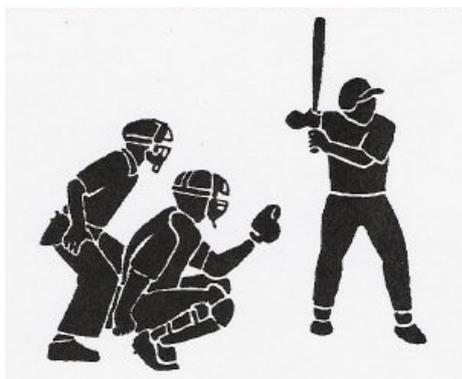


POSITIONNEMENT ET GESTUELLE DES ARBITRES



Position Box (vue de profil)



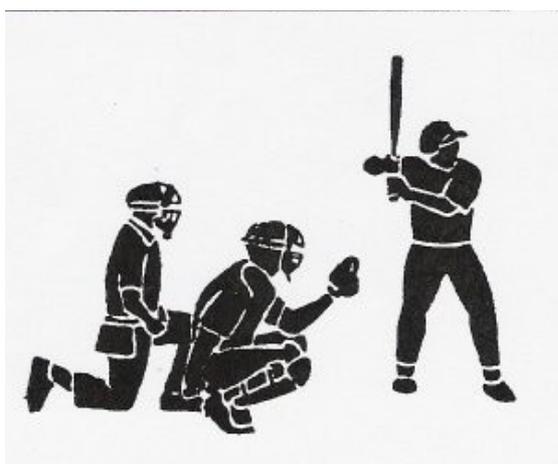
Position Box (vue de face)



Position Ciseaux (vue de profil)



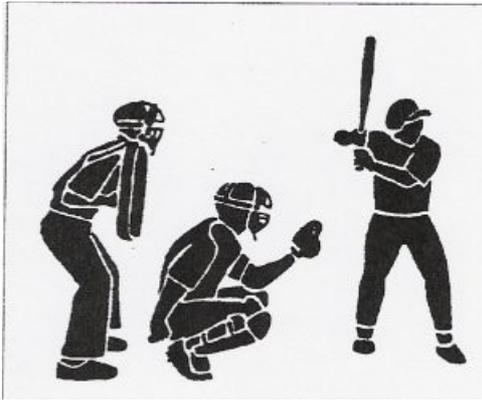
Position Ciseaux (vue de face)



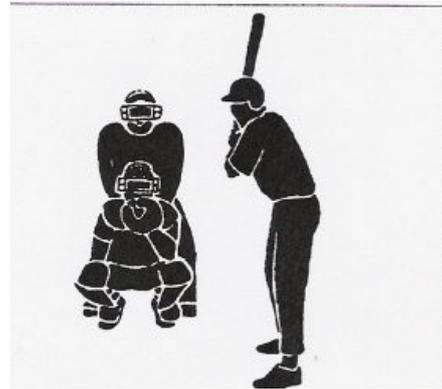
**Position Genou au sol (vue de profil)
NON RECOMMANDEE ! NON RECOMMANDEE !**



Position genou au sol (vue de face)



**Position avec plastron externe
(vue de profil)**



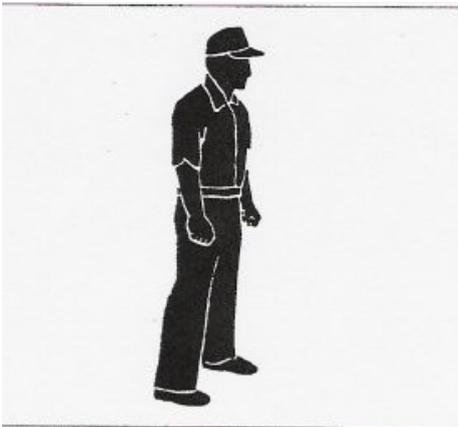
**Position avec plastron externe
(vue de face)**



