



Introduction

Le Baseball5 est une version urbaine du Baseball/Softball traditionnel.

Il s'agit d'une discipline rapide, jeune et dynamique qui reprend les mêmes fondamentaux que le Baseball et le Softball.

Le Baseball5 peut être joué partout et ne nécessite qu'une simple balle rebondissante.

- 1- Le Terrain
- 2- Les Informations Préliminaires
- 3- Les Règles du Jeu
- 4- La Fin du Match

1 Le Terrain

1.1 Le Champ Intérieur

Le champ intérieur est de forme carrée avec une base à chaque angle droit. La distance entre ces bases est de 13 mètres.

En partant de la boîte de frappe située derrière le marbre (cf. image n°1), les bases sont numérotées dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (première, deuxième, troisième).

Image numéro 1



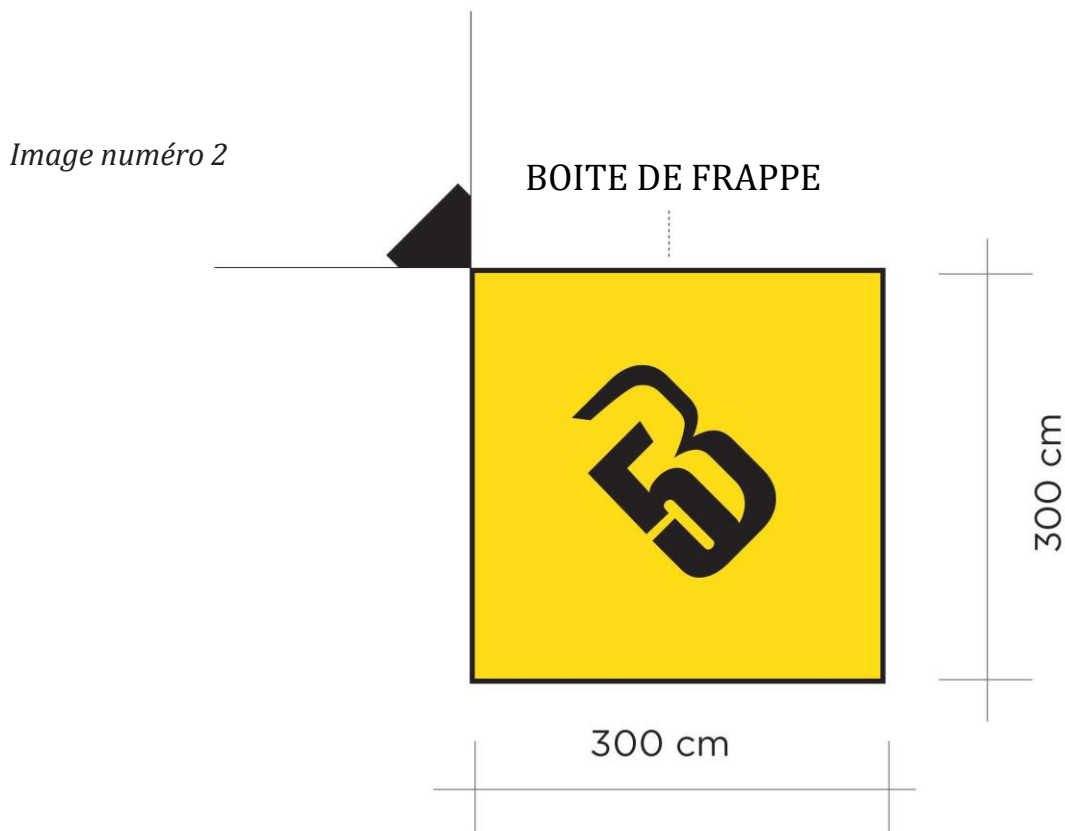
#playeverywhere

1.2 L'Aire de Jeu

L'aire de jeu a la forme d'un carré de 18 mètres de côtés. L'un des angles droits du carré coïncide avec le marbre.

1.3 La Boîte de Frappe

La boîte de frappe a la forme d'un carré de 3 mètres de côtés. Elle est placée hors de l'aire de jeu et matérialisée par l'extension des lignes de fausses balles qui se croisent au marbre (cf. image n°2).



