



1

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

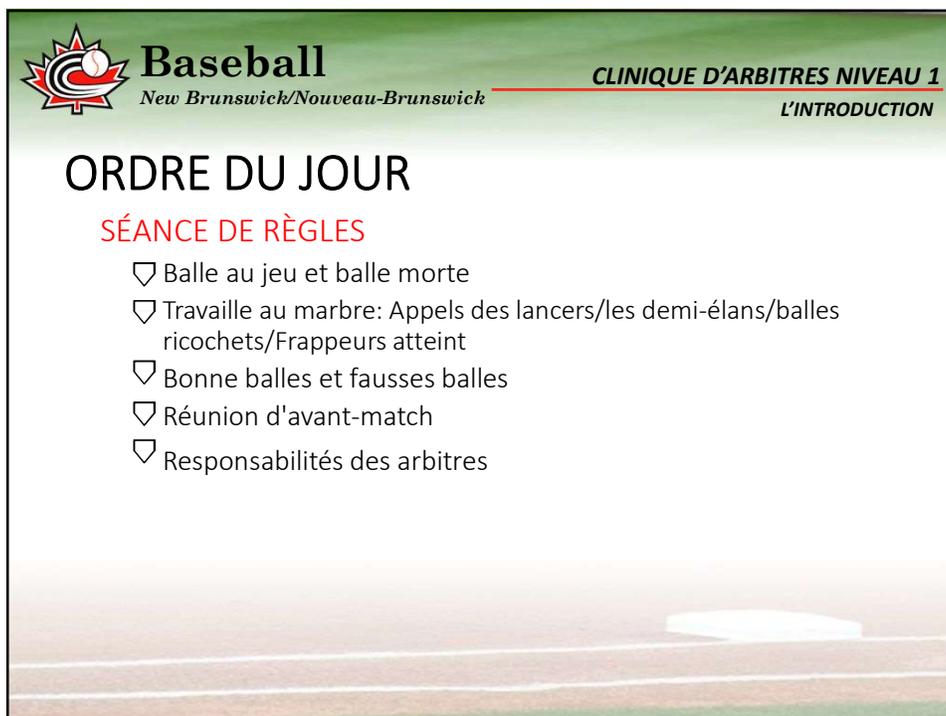
CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

ORDRE DU JOUR

LES PRÉLIMINAIRES DE L'ARBITRAGE

- ☐ Introduction
- ☐ Caractéristiques d'un bon arbitre
- ☐ Normes d'uniforme et d'équipement
- ☐ Positions de base
- ☐ Couverture des ballons au champ extérieur
- ☐ Couverture des coups au sol à l'avant champ
- ☐ Couverture des coups sûrs
- ☐ Questions sur le positionnement

2



 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

ORDRE DU JOUR

SÉANCE DE RÈGLES

- ☐ Balle au jeu et balle morte
- ☐ Travaile au marbre: Appels des lancers/les demi-élans/balles ricochets/Frappeurs atteint
- ☐ Bonne balles et fausses balles
- ☐ Réunion d'avant-match
- ☐ Responsabilités des arbitres

3



 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

INTRODUCTION

Association des arbitres de baseball du Nouveau-Brunswick

Mike Doucette
Président
mikedoucette15@gmail.com

Les clinicien-e-s d'aujourd'hui

Luc Aubé – Instructeur junior de Baseball Canada / Baseball Canada Niveau 5
leaube@nbnet.nb.ca

Emmanuelle Crevier – Baseball Canada Niveau 4
Crevier_09@hotmail.com

4

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION



5

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

CARACTÉRISTIQUES D'UN BON ARBITRE



- ATTITUDE
- CONNAISSANCE
- LA COMMUNICATION
- GESTION DU JEU
- COMPÉTENCES PHYSIQUES
- PERSONNEL

6

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

NORMES UNIFORMES ET D'ÉQUIPEMENT

Les deux arbitres

- Chandail noire avec écusson
- Casquette noire
- Pantalon gris **foncé**
- Chaussures noires
- Bas noirs
- Ceinture noire

Arbitre au marbre seulement

- Supporter athlétique avec coquille
- Protecteur de poitrine intérieur
- Ambrières

BLUE NOTES

Les arbitres ne doivent pas porter de montres
ni de téléphones portables !

D'autres chandails de couleur peuvent être utilisés
lorsqu'ils sont portés par tous les arbitres

7

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

NORMES UNIFORMES ET D'ÉQUIPEMENT

FOURNISSEUR OFFICIEL DE NBBUA

atlanticofficials.ca

8

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

POSITIONS DE BASE
ARBITRE DES BUTS

The diagram illustrates the positions of four umpires on a baseball field. P1 is positioned at home plate, P2 at first base, P3 at second base, and P4 at third base. Two photographs show umpires in their respective positions on the field. Red arrows point from the text 'ARBITRE DES BUTS' to the P1 position on the diagram.

9

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

Couverture des ballons au champ extérieur
PAS DE COUREURS SUR LES BUTS

The diagram shows the coverage of balls in the outfield. The field is divided into three zones: ARBITRE DU MARBRE (left), ARBITRE DES BUTS (right), and ARBITRE DU MARBRE (center). P1 is at home plate and P2 is at first base. A runner is shown in the outfield.

