



Guide de l'instructeur

Programme de certification de Niveau I Présentation PowerPoint

Avant le début du Stage

Prenez le temps de vous familiariser avec le matériel du stage.

1. Est-ce que le PowerPoint fonctionne? - les marqueurs? - le tableau de papier est-il disponible? –le tableau noir ou vert/le tableau blanc, craies/brosses?
2. Comment vous rendez-vous au gymnase ou sur le terrain?
3. Vérifiez où sont les sorties en cas de feu, les zones réservées aux fumeurs, les toilettes et le casse-croute.
4. Quelles sont les habitudes lors du dîner? À quelle distance sont les restaurants locaux?
5. À quelle heure se termine le stage? (Cela aidera tous ceux qui ont besoin de s'organiser pour retourner à la maison).
6. Vérifiez pour vous assurer que toutes les personnes présentes sont inscrites – inscrivez les informations sur le formulaire officiel d'inscription.
7. Qui va présenter les instructeurs?
8. Souhaitez-vous remercier des individus (hôtes, invités spéciaux, personnel provincial ou territorial, etc.) avant de commencer le stage?

Notez que les **points importants (PI)** de chaque PowerPoint (PP) sont présentés en **caractères italiques gras** et qu'ils doivent être couverts. Ces **PI** sont basés sur le PP et correspondent à la Présentation PowerPoint de 2014. Vous devez aussi avoir le Manuel des techniques de l'ISF de Niveaux 1 et 2 que vous utiliserez dans vos séances d'EXERCICES.

Une grande partie du stage de Niveau 1 est conçu pour se dérouler sur le terrain de balle/le gymnase pour les séances d'Exercices.

Assurez-vous d'inclure ces séances d'Exercices.

Guide

Diapo #	Titre	PI
1	<u>Bienvenue au Stage de Niveau 1</u>	Servez-vous de cette diapo pour mettre le projecteur au point. Projetez-la quand les gens arrivent et s'installent. Ne la changez pas pour les présentations et la description du déroulement de la journée .
2, 3	<u>Thèmes du Stage</u>	Présentez les thèmes du jour et insistez sur l'importance des exercices Tous les participants et les instructeurs ont besoin d' être préparés pour aller à l'extérieur ou au gymnase pour y travailler les exercices. Être bien chaussés, manteaux, etc. sont nécessaires.
4, 5	<u>Exigences du Niveau 1 (2 diapos)</u>	Présentez les éléments de formation et de maintien du statut et insistez sur le fait que les évaluations aussi sont importantes pour la formation continue d'un arbitre . Passez rapidement les six sections (Pré requis, Exigences, etc.) en format 'lecture' en donnant l'information aux participants. Insistez sur les éléments de l'évaluation et sur son importance . Répondez à toutes les questions portant sur les