1.4 Les Bases

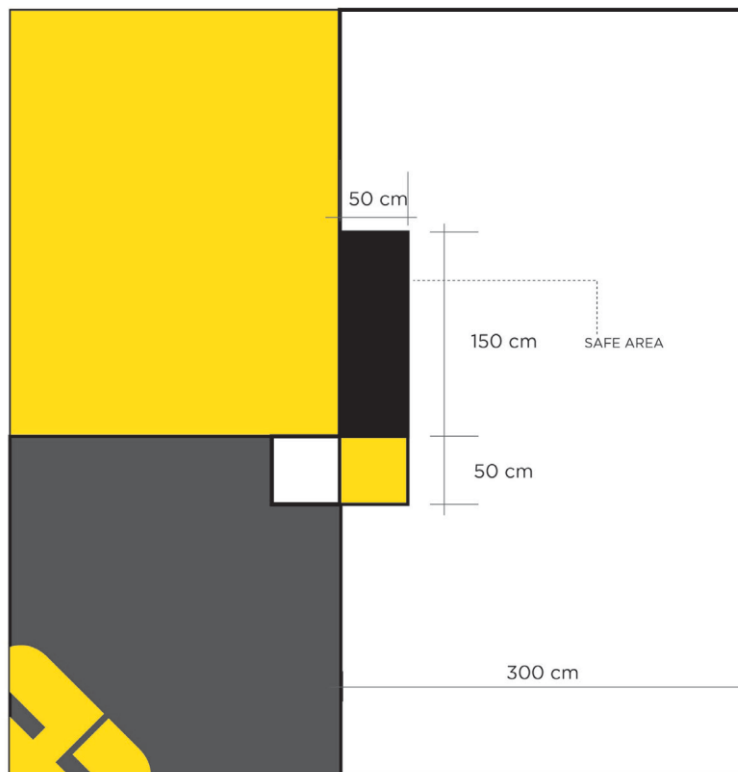
Les bases idéales prennent la forme d'un carré de 50 centimètres de côté. La première et la troisième devant être placées à l'intérieur de l'aire de jeu avec un côté tangent à la ligne des fausses balles.

1.4.1 La Première Base.

Pour éviter les collisions, la première base est double (cf. image n°3). Ainsi, lorsqu'un jeu défensif est réalisé sur la base à l'intérieur de l'aire de jeu (*blanche*), le frappeur/coureur a pour objectif de toucher la partie située à l'extérieur de la ligne des fausses balles (*jaune*).

1.4.2 Après avoir mis la balle en jeu, le frappeur devenu coureur doit toucher la première base et, pour être sauf, rester dans la zone dédiée de 1,5 mètre prolongeant la base (*noire*) (cf. image n°3). Si le coureur ne parvient pas à garder au moins un pied en contact avec cette zone, il peut être retiré par un tag (toucher le joueur balle en main).

Image numéro 3





1.4.2 Le Marbre peut également prendre la forme d'un marbre traditionnel de Baseball / Softball.

1.5 Les Clôtures

La hauteur idéale des clôtures est de 1 mètre. Toutefois, chaque organisateur de championnats/tournois peut décider de délimiter le terrain différemment, comme en utilisant des murs existants ou en marquant le sol par exemple. Dans ce cas, des règles spécifiques doivent être définies en amont.



#playeverywhere

Principes de gouvernance du Baseball5

Le Baseball5 est une discipline officielle gérée par la Fédération internationale de baseball et softball (WBSC). Le Baseball5 est gouverné par les Statuts, By-Laws et différentes réglementations en vigueur à la WBSC.

Des compétitions internationales (voir l'article 19 des statuts de la WBSC [ici](#))

Toute rencontre ou tournoi international de Baseball5 qui implique des équipes et/ou clubs et un ou plusieurs athlètes dépendant d'un membre est sous la responsabilité de la WBSC et doit répondre aux statuts, code des divisions, by-laws et différentes réglementations en vigueur à la WBSC.

Les membres à part entière de la WBSC sont les seuls habilités à former des équipes nationales et disposent des droits exclusifs pour représenter leur pays et utiliser son nom, son drapeau et ses couleurs.

Des propriétés (voir l'article 24 des statuts de la WBSC [ici](#))

Les propriétés du WBSC Baseball 5 consistent en:

Le nom « Baseball5 », toute publication de la WBSC type Newsletter, Magazine, Synthèse annuelle, Documentaire, etc. et l'acronyme « WBSC » « B5 » et les marques et logos associés de l'organisation et toutes celles qui seront créées à l'avenir

Les classements mondiaux du Baseball5 dans toutes les catégories

Toutes les compétitions d'équipes nationales qui tombent sous la juridiction de la WBSC

Le nom Coupe du Monde de Baseball5, pour toutes les catégories d'âge, et toute marque enregistrée (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit, ...)