10

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

Couverture des ballons au champ extérieur

AVEC COUREURS SUR LES BUTS

ARBITRE DES BUTS

ARBITRE DU MARBRE

ARBITRE DU MARBRE

- ou -

P4

P3

P1

LA ZONE HOMBRAGÉE EST APPELÉ LE CÔNE

11

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

Couverture des coups au sol à l'avant champ

PAS DE COUREURS SUR LES BUTS

ARBITRE DE PLAQUE :

- Commence à P1
- sort à gauche/enlève son masque
- remonte la ligne du 1er but – s'arrête à mi-chemin et revient au marbre

ARBITRE DE BASE :

- commence à P2
- se déplace à un angle de 90 degrés

90°

P2

P1

12

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

Couverture des ballons au champ extérieur

AVEC COUREURS SUR LES BUTS

L'arbitre des but commence à **P3** ou **P4**
et est responsable des jeux aux **trois buts**

L'arbitre du marbre commence à **P1**, sort à **gauche**
lorsque la balle est frappée et se déplace vers une
zone située à 15 pieds du marbre dans les environs de
la ligne du 1^{er} but prolongée.

Si la balle est frappée près de la ligne des fausses
balles, l'arbitre du **marbre** jugera la balle si elle est
bonne au fausse.

13

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

COUVERTURE POUR LES COUPS SÛRS

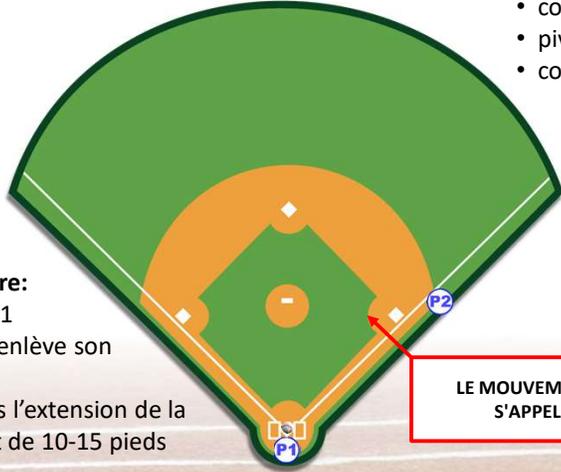
PAS DE COUREURS SUR LA BASE

Arbitre du marbre:

- commence à P1
- sort à gauche/enlève son masque
- se déplace vers l'extension de la ligne du 1^{er} but de 10-15 pieds en arrière

Arbitre des buts:

- commence à P2
- pivote
- couvre les 3 bases



LE MOUVEMENT TOURNANT
S'APPELLE **LE PIVOT**

14

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

COUVERTURE DES COUPS SÛRES

AVEC COUREURS SUR LES BUTS

L'arbitre des buts commence à **P3** ou **P4** et est responsable des appels aux **trois buts**.

L'arbitre du marbre commence à **P1**, sort à **gauche** lorsque la balle est frappée et se déplace à environ 15 pieds du marbre et à l'extension de la ligne du 1^{er} but.

Si la balle est frappée près de la ligne des fausses balles, l'arbitre du **marbre** jugera si la balle est bonne ou fausse.

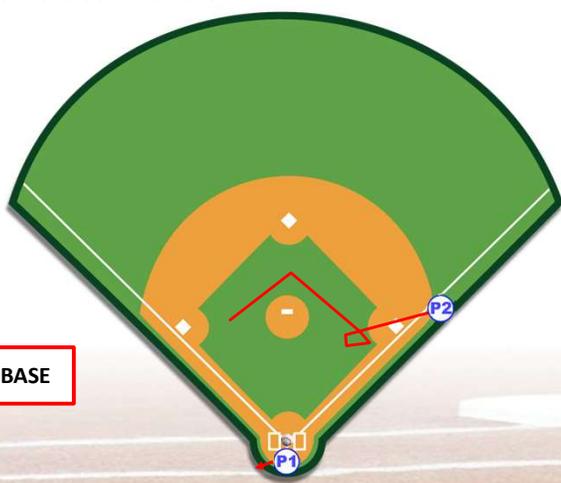
15

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

REVUE DES DÉPLACEMENTS

PAS DE COUREURS SUR LES BUTS #1



ARBITRE DE BASE

16



17



18

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

REVUE DES DÉPLACEMENTS
PAS DE COUREURS SUR LES BUTS #4

ARBITRE DU MARBRE

J'AI LE COUREUR !

JE SORS!