		sections.
6 - 13	<u>Rôle de l'arbitre</u>	Suivez le texte du Manuel de Niveau 1 donnez des détails sur chaque partie. <i>Insistez sur (a) 'être le meilleur que vous puissiez être'; (b) 'faire de son mieux' en tout temps! Chaque partie est importante pour les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs.</i>
14 - 18	<u>Code vestimentaire et équipement</u>	Les instructeurs devraient <i>montrer l'exemple</i> et se présenter au stage vêtu d'un uniforme officiel de Softball Canada propre, pressé et en parfaite condition. Ayez des exemples de toutes les parties de l'uniforme. Incluez des articles comme une trousse de cirage de chaussures, un ruban à mesurer, une brosse à vêtement, etc. <i>Assurez-vous de ne montrer que l'équipement officiel tout comme les vêtements! (bon logo, etc.)</i> Donnez des conseils pour garder l'uniforme propre. P.ex. linge ou brosse pour dépoussiérer les pantalons, le pli de la casquette, les trucs de polissage (crème ou salive). Indiquez que les CC de BL ne permettent pas les shorts mais les ligues locales l'acceptent. On peut porter <i>deux sacs de balles</i> et ils peuvent avoir ou non le logo. La <i>couleur des chaussures, les lettres ``blanches`` et les logos</i> ont besoin d'explications claires. <i>Insistez sur le fait que nous n'avons qu'une chance de créer une première impression!</i>
19-22	<u>Exercices</u>	Rappel d'aller dehors et de PRATIQUER – Signaux/position au marbre/BL et BR
23	<u>Règlements du lancer – Ce qu'un lanceur peut et ne peut pas faire!</u>	<i>Page titre de la section – insistez sur l'importance de connaître et de comprendre le mouvement réglementaire du lancer.</i>
24	<u>Règlements du lancer Balle lente</u>	Montrez les <i>6 éléments du mouvement du lancer</i> et les règlements qui les régissent. <i>Vous avez besoin d'un Guide de règlements!</i> Réviser les éléments importants de la zone de prises en Balle lente. a) Doit être de 1,8 m (6') à 3,7 (12'). b) Remis par en dessous. <i>Insistez sur – la main doit dépasser la hanche.</i> c) La vitesse doit être modérée. d) Jugez quand la balle passe au-dessus du marbre. <i>Insistez sur l'image du frappeur au marbre.</i> e) La balle doit passer à travers la zone. <i>Insistez sur le fait que l'endroit où la balle atteint le sol n'est pas important.</i>
25	<u>L'Arc en Balle lente</u>	Cette diapo est animée pour montrer le vol de la balle lors de l'arc réglementaire en BL. <i>Insistez sur – 1,8 m (6') minimum et 3,7 m (12') maximum.</i>
26	<u>L'Arc lors d'un lancer non réglementaire en Balle lente</u>	1,8 mètre (six (6) pieds) à 3,7 m (douze (12) pieds) du sol et voyageant en arc sont les deux exigences d'un lancer réglementaire. <i>Insistez sur – La Balle lente est un sport de frappeurs et ce le règlement est le plus enfreint et le moins appelé en Balle lente –</i> <i>APPELEZ-LE SOUVENT ET AVEC CONSTANCE!</i>
27	<u>Boîte du lanceur</u>	<i>Insistez sur – la position et la dimension et où les pieds peuvent être placés pour que ce soit réglementaire.</i> Les pieds peuvent être tous les deux dans la boîte ou toucher le bord de la boîte /du tapis du lanceur ou derrière le bord arrière du moment qu'au moins un pied est dans la boîte ou lui touche. <i>S'il y a un pas, le pied pivot doit être alors dans la boîte ou lui toucher.</i>
28	<u>Zone de prise en Balle lente</u>	Pour une "décision de zone de prise" l'arbitre doit "visualiser" le frappeur debout <i>même avec le marbre.</i> Le haut et le bas de la zone sont déterminés par la position

