



## **PROCÈS VERBAL COMITÉ DIRECTEUR FEDERATION FRANCAISE DE BASEBALL ET SOFTBALL Le 14 décembre 2023 à 20h en visioconférence**

**Membres présents** : Aurélie BEHR, Vincent BIDAUT, Marie-Christine BINOT (20h25), Christelle BONAVITA, Fabien CARRETTE-LEGRAND, Damien GUIONIE, Ludovic MEILLIER, Jean-Marie MEURANT, Sylvain PONGE, Thierry RAPHET, Fouzia SAIDI, David TEN EYCK.

**Membres excusés** : Olivier DUBAUT, Véronique GRISOT-GARBACZ, Frederic KERBECHE, Nora KHEMACHE, Stéphanie KUNTZ, Thomas MASSE, Anne-Marie MOREL,.

**Assistent également**: Stephen LESFARGUES, François COLLET, Boris ROTHERMUNDT, Vincent CASSIER.

Il est constaté à 20h10 que 11 membres étant présents, le Comité directeur peut valablement délibérer sous la présidence de Thierry RAPHET. Le Président souhaite la bienvenue aux membres et les remercie de leur présence.

### **I. Ouverture, actualités**

#### Jeux Olympiques de Los Angeles 2028

Le Comité directeur prend acte de l'ajout du baseball softball au programme des Jeux Olympiques de Los Angeles 2028 et se réjouit du retour de nos sports au programme des Jeux Olympiques.

#### Projet de matchs de la Major League Baseball en 2025 à Paris

Le Président informe le Comité directeur que les matchs de Ligue Majeure de Baseball prévus en 2025 à Paris ne pourront pas se tenir en raison d'incompatibilités calendaires entre les différentes parties prenantes.

Devant l'incertitude sur la continuité du projet en raison de l'arrivée à échéance du contrat de concession du Stade de France en 2025, le prochain concessionnaire n'ayant pas encore été désigné, ainsi que sur la négociation du prochain Collective Bargaining Agreement entre la MLB et la MLB Players Association déterminant les villes dans lesquelles des rencontres MLB pourront se tenir sur la période 2027-2032, le Comité d'organisation constitué dans la perspective de l'organisation des matchs en 2025 va être dissous.

#### France Cricket

Le Comité directeur prend connaissance du PV du Comité directeur de France Cricket du 11 novembre 2023.

Le Comité Directeur prend connaissance des éléments de réponse de France Cricket au sujet du reportage de France 24 "*Matches fantômes, finances opaques, les pratiques de l'Association française de Cricket*".

Après discussion avec le bureau de l'autonomie des fédérations sportives du Ministère des Jeux Olympiques et Paralympiques, le Comité Directeur désigne le Président d'Honneur Didier SEMINET comme auditeur de la gestion de France Cricket au sujet des matchs fantômes.

20h25, Arrivée de Marie-Christine BINOT, le nombre de votants passe à 12.

### **II. Ordre du jour**

Le Secrétaire général rappelle l'ordre du jour :

- Ouverture, Actualités
- Approbation des procès-verbaux

- Commissions
- Direction Technique Nationale
- Vie fédérale
- Divers

Le Comité directeur valide l'ordre du jour à l'unanimité.

### **III. Approbation des procès-verbaux**

Le Comité directeur approuve le procès-verbal de la consultation écrite du Comité directeur du 10 novembre 2023.

### **IV. Commissions fédérales**

#### CFSS

Le Comité directeur approuve les bulletins 25 à 27 de la CFSS.

Le Comité directeur approuve le PV 1 de la CFSS.

Le Secrétaire général informe le Comité Directeur que la Fédération a obtenu une subvention de la WBSC Europe dans le cadre d'un projet de déploiement de l'outil MyWBSC en France.

#### CFA

Le Comité directeur approuve le bulletin 9 de la CFA.

Le Comité Directeur approuve les PV 5 et 6 de le CFA ainsi que le relevé de décision n°1.

#### CFS

Le Comité directeur approuve les PV 27 à 34 de la CFS

Le Comité directeur désigne le club de Valenciennes pour l'accueil du All Star Game et de la Coupe de France de Beeball 10U qui se tiendront les 15 et 16 juin 2024.

Le Comité directeur approuve le règlement de l'Open de France de Softball Mixte Balle Lente et lance un appel à candidatures pour l'organisation de la compétition les 5 et 6 juillet 2024.

#### CFJR

Le Comité directeur se prononce à l'unanimité, favorablement sur les textes préparés par la Commission fédérale juridique et réglementation en accord avec les organes et commissions de la Fédération concernés pour la saison 2024 :

- Règlements généraux,
- Guide financier fédéral,
- Règlements des compétitions baseball et softball,
- Règlement de l'Open de France de baseball5,
- Règles officielles du baseball, du softball lancer rapide et du baseball5,
- Battes officielles baseball et softball,
- Balles officielles baseball et softball, 2 vote contre

La Commission fédérale juridique et réglementation est chargée d'établir l'annexe réglementation du présent Comité directeur en reprenant in extenso les textes votés.

#### CFFinancière

Le Directeur général présente la situation financière au 30 novembre 2023.

#### Présidences des Commissions Fédérales

Le Comité directeur prend acte de la démission des Présidents des Commissions Fédérales Mémoire et Jeunes, qui prendront effet lors de leur remplacement, à intervenir au plus tard lors de la réunion du Comité directeur précédant l'Assemblée générale annuelle 2024.

## **V. Direction Technique Nationale**

### Internationaux de France de Baseball5

Le DTN informe le Comité Directeur des dates des Internationaux de France de Baseball5 le 6/7 juillet 2024 à Toulouse.

### Championnat d'Europe de Baseball5 2024

Le DTN informe le Comité Directeur que le club de Clermont-Ferrand a obtenu l'organisation des CE U17 Baseball5 du 29 octobre au 2 novembre 2024.

### Equipe de France 15U féminine Softball

Après échange avec Raina Hunter, manager du collectif France, le DTN informe le comité Directeur que la fédération n'engagera pas ce collectif au prochain championnat d'Europe en 2024. Cependant, il y aura un ou plusieurs regroupements pour les athlètes concernés sur l'année.

### Pôle France de Toulouse

Pour information, le DTN informe le Comité Directeur des prochains événements avec le Pôle France sur Toulouse comme :

- le stage européen d'arbitre du 15 au 18 février 2024 : Les instructeurs seront logés dans des hôtels à Toulouse et les 100 arbitres en formation seront logés au CREPS.
- le camp MLB du 1 au 3 mars 2024 : Il sera un peu différent des autres années (plus tôt) et concerne des potentiels 12U et 15U (au lieu des 15U/18U).
- Venue de l'académie nationale Hollandaise Baseball du 3 au 5 juin 2024 : Avec une nouveauté cette année, la venue en même temps de l'académie Hollandaise Softball qui pourra jouer contre le Pôle France de Softball.
- Venue d'une travel team américaine du 10 au 14 juin 2024 (à confirmer)
- l'organisation d'une série de 3 rencontres contre l'Espagne (et éventuellement Japon si réponse) du 18 au 20 octobre 2024, Yoshida Challenge (à confirmer).

### Pôle France de Boulouris

Le DTN informe le Comité Directeur que dans le cadre du programme K2S soutenu par la MAEI (Mission des Affaires Européennes et Internationales) du Ministère des Sports et JOP, la FFBS accueille du 11 au 17 décembre 2023, Kathleen Rodriguez – Head Coach de l'équipe universitaire Texas A&M Corpus Christi, et James Rodriguez - Assistant coach, pour une semaine de stage sur le Pôle France Softball du CREPS PACA site de Boulouris.

Kathleen Rodriguez qui a rejoint le staff de l'équipe de France Softball Senior féminin en tant que pitching coach, interviendra sur 3 actions successives menées en lien avec l'encadrement technique du Pôle France Softball, Céline Lassaigne et Charline Gartner.

Au programme de cette semaine de stages et de colloque, des ateliers de pitching, de catching, de défense et de frappe, du travail individuel et du travail collectif.

- Lundi au vendredi : stage d'entraînement destiné aux polistes internes et partenaires d'entraînement, soit 14 athlètes ;
- Vendredi et samedi : stage d'entraînement spécifique pitching/catching, destiné aux athlètes des équipes de France identifiés par le staff, soit 15 athlètes ;
- Samedi et dimanche : colloque entraîneurs softball, destiné aux encadrants des clubs affiliés (sur inscription), soit 11 participants.

Une semaine intense et enrichissante de rencontres et de partages avec nos deux coaches américains évoluant au quotidien en première division de NCAA.

### Liste SHN et arbitres HN 2024

La campagne d'inscription sur les listes ministérielles est en cours. Ce travail est sous la responsabilité de Boris Rothermundt, DTN adjoint, chargé du HN et de la performance. Le renouvellement des listes se fait désormais sur l'année civile et donc la prochaine date d'échéance est le 1er janvier 2024. L'ensemble des athlètes La signature électronique des conventions pour les SHN à valider

### Grande Cause Nationale 2024

Le DTN fait un point au Comité Directeur sur la présentation de la Grande Cause Nationale 2024 par Amélie Oudéa-Castéra, ministre des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques. L'ensemble des actions programmées poursuit trois objectifs : continuer à ancrer le sport au cœur des politiques publiques et du pacte républicain, fédérer tous les acteurs mobilisés pour la promotion de l'activité physique et sportive et inciter les français à la pratique en multipliant les occasions de faire du sport.

## INFBS

Le DTN fait un point sur les travaux de l'INFBS sous la responsabilité d'Aina Rajohnson, CTS, chargé des formations.

- DEJEPS : session #4, 8 stagiaires (dont 2 en parcours partiel),
- UC Règles (modules nationaux), format et modularité semblent satisfaire les candidats. Version bêta avec 19 stagiaires sur la Ligue Normandie
- Renouvellement des diplômes professionnels :
  - CQP : Renouvellement en cours. Sensibles à la nécessité d'accélérer le processus pour ne pas enrayer la dynamique initiée pour ce diplôme, OC Sports, partenaire sociaux, et CERES se sont accordés pour avancer les enquêtes à 6 mois et 2 ans afin d'essayer de passer en commission au 3ème trimestre 2024 et espérer une habilitation effective pour janvier 2025.
  - DEJEPS : Dérogation jusqu'en décembre 2024 du Ministère qui va accompagner la réécriture du diplôme en blocs de compétences sur l'année 2024.
- Préparation audit intermédiaire QUALIOP1 (T2/T3 avec une évolution contraignante de la V8 du cahier des charges)
- Suivi de toutes les formations fédérales (agrément, résultats, maj licences, ...)
- Organisation logistique et pédagogique des formations professionnelles
- Formalisation de contenus pour l'ensemble des formations
- Plateforme E-learning : Changement contraint de plateforme en janvier : fermeture de Claroline, passage à Moodle. Migration progressive des contenus en cours. Perspectives : accès via un compte individuel pour chaque licencié; forfait global équivalent à 30 centimes/an/licencié (incluant les licences des outils de production de contenus), des ressources facilement accessibles, un suivi des formations et des évaluations optimisées.
- Module Formation EXALTO : l'objectif est de pouvoir l'utiliser en septembre 2024 pour la prochaine campagne de formation (conditionné par coût et réponses au cahier des charges - en cours d'élaboration après échanges avec la FFTA qui l'utilise et identification de nos besoins).

Le DTN rappelle la nécessité urgente d'avoir une personne administrative sur l'INFBS en 2024. La charge administrative est beaucoup trop chronophage pour espérer un bon service auprès de nos licenciés.

## **VI. Vie fédérale**

### Affiliation Les Loups de Saint Ouen l'Aumône

Le Comité directeur valide l'affiliation définitive du club Les Loups de Saint Ouen l'Aumône, présidé par M. Mathieu COI, sis 24 rue Pradine 95310 Saint-Ouen-l'Aumône, sous le numéro 095026.

### Partenariat Sixt

Le Comité directeur valide la convention de partenariat entre la Fédération et la société Sixt permettant aux membres de la Fédération de bénéficier d'une réduction sur la location de véhicules et à la Fédération d'une commission sur ces locations (durée d'un an à compter du 1er janvier 2024 avec reconduction tacite).

### MyCoach

Le Président informe le Comité Directeur que l'outil de gestion sportive au quotidien MyCoach est enfin opérationnel et a été présenté aux clubs. Un webinar de présentation a été organisé et la Fédération espère que cet outil, qui a fait ses preuves dans d'autres fédérations, sera plébiscité par les clubs, entraîneurs et pratiquants.

### Assemblée générale annuelle 2024

Le Comité directeur attribue l'organisation de l'Assemblée générale annuelle 2024 de la FFBS à la ligue de Nouvelle-Aquitaine.

L'Assemblée générale se tiendra la Maison Régionale des Sports, 2 rue de l'université à Talence, le 16 mars 2024 et sera précédée par un séminaire des Ligues régionales le 15 mars 2024.

Tous les sujets ayant été abordés, personne ne demandant plus la parole, la séance est levée à 23h15.

De tout ce que dessus, le présent procès-verbal a été dressé par le Secrétaire général.

**Thierry RAPHET**  
**Président**

**Damien Guionie**  
**Secrétaire général**

# **Modifications réglementaires**

## **Comité directeur du 14 décembre 2023**

I.	PROPOSITION DE MODIFICATION DES CIRCULAIRES SPORTIVES – SAISON 2023 .....	1
	Proposition 1. Balles officielles.....	1
	Proposition 2. Battes officielles.....	3
II.	PROPOSITION DE MODIFICATION DES REGLEMENTS GENERAUX – SAISON 2024 .....	3
	Proposition 3. Vie fédérale.....	3
	Proposition 4. Vie sportive, arbitrage, scorage et statistiques, terrains .....	4
III.	PROPOSITION DE MODIFICATION DES DISPOSITIONS FINANCIERES – SAISON 2024.....	4
	Proposition 5. Guide financier fédéral 2024.....	4
	5. CONDITIONS D’ENGAGEMENT.....	4
	6. PENALITES FINANCIERES, SANCTIONS SPORTIVES ET FRAIS DIVERS .....	5
	7. REMBOURSEMENT DES FRAIS DE DEPLACEMENT .....	12
IV.	PROPOSITION DE MODIFICATION DES REGLES OFFICIELLES DE JEU – SAISON 2024.....	16
	Proposition 6. Règles officielles baseball.....	16
	Proposition 7. Règles officielles softball.....	16
	Proposition 8. Règles officielles baseball5.....	16
V.	PROPOSITION DE MODIFICATION DES REGLEMENTS DES COMPETITIONS – SAISON 2024.....	16
	Proposition 9. Règlements des compétitions baseball.....	16
	Proposition 10. Règlements des compétitions softball.....	16
	Proposition 11. Règlement sportif de l’Open de France baseball5.....	16

### **I. PROPOSITION DE MODIFICATION DES CIRCULAIRES SPORTIVES – SAISON 2023**

#### **Proposition 1. Balles officielles**

Exposé des motifs : Mise à jour pour la de saison 2024 des balles baseball, softball et baseball5.

#### **Balles officielles softball**

## COMPETITIONS SENIOR (19 ans et plus)

Balles de 12 pouces – Jaune – Revêtement cuir, core.47

- Teammate TM4712 *Balle recommandée par la Fédération*
- Covee Diamond CD – 500FP
- Covee Diamond CD – 300FP
- Benson LGB12Y
- Wilson A9011

Miken Ultra non autorisée

## COMPETITIONS JEUNES

Catégorie	Type de Balle	Taille de la balle (pouce)	Balle recommandée
18U féminin ou masculin	Cuir, balle dure, jaune, cor 47	12	Teammate TM4712 ou Covee
18U mixte	Balle molle, cuir ou synthétique	12	Covee Diamond CD-SFT 12
15U mixte	Balle molle, cuir ou synthétique	12	Covee Diamond CD-SFT 12
15U féminin ou masculin	Cuir, balle dure, jaune, cor 47	12	Teammate TM 4712 ou Covee Diamond CD-300 ou 500 FP
12U	Balle molle, cuir ou synthétique	11	Covee Diamond CD-SFT 11

## Balles officielles baseball

### COMPETITIONS 19 ANS ET PLUS (SENIOR) DE BASEBALL

Balle cuir de 9 pouces

<b>Compétitions nationales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Teammate TM150 ou 190 - <i>balle recommandée par la Fédération</i></li> <li>✓ Covee CD 1010</li> <li>✓ Loud LDA-200</li> <li>✓ Wilson A1010 ou A1030</li> </ul>
<b>Compétitions régionales / Division3 et départementales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Teammate TM120 ou 150 ou 190 - <i>balle recommandée par la Fédération</i></li> <li>✓ Benson LGB1</li> <li>✓ Covee CD 1010 ou CD-Pro</li> <li>✓ Franklin OL3000</li> <li>✓ Grizzly G100LS</li> <li>✓ Loud LDA-200 ou LDA-400</li> <li>✓ <a href="#">Rawlings R100</a></li> <li>✓ Wilson A1010 ou A1030</li> </ul>

### COMPETITIONS JEUNES DE BASEBALL

Les spécifications suivantes doivent être respectées pour toutes les rencontres officielles jeunes organisées sur le territoire français :

	Type de balle	Taille de la balle (pouces)	Balle recommandée
<b>18U</b>	Cuir	9	Teammate
<b>15U</b>	Caoutchouc ou Balle molle ou cuir	9	Kenko World A
<b>12U</b>	Caoutchouc ou Balle molle <u>ou cuir</u>	8,75 (caoutchouc) 9 (balle <u>molle</u> <u>ou cuir</u> )	Kenko World B
<b>10U</b>	Caoutchouc ou Balle molle	8,5	Kenko World C Covee CD 850
<b>9U</b>	Caoutchouc ou Balle molle	8,5	Kenko World C Covee CD 850
<b>6U</b>	Caoutchouc ou Balle molle	8	Kenko gonflable

Pour les rencontres se déroulant en intérieur, les balles de type molles ou Kenko de type gonflable sont obligatoires afin de respecter la réglementation concernant l'utilisation des salles de sports et des gymnases et ne pas risquer de dégrader les installations.

## Balles officielles baseball5

Les balles officielles sont celles reconnues par la WBSC dont la liste à jour intitulée « Baseball5 Approved Manufacturers » est disponible à l'adresse suivante :  
<https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/static.wbse.org/assets/cms/documents/9363c3f7-4031-8e0c-8046-7a2a9e4c3f48.pdf>

## Proposition 2. Battes officielles

Exposé des motifs : Mise à jour pour la de saison 2024 des battes baseball et softball.

### Battes officielles baseball

#### CHAMPIONNATS 19 ANS ET PLUS (SENIOR) DE BASEBALL

##### DIVISION 1 : BATTES EN BOIS OBLIGATOIRES

Les battes officielles sont celles reconnues par la **WBSCCEB** dont la liste à jour intitulée « **CEB-Approved Wooden-Bat List** » est disponible à l'adresse suivante :  
<https://www.wbse.org/fr/documents/search?keyword=&category=278http://baseballeurope.com/post/ceb-rules-for-2024>

Y compris pour les joueurs de 18 ans et moins qui participent aux compétitions de la Division 1.

##### DIVISION 2 : BATTES EN BOIS ou COMPOSITE

###### BATTES EN MATERIAUX COMPOSITE

Anderson Bridges	Models 200, 210, 220 ou 230	Batte bois avec enveloppe 18 en fibre de verre sur le manche
Baum Bat	AAA Pro Model	Batte composite avec revêtement bois
Brett Bros.	Stealth ou Bomber	Bois laminé avec lames de bois courant du manche à la fin du cylindre
Bat Company		
ComBat	MC 105, Backbone	Batte composite
Dash Bats		Batte composite
DC Bats	Type BDL/Bamboo bat	Batte composite
De Marini (Wilson)	DX Pro Maple	Batte composite
Detrolam	SR	Bois laminé et bambou
Kai Bat	Type C-Max	Kai Bat, Lustenau, Austria
KR3 Inc.	kR3	Batte composite
Louisville Slugger	MTPX C271, TPXM110B, TPXC271, TPXT141	Batte bois avec enveloppe en fibre de verre
Mine Bats	Next	Batte composite
Mizuno	Mizuno Bats	Batte composite
RocksBats		Bois laminé
Young Bat Company	360WOOD4	Bois laminé avec lames de bois courant du manche à la fin du cylindre

Y compris pour les joueurs de 18 ans et moins qui participent aux compétitions de la Division 2.

##### DIVISION 3 et RENCONTRES REGIONALES ET DEPARTEMENTALES : BATTES EN BOIS, COMPOSITE ou ALUMINIUM

	Taille maximum de la batte en pouces	Diamètre du barrel en pouces et centimètres	Ratio taille en pouces / poids en onces
Toutes rencontres			Division 3 Entre 0 et -3
Battes bois, composite ou aluminium	34	2 pouces 5/8 ou 6,66 cm	Régional et Départemental Entre 0 et -5

### Battes officielles softball

#### CHAMPIONNATS SENIOR (19 ans et plus) DE SOFTBALL

Les battes officielles sont celles reconnues par la WBSC dont la liste à jour intitulée « Liste officielle des battes de softball de la WBSC » est disponible à l'adresse suivante :  
<https://www.wbse.org/fr/documents/search?keyword=&category=284>

## II. PROPOSITION DE MODIFICATION DES REGLEMENTS GENERAUX – SAISON 2024

### Proposition 3. Vie fédérale

Exposé des motifs : Précisions sur la durée de mandat des présidents et membres des commissions fédérales.



## Article 18. Composition

### Article 18.1 Président (anciens articles 56.2, 56.3 & 56.5 RI)

Le président est nommé pour une durée de deux ans par le comité directeur sur proposition du bureau fédéral. Son mandat prend fin au plus tard le 31 décembre de l'année des Jeux Olympiques d'été.

Le comité directeur peut, en cours d'exercice, procéder au remplacement du président d'une commission fédérale.

### Article 18.2 Membres (anciens articles 56.1, 56.4 & 56.6 RI)

Chaque commission est composée de trois à douze membres nommés pour une durée de deux ans. Leur mandat prend fin au plus tard le 31 décembre de l'année des Jeux Olympiques d'été.

Le président choisit les membres de sa commission, son choix doit être ratifié par le bureau fédéral. Il peut, en cours d'exercice, procéder au remplacement d'un ou plusieurs membres de sa commission, sous réserve d'approbation par le bureau fédéral.

Les membres des commissions fédérales doivent être régulièrement licenciés ; ils peuvent bénéficier, à titre gracieux, d'une licence non pratiquant lorsqu'ils ne sont pas déjà licenciés à un autre titre.

(...)

## Proposition 4. Vie sportive, arbitrage, scorage et statistiques, terrains

Exposé des motifs : Adoption des titres III à VII des règlements généraux pour la saison 2024 relatifs à la vie sportive (rencontres et compétitions sportives), à l'arbitrage, aux scorage et statistiques et aux classifications terrains.  
CF. règlements généraux 2024.

## III. PROPOSITION DE MODIFICATION DES DISPOSITIONS FINANCIERES – SAISON 2024

### Proposition 5. Guide financier fédéral 2024

Exposé des motifs : Adoption des titres 5 (conditions d'engagement), 6 (pénalités financières, sanctions sportives et frais divers), 7 (remboursement des frais de déplacement) et 8 (indemnités arbitres, scoreurs, formateurs, encadrement équipes de France) pour la saison 2024 relatifs à la vie sportive (rencontres et compétitions sportives).

### 5. CONDITIONS D'ENGAGEMENT

Montants à régler par virement(s) ou prélèvement(s), le cas échéant, dans les conditions communiquées.

#### 5.1 COMPETITIONS DE BASEBALL

Compétition	Inscription**	Arbitrage*	Scorage*	Caution**
Coupes d'Europe	n/a	400 €	n/a	n/a
Challenge de France			<del>400</del> 200 €	
Division 1	1 500 €	<del>6 000</del> 5 100 €	<del>3 400</del> 850 €	5 000 €
Division 2	1 000 €	4 000 €	<del>1 300</del> 100 €	4 000 €
Division 3	250 €		125 €	<del>600</del> 300 €
Open féminin	150 €	150 €	350 €	150 €
18U	200 €	180 €	200 €	150 €
15U	200 €	100 €	<del>150</del> 100 €	150 €
12U	200 €	100 €	<del>150</del> 100 €	150 €
10U	<del>150</del> €	100 €	100 €	
9U	150 €	100 €	0 €	150 €
Interligues 15U	150 €	<del>150</del> €	<del>250</del> 170 €	150 €
Interligues 12U	150 €	<del>150</del> €	<del>250</del> 170 €	150 €

\*provision

\*\* montant fixe

## 5.2 COMPETITIONS DE SOFTBALL

Compétition	Inscription**	Arbitrage*	Scorage*	Caution**
Coupees d'Europe	n/a	400 €	n/a	n/a
Challenge de France masculin		2000 €	<del>350</del> 250€	<del>4000€</del>
Chalenge de France féminin		2000 €	<del>400</del> 250_€	<del>4000€</del>
Division 1 masculine	400 €	<del>3 400</del> 2000_€*	<del>700</del> 800 €	<del>5 000</del> 1000_€
Division 1 féminine	400 €	<del>3 400</del> 2000€	<del>650</del> 800 €	<del>5 000</del> 4000€
Division 2 masculine	300 €	<del>2 400</del> 1500€	<del>600</del> 500 €	<del>4 000</del> 4000€
Division 2 féminine	300 €	<del>2 400</del> 1000€	<del>600</del> 500 €	<del>4 000</del> 4000€
Open de France lancer lent	250 €	250 €	150 €	1000 €
Open de France mixte lancer lent	<del>250 €</del>		<del>150 €</del>	<del>150 €</del>
Open de France mixte jeunes 15U	150 €	<del>150 €</del>	<del>150</del> 400 €	150 €
Open de France mixte jeunes 12U	150 €	150 €	<del>150</del> 400 €	150 €
Interligues 12U	150 €	<del>150 €</del>	100 €	150 €

\*provision

\*\* montant fixe

## 5.3 COMPETITIONS DE BASEBALLS

Par virement ou prélèvements, le cas échéant.

Compétition	Inscription*
Open de France	80 €

\* montant fixe

## 6. PENALITES FINANCIERES, SANCTIONS SPORTIVES ET FRAIS DIVERS

### 6.1 Appels des décisions

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Frais d'ouverture de dossier et d'enquête	50 €		n/a	RI art. 7.2 / 13.2 / 50 / 60 -

### 6.2 Arbitres / commissaires techniques

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Non mise à disposition d'un arbitre pour la durée de la compétition	1 500 € <del>en-BB</del> <del>160 € en-SB</del>	par arbitre par saison sportive	n/a	RG art. 245.2
Non mise à disposition de journée d'arbitrage pour la durée de la compétition	500 € <del>en-BB</del> <del>100 € en-SB</del>	par journée d'arbitrage		
Non disponibilité d'au moins l'un des arbitres engagés au titre d'une équipe pour un week-end de <u>Divisions 1, 2 ou 3</u>	500 € <del>en-BB</del> <del>100 € en-SB</del>	par journée d'arbitrage		

Refus de plus de deux désignations successives par un arbitre	1 500 € en D1 et D2 BB 500 € en D3 BB <del>100 €</del> en D1 et D2 SB	par arbitre par saison sportive	n/a	RG art. 249
Non présentation d'un arbitre lors d'une compétition nationale jeune	500 € <del>en BB</del> <del>100 € en SB</del>	par journée d'arbitrage	n/a	RG art. 245.3
Non-paiement des indemnités d'arbitrage avant la rencontre	400 € <del>en BB</del> <del>100 € en SB</del>	par rencontre	Défaite par pénalité	RG art. 256
Non transmission de feuille de match et des attestations collectives de licence au manager du club recevant	150 € en BB 30 € en SB	pénalité pour l'arbitre par rencontre	n/a	RG art. 214.6
Non transmission de feuille de match et des attestations collectives de licence par l'arbitre en chef ou le commissaire technique <u>aux commissions compétentes en cas de protêt, contestation, réclamation ou rayure d'un joueur</u>	30 €	pénalité pour l'arbitre par rencontre	N/a	RG art. 214.6
<u>Absence sans excuse valable après désignation régulière</u>	<u>50€</u>	pénalité pour l'arbitre par rencontre	n/a	RG art. 240.2
<u>Non-respect de la date de retour d'un formulaire d'engagement arbitre</u>	<u>50 €</u>	<u>par jour après la date butoir</u>	<u>n/a</u>	<u>RC BB annexe 1 Section 3</u> <u>RC SB annexe 1 Section 3</u>
Demande de récusation d'un arbitre	150 € <del>en BB</del> <del>80 € en SB</del>	par arbitre et par rencontre	n/a	RG art. 251

### 6.3 Avertissements / expulsions

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Cumul de trois avertissements aux membres d'une même équipe	200 €	pénalité pour la structure	n/a	RD annexe 1 art. 3
<del>Cumul de trois</del> Expulsions d' <u>une</u> membres d'une <del>même</del> équipe	<del>500</del> <u>150</u> €	pénalité pour la structure	n/a	RG art.216 RD annexe 1 art. 4

### 6.4 Balles

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Non fourniture de balles officielles	n/a		Défaite par pénalité	RG art. 174
Fourniture insuffisante de balles officielles				
Fourniture de balles non officielles				

### 6.5 Challenge de France

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
-------	---------	-----------	-------------------	---------------------

Absence à la réunion de la commission technique	200 €	par rencontre	n/a	RC BB annexe 13 RC SB annexe 12
Non-présentation des roster définitif et de l'attestation collective de licence, correctement remplis	300 €	Pour la compétition	n/a	
Absence de dépôt des line-up doivent 30 min avant le début de la rencontre auprès du CT et des scoreurs	150 €	Par rencontre	n/a	

## 6.6 Clubs non-affiliés / étrangers

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Rencontre sans autorisation	150 €	en cas de récidive	n/a	RG art. 110.2

## 6.7 Codification

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Non-respect de la codification des rencontres	5 €	par document	n/a	RG art. 126

## 6.8 Contestation

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Contestation de la qualification d'un joueur ou d'une joueuse	150 €	par joueur	n/a	RG art. 220
Réclamation		par cas		RG art. 221
Protêt		par cas		RG art. 222

## 6.9 Documents officiels

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Non transmission de la feuille de match, du décompte des lancers 18U et des attestations collectives de licence par email au plus tard le lendemain de la <u>journée de compétition</u> <del>rencontre</del> à midi	30 €	forfait par rencontre ou journée si championnat	n/a	RG art. 214.4
Non transmission de la feuille de score par email au plus tard le lendemain de la <u>journée de compétition</u> <del>rencontre</del> à midi				RG art. 217.2
Non fourniture ou non établissement de la feuille de match	160 €	par feuille	Défaite par pénalité	RG art. 214.6
Remplissage incomplet ou incorrect de la feuille de match	10 €	par feuille	n/a	RG art. 214.6
Non présence de 12 joueurs sur la feuille de match	250 € en D1 BB 100 € en Divisions 2 et 3	par joueur manquant	n/a	RG art. 206.5
Non <del>communication</del> <del>réception</del> de la feuille de match, <u>du décompte de lancers 18U</u> et des	250 €	par feuille	Défaite par pénalité	RG art. 214.6

attestations collectives de licence dans les huit jours après rappel				
Utilisation des feuilles de score non officielles ou photocopiées	15 €	par rencontre	n/a	RG art. 207.1
Non établissement des feuilles de score	150 €	par rencontre	Défaite par pénalité	RG art. 217.2
Non <del>communication</del> <del>réception</del> des feuilles de score dans les huit jours après rappel	250 € Sauf en D3 BB : 150 €			
Non communication du double carbone des feuilles de score à l'équipe visiteuse ou non conservation des originaux des feuilles de score par le club recevant	100			

## 6.10 Encadrement

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Non présence d'un cadre avec diplôme sur la feuille de match d'une rencontre officielle	50 €	par rencontre	n/a	RG art. 110.2

## 6.11 Engagements en compétitions

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Non-respect des obligations d'engagement en compétition nationale	1 000 €		non-participation/ retrait de la compétition	RG art. 148.2
Non-respect de la date limite de retour des formulaires de pré-engagements aux championnats nationaux	50 €	par jour après la date butoir	n/a	RG art. 120.2
Non-respect de la date limite de retour des dossiers <del>définitifs</del> <del>complets</del> d'engagements complets aux championnats nationaux				RG art. 120.4
<u>Non-respect de l'expédition des formulaires définitifs d'engagement, des droits d'inscription et des autres documents pour les championnats nationaux interrégionaux et aux Interligues</u>				RG art. 121 / 122

## 6.12 Forfaits

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Championnats nationaux (phases de qualification, classement, finales ou barrages)	50% de la caution	par journée	Défaite par pénalité	RG art. 204
Autres compétitions	50 % de la caution	par rencontre	n/a	

## 6.13 Joueurs

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
-------	---------	-----------	-------------------	---------------------

<u>Inscription sur la feuille de match d'un joueur non licencié pour pratique compétitive-Non-respect de l'obligation de licence</u>	150 €	par rencontre et par joueur	Défaite par pénalité	RG art.156.2
Infractions aux règles concernant les équipes réserves	150 €	par rencontre	Défaite par pénalité	RG art. 152.5
Inscription sur la feuille de match en tant que joueur d'une personne non présente ou qui n'est pas un joueur	150 €	par rencontre et par joueur	n/a	RG art. 206.4
Présence en jeu d'un joueur non inscrit sur l'attestation collective de licence	150 €	par rencontre et par joueur	Défaite par pénalité	RG art. 205
Non présentation de l'attestation collective de licence				
Utilisation d'un joueur non qualifié	150 €	par rencontre et par joueur	Défaite par pénalité	RG art. 158.5 / 159.6
Infractions aux règles concernant les <u>joueurs formés localement</u> nombre maximum de <u>joueurs définis à l'article 31.01.01</u>	<u>150 €</u>	par rencontre et par joueur	<u>Défaite par pénalité</u>	RG art. 162.2
Infractions aux règles concernant les joueurs mutés	150 €	par rencontre et par joueur	Défaite par pénalité	RG art. 160.4
Infractions aux règles concernant les joueurs sous extension de licence	150 €	par rencontre et par joueur	Défaite par pénalité	RG art. 161.2
<u>Utilisation d'un joueur en violation des dispositions relatives aux transferts internationaux</u>	n/a	par rencontre	<u>Défaite par pénalité</u>	<u>RG art. 88</u>
Non-respect de la couleur du maillot	<u>50500 € en BB</u>	par rencontre <u>et par joueur</u>	n/a	Règles du jeu <u>BB</u> art. 3.03(d) <u>Règles du jeu SB art. 2.5.1</u>
<u>Changement du numéro d'uniforme</u>	<u>50 €</u>	par rencontre <u>et par joueur</u>	n/a	<u>RG art. 154.2</u>

## 6.14 Ligues régionales / comités départementaux

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Non envoi des formules et règlements particuliers régionaux ou départementaux à la CFS ou à la CFJ	150 € en BB	par manque d'expédition	n/a	RC BB annexes 3., 18-3, 19 et 20
Non transmission des résultats à la CFS ou à la CFJ	150 € en BB	par manque d'expédition	n/a	
Non-respect de la date retour des formules et règlements particuliers régionaux ou départementaux à la CFS ou à la CFJ	100 € en BB	par jour de retard	n/a	
Non transmission du roster provisoire pour les Interligues 12U et 15U	50 € en BB	par jour de retard	n/a	
Non présentation des feuilles de line-up aux Interligues 12U et 15U	50 € en BB	par jour de retard	n/a	
Non transmission du roster définitif pour les Interligues 12U et 15U	100 € en BB	par jour de retard		
Absence à la réunion technique des Interligues 12U et 15U pour les Ligues engagées	100 € en BB		n/a	
<u>Non-respect de la date de retour du formulaire d'engagement arbitre / dossier d'engagement scoreur</u>	<u>50 €</u>	<u>par jour de retard</u>	<u>n/a</u>	<u>RC BB annexe 1</u> <u>RC SB annexe 1</u>

<u>Non mise à disposition de journée d'arbitrage</u>	<u>500 €</u>	<u>par journée d'arbitrage</u>	<u>n/a</u>	<u>RG art. 245.2</u>
Non transmission des résultats des championnats régionaux tous les 15 jours	50 € en SB		n/a	RC SB annexe 7.02
Rencontre non conforme aux règlements en vigueur <u>hors dérogation accordée</u>	150 €	par rencontre	n/a	RG art. 128 / 129

## 6.15 Péréquations

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Non-paiement des péréquations	10 % de la dette de péréquation	après relance	n/a	RG art. 141.4
Fraude sur le nombre de joueurs déplacés	150 €	par joueur	n/a	RG art. 139.2
Montant de la garantie de la réclamation pour fraude	150 €		n/a	RG art. 139

## 6.16 Résultats

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Non communication des résultats dans les deux heures suivant la fin de la rencontre	50 €	par journée	n/a	RG art. 218.1

## 6.17 Scoreurs

Motif	Montant	Modalités	Sanction sportive	Référence textuelle
Non mise à disposition d' <u>un nombre requis de scoreurs</u> de grade minimum obligatoire	<del>500 €</del> <del>200 € en D1 et D2-BB</del> <del>100 € en D3-BB</del> <del>150 € en D1 et D2-SB</del>	par <u>journée</u> <del>rencontre</del>		RG art. 282.2
Non présentation d'un scoreur diplômé en compétition nationale jeune	100 € <del>en BB</del> <del>30 € en SB</del>	par journée	n/a	RG art. 282.4
Non-paiement des indemnités de scorage avant la rencontre	400 €	par rencontre	Défaite par pénalité	RG art. 283.2 / 296
<u>Non-respect de la date de retour d'un dossier d'engagement scoreur</u>	<u>50 €</u>	<u>par jour après la date butoir</u>	<u>n/a</u>	<u>RC BB annexe 1 Section 3</u> <u>RC SB annexe 1 Section 3</u>

## Reports

<del>Demande de report (rencontre simple, par rencontre)</del>		
<del>Demande de report (programme double, par journée)</del>		
<del>Inversion de deux journées de championnat (par inversion)</del>		
<del>Changement de date (par rencontre)</del>		

## Softball mixte rapide

Non déclaration d'une rencontre ou d'un tournoi (par rencontre ou tournoi)				
Participation d'un joueur non licencié en compétition (par joueur)				



## 7. Remboursement des frais de déplacement

### 7.1 PROCÉDURES

Les frais engagés doivent faire suite à un ordre de mission du responsable de la ligne budgétaire concernée. Cet ordre de mission doit être transmis préalablement au Trésorier Général pour validation.

La demande de remboursement doit être effectuée sur le logiciel fédéral de gestion des notes de frais dans le mois qui a suivi l'engagement des frais.

**Au-delà de cette date, les demandes ne seront pas prises en compte.**

Les notes de frais et justificatifs sont approuvées en premier niveau par l'ordonnateur de la mission après vérification par le comptable du siège fédéral ou le Directeur Général ou le Trésorier Général.

On entend par « accord particulier » l'accord écrit préalable donné par le Président ou le Trésorier Général, ou, sur délégation écrite de l'un d'eux, par le Directeur Technique National ou le Directeur Général.

### 7.2 REMBOURSEMENTS

Les demandes de remboursement de frais enregistrées sur le logiciel de gestion des notes de frais seront honorées au plus tard dans un délai d'un mois, sous réserve de l'approbation du Trésorier Général.

### 7.3 JUSTIFICATIFS

**Les justificatifs (factures, tickets de caisse, reçus de paiement) dans leurs formats originaux sont obligatoires dans tous les cas de figure (hébergement, restauration, péages, etc.).**

**NB : Les impressions écrans d'applications smartphones ne sont pas recevables.**

Sur le logiciel fédéral de gestion des notes de frais, indiquer la dénomination de la mission, le lieu et la date de celle-ci, éventuellement le nom des personnes transportées et de celles ayant pris des repas.

### 7.4 BASE DE REMBOURSEMENT

**a. HEBERGEMENT** : remboursement plafonné des frais réels

**Petit déjeuner non-inclus, Hors taxe de séjour.**

Type d'hébergement :

- Chambre simple : membres du Comité Directeur, membres des Commissions, commissaires techniques, directeurs de scorage, superviseurs arbitrages, membres de la Direction Technique Nationale et personnels salariés
- Chambre double : arbitres, scoreurs (si genre différent ou si seul officiel nécessitant un hébergement, l'hébergement en chambre simple est possible sous réserve des accords écrits préalables de l'ordonnateur de la mission et du Trésorier Général)

Ile-de-France :	70€ en simple	35€ par personne en double
Province :	60€ en simple	30€ par personne en double

**b. RESTAURATION** : remboursement plafonné des frais réels

- **Petit déjeuner** : 10,00 €
- **Repas midi et soir** : 15,00 €

**c. DÉPLACEMENTS**

- **TRAIN** : Base tarif SNCF 2ème classe sauf accord particulier.
- **VEHICULE PERSONNEL** (avec accord particulier) : base du kilométrage ([www.viamichelin.fr](http://www.viamichelin.fr)) plafonnée à 224 € (272 € pour arbitres en mission)
  1. Automobile : Indemnité kilométrique : 0,32 € du Km,
  2. Deux-roues motorisés : Indemnité kilométrique : 0,125 € du Km,
  3. Frais de péage sur présentation des justificatifs.
- **TAXI ou VTC** : seulement sur accord particulier.

- **AVION** : seulement sur accord particulier. Les surpoids de bagages et bagages supplémentaires doivent également faire l'objet d'un accord particulier, à défaut, ils ne seront pas pris en charge.

## 8. INDEMNITES ARBITRES, SCOREURS, FORMATEURS, ENCADREMENT ÉQUIPES DE FRANCE

### 8.1 ARBITRES BASEBALL

Montants fixés en fonction de la rencontre arbitrée et incluant le panier-repas de 10 euros maximum sauf mention contraire.

#### Arbitrage 19+ :

Rencontre départementale / régionale :	30 €
Rencontre Division 3 et Nationale :	43 €
Rencontre Division 2 (dont barrage D2/D3 le cas échéant) :	45 €
Rencontre Division 1 (dont barrage D1/D2 le cas échéant)	50 €

#### Arbitrage 18U :

Rencontre départementale / régionale / nationale :	30 €
--	------

#### Arbitrage 15U et 12U :

Rencontre départementale / régionale / nationale :	25 €
Deux rencontres départementales / régionales / nationales et plus dans la même journée (n'incluant pas les repas) :	50 € de forfait journalier

#### Arbitrage 10U ou catégorie inférieure :

Une rencontre :	10 €
Trois rencontres et plus dans la même journée (n'incluant pas les repas) :	30 € de forfait journalier

#### Arbitrage Baseball5 :

5 € par rencontre (n'incluant pas les repas)

#### Pour le Challenge de France :

50 € de forfait journalier  
(n'incluant pas les repas)

#### Pour l'Open de France féminin

30 € par rencontre

#### Pour les Interligues Baseball :

Quel que soit le nombre de rencontre dans la même journée : ~~5010~~ € de forfait journalier  
(n'incluant pas les repas)

#### Supervision Baseball :

45 €/Journée  
(n'incluant pas les repas)

#### Supervision Baseball5 :

45 €/Journée  
(n'incluant pas les repas)

### 8.2 ARBITRES SOFTBALL

Montants fixés en fonction de la rencontre arbitrée et incluant le panier-repas de 10 euros maximum sauf mention contraire.

#### Arbitrage 19+ :

Rencontre départementale / régionale :	30 €
Plus d'une rencontre départementale / régionale dans la même journée : (n'incluant pas les repas)	50 € de forfait journalier
<del>Rencontre de slowpitch</del>	<del>30 €</del>
<del>Division 2 (dont barrage D2/D3 le cas échéant) :</del>	<del>45 €</del>
<del>Rencontre Division 1 (dont barrage D1/D2 le cas échéant) :</del>	<del>50 €</del>
<del>Rencontre nationale :</del>	<del>40 €</del>

#### Arbitrage 18U :

Rencontre départementale / régionale :	30 €
Plus d'une rencontre départementale / régionale dans la même journée : (n'incluant pas les repas)	50 € de forfait journalier
Rencontre nationale :	30 €

#### Arbitrage 15U et 12U :

Rencontre départementale / régionale / nationale :	25 €
Deux rencontres départementales / régionales / nationales et plus dans la même journée	

(n'incluant pas les repas) :	50 € de forfait journalier
<b>Arbitrage 9U ou catégorie inférieure :</b>	
Une rencontre :	10 €
Trois rencontres et plus dans la même journée (n'incluant pas les repas) :	30 € de forfait journalier
<b>Pour le Challenge de France :</b>	50 € de forfait journalier (n'incluant pas les repas)
<b>Pour les Interligues Softball :</b>	
Quel que soit le nombre de rencontre dans la même journée :	<del>5040</del> € de forfait journalier (n'incluant pas les repas)
<b>Supervision :</b>	45 €/Journée (n'incluant pas les repas)

## 8.3 SCOREURS

Montants fixés par rencontre baseball et softball et incluant le panier repas de 10 euros maximum sauf mention contraire.

