **être : Regarder le coureur, en regardant pour ramasser la balle, en regardant le coureur, en regardant pour ramasser la balle.** Une fois à l'intérieur du diamant 3-4 mètres (12 pieds), pivot (ou bouton - crochet) dans le jeu, assurez-vous que le coureur touche le but, vérifier l'obstruction et procéder à la pièce.

8.3.11 Ligne de trois pieds

Une violation de la ligne de 1 mètre (3 pieds) est un exemple d'appel d'interférence et demande à l'arbitre de prendre en charge. L'arbitre devrait entrer dans le jeu en jetant les bras haut au-dessus de la tête appelant bruyamment « BALLE MORTE ». Dirigez-vous vers la zone de violation, pointez à l'endroit de l'interférence par la main gauche avec l'appel verbal « INTERFERENCE » et donnez un signal direct fort avec appel verbal 'BATTER-RUNNER RETIRÉ'. À ce moment-là, les coureurs doivent être chargés de retourner au dernier but légalement touché au moment de l'interférence.

8.3.12 Courir à Cote du Ligne de Course

Courir hors du ligne de course de but pour éviter une balise est également une *violation, mais ne se traduit pas par une balle morte*. L'arbitre doit pointer avec la main gauche indiquant que le coureur a violé les règles, (en courant de la trajectoire de but) et suivre avec un signal direct fort si nécessaire et l'appel verbal 'RETIRÉ.' D'autres coureurs peuvent continuer à avancer à leurs propres risques et l'arbitre doit réagir en conséquence.

8.3.13 Interférence

Pour les appels d'interférence, un signal de balle morte vigoureuse doit être donné avec les deux bras étendus au-dessus de votre tête, et avec un appel vocal fort de « *BALLE MORTE* ». Il est important que vous interdisiez avec autorité et que vous prêtiez les choses en main. Arrêtez retirer autre jeu dès que possible, car le jeu continu conduit simplement à la confusion. Dirigez-vous vers la zone de violation, pointez à l'endroit de l'interférence avec la main gauche et donnez un signal clair avec l'appel verbal 'INTERFERENCE, LE COUREUR (ou FRAPPEUR) EST RETIRÉ.' Trois choses doivent toujours se produire sur un appel d'interférence : 1) La balle est morte, 2) une sortie est appelée, et 3) tous les coureurs doivent retourner au but qu'ils ont occupé au moment de l'interférence. Remarque : Si le frappeur provoque des interférences, la balle est morte depuis le début du terrain.

8.3.14 Obstruction

L'obstruction est l'acte de :

- a) Un joueur défensif ou un membre de l'équipe qui empêche ou empêche un frappeur de frapper ou de frapper une balle lancée.
- b) Un joueur de champ qui entrave les progrès d'un coureur ou d'un coureur qui est légalement en cours d'exécution des buts retiré en :
 1. Pas en possession du ballon, où
 2. Pas dans l'acte de champ d'une balle battue, où
 3. Faire une fausse étiquette sans la balle, où
 4. En possession du ballon et qui pousse un coureur hors d'une but, où
 5. En possession du ballon, mais pas dans l'acte de faire un jeu sur le coureur, entrave les progrès de ce coureur, alors qu'il est légalement en cours d'exécution des buts.

Tous les appels d'obstruction nécessitent un signal de balle mort retardé, permettant à un coureur joué sur ou non joué sur la même capacité d'avancer. L'arbitre ne protégera le coureur qu'au but que le coureur aurait fait s'il n'y avait pas eu d'obstruction (C'est uniquement le jugement de l'arbitre qui fait l'appel). Si le coureur est joué avant cette but et que le ballon est en contrôle du défenseur, une balle morte est appelée et l'attribution de but(s) est faite. Si le coureur avance au-delà du but protégé, et est étiqueté, le retiré se distingue et la balle reste en direct.

Il devrait également être clair que lorsqu'il dit « un coureur ne peut pas être appelé entre les deux buts obstrués », ne se rapporte pas quand une autre violation est jouée sur. (P. ex., un coureur quittant le deuxième but trop tôt sur une balle volante retourne au deuxième but après que le ballon a été attrapé et est obstrué entre la deuxième but et le troisième but. Si le coureur n'avait pas ramené au deuxième but avant l'arrivée du lancer s'il n'y avait pas eu d'obstruction, le coureur resterait à l'écart. Il en va de même sur un but manqué).

