

# Programme de certification de Niveau 2

## Guide de l'instructeur Power Point

### 2014

#### Avant le début du Stage

Bienvenue au Stage de Niveau 2 à titre d'instructeur. Si vous avez un/des partenaire(s), avez-vous planifié et élaboré un horaire à suivre? Qui fait quoi?

Vous allez avoir besoin d'une solide connaissance du contenu du Manuel de Niveau 2 et du diaporama PowerPoint mis à jour en 2014. Ce document est basé sur cette information rafraîchie. **Souvenez-vous de couvrir toute la matière du N2 sans en ajouter.** Il contient suffisamment de matière à couvrir.

**Au cours des nombreuses années passées, le style des diapositives PowerPoint a changé. Vous n'y trouvez plus la matière détaillée au complet sur la diapositive projetée. La présentation comprend des mots clés, des phrases importantes ou des diagrammes comme base d'utilisation et d'élaboration.**

Vous pouvez penser qu'il serait utile de distribuer les manuels du N2 durant le stage et permettre que les participants les utilisent pendant que vous présentez la matière.

Les titres des diapositives sont présentés en **caractères gras et soulignés** – La matière est présentée en **gras et italique** et elle doit être couverte. Il y a beaucoup de matière à couvrir. Ce stage devrait nécessiter environ 7 heures.

Les **séances d'exercices** sont très importantes pour l'apprentissage et la progression des habiletés des participants. La plupart de la matière du PowerPoint peut être couverte durant les séances d'exercices. **Les exercices et des séances de pratique devraient constituer jusqu'à 40% à 50% du stage tout au long de la journée.** Étudiez la matière et travaillez-la durant les séances d'exercices. C'est mieux de la présenter de cette façon que dans une salle de classe.

#### **Dites-leur! Montrez-leur! Laissez les pratiquer!**

Prenez le temps de vous préparer pour transmettre la matière du stage.

1. Est-ce que le diaporama fonctionne? - y a-t-il une tablette de papier disponible? – un tableau noir ou vert/une craie/une brosse? – y a-t-il un tableau blanc et des marqueurs effaçables (pas d'encre permanente)
2. Comment vous rendez-vous au gymnase ou sur le terrain?
3. Localisez les sorties en cas de feu, les zones réservées aux fumeurs, les toilettes et le casse-croûte.
4. Quel est l'horaire de repas? À quelle distance sont les restaurants locaux?
5. À quelle heure le stage se terminera-t-il? (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?

**Ce guide n'inclut aucune suggestion pour le système à 1, 2 ou 3 arbitres. Les systèmes ont besoin d'être pratiqués sur un terrain et les exercices utilisés dans diverses situations possibles. Rappelez-vous qu'à partir de la saison**

2014, les systèmes en vigueur à Softball Canada sont ceux de l'ISF pour la Balle rapide et les systèmes de Softball Canada pour la Balle lente (Systèmes à 2 et 3 arbitres en BL à SC).