### Scorage 19+ et 18U (montant par rencontre) :

SF1 :	<del>2524</del> € sans établissement des statistiques
SF2 :	<del>4240</del> € avec établissement des statistiques sur les feuilles
SF3 :	<del>4745</del> € avec établissement des statistiques sur les feuilles
SF4 :	<del>5250</del> € avec établissement des statistiques sur les feuilles

### Scorage jeunes 10U, 9U ou catégorie inférieure :

Une rencontre:	SF1	<del>98</del> €
	SF2, SF3, SF4	<del>1510</del> €
Trois rencontres et plus dans la même journée :	SF1	<del>2524</del> €
(n'incluant pas les repas)	SF2, SF3, SF4	40 €

### Scorage jeunes 15U et 12U :

Une rencontre	SF1	<del>1210</del> €
	SF2, SF3, SF4	<del>2220</del> €
Trois rencontres et plus dans la même journée :	SF1	<del>3330</del> €
(n'incluant pas les repas)	SF2, SF3, SF4	<del>6050</del> €

### Pour le Challenge de France baseball et softball et Open de France féminin de baseball :

Une rencontre :	SF1	<del>2220</del> €
	SF2, SF3, SF4	<del>3330</del> €
Deux rencontres et plus dans la même journée :	SF1	<del>4440</del> €
	SF2, SF3, SF4	<del>5550</del> €

de forfait journalier  
(n'incluant pas les repas)

### Direction du scorage ou supervision d'une compétition :

(Challenge de France, Open de France, Interligues, ...) :	<del>5550</del> € de forfait journalier (n'incluant pas les repas)
---	---

### Directeur du championnat :

(Championnats saisis sur myWBSC) :	<u>10 € par rencontre saisie ou vérifiée</u> (n'incluant pas les repas)
------------------------------------	--

### Exploitation statistique

Conformément aux articles 92 et 93 du code général des impôts pour les arbitres et les juges (les scoreurs étant assimilés dans cette dernière catégorie) qui prévoient une exonération de leurs rémunérations à concurrence d'un certain montant, seules les prestations réalisées par une personne présente sur le lieu de la compétition rentrent dans le cadre de cette exonération.

Lorsqu'un SF3 ou SF4, un scoreur-opérateur,

- saisit les feuilles de score papier d'une compétition aux fins d'en établir des statistiques :  
~~75~~ € par rencontre
- présent et opérant sur le lieu d'une compétition se déroulant en plateau, est chargé de saisir les feuilles de score papier de cette dernière, aux fins d'établir les statistiques permettant de déterminer des récompenses individuelles à distribuer à la fin de cette compétition :

~~5550~~ € de forfait journalier

### Remarque-

Dans l'éventualité où un scoreur intervient sur plusieurs rôles lors d'une journée de championnat (scoreur, superviseur, statisticien, ...), le forfait journalier sera alors **plafonné à 100 €**.

## 8.4 STATISTIQUES

Lorsqu'un scoreur de grade SF3 ou SF4, non présent sur le lieu de la compétition, saisit les feuilles de score papier d'une compétition aux fins d'en établir les statistiques :

~~75~~ € par rencontre.

~~3020~~ € par saisie de 5 rencontres pour les Interligues.

Dans le respect de la législation applicable au statut du scoreur concerné.

## 8.5 COMMISSAIRES TECHNIQUES

**Commissaire Technique** 4550 €/Journée

**Commissaire Technique Challenge de France** 30 €/Journée avec une rencontre  
50 de forfait journalier/Journée avec plusieurs rencontres

## 8.6 FORMATEURS

Formateur d'Arbitre / Formateur de Scoreur / Formateur Sportif / Formateur Sportif diplômé d'Etat

90 €/Journée ou 135 € /dimanche ou cas particuliers

**Le temps de préparation de stage et la correction de l'examen ne sont pas indemnisés.**

## 8.7 EQUIPES DE FRANCE

### Staff Médical à statut non salarié

Médecin 150 € / jour

Kinésithérapeute 150 € / jour

### Staff Technique

#### **Équipe de France sénior féminine ou masculine de Baseball-Softball et Baseball5**

Pour les membres du staff technique (uniquement les managers, coachs, préparateur mental, préparateur physique) :

80 € par jour pour la préparation finale à une compétition officielle, le Challenge Yoshida, Achille Challenge et les journées en compétition officielle

40 € par jour pour une journée de détection, spring training, coach's clinics, camps, ...

#### **Équipes de France jeunes Baseball-Softball-Baseball5 (12U jusqu'à 23U)**

Pour les membres du staff technique des EDF jeunes Baseball-Softball-Baseball5 (uniquement les managers, coachs, préparateur mental, préparateur physique) :

60 € par jour pour la préparation finale à une compétition officielle et les journées en compétition officielle.

30 € par jour pour une journée de détection, coach's clinics, camps, ...

Pour le Manager des équipes de France jeunes Baseball-Softball-Baseball5 hors DTN :

Défraiement au prorata du nombre de jours de mise à disposition pour l'Équipe de France par l'employeur.

#### **Prime de performance pour le Manager de l'équipe de France Sénior masculine Baseball, féminine Softball et Baseball5 en championnats d'Europe ou coupe du monde**

Médaille d'or : 1 000 €

Médaille d'argent : 700 €

Médaille de bronze : 500 €

**Prime de performance pour les membres du staff technique de l'équipe de France Sénior masculine Baseball, féminine Softball et Baseball5 (uniquement les coaches, préparateur mental, préparateur physique présents pendant la compétition) en championnats d'Europe ou coupe du monde :**

Médaille d'or : 500 €

Médaille d'argent : 350 €

Médaille de bronze : 250 €

#### **IV. PROPOSITION DE MODIFICATION DES REGLES OFFICIELLES DE JEU – SAISON 2024**

##### **Proposition 6. Règles officielles baseball**

Exposé des motifs : Adoption des règles officielles baseball pour la saison 2024.  
Cf. règles officielles baseball 2024.

##### **Proposition 7. Règles officielles softball**

Exposé des motifs : Adoption des règles officielles softball lancer rapide 2022-2025.  
Cf. règles officielles softball lancer lent 2022-2025.

##### **Proposition 8. Règles officielles baseball5**

Exposé des motifs : Adoption des règles officielles baseball5 pour la saison 2024.  
Cf. règles officielles baseball5 2024.

#### **V. PROPOSITION DE MODIFICATION DES REGLEMENTS DES COMPETITIONS – SAISON 2024**

##### **Proposition 9. Règlements des compétitions baseball**

Exposé des motifs : Adoption du recueil des anciennes annexes aux RGES baseball mises à jour pour la saison 2024.  
Cf. règlements des compétitions baseball 2024.

##### **Proposition 10. Règlements des compétitions softball**

Exposé des motifs : Adoption du recueil des anciennes annexes aux RGES baseball mises à jour pour la saison 2024.  
Cf. règlements des compétitions softball 2024.

##### **Proposition 11. Règlement sportif de l'Open de France baseeball5**

Exposé des motifs : Adoption du règlement sportif de l'Open de France de baseball5 mis à jour pour la saison 2024.  
Cf. règlement de l'Open de France de baseball5 2024.

# RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX



Adoptés par le comité directeur du 14 décembre 2023

**SAISON 2024**

## TITRE III - RENCONTRES SPORTIVES

### CHAPITRE 1 - PRINCIPES APPLICABLES AUX RENCONTRES SPORTIVES

#### Section 1 - Dispositions générales

##### Article 101. Notion de rencontre sportive (nouveau)

Une rencontre sportive est une rencontre d'une discipline fédérale opposant deux équipes de joueurs.

##### Article 102. Types de rencontres sportives (nouveau)

###### Article 102.1. Compétition

Une compétition est un ensemble de rencontres sportives opposant plusieurs équipes et donnant lieu à un classement final avec désignation d'un vainqueur, organisées par la Fédération et/ou l'un de ses organes déconcentrés.

###### Article 102.2. Rencontre amicale

Une rencontre amicale est une rencontre sportive ne s'inscrivant pas dans le cadre d'une compétition telle que définie à l'Article 102.1 ci-dessus.

###### Article 102.3. Rencontre officielle

Une rencontre officielle est une rencontre sportive, amicale ou compétitive, homologuée par la Fédération et/ou par délégation par l'un de ses organes déconcentrés.

##### Article 103. Règles officielles du jeu (ancien article 3 RGES)

Toutes les rencontres sportives organisées par la Fédération, ses organes déconcentrés et les structures affiliées doivent être organisées et disputées selon les règles officielles du jeu de la discipline fédérale concernée publiées par la Fédération, à l'exception des modalités contraires figurant aux présents règlements généraux et dans les règlements particuliers de chaque compétition.

La CFJ a la compétence pour adapter la pratique ~~du baseball et du softball~~ des disciplines fédérales aux compétitions jeunes.

~~Seules les règles officielles du jeu éditées par la Fédération, en accord avec les règles éditées par la WBSC, et l'ICC, sont en vigueur dans toutes les rencontres organisées par la Fédération, les ligues régionales, les comités départementaux et clubs affiliés.~~

Toute forme de jeu non conforme aux règles officielles doit faire l'objet d'une demande d'autorisation de la commission fédérale sportive ou de la commission fédérale jeunes selon la catégorie concernée à la Fédération.

##### Article 104. Arbitrage

###### Article 104.1. Principe (article 32 RG)

Toutes les rencontres officielles doivent être dirigées par des arbitres, ou officiels de jeu s'agissant du baseball, diplômés par la Fédération.

~~Aucune rencontre ne peut être validée si elle n'est pas arbitrée par un arbitre/officiel diplômé inscrit au cadre actif du rôle des arbitres/officiels de la CFA.~~

###### ~~Rencontres amicales nationales (ancien article 14 RGA)~~

~~Les rencontres doivent être arbitrées par des arbitres/officiels de la discipline concernée diplômés inscrits au cadre actif de la CFA.~~

~~Les indemnités, frais de transport, d'hébergement et de repas des arbitres/officiels sont pris en charge par l'organisateur du tournoi, sauf dispositions particulières.~~

**Article 104.2. Rencontres amicales internationales (ancien article 15 RGA)**

Les rencontres amicales internationales doivent être arbitrées par des arbitres ou officiels de jeu de la discipline concernée diplômés inscrits au cadre actif de la CFA (arbitres nationaux si possible) ou des arbitres internationaux.

Les indemnités, frais de transport, d'hébergement et de repas des arbitres/officiels de jeu sont pris en charge par l'organisateur des rencontres, sauf dispositions particulières.

**Article 105. Inscription des joueurs (ancien article 30.01 RGES)**

~~Lors des tournois, trophées, challenges, open, tous les joueurs doivent figurer sur l'attestation collective de licence présentée par leurs clubs.~~

Lors d'une rencontre sportive, de quelque type que ce soit, tous les joueurs doivent figurer sur l'attestation collective de licence présentée par leurs équipes, ou produire leur attestation individuelle de licence s'ils sont licenciés à titre individuel baseball5.

**Article 106. Catégories d'âge (anciens articles 4 RGES et 30 & 30bis RG)**

~~Les catégories d'âge déterminent les années de participation en championnats nationaux, régionaux et départementaux.~~

La catégorie d'âge, telle que définie à l'**Erreur ! Source du renvoi introuvable.** des présents règlements généraux, est représentative de l'âge de la population participant à une rencontre sportive au championnat.

**Article 107. Années de participation (anciens articles 4 RGES et 30.2 & 30.3 RG)**

Toute rencontre sportive, de quelque type que ce soit, doit être disputée dans le respect des années de participation telles que définies à l'Article 157 des présents règlements.

Les années de participation aux rencontres sportives sont déterminées à partir des catégories d'âges, telles que définies à l'**Erreur ! Source du renvoi introuvable.** des présents règlements généraux, ~~différents championnats nationaux, régionaux et départementaux sont déterminées~~ en tenant compte le plus possible des directives de la WBSC et de la WBSC Europe, par le comité directeur fédéral sur proposition de la commission fédérale sportive ou de la commission fédérale jeunes selon la catégorie concernée après consultation de la direction technique nationale et de la commission fédérale médicale.

Pour une saison sportive donnée, elles sont publiées/communiquées au plus tard le 1<sup>er</sup> décembre de la saison précédente ant la compétition aux clubs, comités départementaux et ligues régionales par la commission fédérale sportives sur le site internet fédéral.

**Article 108. Cas non prévus (ancien article 47 RGES)**

~~Le comité directeur reste seul juge de tout cas particulier qui peut se présenter et tranche les conflits entre ses ressortissants.~~

Les cas non prévus aux présents règlements sont de la compétence du comité directeur fédéral qui prendra avis des commissions fédérales concernées et de la commission fédérale juridique et réglementation.

**Article 109. Sanctions (ancien article 44 RGES)**

Les sanctions sportives et financières, définies au présent TITRE III - des présents règlements généraux et au guide financier fédéral, sont prononcées, sauf disposition contraire, par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, par leurs décentralisations régionales ou départementales, par application des présents règlements généraux, sans qu'il soit besoin d'entendre les ~~auteurs de la ou des infractions déclenchant la sanction~~ personnes fautives. Elles sont susceptibles d'appel dans les conditions définies à l'Erreur ! Source du renvoi introuvable. des présentes règlements généraux et à l'Article 7.2 du règlement intérieur.



~~Les sanctions sportives et financières découlant directement de l'application des dispositions des présents règlements sont prononcées sans qu'il soit besoin d'entendre les auteurs de la ou des infractions déclenchant la sanction.~~

~~Les sanctions sportives et financières prononcées par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, sont susceptibles d'appel devant le bureau fédéral, selon les dispositions de l'article 86 du RI.~~

~~Les sanctions sportives et financières prononcées par les décentralisations régionales ou départementales de la CFS ou de la CFJ dans le cadre de leurs compétences, sont susceptibles d'appel devant les commissions nationales concernées, selon les dispositions de l'article 85 du RI.~~

Les sanctions disciplinaires sont prononcées par les organes disciplinaires de première instance et d'appel conformément aux dispositions du règlement disciplinaire fédéral.

## Section 2 - Rencontres particulières

### Softball mixte fastpitch (ancien article 5.01.02)

~~Seuls les titulaires de licences pour pratique compétitive softball, valablement délivrées par la Fédération, peuvent participer aux rencontres ou tournois de softball mixte balle rapide (fastpitch). Ces derniers doivent faire l'objet d'une déclaration auprès du secrétaire général de la Fédération huit jours au moins avant la date de la compétition.~~

### **Article 110. Rencontres avec des clubs étrangers ou non-affiliés (anciens articles 38 & 39 RGES)**

#### Article 110.1. Principe

~~Les rencontres sportives avec des clubs étrangers ou des clubs non-affiliés sont soumises aux dispositions de l'Article 15 du règlement intérieur. Les dispositions du présent article des présents règlements s'appliquent à tout licencié.~~

~~Aucune rencontre avec un club étranger ne peut avoir lieu sans autorisation préalable délivrée conformément à l'article 59 des RG.~~

~~Lorsqu'un club organise une série de rencontres sportives impliquant une ou plusieurs équipes issues de clubs étrangers ou non-affiliés, sur le territoire national, la demande d'autorisation est de la responsabilité du club organisateur.~~

~~Dans le cas d'un tournoi organisé sur le territoire national, la demande d'autorisation est de la responsabilité du club organisateur.~~

#### Article 110.2. Sanction

En cas de non-respect de l'Article 110.1, un avertissement sera donné au club fautif.

En cas de récidive, une pénalité financière ~~dont le montant est fixé annuellement par le comité directeur fédéral (annexe 2)~~ sera appliquée au club fautif.

#### Article 110.3. Feuilles de match et feuilles de score

~~Cette ou ces rencontres devront respecter les conditions requises dans les compétitions nationales, pour ce qui concerne les feuilles de match et de score.~~

~~En cas de réci Les feuilles de match et de score devront être communiquées à la CFS ou à la CFJ selon la catégorie concernée.~~

~~Les feuilles de match et de score devront être communiquées à la CFS ou à la CFJ selon la catégorie concernée.~~

~~Aucune rencontre amicale avec un club non affilié ne peut avoir lieu sans autorisation préalable délivrée conformément à l'article 59 des RG.~~

#### Article 110.4. Sanction

~~En cas de non-respect des dispositions de l'Article 98.1 ci-dessus, le club fautif se verra infliger une pénalité financière dont le montant est fixé annuellement par le comité directeur fédéral (annexe 2) et pourra faire l'objet de poursuites disciplinaires conformément au règlement disciplinaire fédéral.~~

## CHAPITRE 2 - ORGANISATION DES COMPÉTITIONS SPORTIVES

### Section 1 - Terminologie (ancien article 4 RGES)

#### Article 111. Générale

##### Article 111.1. Genre (anciens articles 4 & 30.03 à 3.04 RGES)

Le genre est représentatif du sexe de la population participant à la compétition~~au championnat~~ : féminin, masculin, mixte.

Les compétitions ~~de baseball~~ peuvent être mixtes ou genrées.

~~Néanmoins, toutes les compétitions jeunes organisées sous l'égide de la CFJ peuvent être mixtes ou genrées.~~

##### Article 111.2. Style

Applicable au softball, le style est représentatif du mode de jeu : balle rapide, balle lente.

##### Article 111.3. Type

Le type est représentatif de l'environnement du jeu : extérieur, en salle.

##### Article 111.4. Échelon

L'échelon est représentatif du caractère géographique d'une compétition~~championnat~~ (exemple : national, régional, départemental).

##### Article 111.5. Poule

La poule est l'entité élémentaire permettant l'organisation d'une compétition~~championnat~~.

~~Une poule se compose d'un minimum de trois équipes. Cette règle peut être modifiée par le comité directeur fédéral, sur proposition de la CFS ou de la CFJ suivant la catégorie concernée.~~

Une compétition~~championnat~~ se compose soit d'une poule unique, soit de ~~deux ou~~ plusieurs poules, ~~chaque poule devant respecter la limite d'un minimum de trois équipes.~~

##### Article 111.6. Programme

Un programme simple consiste en une rencontre sportive opposant deux équipes ~~de clubs différents.~~

Un programme double consiste en une succession de deux rencontres sportives, ~~le même jour~~, opposant les deux mêmes équipes ~~des mêmes clubs.~~

##### Article 111.7. Manche

Une manche est la période d'une rencontre au cours de laquelle chaque équipe retire trois joueurs de l'équipe adverse.

#### Article 112. Spécifique aux championnats

##### Article 112.1. Championnat

Un championnat est une compétition constituée d'un ensemble de rencontres disputées entre équipes du même échelon, du même niveau, de même type et dans la même catégorie d'âge, de même genre, ainsi que, s'agissant du softball, de même style.

##### Article 112.2. Championnat interrégional

Un championnat interrégional est un championnat d'échelon national dont les participants sont les équipes de clubs issues des championnats d'échelon régional ayant acquis les droits sportifs concernés.

##### Article 112.3. Niveau

Le niveau est représentatif du caractère hiérarchique d'un même échelon de championnat (exemple : échelon national : division, nationale).

**Article 112.4. Division**

La division est une appellation correspondant au caractère hiérarchique d'un niveau de championnat considéré (exemple au niveau division : Division 1, Division 2 : au niveau national : Nationale 1, Nationale 2).

**Article 112.5. Phase de qualification**

Une phase de qualification appelée « saison régulière » est la partie d'un championnat dans laquelle toutes les équipes participantes se rencontrent une à une au sein de leur poule. Cette règle peut être modifiée par le comité directeur fédéral sur proposition de la CFS et la CFJ selon la catégorie concernée.

**Article 112.6. Phase de classement**

Une phase de classement est la partie d'un championnat comportant deux ou plusieurs poules dans laquelle les équipes appartenant à différentes poules se rencontrent en fonction de leur classement dans leurs poules respectives.

**Article 112.7. Phase de maintien**

Une phase de maintien (dite play down) est la partie d'un championnat débouchant sur la relégation de la dernière, des deux dernières équipes ou plus de chaque poule participant à cette phase, suivant le cas.

**Article 112.8. Phase finale**

Une phase finale (dite play off) est la partie d'un championnat débouchant sur l'attribution d'un titre, jouée par les équipes issues des phases de qualification et, s'il y a lieu, des phases de classement.

**Article 112.9. Barrage**

Un barrage est la partie des championnats dans laquelle, selon la formule du championnat considéré, les avant-derniers et derniers, ou seulement le dernier, ou seulement l'avant-dernier, d'un championnat de niveau supérieur, rencontrent les finalistes, ou seulement le champion, ou seulement le challenger, d'un championnat de niveau directement inférieur, pour déterminer l'accession au championnat supérieur, la relégation au championnat inférieur, ou le maintien de chacun à son niveau.

Un barrage peut également être une partie des phases de qualification et/ou de classement et/ou de finale, pour départager, en cas d'égalité, un titre, un classement ou une qualification.

~~Un barrage ne déroge pas aux règles de qualification de joueurs telles que prévues à l'article 30 des présents règlements.~~

## **Section 2 - Compétences**

**Article 113. Compétences générales (ancien article 2 RGES)**

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, peut organiser chaque saison sportive des compétitions dans toute discipline fédérale, en extérieur ou en salle : à l'échelon national, régional, départemental, pour toutes les catégories d'âges et tous les genres.

Conformément à l'**Erreur ! Source du renvoi introuvable.** des présents règlements généraux, la CFS et la CFJ selon la catégorie concernée, peuvent déléguer, pour les catégories d'âge de leur compétence, l'organisation :

- des compétitions régionales aux commissions régionales sportives ;
- des compétitions départementales aux commissions départementales sportives.

La liste des championnats organisés par la CFS et la CFJ selon la catégorie concernée, est publiée diffusée par la Fédération sur le site internet fédéral au plus tard le 1<sup>er</sup> janvier de la saison considérée ~~et novembre de l'année précédant les compétitions.~~

~~La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, peut, en fonction des circonstances, structurer les championnats en divisions par niveau et en poules.~~

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée soumet au comité directeur fédéral les règlements particuliers des compétitions qu'elle organise chaque saison sportive.

#### **Article 114. Attribution de titres (ancien article 2.04 & 2.05 RGES)**

Par délégation de la Fédération, la CFS ou la CFJ, selon la catégorie concernée :

- Attribue les titres de champions de France ;
- Peut déléguer l'attribution des titres de champions régionaux aux ligues régionales et des titres de champions départementaux aux comités départementaux, dans les conditions définies à l'Article 116 des présents règlements généraux.

~~Pour l'attribution d'un titre de champion :~~

- ~~— le championnat considéré doit avoir comporté un minimum de trois équipes, ayant participé à l'intégralité du championnat.~~
- ~~— Pour l'attribution d'un titre de, le championnat considéré doit avoir comporté un nombre minimum de rencontres pour chaque participant.~~

Le nombre minimum de rencontres permettant l'homologation d'un championnat est défini, pour chaque championnat, par le comité directeur fédéral, sur proposition de la CFS ou de la CFJ selon la catégorie concernée.

Pour l'attribution d'un titre de champion, le championnat considéré doit s'être déroulé en conformité avec les présents règlements.

Pour les compétitions jeunes, tout championnat doit comporter au minimum douze rencontres en programme double et au minimum six rencontres en programme simple (rencontres de classement et/ou phase finale compris).

#### **Article 115. Compétitions nationales (ancien article 8 RGES)**

La CFS et la CFJ selon la catégorie concernée ont la compétence pour proposer au comité directeur fédéral de voter tout règlement de compétition sportive ~~d'échelon national (Coupe de France, Open, Tournoi, Challenge...)~~ non prévu dans le présent règlement, et qui sera annexé annuellement aux présents règlements.

Les championnats nationaux et les autres compétitions officielles ~~font chacun l'objet d'un règlement particulier, élaboré par la CFS ou la CFJ suivant la catégorie concernée, qui intègre notamment les dispositions spécifiques relatives à l'organisation et au règlement sportif de la compétition, et selon les dispositions des présents règlements et des règlements particuliers des championnats (annexe 3) ou des présents règlements, des formules des championnats (annexe 3) ou du règlement spécifique aux opens et championnats nationaux jeunes (annexe 8).~~

~~Toutes les dispositions concernant l'organisation et le règlement sportif du Challenge de France et de l'Open de France Fastpitch, préparées par la CFS et votées par le comité directeur fédéral, sont annexées aux présents RGES en annexes 12, 13 et 23.~~

~~Toutes les dispositions concernant l'organisation et le règlement sportif du Challenge de France, de l'All Star Game, du Home-Run Derby et de la French Summer League, l'Open de France féminin de baseball préparées par la CFS et votées par le comité directeur fédéral, sont annexées aux présents R.G.E.S. en annexes 12, 13, 14, 15, 16 et 27.~~

~~Toutes les dispositions concernant les règlements des championnats jeunes, préparées par la CFJ et votées par le comité directeur fédéral, sont annexés aux présents RGES en annexes 14 et 15.~~

~~Toutes les dispositions concernant l'organisation et le règlement sportif des championnats et opens nationaux jeunes, préparées par la CFJ et votées par le comité directeur fédéral, sont annexées aux présents R.G.E.S. en annexes 8, 9 et 10.~~

#### **Article 116. Compétitions régionales et départementales (ancien article 9 RGES)**

Les compétitions officielles régionales ~~font chacune l'objet de règlements particuliers élaborés~~ par les CRS ou les CRJ, sous la responsabilité des ligues régionales, et selon les dispositions des présents règlements généraux et des règlements particuliers des championnats régionaux.

Les compétitions officielles départementales ~~font chacune l'objet de règlements particuliers élaborés~~ par les CDS ou les CDJ, sous la responsabilité des comités départementaux et selon les dispositions des présents règlements généraux et des règlements particuliers des championnats départementaux.

## Section 3 - Règles d'organisation

### I. Formules (ancien article 16 RGES)

#### Article 117. Compétitions nationales

Les formules de compétition applicables aux compétitions nationales sont élaborées par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée et approuvées par le comité directeur fédéral trois mois au moins avant le début de la compétition concernée.

~~Elles sont intégrées au règlement particulier relatif à la compétition concernée. Sauf cas particuliers traités selon la procédure de l'article 16.01.02 des présents règlements, les formules de compétition des championnats nationaux de baseball, softball féminin et masculin balle rapide et de softball mixte balle lente font l'objet d'une annexe aux présents règlements Annexe 7 et (Annexe 3) ou sont intégrés au règlement spécifique aux opens et championnats nationaux jeunes (Annexe 8).~~

En cas de force majeure, la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ont autorité pour adapter au plus près la formule ~~et les poules~~.

#### Article 118. Compétitions régionales et départementales

Les compétitions régionales et départementales doivent, pour prétendre à homologation, suivre les formules de compétition prévues dans les règlements particuliers types applicables.

~~A titre transitoire pour la saison 2024, les formules de compétition des championnats régionaux et départementaux font l'objet d'annexes aux présents règlements généraux.~~

~~Le comité directeur fédéral peut exceptionnellement, sur avis de la~~ CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ~~peut~~ autoriser un championnat régional ou départemental à utiliser une formule de compétition non prévue aux présents règlements généraux.

### II. Calendriers

#### Article 119. Principes généraux (ancien article 11 RGES)

~~Les calendriers définitifs des compétitions nationales sont élaborés par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée et publiés sur le site internet fédéral un mois au moins avant le début de la compétition concernée, sauf disposition contraire.~~

Les calendriers de toutes les épreuves sportives (nationales, régionales et départementales) s'établissent en fonction du calendrier du championnat directement supérieur, lorsqu'il existe.

#### Article 120. Championnats nationaux (ancien article 12 RGES)

##### Article 120.1. Calendrier général provisoire

Le calendrier général provisoire des championnats nationaux pour une saison sportive donnée est établi par la CFS ou CFJ selon la catégorie concernée au plus tard le 1<sup>er</sup> décembre de la saison sportive précédente.

Le calendrier général provisoire des championnats nationaux indique, pour chaque championnat national, les dates des journées des phases de qualification, des phases de classement, des phases finales, des journées de réserve, des journées libres.

Le calendrier général provisoire des championnats nationaux indique les dates limites de clôture des championnats régionaux et les dates des journées des phases de qualification, des phases de classement, des phases finales de chaque championnat national interrégional.

Le calendrier général provisoire des championnats nationaux est communiqué, au plus tard le 1<sup>er</sup> décembre de la saison sportive précédente :

- Aux clubs qualifiés pour les championnats nationaux, accompagné des formulaires d'engagement ;
- Aux ligues régionales et comités départementaux, à la CFA et à la CFSS, ~~à la CFTE et à la CFM~~.

#### Article 120.2. Formulaires de pré-engagement

Les clubs qualifiés pour les championnats nationaux 19 ans et plus doivent, pour le 15 novembre de la saison sportive précédente (~~le cachet de la poste faisant foi~~), expédier les formulaires de pré-engagement à la CFS par courrier électronique.

Le non-respect de l'expédition des formulaires de pré-engagement pour la date fixée entraîne une pénalité financière à l'encontre du club fautif.

#### Article 120.3. Calendrier prévisionnel

Au vu des formulaires de pré-engagement reçus, la CFS établit en tenant compte, autant que faire se peut, des remarques ou contraintes indiquées par les clubs, le calendrier prévisionnel de chaque championnat national, pour le 15 décembre de la saison sportive précédente.

Le calendrier prévisionnel indique, pour chaque championnat national, et par journée de compétition, les clubs recevant et visiteur pour chaque rencontre.

Le calendrier prévisionnel des championnats nationaux pour une saison sportive donnée est approuvé par le comité directeur fédéral lors de sa plus proche réunion suivant l'élaboration de celui-ci.

Le calendrier prévisionnel des championnats nationaux est communiqué aux clubs qualifiés accompagné des formulaires d'engagement, ainsi qu'aux ligues régionales et comités départementaux, à la CFA et à la CFSS, ~~à la CFTE et à la CFM~~ au plus tard le 15 décembre de la saison sportive précédente.

#### Article 120.4. Dossiers définitifs d'engagement

Les clubs engagés pour les championnats nationaux 19 ans et plus retournent à la CFS, par courrier électronique, les dossiers définitifs d'engagement, définis dans le règlement particulier du championnat considéré dont le contenu est défini chaque saison sportive par la CFS, voté par le comité directeur fédéral et qui sont annexés à l'annexe 6 et 7 des présents règlements, pour le 31 janvier de la saison sportive considérée.

Les clubs engagés pour les championnats nationaux jeunes retournent à la CFJ, par courrier électronique, les dossiers définitifs d'engagement, définis dans le règlement particulier du championnat considéré, dont le contenu est défini chaque saison sportive par la CFJ, voté par le comité directeur fédéral et qui sont annexés à l'annexe 7-1 des présents règlements, pour le 31 juillet de la saison sportive considérée.

Le non-respect de l'expédition des dossiers définitifs d'engagement complets pour la date fixée entraîne une pénalité financière à l'encontre du club fautif.

#### Article 120.5. Calendrier définitif

Au vu des dossiers définitifs d'engagement reçus, la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, établissent le calendrier définitif de chaque championnat national.

Le calendrier définitif indique, pour chaque championnat national, et par journée de compétition, les clubs recevant et visiteur pour chaque rencontre.

Le calendrier définitif de chaque championnat national est adressé aux clubs concernés, à la CFA, à la CFSS, ~~à la CFTE et à la CFM~~ et au secrétariat général de la Fédération pour diffusion générale publié sur le site internet fédéral, au plus tard :

- Le 15 février de la saison sportive considérée pour les championnats de 19 ans et plus ;
- Le 15 août de la saison sportive considérée pour les championnats jeunes.

#### Article 121. Championnats nationaux interrégionaux (ancien article 13 RGES)

Au vu des classements définitifs des championnats régionaux qualificatifs homologués, la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, établit le calendrier provisoire prévisionnel de chaque championnat national interrégional ~~de softball~~.

Le calendrier provisoire indique pour chaque championnat national interrégional, les dates des phases de qualification, phases de croisement, phases finales, et les équipes qualifiées.

Le calendrier provisoire de chaque championnat national interrégional est adressé aux clubs qualifiés, accompagné des formulaires d'engagement définitif, au plus tard dix jours après la date limite d'homologation des championnats régionaux.

Les clubs qualifiés pour les championnats nationaux interrégionaux disposent de quinze jours, à partir de l'envoi par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, du calendrier provisoire, pour retourner les formulaires d'engagement définitif, les droits d'inscription, et autres documents requis, à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, par courrier électronique.

Le non-respect de l'expédition des formulaires définitifs d'engagement, des droits d'inscription et des autres documents pour la date fixée, entraîne une pénalité financière.

Au vu des formulaires d'engagement définitif reçus, la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée établit le calendrier définitif de chaque championnat national interrégional.

Le calendrier définitif indique par journée de compétition, les formules de compétition applicables conformément au règlement particulier de chaque championnat, les lieux de rencontre, les clubs recevant et visiteur pour chaque rencontre.

Le calendrier définitif de chaque championnat national interrégional est adressé par la CFS au plus tard dix jours après la réception des engagements définitifs :

- aux clubs concernés ;
- aux ligues régionales concernées ;
- à la CFTE ; à la CFM ; à la CFA, la CFSS et au secrétariat général de la Fédération ~~pour diffusion générale~~.

#### **Article 122. Interligues (ancien article 13 RGES)**

Pour les interligues le calendrier précise les formules de compétition applicables conformément au règlement particulier correspondant élaborées chaque saison sportive par la CFJ et la CFS, suivant la catégorie, et votées par le comité directeur fédéral et qui sont annexées en annexe 17 des présents règlements.

~~La CFJ et la CFS, suivant la catégorie, prépare chaque saison sportive le règlement sportif des interligues qui, une fois voté par le comité directeur fédéral, est annexé aux présents RGES en annexe 18-1 et 18-3.~~

~~La CFJ et la CFS, suivant la catégorie, prépare chaque saison sportive des fascicules de cahiers des charges pour l'organisation des interligues qui, une fois votés par le comité directeur fédéral, sont annexés aux présents RGES en annexe 18-2 et 18-4.~~

La CFJ et la CFS, suivant la catégorie, établit le calendrier des compétitions interligues, au vu des formulaires d'engagement définitif reçus, en collaboration avec l'organe organisateur en fonction du nombre de terrains mis à disposition et des contraintes locales.

Les ligues retournent à la CFJ, par courrier électronique, les formulaires d'engagement, les droits d'inscriptions, et tous les autres documents, à la CFJ ou la CFS, suivant la catégorie, au plus tard quatre mois avant la date du début de la compétition pour le 15 février de la saison sportive considérée, le cachet de la poste faisant foi.

Le non-respect de l'expédition des formulaires définitifs d'engagement, des droits d'inscription et des autres documents pour la date fixée entraîne une pénalité financière.

#### **Article 123. Championnats régionaux et départementaux (ancien article 14)**

Les calendriers des championnats régionaux et départementaux déterminant la qualification en championnat national interrégional, doivent être élaborés en fonction des dates limites définies dans le calendrier général visé à l'Article 121 des présents règlements généraux.

Les calendriers des championnats régionaux jeunes doivent être élaborés par les ligues régionales en fonction de la date limite de ces championnats fixée au 14 juillet par la CFJ et précisée.

Les ligues régionales doivent être en mesure de produire et de communiquer à la CFS ~~ou à la CFJ~~ selon la catégorie concernée, quarante-cinq jours au moins avant la date du début du championnat interrégional national 19 ans et plus concerné, un classement définitif des équipes qualifiables à ce championnat, sous peine de voir annuler les droits de participation des dites équipes au championnat.

Les ligues régionales doivent produire et communiquer à la CFJ un classement définitif des équipes qualifiables aux championnats nationaux jeunes, sous peine de voir annuler les droits de participation desdites équipes au championnat :

- Au plus tard le 15 juillet pour les championnats 15U et moins ;
- Au plus tard le 2<sup>e</sup> août pour les championnats 18U.

## **Article 124.     Modification**

### **Article 124.1.     Demande**

Toute demande de report des calendriers doit comporter l'accord des deux clubs concernés.

Les demandes de report de rencontre doivent être effectuées sur le formulaire fédéral officiel.

Les demandes de reports des calendriers définitifs doivent être adressées à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales, quinze jours au moins avant la date initiale des rencontres concernées.

### **Article 124.2.     Force majeure**

~~Dans les cas de force majeure relevant de sa propre appréciation,~~ La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales et départementales, a toute autorité pour modifier la date d'une rencontre. Elle informe les clubs intéressés, la CFA, la CFSS, ou leurs décentralisations régionales ou départementales, ~~ainsi que la CFM~~ au plus tard quarante-huit heures avant la date initialement prévue.

### **Article 124.3.     Problème de calendrier**

Dans le cas d'une ou de rencontre(s) sportive(s) posant un problème de calendrier, la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, a toute autorité pour décider la date et l'horaire à laquelle cette ou ces rencontre(s) sportive(s) devront se dérouler. Elle informe les clubs intéressés, la CFA, la CFSS, ~~la CFTE (en cas de changement de terrain)~~ ou leurs décentralisations régionales ou départementales, ~~ainsi que la CFM~~ au plus tard quarante-huit heures avant la ou les rencontres.

### **Article 124.4.     Raisons climatiques**

En cas d'impossibilité de jouer une rencontre pour une cause autre que celle incombant à l'un des compétiteurs (pluie, terrain impraticable, etc.), le manager de l'équipe recevante pourra demander, en joignant à sa demande des justificatifs de cette impossibilité, au plus tard vingt-quatre heures avant le début de la rencontre, le report de celle-ci, selon les articles 4.04 et 4.03€ pour le baseball et 3.6.7 pour le softball des règles officielles éditées par la Fédération, à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales.

En cas d'impossibilité de jouer une rencontre pour une cause autre que celle incombant à l'un des compétiteurs (pluie, terrain impraticable, etc.) l'arbitre en chef aura toute autorité pour décider ou non du report de la rencontre selon les articles 4.04 et 4.03€ pour le baseball et 3.6.7 pour le softball des règles officielles éditées par la Fédération et rédigera un rapport adressé sous quarante-huit heures à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales.

En cas de programme double, l'arbitre en chef ne pourra prononcer le report de la deuxième rencontre moins de deux heures après l'heure de début de la première rencontre.

### **Article 124.5.     Rencontres reportées**

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou leurs décentralisations régionales ou départementales, décide de la date ou des dates auxquelles sera/seront jouée(s) cette ou ces rencontres reportée(s), et en avise les clubs concernés, la CFA et la CFSS, ~~la CFTE (en cas de changement de terrain) ou leurs décentralisations régionales ou départementales, ainsi que la CFM.~~

Lorsqu'une rencontre reportée est dans l'impossibilité d'être programmée à une date permettant d'assurer le bon déroulement des autres rencontres de la compétition considérée pendant la saison sportive considérée, la rencontre est annulée plus de deux fois pour des raisons climatiques, la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée,



~~ou leurs décentralisations régionales ou départementales doivent faire application des dispositions de l'article 36.03.03 et 36 des présents règlements afin de déterminer une équipe gagnante.~~

### **III. Codification des rencontres (ancien article 41 RGES)**

#### **Article 125. Principe**

Toutes les rencontres des ~~compétitions~~~~championnats~~ font l'objet d'une codification.

Tous les documents des compétitions, tels les calendriers, feuilles de match, feuilles de score, communication des résultats, rapport d'arbitres, protêts, etc. doivent mentionner la codification de la rencontre concernée.

#### **Article 126. Sanction**

La codification des rencontres est obligatoire. Le défaut d'utilisation de la codification entraîne une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré.

La mention de la codification des rencontres sur les documents visés à l'Article 125 des présents règlements généraux relève de la responsabilité de chacun des intervenants énoncés dans ces présents règlements, pour ce qui le concerne.

### **IV. Arbitrage et scorage**

#### **Article 127. Principe**

Toutes les compétitions doivent être arbitrées et scorées conformément aux dispositions du TITRE IV - relatif à l'arbitrage et du TITRE V - relatif au scorage des présents règlements généraux.

### **V. Homologation des compétitions régionales et départementales (ancien article 9 & 10 RGES)**

#### **Article 128. Compétitions régionales**

Les compétitions officielles régionales doivent être homologuées par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée.

Le dépôt de la demande d'homologation doit parvenir à la CFS pour les championnats 19 ans et plus, au plus tard le 15 janvier de la saison sportive concernée, et à la CFJ, par courrier électronique, pour les championnats jeunes, au plus tard le 31 janvier de la saison sportive concernée, conformément à l'Article 3.1 du règlement intérieur fédéral.

L'homologation est prononcée par ~~la CFJ~~~~le bureau fédéral~~ pour les championnats 19 ans et plus, ~~sur avis de la CFS~~, au plus tard le 31 janvier de la saison sportive concernée, et par la CFJ pour les championnats jeunes, ~~sur avis de la CFJ~~, au plus tard le 15 février de la saison sportive concernée, au vu des calendriers, formules de compétition, conditions d'engagements, obligations particulières des championnats régionaux, présentés par les ligues régionales.

Seule l'homologation permet aux champions des championnats régionaux de se présenter aux compétitions nationales, interrégionales, aux barrages et accessions.

Seuls les championnats régionaux et compétitions officielles organisés sous la responsabilité des ligues régionales peuvent être homologués.

Toute demande de dérogation aux présents règlements généraux doit être présentée préalablement par la ligue régionale à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée qui se prononce sur la demande, ~~qui donne un avis motivé au comité directeur fédéral lequel se prononce définitivement sur la demande de dérogation.~~

Une ligue qui, sans avoir fait de demande de dérogation ou qui malgré une réponse négative à une demande formulée conformément aux dispositions du présent article, autoriserait des rencontres non conformes à se dérouler, entraînera à son encontre une pénalité financière.

## **Article 129. Compétitions départementales**

Les compétitions officielles départementales doivent être homologuées par les CRS ou les CRJ selon la catégorie concernée, charge à celles-ci d'en rendre compte, sous huitaine, à la CFS ou à la CFJ selon la catégorie concernée.

Le dépôt de la demande d'homologation doit parvenir aux CRS ou les CRJ, par courrier électronique, au plus tard le 15 décembre de la saison sportive précédant celle de la compétition, conformément à l'Article 3.1 du règlement intérieur. L'homologation est prononcée par les CRS ou les CRJ au plus tard le 31 décembre de l'année précédant les compétitions, au vu des calendriers, formules de compétitions, conditions d'engagement, obligations particulières des championnats départementaux présentés par les comités départementaux.

Seule l'homologation définitive permet aux champions des championnats départementaux de se présenter aux barrages et accessions.

Seuls les championnats et compétitions officielles départementaux organisés sous la responsabilité des comités départementaux peuvent être homologués.

Toute demande de dérogation d'un championnat ou d'une compétition officiels départemental aux présents règlements ou aux règlements particuliers des championnats départementaux doit être présentée préalablement par le comité départemental, à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, qui donne un avis motivé au comité directeur fédéral lequel se prononce définitivement sur la demande de dérogation se prononce sur la demande.

Un comité départemental qui, sans avoir fait de demande de dérogation ou qui malgré une réponse négative à une demande formulée conformément aux dispositions du présent article, autoriserait des rencontres non conformes à se dérouler, entraînera à son encontre une pénalité financière.

## **VI. Etablissement du classement des championnats (ancien article 36 RGES)**

### **Article 130. Principe**

Les classements sont établis par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences par leurs décentralisations régionales ou départementales, sur la base des seules rencontres homologuées définitivement.

Les classements sont établis en fonction du ratio de victoires de chaque équipe participant à la compétition.

Le ratio de victoires est calculé en divisant le nombre de victoires obtenues par le nombre de rencontres jouées, pour chaque équipe participante.

### **Article 131. Règles de départage**

#### **Article 131.1. Dispositions générales**

En cas d'égalité pour un titre, une qualification, une accession ou une relégation, l'équipe n'ayant ni forfait au sens des présents règlements généraux, ni défaite par pénalité est classée devant. Si l'égalité persiste, la CFS ou CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences leurs décentralisations régionales ou départementales, détermine le classement en fonction des règles spécifiques prévues ci-après s'agissant des championnats ou dans les règlements particuliers des compétitions.

#### **Article 131.2. Championnats de softball**

Pour une phase donnée, si l'égalité persiste après application des dispositions de l'Article 131.1 ci-dessus, il sera fait application, sauf disposition contraire du règlement particulier du championnat considéré, des dispositions suivantes en ne prenant en compte que les matchs entre les deux équipes à égalité :

1. L'équipe la mieux classée sera celle ayant le meilleur ratio de victoire ;
2. Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera celle ayant marqué le plus de points ;
3. Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera celle ayant comptabilisé le plus de coureur sur base (LOB) ;
4. Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera celle ayant comptabilisé le plus de coup sûr (HIT).

Si l'égalité persiste à l'issue des règles de détermination du présent article, un tirage au sort sera organisé par la CFS et effectué selon les règles de partialité qui s'imposent.