**Position mains sur les genoux
(hands on knees set) (vue de profil)**



**Position mains sur les genoux
(hands on knees set) (vue de face)**



**Position d'attente debout
(standing set) (vue de profil)**



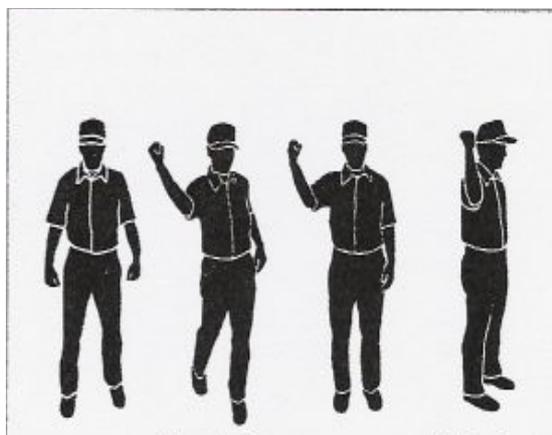
**Position d'attente debout
(standing set) (vue de face)**

Signaux de base et appels

Ball. Sur un lancer qui est une balle, restez en position et annoncez verbalement « Balle ». Il n'y a pas de signal pour un lancer étant une balle. Annoncez le de manière à ce que l'appel soit entendu par tous. (Vous pouvez, mais n'êtes pas obligés, d'indiquer le chiffre de la balle. A vous de décider ; cependant, une fois que vous avez commencé, excepté le cas de la « balle 4 », vous devrez vous y tenir toute la rencontre).



Catch. Soyez en set position (debout ou mains sur les genoux). Pour signaler un catch pour un retrait, soyez debout les épaules alignées avec le jeu ainsi que la tête. Ramenez votre bras droit vers le haut, bras tendu et parallèle au sol. Repliez votre coude en un angle approximatif de 90°, le poing fermé (la paume de la main doit être tournée dans votre direction). Dépliez un peu votre bras vers l'avant et maintenez cette position momentanément, comme si vous frappiez un clou avec un marteau. Annoncez « That's a catch ».



Vue de face

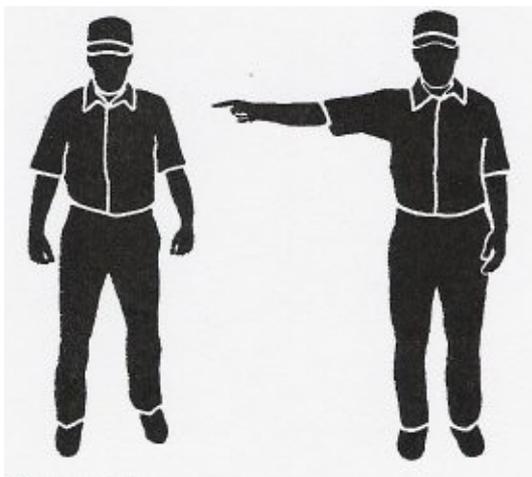
Vue de profil

Valider un point. Quand un coureur marque juste avant que l'un de ses coéquipiers ne soit retiré, ce qui a pour conséquence de terminer la manche (et autrement que lors d'un jeu forcé), l'arbitre de plaque devra « valider » le point en pointant directement, énergiquement et répétitivement, le marbre et en annonçant de manière à ce que tout le monde entende « That run score, that run score » puis, après s'être retourné vers la cabine de scorage (ou le scoreur) et en pointant son index droit vers le haut (pour indiquer le chiffre un), il devra annoncer toujours dans la continuité « Score that Run ».





Balle Morte. Tendre les deux bras devant votre corps, légèrement plus haut et plus écartés que la largeur de vos épaules. Tendez vos mains ouvertes (les doigts joints), les paumes vers l'avant comme si vous aviez l'intention d'arrêter quelqu'un avec vos mains. Annoncez « Time ». Rappelez qu'après toutes les situations de balles mortes, la balle doit être remise en jeu.