Les compétitions officielles et tournois de Baseball5 qui seront créés dans cette optique.

Tout logo, visuel officiel ou déclinaison relatif au Baseball5 et à ses compétitions, activités et événements.

2 Les Informations Préliminaires

2.1 La Balle

Le Baseball5 se joue avec les balles officielles WBSC Baseball5™.

La balle de Baseball5 doit répondre aux spécifications suivantes :

- Poids : 80g
- Taille :
 - diamètre : 66,5 mm
 - circonférence : 210,8 mm
- Rebond : 69,2 cm (après avoir été lâchée depuis une hauteur de 150cm sur un sol dur)
- Pression : 6,15 kgf (presser la balle au centre de 30%)
- Constitution : caoutchouc naturel 100% (peut être issu de matériau recyclé)

La WBSC, qui gère le Baseball5, est l'instance gérant l'homologation et la distribution des licences des balles de Baseball5.

2.2 La Manche

Une manche est une division d'un match correspondant à un passage en attaque pour chaque équipe. Un match de Baseball5 dure 5 manches.

2.3 Les Joueurs

Le nombre de joueurs actifs par équipe est de 5 à tout instant.

Le nombre maximum de joueurs sur un roster est de 8 (5 en jeu et 3 remplaçants).

Les athlètes doivent figurer sur le line-up avec un numéro choisi librement de 0 à 99. Le ~~nombre~~ numéro doit être visible sur le maillot de l'athlète.

#playeverywhere



2.4 Equipes mixtes

Lors des compétitions mixtes l'équipe en défense doit toujours disposer d'au moins deux athlètes de chaque genre présents simultanément sur le terrain. Il n'y a pas de restriction sur l'alignement offensif.

2.5 Tenue de jeu

Une tenue habituelle de sport urbain est requise pour jouer au Baseball5. La WBS se réserve le droit de définir des spécifications adaptées à ses compétitions officielles. Ces informations figureront dans le manuel de la compétition.

Les genouillères, coudières et ruban adhésif sur les doigts sont les seules protections autorisées.

2.6 Line-up (annexe 1)

L'entraîneur de chaque équipe doit présenter un line-up complet à l'officiel 10 (dix) minutes avant le début de la rencontre. L'organisateur de la compétition peut demander la présentation d'un line-up jusqu'à 90 (quatre-vingt dix) minutes avant le début de la rencontre. En l'absence d'un entraîneur, le manager de l'équipe ou le capitaine remplira cette fonction.

Une version du line-up doit être fournie à l'équipe adverse avant le début de la rencontre.

3 Les Règles du Jeu

L'équipe recevante débute le match en défense et l'équipe à l'extérieur débute en attaque. Le but de l'équipe en défense est d'éliminer (« retirer ») 3 joueurs de l'équipe en attaque pour changer de côté, c'est-à-dire passer à son tour en attaque.

3.1 L'Équipe en Défense

Les 5 joueurs de l'équipe en défense doivent se trouver à l'intérieur de l'aire de jeu lorsque le frappeur met la balle en jeu.