19

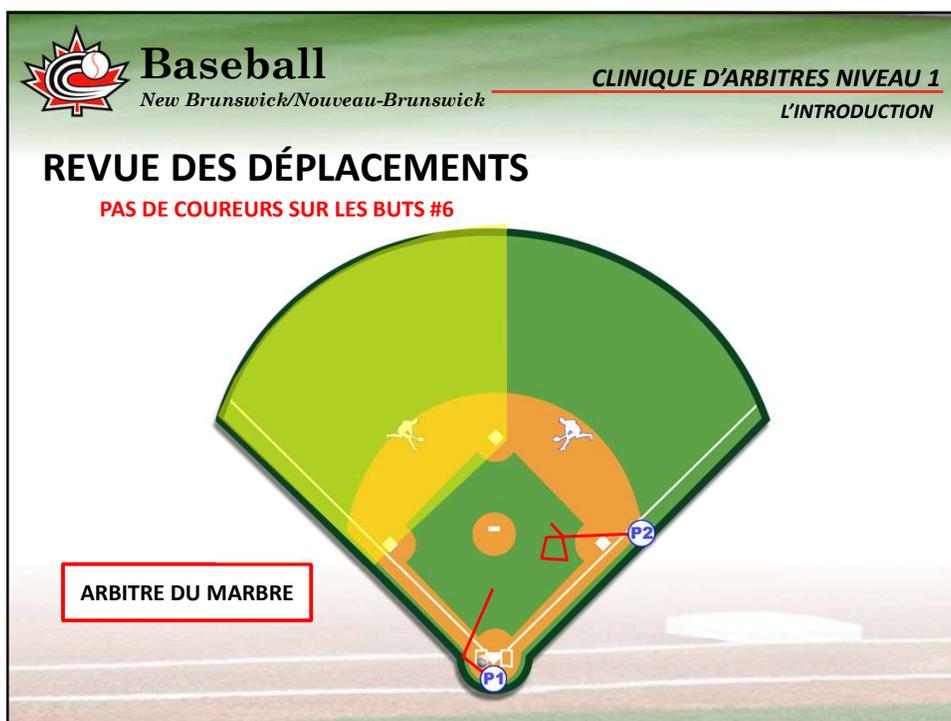
Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

REVUE DES DÉPLACEMENTS
PAS DE COUREURS SUR LES BUTS #5

ARBITRE DES BUTS

20



21



22



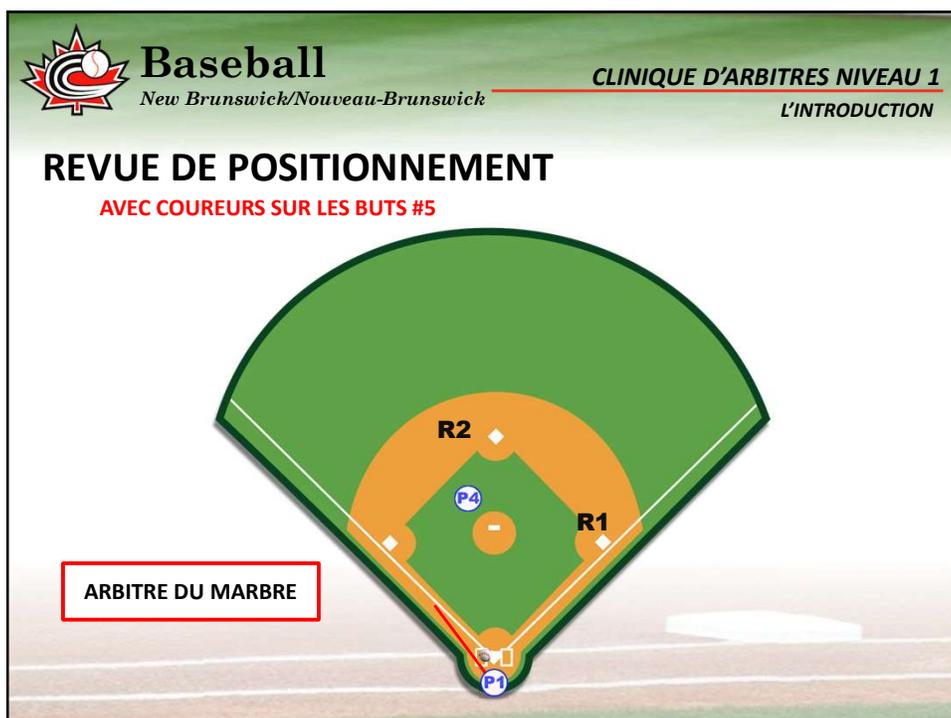
23



24



25



26

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

REVUE DE POSITIONNEMENT

AVEC COUREURS SEUR LES BUTS #6

ARBITRE DES BUTS

27

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

SÉANCE SUR LES RÈGLEMENTS

BALLE EN JEU ET BALLE MORTE

QU'EST-CE QU'UNE BALLE EN JEU?
Une balle qui devient disponible pour faire un jeu ou un lancer au frappeur.

QU'EST-CE QU'UNE BALLE MORTE ?
Une balle morte est une balle qui n'est pas en jeu.

Un arbitre doit appeler un temps d'arrêt pour déclarer la balle morte !

28

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

SÉANCE SUR LES RÈGLEMENTSS

BALLON EN JEU ET BALLE MORTS

APRÈS AVOIR APPELER UN TEMPS D'ARRÊT:

N'oubliez pas de remettre la balle en jeu !

N'oubliez pas que pour remettre la balle en jeu:

- ⊞ Le lanceur doit avoir la **balle**
- ⊞ Le lanceur doit toucher à la **plaque**
- ⊞ Le frappeur doit être **prêt**

Maintenant, l' arbitre du **marbre** doit pointer le lanceur et dire...

Au jeu / Play!



29

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

SÉANCE SUR LES RÈGLEMENTSS

BALLON EN JEU ET BALLE MORTE

QUAND APPELER UN TEMPS D'ARRÊT:

- ⊞ Une fausse balle n'est pas attrapée
- ⊞ Une balle sort du jeu
- ⊞ Le frappeur est touché par un lancer
- ⊞ Pour ballayer la plaque
- ⊞ Un entraîneur ou un joueur fait une demande raisonnable de temps d'arrêt

ARRÊT / TIME!