Balle en jeu (Fair). Approchez vous le plus près que le jeu vous le permet, à cheval au dessus de la ligne de foul ball. Soyez en position d'attente debout (standing set) avant que le jeu ait lieu. Pointez le fair territory (terrain de jeu), le bras parallèle au sol et l'index tendu sur le côté de votre corps.



Foul ball. Approchez vous le plus près que le jeu vous le permet (si nécessaire) puis mettez-vous en position d'attente debout (standing set) à cheval au dessus de la ligne (si nécessaire). Puis, dans un second temps, la gestuelle. Si l'appel est nécessaire, mais que la balle soit clairement foul, dans ce cas vous ferez la même gestuelle que décrite précédemment pour la balle morte et l'annonce devra être « Foul ». Dans le cas où la balle n'est pas jouée mais

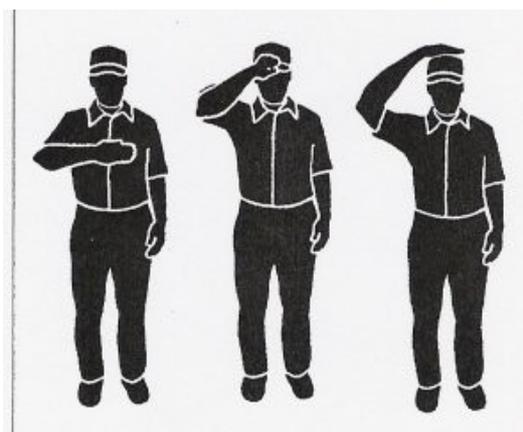
clairement foul, alors vous devrez pointer de la même manière que pour la fair ball, mais au dessus et en direction du foul territory. Enfin, si la balle tombe très proche de la ligne, alors vous devrez dans un premier temps réaliser la gestuelle telle que décrite pour la balle morte avec l'annonce forte « Foul » (avec la possibilité de doubler la gestuelle et l'appel) puis vous terminerez en pointant tel que décrit précédemment.

Infield fly. Débutez en position d'attente (set) ; quand la balle est frappée, utilisez la technique de pause-lecture-réaction, avancez, tournez et faites face au défenseur et au jeu. Quand la balle est en train de descendre et que vous êtes convaincu qu'il s'agit d'un infield fly, pointez votre index de la main droite vers le ciel et annoncez « Infield Fly ! Batter's out ». Si la balle frappée est proche des lignes de foul, l'annonce sera la suivante « Infield Fly if fair ». Si la balle frappée tombe au sol (non contrôlée), vous devez répéter trois fois la gestuelle du "out" en même temps que vous annoncez « he's out, he's out, he's still out ». Si la balle retombe en foul, vous devez alors appeler « Foul ».

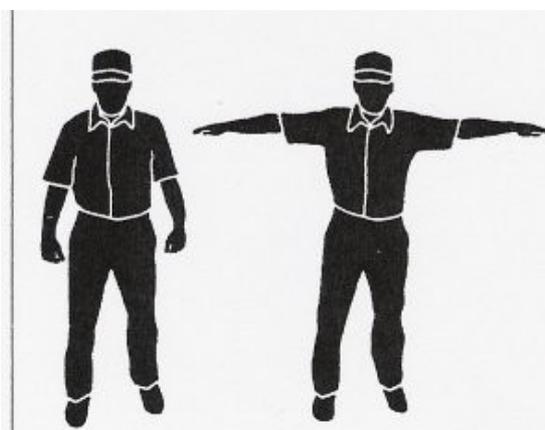


Il sera admis que l'appel d'un infield fly dans le champ intérieur sera initialisé par l'arbitre de base, suivi de l'annonce de l'arbitre de plaque qui sera « Infield Fly ». Cependant, l'arbitre de plaque sera à l'initiative d'un appel d'infield fly le long des lignes et, dans ce cas, ce sera à l'arbitre de base de répercuter l'appel « Infield fly » (ces répercussions peuvent être entamées alors que l'arbitre initiateur de l'appel n'a pas encore fini sa phrase).