		de ce frappeur (même avec le marbre)
29	<u>Vitesse modérée en BL</u>	Définissez ce que c'est qu'une vitesse modérée et expliquez la technique utilisée pour rendre cette décision. Par définition, un lancer en BL doit avoir un arc perceptible. S'il y a un arc, alors la vitesse du lancer est acceptable. Insistez sur les pénalités d'un lancer trop rapide – 1 ^{ère} offense = avertir le lanceur – 2 ^e offense au même lanceur=retrait de la position de lanceur
30	<u>Règlements du lancer Position en BR/ Orthodoxe</u>	Faites la démonstration de la "position des pieds" réglementaire pour le lanceur de BR. Rappelez que les deux pieds doivent être en contact avec la plaque du lanceur et non à l'extérieur sur le côté. "orteils hauts" et " talon haut" sont acceptables.
31	Page titre	<u>Règlements du lancer BR/Orthodoxe</u> (Repasser les règlements de la BR pour le lanceur en insistant sur: - la prochaine série de Diapos)
32	<u>Prendre le signal</u>	Réviser les 4 conditions pour prendre le signal de façon réglementaire. C'est un règlement que l'arbitre doit reconnaître et il doit être prudent dans ses décisions. C'est rarement appelé!
33	<u>La pause</u>	C'est important que le lanceur fasse une pause. Il permet au frappeur et à l'arbitre de se préparer au lancer. <i>Insistez sur la différence entre une pause en BL et en BR.</i>
34	<u>Élan</u>	<i>Insistez sur – un temps d'arrêt peut être demandé par le frappeur, le receveur ou le lanceur en tout temps jusqu'à et incluant la "pause".</i> Insistez pour qu'un (1) seul pas soit accordé et il doit être vers l'avant et dans la chute.
35	<u>Relâchement (4 parties)</u>	À partir des 4 points de la Diapo – Mouvement/Relâchement/Main/Poignet – et développez les points donnés à l'écran.
36	<u>Pied non pivot – talon</u>	<i>Avancer en se soulevant sur l'orteil du pied non pivot est un mouvement naturel et réglementaire.</i>
37	<u>Le pas – Toutes les catégories femmes/hommes U16 et moins</u>	Avant que le pied avant touche le sol, le pied pivot peut: a) Rester en contact avec la plaque du lanceur Ou b) Pousser et glisser le pied hors de la plaque du lanceur <ul style="list-style-type: none"> • - en contact avec le sol • - orteil pointé vers le sol • - ne se soulève pas du niveau du sol <u>Position réglementaire pour le lancer</u> Montrez les différences entre TOUTES les catégories femmes et hommes U16 et moins et les hommes senior adultes, U21 et U18 en ce qui concerne le pas. Ce que chaque groupe de lanceurs peut faire et ce qui est réglementaire?
38	<u>Le pas – Hommes U18, U21 et Senior</u>	<i>Avant que le pied touche le sol,</i> le pied pivot peut: a) Rester en contact avec la plaque du lanceur OU b) Pousser et glisser OU c) Traîner, bondir ou sauter Note: S'il ne touche pas le sol au-dessus de la plaque du lanceur, il peut atterrir et lancer.
39		Il y a 3 Diapos d'un lanceur masculin en train de relâcher la balle au receveur. Décrivez chacune d'elles en séquence et acceptez les questions concernant le relâchement. La remise de la balle est réglementaire!

