

WBSC

BaseballTM

**RÈGLE OFFICIELLE DU
WBSC BASEBALL5**

#playeverywhere

RÈGLE OFFICIELLE DU WBSC BASEBALL 5

SOMMAIRE

Le terrain	03
Avant le début de la rencontre	07
Règle du jeu	08
Fin de la rencontre	14



INTRODUCTION

Le Baseball5™ ou B5 est une version urbaine du baseball et du softball. C'est une discipline rapide, jeune et dynamique qui reprend les principes de base de ses disciplines parentes.

Le Baseball5™ se joue partout et ne nécessite qu'une balle en caoutchouc.

LE TERRAIN

CHAMP INTÉRIEUR

Le champ intérieur est de forme carrée avec une base à chacun des côtés. La distance entre les bases est de 13 mètres ou 42,5 pieds (en noir dans l'image 1).

Depuis la boîte du frappeur située derrière la plaque de marbre (image 1), les bases sont numérotées dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (première, deuxième et troisième).

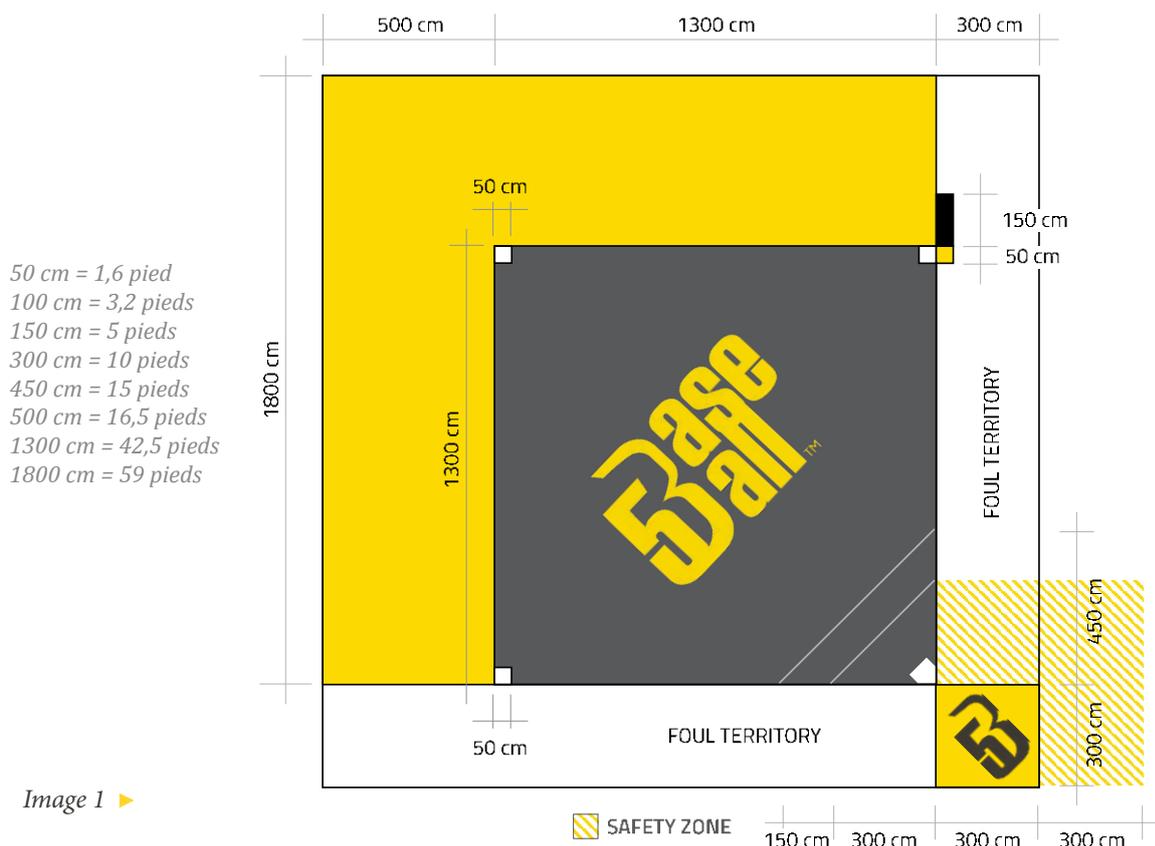


Image 1 ►

TERRITOIRE DES BONNES BALLEES

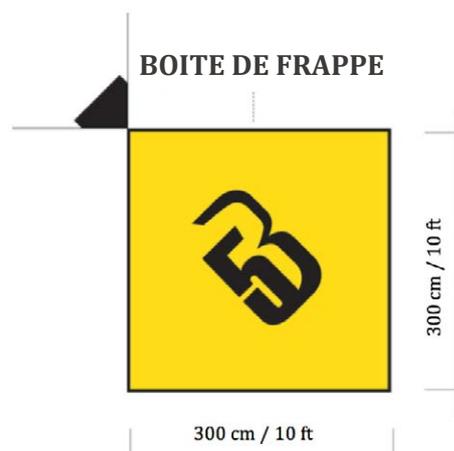
Le territoire des bonnes balles est un carré de 18 mètres (59 pieds) de côté dont l'un des côtés coïncide avec la plaque de marbre (noire et jaune sur l'image 1). La zone de non-rebond en face de la plaque de marbre ne fait pas partie du territoire des bonnes balles.

ZONE DE NON-REBOND

La zone de non-rebond est un triangle rectangle dont les côtés font 4,5 mètres (15 pieds) en partant de la plaque de marbre le long des lignes de première base et de troisième base et dont l'hypoténuse relie ces deux points situés à 4,5 mètres de la plaque de marbre. La distance minimum entre la ligne représentant l'hypoténuse et la plaque de marbre doit être de 3m (10 pieds).

