



**JE SUIS**

**JEUNE OFFICIEL**

**EN**

**BASE-BALL**

Programme 2008 - 2012

# PREAMBULE

Ce petit memento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

## **SOMMAIRE**

### **LE JEUNE OFFICIEL**

- 1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

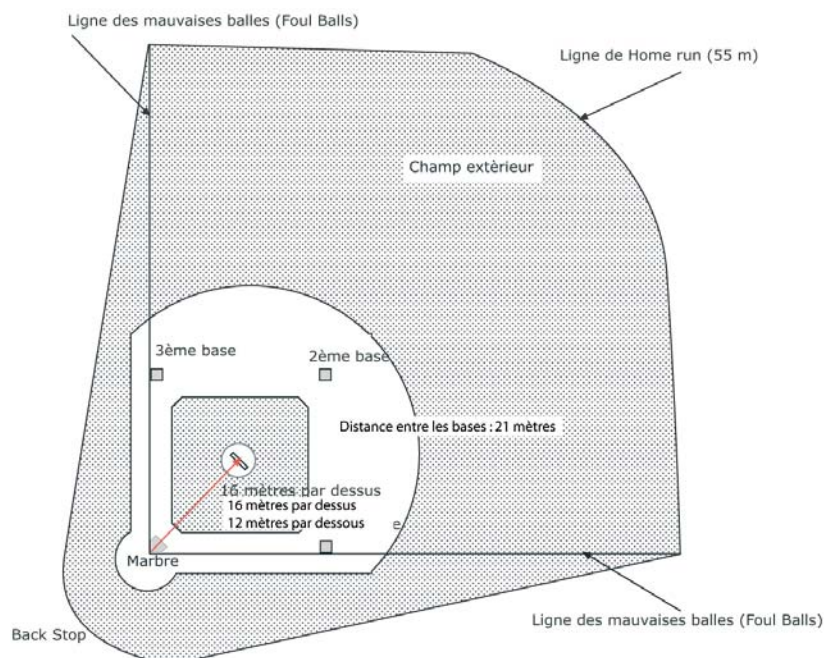
# 1 - LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord le jeu , le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.  
Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.
- Le jeune officiel doit :
  - connaître le règlement de l'activité
  - être sensible à l'esprit du jeu
  - être objectif et impartial
  - permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.
- Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

*« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».*

## 2 - LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE:

### • Le terrain et ses dimensions :



Minimes

V	distance des bases	21m
W	distance pointe du marbre, backstop.	8m
X	distance pointe du marbre, champ extérieur (home-run)	55m
Y	diamètre du cercle du lanceur (à tracer)	2,50m
Z	Distance pointe du marbre, plaque du lanceur :	
	Pour un lancer OBLIGATOIRE par dessous	12 mètres
	Pour un lancer LIBRE	16 mètres

### • La composition d'une équipe :

1. Une équipe se compose de 12 à 14 joueurs.
2. Une équipe peut être mixte sans limitation.
3. 9 joueurs doivent être présents sur le terrain.
4. Les changements de joueurs ont lieu pendant les arrêts de jeu (attaque ou défense). Le joueur entrant prend la place dans l'ordre à la batte du joueur sortant.
5. Règle du « re-entry » : un joueur remplacé peut revenir une seule fois à la même place dans l'ordre à la batte que le joueur remplaçant.

### • L'équipement des joueurs :

1. Les joueurs portent au minimum un maillot identique
2. et numéroté dans le dos + une casquette.
3. Les chaussures à crampons métalliques ou vissés sont interdites.
4. Chaque joueur en défense porte un gant de baseball.
5. Les battes, labellisées UNSS, sont de préférence en aluminium ou en bois.
6. Le receveur porte obligatoirement :
  - 6.1.1. un casque et un masque

- 6.1.2. un plastron
- 6.1.3. des jambières et une coquille
- 7. Le frappeur et les coureurs portent un casque avec protection obligatoire des 2 oreilles (minimum nécessaire 4 par équipe).

• **La balle** : Balle de baseball (9 pouces) molle.

• **La mise en jeu et les arrêts de jeu** :

L'arbitre annonce le début du jeu (« balle en jeu » ou « play ball ») au début du match et après chaque arrêt de jeu.

Les cas d'arrêts de jeu (balle morte):

« fausse balle »

« Time » demandé par le coach ou si besoin selon l'arbitre (blessure,...).

« HBP » : Batteur touché par le lancer.

Obstruction ou Interférence.

- i. Mauvais relais qui sort des limites de jeu.

• **La marque** :

Un point est marqué chaque fois qu'un coureur avance régulièrement et touche les première, deuxième, troisième bases et le marbre avant que trois joueurs de son équipe ne soient éliminés.

Exceptions : Le point n'est pas alloué même si le coureur touche le marbre si, la troisième élimination du jeu est effectuée aux dépens

du batteur-coureur avant qu'il ne touche la première base

d'un coureur lors d'un jeu forcé

d'un coureur précédent qui est déclaré éliminé parce qu'il n'a pas touché une des bases.

• **Le changement des rôles (attaque/défense) (règle 3.h)** :

Après **3 attaquants retirés** ou après **6 points marqués** (quelque soit le nombre de retraits les équipes changent de rôle au sixième point marqué). Les coureurs sur les bases sont considérés comme ayant complété leur passage à la batte.