40-42	<u>Orthodoxe</u> <u>Règlements du lancer</u>	Repassez les règlements du lancer orthodoxe. Insistez sur the <i>le tir (# 41) et la remise (#42).</i>
43	<u>Infraction – Lancer non réglementaire</u>	<i>Insistez sur la technique incluant l'effet de miroir (signal) et d'écho (verbal).</i>
44	<u>Questions?</u>	Réviser et répondre à toutes les questions des participants. <i>Encouragez-les à poser des questions.</i>
45-49	<u>Guide de règlements</u> Bon usage ... Le lire pour le comprendre L'étudier ... Avoir une question...	Prenez votre Guide de règlements et demandez à tous ceux qui en ont de le prendre. Référez-vous au Guide à jour et <i>insistez sur le fait que le guide comporte deux sections - Balle lente et Balle rapide.</i> Reprenez les articles un à un et expliquez l'organisation du livre - p.ex. Règlement, Article, Sous article et Notes. <i>Insistez sur l'utilisation de l'index au début de chaque section du guide et sur l'importance de savoir où trouver les dimensions du terrain de balle.</i>
50	<u>Guide de règlements – Règlements de jeu</u>	Regardez la section des règlements – par sujet – Règlements 1 à 9
51	<u>Guide de règlements - Procédures</u>	Règlements 10, 11 et 12 – par sujet – Tâches de l'arbitre, Protêts et Pointage
52	<u>Sect. 7 Règlements et Définitions</u>	Page titre
53	<u>Le terrain de jeu</u>	Le diagramme est celui d'un terrain idéal. Le marquage est complet et il est clôturé. <i>Faites remarquer les différences avec les terrains de Balle lente (pas de cercle du lanceur, ligne de sécurité pour la catégorie mixte) vs. Balle rapide.</i> Indiquez les boîtes pour les entraîneurs et les frappeurs sur le terrain. Indiquez leur importance en relation avec la partie. <i>Les lignes inadéquates peuvent causer des problèmes pendant la partie.</i>
54	<u>Bonne balle</u>	Discutez des facteurs qui déterminent une bonne balle. <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Au-delà du but:</i> Une balle <i>qui touche le sol ou un joueur au-delà du 1^{er} ou du 3^e but.</i> En territoire des bonnes balles, c'est une bonne balle; en territoire des fausses balles, c'est une fausse balle. b. <i>Avant le but:</i> Une balle <i>qui s'arrête en territoire des bonnes balles</i> avant le but est une <i>bonne balle et une balle qui s'arrête en territoire des fausses balles</i> avant un but <i>est une fausse balle.</i> c. <i>Marbre:</i> Une balle <i>qui s'arrête sur le marbre est une bonne balle</i> d. <i>Touchée pour la première fois:</i> Une balle <i>touchée pour la première fois en territoire des bonnes balles</i> et qui roule ensuite en territoire des fausses balles <i>est une bonne balle.</i> e. <i>Qui touche un but:</i> <i>Si elle frappe un but (1^{er} ou 3^e but) et bondit ensuite en s'éloignant c'est une bonne balle,</i> peu importe où elle va ou où elle s'arrête.
54 suite	<u>Fausse balle</u>	<i>Insistez sur ce qui fait d'une balle une fausse balle.</i> Si elle frappe un objet ou un joueur en territoire des fausses balles, si elle frappe d'abord le sol après le premier ou le troisième but, si elle vient s'arrêter avant le premier ou le troisième but. <i>Soulignez les différences entre avant et après les coussins (1^{er} but et 3^e but).</i>
55	<u>Diagramme du losange – à utiliser avec les scénarios</u>	En vous servant de la diapo #55 décrivez des situations de bonnes ou de fausses balles. Voir le Manuel de N1. <i>Ce qui est encore mieux, sortez sur un losange ou allez dans un gymnase où vous avez organisé un losange et faites la</i>

	<u>bonnes fausses balles</u>	<i>démonstration de cas de bonnes/fausses balles.</i>
56	Attraper – Attrapé réglementaire et pas d'attrapé	Réviser les cinq éléments qui déterminent si une balle est attrapée ou non. Insistez sur le contrôle du corps et le contrôle de la balle! Personne ne tombe ou ne fonce dans une clôture et échappe la balle par la suite – en conséquence, s'il n'y a pas de contrôle – il n'y a en conséquence pas d'attrapé!
57, 58	Ricochet	Réviser les deux critères 'pas plus haute que la tête du frappeur' et 'directement dans le gant du receveur'. N'oubliez pas que la balle peut d'abord bondir sur le gant du receveur ou le toucher, puis venir en contact avec sa poitrine, son masque ou ses jambes et retourner dans le gant et c'est un ricochet. Insistez sur pas plus haute que la tête du frappeur. (#66) Insistez sur - BR – balle en jeu. BL – balle morte.
59	Ricochet	En commençant avec le 'bâton' sur le diagramme, Réviser tous les éléments qui font d'une balle frappée un 'Ricochet'. <ol style="list-style-type: none"> 1. La balle va directement de la main ou du gant du receveur (du bâton au gant/à la main). 2. Pas plus haute que la tête du frappeur. 3. Doit être attrapée – Le receveur doit la contrôler avec son gant ou sa main nue. 4. C'est une prise mais pas un retrait à moins que ce soit la 3^e prise. 5. En BR – une balle en jeu. En BL – une balle morte. 6. En BR – les coureurs peuvent avancer au risque d'être retirés. <p>Il n'y a pas d'attrapé si la balle frappe d'abord le sol ou si la balle frappe une partie du receveur (masque, poitrine, jambes, etc.) avant de se retrouver dans le gant ou la main.</p> <p>Note: Faites la démonstration du signal d'un ricochet.</p>
60	Ricochet - Révision	Revoquez les éléments et demandez s'il y a des questions
61	Chandelle à l'intérieur	Revoquez chaque 'balle' du diagramme. Discutez de ce qui constitue une "chandelle à l'intérieur". <ol style="list-style-type: none"> 1. Bonne – ce doit être une bonne balle. 2. Ce n'est pas un amorti ou une flèche. 3. Coureurs - Au 1^{er} et 2^e ou 1^{er}, 2^e et 3^e but. 4. Retraits – moins de 2 retraits. 5. Effort ordinaire – elle peut être attrapée avec un effort ordinaire. 6. Qui peut attraper – tous les joueurs de champ intérieur et possiblement un voltigeur? 7. Balle en jeu – un coureur atteint par la balle sur le but n'est pas retiré. S'il n'est pas sur le but, il est retiré. 8. Retiré – le frappeur est retiré. (Même si la balle n'est pas attrapée) 9. Hauteur maximum – au sommet du vol de la balle, l'arbitre va déclarer, "Chandelle à l'intérieur, le frappeur est retiré si la balle est bonne." 10. Fausse – si la balle roule en territoire des fausses balles, c'est une fausse balle et il n'y a pas de retrait. <p>Soulignez que les coureurs peuvent courir, mais ils peuvent faire l'objet d'un appel pour avoir quitté le but avant un attrapé.</p>
62	Chandelle à l'intérieur - Révision	Repassez les éléments et demandez s'il y a des questions.
63	Définitions et	Insistez sur l'importance de connaître les définitions nécessaires pour prendre les

