

# Gestion des discussions

## dans l'arbitrage baseball

*Note : Ces informations sont traduites des notes fournies par THOMAS HAYWOOD, issues d'un cours donné par Jim Evans durant sa formation de 5 semaine à la Jim Evans Academy of Professional Umpiring en Floride en Janvier 2005.*

Il y a 4 types de discussions et ces derniers respectent généralement la théorie LIPS (lèvre en anglais).

			Exemple par Serge MAKOUCHEV
L	Légitime	Le manager a tous les droits d'être ici... !	Ex : le manager vient parce qu'il pense que le/les arbitre(s) se sont trompés sur l'application de la règle et vient demander une clarification
I	Intimidation	La clé ici est le « Respect »	Ex : le manager au cours de la discussion essaye de prendre un ascendant sur vous. Surveiller que les mots employés restent dans le respect
P	Personnel	Il vous dit quelque chose de personnel	Ex : le manager dans sa discussion essaye de vous impliquer personnellement, remettant en cause votre personne par exemple
S	Situation	La discussion vient à la suite d'un jeu particulier	Ex : le manager a besoin de venir vous voir pour clarifier l'interprétation de la règle quant à une situation spécifique de jeu.

- ➔ Les managers ont le droit de demander des informations sur les jeux qui viennent de se produire.
- ➔ Si vous travaillez sur les bases et qu'il y a une discussion impliquant votre partenaire, n'y allez pas de suite. Par contre, si cela semble « violent » alors vous devez vous y rendre et agir comme un « clown de rodéo » pour permettre à votre partenaire de s'écarter de la discussion ainsi que de calmer l'autre partie.

Respect : Respectez les joueurs / managers et faites en sorte qu'ils vous respectent. Le respect se gagne, il ne s'achète pas.

Personnalité : Cet aspect se produit dans la vie de tous les jours, vous devez vous-même apprendre à connaître une personne avant de la juger selon les dires des autres.

Situations : Un exemple typique de cela c'est quand ils estiment qu'ils ont été lésés sur un même type de jeu qui s'était produit auparavant.

Les arbitres d'un faible niveau ont souvent de un nombre élevé d'expulsions car ils ne savent pas comment gérer correctement les situations.

Il y a 4 étapes dans la gestion de « sniper fires » (commentaires/complaintes)

1. IGNORER (combien de fois allez vous faire cela ?)
2. RECONNAITRE (jeter un coup d'œil (un regard) vers la personne concernée)
3. AVERTIR (ne donner pas d'avertissement sans aller au bout de ce dernier)
4. EXPULSER (c'est le dernier retranchement après le ou les avertissements donnés)

*Sniper Fires (exemple : commentaire provenant du dug out discutant les appels balles et strikes. Dans l'exemple de gestion ci-dessous nous commencerons à partir du point 2 indiquer ci-dessus étant que 1 correspond à l'ignorance).*

- a) En premier, prévenez l'offenseur (en levant la main en direction des dug out par exemple)
- b) En second, donnez un avertissement (enlever votre masque et indiquer verbalement : que « cela est suffisant et que continuer entrainera l'expulsion »)
- c) Enfin en troisième, expulsez l'offenseur.

**NE PAS LAISSER LES SNIPER FIRES PRENDRE DE L'AMPLEUR OU ILS FINIRONT PAR VOUS « EXPLOSER » DESSUS.**

Si vous ne pouvez trouver de quelle personne viennent les commentaires, allez voir le manager et indiquez lui que vous expulserez UN joueur ET/OU LE MANAGER pour l'action de l'équipier si les commentaires continuent.

Ne « surenchérissez » pas ou ne vous abaissez pas à leur niveau ou vous perdrez tout intégrité – montrez de l'assurance.

Quand vous donnez une explication au manager ou joueur, la réponse ne devra contenir que quelques mots, une longue explication permettra au manager de la retourner contre vous.