Remarque: Si le sixième point est score sur balle frappée et que d'autres points sont marqués dans la même action de jeu, ils sont comptabilisés (prime à la combativité).

Cas particulier : match à élimination directe : lors de la dernière manche les équipes permutent après 3 attaquants retirés (manche open).

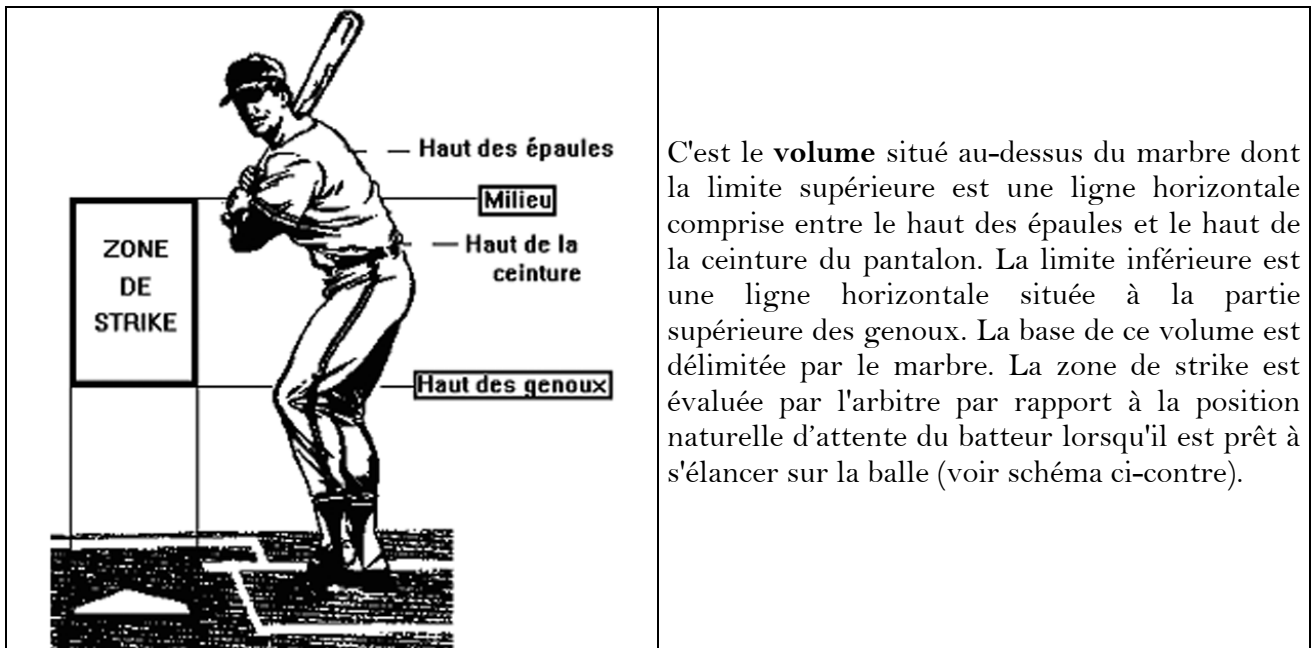
La permutation des équipes doit s'effectuer rapidement. A la fin des 3 lancers d'échauffement l'équipe en défense doit être en place. Sanction apportée à l'équipe en défense : 1 balle. Sanction apportée à l'équipe en attaque : 1 strike.

● Les formes de lancer (règle 7.a) :

Le lanceur peut lancer la balle au receveur par dessous (softball -> plaque à 12 m) ou par dessus (baseball -> plaque à 16 m) à sa convenance et ne pourra en changer que sur changement du lanceur ou du frappeur. L'action engagée en présence des deux mêmes joueurs reste identique. Il doit être en contact avec sa plaque pour effectuer son lancer.

● Les règles essentielles de jeu en attaque et en défense :

La zone de strike



Le vol de base (règle 6.e)

Tout coureur (pied en contact avec la base au départ) peut avancer à ses risques lorsque **la balle lancée par le lanceur franchit le plan du marbre !**

Les modes d'élimination des attaquants (règles 5.b et 6.i)

- 4 modes principaux :

- a. strikes comptés au batteur.
- b. balle frappée attrapée de volée par un défenseur.
- c. coureur entre 2 bases touché par un défenseur balle en main.
- d. base touchée par un défenseur en possession de la balle sur un coureur en jeu forcé (...).

+ quelques cas qui découlent d'un non respect des règles par les attaquants (cf. règlement).

La durée d'une rencontre (manches/temps) (règle 3.g)

La durée d'une rencontre est limitée à **1 heure 30 ou 6 manches**. Aucune nouvelle manche ne doit commencer après 1 heure 20 de jeu. Toute manche commencée doit être terminée.

## • Les différents termes de jeu.

**AMORTI (BUNT):** Balle frappée sans élan, la batte rencontrant intentionnellement la balle et l'envoyant lentement dans le champ intérieur.

**ARRET DE VOLEE (CATCH):** Un joueur défensif attrape une balle frappée alors qu'elle est en vol sans avoir touché le sol.

