



REGLES OFFICIELLES WBSC BASEBALL5

#playeverywhre

REGLES OFFICIELLES WBSC BASEBALL⁵

SOMMAIRE

Le Terrain	03
Préalables à la rencontre	07
Règles de jeu	09
Fin de rencontre	14
Annexes	15



INTRODUCTION

Le Baseball5™ ou B5 est une version urbaine des jeux traditionnels 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, sur n'importe quelle surface et ne nécessite qu'une balle en caoutchouc

LE TERRAIN

CHAMP INTERIEUR ET CHAMP EXTERIEUR

Le champ intérieur est de forme carré avec une base à chacun des coins. La distance entre les bases est de 13 mètres ou 42,5 pieds (zone en gris dans l'image 1). Le champ extérieur est le reste du territoire des bonnes balles entre le champ intérieur et la clôture du champ extérieur (zone jaune 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).

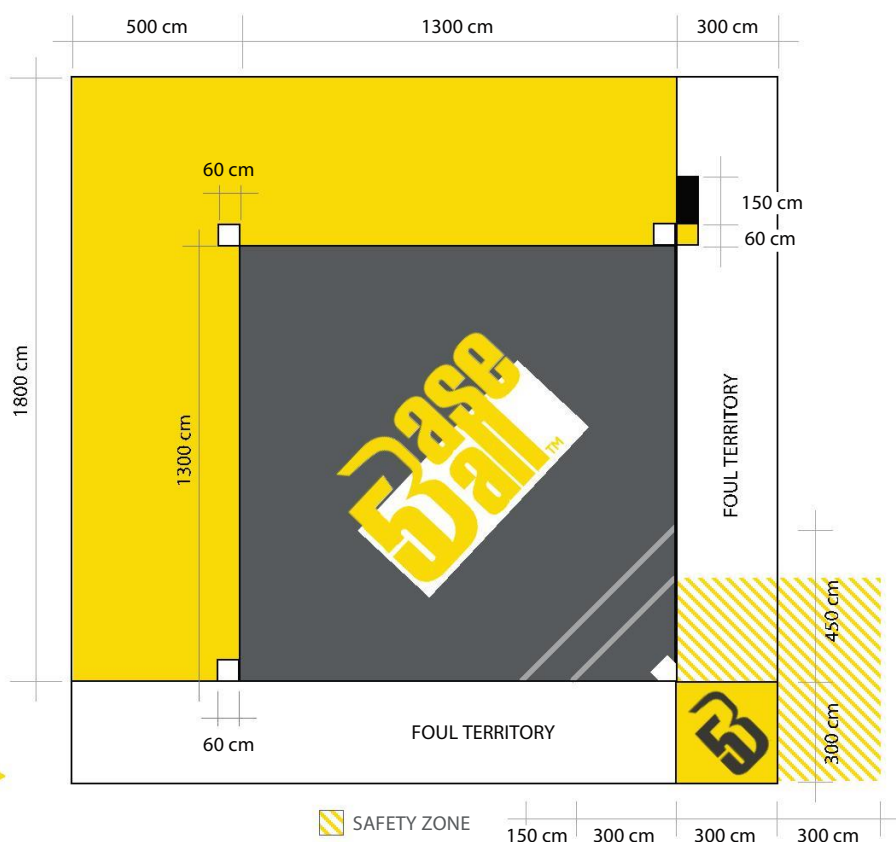
60 cm = 2 ft
100 cm = 3.2 ft
150 cm = 5 ft
300 cm = 10 ft
450 cm = 15 ft
500 cm = 16.5 ft
1,300 cm = 42.5 ft
1,800 cm = 59 ft

Safety zone :

La zone de sécurité est un espace à laisser libre de tout danger potentiel (tel qu'une table, des chaises, des caméras, etc.) dans le but de protéger les joueurs.

