



## Préambule

Les championnats proposés doivent, en respectant le principe de l'égalité des chances, permettre à chaque équipe de jouer à son meilleur niveau.

## Orientations générales

Chaque équipe doit pouvoir jouer un nombre suffisant de rencontres. Une grande souplesse d'organisation des phases départementales et académiques est laissée aux services UNSS.

## Organisation générale

### A/ Pôle développement

Différentes formes de base-ball se développent et peuvent être organisées dans ce cadre : base-ball à effectif réduit, mini base-ball.

Elles favorisent la mixité de la pratique et tiennent compte de la spécificité locale.

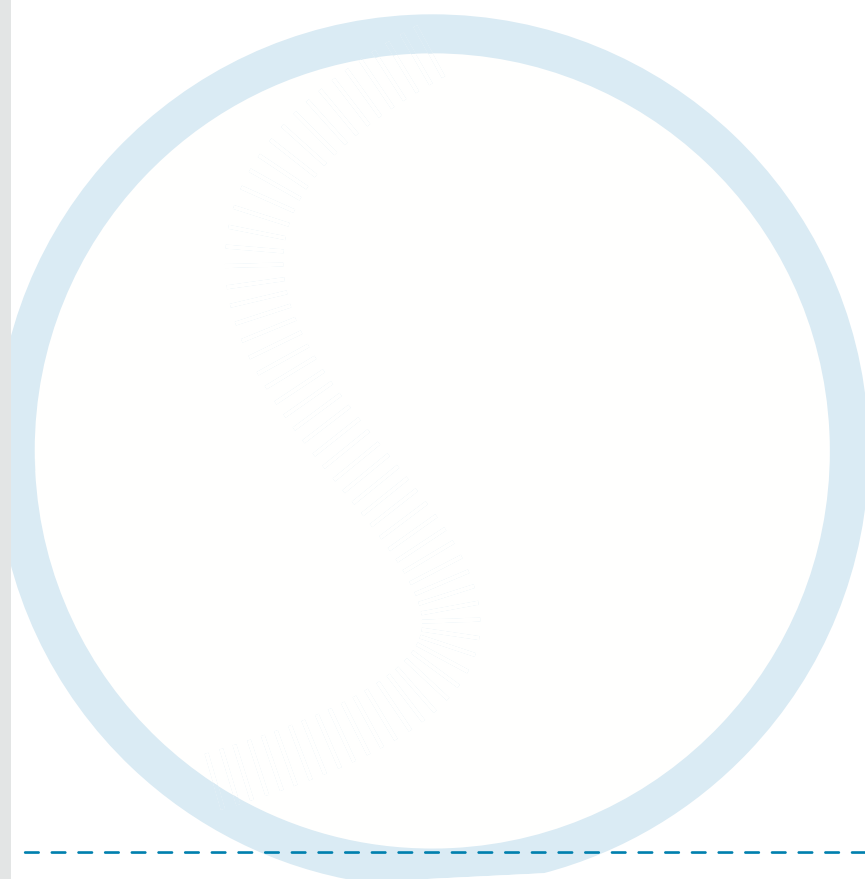
# Championnat de France UNSS Équipe d'Établissement

### Conditions de participation

Toutes les équipes d'associations sportives minimales peuvent participer.

La participation éventuelle des sections sportives scolaires base-ball ne pourra être effective qu'après concertation avec le directeur technique national et sera définie par un avenant à la convention passée entre l'UNSS et la FFBS.

LICENCIÉ(E)S / AUTORISÉ(E)S	BF - MF - CF / BG - MG - CG
COMPOSITION DES ÉQUIPES	12 à 15 compétiteurs dans un championnat (B3,M1,M2,C1). Mixité autorisée 1 C1 maxi qui ne peut pas être lanceur Surclassement des B3 autorisé
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe qualifiée Niveau académique minimum (pastille jaune) Il peut être d'une autre association sportive de la même académie Il ne peut pas être compétiteur En cas d'absence, l'association sportive qualifiée devra s'acquitter du montant des frais de son remplacement
RÈGLEMENT	UNSS
FORMULE DE COMPÉTITION	Matches de poules, 1/2 finales, matches de classement et finale
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Fixées par la Direction Nationale en fonction du nombre d'équipes engagées au niveau académique
NOMBRE D'ÉQUIPES	8 à 12 équipes minimales issues des rencontres inter-académiques
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS Minimales



## Niveau départemental

### Niveau de compétence :

- Être capable d'arbitrer au marbre et sur base.
- Être capable de prendre les décisions nécessaires au bon déroulement du jeu et de les faire appliquer comme « arbitre en chef ».
- Être capable de « scorer » au niveau « département ».