Rappelez-vous, le coureur obstrué ne peut pas être appelé entre les deux buts obstrués, par conséquent, si l'arbitre ne pense pas que le coureur aurait fait le but d'avance, le coureur est retourné au but précédent.

Un joueur de champ ne peut pas faire une fausse balise (une étiquette sans balle), sur un coureur avançant ou revenant à un but. C'est une forme d'obstruction. Le coureur reçoit le but qu'il aurait fait si la fausse étiquette n'avait pas eu lieu. Une fausse balise pourrait entraîner une éjection.

8.3.15 Obstruction Receveur

Si un receveur obstrue un frappeur en faisant basculer la batte ou en tenant son gant sur la plaque d'accueil et que la chauve-souris frappe le gant sur le swing vers l'avant ou vers l'arrière, le frappeur reçoit le premier but.

Exception : Il s'agit d'un appel retardé et si le frappeur frappe la balle, atteint le premier but en retirée sécurisée et que tous les autres coureurs avancent au moins un but, l'obstruction est ignorée. Il est également ignoré si ce qui précède ne se produit pas, mais le gestionnaire offensif veut prendre le résultat du jeu sur la balle battue. Consultez la section sur la mécanique des plaques pour une discussion plus approfondie sur les options « obstruction des receveurs » et sur la bonne mécanique.

8.3.16 Collisions

Retiré simplement parce qu'il y a un contact entre le joueur défensif et offensif ne signifie pas que l'obstruction ou l'interférence a eu lieu.

8.3.17 Lancer Non Règlementaire

Ce qui est inquiétant, c'est que l'arbitre de but est au courant des responsabilités illégales en matière de terrain. Parce que l'arbitre de but à la vue latérale sur les points (première et troisième but), signifie que l'arbitre de but est responsable de retirée action derrière et en face de la plaque de lancer ment. Pieds sur ***et en dehors*** de la plaque de tangage, avant et arrière, ainsi que le saut de corbeau. Il nécessite un signal de balle morte retardée. Permettez à la pièce de continuer et de régner en conséquence. Encore une fois, regardez sous la mécanique de plaque, pour la violation et l'exécution de pénalité.

8.3.18 Conseils utiles pour les arbitres de but

- Agitation.
- Lorsqu'il est stationné au premier ou troisième but, l'arbitre doit se tenir à la bonne distance selon qu'il y a des coureurs allumés ou non.
- Déplacez-vous sur retirées les balles lancées, frappées et lancées.
- Appelez retirées vos pièces en territoire équitable, sauf lorsque le jeu vous dicte d'être en territoire fétide.
- Ne pas passer un appel jusqu'à ce que la capture ou le jeu est terminé.
- Ne laissez pas les joueurs ou les entraîneurs appeler des jeux pour vous.
- Vérifiez que retirées les buts sont sécurisées et propres et que l'assiette du pichet est propre.
- Ne faites pas un appel de vente sur des appels évidents, surs, justes ou grossiers.
- Alignements coureurs sur retirées les balles de mouche vers le champ extérieur, comme décrit dans les procédures marquer dans ce manuel.
- Regardez les coureurs toucher retirées les buts.
- Ralentissez les coureurs lorsque le ballon devient mort à cause de balles nauséabondes, etc.
- Prenez des positions qui vous garderont à l'écart du joueur. Vérifiez auprès des joueurs de champ chaque fois que vous vous déplacez pour voir que vous n'obstruez pas leur vue.
- Bousculer sur les balles de mouche et rester dehors jusqu'à ce que le jeu soit terminé.