(Zone hachurée en jaune)

Image 1 ►



TERRITOIRE DES BONNES BALLES

Le territoire des bonnes balles est un carré de 18 mètres (59 pieds) de côté dont l'un des coins coïncide avec la plaque de marbre (zones grise et jaune dans l'image 1). La zone de non-rebond en face de la plaque de marbre ne fait pas partie du territoire des bonnes balles (image 5) sauf la ligne diagonale marquant la zone de non-frappe. Les lignes délimitant le terrain ont une largeur de 5 cm (2 pouces), sauf la ligne de la zone de non-frappe.

ZONE DE NON FRAPPE

Une ligne droite est tracée à partir d'une distance de 4,5 mètres (15 pieds) de la plaque du marbre sur la ligne des fausses balles de la première base jusqu'à son équivalent sur la ligne du territoire des fausses balles de la troisième base. La ligne a une largeur de 10 cm (4 pouces).

BOITE DE FRAPPE

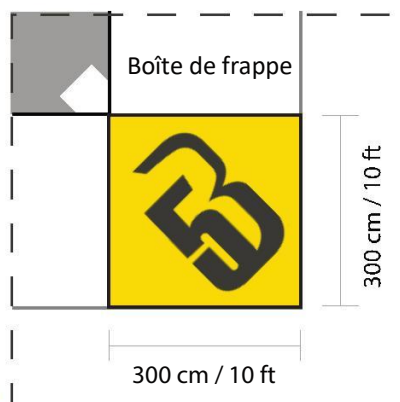


Image 2 ►

La boîte de frappe est un carré de 3 mètres (10 pieds) de côté. Elle est située en dehors du territoire des bonnes balles et construite dans l'extension des lignes de fausses balles et du croisement de la plaque de marbre (Image 2).

La plaque du marbre est de la même forme que celle du baseball/softball (Image 2).

BASES

La taille et la dimension des bases est de 60 centimètres (2 pieds) de côté. Les bases doivent être indiquées sur le sol; elles ne sont pas des coussins comme au baseball/softball. Les deuxième et troisième bases sont situées dans le champ extérieur, la plaque du marbre est dans la zone de non-frappe et la première base est divisée entre le champ extérieur et le territoire des fausses balles.



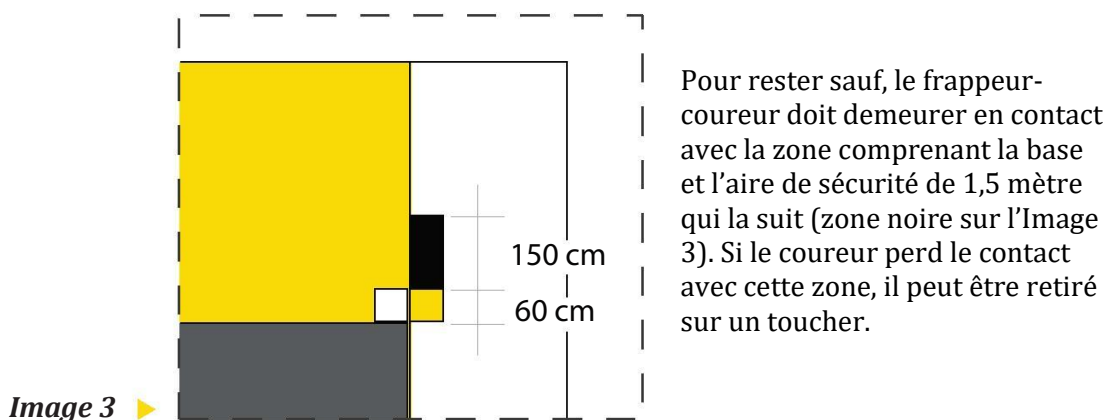
PREMIERE BASE

Afin d'éviter les collisions, la première base est "doublée" dans le territoire des fausses balles. Cela permet de s'assurer que le jeu défensif s'effectue sur la « base défensive » située dans le territoire des bonnes balles (la base blanche sur l'Image 3), tandis que le but du frappeur-coureur est d'aller toucher la base offensive, située dans le territoire des fausses balles, de façon sécuritaire (la base jaune sur l'Image 3).