RÔLE	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>Arbitre au marbre</b>  <b>et</b>  <b>Arbitre de base</b>	Connaître les règles de jeu	Maîtriser les règles essentielles de jeu suivantes : - actions du frappeur (règl UNSS) - actions du coureur (règl UNSS) - actions du lanceur (règl UNSS) - balle en jeu et balle morte - bonne balle (fair ball) et fausse balle (foul ball) - temps mort demandé par l'arbitre ou l'entraîneur (time) - balle roulante derrière la ligne et "Home Run" (HR) Maîtriser l'arbitrage au marbre sur les lancers : - juger les balles, les strikes et les fausses balles (foul ball) - batteur touché par un lanceur (HBP) Juger les jeux au marbre (retraits, points)	Formation :  Pendant la pratique niveau départemental  Le JO est en possession du passeport de jeune officiel S'il est certifié, il reçoit sa carte de jeune officiel avec la pastille bleue
	Se placer sur le terrain	Savoir se placer avant le lancer au marbre et sur les bases Se déplacer pour avoir une vue d'ensemble du jeu ou pour juger un jeu défensif sur base sans gêner l'action Au marbre : - mettre son équipement de protection - se placer derrière le receveur pour juger les lancers sans gêner ce dernier Sur base : - juger les jeux défensifs en se rapprochant de l'action - vérifier le passage des coureurs sur les bases	
	Autorité dans la partie	« Le jeu doit être prioritaire » Annoncer clairement le début et les arrêts de jeu, ainsi que les fausses balles (foul ball) Annoncer clairement et sans précipitation chaque décision sur les jeux défensifs : « sauf » (safe) ou « retiré » (out) Adopter la gestuelle correspondante (safe ; out ; foul ball) Au marbre : - annoncer clairement les balles et les strikes - annoncer sa décision avec autorité, sans précipitation et	
	Diriger la partie	Vérifier le nombre de joueurs et leur placement sur le terrain Veiller à la permutation rapide des équipes à chaque demi-manche Limiter toute perte de temps (time,...)	
	Relations entre les arbitres	Au marbre : tenir compte des informations des arbitres de base pour décider si nécessaire Sur base : annoncer son jugement à l'arbitre au marbre (aide à la décision) et suivre l'évolution du match (retraits, score...)	
<b>Scoreur</b>	Connaître les règles de jeu principales et la gestuelle utilisée par les arbitres Préparer la fiche de scorage à l'aide du « line-up » (ordre à la batte) Retranscrire les actions de jeu principales : - les bases acquises, - les points marqués, - les éliminés, - les joueurs laissés sur base (en cas d'égalité)		

# Niveau académique

## Niveau de compétence :

Niveau minimum pour arbitrer lors des phases finales nationales au marbre.

Maîtriser le niveau « département » et :

- être capable d'arbitrer au marbre ou sur base jusqu'au niveau « inter-académie »,
- être capable de prendre en charge le déroulement complet d'un match.
- être capable de scorer au niveau « inter-académie ».

RÔLE	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>Arbitre au marbre et Arbitre de base</b>	Connaître les règles de jeu	Idem niveau « département » plus : Connaître les règles UNSS concernant les joueurs et les distances de jeu. Maîtriser les règles suivantes : - changement de joueurs, - interférences et obstructions, - départ anticipé d'un coureur, - au marbre : balles passées, - chandelles (pop flies).	Le JO doit être en possession de son passeport de Jeune Officiel et de sa carte de JO avec la pastille bleue  S'il est certifié, le Jeune Officiel reçoit la pastille jaune sur sa carte
	Se placer sur le terrain	Idem niveau « département » plus : Au marbre : assurer les tâches relatives au lancer, et se déplacer pour juger avec l'arbitre de base des jeux réalisés au-delà du marbre Sur base : se déplacer idéalement pour pouvoir juger des jeux sur les bases : - se placer pour juger l'arrivée de la balle par rapport au coureur sur un jeu forcé (angle d'observation, regard, écoute), - se placer pour juger un « tag » (touché) sur un jeu non-forcé	
	Autorité dans la partie	Idem niveau « département » plus : Être organisé, disponible, ponctuel et concentré Vérifier le port des équipements de protection (frappeur, coureur, receveur) Au marbre : annoncer régulièrement le compte du batteur à l'aide des doigts (balles main gauche ; strike main droite) Sanctionner les paroles et les gestes d'anti-jeu (avertissement, expulsion)	
	Diriger la partie	Idem niveau « département » plus : Donner les consignes d'avant match Vérifier l'état du terrain et le cas échéant, expliquer les règles spécifiques au terrain Prévoir les balles de réserve pour limiter les pertes de temps à chaque fausse balle Veiller à la discipline hors du terrain (matériel, joueur)	
	Relations entre les arbitres	Idem niveau « département » plus : Au marbre : communiquer avec le scoreur pour le suivi du jeu Sur base : participer au suivi du jeu en confirmant les retraits à l'arbitre, et éventuellement le compte du batteur (à l'aide d'un « striker »)	
<b>Scoreur</b>	Idem niveau « département » plus : Veiller avec l'arbitre au marbre au bon déroulement de la rencontre (horaires, retraits, score, respect de l'ordre à la batte) Noter le code de l'action relative : - au batteur : BF (balle frappée) - BB (but sur balles) - HBP (touché par le lancer) - K (strike out) - HR (home run) - au coureur : BV (base volée) Marquer le nom du nouveau joueur en cas de changement + sa position défensive (avec indice d'arrivée sur la position), en référence aux numéros de chaque position : 1-> lanceur, 2-> receveur, 3-> 1 B, 4-> 2B, 5-> 3 B, 6-> AC, 7-> Chp Gauche, 8-> Chp Centre, 9-> Chp Droit Exemple : Lanceur partant : Eric -> 1 Lanceur n°2 : Patrick -> 1 etc... Noter sur le fiche de scorage, le code du changement relatif : - au changement de frappeur à barre verticale après le dernier passage à la batte du frappeur remplacé (fiche équipe concernée par le changement) - au changement de lanceur à barre horizontale avant le prochain frappeur au moment du changement (fiche équipe adverse en attaque)		



