

Date : 12/05/2020



Rédaction :  
Fabien CARRETTE-LEGRAND  
(Mail : [cnab@ffbs.fr](mailto:cnab@ffbs.fr))

## BULLETIN CNAB 2020B10

*Vous pouvez retrouver ce bulletin et les précédents à partir du site fédéral.*

### 1) MESURES RELATIVES AU COVID-19

Avec beaucoup de frustration (!), cf. communiqué de la Fédération du 6 mai 2020 :

La Fédération Française de Baseball et Softball a décidé, mardi 5 mai, d'annuler toutes les compétitions nationales de baseball et softball pour l'année 2020 en raison de la pandémie du coronavirus COVID-19. Une décision certes difficile à prendre mais devenue inéluctable suite aux annonces du Premier Ministre du 28 avril 2020 et en raison de la situation sanitaire dans laquelle le pays se trouve.

Rôle officiel des arbitres baseball : décision prise au regard du Covid-19

Cf. [Relevé de décisions de la Commission du 07/04/20 validé par le Comité Directeur du 14/04/20](#)

Il a été décidé qu'aucun arbitre ne serait reversé dans le cadre « réserve » du Rôle officiel des arbitres baseball pour la saison 2021 au motif qu'il n'aurait pas officié en 2020.

Formation : sessions Arbitre Fédéral Baseball niveau 2 (AF2B)

Cf. [synoptique de la formation](#) : à situation exceptionnelle, mesures exceptionnelles !

Ainsi et pour mémoire, les stagiaires AF2B peuvent désormais passer l'ensemble des évaluations théoriques, c'est-à-dire y compris le test 3 sur les règles, devant en principe se dérouler en présentiel, à partir de la plateforme de téléformation.

Celui-ci y est identifié comme « Test AF2 (2) » et il comprend 10 questions auxquelles il faut répondre en 15 minutes au plus (1 point en moins par minute supplémentaire).

Aussi, comme pour l'ensemble des tests relatifs aux règles ou à la mécanique (le système à deux arbitres doit être maîtrisé), il n'y a pas de seconde chance et il convient donc d'être suffisamment prêt (*conseils du Président de la CNAB : avoir relu deux fois le manuel des Règles officielles du jeu, les documents en ligne sur la plateforme ou dans la « boîte à outils technique CNAB », etc.*) avant de le passer.

Par ailleurs, concernant les sessions en cours, toute latitude est laissée aux Instructeurs Fédéraux d'Arbitre niveau 2 responsables de chacune, en concertation avec « CNAB Formation », de mettre en œuvre toutes les solutions envisageables, notamment des cours par visio-conférence, afin de poursuivre le cursus.

## 2) MECANIQUE A DEUX ARBITRES

La [version animée en français](#), réalisée par Stéphane GIRAUD et à laquelle ont contribué Serge MAKOUCHETCHEV, Stéphane LARZUL et Aïna RAJOHNSON, est désormais consultable à partir de la Web TV officielle de la Fédération Française de Baseball et Softball.

### Merci Stéphane et tous quant à la création de cet outil de formation !

Le diaporama interactif a également été transmis à l'ensemble des président(e)s de CRAB et des instructeurs. Charge à ceux-ci d'en assurer la diffusion qui leur semble appropriée ou de le transférer aux arbitres de leur région le demandant.

## 3) QUIZZ DE CONFINEMENT

Pendant les 3 dernières semaines de confinement, la Commission a proposé, à l'ensemble de notre communauté, de tester ses connaissances sur les règles du Baseball et sur l'arbitrage en répondant, chaque semaine, à un quizz.

*Merci à François COLLET de s'être chargé de la mise en ligne des questionnaires !*

Vous trouverez le corrigé du dernier quizz à la page suivante.

91 personnes seulement y ont répondu (240 pour le premier, 148 pour le deuxième) :

Statut	Réponses	
ADB/AF1	38,46%	35
ARB/AF2B	8,79%	8
ANB/AF3B	8,79%	8
arbitre de Softball	3,30%	3
licencié FFBS non arbitre	25,27%	23
non licencié FFBS	15,38%	14
<b>Total</b>		<b>91</b>

Merci !

Les résultats individuels, du fait de l'utilisation de pseudos et de déclarations de statut ne correspondant pas à la réalité, ne sont que difficilement exploitables.

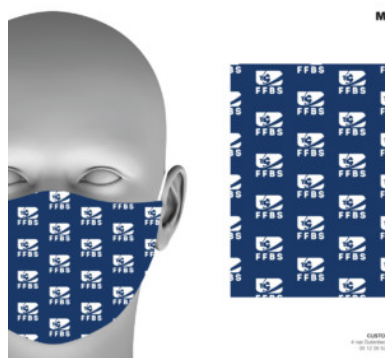
Toutefois, **FELICITATIONS** à nos 4 « sans-faute » du Quizz 3 :

- **Laëtitia ODIN** (*qui avait déjà obtenu 11/12 au quizz N° 1 et 10/12 au N° 2*), AF1 de la Ligue Ile-de-France ;
- **Emmanuel GALOPEAU**, ADB de la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes ;
- **Sylvain PONGE**, AN d'Ile-de-France ;
- **Julien TOMBEUR**, AN (AI) de Normandie.