BOITE DE FRAPPE

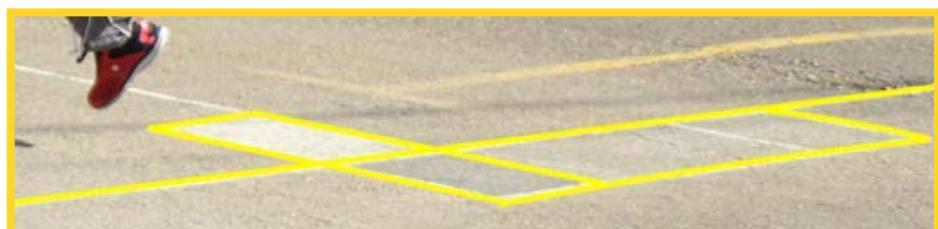
Image 2 ►



La boîte de frappe est un carré de 3 mètres (10 pieds) de côté. Il est situé en dehors du territoire des bonnes balles et construit dans l'extension des lignes de mauvaises balles et du croisement de la plaque de marbre (image 2). La plaque de marbre peut avoir la même forme que celle du baseball/softball (image 2).

BASES

La taille idéale des bases est un carré de 50 centimètres (1,6 pied) de côté. La première base et la troisième base doivent être positionnées complètement dans le territoire des bonnes balles, avec un côté tangent à la ligne des mauvaises balles. Les bases doivent être indiquées sur le sol, elles ne sont pas des coussins comme au baseball/softball.



PREMIÈRE BASE

Afin d'éviter les collisions, la première base est « doublée » (image 3). Le jeu défensif s'effectue sur la base située dans le territoire des bonnes balles, tandis que le frappeur/coureur doit toucher la base située dans le territoire des mauvaises balles.

Le frappeur qui court vers la première base après avoir mis la balle en jeu doit toucher la base et, pour rester sauf, il doit être en contact avec la zone comprenant la base et l'aire de sécurité de 1,5 mètre qui la suit. Si le coureur perd le contact avec cette zone, il peut être retiré sur un toucher.