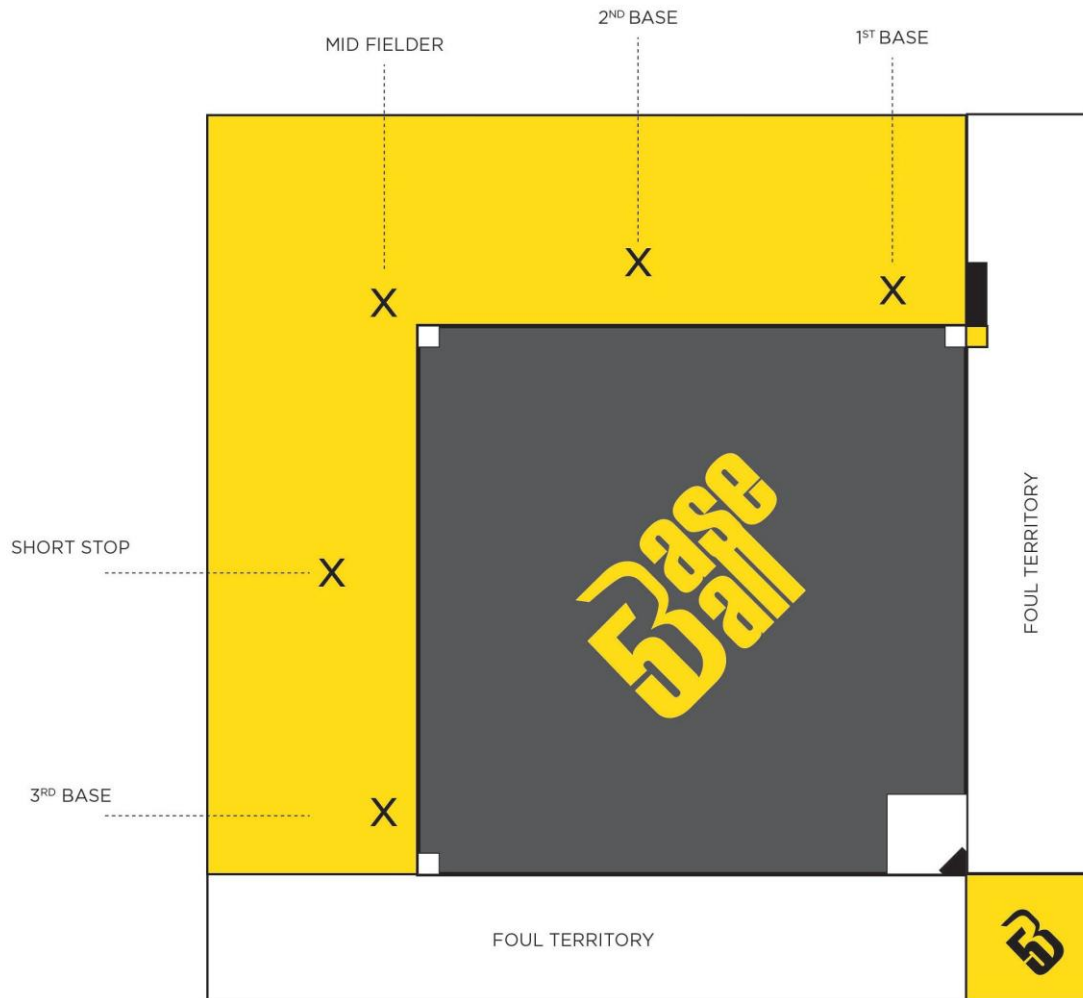
3.1.1 Les Positions (cf. image n°4):

- 1ère Base (*1st Base*)
- 2ème Base (*2nd Base*)
- 3ème Base (*3rd Base*)
- Arrêt-court (*Shortstop*)
- Joueur de position (*Midfielder*)

Note: sur l'image n°4 vous pouvez voir une formation "classique". Cependant, les joueurs peuvent changer de position avant chaque action en fonction de la tactique adoptée par l'équipe.

#playeverywhere

Image numéro 4



3.2 L'Équipe en Attaque

L'équipe en attaque présente un « ordre à la frappe » avant le début du match, avec cinq joueurs frappant de 1 à 5. Cet ordre à la frappe doit être respecté tout au long du match mis à part si un joueur est remplacé. Dans ce cas, le remplaçant prend la position du joueur remplacé dans l'ordre à la frappe.

#playeverywhere

3.2.1 La Frappe

Lors de la frappe, le joueur doit se trouver entièrement dans la boîte de frappe et y rester jusqu'à que la balle soit frappée dans le territoire des bonnes balles.