### Article 131.3. Championnats de baseball

Si l'égalité persiste après application des dispositions de l'Article 131.1 ci-dessus~~En cas d'impossibilité d'appliquer les dispositions de l'article 36.03.02 des présents règlements~~, il sera fait application, sauf disposition contraire du règlement particulier du championnat considéré, des dispositions suivantes :

1. L'équipe la mieux classée sera celle qui a remporté le plus de rencontres entre les équipes à égalité ;
2. Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera celle qui dispose du meilleur TQB (team's quality balance) : (nombre de points marqués divisé par nombre de manches jouées en attaque) - (nombre de points encaissés divisé par nombre de manches jouées en défense) ;
3. Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera celle qui a le meilleur «TQB appliquée aux points mérités » : (nombre de points mérités marqués divisé par nombre de manches jouées en attaque) - (nombre de points mérités encaissés divisé par nombre de manches jouées en défense) ;
4. Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera celle qui dispose de la plus haute moyenne à la batte calculée sur les rencontres entre les équipes à égalité ;
5. Si l'égalité persiste, l'équipe la mieux classée sera déterminée par tirage au sort.

Lorsque les critères 2, 3 ou 4 sont appliqués et qu'une équipe est désignée pour la première ou la dernière place et que les autres équipes sont toujours à égalité avec le même résultat de TQB (2), de points mérités TQB (3) ou de moyenne à la batte (4), l'ordre pour départager ces équipes recommence au critère 1 (nombre de victoires entre ces équipes à égalité).

Pour l'application de cette règle, un retrait correspond à un tiers de manche.

Les exemples d'application de cette règle de départage des égalités entre équipes font l'objet de l'Article 225 des présents règlements généraux.

### Article 131.4. Tirage au sort

Le tirage au sort est effectué par ~~le président~~un représentant de la CFS ou de la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences par le président de leurs décentralisations régionales ou départementales, en présence des managers des équipes concernées et d'un délégué fédéral, nommé à cet effet, par la Fédération, ou par un de ses organes de décentralisation régional ou départemental :

- En présence des concernés pendant le déroulement de la compétition ;
- A défaut, par téléconférence, après la fin de la compétition.

### Article 131.5. Égalité multiplex

Si plusieurs équipes sont à égalité, dès qu'une équipe est sélectionnée pour la meilleure position, l'ordre de la procédure pour la ou les équipe(s) restante(s) recommencera par application des dispositions de l'Article 131.1 ci-dessus.

## Article 132. Cas particuliers

### Article 132.1. Équipe sanctionnée

Dans le cas où une équipe se retire ou est exclue par sanction d'une compétition, elle est considérée comme n'étant pas intervenue dans la compétition, pour qu'elle n'influe en rien sur le classement.

### Article 132.2. Équipe déclassée

Dans le cas où une équipe est déclassée en fin de championnat, elle garde ses victoires et défaites, mais elle est classée dernière.

## VII. Accession et relégation en championnats

### Article 133. Principe

Les formules de championnat prévoient les classements qui déterminent :

- L'accession en division supérieure et/ou le titre ;
- La relégation au championnat inférieur ;
- Le maintien dans le même championnat.

## **Article 134. Accession**

### **Article 134.1. Définition**

L'accession est la possibilité, pour un club ayant acquis les droits sportifs correspondants, d'accéder au championnat d'échelon, de niveau ou de division directement supérieur.

### **Article 134.2. Renonciation à une accession**

Lorsqu'un club renonce à une accession, celle-ci revient dans l'ordre :

1. Au club relégué du championnat d'échelon, de niveau ou de division directement supérieur, et dont le club visé à l'Article 134.1 ci-dessus aurait dû prendre la place, sauf si le club relégué l'a été suite à un forfait général ;
2. Au seul club classé dans le même championnat directement après le club visé à l'Article 134.1 ci-dessus, lorsque le championnat concerné comporte une poule unique ;
3. Au club classé, dans le même championnat, directement après le club visé à l'Article 134.1 ci-dessus, puis en cas de renoncement à l'accession de ce club au club classé troisième, et éventuellement, en dernier recours, au club classé quatrième, de ce championnat, lorsque le championnat concerné comporte plus d'une poule.

## **Article 135. Relégation**

La relégation est obligatoire, pour un club ayant perdu les droits sportifs pour son maintien dans un championnat. Il redescend dans le championnat d'échelon, de niveau ou de division directement inférieur.

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, informent les clubs concernés de leurs possibilités d'accession et de leurs obligations de relégation.

## **Article 136. Barrages**

Lorsque l'accession et/ou la relégation et/ou le maintien dans le même championnat est déterminé par des barrages prévus par les formules de compétitions figurant dans le règlement particulier dudit championnat, ne peuvent participer à ces barrages que les joueurs qualifiés pour les phases finales des championnats considérés.

~~lorsque qu'un club présente une équipe première et une équipe réserve dans deux championnats dont l'accession et/ou la relégation et/ou le maintien dans le même championnat est déterminé, suivant les formules de championnat, par un barrage, aucun joueur de l'équipe première de ce club ne peut participer aux barrages effectués par l'équipe réserve de celui-ci.~~

## **VIII. Péréquation (ancien article 48 RGES et annexes 11 & 22 principes généraux)**

### **Article 137. Principes**

#### **Article 137.1. Définition**

La péréquation est un « minimum » d'égalité de charges entre les clubs participants d'une compétition donnée.

~~L'application de la péréquation est précisée dans le règlement particulier de la compétition concernée appliquée pour toutes les compétitions fédérales : championnats, coupes, challenges, tournois, inter-ligues, etc., sauf décision du comité directeur.~~

#### **Article 137.2. Compétence**

Les péréquations nationales sont gérées par le siège fédéral sous la supervision de la CFS ou de la CFJ selon la catégorie concernée.

Les règles spécifiques à chaque compétition sont précisées dans les règlements particuliers de ces compétitions ~~préparés par le responsable des péréquations de la fédération sont votés chaque année par le comité directeur fédéral et annexés aux présents règlements sous le titre « Péréquations » (annexe 11 et 22).~~

## **Article 138. Calcul**

### **Article 138.1. Méthode de calcul**

Pour une compétition donnée :

- Addition des kilomètres effectués par chacune des équipes engagées ;
- Division de cette addition par le nombre d'équipes engagées pour l'obtention de la base « péréquations » ;
- Soustraction de cette base du nombre de kilomètres effectués par chacune des équipes ;
- Obtention du montant à payer ou à recevoir par chacune des équipes en multipliant le résultat de la soustraction par le montant de l'indemnité kilométrique retenue.

Etant entendu que :

- Le calcul des péréquations est effectué sur la base du trajet aller et retour : référence Via Michelin, trajet le plus court de l'adresse du terrain du club visiteur à l'adresse du terrain où se déroule la/les rencontre(s) ;
- L'indemnité kilométrique est fixée à 0,11 euro ;
- Les frais d'hébergement ne sont pas comptabilisés ;
- Le nombre de joueurs pris en compte est le nombre de joueurs effectivement déplacés selon les feuilles de matchs dans la limite de quatorze joueurs et entraîneurs inscrits sur le e-roster vérifié par les arbitres avant chaque match. Les e-roster seront déposés et identifiés dans l'espace de stockage partagé de la le DRIVE CFS. En cas de non-transmission pour quelque raison que ce soit ou suite à contestation d'un club, le responsable fédéral des péréquations sollicitera le président de la CFS pour contrôle.
- ~~Les chèques d'appel (70% et 50%) seront arrondis à la dizaine d'euros inférieure ;~~

### **Article 138.2. Etablissement**

Lors des pré-engagements, le responsable chargé des péréquations par la Fédération, calcule séparément par compétitions, pour la phases régulière et poules confondues, le montant estimatif des péréquations.

A l'issue de la phase régulière et/ou de la compétition, selon le cas, le responsable fédéral des péréquations calcule le montant définitif des péréquations.

### **Article 138.3. Erreur de calcul**

Les réclamations portant sur une possible erreur de calcul des péréquations devront être signifiées dans les quinze jours de la date d'expédition du document incriminé, et les rectificatifs ne se feront qu'en fin de saison.

## **Article 139. Fraude sur le nombre de joueurs**

### **Article 139.1. Réclamation**

Dans le cas d'une présomption de fraude sur le nombre de joueurs réellement déplacés, une vérification sera effectuée par le responsable fédéral chargé des péréquations au moyen des feuilles de score à la condition :

- Qu'une réclamation soit formulée par l'équipe recevante dans les quarante-huit heures de la rencontre ;
- Que cette réclamation soit accompagnée d'un chèque de dépôt de garantie dont le montant est précisé dans le guide financier fédéral.

Une réclamation non accompagnée du dépôt de garantie prévu n'est pas recevable.

En cas de fraude confirmée, ~~le club fautif sera sanctionné d'une pénalité financière d'un montant de 150 euros par joueur en infraction et~~ le dépôt de garantie est restitué. Dans le cas contraire (absence de fraude) le chèque de dépôt de garantie sera encaissé.

### **Article 139.2. Sanction**

Toute fraude sur le nombre exact de joueurs ayant effectué un déplacement sera sanctionnée par une pénalité financière infligée ~~au club à la structure de l'équipe~~ fautif, ~~dont le montant est défini chaque année par le comité directeur fédéral. (annexe 2)~~

~~Les enquêtes sur les cas de fraude prévus à l'article 47.04.01 ne pourront être réalisées que sur réclamation du club adverse.~~

~~Cette réclamation devra être accompagnée d'un chèque de dépôt de garantie dont le montant est défini chaque année par le comité directeur fédéral. (annexe 2)~~

~~Le dépôt de garantie est retourné au plaignant si la réclamation est considérée justifiée par le responsable fédéral des péréquations.~~

## **Article 140. Règles spécifiques**

### **Article 140.1. Forfait**

~~L'équipee-club~~ déclarée « forfait » avant une compétition sera exonérée du paiement des péréquations correspondantes, par contre, ~~l'équipe-club~~ déclarée « forfait » pour une journée en cours de compétition devra régler lesdites péréquations sans pouvoir bénéficier de remise. Dans le cas d'un forfait général en cours de saison, les péréquations seront réétudiées sans l'équipe forfait pour la partie de la saison sans cette équipe.

### **Article 140.2. Rain-out**

Les rain-out sur le terrain et/ou avant les rencontres, ayant donné lieu à l'établissement d'une feuille de match, sont inclus dans les péréquations, en fin de saison.

En cas de rain-out avant les rencontres, sans établissement d'une feuille de match, il ne sera tenu compte que des frais de déplacement dûment justifiés.

### **Article 140.3. Trajet court**

Dans le cas de trajet court permettant deux ou plusieurs transports sur le week-end, un seul aller-retour est pris en compte pour le calcul.

### **Article 140.4. Terrain tiers**

La péréquation étant un équilibre de charges, en cas de terrain différent de celui de l'équipe recevante, la péréquation est calculée du terrain de l'équipe visiteuse au terrain où se déroule la rencontre. Les charges supportées par l'équipe recevante sont exclues du calcul de la péréquation.

## **Article 141. Règlement**

### **Article 141.1. Modalités**

Les règlements seront effectués par virement à l'ordre de la Fédération.

### **Article 141.2. Acompte**

~~Les différents acomptes doivent être réglés au plus tard à la date d'échéance de la facture correspondante dans les délais impartis, communiqués aux clubs concernés par le responsable fédéral des péréquations.~~

### **Article 141.3. Solde**

~~S'il y a lieu, après établissement du montant définitif de la péréquation, le responsable fédéral des péréquations procède au versement du solde auprès des structures créditrices et sollicite le règlement du solde auprès des structures débitrices, qui sont tenues d'y procéder dans les délais communiqués.~~

### **Article 141.4. Retard de paiement**

~~Le non-versement du montant des péréquations (acomptes et solde) dans les délais impartis entraînera la procédure suivante :~~

- ~~- Le responsable fédéral des péréquations expédie à la structure débitrice un courrier de relance dans les conditions de l'Article 3.2 du règlement intérieur, demandant un paiement sous huitaine de réception ;~~
- ~~- A défaut de règlement dans les huit jours suivant la réception du courrier de relance, la structure débitrice sera sanctionnée d'une pénalité financière ;~~
- ~~- A défaut de règlement dans le délai d'un mois suivant la réception du courrier de relance, une pénalité de dix pourcents du montant de la dette de péréquation (hors pénalités) sera appliquée ;~~
- ~~- A défaut de règlement chaque mois suivant, une pénalité supplémentaire de dix pourcents du montant de la dette de péréquation (hors pénalités) sera appliquée mensuellement, dans la limite cinquante pourcents du montant initial de la dette de péréquation.~~

Le cas échéant, en cas d'absence de retrait de la lettre recommandée avec accusé de réception (incluant la lettre recommandée électronique), le courrier de relance pourra être remis par voie d'huissier à la charge de la structure débitrice.

~~Le non-versement du montant des péréquations (acomptes et solde) dans les délais impartis par le responsable fédéral des péréquations entraînera la procédure suivante :~~

- ~~— Le non-versement A la date d'exigibilité constaté, Le responsable fédéral des péréquations expédie au club fautif une lettre de relance RAR, demandant un paiement sous huitaine de réception,~~
- ~~— huit jours après réception du courrier recommandé, le club qui n'aura pas régularisé sa situation comptable sera sanctionné d'une pénalité financière dont le montant est défini chaque année par le comité directeur fédéral. (annexe 2)~~

~~Par ailleurs, une pénalité financière est appliquée pour les clubs au paiement retardataire « abusif » :~~

- ~~— 10% du montant de la péréquation demandée pour retard de paiement de plus de huit jours à compter de la date de présentation du courrier LRE (lettre recommandée électronique internet) ou LRAR (lettre recommandée avec accusé de réception) de relance.~~
- ~~— 20% du montant de la péréquation demandée pour retard de paiement de plus de quinze jours à compter de la date de présentation du courrier LRE ou LRAR de relance.~~
- ~~— 10 % supplémentaires par tranche de sept jours dans la limite de trente-cinq jours soit 50%.~~

~~90 % de ces pénalités financières seront reversés aux clubs créiteurs concernés par la péréquation majorée, les autres 10 % seront alloués à la ligne budgétaire fédérale « frais péréquations » (timbres, LRAR).~~

~~Le fait de ne pas retirer la LRE ou LRAR n'exempte pas le club fautif et dans ce cas le courrier pourra être remis par voie d'huissier à la charge de ce même club.~~

#### Article 141.5. Absence de règlement

Le règlement des péréquations est une des conditions d'engagement en compétitions nationales championnat national, coupe, challenge et tournoi. Son non-respect entraînera, pour l'équipe concernée de la structure fautive, l'interdiction de participer à une compétition organisée par la Fédération et/ou ses décentralisations départementales et régionales, les saisons sportives suivantes dans la limite de trois saisons sportives.

~~La dette (péréquations et pénalités éventuelles) pourra être prélevée sur les cautions déposées par décision du comité directeur.~~

~~La dette péréquations est annulée au bout de trois ans révolus, charge à la Fédération par son service contentieux, d'appliquer les sanctions sportives dans les temps.~~

## **IX. Partenariats, publicité et retransmission (anciens articles 45 & 46 RG)**

### **Article 142. Principe**

Les ligues régionales, comités départementaux et structures affiliées peuvent être autorisés à souscrire conclure des accords ayant pour objet la mise en avant d'un partenaire ou d'une entreprise privée dans le cadre des contrats publicitaires analogues à ceux prévus pour la Fédération à l'article 97.1 du Règlement Intérieur, au bénéfice de leurs manifestations, compétitions et organisations régionales, départementales ou locales, ainsi que dans le cadre des rencontres sportives officielles auxquelles ils participent.

Ces accords doivent donner lieu à la rédaction d'un écrit signé spécifiant le montant des contreparties financières ou en nature, le cas échéant, et être transmis au secrétaire général de la Fédération pour information.

Le bureau fédéral, informé par le secrétaire général, reste souverain pour rejeter, sans justifier ses motifs, toute publicité ou mise en avant d'un partenaire/parrain qui lui paraîtrait porter atteinte à l'image et aux valeurs des disciplines fédérales et de la Fédération ou qui serait incompatible avec un partenariat/parrainage ou une prestation publicitaire conclue par la Fédération.

~~A ce titre, la Fédération reste souveraine pour rejeter, sans justifier ses motifs, toute publicité qui lui paraît nocive.~~

~~Chaque structure s'engage à ne jamais renoncer à une rencontre sportive officielle au motif d'incompatibilité d'un partenaire/parrain de ladite rencontre avec un accord qu'elle aurait conclu ; le cas échéant, elle s'engage à retirer toute mention / visuel en lien avec ledit accord.~~

~~Le club bénéficiaire d'une aide publicitaire doit s'engager à ne jamais renoncer à une épreuve sous prétexte qu'elle est patronnée par une firme similaire à celle avec laquelle il est lié.~~

#### ~~Exigences contractuelles~~

~~Toute perception de prestations en numéraire ou en nature par un club, un comité départemental ou une ligne régionale, doit faire l'objet d'un contrat régulièrement établi entre celui-ci et son cocontractant.~~

~~Ce contrat qui doit spécifier le montant en numéraire des transactions doit être communiqué au secrétariat général de la Fédération. Il ne peut couvrir que l'année sportive en cours et peut être renouvelable.~~

~~Les termes d'un contrat régulièrement souscrit par un organe déconcentré de la Fédération, s'imposent aux clubs relevant de cet organe, autorisés à participer aux manifestations couvertes par le contrat souscrit par cet organe.~~

~~Toutefois, ils ne peuvent interdire à un club de porter sur ses uniformes ou survêtements une inscription publicitaire autorisée.~~

#### ~~Procédure~~

~~Le bureau fédéral étudie le contrat, délivre ou non une autorisation de la Fédération, et fixe le pourcentage des redevances à prélever par la Fédération. Celui-ci ne pourra en aucun cas être inférieur à 5 % du montant total des transactions en numéraire et/ou en nature.~~

~~La Fédération reste étrangère aux conventions et obligations liant les ligues régionales, comités départementaux et clubs à leur cocontractant.~~

~~Les droits versés à la Fédération au titre des autorisations accordées, sont utilisées pour la promotion et le financement de compétitions.~~

### **Article 143. Obligations**

#### **Article 143.1. Tenue de jeu**

~~L'apposition du numéro du joueur et la le club autorisé peut faire mention du nom (slogan, marque, monogramme ou attribut) du cocontractant d'une structure sur la tenue de jeu à condition que les emplacements doivent être conformes aux spécifications de la WBSC pour la discipline fédérale considérées susceptibles de recevoir l'inscription publicitaire soient strictement :~~

~~—— Dans la partie supérieure, le devant et le dos du survêtement ou de l'uniforme ;~~

~~—— Le devant et les côtés du pantalon à hauteur de la cuisse ;~~

~~—— Le casque ;~~

~~—— La casquette.~~

~~La dimension maximale de l'inscription publicitaire est limitée à quinze centimètres de haut (ou de large pour le pantalon).~~

~~L'obligation est faite de réserver l'emplacement central du dos du survêtement ou de l'uniforme au numéro du joueur. Ce numéro devant être au minimum de vingt centimètres de haut. Celui-ci peut être repris en réduction sur le devant gauche du survêtement ou de l'uniforme, ainsi que sur le haut de la jambe gauche du pantalon.~~

#### **Article 143.2. Balles**

~~L'apposition du logo d'un seul partenaire peut être autorisée sur les balles utilisées par une structure en compétition.~~

~~L'autorisation est accordée par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, après visualisation, par le secrétariat général et la CFTE, d'une balle portant le rajout publicitaire définitif.~~

#### ~~Challenges et tournois amicaux~~



~~Pour les challenges et tournois amicaux, le club organisateur est libre d'accepter ou non les inscriptions publicitaires des équipes invitées à la condition toutefois, dans ce dernier cas, que la mesure soit identique pour toutes les équipes, y compris la sienne, et que le challenge ou tournoi ne soit pas déjà patronné par une firme commerciale ou industrielle.~~

#### **Article 144. Naming**

Les clubs ayant conclu un accord de parrainage avec une structure privée pourront, ~~s'ils le désirent~~ accoler le nom de leur parrain à leur propre nom de club, sans possibilité de substitution, sous réserve d'obtenir l'autorisation préalable en ce sens de la CFS ou de la CFJ selon la catégorie concernée, avant la première rencontre de la compétition concernée.

#### **Article 145. Sanction**

Toute infraction ~~ou dissimulation~~ aux dispositions de l'Article 142, de l'Article 143 et de l'Article 144 ci-dessus est sanctionnée par une amende prononcée par le bureau fédéral, et dont le montant, fixé par lui, peut absorber la totalité des prestations réellement perçues, sans préjudice de l'ouverture d'une procédure disciplinaire conformément au règlement disciplinaire fédéral ~~et par une sanction pouvant aller jusqu'à la radiation~~.

#### **Article 146. Affichage des partenaires fédéraux**

Pour les équipes évoluant en compétitions championnat nationales ~~de Division 1, Division 2 et Division 3~~, obligation est faite au club recevant d'apposer de manière visible, et pour chaque rencontre officielle, un calicot officiel de la Fédération ainsi qu'un calicot portant inscription de la raison sociale des partenaires officiels de la Fédération.

Les calicots seront fournis gratuitement par les partenaires officiels de la Fédération ou par la Fédération.

Cette obligation n'interdit en rien la présence d'un autre partenaire, même dans un domaine d'activité similaire, sous réserve des dispositions du présent titre IX.

Les clubs recevant ont l'obligation de faire figurer le logo de la Fédération sur tous les supports de communication (affiches, flyers, etc.) concernant les rencontres de championnat.

#### **Article 147. Retransmission des manifestations sportives (nouveau)**

##### **Article 147.1. Principe**

Conformément à l'article L333-1 du code du sport, la Fédération est propriétaire du droit d'exploitation des manifestations ou compétitions sportives qu'elle organise et dont elle délègue l'organisation.

##### **Article 147.2. Obligation de retransmission**

Les clubs participant aux championnats nationaux s'engagent à diffuser les rencontres jouées à domicile via un dispositif de captation au moins du niveau de celui proposé par le partenaire fédéral officiel. Les modalités de captation devront être communiquées au siège fédéral par courrier électronique à l'adresse communication@ffbs.fr et les liens de diffusion devront être fournis à la CFS pour chaque rencontre à domicile.

## **Section 4 - Participants**

### **I. Clubs**

#### **Article 148. Conditions générales de participation**

##### **Article 148.1. Principe (ancien article 5 RGES)**

Pour participer à toute compétition officielle, un club doit :

- Être affilié régulièrement à la Fédération et à jour de toutes ses cotisations et autres obligations financières, y compris celles de la saison sportive en cours ;
- Respecter les conditions administratives, sportives, techniques et financières de participation à la compétition concernée définies dans le règlement particulier correspondant ;
- Être en possession des droits sportifs requis pour participer au championnat considéré.

**Article 148.2. Sanction (ancien article 5 RGES)**

En cas de non-respect des obligations prévues pour la compétition concernée, au début ou au cours de la saison sportive, la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, appliquent les sanctions sportives et/ou financières, votées par le comité directeur de l'organe fédéral considéré. Au niveau national, la non-participation ou le retrait de la compétition concernée ainsi qu'une pénalité financière.

**Article 149. Ententes (ancien article 5-D RG et 6.01 & 7 RGES)**

**Article 149.1. Principe**

Le bureau fédéral peut autoriser un club à se regrouper avec un ou plusieurs autres clubs, afin de constituer une équipe d'entente pour participer à une ou plusieurs compétitions d'une saison sportive donnée.

**Article 149.2. Demande**

La demande d'entente doit être formalisée par une convention signée par les clubs qui y sont parties et enregistrée par l'un des clubs demandeurs sur l'extranet fédéral afin d'être soumise à l'approbation du prochain bureau fédéral après avis de la commission fédérale sportive ou de la commission fédérale jeunes selon la catégorie concernée.

L'entente est conclue entre deux clubs affiliés ou plus pour une même catégorie d'âge et une discipline fédérale donnée.

La convention d'entente doit prévoir :

- le nom de l'entente et les couleurs sous lesquelles elle jouera ;
- le club responsable de cette entente (engagement en compétition et paiement des inscriptions) ;
- quel club conservera les droits sportifs à la fin de celle-ci.

**Article 149.3. Durée**

L'entente est conclue pour la durée de la saison sportive restant à courir à la date de sa validation, soit au plus tôt le 1<sup>er</sup> janvier de la saison considérée, jusqu'au 31 décembre de la saison considérée et peut être renouvelée par une nouvelle demande.

**Article 149.4. Effets**

~~Les équipes d'entente sont constituées pour la durée restant à courir de la saison sportive à compter de la date de leur validation, sans nécessiter de mutations.~~

Seules les équipes d'entente autorisées par le bureau fédéral peuvent s'inscrire en compétition officielle.

Au titre des conditions d'engagement d'une compétition, une équipe~~Les équipes~~ d'entente ne peut en aucun cas être considérée comme constituant une équipe de réserve d'un club quel qu'il soit.

**Article 150. Rattachement (ancien article 6.02 & 7 RGES)**

**Article 150.1. Définition**

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée peut autoriser un club du ressort d'une ligue régionale à participer aux championnats d'une autre ligue régionale, lorsque la ligue régionale à laquelle appartient le club n'organise pas une catégorie de championnat auquel le club puisse participer.

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, peut autoriser un club du ressort d'une ligue régionale à participer aux championnats d'une autre ligue régionale, lorsque la ligue régionale à laquelle appartient le club organise un championnat auquel le club peut participer, mais que la localisation géographique du club lui impose des contraintes matérielles supérieures à celles qui découleraient du rattachement.

**Article 150.2. Accord**

La demande de rattachement est à adresser à la CFS ou à la CFJ suivant la catégorie concernée, accompagnée de l'accord de la ligue d'origine et de la ligue d'accueil.

En cas d'impossibilité d'accord amiable entre les ligues, le bureau fédéral décide de la ligue d'accueil.

**Article 150.3. Ligue d'accueil**

Lorsqu'un ou plusieurs clubs de la ligue d'accueil participant au championnat considéré refuse de se déplacer vers le club rattaché, toutes les rencontres concernant ce ou ces clubs se déroulent sur le territoire de la ligue d'accueil.

Le club rattaché est soumis, pour toutes les questions relatives au championnat auquel il est rattaché, à la juridiction de la ligue d'accueil.

**Article 150.4. Durée**

Un rattachement est valable pour la durée d'une saison sportive, renouvelable, sur demande expresse, et concernant un championnat donné.

**Article 151. Regroupement (ancien article 6.03 & 7 RGES)**

**Article 151.1. Définition**

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, peut autoriser deux ou plusieurs ligues régionales dont aucune n'organise de championnat dans une catégorie donnée, à se regrouper pour créer une structure de championnat suprarégional de la même catégorie, appelée regroupement.

**Article 151.2. Accord**

La demande de regroupement, adressée à la CFS ou à la CFJ selon la catégorie concernée, doit comporter l'accord des ligues concernées.

En cas d'impossibilité d'accord amiable entre les ligues, le regroupement ne peut devenir effectif.

**Article 151.3. Ligue gestionnaire**

La demande de regroupement doit mentionner quelle ligue aura la responsabilité administrative et sportive du regroupement.

Les clubs regroupés sont soumis, pour toutes les questions relatives au championnat dans lequel ils sont regroupés, à la juridiction de la ligue gestionnaire définie dans l'accord de regroupement, prévu à l'Article 151.2 des présents règlements généraux.

**Article 151.4. Durée**

Un regroupement est valable pour la durée d'une saison sportive, renouvelable sur demande expresse, et concernant un championnat donné.

**Article 151.5. Droits sportifs**

~~Les équipes constituant un regroupement acquièrent des droits sportifs.~~

Les équipes participantes à un championnat suprarégional constituant un regroupement acquièrent des droits sportifs.

Néanmoins, en cas de qualification à l'accession en championnat supérieur d'une équipe regroupée dans un championnat suprarégional non organisé par sa ligue, les droits sportifs acquis par cette équipe regroupée le sont au titre de sa ligue d'accueil.

Pour les championnats jeunes, en cas de qualification à l'accession en championnat supérieur d'une équipe regroupée dans un championnat suprarégional non organisé par sa ligue, les droits sportifs acquis par cette équipe regroupée le sont au titre de sa ligue d'origine.

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences leurs décentralisations régionales ou départementales, déterminent à la fin de chaque saison les droits sportifs acquis par les clubs.

**Article 152. Équipe de réserve (ancien article 6.04 & 7 RGES)**

**Article 152.1. Principes**

Les clubs ayant une équipe dans un championnat donné peuvent engager une équipe de réserve dans un championnat de niveau ou d'échelon inférieur.

Lorsque l'équipe première d'un club est engagée dans un échelon ou un niveau de jeu, l'équipe de réserve de ce club ne peut être engagée qu'avec une division, un niveau ou un échelon inférieur (Ex : D1 – D2, D2 – D3 ou Régionale 1 – Régionale 2) sauf s'il n'existe pas de division, niveau ou échelon inférieur.

Si deux équipes d'un même club doivent se rencontrer lors d'un quelconque barrage, celui-ci est annulé. Chaque équipe reste dans sa division, son niveau de jeu ou son échelon.

~~Un championnat interrégional – championnat d'échelon national, la Division 3 baseball et/ou les Interligues jeunes – est considéré comme un niveau de championnat comprenant des phases de qualification, de classement et de finale.~~

~~Une équipe d'entente n'est pas considérée comme équipe de réserve.~~

#### Article 152.2. Catégories jeunes

Les équipes de réserve n'existent pas en catégorie jeunes.

Si un club aligne plusieurs équipes dans un ou plusieurs championnats jeunes, les joueurs peuvent librement passer de l'une à l'autre, dans le respect des dispositions de l'Article 157 des présents règlements généraux.

#### Article 152.3. Pluralité d'équipes du même club en championnat

Deux équipes d'un même club ne peuvent évoluer dans le même championnat, sauf s'il s'agit de la division du niveau de l'échelon le plus bas, et à la condition que la division concernée représente un ensemble de rencontres disputées entre équipes du même échelon, du même niveau et dans la même catégorie d'âge.

Lorsqu'une division nationale est composée d'équipes issues des championnats d'échelon régional de la même saison sportive, elle ne pourra être considérée comme remplissant les conditions définies au présent article.

#### Article 152.4. Sanctions

Toute infraction aux dispositions concernant les équipes de réserve définies au présent Article 152 entraîne pour le club fautif une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, ainsi qu'une défaite par pénalité de son équipe.

#### Equipes fédérales

~~Une équipe fédérale peut évoluer en championnat à un niveau déterminé par le comité directeur fédéral, sur proposition conjointe de la DTN, de la CFS ou de la CFJ selon la catégorie concernée.~~

~~Les résultats sportifs de cette équipe fédérale influent sur le classement régulier de ce championnat.~~

~~Sauf décision du comité directeur fédéral, cette équipe fédérale ne peut prétendre à l'accession en division supérieure ou subir la relégation en division inférieure.~~

~~Lorsque l'équipe fédérale termine première au classement de son championnat, les formules d'accession à la division supérieure s'appliquent aux équipes suivantes dans le classement.~~

~~Lorsque l'équipe fédérale termine dernière au classement de son championnat, les formules de relégation au championnat inférieur s'appliquent aux équipes immédiatement précédentes au classement.~~

~~Lorsque l'équipe fédérale ne participe qu'à la phase de qualification d'un championnat national donné ou à la phase de qualification et à la phase de classement du même championnat national, les joueurs de cette équipe sont qualifiés, par dérogation aux dispositions de l'article 30.04.01 des présents règlements, pour jouer les phases de classement et/ou les phases de maintien, les phases finales ou les barrages avec leur club d'origine.~~

#### Juniors associations

##### Principe

~~Le comité directeur fédéral peut autoriser les juniors associations, habilitées par le réseau national des juniors associations, qui en font la demande, à participer aux compétitions de catégorie jeunes, organisées par la Fédération au niveau départemental et/ou régional, pour la durée de la saison scolaire pour laquelle l'habilitation a été délivrée.~~

~~Le comité directeur fédéral ne peut donner cette autorisation à une junior association si cette dernière n'engage pas d'équipe dans une compétition officielle jeune organisée sous l'égide de la fédération, et veut se contenter de pratiquer des rencontres amicales.~~

### Demande

~~Toute demande de participation à une compétition doit être présentée au comité directeur fédéral, par l'intermédiaire du comité départemental, ou à défaut directement par la junior association.~~

~~La junior association demanderesse constitue un dossier comportant :~~

- ~~1) Une demande de participation, signée par un des représentants de la junior association, figurant dans la liste prévue à la page 3 du dossier de demande d'habilitation, De et comportant :
  - ~~a. une déclaration d'acceptation des statuts et règlements de la Fédération,~~
  - ~~b. une déclaration d'acceptation des dispositions réglementaires concernant l'assurance obligatoire et la visite médicale de non contre indication à la pratique sportive,~~
  - ~~c. Une déclaration d'acceptation de licencier tous ses membres.~~~~
- ~~2) La date et le numéro de l'habilitation délivrée par le réseau national des juniors associations ;~~
- ~~3) Une copie du dossier de demande d'habilitation au réseau national des juniors associations ;~~
- ~~4) Une copie du procès-verbal de création de la junior association ;~~
- ~~5) Une copie de l'attestation d'habilitation délivrée par le réseau national des juniors associations ;~~
- ~~6) Le montant de la cotisation annuelle correspondant aux droits de participation aux compétitions.~~

### Transmission

~~Dans les huit jours de leur réception, le comité départemental, sous couvert de la ligue régionale, transmet l'intégralité du dossier à la Fédération avec son avis motivé.~~

~~Dans le cas où le comité départemental n'existerait pas, la demande est effectuée par la junior association, auprès du secrétariat général de la Fédération.~~

### Autorisation

### Effets

~~La Fédération délivre à tous les membres de la junior associations des licences pratiquants dans les conditions déterminées par la réglementation fédérale.~~

~~L'équipe de la junior association participe à la compétition comme n'importe quelle autre équipe.~~

~~La CFJ et ses décentralisations régionales et départementales devront s'assurer du respect de toutes les dispositions réglementaires et sportives de la Fédération par les membres de la junior association concernée.~~

## **Article 153. Droits sportifs (ancien article 7 RGES)**

### Article 153.1. Principe

Les droits sportifs sont acquis par un club suite à sa participation à un championnat, et permettent son maintien dans le championnat auquel il a participé, ou son accession à un championnat de niveau ou d'échelon supérieur.

Les droits sportifs sont acquis nominalement par un club et uniquement par la participation à un championnat. Ils ne sont ni cessibles, ni transmissibles à un autre club.

Les clubs ayant acquis des droits sportifs ouvrant aux compétitions internationales, perdent ces droits lorsqu'ils ne s'engagent pas en championnat de France du plus haut niveau la saison sportive suivant l'acquisition de ces droits sportifs.

La CFS et la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences leurs décentralisations régionales ou départementales, déterminent à la fin de chaque saison les droits sportifs acquis par les clubs.

### Article 153.2. Ententes

Les droits sportifs acquis par chacun des clubs constituant une entente sont dévolus à l'entente et définitivement perdus par les clubs constituant l'entente.

À la fin de l'entente, les droits sportifs acquis par l'entente sont dévolus au seul club désigné dans l'accord d'entente, comme bénéficiaire des droits sportifs de l'entente.

Si l'entente a accédé à un échelon ou à un niveau de championnat supérieur, seul le club désigné dans l'accord d'entente comme bénéficiaire des droits sportifs profite de cette accession, l'autre ou les autres clubs retournant au niveau ou à l'échelon de championnat le plus bas.

Si l'entente s'est maintenue à son échelon ou à son niveau d'origine, le club désigné dans l'accord d'entente comme bénéficiaire des droits sportifs se maintient à son niveau d'origine, l'autre ou les autres clubs retournant au niveau ou à l'échelon de championnat le plus bas.

Si l'entente a rétrogradé d'échelon ou de niveau, le club désigné dans l'accord d'entente comme bénéficiaire des droits sportifs rétrograde à ce niveau, l'autre ou les autres clubs retournant au niveau ou à l'échelon de championnat le plus bas.

En l'absence de désignation du club bénéficiant des droits sportifs ou en cas de désaccord entre les clubs formant l'entente, les droits sportifs sont perdus et les clubs, la constituant, retournent au niveau ou l'échelon de championnat le plus bas.

#### Article 153.3. Rattachement

Les équipes rattachées acquièrent des droits sportifs.

Néanmoins, en cas de qualification à l'accession au championnat supérieur de l'équipe rattachée à un championnat d'une autre ligue que la sienne, les droits sportifs acquis par cette équipe rattachée le sont au titre de sa ligue d'accueil.

Pour les championnats jeunes en cas de qualification à l'accession au championnat supérieur de l'équipe rattachée à un championnat d'une autre ligue que la sienne, les droits sportifs acquis par cette équipe rattachée le sont au titre de sa ligue d'origine.

Pour la ligue d'accueil, les règlesformules d'accession au championnat supérieur s'appliquent aux équipes suivantes dans le classement.

#### Article 153.4. Equipe de réserve

Lorsqu'une équipe de réserve d'un club ne peut accéder à un championnat de niveau ou d'échelon supérieur, le club qui lui succède au classement bénéficie de ses droits sportifs, à l'exception du barrage entre la Division 1 et la Division 2, sauf disposition contraire du règlement particulier de la compétition concernée.

#### ~~Equipes fédérales~~

~~Les équipes fédérales n'acquièrent pas de droits sportifs.~~

#### ~~Junior association~~

~~Une junior association acquiert des droits sportifs.~~

~~Ces droits sportifs sont perdus si la junior association ne sollicite pas une nouvelle autorisation de participation pour la saison scolaire de la saison sportive suivante, ou si cette demande n'a pas été effectuée dans un délai suffisant pour que l'autorisation du comité directeur fédéral puisse être délivrée avant le début de la compétition concernée.~~

## II. Joueurs

### Article 154. Tenue (ancien article 33 RGES)

#### Article 154.1. Principe

Les joueurs d'une équipe doivent porter une tenue conforme aux règles officielles du jeu de la discipline considérée.

Tout vêtement ou couvre-chef additionnel est autorisé sous réserve de sa compatibilité avec la pratique de la discipline fédérale considérée et à condition qu'il ne constitue pas un danger pour celui qui le porte ou les autres joueurs.

**Article 154.2. Numéro d'uniforme**

Pendant une compétition donnée, le changement de numéro d'uniforme d'un joueur par rapport à celui indiqué sur le roster définitif de son équipe, est interdit, sous peine de pénalité financière définie dans le guide financier fédéral, pour l'équipe concernée.

**Article 154.3. Dispositions spécifiques au softball**

Tout joueur de catégorie 15U et inférieure doit porter :

- Une grille de protection en défense qu'il soit lanceur, 1ère base ou 3ème base ;
- Un casque équipé d'une grille frontale de protection lorsqu'il se trouve en position d'attente ou au passage à la batte ;
- Par ailleurs, le port d'une grille de protection en défense qu'il soit lanceur, ou à l'une des positions de champ intérieur, est préconisé.

Tout joueur de catégorie 18U doit porter :

- Une grille de protection en défense qu'il soit lanceur, 1ère base ou 3ème base ;
- Un casque équipé d'une grille frontale de protection lorsqu'il se trouve en position d'attente ou au passage à la batte.

Tout joueur ou toute joueuse de pôle France ou inscrit sur les listes de haut niveau âgé de 15 ans évoluant en championnat national 19 ans et plus doit porter :

- Une grille de protection en défense qu'elle soit lanceuse, 1ère base ou 3ème base ;
- Un casque équipé d'une grille frontale de protection lorsqu'il ou elle se trouve en position d'attente ou au passage à la batte.

Pour tout joueur et toute joueuse de catégorie supérieure à 18U :

- Le port d'une grille de protection en défense est obligatoire s'il est lanceur ou si elle est lanceuse ;
- Le port d'une grille de protection en défense est préconisé s'il ou elle occupe le poste de 1ère base ou de 3ème base ;
- Le port d'un casque équipé d'une grille frontale de protection est préconisé lorsqu'il ou elle se trouve en position d'attente ou au passage à la batte.

**Article 154.4. Dispositions spécifiques aux championnats nationaux**

Les équipes de Division 1 et Division 2 doivent avoir de manière visible le logo de la Fédération sur la manche de la tenue de jeu ~~(applicable à compter de la saison 2024).~~

**Article 155. Conditions de participation**

**Article 155.1. Licencié membre d'un club affilié**

Ne peut pratiquer ~~une discipline fédérale le baseball et/ou le softball~~ en compétition au sein d'un club affilié et/ou d'un organe déconcentré de la Fédération, qu'une personne physique qui :

- est membre d'un club régulièrement affilié,
- est titulaire d'une licence fédérale pour pratique en compétition ou d'une extension de licence, en cours de validité pour la discipline considérée et pour la catégorie d'âge concernée,
- est qualifiée pour la rencontre considérée,
- ~~figure sur l'attestation collective de licence fédérale régulièrement établie et homologuée pour la saison sportive en cours~~, imprimée par son club ou l'organe déconcentré dans le ressort duquel se situe son club, à partir de l'extranet fédéral, moins de trois jours avant la rencontre considérée conformément aux dispositions des règlements fédéraux,
- ~~a subi une visite médicale d'absence de contre-indication à la pratique sportive en compétition, ou le cas échéant, a répondu négativement à l'ensemble des rubriques du questionnaire relatif à l'état de santé du sportif majeur ou mineur, conformément aux dispositions réglementaires en vigueur.~~

**Article 155.2. Licencié à titre individuel baseball5**

Peut également pratiquer le baseball5, une personne physique qui :

- s'est vue délivrer une licence à titre individuel baseball5 par la Fédération, ~~soit à la demande d'un organisme à but lucratif dont la convention est en vigueur, soit directement à titre individuel. Dans ce dernier cas, la personne concernée doit :~~
- est qualifié pour la rencontre considérée ~~être en possession de son attestation de licence baseball5 fédérale,~~
- ~~avoir subi une visite médicale d'absence de contre-indication à la pratique sportive ou le cas échéant, avoir répondu négativement à l'ensemble des rubriques du questionnaire relatif à l'état de santé du sportif majeur ou mineur, conformément aux dispositions réglementaires en vigueur.~~

## **Article 156. Obligation de licence (ancien article 5 RGES)**

### **Article 156.1. Principe**

Seuls les titulaires d'une licence pour pratique compétitive d'une discipline fédérale donnée ou d'une extension de licence dans ladite discipline fédérale, valablement délivrée par la Fédération, peuvent participer en tant que joueur aux compétitions officielles dans cette discipline.

#### Catégories jeunes

~~Pour les catégories jeunes en baseball la pratique peut être de baseball ou de softball.~~

#### Nouveau licencié (softball)

~~les joueurs titulaires d'une nouvelle licence au sens de l'article 17.5.2 des RG ne pourront participer aux rencontres des championnats de Division 1, Division 2 et/ou du Challenge de France d'une saison sportive donnée, que si leur licence leur a été délivrée avant le 30 avril de la saison sportive considérée.~~

### **Article 156.2. Non-respect de l'obligation de licence**

Le non-respect des dispositions du présent Article 156 est sanctionné d'une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré ainsi qu'une défaite par pénalité de l'équipe fautive.

## **Article 157. Catégories d'âge et années de participation (article 34 RGES)**

### **Article 157.1. Principe**

Aucun joueur relevant d'une catégorie d'âge donnée déterminant les années de participation en championnats nationaux, régionaux et départementaux ne peut jouer dans une catégorie d'âge inférieure sauf dérogation accordée conformément à l'Article 157.2 ci-dessous.

### **Article 157.2. Dérogation aux catégories d'âge**

Le comité directeur fédéral peut, sur demande motivée de la commission fédérale médicale, autoriser un joueur à participer aux championnats et compétitions de la catégorie d'âge inférieure à celle à laquelle il appartient.

La dérogation est accordée pour la durée demandée par la commission fédérale médicale. Elle ne peut être renouvelée que par une nouvelle décision du comité directeur dans les conditions du présent article.

## **Article 158. Qualification (ancien article 30 RGES & 11 et 16 RG)**

### **Article 158.1. Acquisition**

La qualification du joueur membre d'un club affilié n'est acquise de plein droit que s'il figure sur l'attestation collective de licence ~~lorsque la structure affiliée dont il est issu~~ présentée à l'arbitre en chef de la rencontre considérée ~~intéressée l'attestation collective de licence où il figure~~, imprimée à partir de l'extranet fédéral, moins de trois jours avant ladite rencontre.

La qualification du joueur licencié à titre individuel baseball5 n'est acquise de plein droit que lorsqu'il présente à l'arbitre en chef de la rencontre considérée son attestation individuelle de licence en cours de validité ~~imprimée à partir de l'extranet fédéral, qui est valable depuis sa date de délivrance jusqu'à la fin de la saison sportive concernée.~~

A défaut, la qualification du joueur n'est pas acquise.