***Vous, l'instructeur, avez besoin d'un manuel à jour pour diriger ce stage.***


***Vous DEVEZ aussi réviser le manuel et le comparer au diaporama PowerPoint***

***avant la date de présentation du stage.***

Stage PP de BR et de BL de Niveau 2

# Diapositive	Sujet
1 - 7 Intro.	<p><u><b>Page titre</b></u> Faites les présentations et décrivez <i><b>l'horaire du déroulement de la journée.</b></i></p> <p><u><b>Introduction, Code d'éthique, Mot de bienvenue du Directeur des Officiels</b></u></p> <p>Présentez rapidement les sujets couverts par le stage. <i><b>Insistez sur l'importance des exercices.</b></i></p> <p>Passez rapidement sur les (<i><b>Pré-requis, Exigences</b></i>, etc.) sous forme de 'lecture' en donnant l'information aux participants. Répondez à toutes les questions concernant les sections.</p> <p>Mentionnez rapidement <i><b>le programme national</b></i> et faites remarquer le message du Directeur national des arbitres aux participants.</p>
8	<u><b>Section 1: Uniforme et Équipement</b></u> – Page titre
9-11	<p><u><b>Code vestimentaire et Équipement de jeu</b></u></p> <p>Expliquez ce qu'est l'uniforme correct (que vous portez probablement) et rappelez aux participants qu'il est acceptable de porter 2 sacs de balles (avec ou sans logo) et que les logos blancs sur les souliers sont O.K.. Si vous avez de l'équipement d'arbitrage avec vous, alors évidemment, vous les montrez. Montrez la <i><b>bonne façon de porter le coupe-vent (pas de manches roulées ou de queue de chemise qui dépasse) et la bonne façon de porter une chemise d'arbitre (pas de manches longues apparentes sous la chemise), l'utilisation des anneaux mesureurs de bâtons, etc.</b></i></p>
12-17	<p>Il faut insister sur les aspects réglementaires des bâtons, sur <i><b>les logos de l'ASA (les 3) et sur la liste de bâtons réglementaires de l'ASA.</b></i> En 2014 la norme de bâton de l'ISF est aussi réglementaire. <i><b>Vérifiez les bâtons et les casques protecteurs.</b></i> Expliquez les problèmes qui entraînent l'utilisation de certains bâtons considérés "modifiés". <i><b>Insistez sur la certification de l'ASA – label sur chaque bâton et ce que cela signifie.</b></i></p> <p>Reprenez sur les <i><b>techniques pour traiter les problèmes de bâtons modifiés</b></i> et sur les <i><b>pénalités.</b></i> Vérifiez le Règlement 3, article 1 et revoyez ce <i><b>qui fait qu'un bâton est "non réglementaire"</b></i>. La technique pour traiter les affaires de bâtons "non réglementaires" et les différentes <i><b>pénalités pour les bâtons non réglementaires versus modifiés</b></i> est importante. <i><b>Deux bâtons réglementaires</b></i> dans les mains d'un frappeur au cercle d'attente sont permis – l'un d'eux peut être un <i><b>bâton d'échauffement ou un dispositif ajouté</b></i> à l'un des bâtons. <i><b>Insistez sur le fait que les "anneaux alourdisseurs de bâton" sont non réglementaires.</b></i></p>
18, 19	<p>Présentez rapidement les différences entre le gant et la mitaine et soulignez que seulement <i><b>le receveur et le joueur de premier but peuvent utiliser une mitaine.</b></i></p> <p>Discutez des <i><b>restrictions relatives aux couleurs</b></i> sur le gant et sur la mitaine.</p>
20	<p>Expliquez rapidement la <i><b>différence entre la résine en poudre (réglementaire pour les lanceurs) et la résine rock (réglementaire pour les frappeurs),</b></i> les chaussures</p>

