

PETITE LIGUE CANADA RUBRIQUE ET ÉVALUATION DES ARBITRES

Le groupe consultatif sur le développement des arbitres de la Petite Ligue Canada est fier de présenter la rubrique et l'évaluation des arbitres pour le développement et la sélection des arbitres pour la Série mondiale. Le but de ce document est de fournir les critères d'évaluation et une évaluation globale des arbitres lors des tournois de la région du Canada. Les arbitres apprendront quels sont leurs principaux points forts et se concentreront sur les domaines qui nécessitent du développement.

Ces domaines sont « l'attitude », « l'avant-match et l'uniforme », la « gestion du jeu et de la situation », la « mécanique » et les « règles ».

Les arbitres seront évalués pendant la partie du tournoi à la ronde du tournoi, à la fois comme arbitre des buts et du marbre.

Les arbitres qui ont reçu une note de « compétent » ou plus seront placés dans un pool pour les trois prochaines années en vue d'une nomination à une affectation aux World Series. La période de 3 ans débutera l'année suivant la date d'évaluation.

REMARQUE : En raison du nombre limité d'affectations aux World Series, tous les arbitres dans le pool n'auront pas la possibilité d'effectuer une affectation aux World Series.

ATTITUDE	Description	Marginal	En développement	Compétent	Exceptionnel
Attitude	Attitude sur et en dehors du terrain pendant tout le processus d'évaluation. Incluez la socialisation avec les autres, la capacité de travailler avec l'équipage, le respect de l'horaire, etc.	Montre la négativité au début du tournoi mais s'améliore une fois que cela a été porté à leur attention.	Fait preuve d'une attitude positive à tout moment. Écoute les critiques constructives mais n'applique pas les suggestions.	Fait preuve d'une attitude positive à tout moment. est ouvert aux critiques constructives et fait de son mieux pour appliquer immédiatement les suggestions.	Capacité à faire preuve de leadership et à influencer les autres, ce qui aide les coéquipiers à s'améliorer tout au long du tournoi.

AVANT-MATCH ET UNIFORME	Description	Marginal	En développement	Compétent	Exceptionnel
Ponctualité	Arrivez au moins 45 minutes avant l'heure prévue du début du match. Arrivée au rendez-vous à l'heure.	Manque de ponctualité et cela est sous leur contrôle.	Montre une incohérence de ponctualité et cela est sous leur contrôle.	Prend les mesures appropriées pour s'assurer qu'ils soient à l'heure.	Ponctuel quelles que soient les circonstances.
Préparation	Participation à la réunion des arbitres avant le tournoi. Profite de l'occasion pour comprendre les règles de base ou les problèmes spécifiques qui peuvent survenir. Démontre une capacité à se préparer avant les missions.	N'a pas pris le temps de discuter des éléments répertoriés et/ou n'est pas préparé aux tâches, mentalement ou physiquement, qui ont eu un impact sur le jeu.	Non préparé aux missions, ni mentalement ni physiquement, mais cela n'a pas eu d'impact sur le match.	Préparé de manière appropriée, tant mentalement que physiquement, pour les missions.	Se prépare à l'avance pour toutes les missions et veille à ce que son équipe soit prête à accomplir la mission.
Uniforme et équipement	L'uniforme était conforme aux normes établies et propre. Les chaussures étaient cirées et l'équipement de l'arbitre en bon état et adéquat en termes de sécurité.	L'uniforme est incomplet, sale et/ou froissé. Ne correspond pas aux partenaires. Ne suit pas les normes de la Petite Ligue Canada.	L'uniforme comporte des pièces appropriées de la Petite Ligue Canada, mais il existe des différences, par ex. chaussures non cirées, ceintures/pantalons ne correspondent pas à l'équipage.	L'uniforme comporte des pièces appropriées de la Petite Ligue Canada où l'uniforme peut nécessiter une certaine attention aux détails.	Porter un uniforme homologué. Est fier de son apparence. L'uniforme est propre. Les chaussures sont propres et cirées.
Hors/Loin du terrain	Présente une image positive et appropriée en dehors et/ou loin du terrain.	Agit d'une manière qui ne représente pas la Petite Ligue Canada lorsqu'il est hors du terrain. par exemple hôtel, restaurant, etc.	L'arbitre n'était pas engagé dans l'intégralité du tournoi, que ce soit par sa présence, sa participation à des événements spéciaux, etc.	Se représente généralement de manière appropriée.	Se conduit de manière appropriée à tout moment pendant le tournoi.