**ATTAQUANT:** Joueur membre de l'équipe qui est à la batte.

**BALLE:** C'est un lancer qui passe e dehors de la zone de strike et que le batteur laisse passer.

**BALLE EN JEU:** Toute balle en jeu.

**BALLE MORTE:** Une balle est morte lorsque le jeu est arrêté régulièrement et temporairement.

**BASE SUR BALLE (BASE ON BALLS):** La première base est accordée au batteur qui, lors de son passage à la batte, reçoit quatre lancers en dehors de la zone de strike et ne tente pas de les frapper.

**BATTERIE:** Désigne l'ensemble formé par le lanceur et le receveur.

**BATTEUR (FRAPPEUR):** Joueur de l'équipe offensive qui se place avec une batte dans la « boîte des batteurs » située près du marbre.

**BATTEUR-COUREUR:** Joueur de l'équipe offensive qui vient de terminer son passage à la batte et qui court vers la première base.

**BONNE BALLE (FAIR BALL):** Balle frappée dans le territoire régulier compris entre la ligne joignant le marbre à la première base et celle joignant le marbre à la troisième (cf.schéma du terrain).

**CHAMP INTERIEUR (INFIELD):** cf.schéma du terrain.

**CHAMP EXTERIEUR (OUTFIELD):** cf.schéma du terrain.

**COUREUR:** Joueur de l'équipe offensive qui avance vers une base, la touche ou y retourne.

**DECISION:** Jugement rendu par l'arbitre.

**DEFENSE:** Equipe occupant le champ intérieur et le champ extérieur.

**DEFENSEUR (FIELDER):** Joueur de l'équipe en défense.

+joueurs du champ intérieur (Infielders): *lanceur* (pitcher), *receveur* (catcher), *1ère base*, *2ème base*, *3ème base*, *arrêt-court* (short-stop)

+joueurs du champ extérieur (outfielders): *champ gauche* (leftfielder), *champ centre* (centrefielder), *champ droit* (rightfielder).

**DOUBLE JEU(DOUBLE PLAY):** Jeu au cours duquel l'équipe défensive retire deux joueurs offensifs, lors d'une même séquence de jeu, pourvu qu'il n'y ait aucune erreur entre les retraits.

**FAUSSE BALLE (FOUL BALL):** Balle frappée en territoire irrégulier (cf.schéma du terrain).

**FLY BALL:** Balle frappée qui monte haut dans les airs.

**FOUL TIP:** Balle frappée qui se dirige rapidement et directement de la batte au gant du receveur et qui est régulièrement attrapée. *Tout foul tip est un strike et la balle est en jeu.*

**HOME-RUN:** Balle frappée directement au delà du terrain (ligne matérialisée ou clôturée), sans toucher le sol, entre la ligne de foul ball de 1ère base et celle de 3ème base.

**HOME TEAM:** Equipe recevante, elle commence en défense.

**INTERFERENCE:**

+Interférence offensive: un joueur de l'équipe en attaque gêne la progression d'un joueur défensif pour l'empêcher d'accomplir un jeu.

+Interférence défensive: un joueur de l'équipe défensive gêne le batteur pour l'empêcher de frapper.

**JEU FORCE:** Un coureur est en situation de jeu forcé lorsqu'il est obligé de quitter sa base (poussé par un autre coureur), ou d'y revenir (balle attrapée de volée).

**JEU NON FORCE:** Le coureur est libre de quitter sa base ou d'y revenir.

**JOUEUR LAISSE SUR BASE:** joueur se trouvant légalement sur la première, deuxième ou troisième base lors de la permutation des 2 équipes. A chaque demi-manche, il sera comptabilisé au bénéfice de l'équipe attaquante sur la feuille de marque, dans la case correspondante (page 14 3).

**LANCER:** Balle lancée au batteur par le lanceur. Tout lancer d'un défenseur à un autre défenseur est un relais.

**LANCER IRREGULIER:** Action irrégulière commise par le lanceur. Le(s) coureur(s) avanceront d'une base.

**LANCER RAPIDE:** Lancer effectué avec l'intention évidente de prendre le batteur par surprise. Ce lancer est irrégulier.

**LANCEUR (PITCHER):** Joueur défensif désigné pour effectuer les lancers au batteur. Le pied de pivot doit être en contact avec la plaque du lanceur au moment du lancer. Le lanceur effectuera un temps d'arrêt mains jointes avant de commencer son lancer.

**LINE UP:** C'est la liste des batteurs d'une équipe. L'ordre du line up est l'ordre dans lequel les joueurs de l'équipe doivent se présenter successivement au marbre à l'appel de l'arbitre.

**LINE DRIVE:** C'est une balle frappée qui va directement et rapidement de la batte au défenseur sans toucher le sol.

**MANCHE (INNING):** Période d'une rencontre au cours de laquelle les deux équipes alternent à l'offensive et à la défensive et au cours de laquelle chaque équipe retire 3 joueurs de l'équipe adverse. Chaque période au cours de laquelle une équipe est à la batte constitue une demi-manche.

**OBSTRUCTION:** Action par laquelle un joueur défensif, n'étant pas en possession de la balle ni en position pour attraper la balle, gêne la progression du coureur.

**OUT:** Déclaration de l'arbitre lorsqu'un attaquant est éliminé.

**PLAY ou PLAY BALL (EN JEU):** Ordre de l'arbitre pour commencer le match ou reprendre le jeu après chaque arrêt lorsque la balle a été déclarée morte.