Acronyme ANGLAIS : KISS (Keep It Simple Stupid) (Garder cela bête et simple)

#### EXPULSIONS AUTOMATIQUES :

1. Langage
  - a. Mots d'ordres familiers qui sont précédés avec le pronom personnel « TU » « VOUS »
  - b. Quand cela devient « personnel » exemple : « TU CRAINS »
2. Contacts Physiques
  - a. Il faut que cela soit intentionnel (cela inclut vous « marteler » du doigt ou vous « bumper »)
3. Intégrité :
  - a. Si la personne remet en cause votre intégrité (« vous nous avez « arnaqués » toute la journée ! » or « tu ne connais pas tes règles »)
  - b. La personne envoie de la poussière sur vous ou dans votre direction.
  - c. Un manager ou un joueur dessine des lignes dans la terre pour décrire un peu ou la zone par exemple. (Essayez cependant de l'avertir juste avant si vous le pouvez)
4. Lancer d'équipement
  - a. Cela doit être intentionnel et en démonstration direct du mécontentement face au jugement et l'appel que vous venez de rendre.

Le travail des arbitres est de garder autant que possible les joueurs, coach et manager dans le match.

Exemple : Un batteur discute de manière véhémement les balles et strike, dites-lui calmement d'arrêter et écartez vous un peu. Si ce dernier vous suit, il devient alors « l'agresseur »

Si le receveur discute sans cesse les lancers :

1. Expliquez brièvement
2. Appelez « TIME » et allez nettoyer le marbre. Pendant que vous nettoyez le marbre, avertissez-le que continuer entraînera son expulsion.
3. Expulsez-le s'il continue.

Explication des lancers en anglais (peut s'avérer nécessaire en international ou dans les championnats français de plus niveau)

Pitches are :

UP / DOWN

IN / OUT

Utilisez seulement 1 de ces mots évitez le mot HIGH qui en anglais peut avoir une signification et se retourner contre vous.

Le match de baseball n'est pas un lieu de formation sur les règles (commentaire à adapter au niveau de jeu quand même au niveau des championnats français).

Si un lanceur vous fixe (ce qui semble être) pour remettre en cause vos appels balles et strikes.

- a) Demandez au receveur d'aller lui dire quelques mots et de lui dire d'arrêter de remettre en cause le jugement de la zone et d'arrêter de vous fixer.
- b) Si cela ne suffit pas, Avertissez CLAIEMENT le lanceur.
- c) Expulsez-le.

Ne jamais utilisez de langage grossier avec les managers et joueurs. Toujours leur parler avec diplomatie.

Si un manager vient sur le terrain et arrive à votre position, NE PARTEZ PAS et donnez lui une explication telle que vous l'avez vue, calmement. (Exemple : « j'ai le joueur A effectuant un tag sur le joueur B »)

Si un joueur charge hors de sa position pour discuter un appel sur jugement, avertissez-le immédiatement et, s'il continue, expulsez-le.

Ne soyez jamais d'accord avec un joueur / manager JUSTE POUR QU'IL VOUS LAISSE TRANQUILLE.

Ne dites jamais que vous avez raté une base / un lancer / ou fait une erreur – si vous le faites vous serez « MANGE TOUT CRU »

Si un manager n'est pas content avec votre zone de strike, laissez-le se rendre au monticule et gardez vos distances et laissez-le parler. Cependant, s'il continue, allez-y et réglez le problème.

C'est une bonne idée d'avoir un signal reconnaissable avec vos partenaires pour montrer que vous avez besoin d'aide pendant une discussion « disputée ». Il est préférable de le laisser en dehors de cela jusqu'à ce que vous ayez 2 ou 3 personnes discutant avec vous. Quand votre partenaire arrive et commence à se placer entre vous et le manager/joueur discutant l'appel, pour agir comme « clown de rodéo », c'est un bon indice pour vous d'arrêter de discuter et de vous éloigner.

Si vous êtes nez à nez avec la personne discutant votre appel et que vous apercevez votre partenaire dans le coin de l'œil, écartez-vous et dirigez la personne vers votre partenaire puis éloignez-vous.