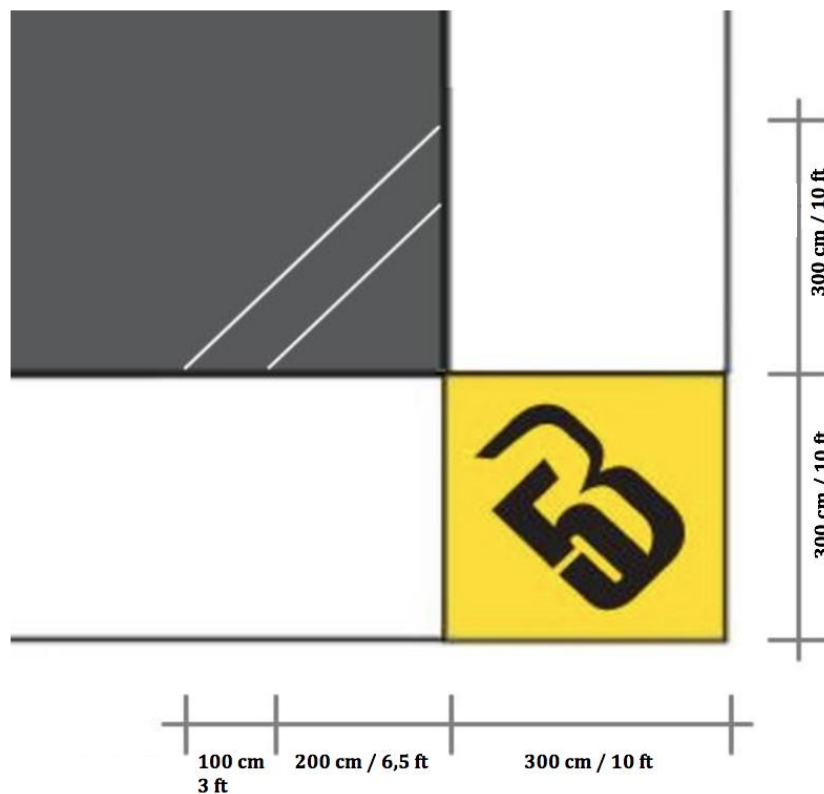
La balle doit être frappée fort avec la paume de la main ou le poing.

Dans la catégorie des moins de 15 ans, les athlètes disposeront d'une deuxième chance en cas de frappe illégale ou de frappe hors du terrain.

3.2.2 Les Frappes Illégales

Le premier rebond doit être avoir lieu au moins 3 mètres après le marbre (2 mètres pour les 15U), (cf. image n°5).

Image numéro 5



3.2.3 Les Points

Lors de chaque nouvelle action (nouvelle mise en jeu), l'équipe en attaque tente d'avancer de base en base pour effectuer un tour complet et ainsi marquer un point. Chaque coureur réussissant à faire un tour complet des bases, en les touchants, sans jamais être retiré inscrit un point pour son équipe.

#playeverywhere



3.3 Les Éliminés (Retirés)

L'équipe en défense doit éliminer 3 adversaires lors de chaque demi-manche pour changer de côté et passer en attaque.

3.3.1 Comment la défense élimine des coureurs:

- En touchant avec une partie de son corps, balle en main, la base sur laquelle un coureur est forcé de se rendre.
- En attrapant une balle frappe avant que celle-ci ne fasse un rebond au sol.
- En touchant, balle en main, un coureur n'étant pas sur une base.
- En touchant, balle en main, un frappeur qui a atteint la première base mais n'a pas réussi à garder au moins un pied en contact avec la zone dédiée

3.3.2 Comment les joueurs en attaque s'éliminent eux-mêmes par un jeu illégal :

- En touchant une ligne de la boîte de frappe lors de la mise en jeu.
- En frappant une balle dans la zone des fausses balles.
- En étant atteint par une balle frappée.
- En ne faisant pas faire de rebond à la balle avant que celle-ci ne touche ou dépasse les clôtures.
- En ne respectant pas l'ordre à la frappe et en frappant à la place d'un coéquipier*.
- En anticipant une course et quittant la base occupée avant que la balle ne soit mise en jeu.
- En dépassant un coéquipier lors d'une course.
- En étant touché alors que deux joueurs ou plus sont sur la même base. Celui qui figure après dans l'ordre à la frappe est éliminé.

NOTE: Les coureurs doivent tout faire pour éviter les collisions avec les défenseurs. Si l'arbitre juge que le coureur aurait pu éviter une collision ayant eu lieu, ce dernier doit être éliminé.

* Le joueur qui se présente dans la boîte de frappe alors que ce n'est pas à son tour de frapper est retiré. Le jeu reprend avec le joueur correctement positionné dans l'ordre à la frappe.

3.4 Balle Morte

Si, après une frappe légale, la balle sort du terrain et ne peut pas être jouée par la défense, alors le jeu s'arrête.