**POINT (RUN):** Tout point marqué par un attaquant qui devient coureur et touche les bases dans l'ordre: 1ère base, 2ème base, 3ème base et marbre.

**RECEVEUR (CATCHER):** C'est le joueur défensif qui prend position derrière le marbre.

**RELAIS:** Action de lancer la balle entre deux défenseurs. Il convient de bien différencier le *relais* du *lancer* (pitch).

**RETRAIT (OUT):** L'un des 3 éliminés de l'équipe offensive.

**ROULANT (GROUNDER):** C'est une balle frappée qui roule ou rebondit au sol.

**SAUF (SAFE):** Déclaration de l'arbitre selon laquelle un coureur à droit à la base qu'il tentait d'atteindre.

**SOURICIERE:** Action défensive collective pour tenter d'éliminer un coureur entre deux bases.

**STRIKE (PRISE):** Lancer régulier, annoncé par l'arbitre, lorsque:

+ Le batteur tente sans succès de frapper la balle.

+ Le batteur ne tente pas de frapper la balle bien que toute ou partie de celle-ci passe dans la zone de strike.

+ Le batteur qui compte moins de 2 strikes contre lui frappe une fausse balle (foul ball).

+ Le batteur, avec moins de 2 strikes, effectue un amorti dans la zone des fausses balles.

+ La balle touche le batteur alors que celui-ci essaie de la frapper.

+ La balle en vol touche le batteur dans la zone des strikes.

+ La balle devient un foul tip.

**TERRITOIRE DES BONNES BALLEES:** *Territoire régulier.* Partie du terrain comprise entre les lignes des 1ère et 3ème bases, allant du marbre au fond du terrain (ligne matérialisée) ou à la clôture et tout espace à la verticale de la zone ainsi décrite. **Les lignes du jeu sont incluses dans le territoire régulier.**

**TERRITOIRE DES FAUSSES BALLEES:** Tout espace autre que le territoire régulier.

**TIME:** Annonce, par l'arbitre, d'un arrêt régulier et momentané du jeu pendant lequel la balle est morte.

**TOUCHER (TAG):**

+Action effectuée par un joueur défensif en touchant une base avec une partie de son corps tout en tenant fermement la balle dans sa main ou son gant.

*ou*

+Action effectuée par un joueur défensif qui touche un coureur de la main ou du gant dans lequel se trouve la balle (TAG OUT).

# 3 - LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS DU LORS D'UNE MANIFESTATION

## 1- L'arbitre (1 à 4)

### • Avant, il doit :

- se rendre suffisamment tôt sur le lieu de la rencontre avec ses affaires.
- se présenter aux organisateurs, aux responsables des équipes et aux autres officiels présents.
- vérifier le terrain (bases, backstop) et récupérer les balles de jeu (au moins 3).
- s'échauffer et s'équiper (protections pour l'arbitre à la plaque).
- vérifier auprès du scoreur que la feuille de score est prête (line-up,...).
- se mettre d'accord avec les responsables et les officiels sur le règlement utilisé (temps de jeu, règles de terrain si besoin,...).
- gérer l'échauffement sur le terrain des 2 équipes et faire respecter l'horaire de début du match.

### • Pendant, il doit :

- faire appliquer le règlement.
- utiliser les gestes officiels et s'assurer de bien se faire comprendre par tous les acteurs du jeu.
- utiliser la mécanique de l'arbitrage : arbitrage seul ou à 2, 3 et 4 arbitres (cf. document annexe « Mécanique d'arbitrage baseball unss »).
- s'assurer d'avoir toujours 2 balles de jeu d'avance (solliciter la table de scorage si besoin).
- rester le seul juge des points validés( et non pas le scoreur)

### • Entre chaque demi-manche, il doit :

- communiquer avec le scoreur pour vérifier l'évolution du jeu (temps de jeu, score,...).
- communiquer brièvement avec les arbitres adjoints si besoin.
- comptabiliser les lanceurs d'échauffement du lanceur et annoncer « balle dehors » à la défense avant la reprise de la manche.
- récupérer des balles de jeu en bon état si besoin.

### • Après, il doit :

- faire se saluer les 2 équipes à son signal.
- vérifier la feuille de score remplie, la faire signer aux capitaines et la signer en dernier.
- s'étirer et boire pour récupérer.

## 2- Le scoreur (1 ou 2)

Il est entièrement responsable du déroulement du jeu à la table de scorage. Il doit travailler en étroite collaboration avec l'arbitre sur le terrain.

Il est tenu d'avoir une bonne connaissance des codes de scorage, et de retranscrire les actions observées en toute neutralité et objectivité !

Il note le début et le fin du temps de jeu sur la feuille de scorage.

Il note les points marqués validés par l'arbitre, les joueurs éliminés, les bases acquises par les coureurs, et relève à chaque fin de ½ manche les joueurs laissés sur base (en cas d'égalité !).

Il enregistre sur la feuille de scorage (au dos si besoin), les éventuelles sanctions données par l'arbitre.

Il vérifie la présence avant chaque match des documents suivants : fiches de scorage, ordre à la batte (line-up) des 2 équipes et fiches de suivi des lanceurs.