GESTION DU JEU ET DE LA SITUATION	Description	Marginal	En développement	Compétent	Exceptionnel
Proactivité	Évite les retards inutiles, gère le temps entre les manches, gère l'abri et le frappeur.	Ne prend pas d'initiatives pour éviter des retards inutiles.	Prévention incohérente des retards et ne recherche pas d'opportunités proactives.	Empêche les retards inutiles, mais est incohérent dans la recherche d'opportunités proactives.	Évite les retards inutiles et recherche activement les opportunités proactives.
Réaction aux critiques dans le jeu	Capable de rester calme et de traiter efficacement les critiques dans le jeu et de prendre des mesures opportunes et appropriées.	Permet aux critiques en jeu d'avoir un impact sur la capacité à arbitrer et de prendre des mesures inappropriées (par exemple, crier contre une l'abri des joueurs).	Fait preuve d'incohérence dans l'acquisition de cette compétence. par exemple. Une éventuelle remise des critiques, mais pas immédiatement, et un certain impact est évident.	Répond constamment aux attentes de cette compétence en ne permettant pas aux critiques d'avoir un impact sur son arbitrage.	Utilise des stratégies qui aident à atténuer l'escalade des critiques.
Communication	Communiquer de manière appropriée avec le personnel de l'équipe et les marqueurs en utilisant des communications verbales et non verbales appropriées. Établit un contact visuel avec les partenaires entre les frappeurs et pendant le développement des jeux. Éviter les conversations excessives, informelles et/ou inutiles avec le personnel en uniforme ou les spectateurs pendant le match.	Démontre une communication incohérente tout au long du jeu ; peut bien communiquer avec ses partenaires mais pas avec les autres.	Communique avec toutes les parties tout au long du jeu, mais certaines communications peuvent être interprétées comme fraternisantes.	Communication cohérente avec les partenaires tout au long du jeu.	Communique efficacement avec les partenaires et les autres tout au long du jeu.
Le langage du corps	Démontre un langage corporel confiant pendant le jeu, y compris entre les manches. Le langage corporel inclut se tenir droit, les bras sur le côté, se pencher vers les gens lorsqu'ils parlent, etc. Utilise un langage corporel efficace qui minimise/désamorce une situation.	Il n'a pas l'air à sa place sur le terrain, ne bouge pas avec détermination et semble désintéressé.	Ne montre pas un langage corporel confiant et constant tout au long du jeu (par exemple, semble nerveux, etc.).	Fait preuve de confiance et d'un langage corporel accessible pendant la majorité du tournoi.	Afficher un langage corporel confiant et accessible tout au long du tournoi. Utilise un langage corporel efficace qui minimise/désamorce une situation.

Concentration/Mise au point	Concentration constante sur les éléments cruciaux tout au long du jeu. Comprend la préparation à chaque lancer et chaque jeu, ainsi que l'attention portée au développement de jeux et de situations. Doit être conscient de tout ce qui se passe dans un jeu.	Permet à une situation d'affecter la concentration continue et la concentration requises.	Permet à une situation d'affecter la concentration mais est capable de récupérer plus tard dans la partie.	Capacité à sortir d'une situation en temps opportun et à retrouver rapidement sa concentration.	Capable de maintenir sa concentration et son attention tout au long.
Travail en équipe	Consulte les partenaires lorsque nécessaire et soutient les partenaires lorsque la situation se présente. Suit le protocole lorsqu'il s'agit d'une protestation.	Incapable de reconnaître quand la situation est appropriée pour obtenir de l'aide et quand ne pas obtenir d'aide.	Les consultations nécessaires prennent trop de temps pour parvenir à une décision ; tous les membres de l'équipage ne sont pas impliqués dans la consultation lorsque cela est approprié.	Réunissez-vous lorsque des consultations sont nécessaires et qu'une décision en temps opportun est prise avec l'ensemble de l'équipage.	Démontre sa capacité à rassembler l'équipage en cas de besoin et à gérer la situation efficacement.
Situations de gestion	Traiter efficacement une situation en gardant le contrôle et en désamorçant si nécessaire ; Faire preuve d'une bonne prise de décision face aux éjections ; Gérer efficacement sa propre situation sans compter sur l'aide de partenaires.	Ne pas faire preuve de bon jugement lorsqu'il s'agit d'éjections ; Perd le contrôle de la situation en ne prenant pas les choses en main.	Ne pas agir au moment opportun, ce qui pourrait permettre à la situation de dégénérer.	Gère les situations de manière appropriée.	Garder le contrôle et fait preuve d'un bon jugement; Gérer les situations avec le soutien des coéquipiers si nécessaire ; Fournit un soutien aux coéquipiers, le cas échéant.