Image 3 ►

CLOTURES

La hauteur idéale des clôtures est de 100 centimètres ou 3 pieds. Chaque organisateur d'événement ou de compétition peut cependant décider d'utiliser un autre moyen pour délimiter l'aire de jeu, en utilisant par exemple des murs existants ou en effectuant un marquage au sol. Dans ces cas, des règles spécifiques de jeu doivent être établies et communiquées aux participants.



RÈGLES DE GOUVERNANCE DU BASEBALL5

Le Baseball5 est une discipline sportive officielle gérée par la Fédération Internationale de Baseball et Softball (WBSC). Le Baseball5 est régi par les Statuts, Règles, Règlements et principes de gouvernance de la WBSC.

Extrait sur les compétitions internationales (retrouvez l'article 19 complet des Statuts WBSC ici)
Toute compétition, rencontre ou tournoi international de Baseball5 entre équipes et ou clubs d'une ou plusieurs Membres et comprenant des athlètes sous la juridiction de ces Membres est régie par les Statuts, Code des Divisions, Règles et Règlements de la WBSC.

Les Membres de la WBSC sont les seuls habilités à sélectionner leurs Équipes Nationales et disposent du droit exclusif de représenter leur pays, son drapeau et ses couleurs.

Extrait sur les propriétés (retrouvez l'article 24 complet des Statuts WBSC ici)

Les propriétés du WBSC Baseball5 comprennent :

1. Le nom « Baseball5 », toute publication de la WBSC comme les newsletters, magazines, bilans annuels, documentaires, etc. et les acronymes « WBSC » « B5 » ainsi que les logos et marques de l'organisation et tous ceux amenés à être créés dans le futur.
2. Le Classement Mondial Baseball5 pour toutes les catégories
3. Toutes les compétitions officielles d'Équipes Nationales qui tombent sous la juridiction de la WBSC
4. Le nom Coupe du Monde de Baseball5 et ses différentes catégories d'âge ainsi qu'autres compétitions déposées (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit...).
5. and registered competitions (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit ...).
6. Les compétitions et tournois officiels de Baseball5 ainsi que d'autres pouvant être créés
7. Tout logo, design officiel lié au Baseball5 et à ses compétitions, activités et événements.

AVANT LA RENCONTRE

BALLE

La WBSC, en tant qu'organisme directeur du Baseball5 dans le monde, est détenteur des droits de certification, d'homologation et de licence de la balle et de l'équipement officiel. Les compétitions sanctionnées par la WBSC se joueront avec les balles de Baseball5 qui auront passé le procédé d'homologation de la WBSC.

La WBSC, organisme gérant le Baseball5, certifie, homologue et autorise les balles et équipements. Les compétitions homologuées par la WBSC se jouent avec des balles de Baseball5 qui ont passé le test d'homologation de la WBSC.

La balle de Baseball5 a les spécifications techniques suivantes :

- Poids: 84.80 gr.
- Taille:
 - Diamètre 66.4 mm
 - Circonférence: 208.4 mm
- Rebond: 76 cm (lâché de 150cm de haut au-dessus du marbre)
- Pression: 7.99 kgf (pression de 30% vers le centre de la balle)
- Matériau: caoutchouc naturel 100% (peut être recyclé)

MANCHE

Une manche est une division d'une rencontre de Baseball[™] où chaque équipe passe à la frappe. Une rencontre de Baseball5 se joue en 5 manches.

Lors des Coupes du Monde ou des Jeux Olympiques de la Jeunesse, mais aussi d'autres événements, les rencontres peuvent se jouer en série au meilleur des trois matchs.

JOUEURS DE L'ÉQUIPE

Le nombre de joueurs actifs d'une équipe pendant une rencontre est de 5 à tout moment. Une équipe qui ne peut pas avoir cinq joueurs sur le terrain est déclarée forfait et le match terminé. Le nombre maximum de joueurs dans l'effectif est de 8 (5 en jeu et 3 remplaçants). Les athlètes doivent figurer sur l'alignement avec un numéro librement choisi entre 0 et 99, ce numéro devant apparaître clairement sur le maillot. Merci de vous référer aux réglementations des compétitions pour les spécifications propres à l'uniforme.