	<u>règlements</u>	bonnes décisions. <ul style="list-style-type: none"> • Zone des prises • Temps d'arrêt • Balle morte • Balle bloquée
64-66	<u>Signaux – exercices</u>	Cet ensemble de Diapos est présenté pour illustrer les signaux corrects. Ils ne sont pas conçus pour remplacer les exercices sur le terrain mais ils sont à l'usage des instructeurs et ce sont des rappels des techniques correctes.
67	<u>Interférence du frappeur-coureur</u>	Faites remarquer que le frappeur-coureur n'a pas à être frappé par la balle et que c'est l'arbitre du marbre qui rend la décision. L'AM suit le FC vers le premier but et surveille s'il y a balayage, si un pied est avancé, s'il est atteint par la balle mais s'éloigne de la ligne, etc. – où la balle atteint le FC – au-dessus du territoire des bonnes balles ou au-dessus du territoire des fausses balles. Il doit y avoir un joueur défensif placé pour attraper la balle au premier but.
68-71	<u>Interférence – Causée par l'offensive</u>	Révision de la définition de l'Interférence. <p>#68 L'interférence du frappeur-coureur ou du frappeur demande une décision. Qui est retiré? Qu'est-ce que vous faites des coureurs sur les buts?</p> <p>#69 L'interférence d'un coureur – Il y a trois scénarios à examiner. Qui est retiré?</p> <p>#70 Six types d'interférence – Revoir les différents types avec de brèves interprétations/scénarios. Note: Une balle qui frappe un arbitre de but en territoire des bonnes balles avant de dépasser un joueur de champ intérieur devient une balle morte (pas de jeu possible) et le frappeur se voit accorder le 1^{er} but.</p> <p>#71 Révision des actions nécessaires lors de décisions d'interférence. Examinez l'interférence des entraîneurs – cas de balle en jeu. Interférence de l'Arbitre du marbre – Laissez tous les jeux se terminer parce que c'est une balle morte retardée et si le coureur est touché et retiré (vol de but en BR lorsque le receveur touche l'arbitre par inadvertance), il n'y a pas d'interférence. Mais si le coureur n'est pas retiré, il doit alors retourner au dernier but touché au moment du lancer.</p>
72	<u>Interférence de l'Arbitre du marbre</u>	Insistez sur ce qui suit – Balle morte retardée N'arrêtez pas le jeu mais attendez plutôt le résultat. Si le C est retiré sur un relais alors le retrait est maintenu mais si le coureur est sauf, il doit alors retourner d'où il vient et il n'est pas retiré.
	<u>Obstruction - Types</u>	Définissez l'Obstruction et revoyez-en les types. Revoyez la technique. <p>Note: Tous les cas d'Obstruction amènent une <u>balle morte retardée</u> – signal et verbal.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jeu sur un coureur - Balle morte retardée - Temps d'arrêt – Accordez un but. 2. Souricière - Balle morte retardée - laissez le jeu continuer à moins que le coureur soit touché immédiatement après l'obstruction – ensuite Temps d'arrêt et attribution du but. 3. Pas de jeu sur le coureur - Balle morte retardée – laissez le jeu se terminer et accordez un but supplémentaire/des buts supplémentaires au besoin. Note: Le coureur ne peut pas être déclaré retiré entre les buts où l'obstruction s'est produite.