De plus, 3 personnes ont obtenu 11/12 (92 % de bonnes réponses) : Julien MATHEY, AF2B IDF ; Bertrand BODIN (*11 et 12 aux deux questionnaires précédents*), AF1 Nouvelle-Aquitaine ; Tito Zelder (?), non identifié. Bravo !

Au regard de leur assiduité et de leurs excellents résultats, il a été décidé d'offrir à Laëtitia ODIN et Bertrand BODIN un masque filtrant lavable FFBS.

*Bon dé-confinement à tous et à bientôt !*



## Questionnaire CNAB "confinement" - semaine du 4 au 10 mai 2020

Question	Intitulé	Propositions	Réponses	Résultat
1	B1 de l'équipe A frappe un double pour commencer le match. B2 se fait retirer suite à un roulant sur D3. B4 frappe ensuite un double et fait marquer B1. L'équipe B fait appel du batteur hors ordre de l'équipe A. Les arbitres décident que B3 est retiré et que B4 est le nouveau batteur.	VRAI	X	1
		FAUX		
2	Bases pleines pour l'équipe A. 2 retraits. B4 frappe un grand chelem. C1 manque la 2B dans sa course vers le marbre. L'équipe B fait appel quant à cela et cet appel est validé. L'équipe A marque 2 points sur le jeu.	VRAI		1
		FAUX	X	
3	C2, pas de retrait. B1 frappe vers D5 qui joue à une position normale. Sur le lancer, C2 tente de voler la 3B et la balle frappée vient le heurter alors qu'il glisse vers la base. Bien que C2 était en contact avec la 3B quant il a été atteint par la balle, il doit être retiré en raison de l'interférence sur D5 tentant de	VRAI	X	1
		FAUX		
4	Le batteur désigné (DH) passe pour la 1e fois à la batte. Son compte est 2-2. Le manager décide de le remplacer par un batteur d'urgence.	L'arbitre autorise cela car le remplacement est régulier.		1
		L'arbitre le retire car il n'a pas terminé son passage à la batte. L'arbitre n'autorise pas le changement car le DH doit terminer son passage à la batte (devenir coureur ou être retiré).	X	
5	C1-C3, pas de retrait. Le lanceur (D1) commet un balk en lançant vers le batteur. Les arbitres appellent correctement le balk. D1 entend les arbitres appeler un balk juste avant de lacher la balle et envoie juste la balle en lobbe vers D2, pensant qu'un "time" serait appelé. Le batteur s'élance et frappe la balle en dehors des limites du terrain pour un homerun.	Les arbitres auraient moins de soucis à ne pas appeler les balks.		1
		Il est de la responsabilité de D1 de connaître les Règles. La balle est au jeu et le homerun est validé. Les arbitres doivent appeler immédiatement "time" lorsqu'il y a un balk.	X	
6	C2-C3, 1 retrait. B3 se fait retirer sur un fly attrapé par D8. C3 marque après l'attraper et C2 sur un mauvais relai au marbre. Cependant, l'équipe en défense fait appel quant au fait que C3 ait quitté sa base trop tôt. Ceci est confirmé par l'arbitre.	Le point de C2 compte car il a été marqué avant que le 3e retrait ne soit comptabilisé.		1
		Aucun point ne compte.	X	
7	C2, 2 retraits. B2 frappe la balle qui est déviée par le gant du lanceur (D1) puis touche l'arbitre de base, celui-ci étant logiquement positionné dans le champ intérieur. D5 se saisit de la balle et la relaie à temps en 3B pour retirer C2.	Puisque D6 a eu l'opportunité de jouer la balle, c'est une interférence de l'arbitre. A la fin du jeu, B2 est retiré et C2 revient en 2B.		1
		La balle reste en jeu. C2 est donc bien retiré en 3B. Interférence de l'arbitre. C'est une balle morte à retardement. A la fin du jeu, les arbitres se consultent et décident du placement correct de B2 et de C2. Interférence de l'arbitre. La balle est morte immédiatement. B2 se voit octroyer la 1B et C2 revient en 2B car il n'était pas forcé d'avancer.	X	
8	C1, 1 retrait. B2 frappe un roulant vers D4 et perd le contrôle de sa batte qui vole dans la même direction que la balle. D4 est heurté par la batte mais reste capable de tourner un double jeu D4-D6-D3.	B2 est retiré pour l'interférence et averti que si ce type d'acte antisportif est répété, il sera expulsé de la rencontre. Considérant que l'arbitre juge que l'action de B2 n'est pas intentionnelle, il n'y a pas d'interférence.		1