30

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

TRAVAIL AU MARBRE
LA ZONE OFFICIELLE DES PRISES

Haut des épaules >
Milieu >
Ceinture >
Bas sous la rotule >

BLUE NOTES
APPELZ BEAUCOUP DE PRISES !

31

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

Zone de prises

Top of shoulders
Mid point
Top of pants
Hollow beneath kneecap

32

32

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

TRAVAIL AU MARBRE
APPELS DES BALLES ET DES PRISES



Faire un appel de balle

- Restez en position fixe
- Dites « **Balle Un** » d'une voix suffisamment forte pour que le lanceur vous entende
- Relevez-vous de la position définie et détendez-vous

33

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

TRAVAIL AU MARBRE
APPELS DES BALLES ET DES PRISES



Faire un appel de prise

- Démarrer en position définie
- Monter à pleine hauteur
- Étendez votre bras droit devant votre corps à un angle de 90° et serrez le poing
- Faites semblant de frapper à une porte imaginaire et, d'une voix forte et ferme, dites...

Prise 1 / Strike 1!

34


Baseball
 New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
 L'INTRODUCTION

TRAVAIL AU MARBRE

Demi-élan

Le lancer serait une **balle** – MAIS –
 Le frappeur fait un demi-élan



L'arbitre du marbre doit décider si le frappeur **a tenté**
 de frapper la balle

35


Baseball
 New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
 L'INTRODUCTION

TRAVAIL AU MARBRE

Demi-élan

Si l'arbitre du marbre sent que le frappeur a tenté de se
 balancer :

- ⊞ Pointez le frappeur avec la main la plus proche du frappeur
- ⊞ Dites « **Oui ! Il/Elle a tenté(e) !** »
- ⊞ Faire un mécanisme de prise
- ⊞ Donner le compte



36


Baseball
 New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
 L'INTRODUCTION

TRAVAIL DE LA PLAQUE

VÉRIFICATION D'UN DEMI-ÉLAN

Si l'arbitre du marbre estime que le frappeur n'a pas tenté de balancer :

- ⊞ Restez dans la position définie
- ⊞ Dites « **Non ! Il/Elle n'a pas tenté !** »
- ⊞ Donner le compte




37


Baseball
 New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
 L'INTRODUCTION

TRAVAIL AU MARBRE

BALLE RICOCHET

Une balle ricochet est une balle frappée qui :

- ⊞ Va **brusquement** et **directement** au receveur
- ⊞ Et est légalement attrapé par le receveur

Une balle ricochet est une **prise** et la balle demeure **en jeu**.



38


Baseball
 New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
 L'INTRODUCTION

TRAVAIL AU MARBRE

FRAPPEURS ATTEINTS

Un frappeur a été touché par un lancer même si :

- ⊞ Le lancer bondit au sol en premier
- ⊞ Le lancer ne touche que les vêtements du frappeur
- ⊞ Le lancer touche les mains du frappeur



MISE EN VIGUEUR:

- ⊞ La balle est **morte**
- ⊞ Le frappeur se voit attribuer **le 1^{er} but**
- ⊞ Les autres coureurs avancent, s'ils sont forcés

39


Baseball
 New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
 L'INTRODUCTION

TRAVAIL AU MARBRE

FRAPPEURS ATTEINTS



MÉCANIQUE :

- ⊞ Appelez « **Arrêt / Time !** »
- ⊞ Sortez à gauche du receveur
- ⊞ Se déplacer devant le marbre
- ⊞ Se placer entre le frappeur et le lanceur
- ⊞ Pointez le frappeur et le 1^{er} but et dites « **Toi, 1^{er} but !** »

40

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

TRAVAIL AU MARBRE

FRAPPEURS ATTEINTS



Le frappeur n'a pas droit au 1^{er} but lorsqu'il est touché par un lancer si :

- ⊞ Le lancer est dans la zone des prises
- ⊞ Le frappeur s'est élané
- ⊞ Le frappeur n'a fait aucun effort pour éviter de se faire toucher par la balle
- ⊞ Le frappeur tente de se faire toucher par la balle

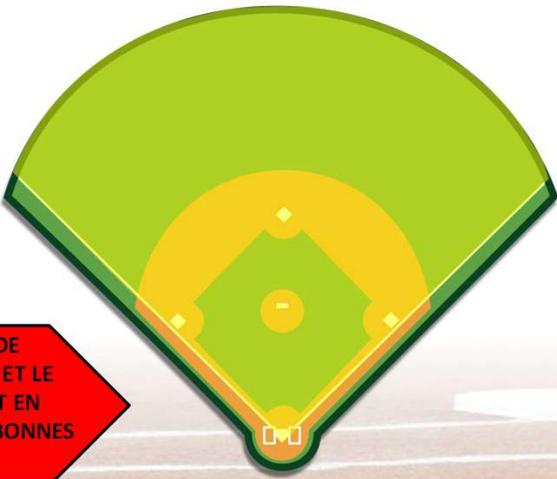
41

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE / FAUSSE BALLE

BONNE BALLE



LES LIGNES DE DÉMARCATIION ET LE MARBRE SONT EN TERRITOIRE DES BONNES BALLEES !