Aucun joueur ne peut participer à une rencontre officielle dans l'équipe de son club, de son comité départemental ou de sa ligue régionale, s'il ne figure pas sur l'attestation collective de licence présentée par son



~~club et imprimée à partir de l'extranet fédéral moins de 3 (trois) jours avant toute rencontre officielle et s'il ne respecte pas les conditions de qualification du présent Article 158.~~

#### Article 158.2. Entente

~~En baseball et en softball, dans le cas d'une équipe d'entente pour une discipline fédérale donnée, un joueur ne peut être qualifié pour participer à une rencontre sportive pour le compte de ladite équipe d'entente que s'il est titulaire d'une licence compétition homologuée ou d'une extension de licence, en cours de validité, au nom de son club d'origine de licence ou d'extension, pour la discipline fédérale objet de l'entente.~~

#### Article 158.3. Équipe réserve

~~En baseball et en softball, lorsqu'un club possède une équipe première et une ou plusieurs équipes réserves, un joueur ne peut participer à une rencontre sportive jouer en équipe première et en équipe réserve à moins de quarante-huit heures d'écart entre les rencontres.~~

Pour l'application des dispositions suivantes, un joueur est considéré comme « appartenant à un championnat supérieur » dès lors qu'il appartient à un championnat de niveau supérieur à celui dans lequel évolue l'équipe considérée.

L'appartenance d'un joueur à un championnat donné est déterminée conformément à l'Article 159 des présents règlements généraux.

Lorsqu'un club engage une équipe troisième, doivent être prises en compte l'ensemble des rencontres officielles jouées en équipe première et en équipe deuxième pour déterminer la qualité de « joueur appartenant à un championnat supérieur », et ainsi de suite.

Une équipe de réserve ne peut utiliser en jeu simultanément plus d'un joueur appartenant à un championnat supérieur :

- En baseball, les joueurs de la catégorie 21U, ne sont pas concernés par ces dispositions lorsqu'ils évoluent en championnat 19 ans et plus ;
- En softball, les joueurs des catégories 22U féminine et 23U masculine, ne sont pas concernés par ces dispositions lorsqu'ils évoluent en championnat 19 ans et plus.

~~En baseball, en aucun cas, un joueur appartenant à un championnat supérieur ne pourra jouer en position de lanceur pour une équipe réserve. Les joueurs de la catégorie 21U, ne sont pas concernés par ces dispositions lorsqu'ils évoluent en championnat 19 ans et plus.~~

#### Article 158.4. Report

En cas de report d'une rencontre, ne peuvent participer à cette rencontre que les joueurs qualifiés pour leur club et régulièrement licenciés auprès dudit club à la date initialement prévue pour cette rencontre.

~~Les joueurs dont la licence était suspendue à titre conservatoire ou disciplinaire à la date de la rencontre initialement prévue, peuvent participer à la rencontre à sa nouvelle date dès lors qu'ils remplissent les conditions de qualification requises et ne font plus l'objet d'une mesure conservatoire ou disciplinaire de suspension de licence.~~

#### Article 158.5. Sanction

~~Tout joueur ou toute joueuse ne respectant pas les conditions de qualification du présent Article 157 figurant pas sur l'attestation collective de licence imprimée par la structure affiliée dont il est membre conformément à l'article 16.5.1 ci-dessus moins de trois jours avant la rencontre considérée ou qui n'aurait pas présenté son attestation individuelle de licence en cours de validité conformément à l'article 16.5.2 ci-dessus, mais figurant sur une feuille de match et/ou de score, entraînera pour son club ou pour son équipe, par rencontre et par joueur en infraction, une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, ainsi qu'une défaite par pénalité de son équipe pour chaque rencontre concernée.~~

### Article 159. Règles spécifiques de qualification

#### Article 159.1. Appartenance à un championnat

Un joueur est considéré comme appartenant à un championnat après avoir joué un tiers des rencontres de la phase de qualification appelée saison régulière d'un championnat ainsi que des phases de classement, de

maintien et finales dudit championnat, lorsque ces dernières sont prévues par ~~la formule et/ou~~ le règlement particulier du championnat concerné, arrondi par défaut.

Un joueur est considéré comme ayant joué une rencontre dès lors qu'il se trouve « En Jeu », c'est-à-dire dès l'instant où il figure sur la feuille de score soit en attaque soit en défense.

~~, les lanceurs de relève peuvent ne figurer que sur la feuille de match tant qu'ils ne sont pas en position de lanceur sur le terrain. Néanmoins, dans ce cas, leur présence sur le terrain est rendue nécessaire par les dispositions de l'article 22.04.01 des présents règlements.~~

#### Article 159.2. Championnats nationaux de softball

En softball, en championnats nationaux de catégorie 19 ans et plus ou supérieure, un joueur n'appartenant pas au championnat considéré, conformément aux dispositions de l'article Article 159.1 ci-dessus, ne peut être, sous réserve des dispositions de l'Article 159.5 des présents règlements généraux, qualifié pour participer aux~~jouer~~ phases de classement, de maintien, aux phases finales et/ou aux barrages de ce championnat.

~~Un joueur ou une joueuse est considéré comme ayant joué une rencontre dès lors qu'il se trouve « En Jeu », c'est à dire dès l'instant où il figure la feuille de score soit en attaque soit en défense.~~

Les dispositions du présent article ne s'appliquent pas aux joueurs des catégories 22U féminine et 23U masculine, aux joueurs appartenant à l'équipe réserve du même club.

~~Lorsqu'un joueur se retrouve dans l'incapacité de jouer les matchs de phases de maintien, finales, de classement ou de barrage à la suite d'une blessure ou pour cause de maladie grave, il peut être remplacé par un joueur ne répondant pas aux articles 30.04.01, 30.04.02, 30.04.03 après dérogation accordée par la CFS. La demande doit être effectuée par le club demandeur au minimum sept jours avant le début de la phase concernée.~~

~~La constatation de l'état d'incapacité du joueur ne peut être effectuée que par le médecin fédéral national, ou par tout autre médecin prévu au règlement médical de la Fédération, dûment désigné par celui-ci.~~

#### Article 159.3. Championnats de baseball

Un joueur n'ayant pas participé~~été noté sur la feuille de match~~, au moins à un tiers des rencontres de saison régulière d'un championnat de baseball donné (d'échelon national, régional ou départemental) arrondi par défaut, ne peut être, sous réserve des dispositions de l'Article 159.5 des présents règlements généraux, qualifié pour participer aux~~jouer les~~ phases de classement, de maintien, aux phases finales et/ou aux barrages de ce championnat de baseball.

Un joueur est considéré comme ayant participé à une rencontre dès lors qu'il figure sur la feuille de match,

Les rencontres ~~jouées~~auxquelles le joueur a participé dans un autre championnat ne sont pas prises en considération pour la qualification aux phases finales et/ou aux barrages d'un championnat donné.

Les dispositions du présent article ne s'appliquent pas aux joueurs de la catégorie 21U, aux joueurs appartenant à l'équipe réserve du même club, ainsi qu'aux championnats régionaux et départementaux, ni aux championnats des catégories jeunes.

~~Lorsqu'un joueur a été remplacé conformément aux dispositions de l'article 30.05.01, il est tenu compte, pour l'application de l'article 30.06.01 ci-dessus, des rencontres pour lesquelles le joueur remplacé et celui qui l'a remplacé ont été l'un ou l'autre notés sur la feuille de match.~~

#### Article 159.4. Championnats nationaux de baseball et softball

En sus des règles de qualification des articles ci-dessus du présent Article 159, chaque saison, pour chaque championnat national de baseball ou softball, incluant les championnats nationaux interrégionaux, chaque équipe devra fournir à la CFS, au plus tard ~~la veille dix jours avant~~ de la première journée du championnat concerné, une liste provisoire de trente joueurs maximum, titulaires d'une licence compétition ou d'une extension de licence en cours de validité auprès de leur club.

Au plus tard à la date de remise communiquée par la CFS lors de la diffusion du calendrier définitif du championnat concerné conformément à l'Article 120.5 des présents règlements généraux à la fin de la journée du championnat considéré précédant le début du Challenge de France, chaque équipe pourra fournir à la CFS une liste définitive de trente joueurs maximum, titulaires d'une licence compétition ou d'une extension de licence en cours de validité auprès de leur club et ayant été validée au plus tard à la date de remise~~moins trois semaines avant le début du Challenge de France~~.

Les joueurs figurant sur la liste définitive devront avoir été déclarés dans la liste provisoire préalablement transmise. Par exception, jusqu'à cinq joueurs non-inscrits sur la liste provisoire pourront figurer sur la liste définitive.

A défaut de transmission d'une liste définitive dans les conditions ci-dessus définies, la liste provisoire préalablement déposée sera réputée définitive.

La liste définitive, ou à défaut la liste provisoire, communiquée pour leun championnat national de Division 1 sera également celle retenue pour la participation de l'équipe considérée au Challenge de France correspondant.

Seuls les joueurs figurant sur la liste provisoire pourront participer avec leur club aux rencontres de la phase régulière du championnat considéré jusqu'à la transmission de la liste définitive.

Un joueur ne figurant pas sur la liste définitive ne pourra pas participer avec son club aux rencontres de la phase régulière du championnat considéré postérieures à la communication de cette liste, ainsi qu'aux phases de classement, de maintien, finales et barrages.

Aucun ajout ou modification ne sera autorisé après communication de la liste définitive à la CFS.

Toute équipe qui ne remettrait pas la liste provisoire à la date définie ci-dessus sera déclarée forfait pour chaque journée de championnat jusqu'à régularisation.

~~Lorsqu'un joueur présent dans la liste, provisoire ou définitive, déposée par son équipe au titre des articles 30.04.01.01 à 30.04.01.04 ci-dessus, se trouve dans l'incapacité de jouer jusqu'à leur fin les phases de classement, de maintien, finales ou de barrages à la suite d'une blessure ou pour cause de maladie grave, il peut être remplacé par un joueur ne répondant pas aux articles 30.04.01 à 30.04.04.~~

~~La constatation de l'état d'incapacité du joueur ne peut être effectuée que par le médecin fédéral national, ou par tout autre médecin prévu au règlement médical de la Fédération, dûment désigné par celui-ci.~~

~~La faculté de remplacement de l'article 30.05.01 n'est possible qu'une fois par équipe pour un championnat donné.~~

#### Article 159.5. Qualification dérogatoire

La CFS ou, dans le cadre de leurs compétences, ses décentralisations régionales ou départementales, peut, pour raison médicale, professionnelle, d'études universitaires à l'étranger, qualifier un joueur ne remplissant pas les conditions de l'Article 159.2, de l'Article 159.3 et/ou de l'Article 159.4 des présents règlements généraux.

En cas de doute sur l'application des dispositions du présent article, la CFS pourra solliciter l'avis préalable de la commission fédérale juridique et réglementation.

#### Article 159.6. Sanction

Les infractions aux règles de qualification, définies au présent Article 159, sont sanctionnées par une pénalité financière par joueur non qualifié, définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, ainsi que par une défaite par pénalité pour l'équipe fautive.

### Article 160. Joueurs mutés (baseball et softball) (ancien article 32 RGEs)

#### Article 160.1. Principe

En baseball et en softball, une équipe ne peut utiliser simultanément en jeu plus de trois joueurs ayant fait l'objet d'une mutation entre clubs affiliés à la Fédération française au titre de la saison sportive considérée, sur la feuille de score lors des rencontres de compétitions de catégorie d'âge 19 ans et plus ou supérieure, mais des remplacements peuvent être opérés entre les joueurs mutés.

~~Le nombre de mutations entre clubs pour les joueurs des catégories jeunes est libre.~~

#### Article 160.2. Dérogation au nombre de joueurs mutés

Le bureau fédéral peut, sur avis de la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, autoriser une équipe à utiliser un nombre de joueurs mutés supérieur à la limite prévue au présent Article 159.

Cette autorisation ne peut concerner que le championnat de division, de niveau, ou d'échelon le plus bas.

**Article 160.3. Comptabilisation des joueurs mutés**

Les joueurs ayant muté de leur club, celui-ci étant dissous, ayant fusionné avec un autre club, ayant cessé ses activités, ayant été suspendu ou radié par la Fédération, ne sont pas comptabilisés dans le nombre des mutés.

Les joueurs ayant muté de leur club, celui-ci n'ayant pas l'intention d'engager d'équipe dans leur catégorie d'âge et dans leur genre, dans la discipline fédérale considérée, ne sont pas comptabilisés dans le nombre des mutés. L'intention du club de ne pas engager d'équipe à ce titre doit avoir été communiquée la CFS ou dans le cadre de leurs compétences, à ses décentralisations régionales ou départementales, avant la fin de la période des mutations.

**Article 160.4. Sanctions**

Les infractions aux règles d'utilisation des joueurs mutés, définies au présent Article 159, sont sanctionnées d'une pénalité financière par joueur muté utilisé irrégulièrement, définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, ainsi que par une défaite par pénalité de l'équipe fautive.

**Article 161. Joueurs bénéficiant d'une extension de licence (ancien article 32.1)**

**Article 161.1. Principe**

Une équipe ne peut utiliser en jeu plus de trois joueurs bénéficiant d'une extension de licence au titre de la saison sportive considérée, sur la feuille de score lors des rencontres de championnat, mais des remplacements peuvent être opérés entre ces joueurs.

~~Conformément à l'article 14-1 des RG, le joueur sous extension de licence pour la pratique ne peut pratiquer en compétition que dans son club d'extension à compter de la date de validation de l'extension et jusqu'au 31 décembre de la saison sportive considérée.~~

**Article 161.2. Sanction**

Les infractions aux règles d'utilisation des joueurs sous extension de licence, définies au présent article, sont sanctionnées d'une pénalité financière par joueur sous extension utilisé irrégulièrement, définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, ainsi que par une défaite par pénalité pour l'équipe fautive.

**Article 162. Joueurs formés localement (nouveau)**

**Article 162.1. Principe**

Est considéré comme joueur formé localement (ci-après « JFL »), un joueur qui remplit l'un au moins des trois critères suivants :

- Avoir été titulaire d'une licence pratiquant en baseball et/ou en softball auprès d'un ou plusieurs clubs affiliés à la Fédération pendant au moins trois saisons sportives, consécutives ou non, avant l'âge de dix-huit ans ;
- Avoir été titulaire d'une licence pratiquant en baseball et/ou en softball auprès d'un ou plusieurs clubs affiliés à la Fédération pendant au moins cinq saisons sportives, consécutives ou non, avant l'âge de vingt-trois ans ;
- « Règle du grand-père » : être né en 1989 ou avant et avoir été titulaire d'une licence pratiquant en baseball et/ou softball auprès d'un ou plusieurs clubs affiliés à la Fédération pendant au moins cinq saisons sportives, consécutives ou non, entre 2002 et 2011.

Les règlements particuliers des compétitions peuvent prévoir des obligations relatives au nombre de joueurs formés localement.

**Article 162.2. Sanction**

Les infractions aux règles d'utilisation des joueurs formés localement, définies au présent article, sont sanctionnées d'une pénalité financière par joueur utilisé irrégulièrement, définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, ainsi que par une défaite par pénalité pour l'équipe fautive.

**Joueurs étrangers**

~~Lors des compétitions nationale 19 ans et plus, il ne peut figurer sur la feuille de match pendant toute la durée de chaque rencontre, plus de trois joueurs étrangers au sens de l'article 29.1 des RG, quand bien même une équipe présente un dixième joueur batteur désigné (DH) ou (DP/Flex).~~

~~Les joueurs majeurs possèdent la nationalité indiquée sur le justificatif d'identité, comportant la photographie de l'intéressé, fourni lors de sa demande de licence et/ou présenté sur demande de l'arbitre en chef ou du commissaire technique.~~

~~Toute infraction aux dispositions concernant le nombre de joueurs définis à l'article 31.01.01 des présents règlements, sera sanctionnée d'une pénalité financière, dont le montant est fixé chaque saison sportive par le comité directeur fédéral, ainsi que par une défaite par pénalité pour le club fautif (annexe 2 des présents règlements pour les compétitions nationales).~~

~~Les dispositions de l'article 31.01.01 des présents règlements ne s'appliquent pas aux catégories jeunes, ni pour les compétitions de niveau régional ou inférieur, où il n'y a aucune limitation du nombre de joueurs définis à l'article 31.01.01, tant sur la feuille de match que sur la feuille de score.~~

### **Article 163. Pratique jeune (baseball)**

En baseball, lorsqu'un joueur jeune pratique dans deux catégories différentes au sein du même club, 9U et 10U, 9U et 12U, 12U et 15U, 15U et 18U ou 18U et 19 ans et plus, il peut participer aux différentes rencontres s'il respecte les quotas définis pour les lanceurs et receveurs indiqués dans les règlements particuliers des compétitions jeunes.

Les conditions et limitations relatives au nombre de lancers autorisés en compétition pour les joueurs des catégories d'âge 18U, définies par la CFJ dans l'annexe 8 des présents règlements, s'appliquent pour toutes les compétitions auxquelles ces joueurs participent, y compris les compétitions 19 ans et plus, sauf disposition contraire.

## **III. Encadrants**

### **Article 164. Tenue (ancien article 33.02 RGES)**

Les managers, entraîneurs, gérants, accompagnateurs de l'équipe doivent tous être dans une tenue correcte et aux couleurs du club, sous peine de se voir interdire l'accès au terrain par l'arbitre en chef.

En baseball, tous les coachs de base doivent porter un casque de protection lorsqu'ils sont en fonction, et revêtir le maillot du jour de leur équipe ou porter les mêmes couleurs que le maillot du jour.

### **Article 165. Entraîneur**

Un entraîneur diplômé par la Fédération, licencié comme joueur d'une discipline considérée dans un club, peut entraîner les équipes de la même discipline d'un autre club.

Il doit en faire la demande à la commission sportive compétente compte tenu du niveau de compétition auquel évolue l'équipe concernée.

La direction technique nationale tient à jour le fichier recensant tous les cadres diplômés par l'État et par la fédération. Ceux-ci sont recensés au nom du club pour lequel ils sont licenciés.

## **IV. Officiels**

### **Article 166. Tenue (ancien article 33.06 RGES)**

Les ~~autres~~ officiels doivent être dans une tenue correcte, conforme, le cas échéant, aux règles applicables à leurs fonctions.

### **Article 167. Commissaires techniques**

Les règles applicables aux commissaires techniques sont définies dans le manuel du commissaire technique.

**Article 168. Arbitres (ancien article 20 RGES)**

Les règles applicables aux arbitres sont définies au Chapitre 5 - des présents règlements généraux.

**Article 169. Scoreurs (ancien article 21 RGES)**

Les règles applicables aux scoreurs sont définies au TITRE V - des présents règlements généraux.

**V. Ramasseurs de battes et de balles (baseball et softball)**

**Article 170. Conditions de participation (ancien article 33.08 RGES)**

Les ramasseurs de battes et de balles doivent être licenciés à la Fédération, âgés de 12 ans au minimum et être inscrits ~~comme tels sur la feuille de match sur le e-roster.~~

**Article 171. Tenue (ancien article 33.03 RGES)**

Les ramasseurs de battes et de balles doivent être en tenue de la discipline fédérale considérée baseball et porter un casque de protection ~~à double oreillette.~~

**Section 5 - Terrains et équipements**

**Article 172. Terrain (ancien article 18)**

**Article 172.1. Principes généraux**

Les terrains sur lesquels se déroulent les rencontres ~~de quelques catégories ou championnats en compétitions que ce soient,~~ doivent avoir fait l'objet d'une homologation ou d'une classification par la CFTE conformément au TITRE VI - des présents règlements généraux.

~~Cette homologation ou classification est fonction des règles officielles de terrain, des critères et pondérations définies par le dernier tableau de classification approuvé par le comité directeur fédéral, avant la date d'envoi du calendrier provisoire par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, et tient compte de l'avis des dites commissions. (Annexe 10 et 5).~~

~~Toute déclaration de modification de terrain, postérieure au 31 décembre de l'année précédant les compétitions ne pourra être prise en compte pour la saison sportive immédiate.~~

**Article 172.2. Terrain de jeu**

Les clubs recevant disposant de leur propre terrain homologué jouent leurs rencontres sur ce terrain.

Les clubs ne possédant pas de terrain homologué doivent effectuer les démarches nécessaires pour présenter un terrain d'accueil homologué.

Ces clubs devront communiquer le nom du terrain d'accueil à la CFS ou à la CFJ, ou dans le cadre de leurs compétences à leurs décentralisations régionales ou départementales, quarante-cinq jours avant la date de début du championnat considéré.

**Article 172.3. Interdictions**

Il n'est pas autorisé un terrain de jeu d'une surface irrégulière, pierreuse, de sol inadéquat, ou avec un quelconque défaut pouvant constituer un danger pour la pratique.

**Article 172.4. Tonte**

Les portions non synthétiques des terrains doivent obligatoirement avoir été tondues avant toute rencontre officielle.

**Article 172.5. Traçage**

Le responsable du traçage du terrain doit avoir terminé le traçage de la surface de jeu, l'installation des bases et plaques, une heure avant le début de la rencontre, et dix minutes entre les rencontres, en cas de programme double ou de rencontres successives. Le terrain doit, en outre, être remis en état dix minutes avant le début de la première rencontre.

En softball, les terrains doivent être obligatoirement tracés suivant les dispositions de la règle 2.2 en softball lancer rapide – modifié, et 2.3 en softball lancer lent et annexes 1 des règles officielles de softball, par le club recevant ou par l’organisateur de la ou des rencontres.

En baseball, les terrains doivent être obligatoirement tracés suivant l’Article 1.04 ou à l’Article 2.01 de la nouvelle version des règles officielles de baseball, par le club recevant ou par l’organisateur de la ou des rencontres.

**Article 172.6. Monticule (baseball)**

En Division 1, Division 2, Division 3, le monticule fixe est obligatoire.

En compétitions nationales 23U et 18U ainsi qu’en compétitions régionales 19 ans et plus, 23U et 18U, le monticule est obligatoire, le monticule fixe étant recommandé.

**Article 172.7. Écran arrière (softball)**

L’écran arrière (back-stop) est obligatoire en softball et doit présenter les caractéristiques physiques et dimensionnelles définies à l’annexe 1 des règles officielles de softball publiées par la Fédération.

~~La CFTEe comité directeur fédéral~~ peut, sur avis de la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, autoriser, pour une compétition donnée, des aménagements à l’application de cette règle.

**Article 173. Battes officielles**

Pour les compétitions des disciplines fédérales où l’usage de la batte est requis, les joueurs ne peuvent utiliser que des battes agréées par la Fédération.

La liste des battes agréées par le comité directeur fédéral pour une saison sportive est ~~diffusée aux clubs, ligues régionales et comités départementaux~~ diffusée sur le site internet fédéral au plus tard le 28 février de ladite saison sportive.

**Article 174. Balles officielles**

Pour chaque rencontre de compétition, le club recevant est tenu de présenter à l’arbitre autant de balles neuves officielles, que nécessaire, pour la durée de la rencontre.

Les balles officielles doivent correspondre aux critères des règles officielles publiées par la Fédération pour la discipline fédérale concernée.

La liste des balles agréées par le comité directeur fédéral pour une saison sportive est ~~diffusée aux clubs, ligues régionales et comités départementaux~~ communiquée sur le site internet fédéral au plus tard le 15 décembre de la saison sportive précédente.

Lors d’une rencontre en compétition, le club recevant ne peut changer de marque ou de référence de balle en cours du jeu.

Le refus par le club recevant de fournir des balles officielles agréées par la Fédération ; la fourniture d’un nombre de balles officielles agréées insuffisant ; ou la fourniture de balles officielles non agréées ou non officielles entraîne une défaite par pénalité pour l’équipe fautive.

**Articles 177 à 180 – réservés**

## **CHAPITRE 3 - Déroulement des épreuves sportives**

### **Section 1 - Déroulement des rencontres de baseball5**

**Article 181. Principe (nouveau)**

Les rencontres de baseball5 se déroulent conformément aux règles officielles de baseball5 et aux dispositions des règlements particuliers des compétitions considérées.

**Articles 182 à 190 – réservés**

**Section 2 - Déroulement des rencontres handicap et sport adapté**

**Article 191. Principe (nouveau)**

Les rencontres handicap et sport adapté se déroulent conformément aux règles officielles et aux dispositions des règlements particuliers des compétitions considérées.

**Articles 192 à 200 – réservés**

**Section 3 - Déroulement des rencontres de baseball et softball**

**I. Avant-match**

**Article 201. Date (ancien article 17.04 RGES)**

**Article 201.1. Principe**

Sauf décision contraire de la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences de leurs décentralisations régionales ou départementales, les rencontres se jouent le week-end et les jours fériés en journée ou en soirée, les mercredi après-midi en catégories jeunes et éventuellement pour celles opposant des équipes appartenant à une même ligue régionale, les soirées en semaine. La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée peut y déroger sous réserve d'en avertir les clubs au moins sept jours avant la rencontre concernée.

**Article 201.2. Programme double**

La CFS peut ~~décider~~~~autoriser~~ que les deux rencontres d'un programme double se déroulent sur deux jours (week-end).

~~Durant les qualifications, l'équipe locale pourra jouer au meilleur moment de la journée, tous les jours.~~

**Article 201.3. Phases finales, phases de maintien, phases de barrage**

Lors des phases finales, des phases de maintien ou des phases de barrage, les jours et horaires des rencontres sont communiqués aux clubs au moins soixante-douze heures avant les rencontres ~~par~~ ~~Sauf décision contraire de~~ la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences par leurs décentralisations régionales ou départementales, ~~les dates des rencontres sont fixées selon les principes suivants :~~

- ~~• une journée se déroule sur un même weekend et comporte un maximum de trois rencontres ;~~
- ~~• pour les phases en trois rencontres : une journée avec une rencontre le samedi et une ou deux (si nécessaire) le dimanche,~~
- ~~• pour les phases en cinq rencontres : deux journées avec :~~

~~o la première journée : deux rencontres dont une rencontre le samedi et une le~~

~~dimanche ou deux le dimanche,~~

~~o la seconde journée, une rencontre le samedi, et une ou deux (si nécessaire)~~

~~le dimanche,~~

~~pour les phases en sept rencontres : trois journées avec :~~

~~o la première journée : deux rencontres dont une rencontre le samedi et une le dimanche ou deux le dimanche,~~

~~o la deuxième journée : deux rencontres dont une rencontre le samedi et une le dimanche ou deux le dimanche,~~



~~o la troisième journée, une rencontre (si nécessaire) le samedi, et une ou deux (si nécessaire) le dimanche.~~

## **Article 202. Horaires (ancien article 17.06 à 17.08 RGES)**

### **Article 202.1. Heure de début de la rencontre**

L'heure de début des rencontres est fixée par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, par leurs décentralisations régionales ou départementales.

Celles-ci peuvent modifier le jour et l'horaire prévu de leur propre initiative ou sur demande écrite des deux clubs concernés, au moins sept jours avant la rencontre en saison régulière et au moins soixante-douze heures avant la rencontre pour les phases de classement et de finale, ~~accompagnée d'un droit dont le montant est défini annuellement par le comité directeur de l'organe fédéral considéré (annexe 2 des présents règlements pour les compétitions nationales).~~

Elles en informent les clubs concernés, la CFA, ~~la commission fédérale terrains et équipements (en cas de changement de terrain)~~ ou ses décentralisations régionales ou départementales, ainsi que la CFM.

Les arbitres sont chargés de faire respecter l'heure prévue du début de la rencontre.

En softball, la modification, sur le terrain, de l'horaire prévu pour une rencontre est interdite. Par exception, les horaires des playball sont par défaut à respecter, toutefois sur des journées en plateau, en la présence des équipes et en concertation avec elles, les arbitres peuvent décider d'avancer les horaires des rencontres.

En baseball, la modification, sur le terrain, de l'horaire prévu pour une rencontre est interdite.

### **Article 202.2. Rencontres successives**

En softball, en cas de rencontres successives opposant les mêmes équipes, l'intervalle entre la fin de la première rencontre et la suivante doit être de quarante-cinq minutes minimum. En cas de rencontres successives opposant des équipes différentes, l'intervalle entre la fin de la première rencontre et la suivante doit être de trente minutes minimum.

En baseball, en cas de rencontres successives opposant des équipes différentes, l'organisateur doit prévoir un intervalle minimal de trois heures entre le début de chaque rencontre. Lorsque des rencontres successives opposent les mêmes équipes, l'intervalle entre la fin de la première rencontre et le début de la seconde est compris entre trente et quarante-cinq minutes. (Règle 4.08(c)).

## **Article 203. Absence de l'arbitre**

En cas d'absence d'un ou des arbitres prévus, il est fait application des dispositions de l'Article 250 des présents règlements généraux.

## **Article 204. Forfaits (ancien article 19 RGES)**

### **Article 204.1. Forfait simple**

Dans toutes les phases de compétition, lorsqu'un club ne peut aligner neuf joueurs sur le terrain, à quelque moment que ce soit de la rencontre, celle-ci est déclarée forfait.

Si l'une des deux équipes est absente ou incomplète, l'arbitre en chef prononcera un forfait après quinze minutes au-delà de l'heure fixée pour le début de la rencontre, contre la ou les équipes absentes ou incomplètes.

Le forfait donne match perdu par zéro manche contre le nombre total de manches règlementaires de la compétition concernée: 7/0 ou 6/0 suivant le championnat concerné.

~~et 0/0 en cas de double forfait.~~

~~Le forfait donne match perdu et une défaite par pénalité: 9/0, 7/0, 6/0, 5/0, 4/0 suivant le championnat concerné.~~ et entraîne l'encaissement d'une partie de la caution dont le montant est fixé ~~annuellement~~ par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, dans le guide financier fédéral pour les compétitions nationales).

Dans le cas de programme double, un seul forfait est compté par journée que le club ait été déclaré forfait sur une ou les deux rencontres de la journée, néanmoins chaque rencontre se verra comptabilisée d'une défaite par pénalité.

En softball, l'arbitre en chef attendra par défaut l'heure du playball du second match, sauf information écrite préalable de l'équipe forfait, qui permettra à l'arbitre d'annoncer les forfaits pour le premier match et le second match en même temps, soit quinze minutes après l'heure du playball prévu du premier match.

En baseball, l'arbitre en chef prononcera le forfait de la deuxième rencontre de la journée quinze minutes au-delà de l'heure fixée pour le début de la rencontre, si celle-ci est connue. En cas de programme « à suivre », sans horaire déterminé, l'arbitre en chef prononcera le forfait de la deuxième rencontre deux heures après l'heure prévue pour la première rencontre.

En softball, dans le cas de programme en plateau (pour une journée sportive donnée), un seul forfait est compté pour le plateau que le club ait été déclaré forfait sur une ou plusieurs rencontres du plateau, néanmoins chaque rencontre se verra comptabilisée d'une défaite par pénalité. Dans tous les cas, un forfait général entraînant le retrait définitif du championnat est prononcé à l'issue du deuxième forfait, sauf en catégorie jeunes. L'arbitre en chef attendra quarante-cinq minutes après l'annonce du premier forfait pour prononcer le second forfait.

~~Toute équipe abandonnant une rencontre en cours, pour quelque motif que ce soit, est considérée comme ayant déclaré forfait (Règle 7.03).~~

#### Article 204.2. Forfait général

Lorsqu'une équipe renonce, pour quelque raison que ce soit, à participer à l'intégralité des journées restantes d'un championnat donné ou pour des rencontres restantes s'agissant de toute autre compétition, avant ou après le début de cette dernière, elle est considérée comme ayant déclaré un forfait général, sauf s'il s'agit de la dernière journée de championnat ou rencontre de compétition, restant à jouer pour cette équipe.

~~un second forfait est considéré comme un forfait général entraîne l'encaissement de la partie restante de la caution, ainsi que le retrait définitif du championnat, sauf en catégorie jeunes.~~

Dans tous les cas, un forfait général entraînant le retrait définitif de la compétition est prononcé à l'issue du deuxième forfait, sauf en catégorie jeunes.

En cas de forfait général d'une équipe, ses cautions sont encaissées, et elle redescend automatiquement, pour la saison suivante, en championnat régional de niveau le plus bas.

Lorsqu'un forfait général est annoncé avant la diffusion du calendrier prévisionnel, la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, peut demander aux clubs relégués d'être repêchés, puis le cas échéant, aux clubs suivants dans le classement du championnat inférieur.

Lorsqu'un forfait général est annoncé après la diffusion du calendrier prévisionnel et avant la diffusion du calendrier définitif tel que définis à l'Article 120. des présents règlements généraux, il n'y a pas de possibilité de repêchage.

Par dérogation, un forfait général annoncé avant l'engagement définitif du club tel que défini à l'Article 120. des présents règlements généraux, ne fait pas l'objet de sanction financière ou sportive.

~~Un forfait général annoncé après l'engagement définitif du club fait l'objet des sanctions financières et sportives définies à l'article 19.07.01 des présents règlements.~~

L'obligation de déclarer forfait par manque de joueurs ou de joueuses en raison de substitutions, de blessures ou d'expulsions n'entraînera pas la disqualification pour le championnat considéré.

Lorsqu'un club dont l'équipe est engagée en Division 1 ou en Division 2 déclare un forfait général pour les phases finales, de maintien ou, le cas échéant, de barrage du championnat dans lequel cette équipe est engagée, cette équipe est rétrogradée, soit à la division, soit au niveau, soit à l'échelon directement inférieur.

#### Article 204.3. Indemnités

Le cas échéant, la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, se réservent le droit de calculer une indemnité, en fonction du préjudice subi, payable par le club fautif :

- À l'équipe visiteuse, sur la base d'un forfait kilométrique, plus les frais d'hébergement ;
- À l'équipe recevant, sur justificatifs de frais d'organisation, de publicité, de réception et d'hébergement ;

- Aux arbitres et aux scoreurs sur la base des frais engagés pour leur venue, sur présentation des justificatifs.

En cas de programme double, il sera attribué aux arbitres et scoreurs une indemnité correspondant à une prestation officielle pour une seule rencontre.

#### **Article 204.4. Retard**

En cas de retard involontaire dûment justifié, la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, peuvent décider que la rencontre soit à rejouer, et ne pas compter le forfait. Une telle décision ne dispense pas le club fautif du paiement des indemnités définies à l'Article 204.3 ci-dessus.

#### **Article 205. Attestation collective de licence (ancien article 29)**

L'arbitre en chef, ou le commissaire technique désigné pour la rencontre, doit exiger la présentation de l'attestation collective de licence des joueurs présentée par chaque équipe, imprimée à partir de l'extranet fédéral moins de trois jours avant toute rencontre officielle, et vérifier l'identité des intéressés.

L'arbitre en chef doit demander aux managers s'il y a des réclamations ou contestations à formuler dans les conditions de l'Article 220 et de l'Article 221 des présents règlements généraux.

En cas de doute sur l'identité d'un joueur, la vérification de l'identité peut être effectuée par la présentation de tout justificatif d'identité comprenant la photo de l'intéressé.

L'arbitre en chef est responsable des attestations collectives de licence imprimées par les équipes à partir de l'extranet fédéral jusqu'à la fin de la rencontre.

En cas de non-présentation de l'attestation collective de licence des joueurs par une équipe, l'arbitre en chef n'autorise pas la présence des joueurs de ce club sur la feuille de match, ni sur le terrain.

En cas de non-inscription d'un joueur sur l'attestation collective de licence présentée par son équipe, l'arbitre en chef n'autorise pas la présence du joueur considéré sur la feuille de match ni sur le terrain.

La présence en jeu d'un ou de plusieurs joueurs ne figurant pas sur l'attestation collective de licence ou lorsque l'attestation collective de licence n'aura pas été présentée à l'arbitre en chef ou au commissaire technique désigné pour la rencontre, entraînera pour le club de l'équipe fautive, et par joueur en infraction, une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré ainsi qu'une défaite par pénalité de l'équipe fautive pour chaque rencontre concernée.

#### **Article 206. Feuille de match (ancien article 22 RGES)**

##### **Article 206.1. Modèle fédéral**

La feuille de match du modèle fédéral officiel, présentée sous forme d'une liasse auto-imprimante de trois exemplaires, est fournie par le club recevant.

##### **Article 206.2. Responsabilité**

L'arbitre en chef a la responsabilité de faire remplir la liasse entière par les managers des deux clubs qui doivent la remettre au moins vingt minutes avant le début de la rencontre à l'arbitre en chef.

~~22.01.02Lorsqu'un commissaire technique est nommé pour les rencontres des phases finales d'un championnat donné, la feuille de match officielle est la feuille de match annexée au règlement sportif du Challenge de France.~~

La feuille de match est sous la responsabilité de l'arbitre en chef ou du commissaire technique désigné pour la rencontre pendant toute la durée de la rencontre.

##### **Article 206.3. Inscription des arbitres et scoreurs**

Le nom des arbitres ainsi que leur position doivent être notés sur la feuille de match. Le nom du ou des arbitres ne peut figurer sur la feuille de match à aucun autre titre.

Le scoreur inscrit son nom, prénom et grade dans la case prévue à cet effet. Le nom du ou des scoreurs ne peut figurer sur la feuille de match à aucun autre titre.

#### Article 206.4. Inscription des joueurs

Lors d'une rencontre de compétition, ne peuvent être inscrits sur la feuille de match en tant que joueurs que des joueurs physiquement présents au moment de l'échange des ordres des batteurs (line up), ~~prévu à l'article 4.03 par les règles de jeu éditées par la Fédération.~~

L'inscription d'une personne en tant que joueur sur la feuille de match alors que celle-ci n'est pas un joueur, ~~c'est-à-dire n'est pas titulaire d'une licence pratiquant,~~ et/ou n'est pas physiquement présente sur le terrain, entraîne à l'encontre du club fautif, une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, sans préjuger de l'application des dispositions de l'Article 223 des présents règlements généraux concernant les fraudes et tentatives de fraude.

La constatation de l'infraction est effectuée par l'arbitre en chef qui doit rayer le ou les noms du ou des joueurs inscrits de façon illégale sur la feuille de match. A défaut, la CFS ou de la CFJ selon la catégorie concernée peut constater a posteriori l'infraction lorsqu'elle consiste en la présence sur la feuille de match d'une personne n'ayant pas la qualité de joueur.

#### Article 206.5. Nombre de joueurs inscrits

La feuille de match devra comporter le nom de douze joueurs au minimum en Division 1, Division 2, et Division 3. Le non-respect de cette obligation entraînera pour le club fautif une pénalité financière, par joueur manquant.

### Article 207. Feuilles de score (anciens articles 23 RGEs & 11 RGSS)

#### Article 207.1. Modèle fédéral

Tous les clubs doivent utiliser les feuilles de score du modèle fédéral officiel en double carbone.

En cas de changement du modèle fédéral officiel, les clubs auront deux saisons sportives pour utiliser la nouvelle feuille de score. Pendant cette période, les rencontres scorées sur l'ancien modèle seront reconnues. Au-delà, seul le nouveau modèle sera accepté.

La non-utilisation ou l'utilisation de photocopies des feuilles de score du modèle fédéral officiel entraîne, à l'encontre du club recevant fautif, une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré.

#### Article 207.2. Responsabilités

Le scoreur officiel est responsable des feuilles de score officielles pendant la durée de la rencontre.

Lors d'une rencontre, les feuilles de score sont fournies par le club recevant, et renseignées par le scoreur.

Le scoreur y inscrira son nom, prénom et grade pour chaque rencontre dont il assure le scorage.

#### Article 207.3. Confidentialité

Pendant la durée de la rencontre, les feuilles de score sont confidentielles, accessibles uniquement aux seuls scoreurs, arbitres et commissaires techniques.

### Article 208. Club recevant (ancien article 17.01 à 17.03 RGEs)

Dans toutes les rencontres, le club le premier nommé est le club recevant.

L'équipe du club recevant occupe l'abri des joueurs de troisième base.

Néanmoins, lorsque le club recevant joue à domicile, il choisit sur le terrain, l'abri des joueurs qu'il occupera pendant la rencontre.

En baseball, pour les phases finales des compétitions organisées par la CFS ou par la CFJ selon la catégorie concernée, ou par leurs décentralisations régionales ou départementales, le club recevant sera déterminé par tirage au sort, celui-ci ne pouvant être effectué que par le commissaire technique désigné pour la rencontre ou l'arbitre en chef de la ou des rencontres.

~~En softball, au cours de la phase de qualification, les équipes recevant sont déterminées si possible équitablement et en fonction du classement de l'année précédente.~~

**Article 209. Échauffement (ancien article 18.06 RGES)**

**Article 209.1. Dispositions spécifiques au softball**

Pour le softball, l'échauffement sur le terrain avant chaque rencontre s'effectue comme suit : ~~conformément au protocole des compétitions de la WBSC Division Softball :~~

- Vingt minutes avant le début du match, l'équipe « visiteur » peut effectuer une routine d'échauffement défensive sur le terrain ;
- Quinze minutes avant le début du match, l'équipe « recevant » peut ensuite effectuer sa routine d'échauffement défensive ;
- Dix minutes avant le début du match, la réunion des managers et arbitres a lieu au niveau du marbre.

**Article 209.2. Dispositions spécifiques au baseball**

Pour le baseball, l'échauffement sur le terrain avant chaque rencontre s'effectue comme suit :

- Quarante minutes de « batting » à l'équipe recevante ;
- Quarante minutes de « batting » à l'équipe reçue ;
- Dix minutes « d'infield » à l'équipe recevant ;
- Dix minutes « d'infield » à l'équipe reçue ;
- Dix minutes de remise en état du terrain.

**II. En cours de rencontre**

**Article 210. Durée des rencontres (ancien article 17.06/09 RGES et annexes 4 RGES BB & 8 RGES SB)**

**Article 210.1. Cadre réglementaire**

Les dispositions concernant la durée des rencontres sont prévues dans le règlement particulier de la compétition concernée et selon les principes suivants pour les championnats : ~~contenues dans l'annexe 8 et 4 des présents règlements et/ou au règlement spécifique des opens et championnats nationaux jeunes (Annexe 8).~~

~~L'arbitre en chef pourra, après en avoir informé les intéressés, arrêter la rencontre en cours, à partir du nombre minimal de reprises prévu aux règles officielles de baseball éditées par la fédération (Règle 7.01 ©), et ce, afin de libérer le terrain pour une autre rencontre.~~

**Article 210.2. Championnats nationaux de baseball**

~~A/ En programme simple,~~ Le nombre des manches par niveau de compétition est fixé comme suit :

- 19 ans et plus : sept manches (exception : neuf manches en Division 1) ;
- 18U et 15U : sept manches ;
- 12U : six manches ;
- 10U et 9U : cinq manches.

Règle des dix points d'écart : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins dix points d'écart à partir du nombre de manches complètes indiquées ci-dessous :

- 19 ans et plus : cinq manches (exception : sept manches en Division 1) ;
- 18U et 15U : cinq manches ;
- 12U : quatre manches.

Règle des quinze points d'écart : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins quinze points d'écart à partir de cinq manches complètes :

- En programme simple : en catégorie 19 ans et plus ;
- En programme double ou triple : pour les rencontres se jouant en neuf manches.

~~B/ En programme double et triple, le nombre de manches est fixé comme suit :~~

~~Division 1 ————— 9 + 9 manches~~

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

<del>— Division 2</del>	<del>7 + 7 manches</del>
<del>— Division 3</del>	<del>7 + 7 manches</del>
<del>— 18U et 15U :</del>	<del>sept manches</del>
<del>— 12U :</del>	<del>six manches</del>
<del>— 10U et 9U :</del>	<del>cinq manches</del>

~~Règle des dix points d'écart : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins dix points d'écart à partir du nombre de manches complètes indiquées ci-dessous :~~

<del>— Rencontres 19+ en 9 manches</del>	<del>7 manches</del>
<del>— Rencontres 19+ en 7 manches</del>	<del>5 manches</del>
<del>— 18U</del>	<del>5 manches</del>
<del>— 15U</del>	<del>5 manches</del>
<del>— 12U</del>	<del>4 manches</del>

~~Règle des 15 points d'écart~~

<del>— Rencontres en 9 manches</del>	<del>5 manches</del>
--------------------------------------	----------------------

### Article 210.3. Championnats régionaux et départementaux de baseball

Le nombre des manches par niveau de compétition est fixé comme suit :

- 19 ans et plus : neuf manches en programme simple et sept manches en programme double ou triple ;
- 18U et 15U : sept manches ;
- 12U : six manches ;
- 10U et 9U : cinq manches.

Règle des dix points d'écart : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins dix points d'écart à partir du nombre de manches complètes indiquées ci-dessous :

- 19 ans et plus : sept manches en programme simple et cinq manches en programme double ;
- 18U et 15U : cinq manches ;
- 12U : quatre manches.

Règle des quinze points d'écart : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins quinze points d'écart à partir de cinq manches complètes en programme simple en catégorie 19 ans et plus.