		La balle est morte dès que la batte interfère avec un défenseur réalisant un jeu. B2 est retiré pour l'interférence et C1 retourne en 1B. D4 ayant réussi à tourner le double jeu, la batte n'a objectivement pas interféré. Aussi, le fait que le batteur ait perdu le contrôle de sa batte est ignoré.	X	
9	C1-C3, 1 retrait. Pop-up vers D4. Les arbitres signalent et appellent un infield fly. D4 n'attrape pas la balle. C1 est retiré sur le jeu forcé en 2B, C3 marque et le batteur est sauf en 1B.	Le jeu reste tel quel.	X	1
		Le batteur est retiré sur l'annonce de l'infield fly et C1, touché (tag) en 2B, constitue le 3e retrait. Le point de C3 est annulé. Comme les conditions de l'infield fly ne sont pas remplies, tout est annulé et le lancer est recommencé. Le point de C3 compte s'il touche le marbre avant que C1 ne soit touché (tag) en 2B et ne constitue donc le 3e retrait.		
10	Aucun coureur. Le lanceur effectue un lancer qui demeure coincé dans le grillage. Il s'agit de la 4e balle. Vous placez donc le batteur en 2B.	VRAI		1
		FAUX	X	
11	SYSTÈME A 2 ARBITRES : pas de coureur sur base. Le batteur frappe un roulant au champ intérieur (dans l'infield).	AM reste au marbre. AB se place, respectant un angle de 90° avec le relai, à environ 6 mètres de la 1B.		1
		AM va vers la 3B en cas de jeu à cette base. AB se place, respectant un angle de 90° avec le relai, à environ 7 mètres de la 1B. AM contourne le receveur par la gauche, se dirigeant vers la balle puis allant chevaucher la ligne de 1B (jusqu'à mi-distance au maximum ; arrêté au moment du jeu en 1B). AB se place, respectant un angle de 90° avec le relai, à environ 6 mètres de la 1B. AM contourne le receveur par la gauche, se dirigeant vers la balle puis vers la 3B en cas de jeu à celle-ci. AB se place, respectant un angle de 90° avec le relai, à environ 6 mètres de la 1B.	X	
12	SYSTÈME A 2 ARBITRES : bases pleines, 1 retrait. Coup sûr profond au champ extérieur.	AM reste au marbre. Il s'assure que C3 le touche bien. Il est responsable des touchers de la 3B par tous les coureurs (y compris B-C) et de tous les jeux au marbre. AB se retourne pour faire face à la balle. Il s'assure du toucher de la 2B par C1 puis jette un coup d'oeil au toucher de la 1B par B-C. Il sera également responsable du toucher de la 2B par B-C. De l'aire de travail, il "lit" balle et coureur. Si un jeu se développe à l'une des bases, il prend la décision en ne s'éloignant pas trop de l'aire de travail (plusieurs coureurs).		1
		AM efface le receveur par la gauche pour prendre quelque pas en territoire des balles fausses. Il s'assure que C3 touche le marbre. Il est responsable, en ajustant sa position, de tous les jeux au marbre. AB se retourne pour faire face à la balle. Il est responsable de tous les touchers des 1B, 2B et 3B par C2, C1 et B-C. De l'aire de travail, il "lit" balle et coureur. Si un jeu se développe à l'une des bases, il prend la décision en ne s'éloignant pas trop de l'aire de travail (plusieurs coureurs). AM efface le receveur par la gauche pour prendre quelque pas en territoire des balles fausses. Il s'assure que C3 touche le marbre. Il est responsable des touchers de la 3B par C2 et C1 et, en ajustant sa position, de tous les jeux au marbre. AB se retourne pour faire face à la balle. Il s'assure du toucher de la 2B par C1 puis jette un coup d'oeil au toucher de la 1B par B-C. Il sera également responsable des touchers des 2B et 3B par B-C. De l'aire de travail, il "lit" balle et coureur. Si un jeu se développe à l'une des bases, il prend la décision en ne s'éloignant pas trop de l'aire de travail (plusieurs coureurs). AM efface le receveur par la gauche pour prendre quelque pas en territoire des balles fausses. Il est responsable des touchers de la 3B par tous les coureurs (y compris B-C) et, en ajustant sa position, de tous les jeux au marbre ou en 3B. AB se retourne pour faire face à la balle. Il s'assure du toucher de la 2B par C1 puis jette un coup d'oeil au toucher de la 1B par B-C. Il sera également responsable du toucher de la 2B par B-C. De l'aire de travail, il "lit" balle et coureur. Si un jeu se développe en 2B voire 1B, il prend la décision en ne s'éloignant pas trop de l'aire de travail (plusieurs coureurs).	X	