		<p>4. Obstruction du receveur - Balle morte retardée (AM – Abaissez le bras rapidement) – Option de l'entraîneur/du gérant de prendre le résultat du jeu ou si un FC a avancé au 1^{er} but sans être retiré et que tous les autres coureurs ont avancé d'au moins un but – l'obstruction est annulée.</p> <p>5. Feinte de toucher - Balle morte retardée - Après la fin du jeu – avertir les deux bancs. Il pourrait y avoir une expulsion immédiate (le joueur qui a fait la feinte de toucher). Ce sera une expulsion à la prochaine feinte de toucher de l'une ou l'autre équipe.</p>
73, 74	<u>Obstruction - Actions</u>	<p>Rappelez la définition.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Signalez et annoncez - Balle morte retardée - chaque fois que vous voyez une obstruction. 2. La balle est en jeu. 3. Les coureurs peuvent avancer plus loin au risque d'être retirés. Cela signifie que vous pouvez les avoir protégés jusqu'au but suivant, mais s'ils essaient d'avancer à un autre but, ils risquent être retirés s'ils sont touchés. 4. Après que le jeu est terminé ou immédiatement lorsqu'un coureur est sur le point d'être déclaré retiré – annoncez un "Temps d'arrêt" et accordez des buts. 5. Les autres coureurs sont à risque d'être retirés dans le cas d'une situation de balle morte retardée. Ils peuvent avancer à leurs propres risques.
75	<u>Substitutions</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tous les joueurs partants peuvent revenir au jeu une fois. 2. Les substituts doivent être rapportés à l'arbitre du marbre. 3. Les joueurs de retour au jeu doivent retourner au même rang que dans l'alignement original. 4. Les Substituts ne peuvent pas revenir au jeu. <p>Note: Les joueurs partants et leurs substituts ne peuvent jamais évoluer dans la partie en même temps.</p>
76	<u>Retour au jeu</u>	<p>Chacun des joueurs partants, incluant le JD ou le JS peuvent être retirés du jeu et revenir une fois, pourvu que les joueurs occupent la même place dans l'ordre des frappeurs si le joueur est dans l'alignement.</p> <p>EXCEPTION: Quand un joueur défensif frappe pour le JD, le JD est retiré temporairement.</p> <p>Note: Le joueur d'origine et le substitut ne peuvent pas être dans l'alignement en même temps.</p>
77	<u>Coureur de remplacement</u>	<p>-réglementaire pour le receveur qui se rend sur les buts et qu'il y a 2 retraits</p> <p>-toujours optionnel</p> <p>-doit être le dernier joueur prévu au bâton dans la manche et n'est pas sur les buts (voir p. 52)</p> <p>Règlement en Balle rapide seulement!</p>
78	<u>Joueur Flex</u>	<p>Le Flex est le joueur pour lequel le JD frappe et dont le nom apparaît au dixième (10^e) rang de l'ordre des frappeurs partants.</p>
79	<u>Joueur supplémentaire (JS)</u> BL	<p>Examinez les 8 conditions qui s'appliquent au JS et ce qui arrive en catégorie Mixte</p> <p>BL un JS est utilisé.</p>

