

Arbitrage Softball

Changements de règles

2023-2025



INFBS

Institut National de Formation
Baseball - Softball

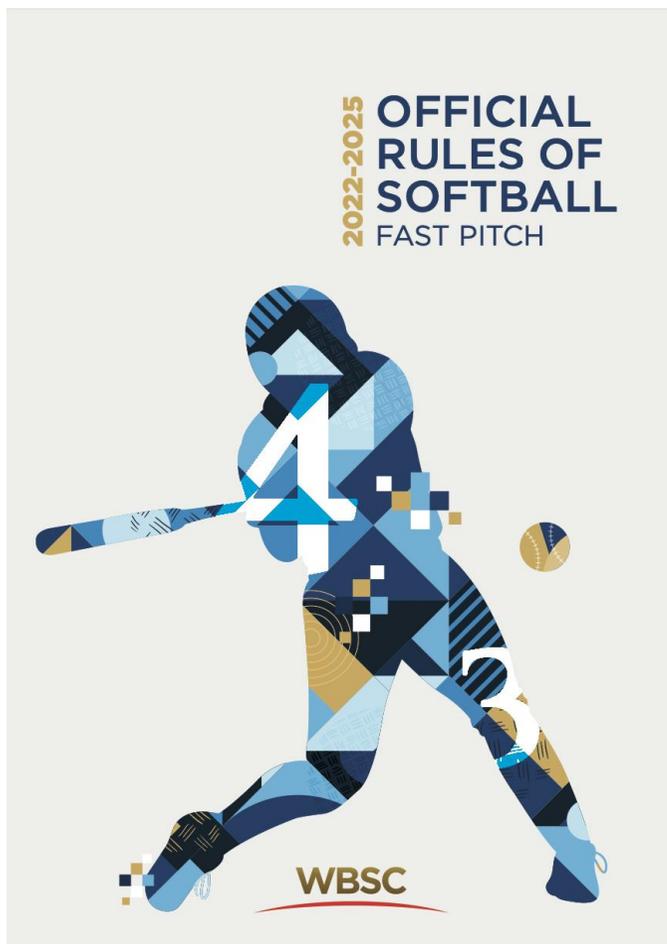
Sommaire

Préambule

1. Traduction des règles
2. Éclaircissements
3. Nouvelles règles

Questions/réponses

Préambule



Référence :

Règles officielles du Softball

Lancer rapide

2022-2025

WBSC

En cas de désaccord à la lecture de la traduction des règles, l'édition WBSC en anglais fait foi.

Liens de téléchargement

Pdf : <https://static.wbsc.org/assets/cms/documents/b5480455-60e2-bfc3-1e2e-3566c2765cc5.pdf>

Flipping book : <https://static.wbsc.org/assets/html/2022-2025-official-rules-of-softball-fast-pitch>

Traduction des règles

Principes, méthodologie et groupe de travail

- **Principe**

- Saisir l'opportunité de faire une mise à jour de fond
- Vulgariser la règle (priorité au sens)
- Mettre en miroir les termes anglais

- **Méthodologie**

- Consensus sur les termes en français
- Répartition des parties à traduire
- Traduction des Changements
- Réécriture de l'intégralité des règles
- Relecture croisée
- Mise en forme

- **Groupe de travail**

- Florence SAUVAGE, Nicolas ROUX, Nicolas CRULLI, Aina RAJOHNSON

Éclaircissements

Espaces

- **Boîte des coach**
 - 2.1.5 Réécriture
 - Coach doivent s'y cantonner
- **Banc des joueur**
 - 2.1.6 Complément
 - Alcool, tabac, dérivé du tabac et vapotage interdits
- **Cercle d'attente**
 - 2.1.10 Ajout
 - Espace ou le batteur en attente est contraint de se positionner

Éclaircissements

Matériel ^{1/2}

- **Gant receveur et 1^{ère} base**
 - 2.1.13 Réécriture
- **Protection de gorge**
 - 2.4.3 complément
 - Obligation pour tout joueur réceptionnant un lancer (échauffement compris)
- **Casquette**
 - 2.5.1.a.ii Réécriture
 - Libre choix pour les filles, même couleur pour toutes
- **Manchon de contention**
 - 2.5.1.b.ii complément
 - Un seul possible, couleur identique aux undershirt des partenaires