Le frappeur-coureur doit utiliser la base offensive située en territoire des fausses balles sauf dans les situations décrites ci-dessous où il/elle peut utiliser la base défensive située en territoire des bonnes balles :

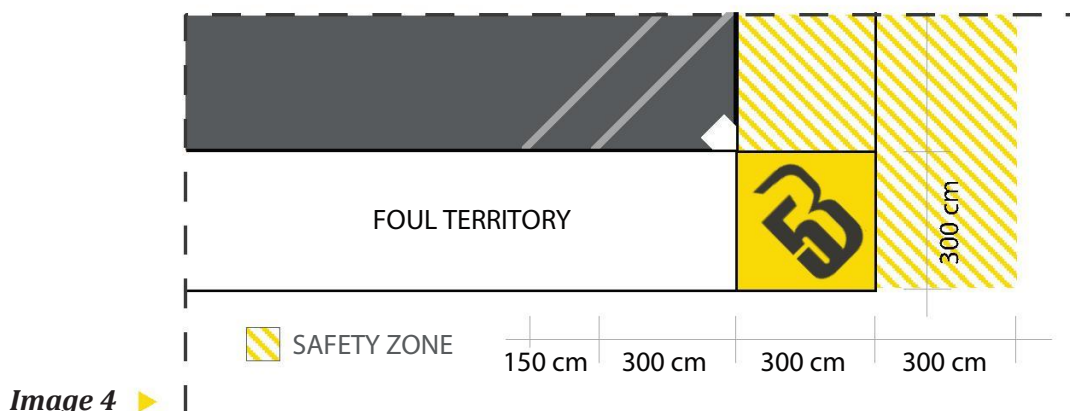
1. Il n'y a pas de jeu fait en première base ;
2. Un mauvais relais force le joueur défensif vers le territoire des fausses balles après la première base pour réussir à attraper la balle avant que le frappeur-courreur ne touche la première base. Le joueur défensif peut alors utiliser la base extérieure pour éviter la collision.

À partir du moment où le frappeur-coureur contourne la base, il/elle ne peut que retourner sur la base défensive en territoire des bonnes balles. Pour tagger la base sur une frappe en chandelle (fly), ou avant de quitter la base sur une balle frappée, le coureur doit utiliser la base défensive en territoire des bonnes balles.



PLAQUE DE MARBRE

La plaque de marbre est un carré de 43,2 centimètres (17 pouces) dont 2 de ses côtés sont enlevés pour qu'un seul côté de 43,18 centimètres (17 pouces) ne reste; les deux côtés adjacents font 21,6 centimètres (8 pouces et demi) et les deux autres côtés font 30,5 centimètres (12 pouces) chacun et sont placés en angle pour faire une pointe.



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, les règles spécifiques du terrain doivent être établies et communiquées aux participants.



PRINCIPES DE GOUVERNANCE DU BASEBALL5

Baseball5™ est une discipline sportive officielle régie par le World Baseball Softball Confédération (WBSC), et, à ce titre, soumis aux statuts, règlements, règles et principes de gouvernance.

Résumé sur la concurrence internationale (voir l'article 19 des Statuts de la WBSC)

Toute compétition internationale de Baseball5™, match, jeu, tournoi entre équipes et/ou clubs qui relèvent de la compétence et/ou des auspices d'un ou de plusieurs Membres et/ou comprenant un ou plusieurs joueurs qui relèvent de la compétence et/ou des auspices d'un ou de plusieurs membres, relèveront de la compétence de la WBSC et est soumise aux Statuts, Code des divisions, Règlements, Règles et Règlements établis par la WBSC.

Les membres à part entière de la WBSC sont les seules autorités, au sein de chaque pays, à sélectionner leur équipe nationale et à disposer des droits exclusifs de représenter le nom du pays ou du territoire, du drapeau et de ses couleurs.