42



Baseball

New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE / FAUSSE BALLE

BONNE BALLE

SITUATIONS :

- ⊞ Une balle frappée qui s'arrête complètement sur ou au-dessus du territoire des bonnes balles avant le 1^{er} ou le 3^e but.
- ⊞ Une balle frappée qui rebondit sur ou au-dessus du territoire des bonnes balles en passant 1^{er} ou 3^e but.
- ⊞ Une balle frappée qui frappe n'importe quelle partie du 1^{er} ou 3^e but.
- ⊞ Un ballon qui atterrit en territoire des bonnes balles après le 1^{er} ou 3^e but.

43



Baseball

New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE / FAUSSE BALLE

BONNE BALLE

MÉCANIQUE :

- Rapprochez-vous le plus possible du jeu
- Chevaucher la ligne de faute
- Pointez vers le territoire des bonnes balles avec un mouvement du poignets

SANS VOIX!



TOUTES LES DÉCISIONS DES BONNES ET FAUSSES BALLES SONT LA RESPONSABILITÉ DE L'ARBITRE DE PLAQUE SAUF LES BALLES QUI PASSENT LE PREMIER BUT SANS COUREURS !

44



Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE / FAUSSE BALLE

FAUSSE BALLE

SITUATIONS :

- ⊞ Une balle frappée qui s'arrête complètement sur ou au-dessus du territoire des fausses balles avant de passer 1^{er} ou 3^e but.
- ⊞ Une balle frappée qui rebondit sur ou au-dessus du territoire des fausses balles en passant 1^{er} ou 3^e base.
- ⊞ Un ballon qui atterrit d'abord dans le territoire des fausses balles au-delà du 1^{er} ou 3^e but.
- ⊞ Une balle frappée qui est touchée par un joueur défensif alors que la balle est en territoire des fausses balles.

45



Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE / FAUSSE BALLE

FAUSSE BALLE

MÉCANIQUE :

- Rapprochez-vous le plus possible du jeu
- Chevaucher la ligne de faute
- Levez les deux mains au-dessus de la tête (comme pour le mécanisme du temps)
- Criez " Fausse balle ! "
- Si un joueur défensif touche le ballon, pointez vers le joueur avec un mouvement de la main.




BLUE NOTES

Si un frappeur tente un amorti avec deux prises et que la balle est fausse, l'arbitre doit déclarer la fausse balle et déclarer le frappeur retiré.

46

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

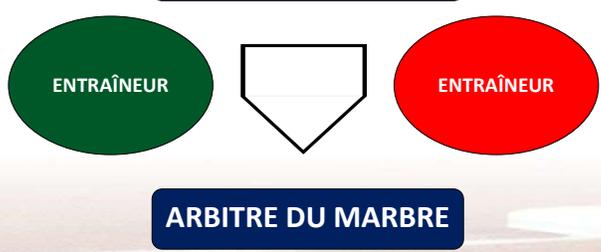
CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

RÉUNION D'AVANT-MATCH

RÈGLEMENTS DE TERRAIN

Les arbitres doivent arriver au parc **30** minutes avant l'heure du match et entrer sur le terrain **5** minutes avant et se rendre au marbre.

ARBITRE DES BUTS



ARBITRE DU MARBRE

47

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

RÉUNION D'AVANT-MATCH

RÈGLEMENTS DE TERRAIN

À DISCUTER

- Territoire de balle morte
- Règlements spéciales pour ce terrain
- Temps limite de jeu/ couvre-feux
- Règlements de Baseball N.-B.
- Les cartes d'alignements



À NE PAS DISCUTER

- Règlements de jeu
- Événements des jeux précédents
- Conditions de terrain couvertes par le livre de règles
- Votre zone des prises

48



Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

Déroulement du jeu

Rythme de jeu - limites de temps de 90 seconde entre la règle de la manche.

- ⊞ L'arbitre gardera le temps avec un chronomètre.
- ⊞ L'horloge sera en vigueur pour l'ensemble du match, y compris les manches supplémentaires.
- ⊞ Il sera activé une fois que le dernier retrait de la manche aura été enregistré.
- ⊞ Le lanceur doit terminer son échauffement et ne peut pas dépasser 8 lancers d'échauffement dans le temps imparti.
- ⊞ Le receveur recevra l'instruction d'effectuer un lancer au deuxième but avec 30 secondes restantes au chronomètre.
- ⊞ Le frappeur doit entrer dans la boîte des frappeurs à l'expiration du temps imparti ou selon les instructions de l'arbitre du marbre.
- ⊞ L'arbitre fera preuve de discrétion lorsque le receveur est un coureur ou un

49



Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

Déroulement de la partie

(attentes pour les niveaux inférieurs à midget)

Rythme de jeu - limites de temps de 90 seconde entre la règle de la manche.

- ⊞ L'arbitre veillera à ce que tous les joueurs se déplacent sans hésitation et à un rythme accéléré.
- ⊞ L'arbitre demandera un receveur d'échauffement si nécessaire au risque d'avoir moins de lancers de préparation.
- ⊞ L'arbitre doit avertir le receveur/lanceur et 1^{er} frappeur qu'il reste 2 lancers de préparation.

Cela devrait garder un bon déroulement de la partie.