Éclaircissements

Matériel 2/2

- **Conséquences**
 - 2.4.2.6 [Actualisation](#)
- **Batte réglementaire**
 - Annexe 2 A.9, A.10, A.12 [Précisions](#)
 - [Doit être exempte de bavures ou fissures \(excepté si en bois\)](#)
 - [Ne peut avoir un manche en bois si n'est pas totalement en bois](#)
 - [Doit avoir un embout si pas en bois](#)

Éclaircissements

Participants

- **Lanceur illégal**
 - 1.1.2.f précision
 - Forfait après avertissement non appliqué si violation règles de lancer
 - Si lanceur persiste ne lance plus et est déclaré lanceur illégal
- **Joueur Flex**
 - 3.1.6 Réécriture
 - Mot « joueur » accolé à Flex
- **Coureur temporaire**
 - fusion avec 3.1.23 (ex 3.1.22)
 - 3.2.7 Ajout (cf. partie « nouvelles règles ») extension au lanceur
- **Joueur désigné**
 - 3.2.4.a Précision
- **Coach de base**
 - 3.4.3.b Changement de numéro

Éclaircissements

Roster et alignement

- **Roster**
 - 3.1.19 Ajout
 - définition
- **Retour à 10 dans l'alignement**
 - 3.2.4.b.iv et 3.2.5.c.iii Précision
 - Retour à 10 joueurs
 - Ré-entrée (seulement 1 fois) ou remplacement du Flex
 - Ré-entrée (seulement 1 fois) ou remplacement du joueur désigné
- **Joueur désigné**
 - 3.2.4 précision
 - Peut frapper pour le Flex ou ses remplaçants défensifs

Éclaircissements

Remplacements 1/2

- **Remplaçant inéligible**
 - Insertion dans 3.1.11 (ex 3.1.12)
- **Joueur inéligible**
 - 3.2.8.g Ajout et renumérotation (3.2.8.f supprimé)
- **Réentrée illégale**
 - 3.1.8 Actualisation
 - a) Joueur partant revient à une position différente dan sordre à la frappe
 - b) Joueur ré-entre sans avoir le droit de remplacer
 - c) Joueurs partant ré-entre ne jeu une deuxième fois
 - d) Joueur inéligible entre en jeu
 - e) Flex entre en jeu à l'attaque pour un autre joueur que le joueur désigné
 - 3.2.5.d rappel (doublon avec 3.1.8.e)
 - 3.2.8.a précision
 - Remplaçant sorti du jeu ré-entre (sauf si joueur de remplacement cf. 3.1.18)

Éclaircissements

Remplacements 2/2

- **Remplacement non annoncé**
 - 3.1.9 actualisation
 - 3.2.6.d précision
 - Obligation d'informer l'arbitre
 - 3.2.8.d précision
- **Réentrée joueurs partants**
 - 3.2.3.e précision
- **Coureur temporaire pour receveur et lanceur**
 - 3.2.7 Ajout (cf. partie « nouvelles règles »)

Éclaircissements

Appels

- **Modalités**
 - 3.3.a Réécriture (avec renumérotation interne)
- **Sur coureur temporaire**
 - 1.2.6.e.x Actualisation
 - 3.2.7 Ajout (cf. partie « nouvelles règles »)
- **Sur mauvais coureur en 2^{ème} base lors d'un bris d'égalité**
 - 1.2.4.c Actualisation
 - Appel doit être fait après lancer ou jeu maintenu
 - Retrait du mauvais coureur en 2^{ème} base si appel fait avant régularisation de l'équipe en attaque
 - 1.2.6.a.iv Actualisation
 - Extension au cas d'un mauvais coureur temporaire placé en 2^{ème} base
- **Conséquences**
 - Actualisation

Éclaircissements

Lancer

- **Slingshot pitch**
 - 4.1.9 **Ajout** (cf. partie « nouvelles règles »)
 - 4.3.3.b **Actualisation**
- **Sac de résine**
 - 4.3.5.b **Complément**
 - **Sac de résine peut être mis dans la poche arrière : si mauvais temps ou terrain humide et accord de l'arbitre**

Éclaircissements

Autres...