~~Règle des 10 points d'écart~~

~~La rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins 10 points d'écart à partir du nombre de manches complètes indiquées ci-dessous :~~

<del>— 19 ans et plus</del>	<del>7 manches</del>
<del>— 18U</del>	<del>5 manches</del>
<del>— 15U</del>	<del>5 manches</del>
<del>— 12U</del>	<del>4 manches</del>

~~Règle des 15 points d'écart~~

~~La rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins 15 points d'écart à partir du nombre de manches complètes indiquées ci-dessous :~~

<del>— 19 ans et plus</del>	<del>5 manches</del>
-----------------------------	----------------------

### PROGRAMME DOUBLE

Le nombre de manches pour chaque catégorie est fixé comme suit :

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

<del>-19 ans et plus</del>	<del>7 + 7 manches</del>
<del>-18U</del>	<del>7 + 7 manches</del>
<del>-15U</del>	<del>7 + 7 manches</del>
<del>-12U</del>	<del>6 + 6 manches</del>
<del>-10U</del>	<del>5 + 5 manches</del>
<del>-9U</del>	<del>5 + 5 manches</del>
<b>Règle des 10 points d'écart</b>	
<del>-Rencontres en 7 manches</del>	<del>5 manches en 19 ans et plus</del>
	<del>5 manches en 18U et 15U</del>
<del>-Rencontres en 6 manches</del>	<del>4 manches</del>

### Article 210.4. Rencontres de softball

Le nombre des manches par niveau de compétition est fixé comme suit en phase de qualification :

- 19 ans et plus : sept manches ;
- 18U : sept manches ou achèvement de la manche en cours après deux heures de jeu ;
- 15U : six manches ou achèvement de la manche en cours après deux heures de jeu ;
- 12U : cinq manches ou achèvement de la manche en cours après une heure de jeu.

Règle des points d'écart : la rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec :

- En lancer rapide (fastpitch) :
  - o quinze points d'écart à partir de la fin de la troisième manche, y compris les 15U ;
  - o dix points d'écart à partir de la fin de la quatrième manche, y compris les 15U ;
  - o dix points d'écart à partir de la fin de la troisième manche pour les 12U ;
  - o sept points d'écart à partir de la fin de la cinquième manche, y compris les 15U ;
  - o sept points d'écart à partir de la fin de la quatrième manche pour les 12U.
- En lancer lent (slowpitch) :
  - o vingt points d'écart à partir de la fin de la quatrième manche,
  - o quinze points d'écart à partir de la cinquième manche et suivantes.

Rupture d'égalité :

- Pour les 19 ans et plus et les 18U : la rupture d'égalité s'applique dès la fin de la septième manche ;
- Pour les 15U : la rupture d'égalité s'applique dès la fin de la sixième manche ;
- Pour les 12U : la rupture d'égalité s'applique dès la fin de la cinquième manche.

### Article 211. Accélération du jeu (ancien article 17.07 RGES)

#### Article 211.1. Principes généraux

Afin de limiter la durée des rencontres et accélérer le temps de jeu, les règles générales suivantes doivent être observées :

- Le batteur devra rester dans son rectangle sauf s'il demande « temps mort » et que l'arbitre estime que la demande est justifiée, auquel cas, l'arbitre accordera cette interruption ;
- L'équipe attaquante doit disposer d'un receveur disponible pour échauffer le lanceur dès que la manche précédente a été complétée. Celui-ci devra obligatoirement disposer d'un équipement de protection. En cas de non-observation de cette règle, un avertissement sera donné à l'équipe fautive ; en cas de récidive, le manager de l'équipe sera exclu du terrain de jeu ;
- Quand un batteur frappe un coup de circuit, les membres de son équipe ne pourront entrer en contact avec celui-ci qu'au moment où il a franchi la plaque de but.

**Article 211.2. Dispositions spécifiques au softball**

Par ailleurs, en softball, le lanceur aura droit à cinq lancers d'échauffement pour commencer la première manche et à chaque changement de lanceur ; et à trois lancers entre chaque manche. L'arbitre s'assurera que les lancers sont faits sans délai inutile.

Si un lanceur, ne respecte pas les dispositions précédentes dans un temps raisonnable, l'arbitre peut l'arrêter et appeler « play ball ».

**Article 211.3. Dispositions spécifiques au baseball**

Par ailleurs, en baseball :

- La règle des douze secondes pour le lanceur doit être mise en œuvre dans la mesure du possible renforcée ;
- Le lanceur aura droit à huit lancers d'échauffement pour commencer la première manche et à chaque changement de lanceur ; et à cinq lancers entre chaque manche. L'arbitre s'assurera que les lancers sont faits sans délai inutile ;
- Par dérogation, pour les compétitions jeunes, le lanceur aura droit à cinq lancers d'échauffement pour commencer la première manche ainsi qu'à chaque changement de lanceur, puis à trois lancers entre chaque manche ;

Si un lanceur, ne respecte pas les dispositions précédentes dans un temps raisonnable, l'arbitre peut l'arrêter et appeler « play ball ».

**Article 212. Visites (ancien article 17.12 à 17.16 RGES BB)**

**Article 212.1. Compétitions de baseball 19 ans et plus**

Les règles 5.10(l) et 5.10(m) relatives aux visites aux monticules s'appliquent aux rencontres de baseball organisées par la CFS, ou par ses décentralisations régionales ou départementales.

Au sens de la règle 5.10(m)(2), lorsque le receveur quitte sa position pour aller discuter avec le lanceur, cela doit être considéré comme une visite au monticule (sauf cas exceptionnels mentionnés dans cette même règle et à la règle 5.10(m)(3)).

Une visite sans changement de lanceur est autorisée lors de chaque manche, pour chaque équipe, à compter de la dixième manche.

Les équipes ont droit à trois « visites offensives » par rencontre.

Une visite offensive sera comptée chaque fois qu'un manager interrompt la partie pendant un certain temps pour parler avec un joueur offensif (le batteur, un batteur en préparation, un coureur ou un autre entraîneur).

En cas de non-observation de cette règle, le manager peut être exclu du terrain.

S'il y a des manches supplémentaires, une visite offensive sera accordée pour chaque trois manches supplémentaires.

**Article 212.2. Compétitions de baseball jeunes**

Pour les rencontres organisées par la CFJ, ou par ses décentralisations régionales ou départementales, chaque équipe a droit à cinq visites d'un coach ou manager au cours d'une rencontre. Chaque visite, à partir de la deuxième visite de la rencontre, entraîne automatiquement le changement du lanceur. Celui-ci peut rester sur le terrain, à un autre poste en défense.

Le manager ou le coach ne sont pas autorisés à faire une seconde visite au monticule alors que le même batteur est à la batte.

Le manager ou le coach peuvent s'entretenir avec n'importe quel joueur défensif, y compris le receveur pendant la visite au lanceur. Le manager ou le coach à qui l'on accorde un entretien avec n'importe quel joueur défensif seront débités d'une visite au lanceur.



Un entretien du manager ou du coach avec le lanceur ou tout autre joueur pour évaluer sa condition physique après une blessure ou un choc ne sera pas considéré comme une visite. Le manager ou le coach devra avertir l'arbitre en chef d'un tel entretien et l'arbitre devra le contrôler.

**Article 213. Règle du tie break ou manche(s) supplémentaire(s) (baseball) (ancien article 17.17 RGES BB)**

Dans les rencontres de baseball, lorsque, à l'issue du nombre de manches réglementaires, le score est à égalité, la procédure suivante sera appliquée pour les manches supplémentaires :

- Chaque équipe commence la première manche supplémentaire et toutes les autres manches supplémentaires éventuelles avec ~~un joueur en 1ère base et un autre~~ joueur en 2ème base et aucun retrait sur le tableau ;
- L'ordre de toutes les manches supplémentaires sera déterminé par la façon dont la manche précédente s'est terminée ;

Exemple : Lorsque la 9ème manche se termine avec le batteur N° 6 ayant la dernière présence à la batte (PA), la 10ème manche commence avec le batteur N°7 à la batte, l'attaquant N° 5 à la 2ème base et l'attaquant N° 6 à la 1ère base.

Note : Cette procédure s'applique pour les deux équipes sur le terrain E

A l'exception du début de manche supplémentaire avec ~~des coureurs-un joueur~~ en 2ème ~~base et 1ère base~~ et aucun retrait, toutes les autres dispositions des règles officielles de baseball éditées par la Fédération et des ~~RGES baseball~~ présents règlements généraux demeurent en vigueur durant les manches supplémentaires requises pour déterminer un vainqueur.

Aucune ré-entrée de joueur n'est permise durant les manches supplémentaires.

Le système traditionnel où l'équipe visiteuse commence la manche à la batte et l'équipe recevante finit la manche à la batte (si nécessaire), demeure en effet jusqu'au moment où un gagnant est déterminé.

**III. A l'issue de la rencontre**

**Article 214. Feuille de match (ancien article 22 RGES)**

**Article 214.1. Inscriptions par le scoreur**

Après la fin de la rencontre, le scoreur reporte sur la liasse entière de feuilles de match le score officiel de la rencontre, ainsi que les informations obligatoires, sous le contrôle des arbitres :

- Le scoreur renseigne le cartouche par les points de chaque manche, le nombre de coups sûrs, le nombre d'erreurs et le score final de la rencontre ;
- Il inscrit l'heure de début et de fin de la rencontre ;
- Il expose éventuellement les provocations et agressions dont il aurait fait l'objet
- Il signe la feuille de match.

Le scoreur ne peut inscrire sur la feuille de match que les renseignements relevant de sa compétence.

**Article 214.2. Éléments complémentaires et signature**

Les arbitres signent ensuite la liasse de feuilles de match, après l'avoir complétée, le cas échéant, conformément aux présents règlements généraux, et la font signer aux managers et au scoreur.

~~Les arbitres signent, à l'issue de la rencontre, la liasse de la feuille de match, et y mentionnent toutes les informations définies aux articles 22.07.01 et 22.07.02 des présents règlements.~~ Sauf la signature des arbitres, du scoreur, des managers, et l'indication du score officiel ainsi que les informations obligatoires par le scoreur, nul ne peut, à part un ou des arbitres, écrire sur l'exemplaire original la feuille de match.

En cas de divergence entre l'exemplaire original de la feuille de match et le ou les line-up, le ou les line-up seront agrafés à la feuille de match et transmis avec cette dernière.

**Article 214.3. Transmission par l'arbitre**

L'arbitre en chef remet ensuite, sauf dans les cas prévus ci-dessous au présent article :

- L'exemplaire original de la feuille de match, et les attestations collectives de licence des deux équipes en présence, au manager du club recevant, pour transmission par courrier électronique, à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales, dès le soir de la rencontre ;
- Le second exemplaire de la feuille de match au club visiteur ;
- Le troisième exemplaire de la feuille de match au club recevant.

En cas de protêt, contestation, réclamation, l'exemplaire original de la feuille de match et les attestations collectives de licence des deux équipes en présence sont conservés par l'arbitre en chef, qui a la responsabilité d'en effectuer une copie et de l'expédier, ainsi que le rapport de match où il aura inscrit les circonstances et motifs du protêt, de la contestation ou de la réclamation, et le ou les formulaires de protêt, contestation et réclamation accompagné du chèque de dépôt de garantie, en courrier recommandé avec accusé de réception, le plus rapidement possible et au plus tard dans les quarante-huit heures suivant la rencontre :

- Au niveau national, au siège fédéral pour communication à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ;
- Au niveau local, à leurs décentralisations régionales ou départementales.

Lorsque l'arbitre en chef est amené à rayer le nom d'un ou plusieurs joueurs non physiquement présents sur le terrain et/ou d'une ou plusieurs personnes non présentes en tant que joueur, tel que défini à l'Article 206.3 des présents règlements généraux, l'exemplaire original de la feuille de match et les attestations collectives de licence des deux équipes en présence sont conservés soit par le commissaire technique, le chef de l'équipe arbitrale (crew chief) lorsqu'il a été nommé par la CFA ou la CRA concernée ou par l'arbitre en chef, suivant le cas, qui a la responsabilité de les expédier par courrier électronique ou courrier recommandé avec accusé de réception après en avoir effectué une copie, ainsi que le rapport de match le plus rapidement possible et au plus tard dans les quarante-huit heures suivant la rencontre :

- Au niveau national, au siège fédéral pour communication à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ;
- Au niveau local, à leurs décentralisations régionales ou départementales.

L'arbitre en chef, ou le cas échéant l'intéressé, expédiera le récépissé de dépôt du courrier recommandé, soit à la Fédération, soit à la ligue régionale ou au comité départemental concerné, aux fins de remboursement du montant de cette expédition.

#### Article 214.4. Transmission par le club recevant

La feuille de match, le décompte des lancers 18U pour les compétitions 19 ans et plus, et les attestations collectives de licence des deux équipes en présence sont à adresser par le club recevant à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales, au plus tard de lendemain de la journée de compétition considérée avant midi par courrier électronique sous peine de pénalités financières définies annuellement par le comité directeur de l'organe fédéral considéré (annexe 2 des présents règlements pour les compétitions nationales).

#### Article 214.5. Vérification

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, peuvent pour vérification, dans les cas opportuns, demander au club recevant la communication par courrier recommandé avec accusé de réception des originaux de la feuille de match, et les attestations collectives de licence des deux équipes en présence.

#### Article 214.6. Sanctions

La non-communication par le club recevant de la feuille de match, du décompte de lancers 18U le cas échéant, et des attestations collectives de licence conformément à l'Article 214.4 ci-dessus ~~des deux équipes en présence à l'organe compétent~~, dans un délai de huit jours après rappel mentionné dans les procès-verbaux de l'organe destinataire, entraîne pour le club fautif une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, ainsi qu'une défaite par pénalité de l'équipe fautive.

~~La non-communication de ces documents à l'organe compétent, dans un délai de huit jours après rappel mentionné dans les procès-verbaux de cet organe, entraîne pour le club responsable une pénalité financière votée annuellement par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, dont le montant est défini dans le guide financier fédéral pour les compétitions nationales, ainsi qu'une défaite par pénalité de l'équipe fautive (annexe 2 des présents règlements pour les compétitions nationales).~~

~~L'absence de fourniture ou d'établissement~~ ~~refus de fournir ou d'établir~~ d'une liasse de feuille de match entraîne pour le club fautif des pénalités financières définies par le comité directeur de l'organe fédéral considéré ainsi qu'une défaite par pénalité de l'équipe fautive.

Un remplissage incomplet ou incorrect de la feuille de match entraîne pour le club fautif des pénalités financières définies par le comité directeur de l'organe fédéral considéré.

Le refus ~~par le commissaire technique, le chef de l'équipe arbitrale (crew chief) lorsqu'il a été nommé par la CFA ou la CRA concernée ou~~ par l'arbitre en chef, de transmettre les exemplaires de la feuille de match et les attestations collectives de licence conformément à l'Article 214.3 ci-dessus ~~des deux équipes en présence au manager du club recevant, ainsi que les second et troisième exemplaires comme défini à l'article 22.05.02 des présents règlements,~~ entraîne à son encontre une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré.

~~Le refus par l'arbitre en chef, de transmettre l'exemplaire original de la feuille de match et les attestations collectives de licence des deux équipes en présence, ainsi que les feuilles de protêt, de réclamation ou de contestation qui pourraient être établies, aux organes définis aux articles 24.01.02.01 et 24.01.02.02 des présents règlements, entraîne à son encontre, une pénalité financière votée annuellement par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, dont le montant est défini dans le guide financier fédéral pour les compétitions nationales.~~

#### **Article 215. Rapport de match (ancien article 22 RGES)**

Le rapport de match est réservé à la mention des protêts, réclamations, contestations, avertissements donnés aux ~~joueurs~~ ~~personnes présentes sur la feuille de match~~ et aux appréciations, remarques, commentaires d'un ou des arbitres, lesquels ne peuvent en aucun cas être communiqués à des tiers, hors procédure disciplinaire.

Les arbitres rédigent dès que nécessaire, à l'issue de la rencontre, un rapport de match, à adresser à la Fédération par courrier électronique ou par courrier en recommandé avec accusé de réception, après en avoir effectué une copie, soit par le commissaire technique, le chef de l'équipe arbitrale lorsqu'il a été nommé par la CFA la CRA concernée, ou par l'arbitre en chef, suivant le cas, le plus rapidement possible et au plus tard dans les quarante-huit heures, à l'attention de la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales. Ils y notifient tous incidents ayant amené à perturber ou à interdire le bon déroulement de la rencontre. Le compte rendu doit être signé de tous les arbitres ayant officié pendant la rencontre.

Le cas échéant, l'intéressé expédiera le récépissé de dépôt du courrier recommandé soit à la fédération, soit à la ligue régionale ou au comité départemental concerné aux fins de remboursement du montant de cette expédition.

#### **Article 216. Rapport d'expulsion (ancien article 20.06 RGES)**

L'arbitre ayant prononcé une expulsion rédige, à l'issue de la rencontre, un rapport d'expulsion circonstancié des conditions ayant mené à l'expulsion.

Ce rapport est transmis par courrier électronique ou par courrier recommandé avec accusé de réception, après en avoir effectué une copie, soit par le commissaire technique, le chef de l'équipe arbitrale (crew chief) lorsqu'il a été nommé par la CFA ou la C.R.A. concernée ou par l'arbitre en chef, suivant le cas, le plus rapidement possible et au plus tard dans les vingt-quatre heures, au siège de la Fédération ou au siège de ses décentralisations régionales ou départementales, pour communication aux instances concernées.

Le cas échéant, l'intéressé expédiera le récépissé de dépôt du courrier recommandé soit à la Fédération, soit à la ligue régionale ou au comité départemental concerné aux fins de remboursement du montant de cette expédition.

Toute expulsion ayant donné lieu à l'établissement d'un rapport officiel entraîne, pour le club concerné, une pénalité financière dont le montant est fixé dans le guide financier fédéral.

## **Article 217. Feuilles de score (ancien article 23 RGE)**

### **Article 217.1. Transmission**

Le scoreur est responsable de l'expédition des feuilles de score scannées, au plus tard le lendemain de la journée de championnat concernée avant midi, par courrier électronique, à la CFSS et à la CFS ou à la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales.

Le scoreur remet les originaux des feuilles de score au club recevant, qui doit les conserver jusqu'à la fin de la saison sportive en cours, et le double des feuilles de score à l'équipe visiteuse.

Après la fin de la rencontre, le scoreur, à l'exception des scoreurs de grade départemental, élabore les statistiques officielles de la rencontre, et expédie les statistiques :

- Au statisticien officiel de la compétition lorsque que celui-ci a été désigné ;
- A la CFSS ou, dans le cadre de leurs compétences, à ses décentralisations régionales ou départementales, lorsqu'aucun statisticien officiel n'a été désigné pour la compétition considérée.

### **Article 217.2. Sanction**

Le refus par le club recevant d'établir les feuilles de score, entraîne à son encontre une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré ainsi qu'une défaite par pénalité de l'équipe fautive.

Le club recevant doit s'assurer de la bonne expédition par courrier électronique, par le scoreur dont il est responsable, des feuilles de score.

La non-communication des feuilles de score conformément à l'Article 217.1 ci-dessus entraîne une pénalité financière à l'encontre du club responsable définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré.

La non-communication des feuilles de score à l'organe compétent, dans un délai de huit jours après rappel mentionné dans les procès-verbaux de cet organe, et/ou la non-communication d'un double carbone des feuilles de score de la rencontre à l'équipe visiteuse et/ou l'absence de conservation des originaux des feuilles de score par le club recevant jusqu'à la fin de la saison sportive, entraîne pour le club responsable une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré ainsi qu'une défaite par pénalité de l'équipe fautive.

## **Article 218. Résultats (ancien article 24 RGE)**

### **Article 218.1. Communication**

Les résultats des rencontres sont à communiquer à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences à leurs décentralisations régionales ou départementales, par le club recevant par courrier électronique dans les deux heures suivant la fin de la rencontre, sous peine de pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré.

~~Les feuilles de match, les feuilles de score, les communications de résultats doivent mentionner l'identification des matches selon la codification des rencontres.~~

### **Article 218.2. Championnats régionaux jeunes**

Les résultats des championnats régionaux jeunes sont à communiquer à la CFJ par les ligues régionales au moyen d'un courrier électronique dans les soixante-douze heures de la fin des rencontres.

## **Article 219. Homologation de la rencontre (ancien article 35 RGE)**

### **Article 219.1. Principe**

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, homologuent les rencontres au vu des feuilles de match et de score, et après consultation de la CFA et de la CFSS ou, dans le cadre de leurs compétences, de leurs délégations régionales ou départementales.

La feuille de match est indispensable pour pouvoir homologuer une rencontre.

### **Article 219.2. Délais**

L'homologation d'une rencontre doit être effectuée par la commission concernée, dans les quinze jours suivants la réception des documents permettant celle-ci.

En cas de protêts, réclamations, contestations, ceux-ci doivent être traités par la commission concernée, dans les quinze jours suivants la réception des documents permettant leur étude ; le délai d'homologation est alors prorogé de quinze jours.

**Article 219.3. Homologation temporaire**

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, peuvent prononcer une homologation temporaire au seul vu des feuilles de match, le résultat de la rencontre restant subordonnée à l'homologation définitive.

**Article 219.4. Homologation définitive**

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences leurs décentralisations régionales ou départementales, ne prononcent l'homologation définitive d'une rencontre qu'après contrôle des feuilles de match et de score.

Seule l'homologation définitive par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, par leurs décentralisations régionales ou départementales, fait foi du résultat officiel d'une rencontre.

**Article 219.5. Non-réception des documents officiels originaux**

Lorsqu'un arbitre refuse de transmettre l'exemplaire original de la feuille de match et les attestations collectives de licence des deux équipes en présence au manager du club recevant ainsi que les deux autres exemplaires de la feuille de match aux clubs recevant et visiteur, et qu'il ne fait pas parvenir ceux-ci, accompagnés le cas échéant du rapport de match à la Fédération, l'homologation définitive de la ou des rencontres concernées pourra être effectuée par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, au vu de la production d'un document commun, signé des managers des équipes concernées, indiquant le score de la rencontre, auquel seront jointes les feuilles de score, en original ou en second ou troisième original.

Lorsque l'exemplaire original de la feuille de match et les attestations collectives de licence des deux équipes en présence ~~confiés à un arbitre par les dispositions des articles 24.01.02.01, 24.01.02.02, 24.01.04, 25.05.01, 26.05.01 et 27.05.01 et le rapport de match ne sont jamais parvenus aux destinataires précisés par les articles susvisés~~ ne sont jamais réceptionnés, l'homologation définitive de la ou des rencontres concernées pourra être effectuée par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, celle-ci pourra prononcer l'homologation définitive de la ou des rencontres concernées au vu de la production des second et troisième originaux de la feuille de match expédiés par les clubs concernés, auxquels seront jointes les feuilles de score, en original ou en second original. Dans cette hypothèse, il ne sera pas tenu compte du protêt, de la réclamation et/ou de la contestation effectué, aucune trace écrite n'autorisant au traitement de celui-ci ou de celle-ci.

Lorsque l'exemplaire original de la feuille de match et les attestations collectives de licence des deux équipes en présence expédiés par le club recevant dans le respect des dispositions de l'article 24.01.01.02 ne sont jamais parvenus aux destinataires précisés par l'article susvisé, l'homologation définitive de la ou des rencontres concernées pourra être effectuée par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, au vu de la production des second et troisième originaux de la feuille de match expédiés par les clubs concernés.

Si les éléments prévus aux articles 35.02.02, 35.02.03 et 35.02.05 ne sont pas communiqués à la CFS ou à la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, leurs décentralisations régionales ou départementales, la rencontre considérée ne pourra être homologuée et sera considérée comme n'ayant jamais existé.

## CHAPITRE 4 - CONTESTATIONS ET FRAUDES

**Article 220. Contestations (ancien article 26 RGES)**

**Article 220.1. Conditions**

Les contestations portent uniquement sur :

- La qualification ou l'identité d'un joueur ;

- La qualification ou l'identité d'un arbitre ou scoreur.

Elles doivent être effectuées avant le début de la rencontre.

Une contestation effectuée après le début de la rencontre n'est pas recevable.

#### Article 220.2. Rédaction et signature

Les contestations doivent être rédigées lisiblement, par l'arbitre en chef, sous la dictée du manager plaignant, sur le formulaire fédéral prévu à cet effet qui sera annexé à l'exemplaire original de la feuille de match, le verso de cette dernière devant mentionner l'existence d'un dépôt de réclamation, et étant réservé aux appréciations des arbitres et non communiqués aux managers.

La contestation est signée par le manager plaignant, le manager de l'autre équipe, le cas échéant, qui peut apporter des précisions écrites, et visée par l'arbitre en chef.

#### Article 220.3. Effets

Le fait qu'une contestation soit déposée ne suffit pas pour interdire à un joueur de participer à la rencontre.

#### Article 220.4. Dépôt de garantie

Toute contestation devra être accompagnée obligatoirement d'un dépôt de garantie par chèque, liquide ou virement bancaire (justificatif du virement à transmettre avec la contestation), dont le montant est déterminé par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, précisé dans le guide financier fédéral pour les compétitions nationales.

Une contestation non accompagnée du dépôt de garantie prévu n'est pas recevable.

Le dépôt de garantie est retourné au plaignant si la contestation est considérée justifiée par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences, par leurs décentralisations régionales ou départementales.

#### Article 220.5. Confirmation

Le club plaignant doit confirmer la contestation par écrit, à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales, dans les vingt-quatre heures suivant la rencontre.

#### Article 220.6. Défense

Le club défendeur peut transmettre à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales, toute pièce ou justificatif complémentaire de nature à préciser sa position, dans les ~~vingt-quatre~~quarante-huit heures suivant la rencontre.

#### Article 220.7. Décision

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales, se prononce sur la contestation dans un délai de sept jours à compter de la confirmation prévue à l'Article 220.5 ci-dessus.

### Article 221. Réclamations (ancien article 27 RGES)

#### Article 221.1. Conditions

Les réclamations portent uniquement sur :

- L'organisation matérielle de la rencontre : elles ne peuvent alors être formulées qu'avant le début de la rencontre ;
- Un évènement ayant trait au jeu hors cas relevant du protêt : elles devront alors être effectuées~~Toute réclamation ayant trait au jeu devra se faire~~ conformément aux dispositions des règles de jeu applicables et rédigées à la fin de la rencontre.

~~Après le début de la rencontre, aucune réclamation ne peut être formulée sur l'organisation matérielle.~~

**Article 221.2. Rédaction et signature**

Les réclamations doivent être rédigées lisiblement, par l'arbitre en chef, sous la dictée du manager plaignant, sur le formulaire fédéral prévu à cet effet qui sera annexé à l'exemplaire original de la feuille de match, le rapport de match devant mentionner l'existence d'un dépôt de réclamation, et étant réservé aux appréciations des arbitres et non communiqué aux managers.

La réclamation ainsi rédigée est signée par le manager plaignant, le manager de l'autre partie et visée par l'arbitre en chef.

**Article 221.3. Dépôt de garantie**

Toute réclamation devra être accompagnée obligatoirement d'un dépôt de garantie par chèque, liquide ou virement bancaire (justificatif du virement à transmettre avec la contestation), dont le montant est déterminé annuellement par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, précisé dans le guide financier fédéral pour les compétitions nationales.

Une réclamation non accompagnée du dépôt de garantie prévu n'est pas recevable.

Le dépôt de garantie est retourné au plaignant si la réclamation est considérée justifiée par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences, par leurs décentralisations régionales ou départementales.

**Article 221.4. Pièces complémentaires**

Le club plaignant peut transmettre à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales, toute pièce complémentaire de nature à préciser la réclamation, dans les quarante-huit heures suivant la rencontre.

**Article 221.5. Décision**

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales, se prononce sur la réclamation dans un délai de sept jours à compter de la réception de la réclamation.

**Article 222. Protêt (ancien article 25 RGES)**

**Article 222.1. Conditions**

Une équipe qui conteste l'application d'une règle de jeu par l'arbitre peut déposer un protêt.

Le scoreur doit inscrire sur la feuille de score l'exacte situation du jeu au moment du protêt.

Les protêts devront être conformes aux règles officielles publiées par la Fédération pour la discipline fédérale concernée :

- En baseball à l'article 7.04 ;
- En softball aux règles 1.2.8 à 1.2.11.

**Article 222.2. Rédaction et signature**

Les protêts doivent être rédigés lisiblement, par l'arbitre en chef, sous la dictée du manager plaignant, sur le formulaire fédéral prévu à cet effet qui sera annexé à l'exemplaire original de la feuille de match, le verso de cette dernière devant mentionner l'existence d'un dépôt de protêt, et étant réservé aux appréciations des arbitres et non communiqués aux managers.

Le protêt ainsi rédigé est signé par le manager plaignant et visé par l'arbitre en chef.

**Article 222.3. Dépôt de garantie**

Tout protêt devra être accompagné obligatoirement d'un dépôt de garantie par chèque, liquide ou virement bancaire (justificatif du virement à transmettre avec la contestation), dont le montant est déterminé annuellement par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, dans le guide financier fédéral pour les compétitions nationales.

Un protêt non accompagné du dépôt de garantie prévu n'est pas recevable.

Le dépôt de garantie est retourné au plaignant si le protêt est considéré justifié par la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou, dans le cadre de leurs compétences, par leurs décentralisations régionales ou départementales.

#### Article 222.4. Pièces complémentaires

Le club plaignant peut transmettre à la CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales, toute pièce complémentaire de nature à préciser le protêt, dans les quarante-huit heures suivant la rencontre.

#### Article 222.5. Décision

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée ou, dans le cadre de leurs compétences, à leurs décentralisations régionales ou départementales, se prononce sur la contestation dans un délai de sept jours à compter de la réception du protêt.

#### Article 223. Fraude (ancien article 28 RGES)

L'arbitre en chef, le commissaire technique désigné pour la rencontre, ~~ou le délégué fédéral,~~ ont tout pouvoir, avant et pendant une rencontre, pour faire cesser une fraude dont ils ont connaissance, ~~– sans préjuger de l'application de l'article 28.02 des présents règlements.~~

Des poursuites disciplinaires pourront être également engagées, conformément au règlement disciplinaire fédéral, en cas de fraude ou tentative de fraude.

## CHAPITRE 5 - Annexes

#### Article 224. Echéancier (anciennes annexes 26 RGES BB / 21 RGES SB)

Date limite	
3 mois avant le début de la compétition concernée	Approbation par le comité directeur des formules de compétition des compétitions nationales (Article 117 RG)
<del>1<sup>er</sup> novembre</del>	<del>La Fédération diffuse la liste des championnats organisés par la CFS et la CFJ</del>
1 <sup>er</sup> novembre	Fixation par le comité directeur des catégories d'âge et des années de participation aux championnats nationaux, régionaux et départementaux
15 novembre	Retour des formulaires de pré-engagement aux championnats nationaux <u>19 ans et plus</u> (Article 120.2 RG)
1er décembre	<del>Publication des catégories d'âges (Erreur ! Source du renvoi introuvable. RG)</del>
	<del>Publication des années de participation aux rencontres sportives (Article 107 RG)</del>
	<del>Le calendrier général provisoire indique les dates limites de clôture des championnats régionaux, et les journées de qualification, des phases de classement, des phases finales de chaque championnat national interrégional.</del>
	Elaboration par la CFS du calendrier général provisoire (Article 120.1 RG)
15 décembre	Diffusion du calendrier général provisoire aux clubs qualifiés pour les championnats nationaux avec les formulaires de pré-engagement (Article 120.1 RG)
	Diffusion du calendrier général provisoire aux ligues régionales et comités départementaux, à la CFA <u>et</u> , à la <u>CFSS-F.S.S.</u> , à la <u>C.F.T.E</u> <u>et</u> à la <u>Commission Fédérale Médicale au plus tard le 1er décembre.</u> (Article 120.1 RG)
	Dépôt des demandes d'homologation des championnats départementaux auprès des CRS (Article 129 RG)
	Elaboration par la CFS du calendrier général prévisionnel (Article 120.3 RG)
	Approbation par le comité directeur fédéral du calendrier général prévisionnel des championnats nationaux lors de sa plus proche réunion suivant l'élaboration dudit calendrier. (Article 120.3 RG)



RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

	Diffusion du calendrier général prévisionnel aux clubs concernés avec les formulaires d'engagement définitif, <u>ainsi qu'aux ligues régionales et comités départementaux, à la CFA et à la CFSS</u> (Article 120.3 RG)
	Publication de la liste des balles agréées par le comité directeur (Article 174 RG)
31 décembre	Homologation par les CRS des championnats départementaux (Article 129 RG)
	<del>Date limite de déclaration de modification de terrain. (18.01.03)</del>
<del>1er _____ janvier 1<sup>er</sup> novembre</del>	Publication de la liste des championnats organisés par la CFS et la CFJ (Article 113 RG)
15 janvier	Dépôt des demandes d'homologation des championnats régionaux 19 ans et plus auprès de la CFS (Article 128 RG)
31 janvier	Homologation par <del>la CFS</del> <u>Bureau fédéral</u> des championnats régionaux <u>19 ans et plus</u> . (Article 128 RG)
	Dépôt des demandes d'homologation des championnats régionaux jeunes auprès de la CFJ (Article 128 RG)
	Retour des formulaires définitifs d'engagement aux championnats nationaux 19 ans et plus (Article 120.4 RG)
15 février	<del>Date de retour à la CFJ des formulaires d'engagement des ligues régionales aux Interligues (Article 122 RG)</del>
	<del>Homologation par la CFJ des championnats régionaux jeunes (Article 128 RG)</del>
	<del>Dépôt des demandes d'homologation des championnats régionaux jeunes auprès de la CFJ (9.02.02).</del>
	Diffusion du calendrier définitif des championnats nationaux 19 ans et plus <del>aux clubs concernés, à la CFA, à la C.F.S.S., à la C.F.T.E., à la Commission Fédérale Médicale et au Secrétariat Général pour diffusion générale et publication</del> (Article 120.5 RG)
	Expédition par les ligues régionales des règlements particuliers des compétitions régionales à la CFJ pour validation (annexe 19)
28 février	Publication de la liste des battes agréées par le comité directeur. (Article 173 RG)
<del>4 mois avant la date de début des Interligues</del>	<del>Date de retour à la CFJ des formulaires d'engagement des ligues régionales aux Interligues (Article 122 RG)</del>
14 juillet	<del>A 21h</del> Date limite de fin des championnats régionaux jeunes. (Article 123 RG)
15 juillet	Transmission à la CFJ, par les ligues régionales, des classements définitifs des championnats régionaux jeunes 15U et moins qualificatifs pour les championnats nationaux concernés, <del>avant 23h.</del> (Article 123 RG)
<del>20 juillet</del>	<del>Transmission par les CRS des classements définitifs homologués des championnats régionaux qualificatifs pour la Division 3 à la CFS (13.01.01)</del>
	<del>Date limite de fin des championnats régionaux qualificatifs pour la Division 3 (14.01)</del>
<del>31 juillet</del>	<del>Expédition par la CFS du calendrier provisoire du championnat de Division 3, avec les formulaires d'engagement définitifs. (13.01.03)</del>
31 juillet	Retour des formulaires définitifs d'engagement aux championnats nationaux jeunes (Article 120.4 RG)
<del>1er août</del>	<del>Date limite de fin des championnats régionaux 18U. (14.02.01)</del>
2 août	Transmission à la CFJ, par les ligues régionales, des classements définitifs des championnats régionaux 18U qualificatifs pour les championnats nationaux concernés. (Article 123 RG)
<del>20 août</del>	<del>Retour des formulaires d'engagement définitifs en championnat de Division 3 (13.02.01)</del>
<del>31 août</del>	<del>Expédition du calendrier définitif du championnat de Division 3 aux Clubs concernés, aux Ligues Régionales (CRS, C.R.A.B et C.R.S.S.), à la C.F.T.E., à la CFA., à la C.F.S.S., à la Commission Fédérale Médicale et au Secrétariat Général pour expédition générale. (13.03.03)</del>

**Article 225. Exemples d'application de la règle de départage des égalités entre équipes****Article 225.1. Contexte d'application**

En cas d'égalité, seuls les résultats des rencontres opposant les équipes à égalité sont pris en compte pour le départage.

**Article 225.2. Pour l'ensemble des exemples**

- L'équipe recevant pour la rencontre est citée en premier ;
- Lorsque le nombre de manches n'est pas un chiffre entier :
  - o ½ signifie que la dernière demi-manche n'a pas été jouée compte tenu de l'avance au score de l'équipe recevant,
  - o 1/3 et 2/3 signifient que l'équipe recevant étant revenue au score lors de la dernière manche, celle-ci n'a pas été jouée dans sa totalité, respectivement 1 seul ou 2 retraits ont été réalisés par l'équipe visiteuse.

**Article 225.3. Scenario 1**

Rencontre 1 : Equipe A - Equipe B 5 - 4

Rencontre 2 : Equipe D - Equipe E 9 - 1

Classement après les rencontres de poule (single round robin) :

- Equipe A 3 victoires, 1 défaite \*
- Equipe B 3 victoires, 1 défaite \*
- Equipe C 2 victoires, 2 défaites
- Equipe D 1 victoire, 3 défaites \*\*
- Equipe E 1 victoire, 3 défaites \*\*

Critère 1\* : L'équipe A est mieux classée que l'équipe B en raison du résultat de la rencontre 1.

Critère 1\*\* : L'équipe D est mieux classée que l'équipe E en raison du résultat de la rencontre 2

**Article 225.4. Scenario 2**

Rencontre 1 : Equipe A - Equipe B 5 - 4 (8 manches ½)

Rencontre 2 : Equipe C - Equipe A 2 - 0 (8 manches 2/3)

Rencontre 3 : Equipe B - Equipe C 8 - 2 (8 manches ½)

Classement après les rencontres de poule (single round robin) :

- Equipe A 3 victoires, 1 défaite \*
- Equipe B 3 victoires, 1 défaite \*
- Equipe C 3 victoires, 1 défaite \*

Critère 1\* : Pas de classement possible entre les équipes.

Critère 2 : L'équipe B est mieux classée que l'équipe A qui est elle-même mieux classée que l'équipe C en raison du TQB des rencontres 1, 2 et 3 (rencontres opposant les équipes à égalité).

Equipe	Points marqués	Manches en attaque	Ratio	Points accordés	Manches en défense	Ratio	TQB
A	5	17	0.2941	6	17.67	0.3396	-0.0454
B	12	17	0.7059	7	17	0.4118	0.2941
C	4	17.67	0.2264	8	17	0.4706	-0.2442

Equipe B :

12 points marqués sur 17 manches en attaque = 0.706 7 points encaissés sur 17 manches défensives = 0.412

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

$$\text{TQB} = 0.706 - 0.412 = 0.294$$

Equipe A :

5 points marqués sur 17 manches en attaque = 0.294 6 points accordés sur 17.67 manches défensives = 0.339

$$\text{TQB} = 0.294 - 0.339 = -0.045$$

Equipe C :

4 points marqués sur 17.67 manches en attaque = 0.226 8 points accordés sur 17 manches défensives = 0.471

$$\text{TQB} = 0.226 - 0.471 = -0.244$$

### Article 225.5. Scénario 3

Rencontre 1 : Equipe A - Equipe B : 6 - 4 (8 manches ½)

Rencontre 2 : Equipe A - Equipe C : 0 - 2 (9 manches)

Rencontre 3 : Equipe B - Equipe C : 8 - 2 (8 manches ½)

Classement après les rencontres de poule (single round robin) :

- Equipe A - 3 victoires, 1 défaite \*
- Equipe B – 3 victoires, 1 défaite \*
- Equipe C – 3 victoires, 1 défaite \*

Critère 1\* : Pas de classement possible entre les équipes.

Critère 2 : L'équipe B est mieux classée que l'équipe A qui est elle-même mieux classée que l'équipe C en raison du TQB des rencontres 1, 2 et 3 (rencontres opposant les équipes à égalité).

Equipe	Points marqués	Manches en attaque	Ratio	Points accordés	Manches en défense	Ratio	TQB
A	6	17	0.3529	6	18	0.333 3	0.0196
B	12	17	0.7059	8	17	0.470 6	0.2353
C	4	18	0.2222	8	17	0.470 6	-0.2484

Equipe B :

12 points marqués sur 17 manches en attaque = 0.706 8 points encaissés sur 17 manches défensives = 0.471

$$\text{TQB} = 0.706 - 0.471 = 0.235$$

Equipe A :

6 points marqués sur 17 manches en attaque = 0.353 6 points encaissés sur 18 manches défensives = 0.333

$$\text{TQB} = 0.353 - 0.333 = 0.02$$

Equipe C :

4 points marqués sur 18 manches en attaque = 0.222 8 points accordés sur 17 manches défensives = 0.471

$$\text{TQB} = 0.222 - 0.471 = -0.248.$$

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

### Article 225.6. Scénario 4

Rencontre 1 : Equipe A - Equipe B : 3 - 4 (11 manches 2/3)

Rencontre 2 : Equipe A - Equipe C : 8 - 5 (9 manches 2/3)

Rencontre 3 : Equipe B - Equipe C : 3 - 7 (9 manches)

Classement après les rencontres de poule (single round robin) :

- Equipe B - 3 victoires, 1 défaite \*
- Equipe C – 3 victoires, 1 défaite \*

Critère 1\* : Pas de classement possible entre les équipes.

Critère 2 : L'équipe A est mieux classée que l'équipe C qui est elle-même mieux classée que l'équipe B en raison du TQB des rencontres 1, 2 et 3 (rencontres opposant les équipes à égalité).

Equipe	Points marqués	Manches en attaque	Ratio	Points accordés	Manches en défense	Ratio	TQB
A	11	21.67	0.5076	9	21.67	0.4153	0.0923
B	7	20.67	0.3387	10	21	0.4762	-0.1375
C	12	19	0.6316	11	18.67	0.5892	0.0424

Equipe A :

11 points marqués sur 21.67 manches en attaque = 0.507 9 points encaissés sur 21.67 manches défensives = 0.415

TQB = 0.507 – 0.415 = 0.0923

Equipe C :

12 points marqués sur 19 manches en attaque = 0.632 11 points encaissés sur 18.67 manches défensives = 0.589

TQB = 0.632 – 0.589 = 0.042

Equipe B :

7 points marqués sur 20.67 manches en attaque = 0.338 10 points accordés sur 21 manches défensives = 0.476

TQB = 0.338 – 0.476 = -0.137

### Article 225.7. Scénario 5

Rencontre 1 : Equipe A - Equipe B : 7 - 4 (8 manches ½), 3 - 4 en points mérités

Rencontre 2 : Equipe B - Equipe C : 7 - 4 (8 manches ½), 5 - 2 en points mérités

Rencontre 3 : Equipe C - Equipe A : 7 - 4 (8 manches ½), 5 – 1 en points mérités

Classement après les rencontres de poule (single round robin) :

- Equipe A - 3 victoires, 1 défaite \*
- Equipe B – 3 victoires, 1 défaite \* \*\*
- Equipe C – 3 victoires, 1 défaite \* \*\*

Critère 1\* : Pas de classement possible entre les équipes.

Critère 2 : Pas de classement possible entre les équipes.

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

Equipe	Points marqués	Manches en attaque	Ratio		Points accordés	Manches en défense	Ratio		TQB
A	11	17	0.6471		11	17	0.6471		0.0000
B	11	17	0.6471		11	17	0.6471		0.0000
C	11	17	0.6471		11	17	0.6471		0.0000

Critère 3 : L'équipe B est mieux classée que les équipes A et C en raison du TQB des rencontres 1, 2 et 3 (rencontres opposant les équipes à égalité).

Equipe	Points mérités marqués	Manches en attaque	Ratio		Points mérités accordés	Manches en défense	Ratio		TQB
A	4	17	0.2353		9	17	0.5294		-0.2941
B	9	17	0.5294		5	17	0.2941		0.2353
C	7	17	0.4118		6	17	0.3529		0.0588

Equipe B :

9 points mérités marqués sur 17 manches en attaque = 0.529

5 points mérités encaissés sur 17 manches défensives = 0.294

TQB = 0.529 – 0.294 = 0.235

Equipe C :

7 points mérités marqués sur 17 manches en attaque = 0.412

6 points mérités encaissés sur 17 manches défensives = 0.3529

TQB = 0.412 – 0.353 = 0.059

Equipe A :

4 points mérités marqués sur 17 manches en attaque = 0.235

9 points mérités accordés sur 17 manches défensives = 0.529

TQB = 0.235 – 0.529 = -0.294

### Article 225.8. Scénario 6

Rencontre 1 : Equipe A - Equipe B : 5 - 4 (9 manches)

Rencontre 2 : Equipe B - Equipe C : 5 - 0 (8 manches ½)

Rencontre 3 : Equipe C - Equipe D : 8 - 4 (8 manches ½)

Rencontre 4 : Equipe D - Equipe E : 9 - 0 (8 manches ½)

Rencontre 5 : Equipe E - Equipe A : 5 - 2 (8 manches ½)

Rencontre 6 : Equipe A - Equipe C : 1 - 3 (9 manches)

Rencontre 7 : Equipe B - Equipe D : 3 - 5 (9 manches)

Rencontre 8 : Equipe C - Equipe E : 1 - 3 (9 manches)

Rencontre 9 : Equipe D - Equipe A : 0 - 8 (9 manches)

Rencontre 10 : Equipe E - Equipe B : 3 - 7 (9 manches)

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

Classement après les rencontres de poule (single round robin) :

- Equipe A - 2 victoires, 2 défaites \*
- Equipe B – 2 victoires, 2 défaites \*
- Equipe C – 2 victoires, 2 défaites \* \*\*
- Equipe D – 2 victoires, 2 défaites \* \*\*
- Equipe E - 2 victoires, 2 défaites \*

Critère 1\* : Pas de classement possible entre les équipes A, B, C, D et E.