	réglementaires – <b>les crampons, etc.</b> et les exigences relatives aux casques protecteurs – <b>oreillettes.</b>
21	Comme arbitre, <b>vous ne devriez pas porter de bijoux</b> (y compris le jonc de mariage) et vous devriez <b>appliquer le règlement du Guide de règlements</b> relatif aux bijoux – “ne peut pas porter de bijou apparent.” “Si un joueur refuse d'enlever le bijou apparent ...retiré de la partie.”
22	<b>Section 2: Tâches de l'arbitre</b>
23	<b>Tâches de l'arbitre</b> <b>Accentuez la sensibilisation des participants</b> sur ce dont ils sont responsables quand ils sont sur le losange. <b>Repassez brièvement sur les éléments importants.</b> Insistez sur les <b>éléments clés</b> du diaporama et couvrez-les selon l'importance que leur accorde le manuel. <b>N'ajoutez pas de matière!</b> Vous n'avez pas le temps!
24	<b>Joueurs et Substituts</b> <b>Balle rapide - JD / FLEX - BR – Coureur de remplacement - JOS (BR seulement)</b> <b>Retour au jeu non réglementaire – Substitution non réglementaire – Lanceur non réglementaire</b> Insistez sur les <b>éléments importants</b> du PP et couvrez-les selon l'importance que leur accorde le manuel. <b>N'ajoutez pas de matière!</b> Vous n'avez pas le temps ! Concentrez-vous sur <b>la sensibilisation de ces joueurs</b> et sur ce que les termes signifient.
25	<b>Section 3: Règlements et Définitions</b> – Page titre
26, 27	<b>Partie réglementaire</b> Réviser le règlement concernant la partie réglementaire et les points marqués.
28	<b>Retrait forcé et bris d'égalité</b>
29, 30	<b>Cette année sur le losange – Règlements et Nouvelles techniques</b> Soulignez les nouveaux règlements ou les nouvelles techniques que vous retrouverez pour la première fois cette saison. <b>“Faites les écrire” aux participants dans le manuel.</b> Voir les diapositives 31 à 34 pour les faits marquants.
31 BR	<b>Double But</b> 1. la portion blanche en territoire des bonnes balles 2. – sur un jeu – un FC peut utiliser <b>n'importe quelle partie du but orange incluant une partie du but blanc</b> 3. – <b>s'il n'y a pas de jeu, le FC peut utiliser l'une ou l'autre partie du but</b> 4. <b>“nouveau” règlement depuis 2013 en BR pour les balles passées du côté du 1<sup>er</sup> but du losange. Le double but devient un grand but si une bonne balle/balle passée doit être jouée à partir du territoire des fausses balles du côté du 1<sup>er</sup> but.</b>  <b>Note:</b> Une fois que le FC a dépassé le 1 <sup>er</sup> but et y retourne, <b>seule la partie blanche du but peut être utilisée.</b> Le coureur doit être déclaré retiré s'il: i) est touché avec la balle, ou ii) quitte à partir de la partie orange du but sur une balle lancée.
32 BL	<b>Système à 2 et 3 arbitres en BL</b> Revoir la position de l'arbitre <b>en BL</b> pour l'arbitre au 2 <sup>e</sup> but. <b>Insistez sur les distances en arrière du but et du côté du 1<sup>er</sup> but.</b>
33 BL	<b>Boîte du lanceur - BL</b> Expliquez le règlement de la boîte du frappeur pour le lanceur en BL. Insistez sur <b>la position réglementaire du pied – un pied dans la boîte – pas de mouvement</b> – s'il y a un pas, <b>le pied pivot doit être dans la "boîte".</b>
34	<b>Conférences défensives créditées</b> Insistez <b>3 dans une partie – changé pour une 4<sup>e</sup> / 1 par manche en BL</b>
35	<b>Section 5: Techniques au marbre</b> - Page titre
36 plus d'information	<b>Techniques au marbre – Position et signaux</b> <b>EXERCICE</b> Le principal élément d'apprentissage de la séance d'exercices sur les techniques au

BR	<p>marbre est montré dans le manuel et ci-dessous. Expliquez les éléments sur lesquels il faut insister.</p> <p><b>Emphase</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pieds – <i>orteil/talon et les orteils pointent au centre du marbre.</i></li> <li>-Oreille – <i>Alignée avec le bord du marbre</i></li> <li>-Yeux- <i>Au haut de la zone de prises</i></li> <li>-Tête – <i>Face au lanceur et la tourner légèrement pour suivre la balle jusque dans le gant.</i></li> </ul> 
37 BL	<p><b><u>Balle lente (exercice) Enclave</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>hanches</i></li> <li>• <i>position</i></li> <li>• <i>suivre</i></li> <li>• <i>tête droite</i></li> <li>• <i>tourne un peu</i></li> </ul>
38	<p><b><u>Travailler la zone d'emplacement ou enclave.</u></b> S'applique en <b>BL et en BR</b></p>
39	<p><b><u>Travailler la zone d'emplacement ou enclave.</u></b> Vue d'ensemble de la position en BR et les <b>éléments clés</b> sont illustrés. Besoin d'être travaillé en une <b>séance d'exercices</b> où chacun a la possibilité de faire un essai de la position sous supervision.</p>
40	<p><b><u>Section 6: Techniques sur les buts</u></b> – Page titre de la ligne de sentier et des techniques sur les buts.</p>
41-45	<p><b><u>Techniques sur les buts/Ligne de sentier</u></b></p> <p>Cette matière a besoin qu'on lui donne beaucoup d'importance tant sur le terrain, lors des exercices et en dehors du losange, dans la salle de classe. <b>Insistez sur le mouvement parallèle et le besoin de se déplacer et de se rendre à une nouvelle position à mesure que le jeu se déroule ou change.</b></p> <p>Accordez de l'importance aux <b>4 éléments</b> de la position de base de l'arbitre pour rendre une décision.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. <b><u>Balle</u></b></li> <li>b. <b><u>But</u></b> (où les quatre éléments se rencontrent)</li> <li>c. <b><u>Coureur</u></b> (frappeur coureur ou coureur)</li> <li>d. <b><u>Joueur défensif</u></b> (le joueur qui exécute le jeu)</li> </ul> <p>Si vous devez vous tourner pour voir un des quatre éléments, vous n'êtes pas en bonne position.</p>
46	<p><b><u>Information générale pour les arbitres</u></b> – Page titre</p>
47	<p>Revoir l'utilisation du <b>masque</b> (optionnel en BL), tâches d'avant partie, les <b>2 étapes de l'avant partie</b></p>
48	<p><b><u>Réunion au marbre et cartes d'alignement</u></b> – Page titre</p>
49	<p><b><u>Réunion au marbre</u></b></p> <p><b>Toujours avoir une réunion au marbre.</b> Discutez des raisons de son importance et revoir brièvement les procédures.</p>
50 BR  BL 51	<p><b><u>Cartes d'alignement</u></b></p> <p>Revoyez l'importance d'avoir des cartes d'alignement – vous contrôlez les subs/retour au jeu des joueurs et vous avez le dernier mot pour déterminer si les mouvements sont réglementaires. Vous transmettez les changements aux marqueurs. <b>Montrez la position du JD et du Flex sur la carte. (BR)</b></p> <p><b><u>À la réunion au marbre</u></b> – remettez les cartes aux entraîneurs – vérifiez-les –</p>