ÉQUIPES MIXTES

Dans les compétitions mixtes l'équipe en défense doit toujours avoir un minimum de deux athlètes de chaque sexe sur le terrain.

HABILLEMENT

Seuls certains types d'adhésifs de protection peuvent être autorisés par les Officiels de la Rencontre en des circonstances spécifiques. Ils doivent être présentés aux Officiels et approuvés avant le début de la rencontre. Un habillement de sport urbain est requis pour jouer au Baseball5. La WBS se réserve le droit de définir des règlements spécifiques pour les athlètes qui participent à ses compétitions officielles. Si applicable, cette information sera indiquée dans le manuel de la compétition. Seules les protections de genoux et de coudes sont autorisées comme équipements de protection.

ALIGNEMENT (ANNEXE 1)

L'entraîneur de chaque équipe doit présenter sa carte d'alignement remplie et signée 15 (quinze) minutes avant le début de la rencontre à l'Officiel de la Table de Marque. Un organisateur d'événement peut demander la présentation d'un alignement jusqu'à 90 (quatre-vingt-dix) minutes avant le début de la rencontre. En l'absence d'entraîneur, le manager de l'équipe ou le capitaine occupe cette fonction. Une copie de l'alignement doit être présentée à l'équipe adverse avant le début de la rencontre.

RÈGLES DE JEU

L'équipe Recevante débute la rencontre en défense et l'équipe Visiteuse en attaque.

L'objectif de l'équipe en défense est d'éliminer (effectuer des « retraits ») trois joueurs d'attaque pour terminer la demi-manche. A la fin de la manche, les équipes changent de côté et l'équipe en défense passe en attaque et vice-versa.

L'objectif de l'équipe en attaque est de marquer des points.

DÉFENSE/ÉQUIPE EN DÉFENSE

Les 5 joueurs de l'équipe défensive doivent être dans le territoire des bonnes balles lorsque le batteur frappe la balle.

Positions :

- Première base
- Deuxième base
- Troisième base
- Arrêt-court
- Milieu de terrain.

Vous trouverez dans l'image 4 une formation classique de défense. Les défenseurs peuvent cependant changer de position avant chaque action en fonction de leurs besoins.