Critère 2 : L'équipe B est classée devant les équipes A, C, D et E en raison du TQB sur l'ensemble des 10 matchs.

Critère 1\*\* : L'équipe C finit devant l'équipe D en raison du résultat de la rencontre 3.

Equipe	Points marqués	Manches en attaque	Ratio		Points accordés	Manches en défense	Ratio		TQB
A	16	36	0.4444		12	35	0.3429		0.1016
B	19	35	0.5429		13	36	0.3611		0.1817
C	12	35	0.3429		13	35	0.3714		-0.0286
D	18	35	0.5143		19	35	0.5429		-0.0286
E	11	35	0.3143		19	35	0.5429		-0.2286

Equipe B :

19 points marqués sur 35 manches en attaque = 0.542    13 points encaissés sur 36 manches défensives = 0.361

TQB = 0.542 – 0.361 = 0.181

Equipe A :

16 points marqués sur 36 manches en attaque = 0.444    12 points encaissés sur 35 manches défensives = 0.342

TQB = 0.444 – 0.342 = 0.101

Equipe C :

12 points marqués sur 35 manches en attaque = 0.342    13 points accordés sur 35 manches défensives = 0.371

TQB = 0.342 – 0.371 = -0.028.

Equipe D :

18 points marqués sur 35 manches en attaque = 0.514    19 points accordés sur 35 manches défensives = 0.542

TQB = 0.514 – 0.542 = -0.028.

Equipe E :

11 points marqués sur 35 manches en attaque = 0.314    19 points accordés sur 35 manches défensives = 0.542

TQB = 0.314 – 0.542 = -0.228.

## TITRE IV - Arbitrage

~~L'arbitrage et ses obligations arbitrales doivent être conformes aux règles officielles publiées par la fédération, aux présents règlements et aux règlements généraux arbitrage.~~

### CHAPITRE 1 - COMPETENCES

#### Article 226. Commission fédérale arbitrage

##### Article 226.1. Principes généraux

La CFA est l'autorité responsable de l'arbitrage ~~du baseball, du softball et du baseball~~des disciplines fédérales.

Elle intervient auprès des différents organes et instances de la Fédération concernant l'adoption et l'application des dispositions réglementaires relatives à l'arbitrage ~~et pour le respect de l'application du présent règlement.~~

~~Elle a le devoir de demander l'adaptation des articles ou documents relevant de ces règlements en fonction de l'évolution sur le terrain.~~

##### Article 226.2. Attributions

La commission fédérale arbitrage :

**Gère :** La mise à jour du rôle des arbitres et officiels ~~de jeu français de baseball, de softball, de baseball~~des disciplines fédérales, licenciés auprès de la Fédération : le cadre actif et le cadre de réserve,

La désignation des arbitres/officiels de jeu pour les compétitions nationales des disciplines fédérales.

**Peut :** Prononcer des sanctions en cas de faute, dans les limites de ses compétences.  
Organiser une réunion annuelle des responsables régionaux des arbitres.

**Veille :** Au respect des textes concernant l'arbitrage et des règlements fédéraux,  
A l'établissement des documents relatifs à l'arbitrage,  
Au respect que l'on doit aux arbitres ; elle assurera leur défense.

**Intervient :** Auprès du comité directeur fédéral, au sujet des dispositions concernant l'arbitrage.  
~~Peut saisir le président de la Fédération, en cas de litige.~~

~~**Propose :** Un plan d'action et en justifie son contenu.~~

**Communique :** Aux responsables régionaux des arbitres, le cas échéant, les directives du comité directeur de la Fédération.

**Vérifie :** Que les clubs respectent les dispositions des présents règlements généraux.

**Enregistre :** Le nombre de rencontres arbitrées (aux échelons nationaux et régionaux) pour chaque arbitre, sur communication des responsables régionaux pour ce qui concerne les rencontres régionales.

**Collabore :** Avec l'INFBS quant aux programmes et plans de formation des arbitres ainsi que pour l'élaboration des sujets d'examens.

**Article 227. Commissions régionales arbitrage****Article 227.1. Principes généraux**

Chaque ligue régionale doit mettre en place une commission régionale arbitrage (« CRA »).

Le président de cette commission sera le responsable des arbitres/officiels de jeu de sa région.

Le président de la ligue transmet à la CFA la composition de la CRA.

La CRA est subordonnée à la CFA. Elle respecte les règlements fédéraux et directives de la CFA.

La prise de fonction à un poste régional ne donne aucune qualification particulière autre que celle du grade actuel de l'arbitre, en particulier d'un droit au grade supérieur sans avoir suivi la formation adéquate.

**Article 227.2. Attributions**

La commission régionale arbitrage :

**Est :** La représentante de ses arbitres/officiels de jeu auprès de la CFA.  
La représentante de la CFA auprès des arbitres/officiels de jeu de sa région.

**Tient à jour :** Le rôle des arbitres/officiels de jeu de sa région et elle envoie un extrait à la CFA en fin de saison sportive, (toute proposition de mise en réserve d'un arbitre licencié devant être motivée et pouvant faire l'objet d'une intervention d'un instructeur CFA extérieur aux frais de la ligue régionale).

**Transmet :** Aux arbitres/officiels de jeu le courrier et les directives de la CFA.  
Des comptes-rendus à la CFA et au président de la ligue.

**Participent :** A l'élaboration du plan de formation des arbitres/officiels de jeu au sein de la ligue régionale.

**Assurent :** Le suivi des jeunes arbitres/officiels de jeu.

**Intervient :** Dans les championnats régionaux.

**Gère :** L'arbitrage des compétitions régionales.

**S'assure :** Que les rencontres d'échelon régional soient arbitrées par un arbitre/officiel de jeu de la discipline concernée inscrit au cadre actif.

**Etablit :** Les nominations lors des compétitions de la ligue, le cas échéant.

**Fait :** Le compte des rencontres arbitrées par chacun des arbitres/officiels de jeu.

**Propose :** A la CFA les arbitres/officiels de jeu pour une formation supérieure.

**Aide :** Les nouveaux clubs à être en règle pour l'arbitrage.

**Saisit la CFA :** Pour demander une sanction pour un arbitre,  
Pour tout problème qui se pose à elle et qui dépasse son autorité.

**Article 227.3. Communication**

La CRA communique à la CFA régulièrement :

- Un extrait du rôle des arbitres/officiels de jeu ;
- La liste de ses jeunes arbitres ;



- Les comptes-rendus des réunions de la CRA ;
- Le nombre de rencontres arbitrées par chacun.

La CRA communique à la CFA s'il y a lieu :

- Les propositions pour les formations supérieures ;
- Les problèmes auxquels elle se trouve confrontée ;
- Les demandes de sanctions en cas de faute.

## **Article 228. Commissions départementales arbitrage**

### **Article 228.1. Principes généraux**

Les comités départementaux mettent en place, quand ils le peuvent, une commission départementale arbitrage (« CDA »).

### **Article 228.2. Attributions**

La CDA a les mêmes devoirs et prérogatives que celles dévolues à la CRA par les dispositions de l'Article 227.2 des présents règlements généraux.

## **CHAPITRE 2 - ARBITRES/OFFICIELS DE JEU**

### **Section 1 - Principes généraux**

#### **Article 229. Cadre réglementaire**

Les arbitres de baseball et/ou softball sont subordonnés aux dispositions de l'Article 8.00 des règles officielles du baseball et/ou de l'Annexe 5 des règles officielles du softball, et à celles des statuts et règlements fédéraux, dont les présents règlements généraux.

Les officiels de jeu de baseball5 sont subordonnés aux dispositions des règles officielles éditées par la WBSC, et à celles des statuts et règlements fédéraux, dont les présents règlements généraux.

#### **Article 230. Conditions d'exercice (anciens articles 35.1 & 35.3 RG et article 7 RGA)**

Les arbitres de baseball, de softball et officiels de baseball5 :

- Doivent être titulaires d'une licence fédérale en cours de validité, à l'exception de la licence non-pratiquant mention volontaire, délivrée à titre individuel par la Fédération ou par l'intermédiaire d'une structure affiliée ;
- Doivent être inscrits au cadre actif de la CFA ;
- Doivent respecter les statuts, le règlement intérieur, les règlements généraux, les règles officielles de jeu éditées par la Fédération, toute autre disposition réglementaire fédérale ainsi que les Doivent observer tous les statuts, règlements et décisions de la Fédération ;
- En exercice, sont des officiels de la Fédération et bénéficient de la protection de celle-ci ;
- Jouissent des droits et prérogatives attachés à leur statut dans le cadre réglementaire de la Fédération.
- Doivent porter une tenue officielle conforme au code vestimentaire de l'Article 257 des présents règlements généraux ;
- Doivent respecter et veiller à l'application des règles officielles de la discipline concernée publiées par la Fédération ;
- Doivent prendre leurs décisions en toute impartialité ;

- Doivent avoir un comportement exemplaire et n'adopter aucune attitude contradictoire ou non-conforme à la dignité de leur fonction ;
- Doivent se conformer au Code de déontologie des arbitres de l'Association Française du Corps Arbitral Multisports (AFCAM) de l'Article 258 des présents règlements généraux. ~~Tout manquement à cet article peut faire l'objet d'une sanction.~~

Les arbitres/officiels de jeu du cadre national sont tenus de prêter leur concours aux régions auxquelles ils sont rattachés, mais restent à la disposition prioritaire de la CFA pour les compétitions fédérales.

Les arbitres/officiels de jeu internationaux restent à la disposition prioritaire des instances internationales.

### **Article 231. Attributions (articles 2 et 3 RGA)**

L'arbitre en chef ou le commissaire technique désigné pour la rencontre ~~procède à l'appel nominatif~~ vérifie l'identité des joueurs ~~inscrits sur la feuille de match, préalablement à la rencontre, en conformité avec les articles 29.01 et 29.03 des présents règlements.~~

L'arbitre/officiel de jeu intervient officiellement dans l'observation de la rencontre :

- Pour juger les actions de jeux (règle 8.03/Annexe 5) ;
- Pour veiller au respect des règles de jeux et des personnes (règles 8.01 et 8.03/Annexe 5) ;
- Pour rendre compte de toutes décisions prises contre un joueur, manager, coach, etc. lors de la rencontre (règle 8.04) ;
- Pour gérer toutes demandes de protêts, de réclamations ou de contestations (Règle 1.2.8 à 1.2.14).

Il intervient officiellement après la rencontre :

- Pour l'homologation de la rencontre.

~~Toutes les rencontres doivent être arbitrées :~~

- ~~— compétitions internationales~~
- ~~— championnats nationaux~~
- ~~— championnats régionaux~~
- ~~— championnats départementaux~~
- ~~— rencontres amicales nationales et internationales~~

~~La feuille de match est sous la responsabilité de l'arbitre en chef ou officiel en chef désigné pour la rencontre.~~

~~Le nom des arbitres/officiels ainsi que leur position devront y être notés.~~

~~Ils vérifieront l'attestation collective de licence des joueurs présentée par chaque club, imprimée à partir de l'extranet fédéral moins de trois jours avant toute rencontre officielle, ainsi que la véracité des informations des équipes concernant la présence des joueurs.~~

~~En cas de doute sur l'identité d'un joueur, la vérification de l'identité peut être effectuée par la présentation de tout justificatif d'identité comprenant la photo de l'intéressé.~~

Après la rencontre, les arbitres/officiels de jeu signeront la feuille de match.

Ils établiront, le cas échéant, un rapport de match notifiant tous les incidents ayant amené à perturber ou à interdire le bon déroulement de la rencontre.

Si le jeu est protesté ou suspendu, l'arbitre/officiel de jeu devra donner les informations nécessaires aux scoreurs/officiel de table pour l'annotation de l'exacte situation telle qu'elle se présente au moment de la protestation ou de la suspension :

- o le nombre de retraits dans la manche en cours,
- o les coureurs sur les bases (noms),

- le batteur/frappeur en position,
- le compte de balles et de strikes / prises (uniquement pour le Baseball ou le Softball).

~~Article 231.1. — Prérogatives Arbitres/Officiels du cadre national et membres de la CFA~~

~~Les arbitres/officiels du cadre national et les membres de la CFA sur présentation de leur carte officielle, ont accès à toutes les rencontres organisées sur le territoire national.~~

~~Article 231.2. — Arbitres/Officiels du cadre régional et départemental~~

~~Les arbitres/officiels du cadre régional et départemental sur présentation de leur carte officielle, ont accès à toutes les rencontres organisées par les clubs, les comités départementaux ou la ligue régionale à laquelle ils sont rattachés.~~

~~Les arbitres/officiels du cadre régional peuvent en cas de nécessité être désignés pour arbitrer des rencontres nationales ; il ne s'en suit aucune prérogative particulière.~~

## **Section 2 - Rôle des arbitres/officiels de jeu (anciens articles 5 RGA & article 34 RG)**

### **Article 232. Principe (article 33.1 RG & article 6 RGA)**

#### **Article 232.1. Définition**

Le rôle des arbitres/officiels de jeu d'une discipline fédérale donnée recense l'ensemble des personnes physiques titulaires d'un diplôme en cours de validité permettant l'exercice de l'arbitrage de ladite discipline.

Le rôle distingue les arbitres/officiels de jeu en activité, titulaires d'une licence en cours de validité et qui remplissent les conditions de diplôme et de suivi médical (cadre actif) et ceux qui ont cessé leur activité ou ne répondent plus aux conditions requises pour l'exercer (cadre de réserve).

#### **Article 232.2. Etablissement**

Le rôle des arbitres/officiels de jeu du cadre national est établi au début de chaque saison par le responsable concerné des arbitres/officiels de jeu de la discipline fédérale considérée. Ceux-ci, sur leur demande, ou en cas de cessation partielle d'activité, sont reversés sur le rôle du cadre régional.

Le rôle des arbitres/officiels de jeu du cadre régional est établi au début de chaque saison par le responsable des arbitres de la discipline concernée, sur communication des responsables régionaux des arbitres.

Le rôle des arbitres/officiels de jeu du cadre départemental est établi au début de chaque saison par le responsable des arbitres de la discipline concernée, sur communication des responsables départementaux des arbitres.

#### **Article 232.3. Cadre de réserve**

En cas de cessation totale d'activité, les arbitres du cadre actif national, régional ou départemental, sont inscrits sur le rôle du cadre de réserve.

Les arbitres sont placés dans le cadre de réserve de façon systématique pour les raisons suivantes :

- Absence de licence au titre de la saison sportive en cours ;
- Absence de rencontres arbitrées recensées sur une période de deux saisons sportives consécutives.

Les arbitres du cadre de réserve désirant réintégrer le cadre actif doivent passer un examen de recyclage.

Cet examen est composé de la façon suivante :

- Absence de rencontres arbitrées recensées sur une période de trois saisons sportives : examen écrit avec note minimale d'obtention en fonction du diplôme en possession au moment du passage dans le cadre de réserve ;
- Absence de rencontres arbitrées recensées sur une période de plus de trois saisons sportives : examen écrit avec note minimale d'obtention en fonction du diplôme en possession au moment du passage dans

le cadre de réserve et recyclage pratique avec participation à un stage présentiel organisé sous l'égide de l'INFBS ou de la CFA.

**Article 233. Grades, diplômes et certifications**

**Article 233.1. Principe (ancien article 33.3 RG)**

Les grades, diplômes et certifications d'arbitrage sont détaillés, dans le schéma directeur fédéral des formations, défini par l'INFBS.

**Article 233.2. Grades et diplômes (anciens articles 33.1 RG & 6 RGA)**

Les grades et diplômes des arbitres sont les suivants :

	BASEBALL	SOFTBALL	BASEBALL5
Arbitre jeune (12 à 18 ans)	JA BS	JA BS	/
Arbitre/Officiel de jeu fédéral du 1 <sup>er</sup> degré	AF1 BS - ADB	AF1 BS - ADS	OF1B5
Arbitre/Officiel de jeu fédéral du 2 <sup>ème</sup> degré	AF2B - ARB	AF2S - ARS	OF2B5
Arbitre/Officiel de jeu fédéral du 3 <sup>ème</sup> degré	AF3B- ANB	AF3S - ANS	OF3B5

**Article 233.3. Certifications (anciens 33.2 RG et 6 RGA)**

Les certifications des arbitres sont les suivantes :

	BASEBALL	SOFTBALL	BASEBALL5
Arbitre international (WBSC / WBSC Europe / Little League Europe-Afrique / Little League Monde)	AIB	AIS	OIB5
Instructeur fédéral JA et AF1	IFA1 BS	IFA1 BS	IFO1B5
Instructeur fédéral AF2 et AF3	IFA2 B	IFA2	IFO2B5
Formateur d'instructeur d'arbitre Baseball – Softball - Officiel B5	FIA B	FIA S	IFOB5

**Article 233.4. Notes**

	BASEBALL	SOFTBALL	BASEBALL5

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

<p><b>NOTE 1</b></p>	<p>Le grade de jeune arbitre consiste en une qualification accessible à partir de l'âge de 12 ans et valable jusqu'à la catégorie 18 ans et moins. Celle-ci permet d'officier, au niveau régional, lors des rencontres de sa catégorie d'âge et en dessous sauf pour les 18 ans et moins où il faut également avoir obtenu l'UC Règles pour officier à la plaque.</p>	<p>Le titre d'Arbitre WBSC Europe est une licence (diplôme) validée par les instances européennes (WBSC Europe).</p>	<p>Le titre d'Officiel WBSC Europe est une licence (diplôme) validée par les instances européennes (WBSC Europe).</p>
<p><b>NOTE 2</b></p>	<p>Le titre d'arbitre international est temporaire ; il est obtenu sur proposition de la CFA auprès de la Fédération pour être transmis auprès de la WBSC Europe pour un enregistrement sur son rôle des arbitres actifs.</p> <p>La CFA, selon ses choix, retiendra ou non les noms présentés. Ce n'est qu'à partir du moment où le nom de l'arbitre sera retenu qu'il aura le titre d'arbitre international.</p> <p>Ce titre ne donne aucune prérogative particulière lors du déroulement des championnats de France ni sur les décisions des commissions fédérales ou nationales, ou sur celles de la Fédération.</p>	<p>Le titre d'Arbitre WBSC est une licence (diplôme) validée par les instances internationales (WBSC).</p> <p>La CFA, selon ses choix, retiendra ou non les noms présentés. Ce n'est qu'à partir du moment où le nom de l'arbitre sera retenu qu'il aura le titre d'arbitre international.</p> <p>Ce titre ne donne aucune prérogative particulière lors du déroulement des championnats de France ni sur les décisions des commissions fédérales ou nationales, ou sur celles de la Fédération.</p>	<p>Le titre d'Officiel WBSC est une licence (diplôme) validée par les instances internationales (WBSC).</p> <p>La CFA, selon ses choix, retiendra ou non les noms présentés. Ce n'est qu'à partir du moment où le nom de l'officiel sera retenu qu'il aura le titre d'officiel international.</p> <p>Ce titre ne donne aucune prérogative particulière lors du déroulement des Opens de France ni sur les décisions des commissions fédérales ou nationales, ou sur celles de la Fédération.</p>
<p><b>NOTE 3</b></p>		<p>Pour accéder à la certification WBSC Europe, l'arbitre devra :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir arbitré un nombre de rencontres défini par la CFA depuis l'obtention de son diplôme actuel (AF3 S),</li> <li>- Être validé par la CFA (CFA formation), soit sur l'avis des membres de la CFA, soit suite à une supervision favorable lors des phases finales de Division 1 par un formateur d'instructeurs d'arbitrage softball.</li> <li>- Être présenté à la Clinic WBSC Europe sur recommandation de la</li> </ul>	<p>Pour accéder à la certification WBSC Europe, l'officiel devra :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avoir officié un nombre de rencontres défini par la CFA depuis l'obtention de son diplôme actuel (OF3B5 ou OF2B5),</li> <li>- Être validé par la CFA (CFA formation), soit sur l'avis des membres de la CFA, soit suite à une supervision favorable lors de l'Open de France par un formateur d'instructeurs d'officiels de Baseball5.</li> <li>- Être présenté à la Clinic WBSC Europe sur recommandation de la</li> </ul>

		<p>CFA en fonction des besoins.</p> <p>La licence WBSC Europe est toujours active tant que l'arbitre participe au moins à une compétition WBSC Europe tous les trois ans. Au-delà, l'arbitre est mis sur liste de réserve WBSC Europe. Pour être réactivé, l'arbitre doit reparticiper à une Clinic organisée par la WBSC Europe.</p>	<p>CFA en fonction des besoins.</p> <p>La licence WBSC Europe est toujours active tant que l'officiel participe au moins à une compétition WBSC Europe tous les trois ans. Au-delà, l'officiel est mis sur liste de réserve WBSC Europe. Pour être réactivé, l'officiel doit reparticiper à une Clinic organisée par la WBSC Europe.</p>
--	--	---	--

### Article 233.5. Accession au grade supérieur

Pour accéder au grade supérieur, l'arbitre devra :

- Avoir arbitré un nombre de rencontres défini par la CFA depuis l'obtention de son diplôme actuel ;
- Avoir suivi la formation supérieure ;
- Réussir l'examen.

Les désignations à un poste départemental, régional ou national ne donnent droit à aucune prérogative particulière.

### Article 234. Suivi médical obligatoire

#### Article 234.1. Personnes majeures

Pour les personnes majeures, l'inscription au cadre actif est subordonnée à la présentation par l'arbitre, au responsable des arbitres de la discipline considérée, d'un certificat médical d'absence de contre-indication à l'arbitrage de ladite discipline sportive.

Ce certificat doit dater de moins d'un an à la date de la demande d'inscription au cadre actif.

La présentation d'un certificat médical d'absence de contre-indication est exigée toutes les trois saisons sportives.

Pour les saisons sportives pour lesquelles la présentation d'un certificat médical n'est pas exigée, l'arbitre renseigne le questionnaire relatif à l'état de santé du sportif majeur.

Le questionnaire de santé ne doit pas être remis lors de la demande d'inscription au cadre actif ; l'arbitre doit toutefois attester, sur le formulaire spécifique prévu à cet effet, avoir répondu par la négative à chacune des rubriques du questionnaire et transmettre cette attestation au responsable des arbitres de la discipline considérée.

À défaut d'avoir fourni l'attestation relative au questionnaire de santé ou dans l'hypothèse où il a répondu positivement à une des rubriques, l'arbitre est tenu de produire un nouveau certificat médical d'absence de contre-indication à l'arbitrage de la discipline sportive concernée, datant de moins de six (6) mois, pour obtenir son inscription au cadre actif pour la saison concernée.

#### Article 234.2. Personnes mineures

Pour les personnes mineures, l'inscription au cadre actif est subordonnée à l'attestation du renseignement d'un questionnaire relatif à l'état de santé du sportif mineur, réalisé conjointement par le mineur et par les personnes exerçant l'autorité parentale.

Le questionnaire de santé ne doit pas être remis lors de l'inscription au cadre actif est subordonnée ; le mineur et les personnes exerçant l'autorité parentale, doivent toutefois attester, sur le formulaire spécifique prévu à cet effet, avoir répondu par la négative à chacune des rubriques du questionnaire de santé.

Ils fournissent cette attestation à la structure affiliée au sein de laquelle le mineur souhaite être rattaché comme arbitre inscrit au cadre actif, qui en justifie auprès de la fédération.

A défaut d'avoir fourni l'attestation relative au questionnaire de santé ou dans l'hypothèse où ils ont répondu positivement à une des rubriques ; le mineur et les personnes exerçant l'autorité parentale sont tenus de

produire un certificat médical attestant de l'absence de contre-indication à la pratique du sport ou de la discipline concernée datant de moins de six mois.

À défaut, l'inscription au cadre actif en tant qu'arbitre sera refusée.

**Article 234.3. Dérogation**

Les arbitres titulaires d'une licence pour pratique compétitive ou loisir, sont réputés être en règle vis-à-vis de leurs obligations de suivi médical au titre du présent Article 232.3.

### **Section 3 - Formation des arbitres/officiels de jeu**

#### **I. Principes généraux**

##### **Article 235. Programme**

Le programme de formation est national et est défini conjointement par l'INFBS et la CFA.

Un nombre de rencontres officielles arbitrées, défini par la CFA, est obligatoire entre chaque grade pour participer à la formation supérieure.

##### **Article 236. Organisation des stages**

###### **Article 236.1. Stages jeune arbitre**

L'organisation des stages jeune arbitre est départementale ou régionale. Ils doivent être précédés d'une demande d'agrément auprès de l'INFBS, mentionnant les dates de stage, les horaires, la date d'examen.

###### **Article 236.2. Stages arbitre/officiel de jeu fédéral niveau 1 (Baseball/Softball – Baseball5)**

L'organisation des stages arbitre fédéral niveau 1 ou officiel fédéral niveau 1 est départementale ou régionale. Ils doivent être précédés d'une demande d'agrément auprès de l'INFBS, mentionnant les dates des stages, les horaires, la date d'examen.

###### **Article 236.3. Stages d'arbitre/officiel de jeu fédéral niveau 2 (Baseball – Softball – Baseball5)**

L'organisation des stages d'arbitre fédéral niveau 2 baseball ou softball ou officiel fédéral niveau 2 baseball5 est régionale, voire fédérale, sous les mêmes conditions.

L'avis de la CFA sera sollicité par l'INFBS avant que celui ne statue sur la demande d'agrément.

###### **Article 236.4. Stages d'arbitre/officiel de jeu fédéral niveau 3 (Baseball – Softball – Baseball5)**

Les stages d'arbitre fédéral niveau 3 baseball ou softball, d'officiel fédéral niveau Baseball5 et de formation d'instructeurs sont nationaux et organisés par la CFA en collaboration avec l'INFBS.

##### **Article 237. Procédure**

Les stages doivent être encadrés par un formateur du niveau suffisant (IFA1 pour JA et AF1 B/S ; IFO1B5 pour OF1B5 ; IFA2 B ou AF2 S pour AF2 BS; IFO2B5 pour OF2B5 ; et AF3 B ou AF3 S ou OF3B5, FIA B ou FIA S ou FIOB5 pour les formations d'instructeurs) agréé par l'INFBS, après avis de la CFA.

L'organisateur de la formation communiquera à l'INFBS et à la CFA, s'il est autre que celle-ci, pour information et archivage, un compte-rendu du stage et de l'examen avec les noms, prénoms, adresses (domicile, courriel), téléphone (fixe et portable) et clubs des stagiaires.

Le travail des arbitres/officiels de jeu, leur compétence, leur intégrité, leur attitude sont pris en compte.

Une participation à la vie fédérale est demandée aux arbitres nationaux. Une participation à la vie régionale est demandée aux arbitres régionaux. De même, une participation à l'activité départementale est demandée aux arbitres départementaux.

Un responsable régional des arbitres peut soumettre à la CFA, un dossier pour proposer un arbitre/officiel de jeu à une formation supérieure.

Les stages et examens ne répondant pas aux conditions précitées ne seront pas reconnus par l'INFBS, et aucun arbitre/officiel de jeu sortant de stages non homologués ne pourra être inscrit sur le rôle des arbitres/officiels de jeu de la CFA.

## **II. Formateurs**

### **Article 238. Principes généraux**

Les instructeurs assurent la formation des arbitres/officiels de jeu, encadrent l'examen, supervisent la partie pratique, corrigent les épreuves, transmettent les résultats à l'INFBS et à la CFA avec le numéro de licences-noms, prénoms, date de naissance, numéro de licence, club, ligue et coordonnées des nouveaux arbitres/officiels de jeu ou des nouveaux grades.

#### **Article 238.1. Baseball**

Les instructeurs sont qualifiés pour une période de cinq ans ; après quoi, ils doivent suivre un stage de recyclage pour maintenir la certification.

Les instructeurs sont également tenus d'assurer au moins une formation d'arbitres par an (sauf dérogation accordée par la CFA), faute de quoi, ils perdent systématiquement leur certification d'instructeur.

#### **Article 238.2. Softball**

Les instructeurs sont qualifiés pour une période définie par la CFA. Elle a autorité pour organiser un stage de recyclage obligatoire pour maintenir la certification.

Les instructeurs sont également tenus d'assurer au moins une formation d'arbitres a minima tous les deux ans (sauf dérogation accordée par la CFA), faute de quoi, ils perdent systématiquement leur certification d'instructeur.

#### **Article 238.3. Baseball5**

Les instructeurs sont qualifiés pour une période définie par la CFA. Elle a autorité pour organiser un stage de recyclage obligatoire pour maintenir la certification.

Les instructeurs sont également tenus d'assurer au moins une formation d'officiels a minima tous les deux ans (sauf dérogation accordée par la CFA), faute de quoi, ils perdent systématiquement leur certification d'instructeur.

### **Article 239. Instructeurs**

#### **Article 239.1. Rôle de l'Institut national de formation (INFBS)**

L'INFBS tient à jour la liste des instructeurs communiquée par la CFA.

Suite à une demande d'organisation de stage de formation d'arbitre baseball ou softball ou d'officiel baseball5, l'INFBS fournira un instructeur à la ligue régionale ou au comité départemental organisateur.

#### **Article 239.2. Instructeur Fédéral d'arbitre/officiel de jeu Niveau 1 (baseball/softball-baseball5)**

Les candidats à la certification d'instructeur fédéral d'arbitre niveau 1 doivent :

- Posséder le grade d'arbitre national, le diplôme d'arbitre fédéral niveau 3, en baseball ou softball depuis au moins un an et être arbitre officiel dans l'autre discipline ;
- Ou posséder le grade d'arbitre régional ou le diplôme d'arbitre fédéral niveau 2 en baseball ou softball depuis au moins deux ans, être arbitre officiel dans l'autre discipline et avoir arbitré au moins cinquante rencontres (baseball) et vingt rencontres (softball) ;
- Posséder le grade d'officiel fédéral niveau 2 baseball5 depuis au moins un an et avoir officié au moins trente rencontres de baseball5.

La certification est acquise :

- Après la participation à une formation d'instructeur fédéral d'arbitre/officiel de jeu niveau 1 ;
- Après avoir satisfait aux épreuves de l'évaluation ou examen correspondant.

La formation d'instructeur fédéral d'arbitre niveau 1 est organisée par l'INFBS en concertation avec la CFA.



L'instructeur fédéral d'arbitre niveau 1 est qualifié pour encadrer les stages de l'unité capitalisable « Règles » (UC Règles), d'arbitre fédéral niveau 1 et jeune arbitre.

**Article 239.3. Instructeur Fédéral d'arbitre/officiel de jeu Niveau 2 (baseball-softball-baseball5)**

Les candidats à la certification d'instructeur fédéral d'arbitre niveau 2 baseball ou softball et d'instructeur fédéral d'officiel niveau 2 baseball5 doivent :

- Posséder le grade d'arbitre national baseball ou softball ou le diplôme d'arbitre fédéral niveau 3 baseball ou softball depuis au moins deux ans ou le diplôme d'officiel fédéral niveau 3 depuis au moins un an ;
- Posséder la certification d'instructeur fédéral d'arbitre niveau 1 ou la certification d'instructeur fédéral d'officiel niveau 1 depuis au moins un an.

La certification est acquise :

- Après la participation à une formation d'instructeur fédéral d'arbitre niveau 2 baseball ou softball ;
- Après avoir satisfait aux épreuves de l'évaluation ou examen correspondant.

La formation d'instructeur fédéral d'arbitre niveau 2 baseball ou softball est organisée par l'Institut national de formation en concertation avec la CFA.

L'instructeur fédéral d'arbitre niveau 2 baseball ou softball est qualifié pour encadrer :

- les stages de l'unité capitalisable « Règles » (UC Règles), d'arbitre fédéral niveau 1 et jeune arbitre à condition d'être également arbitre officiel de baseball ou softball ;
- les stages d'arbitre fédéral niveau 2 baseball ou softball et les stages d'arbitre fédéral niveau 3 baseball ou softball à condition d'appartenir au cadre actif du rôle officiel des arbitres baseball ou softball.

**Article 239.4. Formateur d'Instructeurs d'Arbitres/d'Officiels (baseball-softball-baseball5)**

Les candidats à la certification de formateur d'instructeur d'arbitre baseball ou softball ou d'officiel Baseball5 doivent appartenir au cadre national.

La certification est acquise :

- Sur validation conjointe de la CFA et de l'INFBS au regard des délibérations consécutives à une formation de Formateur d'Instructeur d'Arbitre baseball ou softball ou baseball5 suivie à titre initial ou de recyclage, ou d'un stage de recyclage ;
- Après avoir satisfait aux épreuves de l'évaluation ou examen correspondant.

## **Section 4 - Discipline et protection des arbitres (ancien article 16 RGA & 37 RG)**

### **Article 240. Barème des sanctions**

#### **Article 240.1. Avertissement**

Tout refus de répondre à deux convocations sans raison grave justifiée, ou tout refus d'être réquisitionné pour arbitrer une rencontre, est sanctionné par un avertissement.

#### **Article 240.2. Pénalités financières**

Toute absence sans excuse valable, après une désignation régulièrement effectuée, est sanctionnée notamment par des pénalités financières portant sur les indemnités d'arbitrage.

#### **Article 240.3. Suspension**

Lorsque l'arbitre/officiel de jeu adopte une attitude indigne de sa fonction (encouragement, etc.), ou lorsqu'il ne fait pas preuve de neutralité dans ses jugements et favorise une équipe ou un joueur, ou à la suite du troisième avertissement, l'arbitre/officiel de jeu peut, après comparution devant la CFA, être suspendu de ses fonctions pour une durée maximale d'un an.

#### **Article 240.4. Radiation**

En cas de refus de se recycler, ou d'incompétence malgré des stages de recyclage, de fraude, ou tentative de fraude dans les demandes de remboursement de frais et d'indemnités, ou après deux suspensions, un arbitre peut, après comparution devant la CFA, être proposé pour la radiation par la CFA.

**Article 241. Comparution devant la CFA**

Lorsqu'un arbitre/officiel de jeu se voit reprocher un comportement pouvant être sanctionné d'une suspension ou d'une radiation, la CFA le convoque au préalable dans le respect des droits de la défense. Si le mis en cause ne peut être présent, il est invité à transmettre ses observations écrites, dans les délais de la convocation initiale.

**Article 242. Procédure disciplinaire**

La CFA peut saisir les instances disciplinaires fédérales, lorsqu'elle estime que la faute commise par un arbitre/officiel de jeu justifie des sanctions plus lourdes que celles que les présents règlements généraux lui reconnaissent le droit de prononcer.

**Article 243. Protection**

Les arbitres/officiels de jeu sont protégés par le Président de la Fédération et, par délégation, par le Président de la CFA, en cas d'affront grave qu'ils auraient pu subir dans l'exercice de leur fonction ou résultant de ces dernières, ainsi qu'en cas d'impayé par un club.

## CHAPITRE 3 - ARBITRAGE DES COMPÉTITIONS SPORTIVES

### Section 1 - Principes généraux (ancien article 20 RGE)

**Article 244. Obligations**

~~Toutes les rencontres en compétition officielles devront être dirigées par des arbitres diplômés par la Fédération.~~

Toutes les compétitions officielles doivent être arbitrées par des arbitres ou officiels de jeu (en baseball) titulaires d'un diplôme d'arbitre du niveau requis (ou à titre dérogatoire de niveau inférieur sur décision de la CFA) de la discipline fédérale considérée, inscrit au cadre actif de la CFA pour la saison sportive en cours, dans les conditions des présents règlements généraux.

Le comité directeur fédéral peut, sur demande de la CFS ou de la CFJ selon la catégorie concernée, après avis de la CFA, décider de déroger au présent article pour certaines compétitions.

L'arbitrage doit être conforme aux règles officielles publiées par la Fédération pour la discipline considérée ainsi qu'aux présents règlements généraux.

A défaut de dérogation préalable dans les conditions ci-dessus, toute rencontre dont le ou les arbitres/officiels de jeu ne répondent pas aux critères fixés par les présents règlements généraux, ne pourra pas être homologuée~~est réputée non avenue~~.

**Article 245. Mise à disposition d'arbitres**

**Article 245.1. Principe**

Chaque club, comité départemental ou ligue régionale, engageant une équipe dans une compétition officielle, met à disposition de la commission sportive organisatrice de la compétition considérée, et pour la saison sportive concernée :

- un nombre d'arbitres/officiels de jeu pour la durée de la compétition considérée ;
- un nombre de « journées d'arbitrage » pour la durée de la compétition considérée ;
- et/ou un nombre d'arbitres/officiels de jeu disponibles pour chaque journée du championnat considéré.

Le(s) nombre(s) requis sont définis par la CFA, pour chaque compétition, dans le règlement particulier de ladite compétition.

**Article 245.2. Sanctions**

Le non-respect des obligations de mise à disposition de l'Article 245.1 ci-dessus, entraîne pour la structure contrevenante des pénalités financières définies par le comité directeur de l'organe fédéral considéré et destinées à couvrir-compenser le recours à~~est~~ d'autres arbitres/officiels de jeu indépendants nécessaires afin d'assurer le~~au~~ bon déroulement des compétitions.

**Article 245.3. Compétitions nationales jeunes**

Pour toutes les compétitions nationales jeunes organisées sous l'égide de la CFJ, la non présentation d'un arbitre/officiel de jeu engagé au titre d'un club, d'un comité départemental ou d'une ligue régionale, conformément au règlement particulier de la compétition concernée, et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de score, lors de chaque regroupement de la phase préliminaire et/ou de la phase finale de ladite compétition, entraîne pour cette structure contrevenante des pénalités financières et destinées à compenser le recours à d'autres arbitres/officiels de jeu afin d'assurer le couvrir le coût des arbitres indépendants nécessaires au bon déroulement des compétitions.

**Section 2 - Nomination et récusation**

**Article 246. Principe**

Chaque commission sportive organisatrice d'une compétition définit les conditions de nomination des arbitres ou officiels (baseball5). Ces conditions sont précisées dans le règlement particulier de chaque compétition communiquées aux clubs intéressés.

L'inscription d'une équipe en compétition est tributaire de la présentation, par la structure dont elle est issue, d'un ou de plusieurs arbitres de la discipline fédérale concernée.

**Article 247. Nomination**

La CFA est responsable de la nomination d'arbitres/officiels de jeu lors des rencontres ou des compétitions nationales (sauf en cas de délégation des nominations).

Les CRA et CDA sont responsables de la nomination d'arbitres/officiels de jeu diplômés lors des rencontres ou des compétitions de niveau régional ou départemental.

~~Les arbitres/officiels diplômés désignés ne devront apparaître sur la feuille de match qu'à ce titre.~~

**Article 248. Convocation**

Les arbitres/officiels de jeu s'engagent à répondre aux convocations qu'ils recevront.

L'absence à ces convocations peut faire l'objet de sanctions de la part de la CFA.

Les arbitres/officiels de jeu, également joueurs, ne peuvent faire prévaloir leur appartenance à une équipe pour refuser de répondre à une convocation.

**Article 249. Refus (ancien article 20.3 RGES)**

Lorsqu'un arbitre/officiel de jeu engagé pour un championnat d'échelon national refuse plus de deux désignations sans motif valable, ce dernier est considéré comme ne remplissant plus l'obligation de la structure, au titre de laquelle il s'est engagé, de mise à disposition d'arbitrage pour la durée du championnat considéré, ce qui entraîne pour la structure contrevenante des pénalités financières et destinées à compenser le recours à d'autres arbitres/officiels de jeu afin d'assurer le couvrir le coût des arbitres indépendants nécessaires au bon déroulement des compétitions.

**Article 250. Remplacement / réquisition**

~~L'arbitre désigné par la CFA pour une épreuve organisée sous l'égide de la Fédération peut en cas d'absence, être remplacé par tout autre arbitre officiel du cadre actif de la Fédération présent sur le lieu de la rencontre et non inscrit sur la feuille de match à un autre titre.~~

En cas d'absence d'un ou des arbitres/officiels de jeu prévus, tout arbitre/officiel de jeu, titulaire d'un diplôme d'arbitrage de la discipline considérée du niveau correspondant, inscrit au cadre actif de la CFA pour la saison sportive en cours, présent sur le lieu de la rencontre est alors tenu d'en assurer la direction, sauf s'il s'agit de l'un des joueurs ou managers d'une des équipes engagées ; inscrits sur le line-up ou la feuille de match de la rencontre concernée.

L'arbitre/officiel de jeu présent ne peut refuser son concours, sous peine de sanctions prononcées par la CFA.

Le remplaçant est choisi dans l'ordre hiérarchique décroissant (en cas d'égalité, dans l'ordre d'ancienneté, par tirage au sort).

Un arbitre/officiel de jeu obligé d'abandonner ses fonctions en cas de force majeure est remplacé par tout arbitre/officiel de jeu présent sur le terrain.

Si les arbitres/officiels de jeu désignés, faute d'avoir été remboursés et indemnisés avant la rencontre concernée par les structures des équipes concernées, refusent d'arbitrer, aucune réquisition d'un arbitre plus conciliant, ne pourra avoir lieu, si le ou les structures ne remplissent pas leurs obligations financières.

#### **Article 251. Récusation**

La structure qui désire récuser un arbitre pour une rencontre à laquelle son équipe participe, adresse à la CRS pour une rencontre régionale, à la CFS ou à la CFJ selon la catégorie concernée, par le canal de la CRS quand elle existe s'il s'agit d'une rencontre nationale, une demande écrite et motivée, signée du président de la structure, qui doit parvenir à la commission compétente dix jours au moins avant la date de la rencontre, appuyée d'une somme d'un montant défini annuellement dans le guide financier fédéral, qui est remboursée si la réclamation est reconnue fondée.

La CFS ou la CFJ selon la catégorie concernée, ou les CRS, selon le cas, prennent en l'espèce, et après avis de la CFA, des décisions sans recours.

La récusation sur le terrain est interdite.

### **Section 3 - Indemnisation et frais de déplacement**

#### **Article 252. Fixation**

Le montant des indemnités d'arbitrage est fixé chaque année dans le guide financier fédéral, sur proposition de la CFA.

Les instructeurs et les superviseurs perçoivent une indemnité par journée d'activité dont le montant est fixé chaque année dans le guide financier fédéral, sur proposition de l'INFBS (pour les instructeurs) ou de la CFA (pour les superviseurs).

Ils sont pris en charge par l'organisateur du stage (pour les instructeurs) ou par l'organe instigateur de la ou des supervisions (pour les superviseurs) :

- Frais de déplacement ;
- Hébergement ;
- Repas ;
- Indemnités.

Les frais de déplacement des arbitres/officiels de jeu officiant dans les compétitions nationales sont fixés chaque année dans le guide financier fédéral, sur proposition de la CFA. Ceux des arbitres/officiels de jeu internationaux sont fixés par la WBSC Europe ou la WBSC. Les arbitres internationaux officiant en Little League Europe-Afrique ou Little League Monde ont, de principe, les déplacements vers le lieu de compétition à leur charge. Toutefois, sur approbation budgétaire, une prise en charge partielle ou totale peut être allouée.

Les comités directeurs des ligues régionales et comités départementaux peuvent également définir chaque année les conditions de prise en charge financière des arbitres pour les compétitions qui relèvent de leur champ de compétence. ~~Ces conditions seront insérées en annexe des règlements sportifs régionaux ou départementaux.~~

#### **Article 253. Indemnisation**

En cas de rain-out avant le début de la première rencontre d'un programme double et que la deuxième rencontre ne peut être disputée, il est attribué aux arbitres une indemnité correspondant à une prestation officielle pour une seule rencontre.

Dans tous les autres cas, une rencontre commencée est due.

**Article 254. Prise en charge financière**

Les conditions de prise en charge financière des arbitres/officiels de jeu pour les compétitions nationales sont définies dans les règlements particuliers de ces compétitions.

Les comités directeurs des ligues régionales et comités départementaux peuvent également définir chaque saison sportive les conditions de prise en charge financière des arbitres pour les compétitions qui relèvent de leur champ de compétence. ~~Ces conditions seront insérées en annexe des règlements sportifs régionaux ou départementaux.~~

Les indemnités et les frais de déplacement des arbitres/officiels de jeu sont payés :

- Soit aux arbitres/officiels de jeu directement sur le terrain, avant la rencontre, par les structures en présence ;
- Soit directement par la Fédération ou l'un de ses organes déconcentrés, selon le niveau de compétition. Dans ce cas :
  - o soit les structures participantes s'engagent à couvrir tous les frais liés à l'arbitrage de la compétition considérée par la constitution de provisions d'arbitrage et, le cas échéant, après récapitulatif des frais d'arbitrage à la fin de la saison sportive, le paiement du solde dû après péréquation de la charge financière non financée ;
  - o soit les structures participantes s'engagent à couvrir chacun la moitié des frais liés à l'arbitrage des rencontres auxquelles elles participent lors de la compétition considérée par la constitution de provisions d'arbitrage et, le cas échéant, après récapitulatif des frais d'arbitrage à la fin de la saison sportive, le paiement du solde dû après ajustements aux frais réels engagés par les arbitres ayant officié lors de ces rencontres.