	<p><b><u>vérifiez leur exactitude</u></b>  <b>Rappelez-leur que des changements peuvent être apportés à ce moment. – distribuez les copies</b></p> <p>Si le <b>Joueur supplémentaire</b> (JS) est utilisé, il <b>doit être sur la liste comme un des onze frappeurs</b> de l'alignement (non mixte) ou deux des <b>douze</b> (mixte) (<b>BL</b>)</p>
52	<b>Gestion de la partie</b> – Page titre
53-56	<b>Contrôle de la partie</b> Passez rapidement sur les éléments de <b>CONTRÔLE</b> comme le manuel les décrit. Revoyez les sujets d'avant partie avec votre partenaire.
57	<b>Section 10: Joueurs et Substituts</b> – Page titre
58-64	<p><b>Joueurs et Substituts</b> – Cette section est compliquée pour plusieurs arbitres et de nombreux entraîneurs. Prenez le temps d'enseigner, de donner des exemples et de répondre aux questions.</p> <p><b>Joueurs et Substituts – JD/Flex</b> Revoyez les <b>12 conditions</b>  <b>Joueur supplémentaire en BL– Conditions???</b>  <b>Coureur de remplacement (pour le receveur) BR</b> – insistez sur le mot <b>Optionnel à tous les niveaux</b> + d'autres conditions</p> <p><b>Retour au jeu non réglementaire - Exemples</b>  <b>Sub. non réglementaire</b> – La définition est importante – <b>non annoncée à l'arbitre.</b>  Insistez sur a) à e) pour déterminer <b>quand un joueur non réglementaire est dans la partie</b> et en conséquence peut faire l'objet d'un appel.</p>
65	<p><b>Technique sur l'expulsion sur un retour au jeu/une substitution non réglementaire</b>  Expliquez les 6 points indiqués sur la diapositive. Insistez sur le fait que l'arbitre doit parler au gérant de l'équipe fautive et expliquer la pénalité.</p>
66	<b>Section 11: Règlements sur le lancer</b> – Page titre
67-76	<p><b>Règlements sur le lancer</b>  Expliquez rapidement la diapositive <b>#67</b> – répondez à toutes les questions qui peuvent survenir. Cela devrait être une <b>révision</b> de la matière déjà vue au N 1.</p> <p><b>Pas de substances étrangères</b> ne sont permises et insistez sur <b>l'interdiction du ruban adhésif sur les doigts ou du bandeau de transpiration sous le coude. La résine en poudre est permise.</b></p> <p><b>Conséquence: L'arbitre doit retirer la balle et la remplacer par une autre.</b>  <b>BL</b> – Indiquez que le <b>ruban adhésif sur les doigts est réglementaire.</b> La résine est permise. Aucune autre substance étrangère n'est permise.  <b>Conséquence: L'arbitre doit retirer la balle et la remplacer par une autre.</b></p> <p><b>Lancers non réglementaires</b> – Revoir les cas – <b>BR # 69/BL-#70 du manuel #71</b>  <b>Reprenez les 4 cas</b> et demandez s'il y a des questions. Présentez chacun des cas comme une décision d'arbitre et un règlement appliqué – <b>il ne faut pas attendre une plainte de l'équipe.</b></p> <p>Revenez sur ce qui rend un lancer non réglementaire en Balle lente et sur <b>l'importance de l'arc.</b> Cette décision devrait être <b>appelée souvent et avec constance.</b> C'est plus facile d'être exigeant sur l'arc au premier lancer de la partie que lorsque le pointage est égal plus tard durant la partie. Donnez un conseil sur le règlement du Guide de règlements concernant le receveur "en dehors de la boîte". Même si le Guide dit que le receveur doit être dans la boîte du receveur quand la balle est en vol – l'usage veut <b>que nous ignorions cette règle</b> parce qu'il n'y a pas d'avantage pour le receveur d'être en dehors de la boîte.</p> <p>Présentez les cas du manuel. <b>Revoyez la technique de l'annonce d'un lancer non réglementaire.</b></p>