MÉCANIQUE	Description	Marginal	En développement	Compétent	Exceptionnel
Plaque - Position	Établit une position « verrouillée », ne dérive pas d'un côté à l'autre ou vers le haut ou vers le bas avec le tangage ; Ne bronche pas lors des balançoires ou des fausses pointes ; Les pieds restent stables partout, fournissant une base solide ; Maintient un espacement approprié du receveur ; Les yeux restent à l'horizontale par rapport au sol ; Tête à la bonne hauteur pour permettre une vue dégagée sur toute la plaque.	Démontre une incohérence dans sa position et est incapable ou peu disposé à améliorer ou à modifier sa position tout au long du tournoi.	Fait preuve d'incohérence dans sa position, mais travaille dur pour améliorer sa position et fait des progrès positifs tout au long du tournoi.	Démontre une position généralement saine et travaille sur les suggestions tout au long du tournoi.	Fait preuve de confiance, de cohérence et démontre une mécanique appropriée dans tous les aspects du jeu.
Arbitre au marbre - Chronométrage	N'anticipe pas le pitch ; Permet à tout ce qui peut arriver de se produire avant de prendre une décision, puis de passer un appel. Ne fait pas d'annonce lorsque le ballon s'approche du marbre ou traverse, mais après que le receveur a attrapé le ballon.	Le timing est trop rapide ou trop lent et ne s'améliore pas grâce à la mise en œuvre du feedback lorsqu'il est proposé.	Le timing est erroné au début du tournoi et s'améliore à mesure que le tournoi continue.	Le timing est cohérent et approprié lors des appels de lancers, des jeux sur les buts, des drop ball, des drop 3rd strike, etc.	Maintient un timing cohérent et approprié dans les situations de haute pression.
Arbitre au marbre - Zone de frappe	Maintient la même zone tout au long du match et est cohérent pour les deux équipes.	Fait preuve de cohérence d'un lancer à l'autre, de manche en manche.	Démontre une cohérence avec la zone de frappe, mais montre des difficultés à annoncer des lancers dans un endroit particulier.	Démontre que la zone de frappe est appropriée au niveau du baseball et qu'elle est cohérente.	Maintenir la discipline tout au long d'un jeu difficile/provocant.
Base - Position	Établit un carré pour jouer avec la tête et les épaules, en équilibre et les mains sur les genoux.	Démontre une position incohérente et est incapable ou refuse d'améliorer ou de changer sa position tout au long du tournoi.	Fait preuve d'incohérence dans sa position, mais travaille dur pour améliorer sa position et fait des progrès positifs tout au long du tournoi.	Démontre une position généralement saine et travaille sur les suggestions tout au long du tournoi.	Fait preuve de confiance, de cohérence et démontre une mécanique appropriée dans tous les aspects du jeu.

