

La journée d'un arbitre



La tâche d'un arbitre commence un jour avant la partie !

- Contrôler www.swiss-baseball.ch/spielbetrieb/ ou [BSM](#) pour d'éventuels changements dans le programme, tels que l'heure de jeux et/ou le lieu de la partie.
- Je me familiarise avec les Ground Rules actuelles du terrain de jeu et, si je ne connais pas le chemin pour m'y rendre, je me renseigne auprès du club recevant.
- Si je ne possède pas mon propre équipement d'arbitre, je m'assure au préalable que l'équipement fourni par le club est à portée de main et complet.
- Je m'informe le cas échéant des particularités de la ligue (sauteur, tableau des âges, feuille d'information Juv, Cad, 1ère ligue, approved bats, Speed-up rules, Extra Innings rules etc.) sur le [site de la fédération](#).

Le jour du match

Avant la partie

- Soyez sur place au moins **45 minutes avant l'heure de début du match** et changez-vous avant de prendre contact avec les membres des clubs.
- Parlez avec votre partenaire à propos des signaux et des comportements à utilisés dans des situations problématiques.
- Un arbitre contrôle les licences de chaque équipe. Ce que vous cherchez, ce sont les joueurs étrangers, BBCH et BBCHP. Si un joueur n'a pas sa licence, il devrait pour le moins avoir une pièce d'identité avec une photo. Au 1^{er} ligue et aux ligues jeunesses une copie est suffisant.
- Puis vous parcourez le terrain et cherchez des trous dans les barrières, des bases mal fixées et contrôlez les lignes.
- **5 minutes avant le début du match**, vous rencontrez les entraîneurs de chaque équipe **au marbre**. Seuls les entraîneurs ont le droit d'y être. Premièrement vous accepterez 2 listes de joueurs de l'équipe locale. Puis 2 listes de l'équipe invitée. Vous comparez les 2 listes et mettez en évidence les lanceurs et les frappeurs désignés avec l'entraîneur. Si tout est en ordre, vous donnez une copie à chaque entraîneur. Maintenant vous êtes prêts pour les explications sur le règlement du terrain.

Pendant le match

- Vous et votre partenaire signalez le nombre de morts et les situations d'éventuelles chandelles intérieures après chaque jeu. > **Appels & Signaux**
- L'arbitre principal prend note des changements et les relaye au marqueur ainsi qu'à l'entraîneur opposant.
- L'arbitre de base tient le compte des points. Après chaque manche, je vérifie avec le scorer les points obtenus. En cas de différence, c'est l'umpire qui fait foi. > [Organisation du championnat et compétitions IV. G. 1.](#)
- Faites en sorte que les changements ne prennent pas trop de temps à s'effectuer et n'accordez pas sans arrêt des requêtes.
- Faites en sorte que les deux équipes observent les règles données par la fédération ainsi que les règles officielles de baseball. Tous les joueurs ainsi que les entraîneurs porteront un uniforme conforme en tout temps et resteront dans la zone des bancs. Ne tolérez pas l'usage de tabac, d'alcool ou de drogues illégales.
- Rencontrez votre partenaire entre les manches uniquement pour discuter d'un problème qui est apparu durant le match. Vous avez d'autres responsabilités.
- Si un entraîneur conteste une décision, il doit vous donner la raison exacte de la contestation. Prenez note et répétez lui ce qu'il vous a dit. Après cela, discutez-en avec votre partenaire. Si vous maintenez votre décision, faites part de la contestation au marqueur. > **Remplir le formulaire de protêt**
- Si un joueur est expulsé, vous n'attendez pas qu'il ait quitté le terrain pour reprendre le match, mais vous ne le laisserez pas rester près du terrain ou des bancs. > **Remplir le formulaire d'expulsion**

Après le match

- Je discute brièvement du jeu avec mon partenaire arbitre et je lui donne un feedback honnête.
- S'il y a eu des expulsions ou des protestations, je les communique immédiatement après le match par téléphone à la commission technique, ainsi que le même jour au moyen du formulaire à tk@swiss-baseball.ch.
- Je communique les clôtures ou les marquages de terrain manquants le jour même à tk@swiss-baseball.ch.
- En cas de difficultés, de discussions sur les règles ou d'autres incidents, je peux toujours m'adresser à la commission des arbitres.