**Article 255. Fraude ou tentative de fraude**

Toute tentative de fraude avérée dans les demandes de remboursement de frais et d'indemnisation entraînera le remboursement total de la somme perçue par l'arbitre, l'instructeur ou le superviseur, aux clubs, comités départementaux, ligues régionales, ou Fédération ayant payé, ~~sans préjudice de toute sanction et il s'ensuivra des sanctions envers le contrevenant tant~~ au niveau de la CFA pouvant aller jusqu'à la (radiation du rôle des arbitres ~~et~~ ) qu'au niveau de la Fédération (poursuites disciplinaires et/ou pénales.

**Article 256. Refus d'acquiescement de l'indemnisation et des frais de déplacement (ancien article 36 RGA & 20.03.07 RGES)**

En cas de refus d'une structure de s'acquiescer de l'indemnisation et des frais de déplacement des arbitres avant le début de la rencontre, celui-ci aura le droit de refuser d'assurer l'arbitrage de la partie, et le devoir d'en informer la CFA.

La structure fautive se verra infliger une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, ainsi que d'une défaite par pénalité de son équipe.

Dans ce cas, les clubs ne pourront faire état de l'Article 250 des présents règlements généraux autorisant la réquisition.

**CHAPITRE 4 - Annexes****Article 257. Code vestimentaire**

	BASEBALL	SOFTBALL	BASEBALLS
<b>CASQUETTE</b>	Noire ou Bleu marine	Bleu marine	Noire (non obligatoire)
<b>MAILLOT (STYLE POLO)</b>	Noir – Bleu Marine Rouge – Bleu ciel (Arbitrage au niveau national)	Bleu ciel Rouge	Blanc – Bleu ciel Rouge

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

	<i>Nota : tous les arbitres de la rencontre doivent porter la même couleur.</i>	<i>Nota : tous les arbitres de la rencontre doivent porter la même couleur.</i>	<i>Nota : tous les officiels de la rencontre doivent porter la même couleur.</i>
<b>SOUS-VETEMENT HAUT</b>	Marine ou Noir (manches courtes /longues)	Blanc (manches courtes /longues)	Noir (manches courtes /longues)
<b>COUPE-VENT</b>	Marine ou Noir	Bleu marine	/
<b>PANTALON</b>	Gris	Bleu marine	Noir
<b>CEINTURE</b>	Noire en cuir	Noire en cuir	Noire en cuir (si besoin)
<b>SAC A BALLE</b>	Noir – Gris – Marine (un/deux même couleur)	Bleu marine (un/deux même couleur)	/
<b>CHAUSSETTES</b>	Noires	Bleus Marines ou Noires	Noires
<b>CHAUSSURES</b>	Noires	Noires	Noires

**Article 258. Code de déontologie des arbitres de l'Association française du corps arbitral multisports**



ASSOCIATION FRANÇAISE DU CORPS ARBITRAL MULTISPORTS  
Déclarée à la Préfecture de Paris le 2 janvier 1983 N°88193  
Présidents d'honneur : Robert PALLUOL ; et René Dally  
Site Internet : [www.arbitre-afcam.org](http://www.arbitre-afcam.org)

### Déontologie des Arbitres en 10 points

#### L'Arbitre s'engage à :

1. Connaître avec précision et appliquer les règles et règlements ;
2. Être juste et impartial et communiquer clairement ses décisions ;
3. Suivre les formations pour avoir les connaissances et maintenir les compétences qui répondent aux exigences de son niveau de pratique et de perfectionnement ;
4. Être bien préparé pour chaque compétition (condition physique optimale, ponctualité, disponibilité, tenue vestimentaire et équipement appropriés...);
5. Être et demeurer exemplaire en toutes circonstances, dans et au dehors de l'aire sportive ;
6. Être respectueux de tous les acteurs de la compétition (compétiteurs, entraîneurs, organisateurs, spectateurs, média, officiels,...);
7. S'interdire toutes les critiques ou commentaires préjudiciables envers d'autres arbitres ou l'institution d'appartenance ou ses membres, par quelque moyen que ce soit (oral, écrit, article publié, twitter, forums internet, blogs, sites de réseaux sociaux,...);
8. Avoir un comportement irréprochable (ne pas consommer de l'alcool ou fumer en étant en fonction, ne pas utiliser de drogues illicites, éviter une proximité inappropriée avec des compétiteurs, ...);
9. S'interdire tout conflit d'intérêt (interdiction de participer à des paris sportifs sur la compétition, refuser tout cadeau d'une valeur inappropriée et toute rémunération indue, ...);
10. Faire preuve d'un esprit de sportivité et promouvoir les aspects positifs du sport tels que le fair-play.

#### Serment de l'Arbitre aux Jeux Olympiques :

*« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions pendant ces Jeux Olympiques en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité. »*

## TITRE V - Scorage

### CHAPITRE 1 - COMPETENCES

#### Article 259. Commission fédérale scorage-statistiques

##### Article 259.1. Principes généraux (ancien article 1 RGSS)

La CFSS est l'autorité responsable du scorage et des statistiques des disciplines fédérales à l'exception du baseball5 et du beeball.

Elle intervient auprès des différents organes et instances de la Fédération concernant l'adoption et l'application des dispositions réglementaires relatives au scorage et aux statistiques.

Par déléation de la Fédération, la CFSS :

- Assure l'administration générale du scorage et des statistiques en baseball et en softball ;
- Prépare et propose à la CFJR, les règlements généraux du scorage et des statistiques, pour présentation, par cette dernière au vote du comité directeur fédéral ;
- Propose les différents grades et certifications de scoreurs et établit le rôle officiel des scoreurs ;
- Délivre les diplômes concernant le scorage ;
- Élabore, avec la DTN chargée de la formation, le contenu des formations permettant l'accès à ces grades et certifications ;
- Établit, avec la DTN chargée de la formation, les sujets d'examen des différents grades et certifications ;
- Nomme pour les rencontres les scoreurs inscrits dans le rôle officiel des scoreurs dans le respect des dispositions réglementaires ;
- Intervient auprès des différents comités et commissions au sujet des dispositions concernant le scorage et les statistiques ;
- Prononce les pénalités financières prévues aux règlements généraux des épreuves sportives à l'encontre des clubs ne respectant pas les dispositions concernant le scorage ;
- Saisit la CFJR dans le cas de décisions ne respectant pas les dispositions du présent règlement.

##### Article 259.2. Attributions (ancien article 15 RGSS)

La commission fédérale scorage-statistiques :

- Gère :** La mise à jour du rôle officiel des scoreurs : le cadre actif et le cadre de réserve.
- La désignation pour toutes les compétitions nationales des scoreurs, scoreurs-opérateurs, statisticiens et directeurs du scorage, le cas échéant.
- ~~Nomme pour les rencontres les scoreurs inscrits dans le rôle officiel des scoreurs dans le respect des dispositions réglementaires.~~
- Les stages des scoreurs nationaux SF4 et des instructeurs.
- L'élaboration des sujets d'examens et des documents de formation au scorage.
- Peut :** Prononcer des sanctions en cas de faute, dans la limite de ses compétences.
- Organiser une réunion annuelle des responsables régionaux des scoreurs.
- Veille :** Au respect des textes concernant le scorage et les scoreurs et des règlements fédéraux.
- Au respect que l'on doit au scoreur ; elle assurera leur défense.
- Intervient :** Auprès du comité directeur fédéral, au sujet des dispositions concernant le scorage et les statistiques.
- Auprès des différentes commissions sportives pour homologuer les rencontres.



- Propose :** ~~Un plan d'action justifié auprès de ses interlocuteurs.~~
- Communique :** Aux scoreurs et aux responsables régionaux des scoreurs, le cas échéant, les directives du comité directeur de la Fédération.
- Vérifie :** Que les clubs respectent les dispositions des présents règlements généraux concernant les scoreurs et le scorage.
- Enregistre :** Le nombre de rencontres scorées (aux échelons nationaux et régionaux) pour chaque scoreur, sur communication des responsables régionaux pour ce qui concerne les rencontres régionales.
- Collabore :** Avec l'INFBS quant aux programmes et plans de formation des scoreurs et statisticiens ainsi que pour l'enregistrement des scoreurs nouvellement diplômés.  
~~Un programme de formation conjointement avec la DTN chargée des formations~~  
~~Le contenu des formations conjointement avec la DTN chargée des formations,~~  
~~Les sujets des examens de scorage conjointement avec la DTN chargée des formations,~~  
~~L'établissement des documents de formation de scorage.~~
- Délivre :** ~~Les diplômes de scoreurs.~~
- Etablit :** - Les statistiques des championnats de France compétitions nationales.  
 - Les statistiques des compétitions internationales se déroulant sur le territoire français.  
~~Un programme de formation conjointement avec la DTN chargée des formations.~~
- Vérifie :** ~~La régularité des stages SD, SR1 et SR2.~~
- Enregistre :** Les scoreurs nouvellement diplômés
- Prononce :** - Des pénalités financières d'un montant fixé annuellement par le comité directeur fédéral aux clubs fautifs de ne pas respecter les textes concernant le scorage pendant les championnats compétitions.
- Communique :** - La liste des Instructeurs de scorage,  
 - Les statistiques sur le site internet fédéral à la DTN.
- Propose :** Des scoreurs aux stages de grade supérieur,  
Le montant des indemnités des scoreurs et des formateurs de scorage au comité directeur fédéral,  
~~Le montant des pénalités financières relevant du scorage au Comité Directeur fédéral,~~  
~~Les modifications des textes officiels concernant les scoreurs et le scorage auprès de la commission fédérale de la réglementation pour soumission au Comité Directeur fédéral,~~

## **Article 260. Commissions régionales (ancien article 16 RGSS)**

### **Article 260.1. Principes généraux**

Les ligues peuvent mettre en place une commission régionale scorage ~~et~~ statistiques.

Le président de la ligue communique à la CFSS le nom du responsable de la commission régionale et de ses membres.

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

La prise de fonction d'un poste régional ne donne aucune qualification autre que celle du grade actuel du scoreur, ni droit au grade supérieur sans avoir suivi la formation adéquate.

### Article 260.2. Attributions

Une CRSS :

- Est :** La responsable des scoreurs et statisticiens de sa région,  
La représentante des scoreurs de sa région auprès de la CFSS,  
La représentante de la CFSS auprès des scoreurs de sa région.
- Applique :** Les textes réglementaires fédéraux et les directives de la CFSS.
- Organise :** Les stages de scoreur régional 1<sup>er</sup> degré et les stages de scoreur départemental lorsque qu'un comité départemental n'est pas à même de le mettre en œuvre.
- Communique :** A la CFSS les noms des scoreurs pour une formation supérieure.
- Gère :** Le scorage des compétitions régionales.
- S'assure :** Que les rencontres soient scorées par un scoreur officiel inscrit au cadre actif du rôle officiel des scoreurs.
- Nomme :** Les scoreurs en fonction des dispositions réglementaires des compétitions de la ligue.
- Transmet :** Les comptes-rendus de son activité.
- Etablit :** Les statistiques des compétitions régionales et les transmet à la CFSS.
- Fait le compte :** Des rencontres scorées par chacun des scoreurs de sa ligue et transmet cette information à la CFSS.
- Aide :** Les nouveaux clubs à être en règle avec les dispositions concernant les scoreurs et le scorage.
- Saisit la CFSS :** Pour demander une sanction pour un scoreur,  
Pour tout problème qui se pose à elle et qui dépasse son autorité.

### Article 261. Commissions départementales (ancien article 17 RGSS)

#### Article 261.1. Principes généraux

Les comités départementaux peuvent mettre en place une commission départementale scorage- statistiques.

#### Article 261.2. Attributions

Les commissions départementales scorage – statistiques ont les mêmes devoirs et prérogatives que les commissions régionales scorage – statistiques tels qu'indiqués dans l'Article 260 des présents règlements généraux.

## CHAPITRE 2 - SCOREURS ET STATISTIENS

### Section 1 - Principes généraux

#### Article 262. Cadre réglementaire

Les scoreurs et statisticiens sont subordonnés aux dispositions de l'Article 9.00 des règles officielles de baseball et de l'Article 12.00 des règles officielles de softball, et à celles des statuts et règlements fédéraux, dont les présents règlements généraux.

~~Les règlements généraux du scorage – statistiques sont subordonnés aux règles officielles de baseball et softball. Les différents textes réglementaires fédéraux concernant particulièrement les scoreurs et le scorage sont les suivants : – Règlements généraux : articles 38 à 44 et 48 – Règlements généraux des épreuves sportives baseball : – Articles 3, 12, 13, 15, 17, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 33, 35, 36, 38, 39 et 41 – Annexes 1 scorage, 2 et 4 des règlements généraux des épreuves sportives baseball – Règlements généraux des épreuves sportives softball : – Articles 3, 12, 13, 15, 17, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 31, 32, 33, 35, 36, 38 et 41 – Annexe 1 scorage, 2 et 8 des règlements généraux des épreuves sportives softball : Tous ces documents sont disponibles sur le site Internet fédéral~~

#### Article 263. Conditions d'exercice (anciens articles 41 RG et article 5, 9 & 20 RGSS)

Les scoreurs :

- Doivent être titulaires d'une licence fédérale en cours de validité, à l'exception de la licence non-pratiquant mention volontaire, délivrée à titre individuel par la Fédération ou par l'intermédiaire d'une structure affiliée ;
- Doivent être inscrits au cadre actif du rôle officiel des scoreurs ~~et titulaire d'un document délivré gracieusement par la fédération via la CFSS, tant qu'il est inscrit au cadre actif du rôle officiel des scoreurs.~~ ;
- Doivent respecter les statuts, le règlement intérieur, les règlements généraux, les règles officielles de jeu édités par la Fédération, toute autre disposition réglementaire fédérale ainsi que toutes décisions de la Fédération ;

~~Le scoreur officiel doit respecter les règles de jeu de baseball (9.00) et de softball (12.00) et le présent règlement.~~

- ~~Le scoreur est le représentant officiel de la Fédération et a droit au respect que lui confère la dignité de sa fonction (9.01.c). Il bénéficie de la protection de celle-ci. En exercice, sont des officiels de la Fédération et bénéficient de la protection de celle-ci ;~~
- Jouissent des droits et prérogatives attachés à leur statut dans le cadre réglementaire de la Fédération ;
- S'engagent à respecter la charte éthique des scoreurs annexée au présent TITRE V - ;
- Doivent se conformer aux conventions officielles du scorage établies par la Fédération sur proposition de la CFSS ;
- Lors d'une rencontre sportive :
  - o doivent avoir un comportement exemplaire et n'adopter aucune attitude contradictoire et non conforme à la dignité de leur fonction ;
  - o doivent observer une neutralité absolue envers les deux équipes en présence sur le terrain, et ne pas contester les décisions arbitrales ;
  - ~~o ne doivent pas attirer l'attention d'un arbitre ou d'un membre d'une équipe sur le fait qu'un joueur ne frappe pas à son tour (9.01.b.5),~~
  - o à aucun moment de la rencontre, ne doivent montrer les feuilles de scorage à un tiers à l'exception des commissaires techniques et des arbitres,
  - o doivent observer la rencontre en se tenant dans la tribune de presse (9.01.a) ou, à défaut, il se placera derrière le backstop de façon à être isolé des joueurs et des spectateurs,

- doivent officier dans un espace séparé des équipes, de façon à être isolé des joueurs et des spectateurs,
- ne doivent pas se placer sur les bancs des joueurs,
- ~~ne doivent pas porter la tenue d'une équipe~~ tenue neutre, vierge de toute marque d'appartenance à une équipe.
- ~~ne doivent manifester aucun encouragement pour l'une ou l'autre équipe en présence.~~

~~Tout manquement aux dispositions citées ci-dessus peut faire l'objet d'une sanction prévue à la section 10.~~

#### **Article 264. Attributions (ancien article 2 RGSS)**

Le scorage intervient officiellement dans l'observation de la rencontre :

- Pour le jugement des actions et leurs interprétations codifiées (9.01) ;
- Pour la traduction codifiée des décisions arbitrales ;
- Si les équipes quittent le terrain avant 3 retraits (9.01.b.2) ;
- S'il y a un jeu d'appel pour un ordre de batte perturbé ;
- Pour le compte des points marqués par les deux équipes (9.01) ;
- Pour le compte des manches lancées pour les catégories Jeunes.

Le scorage intervient officiellement après la rencontre :

- Pour l'homologation de la rencontre ;
- En cas de partie suspendue.

A l'exception des scoreurs de grade départemental, il élabore à l'issue de la rencontre, les statistiques officielles de la rencontre et les expédie :

- Au statisticien officiel du championnat lorsque que celui-ci a été désigné ;
- A la CFSS ou, dans le cadre de leurs compétences, à ses décentralisations régionales ou départementales, lorsqu'aucun statisticien officiel n'a été désigné pour le championnat considéré.

#### **9.01. b.3 ~~RENCONTRE PROTESTEE OU SUSPENDUE~~**

Si le jeu est protesté ou suspendu, le scoreur prendra note de l'exacte situation telle qu'elle se présente au moment de la protestation ou de la suspension :

- Le score ;
- L'heure ;
- La manche ;
- Le nombre de retraits dans la manche en cours ;
- La position occupée par les coureurs, leur nom ;
- Le frappeur à la batte ;
- Son compte de balles et de strikes.

Le scoreur, à l'exception des scoreurs de grade départemental, élabore à l'issue de la rencontre, les statistiques officielles de la rencontre.

#### **Article 265. Prérogatives (ancien article 8.07)**

~~Les scoreurs, sur présentation de leur document officiel, ont accès gratuitement à toutes les rencontres organisées sur le territoire correspondant à leurs qualifications :~~

- ~~— Scoreur national aux rencontres organisées sur le territoire national,~~
- ~~— Scoreur régional 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> degré aux rencontres organisées dans leur région,~~
- ~~— Scoreur départemental aux rencontres organisées dans leur département.~~

La désignation d'un scoreur à un poste au sein d'une commission de scorage départementale, régionale ou nationale ne donne aucune prérogative particulière dans sa fonction de scoreur lors d'une rencontre.

## **Article 266. Interdiction**

Il est interdit, à toute personne, d'établir un fichier nominatif des erreurs commises par les scoreurs, sous peine des sanctions prévues par la législation en vigueur.

### **Section 2 - Rôle des scoreurs (anciens articles 4 et 19 RGSS)**

#### **Article 267. Principe**

##### **Article 267.1. Définition (nouveau)**

Le rôle des scoreurs recense l'ensemble des personnes physiques titulaires d'un diplôme en cours de validité permettant l'exercice de fonctions de scorage.

Le rôle distingue les scoreurs, titulaires d'une licence en cours de validité et qui remplissent les conditions de diplôme (cadre actif) et ceux qui ont cessé leur activité ou ne répondent plus aux conditions requises pour l'exercer (cadre de réserve).

##### **Article 267.2. Etablissement et communication**

La CFSS est responsable de la mise en œuvre et du suivi des modifications du rôle officiel des scoreurs.

La CFSS renseigne régulièrement le rôle officiel des scoreurs, après chaque formation et changement d'état civil éventuel.

Le rôle officiel des scoreurs indique :

- le numéro de diplôme de chaque scoreur,
- le niveau du grade de chaque scoreur,
- la Certification de formation des scoreurs concernés.

La CFSS communique le rôle officiel des scoreurs aux différents organes de la Fédération.

Le rôle officiel des scoreurs renseigne le cadre actif et le cadre de réserve.

~~Est inscrit au cadre actif le scoreur ayant une activité de scorage.~~

##### **Article 267.3. Cadre de réserve**

En cas de cessation d'activité, le scoreur sera inscrit dans le cadre de réserve.

Le scoreur qui n'a pas scorié une seule rencontre dans l'année passe au cadre de réserve du rôle officiel des scoreurs.

Le scoreur qui n'a pas scorié cinq rencontres en deux ans passe au cadre de réserve du rôle officiel des scoreurs.

Le scoreur inscrit dans le cadre de réserve désireux de réintégrer le cadre actif doit suivre un stage de remise à niveau de scorage.

### **Section 3 - Fonctions**

#### **Article 268. Scoreurs-opérateurs (ancien article 6 RGSS)**

##### **Article 268.1. Principe**

La CFSS désigne, parmi les scoreurs inscrits au cadre actif du rôle officiel des scoreurs ~~en grade scoreur régional 2<sup>ème</sup> degré et nationaux~~, plusieurs scoreurs-opérateurs pour chaque compétition, et par catégorie.

~~Le scoreur opérateur est un scoreur de grade scoreur régional 2<sup>ème</sup> degré ou national inscrit au cadre actif.~~

Le scoreur diplômé de grade départemental est dispensé de l'établissement des statistiques. À l'exception des Interligues, il ne peut donc scorer qu'au niveau départemental, voire régional.

##### **Article 268.2. Attributions**

Le scoreur-opérateur doit être habilité à utiliser le logiciel retenu par la Fédération afin de saisir les rencontres en direct ou a posteriori à partir des feuilles de score papier.

Le scoreur-opérateur officie à la table de scorage, au côté du ou des scoreurs officiels de la rencontre lors d'un play by play.

Ces scoreurs-opérateurs établissent, après vérification et corrections éventuelles, les statistiques des rencontres des championnats nationaux non saisies préalablement de façon informatique.

Le cas échéant, le scoreur-opérateur concerné retourne, dans un but de formation continue, la ou les feuilles de score corrigée(s) à ou aux scoreurs intéressés.

#### Article 268.3. Prérogatives

La fonction de scoreur-opérateur ne donne à son titulaire aucune prérogative particulière à l'égard des scoreurs inscrits au cadre actif du rôle des scoreurs :

- Ni autorité supérieure ;
- Ni le droit d'évaluation des scoreurs ;
- Ni la possibilité d'influer sur les désignations des scoreurs.

#### Article 268.4. — Délégation

~~Un scoreur-opérateur peut être délégué auprès de la CFS ou de la CFJ selon la catégorie concernée.~~

### Article 269. Directeur du scorage (ancien article 7 RGSS)

#### Article 269.1. Principe

La CFSS désigne parmi les scoreurs inscrits au cadre actif du rôle officiel des scoreurs ~~en-grade-national~~SF4 ou par dérogation SF3, un directeur du scorage à la demande d'une commission sportive pour une compétition déterminée.

Le directeur du scorage est en relation directe avec le(s) commissaire(s) technique(s) de la compétition.

#### Article 269.2. Attributions

Le directeur du scorage doit :

- Assister le(s) commissaire(s) technique(s) pour la nomination journalière des scoreurs ;
- Etablir, en collaboration avec les scoreurs-opérateurs opérant sur la compétition, le bulletin officiel quotidien à la demande des commissaires techniques ;
- S'assurer que les statistiques de la compétition sont éditées chaque jour, tant sous forme papier sur le site de la compétition, que sur le site internet de la Fédération dédié aux statistiques.

Il peut néanmoins scorer une ou plusieurs rencontres de la compétition concernée.

#### MESURES TRANSITOIRES 2017 :

~~À défaut de scoreur de grade régional 2<sup>ème</sup>-degré ou national disponible, la CFSS se réserve le droit de désigner parmi les scoreurs inscrits au cadre actif du rôle officiel des scoreurs, un scoreur de grade régional 1<sup>er</sup>-degré en tant que scoreur-opérateur.~~

~~À défaut de scoreur de grade national disponible, la CFSS se réserve le droit de désigner parmi les scoreurs inscrits au cadre actif du rôle officiel des scoreurs, un scoreur de grade régional 2<sup>ème</sup>-degré en tant que directeur du scorage.~~

### Article 270. Directeur de championnat (nouveau)

#### Article 270.1. Principe

La CFSS désigne parmi les scoreurs inscrits au cadre actif du rôle officiel, deux directeurs de championnat pour les championnats gérés par l'outil myWBSC.

#### Article 270.2. Attributions

Le directeur de championnat doit :

- Saisir dans l'outil myWBSC les rencontres qui n'auront pu l'être en direct ;
- Vérifier la saisie « en direct » à partir des feuilles de scorage ;
- Corriger les erreurs détectées lors de cette vérification.

**Article 271. Statisticien****Article 271.1. Principe**

La Commission Fédérale Scorage – Statistiques désigne un ou plusieurs statisticiens pour les compétitions nationales.

Les présidents de ligues régionales font connaître à la CFSS le nom du ou des statisticiens de sa région.

**Article 271.2. Attribution**

Le statisticien doit effectuer les tâches prévues à l'article 9.20 des règles officielles de baseball.

Un statisticien national participe aux travaux de la commission fédérale scorage – statistiques.

Un statisticien régional participe aux travaux de la commission régionale scorage – statistiques.

**Article 271.3. Prérogatives**

La fonction de statisticien ne donne à son titulaire aucune prérogative particulière à l'égard des scoreurs inscrits au cadre actif du rôle des scoreurs :

- ni autorité supérieure,
- ni le droit d'évaluation des scoreurs.

**Article 272. Grades, diplômes et certifications****Article 272.1. Principe (ancien article 39.3 RG)**

Les grades, diplômes et certifications de scorage sont détaillés, dans le schéma directeur fédéral des formations, défini par l'INFBS.

**Article 272.2. Grades et diplômes (anciens articles 39.1 RG & 8 RGSS)**

Les grades et diplômes des scoreurs sont les suivants :

-	Scoreur départemental	SF1 BS
-	Scoreur régional 1 <sup>er</sup> degré	SF2 BS
-	Scoreur régional 2 <sup>ème</sup> degré	SF3 BS
-	Scoreur national	SF4 BS

Pour chaque grade, les compétences requises, le niveau d'intervention, le contenu de la formation et la teneur de son examen sont détaillés sur une fiche descriptive annexée au présent TITRE V - .

Chaque grade est indiqué dans le numéro de diplôme de scorage par les lettres D – R1 – R2 – N.

**Article 272.3. Certifications (anciens articles 39.2 RG & 8 RGSS)**

Les certifications des scoreurs sont les suivantes :

-	Opérateur de saisie	OS
-	Opérateur Central	OC
-	Instructeur fédéral de scoreurs JS, SD et SR1	IFS 1 BS
-	Instructeur fédéral de scoreurs SR2 et SN	IFS 2 BS
-	Formateur d'instructeur de scoreurs	FIS BS

**Article 272.4. Scoreur national**

Les scoreurs nationaux sont tenus de prêter leurs concours aux régions auxquelles ils sont rattachés mais restent à la disposition prioritaire de la CFSS pour les compétitions nationales.

**Article 272.5.    Scoreur International**

Le titre de scoreur International est une qualité. La qualité de scoreur international est temporaire.

Les scoreurs internationaux sont à la disposition prioritaire de la WBSC Europe.

La Fédération transmet le nom d'un ou de plusieurs scoreurs, sur proposition de la CFSS, à la WBSC Europe chaque année.

Cette dernière, selon son choix, retiendra ou non les noms présentés pour un enregistrement sur le rôle actif européen.

La qualité de scoreur international n'interviendra que lors de cet enregistrement par les instances européennes.

Cette qualité ne donne aucune prérogative particulière lors du déroulement des compétitions officielles se déroulant en France, ni sur les décisions des commissions fédérales.

**Article 272.6.    Accession au grade supérieur**

Pour accéder au grade supérieur, le scoreur devra :

- Avoir scoré le nombre de rencontres, défini par la CFSS, depuis l'obtention de son diplôme actuel ;
- Avoir suivi la formation supérieure ;
- Réussir l'examen.

**Section 4 -        Formation des scoreurs (ancien article 13 RGSS)**

**I.    Principes généraux**

**Article 273.    Programme**

La CFSS met en place, conjointement avec l'INFBS, le contenu des formations ~~qu'elle délivre~~ de scoreurs.

Le contenu des formations est national. Les examens sanctionnant les formations sont nationaux.

Les sujets d'examen sont élaborés par la CFSS, conjointement avec l'INFBS.

La formation comprend les stages suivants :

- Formation scoreur départemental,
- Formation scoreur régional 1er degré,
- Formation scoreur régional 2ème degré,
- Formation scoreur national,
- Formation d'instructeur régional de scorage,
- Formation d'instructeur national de scorage.

**Article 274.    Organisation des stages**

**Article 274.1.    Principe**

Les stages doivent être assurés par un instructeur agréé par la CFSS. Les instructeurs agréés, inscrits au rôle actif de l'année considérée, sont membres d'office de la CFSS.

Un nombre de rencontres scorées, défini par la CFSS est obligatoire entre chaque grade pour participer à la formation supérieure.

**Article 274.2.    Conditions de participation**

La CFSS peut décider de l'organisation d'un stage de scorage.

La participation à ces stages se fait sur invitation de la commission fédérale scorage – statistiques.

Sont pris en compte la disponibilité du scoreur, sa compétence, son intégrité, son attitude.

Une participation à la vie régionale et/ou fédérale est demandée aux candidats au grade de scoreur national.

Un responsable régional des scoreurs peut soumettre à la CFSS un dossier pour proposer un scoreur à la formation supérieur.



**Article 274.3. Stages de scoreur départemental**

Les stages de scoreur départemental et de scoreur régional 1er degré doivent être assurés par un instructeur régional de scorage ou un instructeur national de scorage.

Les stages de scoreur départemental sont organisés par les comités départementaux et, par défaut, par les ligues.

**Article 274.4. Stages de scoreur régional 1er degré et de scoreur régional 2ème degré**

Les stages de scoreur régional 1er degré doivent être assurés par un instructeur régional de scorage ou un instructeur national de scorage.

Les stages de scoreur régional 2ème degré doivent être assurés par un instructeur national de scorage.

Les stages de scoreur régional 1er degré et 2ème degré sont organisés par les ligues.

**Article 274.5. Stages de scoreur national, d'instructeur régional et d'instructeur national de scorage**

Les stages de scoreur national, d'instructeur régional et d'instructeur national de scorage doivent être assurés par un instructeur national de scorage.

Les stages de scoreur national et d'instructeur régional et national sont nationaux et organisés par la CFSS.

**Article 275. Procédure**

Les stages de scorage doivent être précédés d'une demande d'agrément adressée à la CFSS mentionnant les dates du stage, les horaires, la date de l'examen et le nom de l'instructeur.

L'instructeur concerné doit expédier, à la fin du stage à la CFSS, un compte-rendu de la formation et de l'examen avec les noms, prénoms, adresses et clubs des nouveaux scoreurs.

La CFSS, au vu de ce rapport, homologue le stage de scorage.

Les stages et examens de scorage ne répondant pas aux conditions de la présente Section 4 - ne seront pas reconnus par la CFSS et aucun participant à ces stages non homologués ne pourra être inscrit dans le rôle officiel des scoreurs.

À la suite de l'homologation d'un stage, la CFSS enregistre les noms des scoreurs nouvellement diplômés dans le rôle officiel des scoreurs.

**II. Formateurs**

**Article 276. Principes généraux**

Il existe deux niveaux de certifications de formateur :

- Instructeur régional de scorage (IRS),
- Instructeur national de scorage (INS).

Un scoreur départemental ne peut être instructeur de scorage.

Les candidats à la certification d'instructeur doivent avoir suivi une formation et avoir satisfait à l'examen qui leur donne la qualité d'instructeur.

L'instructeur est tenu d'assurer au moins une formation tous les deux ans, sinon il perd systématiquement sa certification d'instructeur.

La CFSS communique, chaque année, la liste des instructeurs de scorage à tous les clubs, ainsi qu'à la DTN.

**Article 276.1. Attributions**

Les instructeurs de scorage :

- Assurent la formation ;
- Encadrent l'examen dont ils scorent l'épreuve pratique ;
- Corrigent les épreuves en suivant les consignes d'évaluation émises par la CFSS ;
- Transmettent les résultats de l'examen à la CFSS, avec le nom, prénom, date de naissance, coordonnées et club des scoreurs reçus à l'examen.

**Article 276.2. Indemnité**

Les instructeurs de scorage perçoivent une indemnité pour chaque journée de stage dont le montant est fixé annuellement au guide financier fédéral.

L'indemnité est différente pour les deux niveaux de certification d'instructeur.

L'indemnité accordée aux instructeurs est définie selon le niveau de certification de l'instructeur et non par le niveau du stage de scorage.

L'instructeur est pris en charge par l'organisme organisateur du stage : transport, hébergement, repas et indemnité.

**Article 277. Instructeurs**

**Article 277.1. Instructeur national de scorage (INS)**

Le stage d'instructeur national de scorage (INS) est ouvert à tous les scoreurs nationaux ayant également la certification d'instructeur régional de scorage.

Les instructeurs nationaux de scorage sont habilités à former les scoreurs régionaux 2ème degré, les scoreurs nationaux et les instructeurs régionaux et nationaux.

**Article 277.2. Instructeur régional de scorage (IRS)**

Le stage d'instructeur régional de scorage (IRS) est ouvert à tous les scoreurs régionaux 2ème degré et scoreurs nationaux.

Les instructeurs régionaux de scorage sont habilités à former des scoreurs départementaux et les scoreurs régionaux 1<sup>er</sup> degré.

**Section 5 - Discipline des scoreurs (anciens articles 19 RGSS & 43 RG)**

**Article 278. Barème des sanctions**

**Article 278.1. Perte de certification d'Instructeur**

L'Instructeur qui n'a pas assuré une seule formation en deux ans perd sa certification d'Instructeur.

**Article 278.2. Avertissement**

Tout refus de répondre à deux convocations sans raison grave justifiée ou d'être réquisitionné pour scorer une rencontre, ou encore d'envoyer les feuilles de score est sanctionné par un avertissement.

**Article 278.3. Suspension**

- Pour le reste de la saison

Il y a suspension immédiate du scoreur à la suite de trois avertissements, pour le reste de la saison sportive.

- Pour trois rencontres

Lorsque que le scoreur adopte une attitude indigne de sa fonction (encouragement, emplacement dans l'abri des joueurs...), ou lorsque le scoreur ne fait pas preuve de neutralité dans ses jugements et favorise une équipe ou un joueur, ou lorsque le scoreur montre les feuilles de score pendant la rencontre à des personnes autres que les officiels, notamment aux membres d'une des équipes en présence, le scoreur est suspendu pour trois rencontres, après comparution devant la CFSS.

- Pour le reste de la saison et inscription au cadre de réserve

Il y a suspension du scoreur pour le reste de la saison sportive et inscription de ce dernier au cadre de réserve lorsque le scoreur fraude sur son identité sur les feuilles de score et sur la feuille de match, après comparution devant la CFSS.

- Jusqu'à la participation obligatoire à un stage de remise à niveau

Il y a suspension du scoreur jusqu'à la participation obligatoire à un stage de remise à niveau pour usage d'une écriture autre que l'écriture officielle, ou lorsque les feuilles de score sont inexploitable, après comparution devant la CFSS.

**Article 278.4. Radiation**

En cas de refus de se remettre à niveau, ou d'incompétence malgré le stage de remise à niveau, ou après deux suspensions, un scoreur peut, après comparution, être proposé pour la radiation par la CFSS.

**Article 279. Comparution devant la CFSS**

Lorsqu'un scoreur se voit reprocher un comportement pouvant être sanctionné d'une suspension ou d'une radiation, la CFSS le convoque au préalable dans le respect des droits de la défense. Si le mis en cause ne peut être présent, il est invité à transmettre ses observations écrites, dans les délais de la convocation initiale.

**Article 280. Procédure disciplinaire**

La CFSS peut saisir la commission fédérale de discipline aux fins de poursuites disciplinaires à l'encontre d'un scoreur, lorsqu'elle estime que la faute commise justifie une sanction plus lourde que celle que les règlements lui reconnaissent le droit de prononcer.

## Chapitre 3 - Scorage et statistiques des compétitions sportives

### Section 1 - Principes généraux

#### I. Scorage (ancien article 21 RGES)

**Article 281. Obligations**

Toutes les ~~rencontres sportives officielles~~compétitions doivent être scorées par des scoreurs titulaires du diplôme de scoreur du niveau correspondant et inscrits au cadre actif de la CFSS pour la saison sportive en cours, dans les conditions des présents règlements généraux.

En baseball5, le scorage est assuré par un officiel de jeu.

Les rencontres de beeball ne donnent pas lieu à un scorage officiel.

Le comité directeur fédéral peut, sur demande de la CFS ou de la CFJ selon la catégorie concernée, après avis de la CFSS, décider de déroger au présent article pour certaines compétitions.

A défaut de dérogation préalable dans les conditions ci-dessus, toute rencontre dont le ou les scoreurs ne répondent pas aux critères fixés par les présents règlements généraux ~~ne pourra pas être homologuée~~ est réputée non avenue.

~~Toutes les rencontres sportives disputées dans le cadre de la Fédération doivent être scorées par un scoreur titulaire des grades et qualifications définis par la commission nationale scorage – statistique concernée pour ce type de rencontre.~~

~~Le Comité Directeur fédéral peut, sur avis de la CFSS, et de la CNSB ou CNSS ou la CF Jeunes selon la catégorie concernée, décider de la non-application de l'alinéa précédent à certaines compétitions.~~

Toutes les rencontres doivent être scorées :

- compétitions internationales,
- compétitions nationales,
- compétitions régionales,
- compétitions départementales,
- rencontres amicales officielles nationales et internationales.

Aucune rencontre ne peut être homologuée dans le cadre d'une compétition officielle si elle n'est pas scorée par un scoreur officiel du niveau correspondant, inscrit au cadre actif du rôle officiel des scoreurs de la CFSS.

## **Article 282. Mise à disposition**

### **Article 282.1. Principe**

Chaque club, comité départemental ou ligue régionale, engageant une équipe dans une compétition officielle, met à disposition de la CFSS, et pour la saison sportive concernée :

- un nombre de scoreurs, du grade minimum obligatoire, pour la durée de la compétition considérée ;
- et/ou un nombre de scoreur, du grade minimum obligatoire, disponibles pour chaque journée de la compétition considérée.

Le(s) nombre(s) requis sont définis par la CFSS, pour chaque compétition, dans le règlement particulier de ladite compétition.

L'équipe recevant d'une rencontre est responsable de la présence d'un scoreur diplômé qui ne peut figurer sur la feuille de match à aucun autre titre.

~~L'inscription d'une équipe en compétition officielle est tributaire de la présentation par le club concerné d'un scoreur officiel.~~

### **Article 282.2. Sanction**

Le non-respect des obligations de mise à disposition de l'Article 282.1 ci-dessus, entraîne pour la structure contrevenante des pénalités financières définies par le comité directeur de l'organe fédéral considéré et destinées compenser le recours à d'autres scoreurs afin d'assurer le à couvrir le coût des scoreurs indépendants nécessaires au bon déroulement des compétitions.

### **Article 282.3. Terrain neutre**

Pour les rencontres se déroulant sur terrain neutre, la commission sportive concernée désigne la ou les structures qui fourniront le ou les scoreurs.

### **Article 282.4. Compétitions nationales jeunes**

Pour toutes les compétitions nationales jeunes organisées sous l'égide de la CFJ, la non-présentation d'un scoreur, ~~titulaire d'un diplôme de scoreur,~~ engagé au titre d'un club, d'un comité départemental ou d'une ligue régionale, conformément au règlement particulier de la compétition concernée, et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de score, lors de chaque regroupement de la phase préliminaire et/ou de la phase finale de ladite compétition auquel ledit club, comité départemental ou ladite ligue régionale participe, entraîne pour ~~ce club, comité départemental ou ligue régionale~~ cette structure une pénalité financière destinée à compenser le recours à d'autres scoreurs afin d'assurer le couvrir le coût des scoreurs indépendants nécessaires au bon déroulement des compétitions.

## **Article 283. Prise en charge financière**

### **Article 283.1. Principe**

Les conditions de prise en charge financière des scoreurs et des statisticiens pour les compétitions nationales sont définies dans les règlements particuliers de ces compétitions.

Les comités directeurs des ligues régionales et comités départementaux peuvent également définir chaque saison sportive les conditions de prise en charge financière des scoreurs et des statisticiens pour les compétitions qui relèvent de leur champ de compétence. Ces conditions seront insérées en annexe des règlements sportifs régionaux ou départementaux.

Les indemnités pour les scoreurs et statisticiens prévus au barème fédéral, et les éventuels frais de déplacement des scoreurs sont payées :

- Soit au(x) scoreur(s) directement sur le terrain, avant la rencontre, par la structure recevant ;
- Soit directement par la Fédération ou l'un de ses organes déconcentrés, selon le niveau de compétition. Dans ce cas, les structures participantes s'engagent à couvrir tous les frais liés au scorage et à l'établissement des statistiques de la compétition considérée par la constitution de provisions de scorage et, le cas échéant, après récapitulatif des frais de scorage et de statistiques à la fin de la saison sportive, le paiement du solde dû après péréquation de la charge financière non financée.

**Article 283.2. Refus d'indemnisation**

Dans le cas où une structure refuse de payer le ou les scoreurs avant la rencontre, celle-ci ne peut avoir lieu et la structure fautive se verra infliger une pénalité financière définie par le comité directeur de l'organe fédéral considéré, ainsi que d'une défaite par pénalité de son équipe.

**II. Statistiques (ancien article 3 RGSS)**

**Article 284. Principes généraux**

Le statisticien désigné doit, selon la règle 9.02, conserver un dossier des moyennes à la batte, moyennes défensives et moyennes de lancer de chaque joueur qui participe à une rencontre comptant pour le championnat concerné.

Les statistiques sont mises à la disposition de l'instance concernée afin de déterminer les récompenses individuelles accordées lors de la remise des récompenses.

**Article 285. Communication**

La CFSS communique les statistiques officielles à la DTN. La CFSS publiera les statistiques officielles sur les supports de communication mis à sa disposition par la Fédération.

**Article 286. Dossier de statistiques**

Un dossier de statistiques sera communiqué à la CFSS après :

- chaque championnat régional,
- chaque championnat départemental,
- chaque compétition officielle et tournoi amical.

**Article 287. Non-établissement**

Aucune statistique ne sera établie pour un club ne respectant pas les conditions d'engagement en championnat concernant le scorage.

Aucune statistique ne sera établie pour une rencontre scorée par :

- une personne n'ayant pas le diplôme de scoreur,
- une personne anonyme,
- un scoreur figurant à un autre titre sur la feuille de match.

Aucune statistique ne pourra être établie pour une rencontre dont le scorage est inexploitable.

**Section 2 - Nomination et récusation (ancien article 9 RGSS)**

**Article 288. Nomination**

La CFSS définit les conditions de nomination des scoreurs. Ces conditions figurent dans le règlement particulier de la compétition concernéesont communiquées aux clubs intéressés.

**Article 289. Convocation**

Le scoreur s'engage à répondre aux convocations qu'il recevra.

L'absence à ces convocations peut faire l'objet de sanctions prévues à l'Article 278 des présents règlements généraux, de la part de la CFSS.

Le scoreur inscrit au cadre actif du rôle des scoreurs et également joueur, ne peut faire valoir cette dernière qualité pour refuser de répondre à une convocation.

**Article 290. Remplacement / Réquisition (ancien article 7 RGSS)**

En cas d'absence du ou des scoreurs prévus, tout scoreur officiel, titulaire du diplôme de scoreur de la discipline considérée du niveau correspondant, inscrit au cadre actif de la CFSS pour la saison sportive en cours, présent

sur le lieu de la rencontre est alors tenu d'en assurer le scorage, sauf s'il s'agit de l'un des joueurs ou managers d'une des équipes engagées ; inscrits sur l'ordre des batteurs (line-up) ou sur la feuille de match de la rencontre concernée.

Le scoreur officiel présent sur le terrain ne peut refuser son concours, sous peine de sanctions prévues à l'Article 278 des présents règlements généraux, de la part de la CFSS.

Le scoreur remplaçant est choisi dans l'ordre hiérarchique de grade décroissant (en cas d'égalité : dans l'ordre d'ancienneté puis par tirage au sort).

Un scoreur officiel obligé d'abandonner ses fonctions en cas de force majeure est remplacé par tout scoreur officiel présent sur le terrain.

#### **Article 291. Récusation (ancien article 42 RG)**

La récusation d'un scoreur diplômé est interdite.

### **Section 3 - Indemnisation et frais de déplacement (anciens articles 5 & 18 RGSS & 21.04.02, 21.04.03 RGES)**

#### **Article 292. Indemnités de scorage et d'établissement des statistiques**

Les indemnités de scorage et d'établissement des statistiques, sont définies pour chaque saison sportive dans le guide financier fédéral, sur proposition de la CFSS.

Les comités directeurs des ligues régionales et comités départementaux peuvent également définir chaque année les conditions de prise en charge financière des scoreurs et des statisticiens pour les compétitions qui relèvent de leur champ de compétence. ~~Ces conditions seront insérées en annexe des règlements sportifs régionaux ou départementaux.~~

Les indemnités sont fixées selon le grade des scoreurs.

Les indemnités perçues par le scoreur officiel d'une rencontre dépendent de son grade et non du niveau du championnat.

Les indemnités de scorage sont prises en charge par la structure recevante, la ligue régionale ou la Fédération selon le niveau de compétition considéré.

Les indemnités des scoreurs internationaux sont fixées par la WBSC ou la WBSC Europe.