Résumé des actifs (voir l'article 24 complet des Statuts de la WBSC)

Les actifs Baseball5™ de la WBSC comprennent :

1. Le nom « Baseball5 » sur toute publication de la WBSC comme Newsletters, Magazines, Yearbooks, Documentaires, etc... et l'acronyme « WBSC » « B5 » et les logos et marques dominants de l'organisation et tous ceux qui peuvent être créés à l'avenir.
2. Le classement mondial Baseball5™ pour toutes les catégories
3. Toutes les compétitions d'équipe nationale qui relèvent de la compétence de la WBSC.
4. Le nom Baseball5 World Cup ainsi que toutes ses différentes catégories d'âge et toutes les autres marques de commerce et concours enregistrés (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit...).
5. Le Baseball5 des compétitions et tournois internationaux et autres qui peuvent être créés avec ce caractère.
6. Tout logo, d'apparence et de marque liés à Baseball5 et ses compétitions, activités et événements.

PREALABLES A LA RENCONTRE

BALLE

Les compétitions officielles de la WBSC Baseball5 se jouent avec des balles homologuées pour le WBSC Baseball5.

- En tant que fédération internationale gérant le Baseball5, la WBSC est chargée de la certification, de l'homologation et de la licence des balles et des équipements.
- Les compétitions homologuées par la WBSC doivent se jouer avec des balles de Baseball5 certifiées qui ont passé le test d'homologation de la WBSC.

MANCHE

Une manche est une division d'une rencontre de Baseball5™ 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'EQUIPE

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 est terminé.

Un maximum de huit joueurs peut être inscrits sur le roster (cinq sur le jeu et trois remplaçants).

Les athlètes doivent être inscrits sur l'alignement officiel avec un numéro qui peut être librement choisi entre 0 et 99. Ce numéro doit clairement apparaître sur le jersey du joueur. Se référer aux documents de réglementation du tournoi pour les règles spécifiques en matière d'uniformes.

EQUIPES MIXTES

Durant les compétitions mixtes l'équipe en défense doit toujours avoir un minimum de deux athlètes de même genre sur le terrain. Cela s'applique également à l'alignement officiel.

TENUE

Seuls certains types d'adhésif de protection peuvent être autorisés par les Officiels de la rencontre, au cas par cas et seulement pour prévenir un risque de blessure. Cela doit être annoncé aux officiels et approuvé avant le début du match.

Un vêtement de sport urbain est requis pour jouer au Baseball5. La WBSC 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 remettre sa carte d'alignement remplie et signée¹⁵ (quinze) minutes avant le début de la rencontre à l'Officiel de la Table. Dans le cas de certains événements, l'alignement peut être demandé 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 a la responsabilité de remettre l'alignement. Une copie de l'alignement doit être remise à l'équipe adverse avant le début de la rencontre.

REGLES 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 de l'équipe en attaque pour terminer la demi-manche. À la fin de la demi-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. Un point est marqué lorsqu'un joueur en attaque fait le tour complet des bases en les touchant dans l'ordre et revient sauf au marbre sans avoir été éliminé par la défense.

EQUIPE DEFENSIVE

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

Positions :

- 1^{ère} Base
- 2^{ème} Base
- 3^{ème} Base
- Arrêt-Court
- Milieu de terrain

Vous trouverez dans l'image 5 une formation classique de défense.

Les défenseurs peuvent cependant changer de position avant chaque action en fonction de leurs besoins.