Situation d'infield fly. De manière générale, il y a plusieurs signaux utilisés entre les arbitres pour indiquer une situation d'infield fly. Le plus utilisé (et conseillé) est celui où les arbitres viennent placer leur main droite au niveau du cœur (également utilisé par les arbitres professionnels). Le deuxième signal, souvent utilisé, est de venir toucher la visière de sa casquette (ou haut de son masque). Le dernier, utilisé très rarement, est de venir toucher le haut de sa casquette. Afin d'être au courant du nombre de retraits, les arbitres indiqueront avec le poing : pas de retrait, avec l'index droit : 1 retrait, avant d'effectuer le signe de la situation d'infield fly. Le plus important n'est pas le signe choisi mais le fait que tous les arbitres utilisent le même ou puissent se comprendre.

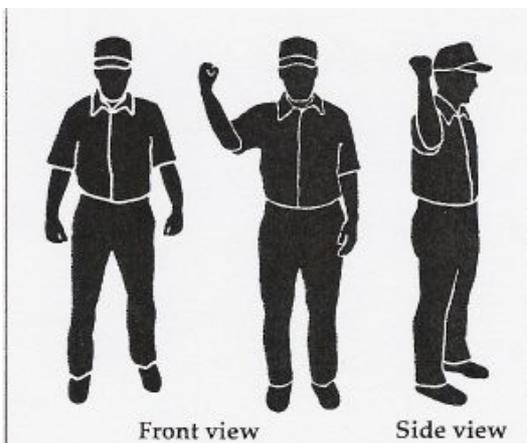


No Catch. Vous partirez d'une position d'attente. Pour indiquer l'absence d'un attraper de volée, avec les épaules et la tête face au jeu, vous tendrez les bras devant vous dans un premier temps en laissant de l'espace pour voir ce qu'il y a devant (levez les bras, les mains alignées avec les épaules). Puis, toujours en restant parallèles au sol, vous écarterez les bras de façon à aligner les bras avec les épaules, les mains ouvertes, et annoncez « No Catch, no catch ». Si besoin (dans le cas d'un catch difficile) en répétant l'extension des bras (depuis l'avant du corps, jusqu'à les aligner avec les épaules).





Le point ne compte pas (no run scores). Quand un coureur est proche du marbre mais ne réussit pas à marquer avant que son coéquipier ne se fasse retirer pour terminer une manche, l'arbitre de plaque annulera le point en agitant ses bras à plusieurs reprises en faisant face à la cabine de scorage (ou du scoreur) et en annonçant de manière audible de tous « No run scores ! No run scores ! ». Le mouvement se divise de la manière suivante : commencez bras croisés toujours avec le masque dans la MAIN GAUCHE puis tendez les bras vers l'extérieur au dessus de votre tête (à effectuer par deux fois en même temps que l'annonce).



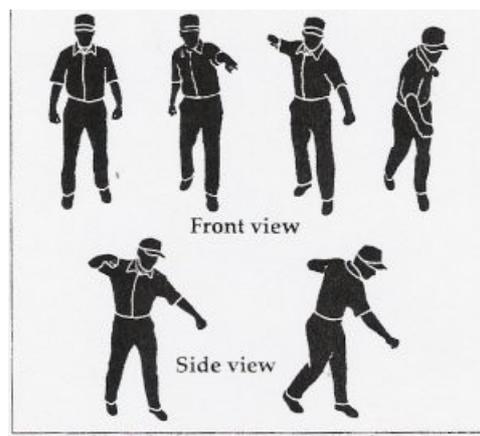
Out. Commencez dans une position d'attente en faisant face au jeu (tournez vos épaules vers le jeu et la tête suivra). Ramenez votre bras droit tendu et parallèle au sol. Pliez votre coude en un angle de 90°, fermez votre poing, la paume de votre main face à vous. Puis effectuez un mouvement d'arrière en avant comme si vous plantiez un clou. Annoncez avec de la voix « He's out » au moment où vous dépliez légèrement votre bras (quand vous semblez donner un coup de marteau sur un clou). Puis retournez en position d'attente (de préférence mains sur les genoux, sauf si vous devez juger

un jeu subséquent). Cette gestuelle est également utilisée lors d'un check-swing et que l'arbitre de base estime que le frappeur a swingé ; cependant, l'annonce sera alors « Yes, he went » après que l'arbitre de plaque ait posé la question « Did he go ? »