- Si aucun défenseur n'a touché la balle, chaque coureur avance vers la base suivante (pas de base supplémentaire accordée) ;
- Si la balle frappée touche un défenseur avant de sortir du terrain, chaque coureur avance vers la base suivante (pas de base supplémentaire accordée) ;
- Si la balle sort du terrain en raison d'une erreur défensive (erreur de relai ou d'attrapé), chaque coureur avance de deux bases (le frappeur va en deuxième base, le coureur en première base se rend en troisième base, etc.).

#playeverywhere



3.5 Bases pleines, deux retraits

Lors d'une situation de bases pleines et deux retraits, chaque coureur avance d'une base, le coureur en troisième base devient frappeur et un coureur de substitution est placé en première base. Pour les équipes qui ne comptent que cinq joueurs, le premier joueur à avoir été retiré dans la manche devient coureur de substitution en première base. L'ordre à la frappe doit être respecté.

Exemple :

Line-up

1. Paul
2. Jane
3. Mike
4. Steve
5. Kim

Première manche

Paul frappe un coup sûr. Paul est en première base, aucun retrait dans la manche, Jane se présente à la frappe.

Jane frappe un coup sûr. Paul est en deuxième base, Jane en première base, aucun retrait dans la manche, Mike se présente à la frappe.

Mike frappe un coup sûr. Paul est en troisième base, Jane en deuxième base, Mike en première base, aucun retrait dans la manche, Steve se présente à la frappe.

Steve frappe une chandelle et est retiré. Paul est en troisième base, Jane en deuxième base, Mike en première base, un retrait dans la manche, Kim se présente à la frappe.

Kim est retirée. Paul est en troisième base, Jane en deuxième base, Mike en première base, deux retraits dans la manche, Paul devrait être le frappeur suivant mais il est en troisième base.

En conséquence, Paul se présente à la frappe, Jane avance en troisième base, Mike en deuxième base et Steve (premier retrait de la manche) se positionne en première base en tant que coureur de substitution.

3.6 Interférence

Le coureur est retiré si l'arbitre juge qu'il interfère volontairement lors d'un jeu défensif.

3.7 Les remplacements

Remplacement tactique

Les remplacements tactiques peuvent être opérés entre chaque manche ou chaque demi-manche.

Un joueur partant ne peut revenir en jeu qu'une seule fois après avoir été remplacé.

Un joueur partant peut revenir en jeu à la place de n'importe quel autre joueur sur le terrain.

Un remplaçant au début du match ne peut entrer qu'une seule fois en jeu. Il ne peut donc pas revenir sur le terrain une fois remplacé.

Remplacement pour blessure

Si un joueur est blessé il ou elle peut être remplacé à n'importe quel moment. Il doit attendre la fin de la manche pour revenir sur le terrain.

#playeverywhere



Remplacement temporaire pour saignement

Par mesure de sécurité et de santé tout joueur qui saigne doit sortir du terrain pour être soigné. Il doit attendre la fin de la manche pour revenir sur le terrain. Les remplacements temporaires ne comptent pas.

6. Fin du match

Le match est terminé à la fin de la 5^{ème} manche si une équipe a inscrit plus de points que l'adversaire. Si l'équipe recevante est devant au score quand l'équipe visiteuse termine sa 5^{ème} demi-manche offensive, le match est terminé et l'équipe recevante gagne.

Règle du tie-break

En cas d'égalité, les équipes doivent jouer des manches supplémentaires jusqu'à ce que l'une d'entre elles marque plus de points que son adversaire.

- La première manche supplémentaire démarre avec un coureur en première base
- La deuxième manche supplémentaire démarre avec des coureurs en première et en deuxième bases
- La troisième manche supplémentaire et les suivantes démarrent avec des coureurs sur toutes les bases

Le cinquième joueur de l'alignement offensif pour la sixième manche est positionné comme coureur en première base. Les cinquième et quatrième lors de la septième manche sont placés en première et en deuxième base, etc avec trois joueurs lors des manches suivantes jusqu'à ce que la rencontre se termine.

Mercy Rule

Il est mis fin à la rencontre si une équipe mène par 15 points d'écart ou plus après trois manches, ou par 10 points d'écart ou plus après quatre manches. Si une équipe mène de 10 points ou plus lors de la cinquième manche alors la rencontre doit aller à son terme.

#playeverywhere



Line-up officiel

OFFICIAL LINE-UP		COMPETITION	PLACE	DATE	GAME #	HOME	VISITOR	TEAM	MANAGER	SIGNATURE
STARTERS	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
SUBSTITUTES										

#playeverywhere