80-84	<u>Cette année sur le losange</u>	Expliquez le <i>cycle de 2 ans du Guide de règlements</i> . Tous les règlements qui ont besoin d'être ajoutés (parce que le groupe a déjà arbitré et qu'ils ont besoin de connaître les changements) devraient être expliqués ici. Faites-leur <i>écrire les nouveaux règlements</i> (sous forme d'éléments) directement dans le manuel.
85	<u>Exercices</u>	Une série d'exercices devraient avoir été travaillés durant le stage et les techniques sont disponibles dans le manuel dans la section des signaux au marbre et sur les buts et sur les positions. Les systèmes à un ou deux arbitres doivent aussi être présentés et pratiqués. Les séances d'exercices devraient prendre environ 50% du temps du stage ou davantage.
86	<u>Nouveaux arbitres</u>	C'est un travail difficile! – <i>avec des entraîneurs adultes et adolescents</i> . C'est une tâche exigeante et il y a <i>beaucoup à faire!</i>
87, 88	<u>Qualités d'un bon arbitre</u>	Revoir les qualités d'un bon arbitre – <i>Bonne attitude, Bonne position, Bon jugement, et avoir la capacité de bien réagir sous pression</i> sont les qualités dont nous avons besoin. Ceci avec <i>les rapports, les habiletés de communication, avoir le sport dans la peau et connaître et appliquer les règlements</i> sont tous importants.
89	<u>Qualités d'un bon arbitre - Ne jamais</u>	Insister sur les aspects négatifs – <i>fraternisation, rapide à annoncer les décisions, rendre une décision sans avoir vu le jeu</i> se référer au manuel pour plus d'information.
90	<u>Qualités d'un bon arbitre – Ne jamais</u>	Continuer avec la catégorie <i>ne jamais</i> – <i>changer une prise pour une balle/remplacer sauf par retiré – demander de l'aide seulement quand vous êtes incapable de déterminer si c'est une balle ou une prise – demandez de l'aide sur les touchers ou les jeux forcés si l'entraîneur vous a demandé de vérifier parce qu'il prétend que la balle était au sol ou si vous savez que votre vue était obstruée.</i>
91	<u>Des entraîneurs peuvent essayer de vous intimider!</u>	Examiner les 4 éléments séparément et passez une couple de minutes à discuter des éléments importants relatifs au <i>respect, à la réunion d'avant partie, au rôle de l'entraîneur, soyez toujours poli</i>
92	<u>L'étiquette de l'arbitre envers un nouvel arbitre</u>	Qu'est-ce que "fraterniser"? – être trop amical et plus que poli. <i>Ne jamais menacer</i> un entraîneur ou <i>l'humilier</i> et toujours <i>respecter le style de l'entraîneur</i> – la façon dont l'entraîneur parle aux joueurs ne vous regarde pas.
93	<u>Le personnel d'entraîneurs</u>	Le passé, c'est le passé. <i>Chaque partie est un nouveau départ</i> . Comprenez que pour un entraîneur, <i>vous pouvez faire partie de sa stratégie afin de "motiver" son équipe</i> . Quand un entraîneur vous pose <i>une question</i> , répondez-lui rapidement et précisément. Il a le <i>droit de poser des questions!</i> Par-dessus tout, <i>ne critiquez jamais la stratégie</i> des entraîneurs. C'est leur équipe et leur partie!
94-95	<u>Les joueurs</u>	Dans les deux diapositives, revoyez tous les éléments de la liste. Ils sont présentés sur PP un a un, alors <i>prenez quelques minutes pour expliquer chacun des éléments et leur importance</i> . À la fin de la page, tous les éléments reviendront pour être révisés.
96-97	<u>Les partisans</u>	Jeter un coup d'œil sur deux pages d'éléments rendra l'importance des partisans évidente, mais aussi <i>l'étiquette permettant de prendre les partisans en compte</i> . À la diapo 96 une phrase qui dit, <i>"Vous ne pouvez pas expulser un spectateur."</i> Le pouvez-vous? <i>Oui vous le pouvez, dans certaines circonstances</i> . En balle mineure, ne permettez pas aux partisans de vous injurier ou d'injurier des joueurs. Lors de tous les sports de balle, ne permettez pas aux partisans de pénétrer sur le terrain. Arrêtez la partie et demandez de l'aide pour régler ce problème. On n'expulse pas un partisan parce qu'il est bruyant ou odieux.
98	<u>Information générale</u>	La Page titre de la section suivante.