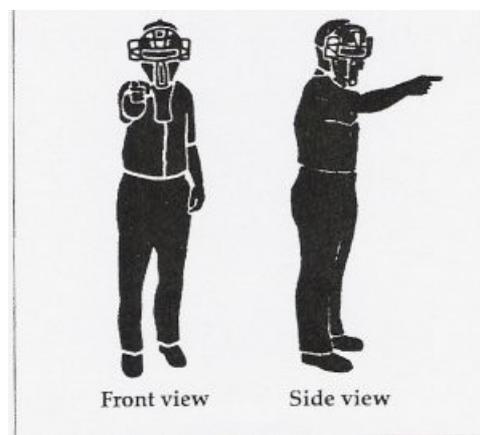


Out par un tag. (Cet appel ne sera à faire uniquement que lorsque le coureur se fait toucher, dans une situation de jeu forcé). Commencez dans une position d'attente (de préférence mains sur les genoux). Relevez vous, puis avancez votre pied gauche vers le jeu en pointant avec votre index de la main gauche en faisant simultanément l'annonce suivante « On the Tag » puis abaissez votre bras juste avant d'effectuer la gestuelle complète du retrait (out) accompagné de l'annonce « He's out »

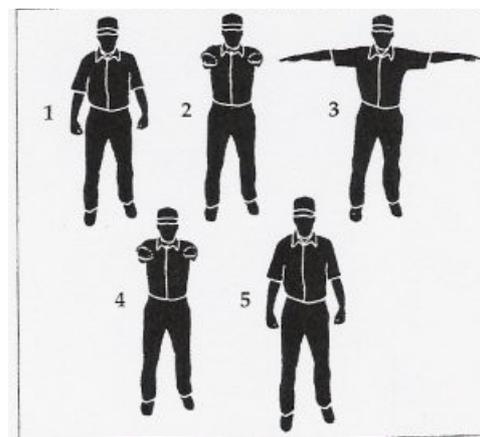
Out (pour un jeu serré). Cet appel est un peu l'appel propre à chaque arbitre (il faut que vous vous sentiez à l'aise). Cependant, il ne faut pas tomber dans l'excès. Mais s'agissant d'un jeu serré, il faut quand même « vendre l'appel ». Le mouvement le plus généralement utilisé est le suivant : commencez dans une position d'attente (de préférence mains sur les genoux). Puis, alors que le jeu est terminé et qu'il s'agissait d'un jeu serré, vous devrez effectuer un mouvement semblable à un coup de poing de haut vers le bas en même temps que vous annoncez d'une voix forte « He's out ». Lors de ce mouvement, votre épaule gauche se trouvera face au jeu dans un premier temps puis, au moment où vous ferez l'annonce, votre épaule droite viendra terminer sa course en direction du jeu. Prenez garde cependant de ne pas quitter le jeu des yeux à quelque moment que ce soit.



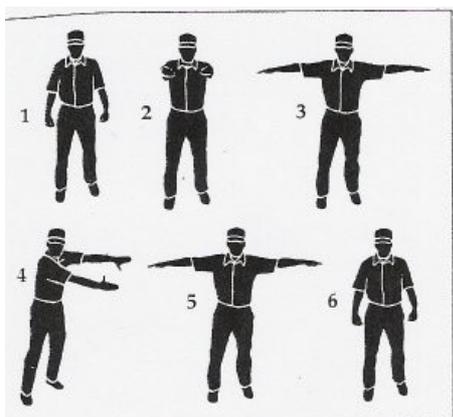
Mise en jeu de la balle. Vous devrez vous assurer que, dans un premier temps, toutes les conditions de la mise en jeu de la balle sont réunies puis alors vous pointerez de manière vive le lanceur (en possession de la balle et en contact avec la plaque) en annonçant simultanément et d'une voix claire et forte « Play » ou « Play Ball ».