Il contrôle :

- La durée du jeu : il note le début du jeu au « play-ball » de l'arbitre, et lui indique, le moment venu, la dernière manche en cours (cf. règlement) !
- L'occupation réglementaire du banc des remplaçants.
- L'entrée des joueurs qui complètent leur équipe (avec l'arbitre).
- La validité des entrées et sorties des remplaçants (il doit signaler immédiatement aux arbitres une erreur de passage à la batte en référence à l'ordre établi !)
- L'entrée de joueurs non admis à participer au jeu. A noter -> Règle de « re-entry » possible = sortie puis retour d'un joueur dans le jeu 1 seule fois (même ordre à la batte !).
- L'enregistrement des sanctions données par l'arbitre.

Il doit veiller avec les arbitres à ce que le temps imparti aux éventuelles « visites » (« time » demandé par le coach de l'équipe) soit bien respecté (pour ne pas ralentir le cours du jeu !).

Il inscrit le moment de la rentrée en jeu et le numéro du maillot d'un joueur sur la fiche de scorage à l'aide des codes établis (cf. certification Jeunes Officiels).

Il peut, à leur demande, communiquer le temps restant à jouer au responsable des équipes.

# 4 -LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

## Niveau 1

### Niveau de compétence :

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

ROLES	COMPETENCES	TACHES	CERTIFICATION
ARBITRE	<b>1 - Connaître les règles de jeu</b>	Maîtriser les règles essentielles de jeu suivantes : - actions du frappeur (règlt UNSS ). - actions du coureur (règlt UNSS ). - actions du lanceur (règlt UNSS ). - balle en jeu et balle morte. - bonne balle (fair ball) et fausse ball (foul ball). - temps mort demandé par l'arbitre ou l'entraîneur (time). - balle roulante derrière la ligne et " Home Run " (HR).	<p><b>Formation :</b></p> <p>Pendant la pratique niveau départemental.</p> <p><u>Intervenants :</u></p> <p>Profés EPS.</p> <p><b>Evaluation :</b></p> <p>Professeur EPS sur 3 matches.</p> <p>Niveau Départemental.</p> <p><b>Certification :</b></p> <p>Direction Départementale UNSS.</p>
AU		* 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).	
MARBRE	<b>2 - Se placer sur le terrain</b>	* 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.	
ET			
ARBITRE			
DE	<b>3 - Autorité dans la partie</b>	<i>"Le jeu doit être prioritaire".</i> * 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 sans agressivité	
BASE			
	<b>4 - Diriger la partie</b>	* 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,...).	
	<b>5 – Relations entre les arbitres</b>	* 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...).	
SCOREUR	* Connaissances des règles de jeu principales et de la gestuelle utilisés par les arbitres. * Préparation de la fiche de scorage à l'aide du "line-up" (ordre de 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 2

### Niveau de compétence :

- Niveau minimum pour arbitrer lors des phases finales nationales au marbre.
- Maîtriser le niveau "Département" et :
  - Etre capable d'arbitrer au marbre ou sur base jusqu'au niveau "inter-académie",
  - Etre capable de prendre en charge le déroulement complet d'un match.
- Etre capable de scorer au niveau "inter-académie"

ROLES	COMPETENCES	TACHES	CERTIFICATION
ARBITRE	<b>1 - Connaître les règles de jeu</b>	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).	<p style="text-align: center;"><b>Formation :</b> <b>1 journée</b></p> <p style="text-align: center;"><u>Intervenants :</u> Profés EPS et/ou Ligue - FFBS</p> <p style="text-align: center;"><b>Evaluation :</b> Profés EPS et/ou Ligue - FFBS sur 3 matches niveau académique</p> <p style="text-align: center;"><b>Certification :</b> Direction Régionale UNSS.</p>
AU	<b>2 - Se placer sur le terrain</b>	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.	
MARBRE			
ET	<b>3 - Autorité dans la partie</b>	Idem niveau "département" plus : * Etre 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).	
ARBITRE	<b>4 - Diriger la partie</b>	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).	
DE			
BASE	<b>5 - Relations entre les arbitres</b>	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").	
SCOREUR	Idem niveau "département" plus : * Veille avec l'arbitre au marbre au bon déroulement de la rencontre (horaires, retraits, score, respect de l'ordre à la batte). * Note le code de l'action relative : - au batteur : BF (balle frappée) - BB (but sur balles) - HBP (touché par le lanceur) - K (strike out) - HR (home run). - au coureur : BV (base volée). * Marque 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 <sup>2</sup> Etc... * Note sur le fiche de scorage, le code du changement relatif : - au changement de frappeur → barre verticale après le dernier passage à la batte du frappeur remplacé (fiche équipe concernée par le changement). - au changement de lanceur → barre horizontale avant le prochain frappeur au moment du changement (fiche équipe adverse en attaque)		

### Niveau 3

#### Niveau de compétence :

- Niveau minimum pour arbitrer lors d'un championnat "Elite".
- Maîtriser le niveau "Académique" et :
  - Etre capable d'arbitrer au marbre ou sur base jusqu'au niveau "national",
  - Etre capable de gérer un collectif d'arbitres en match,
- Etre capable de scorer au niveau "national"