Communications

- Avant de dire "Play/Jouez", contrôlez que votre partenaire est prêt également.
- Signalez le nombre de retraits après chaque jeu ou frappeur.
- Si un arbitre a perdu le compte des retraits, il le signalera à son partenaire en faisant un geste de pomper avec sa main.
- L'arbitre principal informe régulièrement du compte des balles/prises, spécialement après une fausse-balle ou un temps mort.
- Si, en tant qu'arbitre principal, vous n'êtes plus sûr du nombre de balles/prises, tapez votre poitrine avec votre main droite.
- Situation de chandelle intérieure: placez votre poing droit devant votre poitrine gauche.
- Si la situation de chandelle intérieure est terminée, frottez votre bras gauche.
- Situation de Time Play: Signalez 2 retraits et pointez au marbre.
- Si un arbitre principal suit un frappeur-coureur à l'une ou l'autre des bases, il restera sur place jusqu'à ce que l'arbitre de bases l'ait relevé.
- Si un arbitre principal couvre une action dans le champ extérieur et si la situation n'est pas claire quant à une action en territoire bon ou hors jeu ou d'un attrapé, si un arbitre prend la responsabilité d'une décision à la place de son partenaire, il doit le lui communiquer.

Tenue des arbitres

Tous les arbitres qui dirigent un match de la FSBS doivent être vêtus de la manière suivante:

- Polo d'arbitre officiel, ou chemise bleu clair ou bleu foncé avec l'emblème officiel d'arbitre sur la poitrine, côté gauche.
- Pantalon **long**, gris ou noir (baseball) – pantalon bleu foncé (softball)
- Casquette officielle d'arbitre avec l'emblème de la FSBS, ou une casquette **neutre** noire ou bleu foncé.
- Masque, plastron et jambières sont obligatoires pour le **plate umpire**. Le **plastron et les jambières** sont portés sous les habits.
- En cas de pluie **et par temps froid**, un blouson **neutre** noir ou bleu foncé peut être porté.
- Aucun type de chaussures n'est prescrit, mais des chaussures **noires, solides**, sont la bienvenue.
- En LNA, les chemises **ou les polos** du team d'arbitres doivent être de couleur identique.
- **En outre, pour les arbitres softball, les directives concernant l'habillement selon la règle 10 c-e de l'ISF sont en vigueur.**

Remarque :

Neutre signifie : pas de logo d'un club, et uniquement des logos de marques discrets.

Échauffement avant le match (pregame practice)

- En principe, 90 minutes sont à disposition pour le pregame practice. Le tableau ci-dessous montre en détail le déroulement d'avant le match.

Déroulement avant le match

Quand	Home team	Guest team	Arbitres
90 min. avant le début du match	Terrain prêt Début batting practice (30 min.)		
60 min. avant le début du match		Début batting practice (30 min.)	Contrôle du terrain
30 min. avant le début du match	Début fielding practice (10 min.)		
20 min. avant le début du match		Beginn Fielding Practice (10 Min.)	
5 min. avant le début du match	Réunion manager/arbitres sur la home plate ; échange des lines ups L'équipe va sur le terrain ; le pitcher s'échauffe	Réunion manager/arbitres sur la home plate ; échange des lines ups	Réunion manager/arbitres sur la home plate ; échange des lines ups
Début du match	Premier pitch		

- Le pregame practice peut être raccourci dans des cas exceptionnelles. Mais on doit être attentif que les deux équipes obtiennent le même temps pour le batting practice. La demie heure avant le jeu ne peut pas être raccourci.