50

 Baseball <i>New Brunswick/Nouveau-Brunswick</i>		CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1 <i>L'INTRODUCTION</i>
RÉSUMÉ DES RESPONSABILITÉS DES ARBITRES		
A. Garde un œil sur la balle... TOUJOURS !	B. Appelle chaque lancer une balle ou une prise	
C. Attribue le premier but lorsque le lancer touche le frappeur	D. Communique avec son partenaire sur les ballon au champ extérieur	
E. Couvre les ballons vers le champ droit sans coureurs sur les buts	F. Se déplace à 15 pieds du marbre et sur l'extension de la ligne de 1 ^{er} but lorsque les coureurs sont en mouvement	
G. Remet la balle en jeu après un temps d'arrêt a été appelé	H. Prend toutes les décisions bonnes et fausses balles avant le 1 ^{er} et 3 ^e but	
I. Contrôle le déroulement de la partie et appliques toutes les règlements nécessaires	J. Appels un temps d'arrêt dans certain cas	
K. Nettoie le marbre	L. Attend à mi-chemin de la ligne des fausses balles entre les manches	
ARBITRE DU MARBRE SEULEMENT B C F G H K L	ARBITRE DES BUTS SEULEMENT E	LES DEUX ARBITRES A D I J

51

 Baseball <i>New Brunswick/Nouveau-Brunswick</i>		CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1 <i>L'INTRODUCTION</i>
RÉSUMÉ DES RESPONSABILITÉS DES ARBITRES		
M. Attend dans le champ droit en bordure du gazon entre les manches	N. Rends les décisions sur les ballons attrapés ou non-attrapés dans le champ extérieur	
O. Rends les décisions saufs et retirées sur les buts	P. Rends les décisions sur les ballons à l'intérieur du "cône" avec coureurs sur base	
Q. Pivote dans le champ intérieur sur un coup sûr avec aucun coureur sur les buts	R. Prend un angle de 90° pour les jeux au premier but avec pas de coureurs sur les buts	
S. se rend au marbre 5 minutes avant au temps de jeu		
ARBITRE DU MARBRE SEULEMENT B C F G H K L	ARBITRE DES BUTS SEULEMENT E M P Q R	LES DEUX ARBITRES A D I J N O S

52



Baseball

New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1

L'INTRODUCTION

RÈGLE DE SÉCURITÉ POUR LA FOUDRE



- 🏠 *Quand le tonnerre gronde, rentrez à l'intérieur !*
- 🏠 Au premier coup de tonnerre, le jeu doit être suspendu et les participants doivent se mettre à l'abri.
- 🏠 Le jeu ne peut reprendre que 30 minutes après le dernier coup de tonnerre.



53



Baseball

New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1

L'INTRODUCTION

PRÉLIMINAIRES DE JEU

1. Sur une balle ricochet, la balle devient morte.	FAUX
2. Pour que l'arbitre du marbre fasse en sorte qu'une balle morte redevienne en jeu, le lanceur doit être sur la plaque avec la balle.	VRAI
3. Lorsqu'un lancer touche un frappeur, la balle reste en jeu.	FAUX
4. Pendant la réunion d'avant match, l'arbitre du marbre doit expliquer ce que sera la zone de prise pour ce match.	FAUX
5. Les arbitres doivent être sur le terrain pour les réunion d'avant match 5 minutes avant le début du match.	VRAI
6. S'il n'y a pas de coureurs sur les buts et que le frappeur frappe un double, l'arbitre des buts doit tourner tout en se déplaçant dans le champ intérieur. Ce mouvement s'appelle un pivot.	VRAI
7. Le frappeur a déjà deux prises et ensuite tente un amorti. Si la balle est fausse, le frappeur est retiré.	VRAI



54



Baseball

New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1

L'INTRODUCTION

PRÉLIMINAIRES DE JEU

8. Il y a un coureur au 1^{er} but; l'arbitre des buts est à la position «P3». L'arbitre des buts doit faire l'appel d'attrapé/non attrapé sur un ballon frappée au champs droit près de la ligne des fausses balles. FAUX
9. Le terrain est proche de la zone des prise et le frappeur s'élançe. Le lancer est une balle mais l'arbitre décide que parce que "le frappeur a cassé ses poignets", c'est une prise. FAUX
10. Quel angle l'arbitre des buts doit-il prendre pour les décisions au 1^{er} but ? 90°
11. Quel est l'uniforme/équipement obligatoire pour un arbitre ?
12. Énumérez une des caractéristiques d'un bon arbitre.



55



Baseball

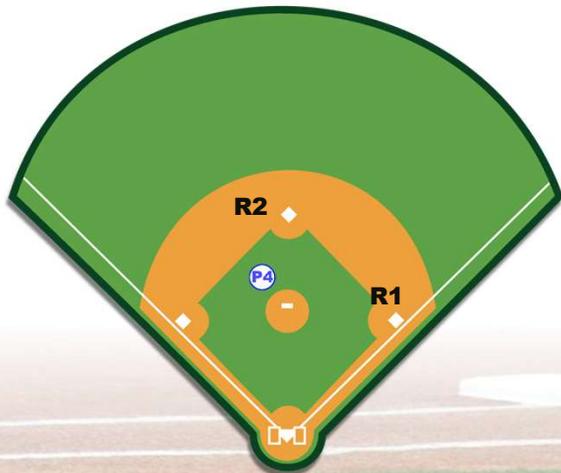
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1