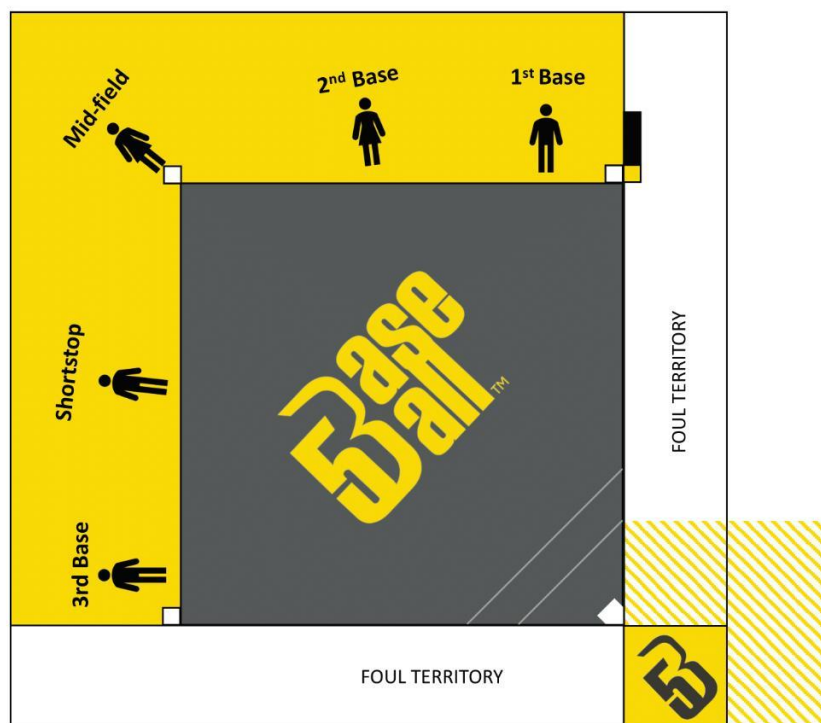


Image 5 ►

EQUIPE OFFENSIVE/DEFENSIVE

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. Le batteur doit rester à l'intérieur des lignes de cette zone jusqu'à ce que la balle frappée quitte la main avec laquelle il l'a frappée.

L'attaquant doit entrer dans la boîte de frappe et lever la main pour indiquer son intention de frapper la balle.

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

La balle frappée doit faire son premier rebond dans le territoire des bonnes balles et atteindre la clôture du champ extérieur.

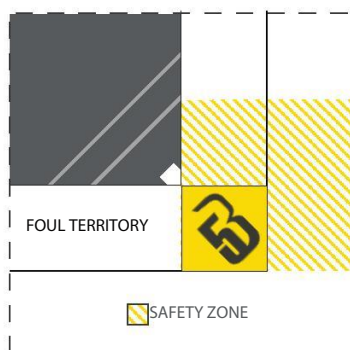
La balle est en jeu aussi lorsque la défense la joue.

FRAPPE ILLEGALE

NOTE :

Pour la catégorie U-15 et les catégories d'âge inférieures, les joueurs ont une deuxième chance de frapper s'ils frappent dans le territoire des mauvaises balles ou réalisent une frappe illégale.

Image 6 ►



Le premier rebond doit s'effectuer après la zone de non-frappe délimitée par la diagonale située à 4,5 mètres de la plaque de marbre. La balle doit également pouvoir rouler jusqu'à la clôture du champ extérieur si elle n'est pas touchée par un joueur défensif. Pour la catégorie U-15, la zone de non-frappe est située à 3m.

POINTS

Un point est marqué lorsqu'un joueur avance sans avoir été éliminé et après avoir touché l'une après l'autre la première, la deuxième, la troisième et la plaque du marbre avant que trois joueurs offensifs ne soient éliminés, ceci mettant fin à la manche.

EXCEPTION : Aucun point n'est marqué lorsque le coureur avance à la plaque du marbre lors d'un jeu où le troisième retrait est effectué :

- Sur le frappeur-coureur avant qu'il n'atteigne la première base ;
- Sur un coureur forcé d'avancer ; ou
- Sur un coureur précédent qui est déclaré retiré sur appel pour avoir manqué de toucher l'une ou l'autre des bases.