Arbitre des bases – Chronométrage	Utilise un timing approprié, confirmant le contrôle avant de donner le signal.	Le timing est trop rapide ou trop lent et ne s'améliore pas grâce à la mise en œuvre du feedback lorsqu'il est proposé.	Le timing est erroné au début du tournoi et s'améliore à mesure que le tournoi continue.	Le timing est cohérent et approprié lors des appels de lancers, des jeux sur les buts, des drop ball, des drop 3rd strike, etc.	Maintient un timing cohérent et approprié dans les situations de haute pression.
Signaux	Donne des signaux clairs et faisant autorité ; Possède des styles doux et décontractés qui projettent la confiance ; Présente des arguments à l'appui de l'appel lorsque cela est nécessaire.	Les signaux sont faibles et ne s'améliorent pas grâce aux suggestions du débriefing.	Les signaux sont incohérents tout au long du jeu, l'arbitre donne des signaux inutiles.	Les signaux sont appropriés tout au long du tournoi, quelle que soit la situation.	Démontre en permanence des signaux précis, cohérents, précis et affirmés (si nécessaire).
Voix	Utilise une voix confiante, appropriée et cohérente lors des appels de balle, des frappes et des appels rapprochés.	Ne démontre aucune amélioration tout au long du tournoi avec la commande vocale. par exemple. trop fort, trop silencieux, ne pas verbaliser en cas de besoin.	Démontre des améliorations mineures tout au long du tournoi, mais nécessite encore du travail à la fin du tournoi.	Démontre une voix appropriée dans diverses situations.	Utilise la voix pour gérer et contrôler les situations à mesure qu'elles surviennent.
Jeu de jambes	Démontrer la capacité à utiliser correctement une étape de lecture (par exemple, faire des pas croisés ou faire marche arrière) ; Mouvement continu ou la pièce dicte-t-elle le mouvement ? Utiliser et comprendre la zone de travail.	Nécessite une amélioration de la mobilité pour suivre le rythme du jeu.	Peut être trouvé "derrière" la pièce. Ex. : Mouvements de dernière minute pour être dans une position de base.	Suit le jeu et utilise un jeu de jambes approprié pour arriver là où il doit être.	Se déplace bien, garde une longueur d'avance sur le jeu, fait preuve de bons instincts et sait toujours où le jeu le mènera.
Positionnement/Angles	Démontre une bonne utilisation d'une position de départ correcte ; distance correcte par rapport au jeu pour effectuer une décision ; lit « pression » le cas échéant ; obtient un meilleur angle par rapport à la distance ; fait des ajustements pour ne pas être bloqué lors d'un jeu. L'arbitre du marbre obtient la bonne position pour les jeux au marbre.	Constamment hors de position depuis le début du tournoi et ne montre aucune amélioration au fur et à mesure que le tournoi progresse.	Parfois hors de position en début de tournoi mais montre une amélioration au fil du tournoi.	Toujours dans la bonne position et fait preuve d'instinct et d'anticipation des jeux. Fournit une assistance aux partenaires en étant dans la bonne position selon les besoins.	Toujours dans la bonne position ; Travailler pour obtenir le meilleur angle et un regard « supplémentaire » sur une pièce de théâtre et rechercher des opportunités d'utiliser des mécanismes avancés.

<p>Mobilité</p>	<p>Possède la capacité physique de se déplacer dans la bonne position sur le terrain ; Mouvement dans le but de se mettre dans la bonne position pendant un jeu pour couvrir les jeux.</p>	<p>Montre une capacité incohérente à arriver à la position appropriée à temps et ne comprend pas les positions requises.</p>	<p>Montre une capacité incohérente à atteindre le poste approprié à temps, mais démontre une compréhension des postes requis.</p>	<p>Montre sa capacité à arriver à la position appropriée à temps.</p>	<p>Montre une capacité à accéder facilement aux positions requises, ils anticipent les jeux potentiels et appliquent les ajustements nécessaires pour obtenir la meilleure vue d'un jeu.</p>
<p>Rotations</p>	<p>Démontrer le bon endroit pour toutes les rotations ; reconnaît les bonnes rotations en temps opportun ; connaît le système approprié utilisé.</p>	<p>Ne comprend pas la théorie des rotations et ne démontre pas les situations nécessitant des rotations. Montre une légère amélioration tout au long du tournoi.</p>	<p>Comprend la théorie de la rotation, mais ne reconnaît ni ne démontre les situations nécessitant des rotations. Montre une amélioration tout au long du tournoi.</p>	<p>Comprend la théorie et la nécessité des rotations dans le jeu. Travaille avec les membres de l'équipage pour assurer la couverture.</p>	<p>Capables d'influencer positivement leur équipe en reconnaissant la nécessité d'effectuer des rotations aux moments appropriés, ils peuvent également reconnaître lorsqu'une rotation échoue et peuvent garder une longueur d'avance sur un jeu en développement.</p>

RÈGLES	Description	Marginal	En développement	Compétent	Exceptionnel
Connaissance des règles	Adhère et applique les règles, les pratiques acceptées et les interprétations détaillées dans le livre de règles international de la Petite Ligue.	Établit une règle pour se sortir d'une situation et refuse de consulter l'équipage et de « bien faire les choses ».	Applique mal une règle et prend des mesures pour remédier à la situation, mais à un moment inapproprié, par ex. trop tard, ce qui pose un autre problème.	N'applique pas mal les règles, mais aucune situation unique ne se produit tout au long du jeu.	Applique toutes les règles de manière cohérente et correcte, y compris les situations non routinières tout au long du jeu.