- **Jeu sur base [Pick-off play]**
 - 5.1.37 **Ajout**
 - Tentative de retrait d'un coureur n'étant pas sur sa base suite à un lancer
- **Un jeu [Play]**
 - 5.1.38 **Précisions**
 - Un lancer n'est pas un jeu

Nouvelles règles

Ajouts ou modifications majeures

- **Lancer**
 - Slingshot pitch 4.1.9 **ajout**, 4.3.3.b **précision**
- **Effacement des lignes de la boîte de frappeur**
 - Extension de l'interdiction 5.4.2.c **ajout**
 - Modification des sanctions 5.4.3.b.v **ajout**
- **Coureur temporaire pour lanceur et receveur**
 - Modalités 3.2.7 **ajout**
 - Conséquences sur les jeux d'appels 1.2.4.c, 1.2.6.a.iv, 1.2.6.e.x **ajouts**
- **Interférence volontaire du batteur sur jeu marbre**
 - Coureur aussi retiré 5.4.4.c.iii et 5.10.3.b.iv **modification majeure**

Nouvelles règles

Lancer « Slingshot »

4.1.9 - 4.3.3.b

Autorisation du lancer « catapulte » (ou balancier)

Après le temps d'arrêt;

Bras lanceur s'éloigne vers l'arrière

(en arrière de la hanche dans le dos);

Puis passe la hanche en revenant vers l'avant;

La balle est ensuite lâchée sans faire de moulinet.

Nouvelles règles

Effacement des lignes de la boîte de frappeur

5.4.2.c - 5.4.3.b.v

Extension de l'interdiction et modification de la sanction

Interdiction d'effacer les lignes de la boîte de frappeur pour tous les membres des deux équipes (joueurs, coach, manager)

et modification de la sanction

Pour le frappeur en cours ou le prochain frappeur, (sans que la balle soit lancée) :

- **Si effacement par** un membre de l'équipe en **défense** **appel d'une balle**
- **Si effacement par** un membre de l'équipe en **attaque** **appel d'un strike**

Nouvelles règles

Interférence du batteur sur jeu au marbre

5.4.4.c.iii - 5.10.3.b.vi

Aggravation de la sanction lorsque interférence volontaire
si selon l'arbitre le batteur ou le batteur-coureur gêne volontairement
un jeu au marbre

La balle est morte

Le batteur est retiré pour interférence

Le coureur tentant de marquer est lui aussi retiré

Le point ne peut compter

Les autres coureurs retournent à la base occupée au moment de l'interférence selon le jugement de l'arbitre

Nouvelles règles

Coureur temporaire pour lanceur & receveur

3.2.7 - 1.2.4.c - 1.2.6.a.iv - 1.2.6.e.x

Extension de l'utilisation du coureur temporaire au lanceur avec :

- **Transfert au coach de la responsabilité** pour placer le bon coureur
- **Introduction d'une sanction** si coureur temporaire incorrect
- **Possibilité de jeu d'appel** après un jeu ou un lancer tant que le mauvais coureur sur base

Nouvelles règles

Utilisation du coureur temporaire

Situation :

2 retraits, receveur et/ou lanceur de la demi-manche précédente sur base

Délais :

Pas de limite de temps pour utiliser l'option

Contraintes :

Le coureur temporaire (CT)

- est le **joueur qui doit passer en dernier à la frappe** dans cette demi-manche **et qui n'est pas sur base** au moment où l'option est prise
- **si ce joueur est le lanceur ou le receveur, le joueur précédent** dans l'ordre **à la frappe peut être le CT**
- **CT utilisé ne peut être remplacé par un autre joueur**
- un **joueur pour qui le CT est sur base** lorsque l'option d'un 2^{ème} CT est prise **ne peut CT lui-même**

Nouvelles règles

Jeu d'appel sur coureur temporaire incorrect

Moment :

Jeu d'appel possible une fois que **CT incorrect est entré en jeu et qu'un lancer ou un jeu à été réalisé.**

Tant que CT incorrect est sur base.