Dans l'éventualité d'un retrait par attrapé d'une balle frappée en vol, les coureurs doivent retourner ou rester à leur base de départ jusqu'à ce que la balle soit attrapée. Un coureur peut être éliminé si un joueur de l'équipe défensive touche cette base en étant en possession de la balle avant que le coureur ne la touche.

RETRAITS

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

- Premier rebond dans le territoire des fausses 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, alors l'équipe en attaque se verra créditée d'un retrait. 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 en notifier à l'Officiel avant le passage du frappeur suivant.

(***) La glissade (slide) et le plongeon (dive) sont interdits pour les joueurs offensifs en Baseball5

L'équipe en défense doit effectuer trois 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 (en étant en possession de la balle) la base vers laquelle un coureur doit retourner après un attrapé de volée;
- En touchant un coureur avec la balle lorsqu'il/elle n'est pas sur 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 qui n'a pas réussi à rester en contact avec la zone de sécurité ou lorsqu'il est sorti 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 fausses balles*;
- En étant touchés par une balle frappée valide;
- En manquant la balle lors d'une tentative de frappe;
- En faisant une feinte intentionnelle de frappe;
- En ne faisant pas rebondir au moins une fois la balle au sol en territoire des bonnes balles avant que celle-ci n'atteigne les clôtures ou ne passe au-delà de la clôture;
- En ne réussissant pas à faire suffisamment rouler la balle jusqu'à ce qu'elle atteigne la clôture en champ extérieur (sans qu'elle soit touchée par un joueur défensif);
- 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 les bases;
- En étant touché lorsque deux coureurs ou plus sont sur la même base (le coureur étant le dernier dans l'ordre de frappe est retiré);
- En glissant pour atteindre une base ou éviter un toucher***.

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

COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Si un Officiel observe un comportement antisportif de l'une des personnes de la délégation - joueur, entraîneur ou 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 minimum.

BALLE MORTE

Fielding = tentative d'un joueur défensif d'attraper la balle après une frappe.

Catching = tentative d'un joueur défensif d'attraper la balle après un relais d'un(e) coéquipier(ère).

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 ce cas, la procédure suivante est appliquée :

- Aucune base supplémentaire n'est accordée si la balle quitte le terrain alors qu'un joueur défensif tente de jouer une balle frappée.
- Des bases supplémentaires ne sont accordées que sur des erreurs défensives.
- Les erreurs peuvent être appelées par l'un des Officiels de la rencontre si la balle quitte le terrain en raison d'un mauvais relais ou d'un attrapé de relais manqué.
- Dans ce cas chaque coureur se voit accorder une base supplémentaire au-delà de celle qu'il/elle aurait atteint(e) sur le jeu défensif.
- Sur une erreur défensive, le frappeur-coureur va en 2ème base, le coureur en 1ère base va en 3ème base et les coureurs en 2ème et 3ème base marquent un point.
- Si le coureur en 1ère base aurait certainement atteint la 3ème base avant que l'erreur défensive ne se produise, il/elle se voit accorder de marquer un point. Le même point s'applique au frappeur-coureur tentant d'atteindre la 3ème base ou la plaque de marbre.
- Dans le cas d'une erreur défensive, chaque coureur avance d'une base supplémentaire à celle qu'il/elle était en train d'atteindre au moment où le joueur défensif effectue le relais.
- La balle est morte si l'Officiel de la rencontre appelle une obstruction (chaque coureur avance d'une base).

CAS SPECIFIQUE : BASES PLEINES – 2 RETRAITS

Dans une situation de bases pleines à deux retraits où le coureur situé en troisième base doit passer à la frappe (d'après 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 de manche :

Exemple d'alignement :

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

1. Paul frappe un coup sûr. Paul est en 1ère base, aucun retrait, Jane se présente à la frappe.
2. Jane frappe un coup sûr. Paul est en 2ème base, Jane est en 1ère base, aucun retrait. Mike se présente à la frappe.
3. Mike frappe un coup sûr. Paul est en 3ème base, Jane est en 2ème base, Mike est en 1ère base, aucun retrait. Steve se présente à la frappe.
4. Steve frappe une balle qui est directement attrapée en vol et est retiré. Paul est en 3ème base, Jane est en 2ème base, Mike est en 1ère base, 1 retrait. Kim se présente à la frappe.
5. Kim frappe une balle qui est directement attrapée en vol et est retirée. Paul est en 3ème base, Jane est en 2ème base, Mike est en 1ère base, 2 retraits. Paul devrait être le frappeur suivant mais il est en troisième base.