	<u>pour les arbitres</u>	
99	<u>Information générale pour les arbitres</u>	Exigences pour les arbitres – <i>masque nécessaire en BR mais optionnel en BL- Révision des techniques.</i> Revoir les tâches d'avant partie à la réunion des arbitres au marbre. <i>Insistez sur l'importance et sur les raisons d'avoir toujours une réunion au marbre.</i>
100	<u>Tâches d'avant partie</u>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vérifiez le terrain. ✓ Vérifiez les buts. ✓ Vérifiez l'équipement (bâtons/casques protecteurs) Insistez sur le <i>pourquoi</i> de chaque tâche d'avant partie <i>en insistant sur la sécurité et la responsabilité.</i>
101	<u>Réunion d'avant partie</u>	<u>Partie 1 – Avec le(s) partenaire(s) – vérifier l'uniforme – vérifier l'équipement – revoir qui couvre quoi -Revoir les règlements du terrain.</u> Assurez-vous d'insister sur l' <i>importance</i> de cela parce que vous pouvez avoir une conception différente de la couverture etc. <u>Partie 2 – Avec les entraîneurs, les capitaines, au marbre</u> Ceci est la partie à laquelle nous pensons habituellement quand il est question de réunion d'avant partie et il est important d' <i>établir votre contrôle</i> et aussi de revoir tous les problèmes inhabituels relatifs aux règlements du terrain.
102-103	<u>Ayez toujours une réunion au marbre!</u>	À mesure que les éléments apparaissent à l'écran, expliquez pourquoi ils sont nécessaires. La Diapo 102 est très directe et va droit au but. Ceci est la <i>routine et la procédure à suivre.</i> La Diapo 103 est importante pour insister sur la <i>remise des cartes d'alignement</i> et sur <i>les changements à y apporter</i> avant de devenir officielles.
104	<u>Contrôler les confrontations</u>	Page titre de la nouvelle section du manuel.
105-109	<u>Confrontations</u>	Comment éviter les ennuis – examinez les <i>5 clés</i> de l'atteinte de cet objectif. <u>Connaître le règlement, être en position, rester concentré, donner le ton, spectateurs</u> Pour chacun des éléments des diapositives qui apparaissent à l'écran, il y a les éléments importants sous chaque entête général. À la fin de la page, tous les éléments apparaîtront de nouveau. <i>Revoyez rapidement la section en vous rappelant que vous avez affaire à des arbitres de niveau 1.</i>
110 - 114	<u>Contrôler les joueurs et les entraîneurs</u>	Les points importants pour contrôler les joueurs et les entraîneurs se trouvent dans le manuel. Repassez-les avant que le stage commence. <ol style="list-style-type: none"> 1. Quatre outils utilisés pour communiquer 2. Faire face aux insultes et à la critique 3. Savoir écouter 4. Autres éléments importants à savoir Les 4 diapositives suivantes y font référence.
115	<u>Expulsions</u>	N'évitez pas l'expulsion – ça arrive. Mais, <i>essayez de garder les joueurs et les entraîneurs dans la partie.</i> Laissez-les parler. Revoyez les responsabilités et les habitudes en cas d'expulsion. Connaissez-les bien et utilisez-les alors calmement.
116	<u>Remerciements</u>	