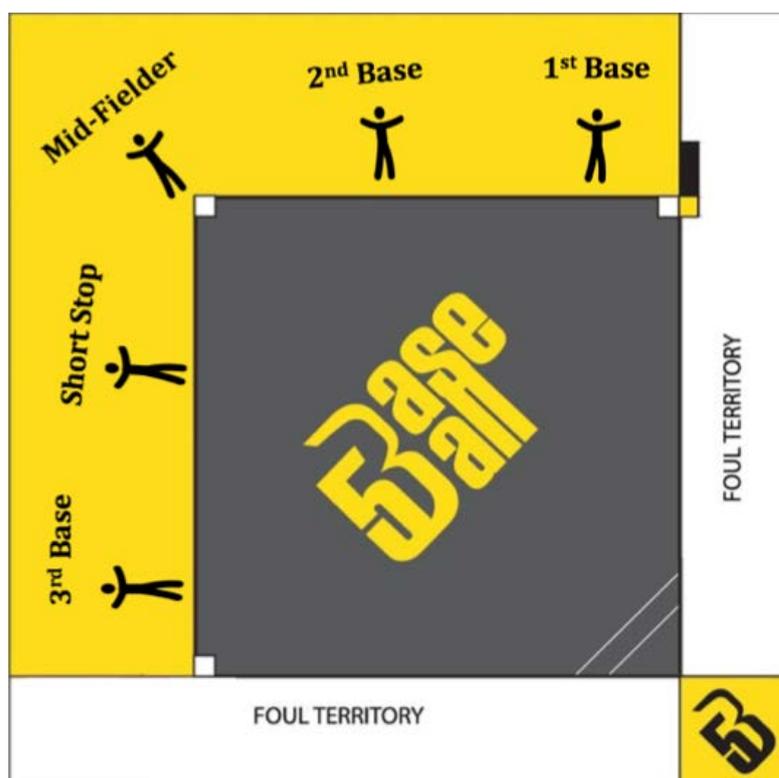


Image 4 ►

ATTAQUE/ÉQUIPE EN ATTAQUE

La carte d'alignement doit lister les 5 joueurs actifs dans l'ordre de 1 à 5. L'ordre à la frappe doit être suivi pendant toute la rencontre à moins qu'un joueur soit remplacé par un autre. Dans ce cas le remplaçant prend la place du joueur remplacé dans l'ordre à la frappe.

FRAPPE

L'action de frapper se déroule lorsqu'un frappeur est entièrement dans la boîte de frappe et qu'il reste dans cette zone jusqu'à ce que la balle frappée quitte la main du batteur. La balle doit être frappée avec la paume de la main ou avec le poing.

FRAPPE ILLÉGALE

Le premier rebond doit s'effectuer après la zone de non-rebond délimitée par la diagonale située à 4,5 mètres de la plaque de marbre. Pour la catégorie U-15 la zone de non-rebond est située à 3m (image 5).

Pour la catégorie U-15 et en dessous, les athlètes auront une deuxième chance de frapper s'ils frappent dans le territoire des mauvaises balles ou réalisent une frappe illégale.

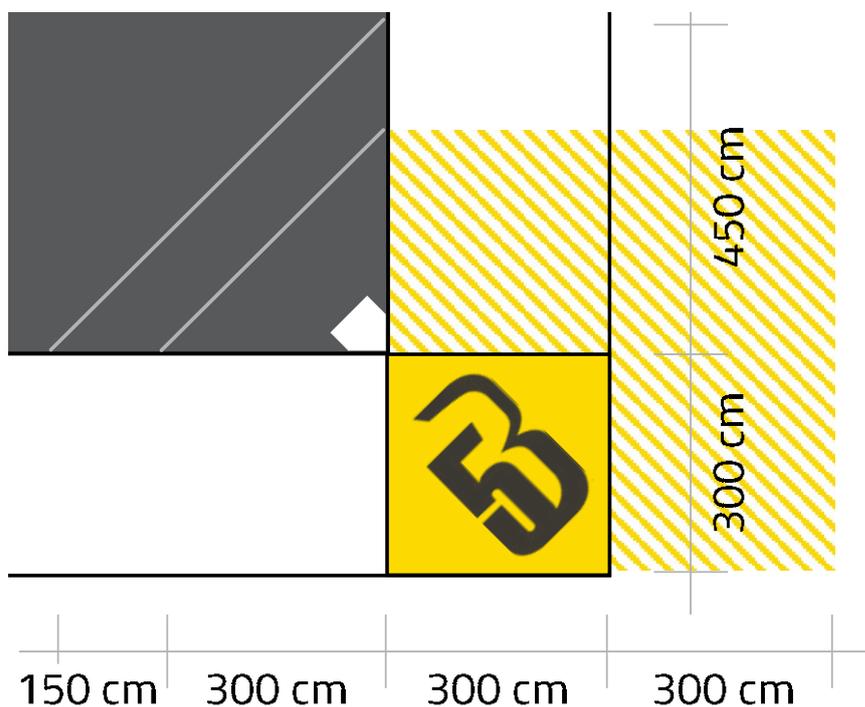


Image 5 ►

POINTS

Un point est marqué lorsqu'un joueur atteint la plaque de marbre après avoir touché toutes les bases lors d'une manche en attaque de son équipe, dans l'ordre la première base, la deuxième base, la troisième base puis la plaque de marbre.