	<p><b><u>Bracelet Medic Alert</u></b> – Montrez la diapositive #72 et discutez des diverses chaînes, bracelets et montres d'alerte médicale maintenant disponibles. Nous ne demandons jamais qu'un bracelet medic alert soit fixé avec du ruban adhésif. Les <b><i>bracelets ou les montres Medic Alert peuvent être portés par les lanceurs sur le bras lanceur</i></b>. Si le port d'un tel bracelet est distrayant, lors d'une partie de BR, dites au lanceur de le porter sur le bras non lanceur.</p> <p>Revoyez à la (<b><u>diapositive 73</u></b>) le nombre de lancers d'échauffement permis en BR ou en BL. (#74) <b><i>Insistez sur la section Pas de lancer et sur le diagramme "pas de lancer"</i></b>. "<b><i>Temps d'arrêt! Ne pas lancer!</i></b>" se produit quand un lanceur ne tient pas compte du signal "pas de lancer".</p> <p>Faites la distinction entre la BR et la BL et les différences dans la section Conséquence du règlement. <b><i>En BR, la balle est en jeu. En BL, c'est une balle morte.</i></b> <b><i>Le signal Pas de lancer doit être effectué lorsque a) à e).</i></b> Expliquez la technique de la "balle morte!"</p> <p><b><i>NOTE e): - Un avertissement à l'équipe fautive. – Une deuxième offense – expulsion du joueur fautif</i></b></p> <p><b><u>La balle glisse de la main du lanceur (#72)</u></b> – différence entre BR et BL et la différence entre <b><i>avant la pause et après la pause</i></b>.</p> <p><b><u>Une balle au frappeur (#73)</u></b> – <b><i>Quand commence le "temps d'arrêt" ? Conseils pour "éviter" la décision.</i></b></p>
77	<b><u>Frapper</u></b> – Page titre
78-82	<p><b><u>Frapper</u></b></p> <p><b><u>(#78) Ordre des frappeurs</u></b> – Donnez de l'importance aux mots <b><i>suit exactement</i></b> et situation d'<b><i>appel</i></b>.</p> <p><b><u>(#79) Position dans la boîte – Synchronisation et Techniques</u></b></p> <p><b><u>(#80) Frapper la balle - Les pieds ne doivent pas toucher ...</u></b></p> <p><b><u>(#81) Frapper la balle complètement à l'extérieur ou touchant - technique</u></b></p> <p><b><u>(#82) Frapper la balle une deuxième fois</u></b> – Insistez sur les <b><i>différences entre une bonne ou une fausse balle</i></b> et sur les techniques</p> <p><b><u>(#83) Le frappeur frappe la balle, la balle frappe le frappeur</u></b> – <b><i>Technique</i></b> pour "dans la boîte et en dehors de la boîte"</p> <p><b><u>(#84 et #85) atteint par un lancer</u></b> – <b><i>Différences entre BL/BR.</i></b></p> <p><b><u>(#86) BR – Interférence du frappeur – différents scénarios. Technique sur un tir du receveur à un but</u></b> – le frappeur nuit au receveur qui ne peut lancer à un but pour surprendre un coureur ou sur une tentative de vol de but. <b><i>Donnez de l'importance à la technique et au fait que c'est le frappeur qui est retiré et le coureur retourne.</i></b></p> <p><b><u>BR (#87) Sur un jeu suicide. L'importance est accordée parce que c'est une "balle morte" et le frappeur est retiré et le coureur retourne au 3<sup>e</sup> but et tous les autres coureurs retournent.</u></b></p>
88	<b><u>Le frappeur est retiré!</u></b> –Page titre
89, 90	<b><u>Le frappeur en attente</u></b> – Que <b><i>peut-il faire ou non?</i></b>
91	<b><u>Traverser le marbre</u></b> <b><i>Pas permis quand le lanceur est (BR)-en train de prendre le signal. "Balle morte" (BL)-le lanceur est prêt à lancer. Le frappeur est retiré!</i></b>
92	<b><u>Ricochet – Définir</u></b> – Insistez sur <b><i>du bâton au gant</i></b> (ou bien clairement ou d'abord sur le corps et de retour au gant. <b><i>Différence entre BL et BR</i></b>
93	<b><u>Course sur les but</u></b> – Page titre
94	<b><u>Quitter le but</u></b> Il doit y avoir une partie du pied en contact avec le but jusqu'à ce qu'une balle lancée de façon réglementaire quitte la main du lanceur. <b><i>Insistez sur la</i></b>