ROLES	COMPETENCES	TACHES	CERTIFICATION	
ARBITRE	1 - 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	<b>Formation : stage.</b> <u>Intervenants :</u> CMN et/ou FFBS.	
AU	2 - 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'élance !). - 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).		
MARBRE	3 - 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.		<b>Evaluation : CMN</b>  et/ou FFBS sur les phases finales nationales.
ET	4 - Diriger la partie	Idem niveau "académie" plus : * Gérer complètement un match ou une compétition sur le plan de l'arbitrage (avant, pendant et après). * Evaluer 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.		
ARBITRE	5 - 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. - Etre 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.		<b>Certification :</b>  UNSS et/ou FFBS.
SCOREUR	Idem niveau " académie " plus : * Bonne connaissance des règles de jeu UNSS. * Veiller avec l'aide de l'arbitre au marbre au bon déroulement de la rencontre (coordonner le scoring et l'arbitrage : changements,...). * Selon son jugement, note le code relatif à la nature de la Balle Frappée ( <b>BF</b> ) : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coup Sûr (balle « indéfendable » qui accorde sans risque la 1<sup>ère</sup> base au frappeur) -&gt; <b><u>BF</u></b> (BF souligné !)</li> <li>- Erreur de la défense (balle « ratée » par un défenseur qui permet au frappeur d'être sauf en 1B) -&gt; <b>Bfe</b> (e=erreur)</li> <li>- Frappe qui entraîne l'élimination du frappeur (attraper de volée, relais en 1B,...) -&gt; BF (BF non souligné !)</li> </ul>			

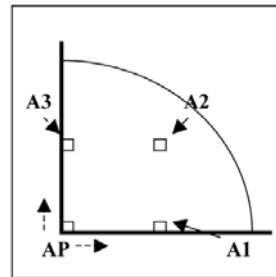
**• La mécanique de placement et de déplacement des arbitres •**

( 1, 2, 3 ou 4 )

1 seul arbitre sur le terrain



4 arbitres sur le terrain



**MECANIQUE BASEBALL UNSS A 2 ARBITRES**

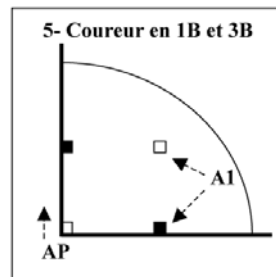
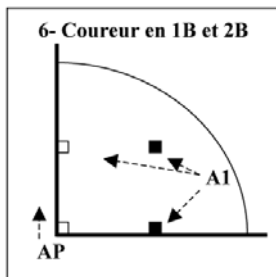
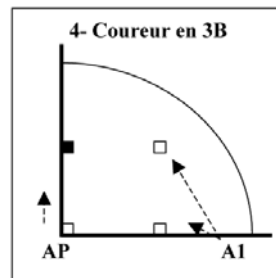
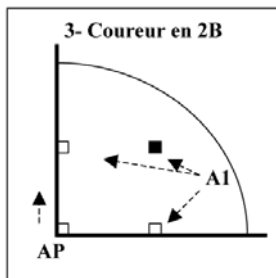
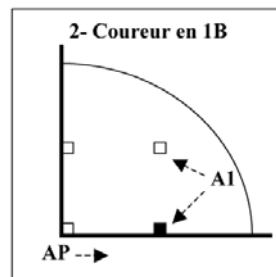
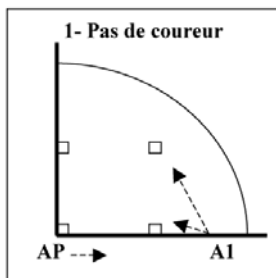
AP : Arbitre à la plaque

A1 : Arbitre de 1B

-----> : Déplacement de l'arbitre

□ : Base vide

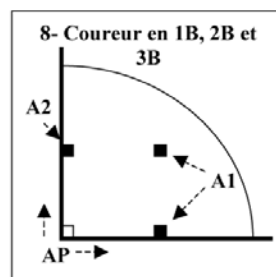
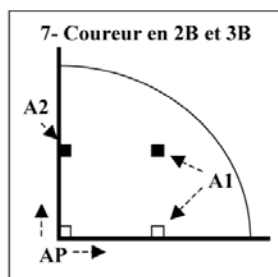
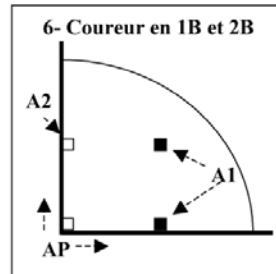
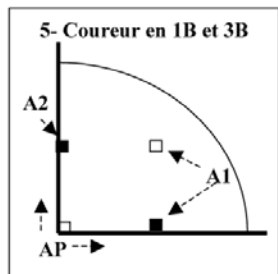
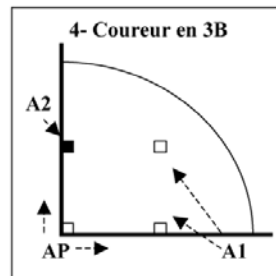
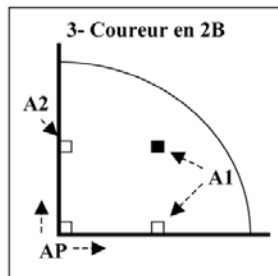
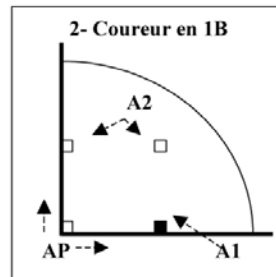
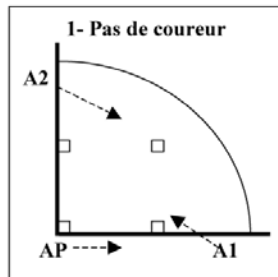
■ : Base occupée