# Niveau national

## Niveau de compétence :

Maîtriser le niveau « académique » et :

- Être capable d'arbitrer au marbre ou sur base jusqu'au niveau « national »,
- Être capable de gérer un collectif d'arbitres en match,
- Être capable de scorer au niveau « national ».

RÔLE	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
Arbitre au marbre et Arbitre de base	Connaître les règles de jeu	Idem niveau « académie » plus : Maîtriser parfaitement le règlement UNSS : - Règles de jeu - Règles de terrain - Catégories d'âge Interpréter les règles dans l'esprit du jeu, lors d'actions particulières	Le JO doit être en possession de son passeport de Jeune Officiel et de sa carte de Jeune Officiel avec la pastille jaune  S'il est certifié, le JO reçoit sur sa carte la pastille rouge
	Se placer sur le terrain	Idem niveau « académie » plus : Au marbre : - Se placer derrière le receveur de façon appropriée, en s'abaissant au moment opportun pour juger le lancer (dès que le lanceur s'élançe !) - Se placer le plus près possible du marbre, en « faisant corps avec le receveur » Sur base : Appliquer la mécanique d'arbitrage à 2, 3 ou 4 arbitres, en conservant un placement à l'extérieur du champ intérieur (infield)	
	Autorité dans la partie	Idem niveau « académie » plus : Avoir un comportement ferme, appliqué, correct et courtois Se faire respecter par les responsables d'équipes Gérer les phases d'échauffement des équipes et des lanceurs (changement de manche ou de lanceur) Savoir gérer les réclamations immédiatement ou à posteriori	
	Diriger la partie	Idem niveau « académie » plus : Gérer complètement un match ou une compétition sur le plan de l'arbitrage (avant, pendant et après) Évaluer la qualité d'un terrain (jouable ou non), et élaborer les règles de terrain nécessaires Savoir intervenir auprès du scoreur pour rectifier une erreur éventuelle Faire respecter les horaires d'échauffement et de début de match	
	Relations entre les arbitres	Idem niveau « académie » plus : Au marbre : - communiquer en permanence avec les autres arbitres à l'aide de signaux - confirmer rapidement les décisions prises par les arbitres sur base - être constamment en relation avec le scoreur et en accord avec celui-ci Tous les arbitres : analyser chaque situation de jeu (score, coureurs, compte du frappeur, ...) pour anticiper ses déplacements De façon générale, coordonner l'action des arbitres dans le jeu	
Scoreur	Idem niveau « académie » plus : Bien connaître les règles de jeu UNSS Veiller avec l'aide de l'arbitre au marbre au bon déroulement de la rencontre (coordonner le scorage et l'arbitrage : changements, ...) Selon son jugement, noter le code relatif à la nature de la Balle Frappée (BF) : - coup sûr (balle « indéfendable » qui accorde sans risque la 1ère base au frappeur) -> <b>BF</b> (BF souligné !) - erreur de la défense (balle « ratée » par un défenseur qui permet au frappeur d'être sauf en 1B) -> <b>Bfe</b> (e=erreur) - frappe qui entraîne l'élimination du frappeur (attraper de volée, relais en 1B,...) -> <b>BF</b> (BF non souligné !)		