En conséquence :

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

INTERFERENCE

Si un Officiel de la rencontre juge que le coureur a interféré avec le jeu défensif, la balle devient morte. Le coureur qui a commis l'interférence est retiré. Si l'interférence survient alors que le défenseur tente d'attraper une balle frappée ou tente de relayer celle-ci, le frappeur-coureur est aussi retiré. Tous les autres coureurs (le cas échéant) retournent à la base initialement occupé au début de l'action.

OBSTRUCTION

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

TEMPS MORT

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

CHANGEMENTS

Changement tactique : Un changement tactique ne peut intervenir que lorsque l'équipe de la position défensive est en position offensive. 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 ré-entrer 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.

Changement temporaire pour saignement : Pour des raisons de santé et de sécurité, tout joueur qui saigne et qui a besoin d'être soigné après une collision quittera immédiatement le terrain pour être soigné.

Il doit attendre la fin de la manche pour réintégrer le jeu. Le remplacement temporaire est accordé par l'officiel et ne peut être demandée par une équipe. Le remplacement temporaire n'est pas considéré comme une entrée en jeu ; le joueur remplaçant ne perd dès lors pas son droit d'entrer dans le jeu.

FIN DE 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 Recevant 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 Recevant déclarée vainqueur.

L'équipe qui remporte deux victoires dans une série au meilleur des trois matchs est déclarée vainqueur.

BRIS D'EGALITE

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 en deuxième bases.
- À partir de la troisième manche supplémentaire, les bases sont remplies.
- Les coureurs doivent être positionnés sur la/les base(s) sans modification de l'ordre de frappe.

REGLE DES POINTS D'ECART (MERCY RULE)

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 LEGALE

Tous droits réservés. Aucune partie des règles officielles 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 connues ou inventées à l'avenir sans autorisation écrite de la WBSC.

ANNEXE 1

CARTE D'ALIGNEMENT OFFICIEL



OFFICIAL LINE-UP

STARTERS				COMPETITION PLACE DATE GAME # HOME VISITOR TEAM MANAGER SIGNATURE
	NAME	M/F	N°	
1				
2				
3				
4				
5				
SUBSTITUTES				

ANNEXE 2

FEUILLE DE SCORE OFFICIELLE

OFFICIAL SCORE CARD



Visitor Line-up

	Pos	N°
1	Sub	
2	Sub	
3	Sub	
4	Sub	
5	Sub	

Home Line-up

	Pos	N°
1	Sub	
2	Sub	
3	Sub	
4	Sub	
5	Sub	

Inning

	1	2	3	4	5	Ex6	Ex7	Ex8	Ex9
Visitor									
Home									

Start-time:
End-time:

Competition

Place

Date

Game #

Visitor

Home

X : Offensive player ruled OUT
 S1 : Batter safe on 1st base
 S2 : Batter safe on 2nd base
 S3 : Batter safe on 3rd base
 O : Offensive player SCORES
 — : End of offensive inning
 | : Substitution
 E : Error
 R1 : Runner on 1st Base in extra-inning
 R2 : Runner on 2nd Base in extra-inning
 R3 : Runner on 3rd Base in extra-inning

Home Plate Official

1st Field Official

2nd Field Official

3rd Field Official

Table Official

REGLES OFFICIELLES WBSC BASEBALL5 2022



WBSC
Base
5all™

PUBLIE LE 07.10.2022