	<b>technique.</b>
95	<b>Arrêter entre le marbre et le 1<sup>er</sup> but.</b> Un jeu sur le FC entre le marbre et le 1 <sup>er</sup> but. – Le FC recule <b>pour éviter d'être touché</b> Il ou elle est déclaré(e) retiré(e). <b>La balle est morte quand le frappeur coureur recule. Faire ressortir qu'il n'y a PAS de pénalité si le coureur s'arrête ou recule entre les autres buts.</b>
96	<b>Ligne de 3 pieds (91 cm)</b> Examinez le diagramme et discutez-en. Durant sa course, une <b>partie du corps du coureur est en territoire des bonnes balles</b> . La balle a été relayée et <b>atteint le coureur</b> . Un <b>joueur défensif est en mesure d'attraper</b> la balle relayée. <b>“Balle morte!” est annoncée. Le FC est déclaré “retiré”. Comment le “nouveau” règlement sur les balles passées affecte cette règle?</b>
97	<b>Coureur atteint par une balle frappée</b> Un coureur est atteint par une <b>bonne balle frappée</b> . Le <b>coureur est en dehors du but</b> . <b>Aucun joueur défensif n'avait de possibilité de faire un jeu</b> sur la balle frappée.
98-102	<b>Attribution de buts</b> 1,2,3 ou 4 buts peuvent être accordés. <b>L'attribution la plus fréquente est de 2 buts</b> . Le facteur qui détermine où vous placez un coureur repose sur un des éléments suivants: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>le moment du lancer.</b></li> <li>• <b>le moment du relais.</b></li> <li>• <b>le moment de l'infraction</b></li> </ul> <b>Revoyez chaque possibilité</b> et discutez des principaux points de chaque cas. <b>Notez le facteur déterminant</b> important ci-haut.
103	<b>Au champ</b> Page titre
104	<b>Obstruction</b> <b>L'action d'un joueur défensif ou d'un membre de l'équipe</b> a besoin d'être soulignée
105	<b>Obstruction du receveur</b> <b>L'obstruction du receveur (jeu d'option)</b> Qu'est-ce que c'est? Quand le receveur empêche le frappeur de s'élancer "nettement" sur une balle lancée (p.ex. le receveur fait contact avec le bâton), l'arbitre doit signaler une balle morte retardée et <b>laisser le jeu se terminer. Réviser les actions</b> requises dans les cas d'obstruction du receveur. <b>Réviser ce que signifie un Jeu d'option.</b> Voir le Manuel de cas pour une excellente description de la situation/des pénalités/des techniques.
106-108	<b>Touchers</b> Revoyez le mouvement de balayage si la balle sort du gant et sort du jeu et la technique impliquée. Insistez sur <b>“sortir du jeu”</b> . <b>“Balle morte!”</b> et toucher un coureur à main nue ou avec le gant alors que la balle est dans l'autre main. <b>Rappelez le règlement – “pas de toucher et en conséquence pas de retrait” et la technique.</b> 3) “Toucher avant le premier but” et <b>la technique</b> et <b>particulièrement l'annonce verbale “toucher” “retiré!”</b> et 4) “Feinte de toucher” et cela nécessite de donner beaucoup <b>d'importance à l'avertissement</b> et à la possibilité d' <b>expulsion</b> sur le jeu.
109-110	<b>Grimper à une clôture</b> Il vous est permis de grimper à une clôture pour effectuer un attrapé et l'attrapé est bon si – 1. <b>Au moment de l'attrapé a) le dernier point de contact est en territoire des bonnes balles.</b> Alors <b>l'attrapé est bon.</b> 2. <b>Après avoir attrapé un ballon a) un joueur atterrit en territoire des bonnes balles,</b> alors, la <b>balle est en jeu</b> et le jeu continue. Voir la <b>Conséquence</b> sur la diapositive. Le joueur défensif <b>atterrit en territoire des balles fausses.</b> <b>CONSÉQUENCE: - La balle est morte. – Le frappeur est retiré. – Les coureurs se voient accorder un but.</b>