RETRAITS

**En Baseball5, à l'inverse du baseball et du softball, c'est le premier rebond de la balle qui détermine si la balle est bonne ou mauvaise :*

- *Premier rebond dans le territoire des mauvaises balles = le frappeur est retiré*
- *Premier rebond dans le territoire des bonnes balles = la balle est en jeu*

***Si un joueur frappe par erreur alors que ce n'est pas son tour à la frappe, l'équipe défensive doit en notifier l'Officiel de la Rencontre avant le passage du frappeur suivant. Dans ce cas, le frappeur qui devait passer à la frappe est retiré et l'ordre reprend avec le frappeur suivant dans l'alignement.*

L'équipe en défense doit effectuer 3 retraits dans une manche pour changer de côté et devenir l'équipe en attaque.

Comment la défense effectue des « retraits » :

- En touchant la base (en étant en possession de la balle) vers laquelle le coureur est obligé d'aller ;
- En attrapant une balle frappée avant qu'elle ne touche le sol ;
- En touchant un coureur avec la balle lorsqu'il/elle n'est pas sur une base ; Toucher/Tag = toucher le coureur avec la balle ou la main tenant la balle ;
- Toucher un coureur qui est arrivé sauf en première base mais n'a pas réussi à rester dans la zone de sécurité lorsqu'il est hors de la zone de sécurité

Comment les joueurs d'attaque s'auto-éliminent en raison d'une action illégale :

- En touchant l'une des lignes de la boîte de frappe en frappant la balle ;
- En frappant la balle dans le territoire des mauvaises balles* ;
- En frappant la balle sur eux-mêmes ;
- En manquant la balle lors d'une tentative de frappe ;
- En faisant une feinte de frappe ;
- En ne faisant pas toucher le sol par la balle frappée avant que celle-ci n'atteigne les clôtures ou ne passe au-delà de la clôture ;
- En ne respectant pas l'ordre à la frappe et en frappant à la place d'un coéquipier** ;
- Lorsqu'un coureur quitte sa base avant que le batteur n'ait frappé la balle ;
- En dépassant un coéquipier lors d'une course sur base ;
- En étant touché lorsque deux coureurs ou plus sont sur la même base.
- Celui placé derrière dans l'ordre à la frappe est retiré.

NOTE : les coureurs doivent faire tout leur possible pour éviter une collision avec les défenseurs. Si un arbitre juge qu'un coureur aurait pu éviter un contact, il retire le coureur.

BALLE MORTE

Si la balle sort des limites du terrain après un coup sûr et ne peut pas être jouée par la défense, le jeu est arrêté. Dans cas, la procédure suivante est appliquée :

- Si aucun défenseur ne touche la balle, chaque coureur avance vers la base suivante (pas de base supplémentaire accordée) ;
- Si la balle touche un défenseur (pas d'erreur) et sort 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 (relais manqué ou attrapé manqué), chaque coureur obtient une base supplémentaire (le frappeur va en deuxième base, le coureur en première base va en troisième base, etc..). Le jugement de l'erreur et l'octroi d'une base supplémentaire sont à la discrétion de l'Officiel de la rencontre
- La balle est aussi morte si l'Officiel de la rencontre appelle une obstruction (chaque coureur avance d'une base).

BASES PLEINES, 2 RETRAITS – CAS SPÉCIFIQUES

Dans une situation de bases pleines à deux retraits où le coureur situé en troisième base doit passer à la frappe (en suivant l'ordre à la frappe), chaque coureur avance d'une base, le coureur situé en troisième base allant à la frappe et un coureur de substitution étant placé en première base. Dans les équipes qui ne comptent que 5 joueurs, le premier joueur retiré dans la manche devient coureur de substitution en première base. L'ordre à la frappe doit toujours être respecté

Exemple:

ALIGNEMENT

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

1^{ère} manche:

1. Paul frappe un coup sûr. Paul est en 1^{ère} base, aucun retrait, Jane se présente à la frappe.
2. Jane frappe un coup sûr. Paul est en 2^{ème} base, Jane est en 1^{ère} base, Mike se présente à la frappe.
3. Mike frappe un coup sûr. Paul est en 3^{ème} base, Jane en 2^{ème} base, Mike en 1^{ère} base, aucun retrait, Steve se présente à la frappe.
4. Steve frappe une chandelle et est retiré. Paul est en 3^{ème} base, Jane en 2^{ème} base, Mike en 1^{ère} base, 1 retrait, Kim se présente à la frappe.
5. Kim frappe une chandelle et est retirée. Paul est en 3^{ème} base, Jane est en 2^{ème} base, Mike est en 1^{ère} base, 2 retraits. Paul devrait être le frappeur suivant mais est en troisième base.