L'INTRODUCTION

POSITIONNEMENT

13. Coureurs au 1^{er} et 2^e buts



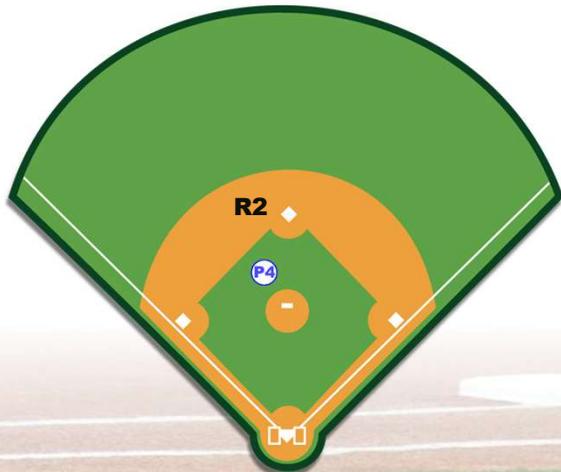
56

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

POSITIONNEMENT

14. Coureur au 2^e but seulement



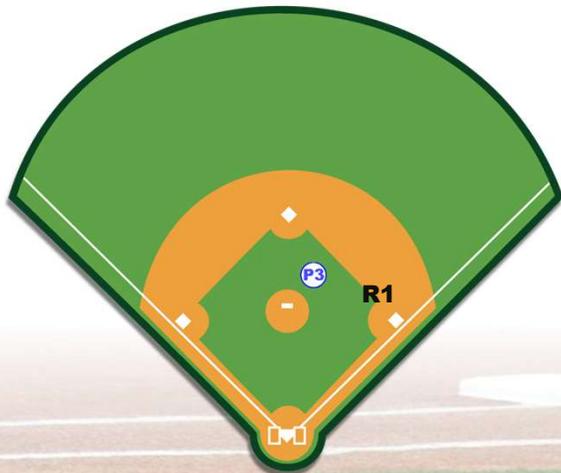
57

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

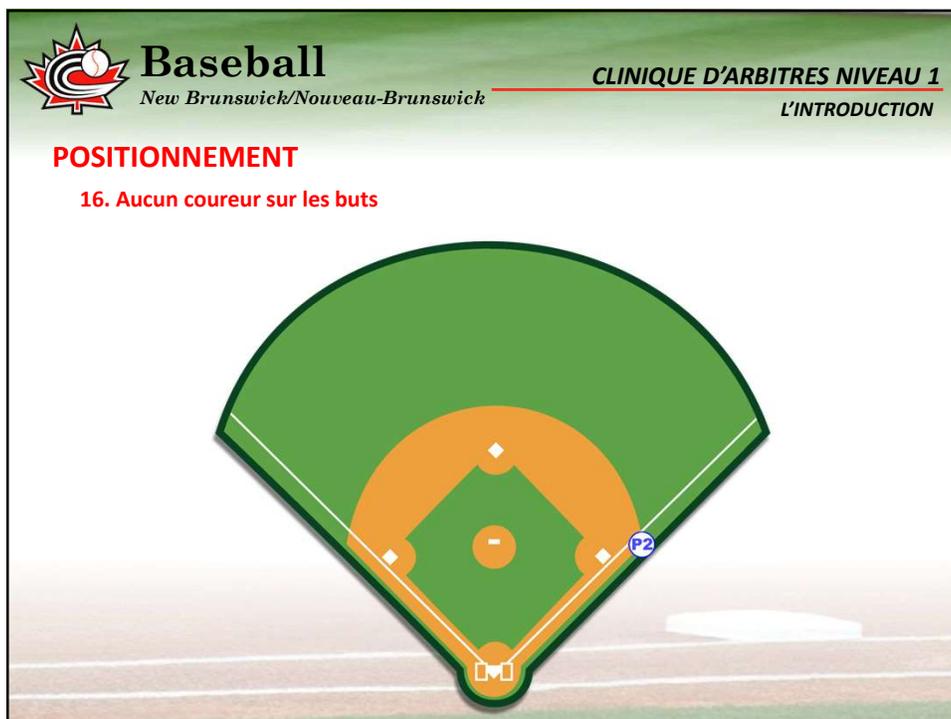
CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