111-113	<b>Interférence d'un spectateur</b> Examinez les scénarios présentés – un à la fois - et examinez les <i>Conséquences de chacun</i> . <b>Insistez sur le fait que dans tous les cas, la "balle est morte"</b>
114	<b>Interférence de l'arbitre</b> – Présentez les formes d'interférence de l'arbitre et les <b>conséquences</b> . Revoyez les scénarios relatifs à l'arbitre du marbre et à l'arbitre des buts et les situations qui peuvent se présenter.
115	<b>Interférence des entraîneurs</b> – Aider un coureur, distraire un joueur défensif, interférer avec une balle relayée et avec un ballon – Quelle est la <b>conséquence de chacune?</b>
116	<b>Contrôler les confrontations</b> – Page titre
117	<b>Le respect engendre le respect</b> <b>Qu'est-ce que ça signifie?</b> Discussion!
118	<b>Bonnes habiletés de communication</b> Examiner les 4 éléments <b>Importance sur le rapport!</b>
119	<b>Envoyer un message</b> Vérifiez dans le manuel et portez une attention particulière à " <b>au langage du corps "non verbal"</b> " Il est présenté à la diapositive #121 pour une discussion plus détaillée.
120	<b>Recevoir un message</b> Écouter est important. Insistez sur <b>prêter attention</b> et sur <b>ne pas interrompre</b> la personne qui parle. Laissez-le terminer sa pensée. Cela vous donne parfois le temps de vous calmer et d'organiser vos idées pour donner une courte réponse logique.
121-123	<b>Types de communication</b> C'est maintenant le temps d'examiner les formes <b>Non Verbales</b> de communication et de réfléchir à quel point nous envoyons un message sans dire un mot. Voir le manuel pour les détails.
124	<b>Contrôler les confrontations</b> Page titre
125	<b>See Ya! (à la prochaine)</b> <b>Pas la bonne façon</b> d'expulser un joueur et l'expulsion devrait être décrétée en <b>dernier ressort</b> .
126	<b>Contrôler les entraîneurs et les joueurs</b> Revoyez les directives et insistez sur le mot " <b>Indice</b> " – ( <b>Indice – Y a rien de mal à vérifier "une décision sur un règlement" avec votre partenaire</b> ). <b>Mais souvenez-vous qu'il est très rare qu'une décision vienne d'une conférence. La raison de se réunir devrait être habituellement de vérifier si votre/vos partenaire(s) a vu/ont vu quelque chose de différent (un pied avancé, etc.) parce qu'il(s) avait/avaient un meilleur angle de vision.</b>
127	<b>Diagramme de losange en blanc</b> Pour l'utilisation de l'instructeur afin de faire comprendre les positions, etc.
128	<b>Remerciements</b>