- Ne marchez jamais d'une position à l'autre ; l'agitation et les joueurs de balle suivront votre exemple.
- Qu'il y ait ou non des coureurs, les arbitres de but doivent toujours commencer dans la position « prête ».
- Faites vos appels rapprochés avec une voix forte enthousiaste.
- Sur les pièges entre les joueurs, la responsabilité de l'appel est déterminée par la direction vers laquelle le coureur court.
- Ne touchez pas les balles lancées par l'équipe défensive, car il n'y a peut-être pas trois sorties.
- Reconnaissez votre prochaine pièce et préparez-vous.
- Lorsque vous appelez « TIME » pour un joueur blessé, restez à proximité jusqu'à ce que l'entraîneur ou l'entraîneur sorte. Ensuite, quittez la zone.
- Ne signalez pas/écho les balles fausse des buts, (Sauf si le frappeur est frappé par une balle frappée et l'arbitre de plaque ne le voit pas ou si les coureurs sont sur le but et courent vers vous.) Ce serait un signal de balle nauséabonde - jamais un retiré.
- Soyez prêt à appeler des lancer de balle illégal.
- Surveillez la position de tous les coureurs au moment de lancer sur les renversements.
- Surveillez une balle lancée balancée à (aide si demandé par l'arbitre de plaque).
- Surveillez le coup de frappeur frappé par la hauteur dans la boîte du frappeur (immédiatement signaler la balle morte)
- Surveillez le coup de la balle dans la boîte du frappeur (boule morte de signal)
- Surveillez les coureurs quittant le but avant que la balle lancée ne quitte la main du lanceur.
- Surveillez les interférences.
- Surveillez l'obstruction.
- Sauve



WBSC

WORLD
BASEBALL SOFTBALL
CONFEDERATION

Section 9

RÈGLE DE LANCEMENT ET ZONE DE FRAPPE

9.1 FP PITCHING RULE - Points d'accent

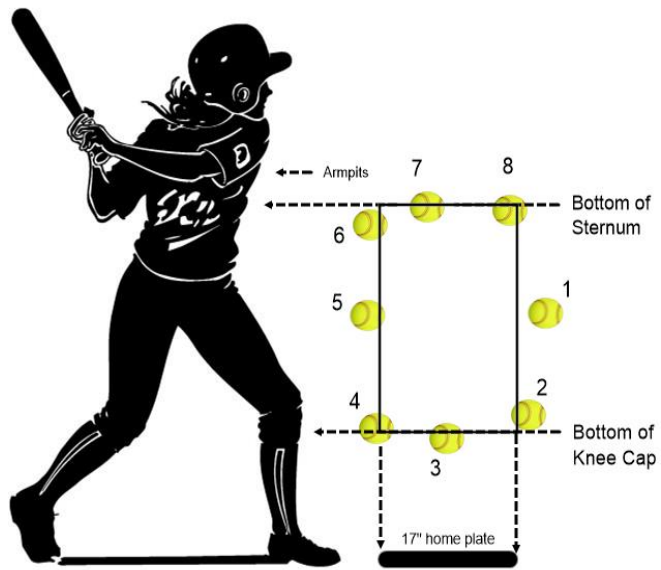
1. *Au retour du ballon au lanceur (balle en l'air sur le chemin du retour au lanceur ou au receveur en mesure de retourner le ballon), le lanceur a 20 secondes pour lancer le lancer.*
2. *Avant de commencer le lanceur, le lanceur, doit placer un ou les deux pieds sur la plaque de lancement, et avec les mains écartées, prendre un signal ou semblent prendre un signal du receveur.*
3. *Le lanceur doit alors maintenir le contact avec la plaque de lanceur avec le pied pivot et doit placer le pas en contact avec la plaque de lanceur ou derrière la plaque de lanceur dans les 60 cm (24 po) de la plaque de lanceur avant de commencer la pause.*
4. *Une fois la pause commencée, le pied pivot et le pied de pas doivent rester immobiles jusqu'au début du terrain. Le talon ou l'orteil du pied pivot ou du pied de marche peut être soulevé, puis abaissé à condition que le pied ne bouge pas vers l'avant ou vers l'arrière.*
5. *La pause doit être maintenue pendant un minimum de 2 secondes et un maximum de 5 secondes. Le lanceur peut demander du temps pendant la pause à condition que la main reste ensemble ou que le lanceur recule de la plaque de lanceur avec les mains ensemble.*
6. *Le lancer commence lorsque le lanceur sépare les mains ou commence tout mouvement qui fait partie du mouvement de lancement. Les pieds du lanceur ne peuvent avancer qu'une fois le lancer commencer.*
7. *Le lanceur peut s'avancer avec le pied de marche tout en poussé hors de la plaque du lanceur avec les pieds pivot résultant en une traînée ou un saut. Les mains du lanceur doivent être séparées et le bras de tangage en mouvement avant l'arrêt du pied pivot ou si un saut, l'atterrissage. Le lanceur ne peut repousser que la plaque du lanceur.*
8. *À l'arrêt du pied pivot ou si un saut, l'atterrissage, le lanceur doit continuer le mouvement de lancer et libérer le ballon vers la plaque d'accueil. Le pied pivot peut suivre à travers quand il atterrit toutefois le pied pivot ne peut pas pousser une deuxième fois.*