# MECANIQUE BASEBALL UNSS A 3 ARBITRES

AP : Arbitre à la plaque      A1 : Arbitre de 1B      A2 : Arbitre de 3B

-----> : Déplacement de l'arbitre      □ : Base vide      ■ : Base occupée



# 5 - LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

## • Q.C.M BASEBALL UNSS •

Q 1	Le baseball scolaire se joue à 9 contre 9 plus remplaçant. Une 1/2 manche se termine après 3 retraits (éliminés). Cependant quelque soit le nombre de retraits les équipes changent de rôle au 6° point marqué dans la manche par l'attaque.	OUI	-	NON
Q 2	Une balle frappée par le batteur qui touche une base est toujours en jeu.	OUI	-	NON
Q 3	Une balle frappée en territoire des "fausses balles" est un strike, sauf si le batteur compte déjà deux strikes.	OUI	-	NON
Q 4	Une balle frappée qui touche le marbre est toujours en jeu.	OUI	-	NON
Q 5	Un ricochet (foul tip) attrapé par le receveur élimine <b>toujours</b> le batteur.	OUI	-	NON
Q 6	Une balle frappée roule sur la ligne avant la troisième base. Un défenseur la dévie à l'extérieur en voulant la saisir. La balle reste en jeu.	OUI	-	NON
Q 7	Un coureur est en 1ère base. La balle frappée par le <b>batteur</b> est relayée par la défense au joueur de 2ème base qui touche la base balle en main avant le coureur. Le coureur est retiré (éliminé).	OUI	-	NON
Q 8	Le seul coureur est en 2ème base. La balle frappée par le <b>batteur</b> est relayée par la défense au joueur de 3ème base qui touche la base balle en main avant le coureur. Le coureur est retiré (éliminé).	OUI	-	NON
Q 9	Deux coureurs sont en 1ère et 2ème base. La balle frappée en l'air par le batteur est attrapée de volée alors que les deux coureurs ont quitté leur base. Le batteur et les coureurs sont tous trois automatiquement retirés (éliminés).	OUI	-	NON
Q 10	Un coureur est en 1ère base (jeu forcé). La balle est frappée vers la 1ère base. Le défenseur attrape la balle et touche la base (il retire le batteur), puis relaie (lance) la balle à son partenaire en 2ème base. Celui-ci touche la base balle en main avant le coureur. Le coureur est forcément retié (éliminé).	OUI	-	NON
Q 11	Un coureur est en 1ère base. Un défenseur se place sur son chemin et le gêne sa course. La 2ème base est facilement touchée en premier, balle en main, par un défenseur. Le coureur doit être retiré (éliminé).	OUI	-	NON
Q 12	Le batteur frappe une balle en vol vers la 1ère base. Le défenseur se place sous la balle sur le chemin du batteur. Le batteur ne veut pas sortir du chemin et le percute. Le défenseur manque la balle qui tombe au sol. Le batteur doit être retiré (éliminé).	OUI	-	NON
Q 13	En route vers le marbre, le coureur venant de la 2ème base ne touche pas la troisième base en la dépassant. Le coureur doit être retiré (éliminé) automatiquement.	OUI	-	NON
Q 14	La balle frappée touche le pied du batteur encore en place dans le rectangle de frappe. La balle devient morte.	OUI	-	NON
Q 15	Le batteur tente un amorti alors qu'il compte déjà deux strikes. La balle part en territoire de fausse balle. La balle est morte et le batteur doit être retiré (éliminé).	OUI	-	NON
Q 16	L'attaque compte deux retraits. Un coureur est en 3ème base. Le batteur frappe une balle au champ extérieur. Elle permet au coureur de compléter son tour mais ensuite le batteur se fait retirer en 2ème base. Ce retrait est le 3ème de la manche, le point du coureur doit être annulé.	OUI	-	NON
Q 17	Balle frappée par le batteur en territoire des fausses balle. La balle y est quand même attrapée de volée par un défenseur. Le batteur est retiré (éliminé).	OUI	-	NON
Q 18	La balle est frappée par le batteur. Elle rebondit dans le territoire des bonnes balles puis sort à la suite d'un effet en territoire de fausse balle avant la 3ème base. La balle devient morte et le jeu est arrêté.	OUI	-	NON
Q 19	La balle est frappée par le batteur. Elle roule dans le territoire des fausses balles puis rentre dans le territoire des bonnes balles avant la 3ème base après un faux rebond. La balle devient morte et le jeu est arrêté.	OUI	-	NON
Q 20	La balle est frappée par le batteur. Elle rebondit dans le territoire des bonnes balles puis, par un effet, franchit la ligne des mauvaises balles au delà de la 1ère base. La balle devient morte et le jeu est arrêté.	OUI	-	NON
Q 21	Un <b>défenseur balle en main</b> se trouve <b>sur le chemin du coureur</b> . Ce dernier contourne (slalome) le défenseur pour ne pas se faire toucher et atteint la base. Le jeu est valable.	OUI	-	NON
Q 22	Un défenseur tente d' <b>attraper de volée</b> une balle frappée par le batteur. Elle rebondit dans son gant, lui échappe mais est <b>rattrapée</b> de justesse <b>par un partenaire</b> avant qu'elle ne touche le sol. Le batteur doit être retiré (éliminé).	OUI	-	NON
Q 23	Un <b>défenseur sans la balle</b> attend une passe d'un partenaire. Il se trouve <b>sur le chemin du coureur</b> . Ce dernier le contourne pour ne pas le percuter et atteint la base. Le coureur doit être retiré (éliminé).	OUI	-	NON