Limites :

Attaque peut régulariser sa situation tant que l'appel n'est pas fait.

Appel impossible pour CT incorrect **après que CT ait marqué.**

Sanction :

Pas de sanction si attaque régularise la situation avant l'appel.

Si appel recevable :

- **Coureur incorrect retiré**
- **Fin de la manche**

Nouvelles règles

Cas de jeu avec coureur temporaire 1/7

Jeu 1 :

F2, le lanceur, arrive sur base avec 1 retrait. F3 est retiré sur prises. Maintenant avec 2 retraits, le coach de l'attaque veut avoir un CT pour le lanceur.

Est-ce légal ?

Réponse :

Oui, mais il peut utiliser seulement F3 comme CT car il est le dernier à passer à la frappe au moment où le CT est utilisé.

Remarque :

Si le CT serait soit le receveur soit le lanceur identifié, le coach pourrait choisir l'avant-dernier joueur comme CT.

Nouvelles règles

Cas de jeu avec coureur temporaire 2/7

Jeu 2 :

Lanceur et receveur sont sur base avec 2 retraits.

Le coach peut-il utiliser un CT pour chacun d'entre eux ou pour seulement l'un d'eux ?

Réponse :

Le coach peut décider d'utiliser aucun, un ou deux CT dans cette situation. S'il utilise deux CT, ce seront les joueurs qui passeront en dernière et avant-dernière position à la frappe qui ne sont pas sur base au moment où l'option est prise.

Nouvelles règles

Cas de jeu avec coureur temporaire 3/7

Jeu 3 :

1 retraits le lanceur (F2) est retiré sur prises et le receveur (F3) arrive sur base. Le coach veut utiliser le CT pour le receveur.

Qui est le bon CT ?

Réponse :

Le coach peut utiliser soit F2 soit F1, car F2 est le lanceur et il a également droit à un CT.

Nouvelles règles

Cas de jeu avec coureur temporaire 4/7

Jeu 4 :

F1 est le premier retrait. Le receveur (F2) est en 2^{ème} base (C2), le lanceur (F3) est en 1^{ère} base (C1). F4 est le deuxième retrait.

Qui sera(seront) le(s) CT si :

- a) seul le receveur (F2-C2) à un CT
- b) seul le lanceur (F3-C1) à un CT
- c) le receveur (F2-C2) et le lanceur (F3-C1) ont un CT chacun ?

Réponse

- a) *F4 sera le CT.*
- b) *F4 sera le CT.*
- c) *F4 et F1 seront les CT et le coach de l'attaque peut choisir lequel sera le CT du lanceur et lequel sera le CT du receveur.*

Nouvelles règles

Cas de jeu avec coureur temporaire 4'/7

Jeu 4 (suite)

Pourquoi le coach peut choisir ?

Techniquement, il peut prendre une option après l'autre et donc décider ainsi qui va courir pour qui.

D'autre part cette règle ayant pour but d'accélérer le jeu, lorsque receveur et lanceur sont simultanément sur base quand l'option est prise, le coach peut choisir qui des deux CT possibles va courir pour chaque joueur.

- *Si le coach choisit d'abord d'avoir un CT pour le receveur (F2-C2) en 2^{ème} base, F4 ira en 2^{ème} base ; puis F1 sera le CT pour le lanceur (F3-C1) en 1^{ère} base.*
- *Si le coach choisit d'abord d'avoir un CT pour le lanceur (F3-C1) en 1^{ère} base, F4 ira en 1^{ère} base ; puis F1 sera le CT du receveur (F2-C2) en 2^{ème} base.*

Nouvelles règles

Cas de jeu avec coureur temporaire 5/7

Jeu 5 :

2 retraits F3, le lanceur, arrive sur base et le coach fait courir F2 à sa place. Lors du passage à la frappe suivant, F4, le receveur, arrive sur base et le coach veut que F2 coure pour F4 et F1 pour F3.

Est-ce légal ?

Réponse :

Non. Au moment où le coach prend l'option pour le deuxième CT (pour F4 le receveur), F2 est déjà CT et sur base. Il ne peut donc pas être à nouveau CT.