ZONE DE PRISES

L'espace sur n'importe quelle partie de la plaque d'accueil entre le fond du sternum de la pâte (plaque thoracique) et le bas de la rotule du batteur, quand ils assument leur position de frappeur naturel. (MP Seulement - L'espace sur la plaque d'accueil entre les aisselles de la pâte et le haut des genoux quand ils assument leur position de frappeur naturel.) La position de frappeur naturel est la position que le frappeur prend après la libération du terrain en décidant de balancer ou de ne pas balancer sur le terrain.

5.4.3

- c) *Une frappe est appelée la balle est en direct et les coureurs peuvent avancer avec la responsabilité d'être mis dehors :*
 - i. *lorsque n'importe quelle partie d'une balle lancée entre dans la zone de frappe avant de toucher le sol et que le frappeur ne bascule pas, (FP Seulement - À condition que le haut de la balle soit à ou au-dessous du sternum ou du bas de la balle se trouve au bas ou au-dessus du bas de la rotule) ;*



**1 BALLE ; 2 PRISE ; 3 BALLE ;
4 BALLE ; 5 PRISE ; 6 PRISE ;
7 BALLE; 8 BALLE.**

ET SURTOUT, "GARDEZ UN OEIL SUR LA BALLE" ET SAVOIR OÙ IL EST EN TOUT TEMPS !

SECTION 10

LIGNES DIRECTRICES POUR L'ADMINISTRATION L'HORLAGE DES VINGT (20) SECONDES

10.1 HORLOGE

L'horloge vingt (20) secondes commenceront :

a) Lorsque l'arbitre de plaque donne "Play Ball" signal pour commencer l'horloge.

L'arbitre de plaque donne la signale « Joue » : avec un mouvement de hachage pour démarrer l'horloge :

1. Lorsqu'un nouveau frappeur est près de la boîte du frappeur et que le lanceur a la possession du ballon dans le cercle des lancers et que le receveur est près de la surface de réparation.
2. Après qu'une balle nauséabonde est appelée, lorsque le frappeur est près de la boîte du frappeur, le lanceur a la possession de la balle dans le cercle de lancer et le receveur est près de la boîte du receveur.
3. Après qu'une balle morte soit appelée, quand le frappeur est près de la boîte du frappeur, le lanceur a la possession du ballon dans le cercle de lancement et le receveur est près de la boîte du receveur.
4. Après "Time" est appelé, lorsque le frappeur est près de la boîte du frappeur, le lanceur a la possession de la balle dans le cercle de lancer et le receveur est près de la boîte du receveur.
5. Sur une balançoire à carreaux, une fois que tout le jeu a cessé, et quand le frappeur est près de la boîte du frappeur, le lanceur a la possession de la balle dans le cercle de lancement ou le receveur est en mesure de retourner la balle au lanceur.
6. Sur une balle passée, une fois que tout le jeu a cessé, et quand le frappeur est près de la boîte du frappeur, le lanceur a la possession de la balle dans le cercle de lancement ou le receveur est en mesure de retourner la balle au lanceur.
7. Lorsqu'il n'y a plus d'occasion de jouer ou de tentative de jeu par le receveur, et que tous les coureurs sont retournés à leur base, et lorsque le frappeur est près de la boîte du frappeur, le lanceur a la possession du ballon dans le cercle de lancer ou le receveur est en mesure de retourner le ballon au lanceur.
8. Après que le frappeur a quitté la boîte du frappeur à la suite de l'une des exceptions énumérées ci-dessous, et une fois que tout le jeu a cessé, et quand le frappeur est près de la boîte du frappeur, le lanceur a la possession de la balle dans le cercle de lancement ou le receveur est en mesure de retourner la balle au lanceur.

b) Quand après un lancer, le receveur est en mesure de retourner le ballon au lanceur.