En conséquence :

Paul se présente à la frappe, Jane avance en 3^{ème} base, Mike en 2^{ème} base et Steve (premier retrait de la manche) va en première base en tant que coureur de substitution.

INTERFÉRENCE

Si un Officiel de rencontre juge que le coureur a interféré avec le jeu défensif, il retire le coureur.

OBSTRUCTION

Si un Officiel de rencontre juge que le frappeur-coureur est victime d'une obstruction lors de sa course vers la base suivante, la balle est morte et tous les coureurs avance vers la base qu'ils auraient atteint s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

TEMPS MORT

Un joueur peut demander un temps mort lorsqu'une action est terminée. La balle est en jeu jusqu'à ce que l'Officiel de rencontre accorde le temps mort.

COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Si un Officiel de rencontre observe un comportement antisportif de l'une des personnes de la délégation – joueur, entraîneur et manager - sur et en dehors du terrain, la personne concernée sera expulsée de la rencontre. Pendant les compétitions une expulsion est synonyme d'un match de suspension.

CHANGEMENTS

Changement tactique

Un changement tactique peut intervenir à chaque fois que l'équipe passe de l'attaque à la défense. Les joueurs de réserve ne peuvent entrer en jeu qu'une fois, ils ne peuvent en conséquence pas revenir sur le terrain s'ils sont remplacés. Un joueur figurant sur l'alignement de départ peut revenir en jeu mais doit conserver sa place dans l'ordre à la frappe.

Changement pour blessure

Si un joueur est blessé, il/elle peut être remplacé à n'importe quel moment. Le joueur blessé ne peut pas re-rentre en jeu. Si la rencontre se joue en série au meilleur des trois matchs, le joueur blessé est hors-jeu pour toute la durée de la série.

FIN DE LA RENCONTRE

La rencontre se termine à la fin de la cinquième manche si une équipe a marqué plus de points que l'autre. Si l'équipe Receiving mène au score sur la feuille de score après que l'équipe Visiteur soit passée à l'attaque en cinquième manche, la rencontre est terminée et l'équipe Receiving déclarée vainqueur. L'équipe qui remporte deux victoires dans une série au meilleur des trois matchs est déclarée vainqueur.

RÈGLE DU TIE-BREAK

En cas d'égalité, les équipes joueront une ou plusieurs manches supplémentaires jusqu'à ce qu'une des équipes marque plus de points que l'autre.

- La première manche supplémentaire débute avec un coureur en première base.
- La deuxième manche supplémentaire débute avec des coureurs en première et deuxième bases.
- A partir de la troisième manche supplémentaire, les bases sont pleines et les coureurs doivent être positionnés sur base sans modification de l'ordre à la frappe.

RÈGLE DES POINTS D'ÉCART

Une rencontre est terminée si une équipe mène par plus de 15 points d'écart à la fin de la troisième manche ou par plus de 10 points d'écart à la fin de la quatrième manche. La rencontre doit être jouée en entier si une équipe arrive à 10 points d'écart en début de cinquième manche.

NOTICE LÉGALE

Pour tout cas non prévu par ce règlement, les Officiels de rencontre prendront la décision appropriée. Tous droits réservés. Aucune partie de la Règle Officielle du WBSC Baseball5 ne doit être reproduite ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique ou mécanique, dont les photocopies, enregistrements ou autre format de stockage ou de récupération de données connu ou inventé à l'avenir sans autorisation écrite de la Fédération Internationale de Baseball et Softball.

RÈGLE DU BASEBALL5
ÉDITION 2020



WBSC
Base
BallTM