POSITIONNEMENT

15. Coureur au 1^{er} but seulement



58



59



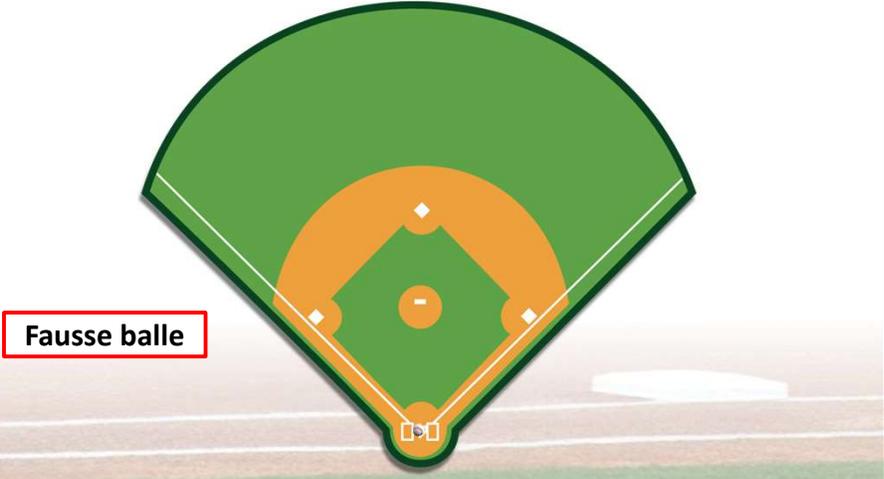
60

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE OU BALLE FAUSSE

18. La balle roule et s'arrête à l'endroit indiqué



Fausse balle

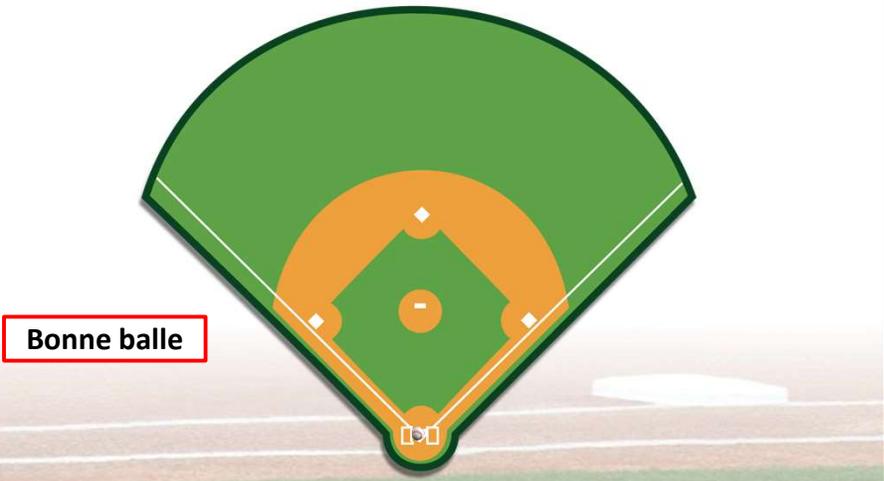
61

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE OU BALLE FAUSSE

19. La balle roule et s'arrête à l'endroit indiqué



Bonne balle

62

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE OU BALLE FAUSSE

20. Le ballon atterrit à l'endroit indiqué



Bonne balle

63

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE OU BALLE FAUSSE

21. Un coup en flèche dévie sur le gant du lanceur



Bonne balle

64

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE OU BALLE FAUSSE

22. Un coup en flèche dévie sur le gant du joueur de troisième but



Fausse balle

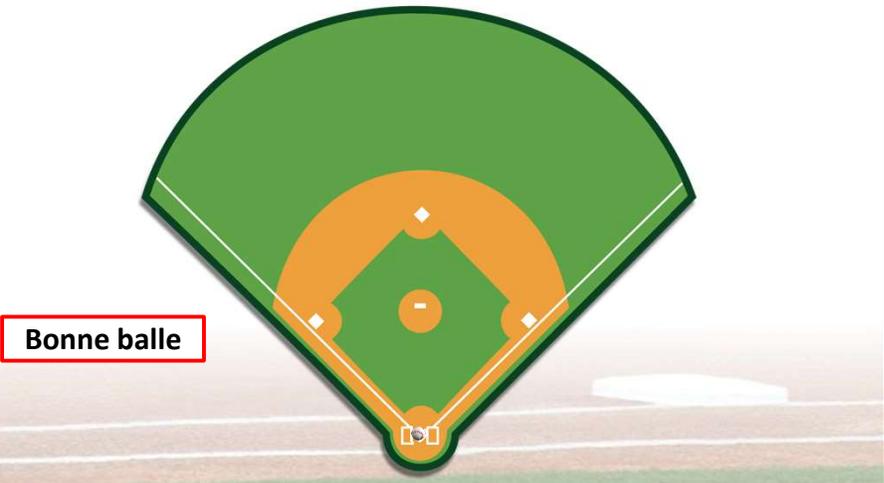
65

 **Baseball**
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE OU BALLE FAUSSE

23. La balle roule, touche au 1^{er} but et s'arrête



Bonne balle

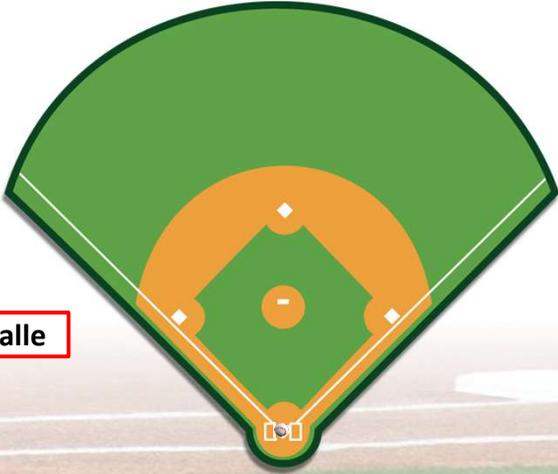
66

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

BONNE BALLE OU BALLE FAUSSE

24. La balle touche le marbre et s'arrête à l'endroit indiqué



Bonne balle

67

Baseball
New Brunswick/Nouveau-Brunswick

CLINIQUE D'ARBITRES NIVEAU 1
L'INTRODUCTION

PASSEZ UNE BONNE SAISON...

AMUSEZ-VOUS BIEN !



68