10.2 LANCEUR

1. **Le lanceur a vingt (20) secondes pour commencer son vent après le début de la vingt (20) deuxième horloge.** Le lancer commence lorsque le lanceur commence n'importe quel mouvement qui fait partie de la liquidation.
 2. **Si les vingt (20) deuxième horloge expire avant que le lanceur commence le terrain / leur liquidation, balle morte sera déclarée et une récompense de balle au frappeur.**
 3. Normalement, l'arbitre de base 2^{eme} est responsable de l'administration de violation de l'horloge de lanceur, et appeler et signaler "balle morte", pointer vers le lanceur avec une main ouverte et dire "violation de l'horloge".
- a) L'arbitre de plaque doit accorder le batteur une balle et donner le nouveau compte.

10,3 FRAPPEURS

1. Une fois que les vingt (20) deuxième horloge a commencé, **le frappeur a dix (10) secondes pour entrer dans la boîte du frappeur** et doit garder un pied dans la boîte du frappeur entre **les lancers**.
2. **Si le frappeur ne parvient pas à entrer dans la boîte du frappeur dans les dix (10) secondes, la balle morte sera déclarée**, et une frappe est appelée sur **le frappeur**.
3. **Si le frappeur ne parvient pas à garder un pied dans la boîte du frappeur, la balle morte sera déclarée et une frappe est appelée sur le frappeur.**
4. **L'arbitre de plaque est responsable de l'administration de violation de la boîte de la pâte**, et appeler et signaler « balle morte », pointer vers la boîte du batteur avec une main ouverte et dire « violation de la boîte de la pâte » et d'accorder une grève sur la pâte et donner le nouveau compte.
5. **Le batteur ne peut sortir de la boîte du frappeur qu'avec les deux pieds dans les circonstances suivantes :**
 - 1) Lorsque la balle est frappée ;
 - 2) Sur une balançoire, à condition que ce soit l'élan de la balançoire qui les sort de la boîte du frappeur ;
 - 3) J'ai forcé hors de la boîte du batteur pour éviter un lancer ;
 - 4) Sur un mauvais lancer ;
 - 5) Sur une tentative de jeu à la plaque ou par le receveur sur un coureur qui avance ou par n'importe quel joueur ;
 - 6) Si le temps a été appelé, ou l'arbitre de plaque quitte sa position pour effectuer d'autres fonctions non directement liées à l'appel des pièces ;
 - 7) Si le lanceur quitte le cercle de lancer ;
 - 8) Sur un compte de 3 balles que le frappeur pense que le terrain était une balle.
6. **S'il n'y a, selon le juge-arbitre, aucun retard dans le match par le fait que le frappeur ne conserve pas un pied dans la surface de réparation entre les lancers, aucune pénalité ne sera infligée.**
 1. Ce n'est pas un retard du jeu si :
 - i.) la pâte sort de la boîte du frappeur, et recule immédiatement.
 - ii.) le frappeur sort de la boîte du frappeur, prend une balançoire et recule immédiatement.
 2. C'est un retard du jeu si :
 - i.) le frappeur sort de la boîte du frappeur, et se retourne pour prendre un signal de l'entraîneur.
 - ii.) le frappeur sort de la boîte du frappeur et s'éloigne de la plaque d'accueil (4 ou 5 marches)
 - iii.) le frappeur sort de la surface de réparation et ne retourne pas immédiatement dans la boîte du frappeur sur demande de l'arbitre.

10.4 Appel « Temps »

1. **Si "Time" est appelé par l'arbitre au cours de la période de vingt (20) secondes temps, l'horloge s'arrêtera (pas réinitialisé).**

2. Après s'être assuré que le frappeur et le lanceur sont prêts, l'arbitre de plaque donne le signal "jouer" avec un mouvement de hachage pour commencer l'horloge, l'horloge continuera là où elle a été interrompue.
3. **Aucun "Temps" ne sera accordé dans les cinq dernières (5) secondes** de la vingt (20) deuxième horloge s'épuise. Si le « temps » est accordé par erreur par l'arbitre dans les cinq dernières (5) secondes, l'horloge doit être réinitialisée à vingt (20) secondes.

10.5 Non soumis à un examen, à un appel ou à une protestation

L'appel ou l'omission d'appeler une violation de l'horloge ou une violation de boîte de pâte par l'arbitre n'est pas sujet à l'examen, l'appel ou la protestation.