Safe. Commencez dans une position d'attente (de préférence.....). Toujours en faisant face au jeu, redressez vous puis amenez vos bras tendus devant vous, mains ouvertes, paume vers le bas. Vos mains devront être alignées avec vos épaules. Puis, dans un second temps, vous écarterez les bras en les gardant tendus, de manière à effectuer un alignement d'une main à l'autre en passant par les épaules. En même temps que vous ouvrez vos bras, vous devrez annoncer de manière clairement audible « Safe » et non pas « He's safe ». Puis, ramenez vos bras devant vous toujours tendus et, enfin, revenez à une position d'attente.



Cette gestuelle est également la même dans le cas d'un check-swing et, en tant qu'arbitre de base, vous jugez que le frappeur n'a pas swingé, le seul changement étant dans l'annonce. Suite à la demande de l'arbitre de plaque « Did he go ? », votre réponse sera alors l'annonce « No, he didn't go ».



Safe (défenseur non en contact avec la base sur un jeu forcé). Commencez en position d'attente. Dans un premier temps, effectuez l'appel « Safe » avec la gestuelle telle que décrite précédemment puis, dans un second temps, à la suite de votre appel, continuez en plaçant vos bras l'un en-dessous de l'autre, parallèles au sol devant votre corps et faites un mouvement de balayage latéral du côté duquel le défenseur s'est écarté de la base en annonçant simultanément « He's off the base ».

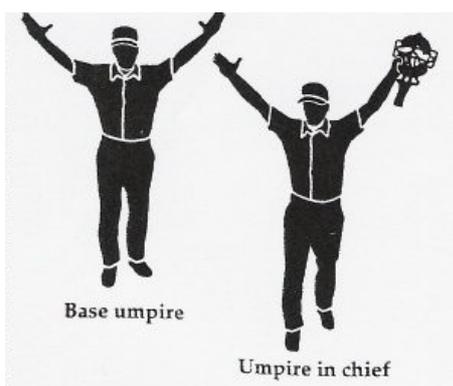
Le dessin indique un mouvement

supplémentaire de safe qui n'est pas utile (mais peut quand même être effectué si vous le voulez).

L'important est, que dans un cas ou un autre, vous reveniez à une position d'attente à la suite de votre appel, sauf si un jeu subséquent vous en empêche. En aucun cas vous ne devez effectuer de mouvement vertical pour indiquer que le défenseur n'était plus en contact suite à un saut ; dans ce cas, choisissez un côté ou l'autre.



Strike. En tant qu'arbitre de plaque, pour effectuer un appel de strike, vous devrez vous redresser de votre position puis effectuer la gestuelle du « out » et ce, sans quitter la balle des yeux, laquelle est normalement en possession du receveur. L'annonce « Strike » devra être effectuée avec une voix claire et forte, audible de tous (donner le chiffre du strike n'est pas nécessaire). Puis, après votre appel, détendez vous et préparez vous pour le lancer suivant.



Time. La gestuelle et l'annonce du time sont identiques à celles de la balle morte. A noter que l'arbitre de plaque, dans les deux cas, tiendra son masque dans la MAIN GAUCHE. Rappelez vous qu'à chaque fois qu'une balle est morte, il est impératif de la remettre en jeu.

NOTE SUPPLEMENTAIRE :

Lors d'un check-swing, l'arbitre de plaque devra pointer son index de la MAIN GAUCHE vers l'arbitre de base (afin de ne pas confondre ce geste avec un appel de strike pour les arbitres l'appelant sur le côté) et il demandera vocalement « did he go ? »
Concernant les buts sur balles, il n'y a pas de geste à faire pour l'indiquer (vous pouvez cependant annoncer la 4^{ème} balle « Ball four (ou quatre) »).