Nouvelles règles

Cas de jeu avec coureur temporaire 6/7

Jeu 6 :

2 retraits F3, le receveur, arrive sur base et le coach fait courir F2 à sa place. Lors du passage à la frappe suivant, F4, le lanceur, arrive sur base et le coach veut que F3 (le receveur) coure pour F4. .

Est-ce légal ?

Réponse :

Non, ce n'est pas légal. Le coach, dans cette situation, ne peut utiliser que F1 pour être le CT de F4 (le receveur), car F3 (le lanceur) a lui-même un CT au moment où le CT de F4 (le receveur) est utilisé.

Nouvelles règles

Cas de jeu avec coureur temporaire 7/7

Jeu 6 :

F1 (le receveur) est sauf en 2^{ème} base alors que le deuxième retrait est réalisé, le coach utilise un joueur incorrect comme CT. Le lancer suivant permet à F1 de marquer.

À quel moment le coach de l'équipe en défense peut-il faire un jeu d'appel sur le CT incorrect ?

Réponse :

Dans ce scénario, le coach ne peut pas faire de jeu d'appel sur le CT incorrect car avec le premier lancer effectué, le CT incorrect marque et que lorsqu'un CT incorrect a marqué, il ne peut plus faire l'objet d'un jeu d'appel.

Nouvelles règles

Cas de jeu avec coureur temporaire 4'/7

Jeu 4 (suite)

Commentaire:

Si l'équipe défensive veut pouvoir initier un jeu d'appel légal sans permettre au CT de marquer, elle peut le faire en réalisant un lancer légal (par exemple un lancer appelé balle qui ne peut pas être frappé) et faire un jeu d'appel sur le CT incorrect ou, avec un ou deux coureurs sur base, en accordant un but sur balles intentionnel.

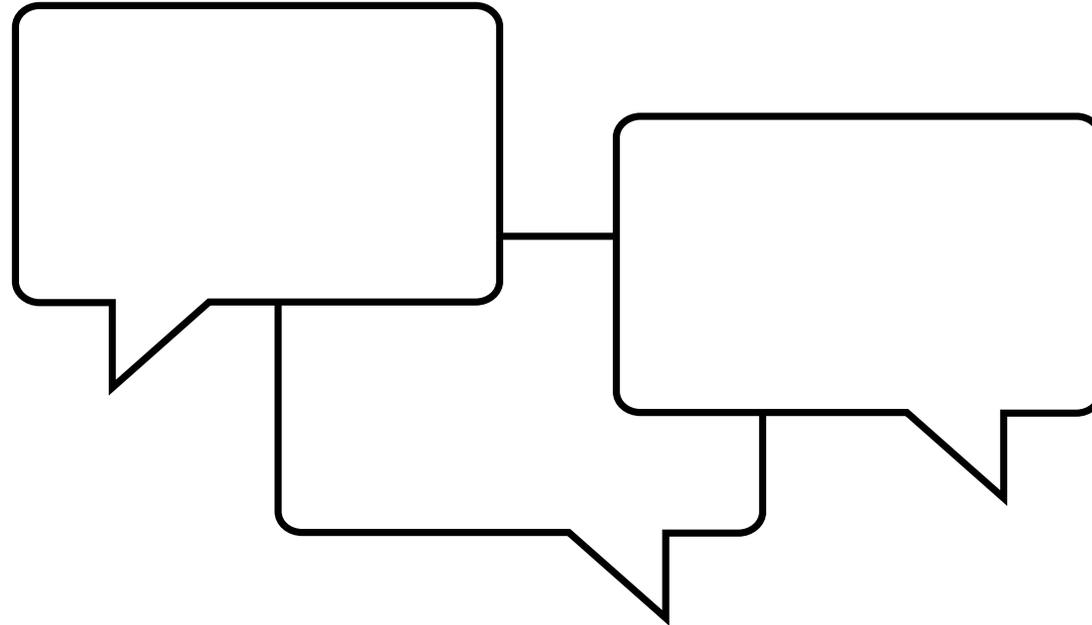
Remarque :

La même situation peut se produire avec le coureur placé sur base lors d'une manche supplémentaire [tie-break] et la décision serait la même.

Questions/Réponses

...

Questions ?



Merci ...