Q 24	Lors des 2 manches et manches suivantes, l'ordre à la batte est repris là où il a été arrêté à la manche précédente. Le joueur suivant sur la liste le dernier joueur à s'être présenté à la batte sera le premier à batter.	OUI	-	NON
Q 25	La <b>ligne de Home Run</b> est fixée à 55 m. Si le batteur frappe la balle directement au delà de cette limite, batteur et coureur peuvent compléter directement leur tour sans risque.	OUI	-	NON
Q 26	La <b>ligne de Home Run</b> est fixée à 55 m. Si le batteur frappe la balle et qu'elle franchit cette limite après un rebond ou un contact avec un adversaire, le batteur et les coureurs peuvent bénéficier de deux bases d'office sans risque.	OUI	-	NON
Q 27	Le <b>backstop</b> est un filet placé à 8 mètres derrière le marbre pour stopper les balles non attrapées par le receveur. Une "balle passée" bloquée dans le filet ou qui passe sous le filet accorde une base à chaque coureur.	OUI	-	NON
Q 28	Le <b>cercle du lanceur</b> fait 2,50 m de diamètre, situé à 12m (lancer par dessous) ou 16m (lancer libre) du marbre. Le même type de lancer doit être effectué contre le même batteur. Il ne peut changer (12m ou 16m) qu'entre deux batteurs.	OUI	-	NON
Q 29	Un lanceur ne peut lancer que <b>6 manches par jour</b> . Une manche est comptabilisée entièrement dès le premier lancer.	OUI	-	NON
Q 30	La <b>prise d'avance</b> du coureur (s'avancer vers la base suivante avant même que le lanceur ne lance la balle) est autorisée en Baseball scolaire.	OUI	-	NON
Q 31	Le <b>vol de base</b> du coureur est autorisé en baseball scolaire lorsque la balle lancée franchit le plan du marbre. Cela est valable que le batteur tente la balle ou non, ou que le receveur attrape la balle ou non.	OUI	-	NON
Q 32	Un match UNSS se joue en 6 manches maximum ou 1h30. Une nouvelle manche ne peut débuter après 1h20 de jeu.	OUI	-	NON
Q 33	Si le batteur se fait toucher par la balle du lanceur sans avoir fait l'effort de l'éviter, l'arbitre compte une "balle" contre le lanceur.	OUI	-	NON
Q 34	Si le batteur se fait toucher par la balle du lanceur alors qu'il essayait de l'éviter, la 1ère base lui est accordée.	OUI	-	NON
Q 35	Le lanceur peut feinter au cours de son lancer, pour autant qu'il mette moins de 10 secondes à lancer.	OUI	-	NON
Q 36	Les équipes UNSS peuvent être mixtes.	OUI	-	NON
Q 37	Une balle touchée (frolée) par le batteur mais qui ne s'envole pas et va directement dans les mains du receveur est un "foul tip". A ce titre elle est comptée comme un strike. Le batteur n'est retiré que s'il comptait déjà 2 strikes.	OUI	-	NON
Q 38	Le batteur engage sa batte vers la balle pour batter mais se retient de frapper sans que sa batte ne passe au dessus du marbre. Un strike est quand même compté.	OUI	-	NON
Q 39	Une balle frappée en l'air par le batteur, s'envole derrière le marbre et est attrapée de volée par le receveur. Le batteur n'est pas retiré. Un strike est compté.	OUI	-	NON
Q 40	La balle touche le batteur alors que celui-ci tente de la frapper. Un strike est compté.	OUI	-	NON

## Réponses :

- **OUI** -> 1-2-3-6-7-12-14-15-17-18-22-24-25-26-27-28-31-32-33-34-36-37-40
- **NON** -> 4-5-8-9-10-11-13-16-19-20-21-23-29-30-35-38-39

## 6 - LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

[www.unss.org](http://www.unss.org)

## **7 - LE JEUNE OFFICIEL PEUT TROUVER DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES POUR PARFAIRE SA FORMATION**

UNSS – 13, rue St Lazare 75009 PARIS

[www.unss.org](http://www.unss.org)

[www.unss.org/doc\\_formation/Mecanique arbitrage baseball unss.pdf](http://www.unss.org/doc_formation/Mecanique_arbitrage_baseball_unss.pdf)

[www.unss.org/download/reglement/reglement.htm](http://www.unss.org/download/reglement/reglement.htm) : règlement base-ball

FFBSC – 41, rue de Fécamp 75012 PARIS

[www.ffbsc.org](http://www.ffbsc.org)