#### **Article 293. Indemnités de formation**

Les instructeurs de scorage perçoivent une indemnité par journée de stage.

Les indemnités de formation sont définies pour chaque saison sportive dans le guide financier fédéral, sur proposition de la CFSS.

Les indemnités sont fixées selon le grade des instructeurs : IRS et INS.

Les indemnités perçues par l'instructeur dépendent de son grade et non du niveau de la formation.

Les indemnités de formation sont prises en charge par la ligue régionale ou la Fédération selon le niveau de formation concernée.

#### **Article 294. Frais de déplacement**

Les frais de déplacement et d'hébergement, dans le cadre de sa fonction de scoreur, de scoreur-opérateur, de directeur du scorage ou d'instructeur, sont pris en charge par l'organe organisateur de son déplacement.

Les montants des remboursements des frais de déplacement sont définis pour chaque saison sportive dans le guide financier fédéral.

**Article 295. Paiement**

Les indemnités pour les scoreurs et statisticiens prévues au barème fédéral, et les éventuels frais de déplacement des scoreurs sont payées :

- Soit au(x) scoreur(s) directement sur le terrain, avant la rencontre, par la structure recevante,
- Soit directement par la Fédération ou l'un de ses organes déconcentrés, selon le niveau de compétition. Dans ce cas, les structures participantes s'engagent à couvrir tous les frais liés au scorage et à l'établissement des statistiques de la compétition considérée par la constitution de provisions de scorage et, le cas échéant, après récapitulatif des frais de scorage et de statistiques à la fin de la saison sportive, le paiement du solde dû après péréquation de la charge financière non financée.

**Article 296. Refus de paiement**

En cas de refus de la structure recevante de payer le montant de l'indemnisation et des frais de déplacement du scoreur, la rencontre ne peut avoir lieu et la structure fautive se verra infliger une pénalité financière, ainsi qu'une défaite par pénalité.

## CHAPITRE 4 - ANNEXES

**Article 297. Annexe 1 : Diplômes****Article 297.1. Annexe 1.01 : Descriptif du diplôme de scoreur départemental - SD**

<b>1. POSITIONNEMENT DANS LA HIERARCHIE DES DIPLÔMES DE SCORAGE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Echelon de base dans la hiérarchie des scoreurs.</li> </ul>	
<b>2. ATTRIBUTIONS REGLEMENTAIRES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diplôme obligatoire pour scorer les rencontres au niveau départemental,</li> <li>• Diplôme obligatoire pour se présenter au diplôme de scoreur régional 1er degré.</li> </ul>	
<b>3. COMPETENCES REQUISES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonne maîtrise des règles de baseball et de softball.</li> </ul>	
<b>4. CONDITIONS D'ACCES A LA FORMATION</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Age minimum 16 ans,</li> <li>• Être licencié à la Fédération.</li> </ul>	
<b>5. ORGANISATION DE LA FORMATION</b>	
<b><u>Responsabilité</u></b>	- CDSS dans le cadre des comités départementaux, - à défaut, les CRSS dans le cadre des ligues régionales.
<b><u>Conditions d'organisation</u></b>	- agrément préalable à la CFSS, - conformité avec le programme type défini par la CFSS.
<b><u>Formateur</u></b>	- Instructeur régional de scorage ou instructeur national de scorage.
<b><u>Dates et lieux de formation</u></b>	- définis par l'organisateur.
<b><u>Durée de la formation</u></b>	- 18 heures hors examen.
<b><u>Frais d'inscription</u></b>	- définis par l'organisateur.

<b>6. OBJECTIFS DE FORMATION</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaissance des droits et devoirs du scoreur,</li> <li>• Capacité à appliquer de manière mécanique la méthode officielle de scorage,</li> <li>• Capacité à interpréter les jeux simples.</li> </ul>			
<b>7. CONTENU DE LA FORMATION</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Règles de baseball et de softball,</li> <li>- Conventions officielles de scorage,</li> <li>- Jugements des actions simples,</li> <li>- Objectifs du scorage,</li> <li>- Fonctions du scoreur : ses droits et devoirs.</li> </ul>			
<b>8. EXAMEN</b>			
<b><u>Sujets et examens</u></b>	- Définis annuellement par la CFSS.		
<b><u>Epreuves</u></b>	- Règlements	Durée : 30 min	Coef : 4
	- Scorage	Durée : 1 h	Coef : 3
	- Pratique d'un scorage d'une rencontre réelle	Durée : 1 : 30	Coef : 6
	- Soins et tenue feuilles		Coef : 2
<b><u>Conditions d'obtention</u></b>	- 12/20 soit 180 points sur 300		
<b><u>Fautes éliminatoires</u></b>	- toute note inférieure à 5/20		

Article 297.2. Annexe 1.02 : Descriptif du diplôme de scoreur régional 1<sup>er</sup> degré - SR1

<b>1. POSITIONNEMENT DANS LA HIERARCHIE DES DIPLÔMES DE SCORAGE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deuxième échelon dans la hiérarchie des scoreurs.</li> </ul>
<b>2. ATTRIBUTIONS REGLEMENTAIRES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diplôme obligatoire pour scorer les rencontres au niveau régional,</li> <li>• Diplôme obligatoire pour se présenter au diplôme de scoreur régional 2<sup>ème</sup> degré.</li> </ul>
<b>3. COMPETENCES REQUISES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonne maîtrise de la méthode officielle de scorage.</li> </ul>
<b>4. CONDITIONS D'ACCES A LA FORMATION</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Age minimum 18 ans,</li> <li>• Être licencié à la Fédération,</li> <li>• Avoir le diplôme de scoreur départemental inscrit au cadre actif,</li> <li>• Avoir scoré 20 rencontres depuis l'obtention du diplôme de scoreur départemental.</li> </ul>
<b>5. ORGANISATION DE LA FORMATION</b>



## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

<b><u>Responsabilité</u></b>	- CRSS dans le cadre des Ligues.		
<b><u>Conditions d'organisation</u></b>	- agrément préalable à la CFSS, - conformité avec le programme type défini par la CFSS.		
<b><u>Formateur</u></b>	- Instructeur régional de scorage ou instructeur national de scorage.		
<b><u>Dates et lieux de formation</u></b>	- définis par l'organisateur.		
<b><u>Durée de la formation</u></b>	- 18 heures hors examen.		
<b><u>Frais d'inscription</u></b>	- définis par l'organisateur.		
<b>6. OBJECTIFS DE FORMATION</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scoreur confirmé,</li> <li>• Capacité à appliquer de manière réfléchie la méthode officielle de scorage,</li> <li>• Capacité à interpréter les jeux complexes,</li> <li>• Initiation à l'élaboration des statistiques sur les propres feuilles de score.</li> </ul>			
<b>7. CONTENU DE LA FORMATION</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perfectionnement de la méthode de scorage,</li> <li>- Interprétation des jeux complexes (perfectionnement),</li> <li>- Initiation aux statistiques.</li> </ul>			
<b>8. EXAMEN</b>			
<b><u>Sujets et examens</u></b>	- Définis annuellement par la CFSS.		
<b><u>Epreuves</u></b>	- Scorage et statistiques	Durée : 1 h	Coef : 6
	- Elaboration de statistiques	Durée : 30 min	Coef : 3
	- Points mérités	Durée : 30 min	Coef : 2
	- Pratique d'un scorage d'une rencontre réelle	Durée : match	Coef : 8
	- Statistiques de la rencontre	Durée : 1 h	Coef : 3
<b><u>Conditions d'obtention</u></b>	- 12/20 soit 264 points sur 440		
<b><u>Fautes éliminatoires</u></b>	- toute note inférieure à 10/20		

Article 297.3. Annexe 1.03 : Descriptif du diplôme de scoreur régional 2<sup>ème</sup> degré -SR2

### 1. POSITIONNEMENT DANS LA HIERARCHIE DES DIPLÔMES DE SCORAGE

- Troisième échelon dans la hiérarchie des scoreurs.

### 2. ATTRIBUTIONS REGLEMENTAIRES

- Diplôme obligatoire pour se présenter à la certification d'instructeur régional de scorage,
- Diplôme obligatoire pour se présenter au diplôme de scoreur national.

### 3. COMPETENCES REQUISES

- Excellente maîtrise du scorage et son application de manière réfléchie,
- Capacité à interpréter des jeux complexes,
- Capacité à élaborer des statistiques simples.

### 4. CONDITIONS D'ACCES A LA FORMATION

- Age minimum 18 ans,
- Être licencié à la Fédération,
- Avoir le diplôme de scoreur régional 1er degré inscrit au cadre actif,
- Avoir scoré 20 rencontres depuis l'obtention du diplôme de scoreur régional 1er degré.

### 5. ORGANISATION DE LA FORMATION

<b><u>Responsabilité</u></b>	- CRSS dans le cadre des Ligues.
<b><u>Conditions d'organisation</u></b>	- agrément préalable à la CFSS, - conformité avec le programme type défini par la CFSS.
<b><u>Formateur</u></b>	- Instructeur national de scorage nommé par la CFSS.
<b><u>Dates et lieux de formation</u></b>	- définis par l'organisateur.
<b><u>Durée de la formation</u></b>	- 18 heures hors examen.
<b><u>Frais d'inscription</u></b>	- définis par l'organisateur.

### 6. OBJECTIFS DE FORMATION

- Scoreur et statisticien confirmé,
- Capacité à établir rapidement des statistiques et à justifier leur cohérence à la fin de la rencontre,
- Connaissance approfondie de la règle 9.00.

### 7. CONTENU DE LA FORMATION

- Lecture et commentaires de la règle 9.00
- Perfectionnement des statistiques (avec changement de défenseurs et lanceur pendant une manche)
- Maîtrise des statistiques : déceler et corriger une erreur

### 8. EXAMEN

<b><u>Sujets et examens</u></b>	- Définis annuellement par la CFSS.
---------------------------------	-------------------------------------

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

<b><u>Epreuves</u></b>	- Scorage et statistiques	Durée : 1 h	Coef : 2
	- Elaboration de statistiques	Durée : 30 min	Coef : 4
	- Points mérités	Durée : 30 min	Coef : 8
	- Pratique d'un scorage d'une rencontre réelle	Durée : match	Coef : 5
	- Statistiques de la rencontre	Durée : 1 h	Coef : 8
<b><u>Conditions d'obtention</u></b>	- 12/20 soit 324 points sur 540		
<b><u>Fautes éliminatoires</u></b>	- toute note inférieure à 10/20		

### Article 297.4. Annexe 1.04 : Descriptif du diplôme de scoreur national - SN

<b>1. POSITIONNEMENT DANS LA HIERARCHIE DES DIPLÔMES DE SCORAGE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Echelon supérieur dans la hiérarchie des scoreurs.</li> </ul>	
<b>2. ATTRIBUTIONS REGLEMENTAIRES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diplôme obligatoire pour se présenter à la certification d'instructeur national de scorage,</li> <li>Diplôme obligatoire pour se présenter au titre de scoreur international,</li> <li>Diplôme obligatoire pour scorer les rencontres au niveau national et international.</li> </ul>	
<b>3. COMPETENCES REQUISES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Excellente maîtrise du scorage et des statistiques,</li> <li>Excellente maîtrise de la règle 9.00.</li> </ul>	
<b>4. CONDITIONS D'ACCES A LA FORMATION</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Age minimum 22 ans,</li> <li>Être licencié à la Fédération,</li> <li>Avoir le diplôme de scoreur régional 2ème degré inscrit au cadre actif,</li> <li>Avoir scoré 20 rencontres depuis l'obtention du diplôme de scoreur régional 2ème degré,</li> <li>Avoir été évalué lors d'une compétition organisée en tournoi (alinéa 8).</li> </ul>	
<b>5. ORGANISATION DE LA FORMATION</b>	
<b><u>Responsabilité</u></b>	- CFSS
<b><u>Conditions d'organisation</u></b>	- conformité avec le programme type défini par la CFSS.
<b><u>Formateur</u></b>	- Instructeur national de scorage nommé par la CFSS.
<b><u>Dates et lieux de formation</u></b>	- définis par la CFSS.
<b><u>Durée de la formation</u></b>	- 18 heures hors examen.

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

<b><u>Frais d'inscription</u></b>	- définis par la CFSS.		
<b>6. OBJECTIFS DE FORMATION</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacité à analyser et exploiter les statistiques,</li> <li>• Capacité à organiser le scorage et les statistiques dans une compétition ou un tournoi,</li> <li>• Excellente connaissance des infrastructures du scorage : son organisation.</li> </ul>			
<b>7. CONTENU DE LA FORMATION</b>			
- Règlements des compétitions	- Organisation du scorage dans une compétition		
- Analyse des statistiques	- Récompenses à titre individuel		
<b><u>2 options</u></b> : - soit encadrement d'un groupe de scoreurs : dynamique, planning. - soit maîtrise d'un logiciel de statistiques.			
<b>8. EVALUATION PREALABLE POUR ETRE ADMISSIBLE AU STAGE DE SN</b>			
• Gestion scorage, stat et scoreurs d'un tournoi    Coef : 12			
• Evaluation par un instructeur national lors d'une compétition organisée en tournoi			
• Evaluation	- soit sur la capacité de travailler en équipe et au sein de la CFSS - soit sur la capacité de fournir les statistiques selon le règlement sportif		
<b>9. EXAMEN</b>			
<b><u>Sujets et examens</u></b>	- Définis annuellement par la CFSS.		
<b><u>Epreuves</u></b>	- Scorage et statistiques	Durée : 30 min	Coef : 2
	- Elaboration de statistiques	Durée : 20 min	Coef : 6
	- Lanceur W – L – Sv	Durée : 20 min	Coef : 6
	- Points mérités	Durée : 20 min	Coef : 6
<b><u>Conditions d'obtention</u></b>	- 12/20 soit 384 points sur 640		
<b><u>Fautes éliminatoires</u></b>	- toute note inférieure à 10/20		

Article 297.5.    Annexe 1.05 : Descriptif du certificat d'Instructeur régional de scorage - IRS

<b>1. POSITIONNEMENT DANS LA HIERARCHIE DES DIPLÔMES DE SCORAGE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Premier niveau des Formateurs de scorage.</li> </ul>	
<b>2. ATTRIBUTIONS REGLEMENTAIRES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Certificat obligatoire pour enseigner le scorage au niveau départemental et régional 1er degré,</li> <li>• Certificat obligatoire pour se présenter au certificat d'instructeur national de scorage.</li> </ul>	
<b>3. COMPETENCES REQUISES</b>	

- Capacité à expliquer et justifier la logique du scorage et des statistiques,
- Excellente maîtrise de la règle 9.00.

#### 4. CONDITIONS D'ACCES A LA FORMATION

- Age minimum 18 ans,
- Être licencié à la Fédération,
- Avoir le diplôme de scoreur régional 2ème degré inscrit au cadre actif.

#### 5. ORGANISATION DE LA FORMATION

<b><u>Responsabilité</u></b>	- CFSS.
<b><u>Conditions d'organisation</u></b>	- peut être délégué à une ligue régionale, - conformité avec le programme type défini par la CFSS.
<b><u>Formateur</u></b>	- Instructeur national de scorage nommé par la CFSS.
<b><u>Dates et lieux de formation</u></b>	- définis par la CFSS.
<b><u>Durée de la formation</u></b>	- 18 heures hors examen.
<b><u>Frais d'inscription</u></b>	- définis par la CFSS.

#### 6. OBJECTIFS DE FORMATION

- Capacité à conduire une formation,
- Maîtrise de la procédure administrative d'un stage,
- Capacité à déceler les erreurs de scorage et de statistiques et en expliquer les conséquences,
- Evaluation d'un examen.

#### 7. CONTENU DE LA FORMATION

- Administration d'un stage et de la CFSS,
- Objectifs des formations,
- Mise en place et évaluation des examens,
- Pédagogie,
- Supports pédagogiques.

#### 8. EXAMEN

<b><u>Sujets et examens</u></b>	- Définis annuellement par la CFSS.		
<b><u>Epreuves</u></b>	- Règlements et administration	Durée : 30 min	Coef : 3
	- Scorage et statistiques	Durée : 45 min	Coef : 5
	- Correction de feuilles de score	Durée : 45 min	Coef : 4

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

	- Exposé oral	Durée : 15 m n	Coef : 6
<b><u>Conditions d'obtention</u></b>	- 12/20 soit 216 points sur 360		
<b><u>Fautes éliminatoires</u></b>	- toute note inférieure à 10/20		

### Article 297.6. Annexe 1.06 : Descriptif du certificat d'Instructeur national de scorage - INS

<b>1. POSITIONNEMENT DANS LA HIERARCHIE DES DIPLÔMES DE SCORAGE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deuxième niveau des Formateurs de scorage.</li> </ul>	
<b>2. ATTRIBUTIONS REGLEMENTAIRES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Certificat obligatoire pour enseigner le scorage au niveau départemental, régional 1er degré, régional 2ème degré et national.</li> </ul>	
<b>3. COMPETENCES REQUISES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Excellente maîtrise de la formation de scoreur départemental et régional 1er degré,</li> <li>• Excellente maîtrise de l'évaluation de scoreur départemental et régional 1er degré,</li> <li>• Capacité de travailler en équipe.</li> </ul>	
<b>4. CONDITIONS D'ACCES A LA FORMATION</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Age minimum 22 ans,</li> <li>• Être licencié à la Fédération,</li> <li>• Avoir le diplôme de scoreur national inscrit au cadre actif,</li> <li>• Avoir la certification d'instructeur régional de scorage,</li> <li>• Avoir été évalué lors d'un stage de scorage (alinéa 8).</li> </ul>	
<b>5. ORGANISATION DE LA FORMATION</b>	
<b><u>Responsabilité</u></b>	- CFSS.
<b><u>Conditions d'organisation</u></b>	- peut être délégué à une ligue régionale, - conformité avec le programme type défini par la CFSS.
<b><u>Formateur</u></b>	- Instructeur national de scorage nommé par la CFSS.
<b><u>Dates et lieux de formation</u></b>	- définis par la CFSS.
<b><u>Durée de la formation</u></b>	- 8 heures.
<b><u>Frais d'inscription</u></b>	- définis par la CFSS.
<b>6. OBJECTIFS DE FORMATION</b>	

- Capacité à conduire les stages de scoreur régional 2ème degré et scoreur national,
- Excellente connaissance des objectifs des formations de scorage,
- Capacité à travailler en collaboration avec l'équipe des instructeurs de scorage,
- Capacité à intervenir dans une réflexion sur la formation de scorage,
- Capacité à élaborer les sujets d'examen et les grilles d'évaluation de chaque échelon de la formation,
- Capacité à élaborer les documents pédagogiques.

#### 7. CONTENU DE LA FORMATION

- Progression des objectifs de formation de scorage,
- Elaboration des sujets d'examen,
- Mise en place des évaluations des examens,
- Pédagogie,
- Supports pédagogiques.

#### 8. EVALUATION PREALABLE POUR ETRE ADMISSIBLE AU CERTIFICAT D'INS

- Observation par un instructeur national lors d'un stage de scorage,
- Evaluation de l'IRS par l'instructeur national de scorage pendant le stage,
- Evaluation sur la capacité de travailler en équipe et au sein de la CFSS préalablement au stage.

**Article 298.**     [Annexe 2 : Charte éthique](#)

Le scoreur s'engage à respecter la charte éthique des scoreurs annexée aux présents règlements (Annexe 2).

## **TITRE VI - Commissaires techniques**

---

Article 297 à 320 - réservés



# TITRE VII - Terrains

## CHAPITRE 1 - BASEBALL

### Section 1 - Classification

#### Article 321. Principes généraux

##### Article 321.1. Homologation

Les terrains reçoivent un label en fonction des différentes exigences relatives à l'importance des rencontres.

Les homologations de label sont délivrées pour cinq années.

Elles devront être mises à jour en cas d'accession à une division supérieure d'un championnat national.

##### Article 321.2. Condition éliminatoire

Les cases bleues sont éliminatoires lors d'une création ou d'une amélioration de terrain.

##### Article 321.3. Dérogations

Des dérogations seront possibles pour les terrains existants lorsqu'elles ne concernent pas la sécurité ou le respect de la réglementation étatique d'accueil du public.

Aucune dérogation ne sera accordée en cas de dangerosité avérée.

Une dérogation de deux à cinq ans sera accordée au club à la suite d'engagements formels de la collectivité territoriale et du club concerné.

Lorsqu'un club accède à une catégorie supérieure, une dérogation de deux à cinq ans sera accordée au club et au propriétaire du foncier pour se mettre en conformité.

##### Article 321.4. Cases vertes

Les cases vertes peuvent donner la possibilité de dérogations.

##### Article 321.5. Equipements conseillés

Nécessité de mise en place de deux équipements conseillés pour ouverture à dérogation.

#### Article 322. Labels

**Label Diamant** : Rencontres Internationales MONDE,

**Label Or+** : Rencontres internationales EUROPE

**Label Or** : Rencontres de Division 1, Challenge de France, All star Game fédéral,

**Label Argent +** : Rencontres de Nationale 2, Rencontres de Régional 1 lorsque la Ligue régionale organise au minimum un championnat de Régionale 2,

**Label Argent** : Rencontres de Division 2 et Nationale 1,

**Label Bronze +** : Rencontres de Régionale 1 lorsque la Ligue régionale n'organise pas de championnat de Régionale 2, Rencontres de Régionale 2 lorsque la Ligue régionale organise un championnat de Régionale 1,

**Label Bronze** : Rencontres de championnat de Régionale 3, Rencontres Départementales

#### Article 323. Classification pour les terrains de pratique 19 ans et plus

DIAMANT	OR +	OR	ARGENT +	ARGENT	BRONZE +	BRONZE
---------	------	----	----------	--------	----------	--------

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

### ECRAN ARRIERE

Fixe Obligatoire	18,25 m	18,25 m	18,25 m	18,25 m	18,25 m	11 m	conseillé
Temporaire							11 m
Hauteur minimum	MLB	7 m	7 m	7 m	6 m	6 m	3 m

### DIMENSIONS DU TERRAIN

HR 98 m – 122 m – 98 m	X	X	X	X	X		
Dérogation possible si limites foncières		X	X	X	X		
Dérogation avec filets compensant le manque de profondeur		X	X	X			
HR 76 m – 90 m – 76 m						X	X
Dérogation possible si limites foncières						X	X
Clôture ligne Home Run	X	X	X	X	X	conseillée	conseillée
Hauteur ligne Home Run	2,5 m	2,5 m	1,93 m	1,8 m	1,8 m		
Coussin protection ligne HR	X	conseillé	conseillé				
Brise vue occultant	X	X	conseillé	conseillé	conseillé		
<b>ABRI DES JOUEURS</b>	X	X	X	X	X	conseillé	conseillé
Longueur	15mx2,5m	15mx2,5m	12mx2m	9m x 2m	9m x 2m	6m bancs	6m bancs
Point d'eau et Electricité	X	X	conseillé	conseillé			
<b>CLOTURE DU CHAMP INTERIEUR</b>	2,5 m	2,5 m	1,93 m	1,8 m	1,8 m	conseillée	conseillée
<b>CLOTURE LIGNE DES FAUSSES BALLEES</b>	2,5 m	2,5 m	1,93 m	1,8 m		conseillée	conseillée
<b>POTEAU DES FAUSSES BALLEES</b>	6 m	6 m	6 m	6 m	6 m	conseillé	conseillé
<b>MONTICULE (Plaque à 18,44m)</b>	X	X	X	X	X	X	conseillé

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

Naturel	X	X	X	X	conseillé	conseillé	conseillé
Amovible normé pour compétitions				possible	possible	possible	possible
<b>CABINE DE SCORAGE</b>	fermée	fermée	fermée	couverte	couverte	table	table
Surélevée derrière Back stop	X	X	conseillée	conseillée	conseillée		
Avec Electricité Internet Wifi Scanner et Imprimante	X	X	X	X	conseillé		
<b>BASES A DISTANCES</b>	fixes	fixes	fixes	fixes	fixes	temporaires	temporaires
Tour de bases en stabilisé	X						
Tour de bases en stabilisé ou synthétique		X	X	X	X	X	X
<b>PLAQUE DU LANCEUR</b>	fixe	fixe	fixe	fixe	fixe	temporaire	temporaire
<b>PLAQUE DE BUT (PDB)</b>	fixe	fixe	fixe	fixe	fixe	temporaire	temporaire
Espace PDB en stabilisé	X	X					
Espace stabilisé ou synthétique			X	X	X	X	X
<b>ALLEE DE SECURITE</b>	5 m	5 m	conseillée	conseillée	conseillée		
<b>POINT D'EAU SUR TERRAIN</b>	2	1	1	1	conseillé	conseillé	conseillé
<b>WCA MOINS DE 50m de PDB</b>	1 PRM	1 PRM	1 PRM	1 PRM	1 PRM	conseillé	conseillé
<b>VESTIAIRES A MOINS de 500m de la PLAQUE DE BUT</b>							
Vestiaires Joueurs normés	2	2	2	2	2	conseillés	conseillés
Douches joueurs normées	2	2	2	2	conseillé	conseillé	conseillé
Vestiaires Arbitres normés	1	1	1	avec scorage	Avec scorage	conseillés	conseillés
Douche Arbitres normée	1	1	1	1	conseillée	conseillée	conseillée
<b>TABLEAU DE SCORAGE Normé</b>	International	FFBS	FFBS	FFBS	conseillé	conseillé	conseillé

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

<b>BULL PEN Normé</b>	2	2	2	1	1	conseillé	conseillé
<b>ESPACE BUVETTE</b>	couvert	couvert	X	X	conseillé	conseillé	conseillé
<b>ESPACE MEDIA CONFERENCE DE PRESSE</b>	1	1	conseillé				
<b>ESPACE FERME POUR COMMISSAIRES TECHNIQUES ET OFFICIELS</b>	X	X	X	conseillé			
<b>PLACES TRIBUNES</b>	900	400	50	50	30	20 sur bancs	10 sur bancs
Places réservées Officiels	Norme WBSC	40	5	5			
Places commentateurs normées	X	X	X	conseillées	conseillées		
<b>ECLAIRAGE</b>							
Champ Intérieur normé FFBS	1200 Lux	750 Lux	600 Lux	500 Lux	300 Lux		
Champ Extérieur normé FFBS	1000 Lux	500 Lux	400 Lux	300 Lux			
<b>BACHES DE PROTECTION</b>							
Champ Intérieur stabilisé	X	X	conseillées	conseillées	conseillées		
PDB Monticule Tour bases	X	X	X	X	conseillées	conseillées	conseillées
<b>VARIATION PLANIMETRIE</b>	Moins de 1%	% max	1% max	1% max	1% max	2% max	2% max
<b>DRAINAGE</b>	X	X	conseillé	conseillé	conseillé		
<b>SOL ET ABORDS NON DANGEREUX</b>	X	X	X	X	X	X	X
<b>CAGE FRAPPES BATTING</b>	X	X	X	conseillée	conseillée		
<b>LOCAL STOCKAGE TECHNIQUE</b>	X	X	X	X	conseillé	conseillé	conseillé

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

<b>CHAMP INTERIEUR EN STABILISE OU SYNTHETIQUE</b>	X	X	X	X	X	conseillé	conseillé
<b>PLACES DE PARKING</b>	200	100	20	20	20	conseillées	conseillées

### **Article 324. Classification pour les terrains de pratique 18 ans et moins**

	18U	15U	15U CDF	12U	12U CDF	9U 3 bases	9U 2 bases
<b>ECRAN ARRIERE</b>		conseillé		conseillé		conseillé	conseillé
Distance fixe ou non obligatoire	11 à 18,25m	9 à 11m	9 à 11m	5 à 11m	5 à 11m	5 à 7m	5 à 7m
Dimensions minimum	6m x 30m	3m x 6m	4m x 12m	3m x 6m	4m x 12m	2m x 2m	2m x 2m
<b>DIMENSIONS DU TERRAIN</b>							
Distance lignes HR maximum	98m	76,20m	76,20m	61m	61m	45m	45m
Distances lignes HR minimum (dérogation)	76,20m	60m	60m	50m	50m	40m	40m
Hauteur lignes Home Run minimum verte BB	1m	1m	1m	1m	1m	conseillée	conseillée
Brise vue occultant	conseillé		conseillé		conseillé		
<b>ABRI DES JOUEURS</b>	conseillé	conseillé	conseillé	conseillé	conseillé	conseillé	conseillé
Longueur	9m x 2m	9m x 2m	9m x 2m	9m x 2m	9m x 2m	9m x 2m	9m x 2m
Places sur bancs	2 x 15 places	2 x 12 places	2 x 15 places	2 x 15 places	2 x 15 places	2 x 10 places	2 x 10 places
<b>CLOTURE DU CHAMP INTERIEUR</b>	2,5 m	2,5 m	1,93 m	1,8 m	1,8 m	conseillée	conseillée
<b>CLOTURE CHAMP INTERIEUR</b> distance écran arrière hauteur 1m	conseillée	conseillée	X	conseillée	X		
<b>CLOTURE LIGNE DES FAUSSES BALLES</b> fixes ou temporaires	X	conseillée	conseillée	conseillée	conseillée	plots	plots

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

<b>POTEAU DES FAUSSES BALLES Amovibles ou non</b>	6 m	4 m	4 m	4 m	4 m	plots	plots
<b>MONTICULE</b>	X	non	X	non	X	non	non
Naturel	X						
Amovible normé pour compétitions	X						
<b>CABINE DE SCORAGE (table sous toile de toit)</b>	couverte	couverte	couverte	couverte	couverte	couverte	couverte
<b>BASES FIXES A DISTANCES</b>	27,43m	23m	23m	18,29m	18,29m	15m	15m
Bases doubles en 1 <sup>ère</sup> base		X	X	X	X	X	X
<b>DISTANCE PLAQUE DE BUT - PLAQUE DU LANCEUR (fixes ou non)</b>	18,44m	16,45m	16,45m	14 ou 13m	14 ou 13m	12m	12m
<b>ALLEE DE SECURITE</b>	conseillée		conseillée		conseillée		
<b>POINT D'EAU SUR TERRAIN</b>	1	1	1	1	1	1	1
<b>WCA MOINS DE 100m de la Plaque de But</b>	1 PRM	1 PRM	1 PRM	1 PRM	1 PRM	1 PRM	1 PRM
<b>VESTIAIRES A MOINS de 500m de la PLAQUE DE BUT</b>							
Vestiaires Joueurs normés	2 conseillés	3 conseillés	3	3 conseillés	3	3 conseillés	3 conseillés
Douches joueurs normées	conseillées	conseillées	2	conseillées	2	conseillé	conseillé
Vestiaires Arbitres normés	Avec scorage	Avec scorage	1	avec scorage	1	conseillés	conseillés
Douche Arbitres normée	conseillée	conseillée	1	conseillée	1	conseillée	conseillée
<b>TABLEAU DE SCORAGE Temporaire ou non</b>	conseillé	conseillé	X	conseillé	X	conseillé	conseillé
<b>BULL PEN Normé</b>	conseillé	conseillé	2	conseillé	2		
<b>ESPACE BUVETTE</b>	conseillé	conseillé	X	conseillé	X		

## RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX – FFBS

<b>ESPACE MEDIA CONFERENCE DE PRESSE</b>			conseillé		conseillé		
<b>ESPACE FERME POUR COMMISSAIRES TECHNIQUES ET OFFICIELS</b>			X		X		
<b>PLACES TRIBUNES</b>	20 sur bancs	20 sur bancs	50	20 sur bancs	30	20 sur bancs	20 sur bancs
Places commentateurs normées	conseillées	conseillées	X		X		
<b>ECLAIRAGE</b>							
Champ Intérieur normé FFBS			conseillé		conseillé		
Champ Extérieur normé FFBS			conseillé		conseillé		
<b>BACHES DE PROTECTION</b>							
Champ Intérieur stabilisé	conseillées	conseillées	conseillées	conseillées	conseillées	conseillées	conseillées
<b>TOUR DE BASES EN STABILISE si Champ Intérieur synthétique</b>	conseillé	conseillé	conseillé	conseillé	conseillé		
<b>VARIATION PLANIMETRIE</b>	1% max	1 % max	1% max	1% max	1% max	2% max	2% max
<b>DRAINAGE</b>	conseillé	conseillé	conseillé	conseillé	conseillé		
<b>SOL ET ABORDS NON DANGEREUX</b>	X	X	X	X	X	X	X
<b>CAGE FRAPPES BATTING</b>	conseillée	conseillée	conseillée		conseillée		
<b>CHAMP INTERIEUR EN STABILISE OU SYNTHETIQUE</b>	X	X	X	X	X	conseillé	conseillé
<b>PLACES DE PARKING</b>	conseillées	conseillées	50	conseillé	50	conseillées	conseillées

## Section 2 - Procédure d'homologation

La procédure d'homologation est définie dans le document « Procédure d'homologation d'un terrain de baseball » adopté par le comité directeur fédéral en date du 17 mars 2018.

### Article 325 à 330 - réservés

## CHAPITRE 2 - SOFTBALL

### Section 1 - Classification

#### Article 325. Classification des terrains

Homologation	Type	A	B	C	D	E
<b>Sol Non Dangereux</b>	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire
<b>Qualité du Sol (Revêtement, Planéité, Drainage, etc.)</b>	10	10	10	10	10	
<b>Back-Stop (Situé selon la norme ISF)</b>	10	10	10	10	10	
<b>Back-Stop Amovible</b>						2
<b>Distances Minimum respectées</b>	10	10	10	10		
<b>Distances entre Bases OK</b>	6	6	6	6	6	6
<b>Cercle du lanceur en Etat</b>	8	8	8	8	8	
<b>Clôtures latérales (Droite et Gauche)</b>	8	8	8	8		
<b>Clôture Ligne de Fond</b>	6	6	6			
<b>Abri des Joueurs</b>	3	3	3			
<b>Bancs pour les Joueurs</b>				1	1	
<b>Cabine de Scorage</b>	3	3				
<b>Table de Scorage</b>			1	1	1	
<b>Allée de Sécurité</b>	1					
<b>Point d'Eau sur le Terrain</b>	1	1	1	1		
<b>Vestiaire Arbitre</b>	3	3				
<b>Douche Arbitre</b>	1	1				
<b>Vestiaires Joueurs</b>	2	2	2			
<b>Douches Joueurs</b>	1	1	1			
<b>Poteaux de Ligne de Fond</b>	1	1	1	1		
<b>Tableau de Score</b>	1					
<b>Bull-Pen (1 point pour Chaque)</b>	2	1				
<b>Eclairage</b>	4					
<b><u>Total Minimum pour Classification</u></b>	<b>81</b>	<b>74</b>	<b>67</b>	<b>56</b>	<b>36</b>	<b>8</b>



**Article 326. Calcul des points**

**Article 326.1. Principe**

Le commissaire technique chargé de la classification du terrain peut pondérer les valeurs affectées à chaque ligne, mais elle ne peut en aucun cas être inférieure à cinquante pourcents de la valeur d'homologation, et il n'y a pas de demi-points possibles. Il doit justifier de sa notation.

Il ne peut y avoir de pondération pour tout ce qui concerne la sécurité des joueurs.

La surface du terrain ne doit, en aucun cas, être dangereuse.

La sécurité des spectateurs est jugée par la Commission de sécurité préfectorale.

Il ne peut y avoir de pondération pour l'homologation

**Article 326.2. Exemple 1 : En catégorie C**

Le champ droit est à 85 mètres, malgré un filet de 8 mètres de haut : soit 7 points au lieu de 10.

Par contre, il y a des abris de joueurs : soit + 3 points.

Le total atteint 56 points : le terrain peut être classé C.

**Article 326.3. Exemple 2 : En catégorie B**

Le back-stop est bien à distance, mais ne fait que 2 m de haut : soit 8 points au lieu de 10.

Par contre, il y a vestiaire et douche d'arbitre : soit + 4 points.

Le total atteint 69 points : le terrain peut être classé B.

**Article 327. Obligations pour les compétitions**

National :                      Catégorie A et B

Régional :                      Catégorie C et D

Départemental :              Catégorie E

## **Section 2 - Procédure d'homologation**

La procédure d'homologation est définie dans le document « Procédure d'homologation d'un terrain de softball » adopté par le comité directeur fédéral en date du 12 décembre 2015.

Article 328 à 335 - réservés

# REGLES OFFICIELLES DU BASEBALL

Éditées par la  
Fédération Française de Baseball et Softball  
2024

## *SOMMAIRE*

1.00 – DES OBJECTIFS DU JEU .....	4
2.00 – DU TERRAIN DE JEU .....	5
3.00 – DES EQUIPEMENTS ET UNIFORMES .....	7
4.00 – DES PRELIMINAIRES A LA RENCONTRE .....	10
5.00 – DU DEROULEMENT DE LA RENCONTRE.....	14
6.00 – DU JEU INCORRECT, DE L’ACTION IRREGULIERE ET DE LA CONDUITE ANTISPORTIVE.....	44
7.00 – DE LA FIN DE LA RENCONTRE .....	61
8.00 – DE L’ARBITRE.....	65
9.00 – DU SCOREUR OFFICIEL .....	70
<b>INDEX POUR LES REGLES DE 1.00 A 8.00 .....</b>	<b>108</b>
TABLEAU CROISE DES REFERENCES DES REGLES.....	111

## **MODIFICATIONS 2024**

Règle 5.07 (e) Désengagement de la plaque du lanceur

Règle 7.01 (b) Manches Supplémentaires

## **MODIFICATIONS 2023**

Règle 5.11 (b) Lanceur partant comme batteur désigné.

Règle 5.12 Numérotation de la règle.

6.01(a)(1) Amendement concernant les situations de lancer relâché (pas sur un troisième strike) dévié par inadvertance.

Définitions des termes Modification de la définition du terme Ricochet (Foul Tip)

## **MODIFICATIONS 2020**

Règle 4.03(e) Relative aux droits des clubs vis-à-vis des conditions atmosphériques.

Règle 4.04(a) Parallélisme des formes avec la règle 4.03 (e).

Règle 5.05(b)(2) Relative à une situation pendant laquelle un bijou porté par un batteur est touché par un lancer.

Règle 5.06(c)(7) Clarification des situations où un lancer se loge dans ou contre la personne de l'arbitre, son masque ou son équipement.

Règle 5.06(c)(7) Relative à un joueur qui place intentionnellement la balle à l'intérieur de son uniforme pour tromper le ou les coureurs.

Règle 5.09(b)(7) Relative à un coureur touché par une balle frappée avant qu'elle ne passe un joueur de champ intérieur.

Règle 5.09(b)(7) (second paragraphe) Clarification des situations où un coureur est touché par un infield fly.

Règle 5.10(g) Dispositions nouvelles réservées aux fédérations qui remplacent les précédentes et qui obligent un lanceur partant ou tout lanceur remplaçant à affronter au moins 3 batteurs successifs (ou que l'équipe en attaque soit retirée) à moins que le lanceur soit dans l'incapacité physique de le faire.

Règle 5.10(l) Visites au monticule : ajout du dernier paragraphe.

Règle 5.10(m) Limitation par rencontre du nombre de visite au monticule du lanceur.

Règle 6.01(i)(1) Relative aux collisions avec le receveur à la plaque de but.

Règle 6.01(i) Ajout d'un libellé à la fin de la règle 6.01(i) précisant que la référence au « receveur » s'applique aux autres joueurs protégeant la plaque de but.

Règle 7.03(a)(7) Parallélisme des formes avec la règle 4.08(c) : 30 minutes.

Règle 9.01(a) Amendements à plusieurs endroits relatifs au scoreur officiel.

Règle 9.01(c) Relative aux interactions entre le scoreur officiel et les différents personnels

### **Définitions des Termes :**

**TOUCHER (tag)** Nouveau libellé à la fin de la définition relative aux bijoux porté par un joueur.

**TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE** : Relative aux bijoux portés par un joueur ou un arbitre.

## **1.00 – DES OBJECTIFS DU JEU**

### **1.01**

Le Baseball est un jeu entre deux équipes de neuf joueurs chacune, sous la direction d'un manager, pratiqué sur un terrain clos dans le respect des présentes règles et sous la juridiction d'un ou plusieurs arbitres.

### **1.02**

L'objectif de l'équipe en attaque est de voir son batteur devenir un coureur, et ses coureurs avancer.

### **1.03**

L'objectif de l'équipe en défense est d'empêcher les attaquants de devenir coureurs et d'empêcher leur avance d'une base vers une autre.

### **1.04**

Quand un batteur devient coureur et touche toutes les bases régulièrement, il marque un point pour son équipe.

### **1.05**

L'objectif de chaque équipe est de gagner en marquant plus de points que l'équipe adverse.

### **1.06**

Le vainqueur de la rencontre est l'équipe qui a marqué, en respectant ces règles, le plus grand nombre de points à la fin d'une rencontre réglementaire.

## 2.00 – DU TERRAIN DE JEU

### 2.01 Du tracé du terrain

Le terrain doit être disposé suivant les instructions données ci-dessous, illustrées dans les annexes 1, 2 et 3.

*Toutes les dimensions et poids ont été convertis à partir du système anglo-saxon.*

Le champ intérieur (infield) est un carré de 27,43 mètres de côté. Le champ extérieur (outfield) est la surface comprise entre deux lignes de fausses balles qui sont le prolongement de deux côtés du carré, comme indiqué dans le diagramme de l'annexe 1. La distance séparant la plaque de but (ou marbre) de la plus proche clôture, tribune ou de tout autre obstacle sur le territoire des bonnes balles doit être de 76,20 mètres au minimum. Il est préférable que la distance soit de 98 mètres minimum au niveau des lignes de fausses balles et de 122 mètres en direction du champ centre. Le champ intérieur doit être aménagé de façon à ce que les lignes de jeu et la plaque de but soient au même niveau.

La plaque du lanceur est à 25,4 centimètres au-dessus du niveau de la plaque de but. La pente du monticule commence à 15,2 centimètres devant la plaque du lanceur et se prolonge sur une longueur de 1,83 mètre en direction de la plaque de but. L'inclinaison est de 2,54 centimètres tous les 30,5 centimètres et doit être uniforme.

Les champs intérieur et extérieur, incluant les lignes de jeu, constituent le territoire des bonnes balles. Toute autre surface constitue le territoire des fausses balles.

Il est préférable que la ligne passant par la plaque de but, la plaque du lanceur et la deuxième base soit orientée Est - Nord-Est.

Il est recommandé que la distance entre la plaque de but et l'écran arrière (backstop), et entre les lignes de jeu et la plus proche clôture, tribune ou de tout autre obstacle dans le territoire des fausses balles, soit au moins de 18,30 mètres. Voir diagramme de l'annexe 1.

Lorsque l'emplacement de la plaque de but est défini, on mesure dans la direction choisie la distance de 38,79 mètres pour déterminer l'emplacement de la deuxième base. De la plaque de but, on mesure 27,43 mètres en direction de la première base ; de la deuxième base, on mesure 27,43 mètres en direction de la première base ; l'intersection de ces lignes marque l'emplacement de la première base. De la plaque de but, on mesure 27,43 mètres en direction de la troisième base ; de la deuxième base, on mesure 27,43 mètres en direction de la troisième base ; l'intersection de ces lignes marque l'emplacement de la troisième base. La distance entre les première et troisième bases est de 38,79 mètres.

Toutes les mesures depuis la plaque de but doivent être prises du point d'intersection des lignes de première base et de troisième base.

Les rectangles du receveur, des batteurs, des coachs, la ligne de 0,91 mètre pour la première base et les cercles d'attente des batteurs doivent être tracés en suivant les indications des diagrammes des annexes 1 et 2.

Les lignes de jeu et toutes les autres lignes indiquées sur les diagrammes par des lignes noires continues doivent être tracées soit à la peinture, soit à la chaux inerte, soit à la craie non-toxique et non-brûlante, ou avec toute autre matière blanche.

Les lignes de gazon et les dimensions indiquées sur les diagrammes sont celles qui sont utilisées sur beaucoup de terrains, mais elles ne sont pas obligatoires et chaque club peut déterminer la taille et la forme des espaces gazonnés et en terre battue de son terrain de jeu.

## **2.02 De la plaque de but (Marbre)**

La plaque de but est marquée au sol par une plaque de caoutchouc blanc à cinq côtés. La plaque est, en fait, un carré de 43,18 cm de côté dont on enlève deux coins de façon à ce que l'un des côtés mesure 43,18 cm, les deux côtés adjacents mesurent 21,6 cm et les deux côtés restants, qui forment la pointe d'un triangle, mesurent 30,5 centimètres. La plaque de but doit être fixée au sol, la pointe du triangle constituant l'intersection des lignes des première et troisième bases, le côté de 43,18 cm faisant face à la plaque du lanceur, et les deux côtés de 30,5 centimètres coïncidant avec les lignes de première base et de troisième base. Les rebords supérieurs de la plaque de but sont biseautés et la plaque est fixée dans le sol, de niveau avec la surface du terrain (voir dessin D du diagramme de l'annexe 2).

## **2.03 Des bases**

Les première, deuxième et troisième bases sont marquées par un coussin recouvert de toile blanche ou de caoutchouc blanc, solidement fixé au sol (voir diagramme de l'annexe 2). Les première et troisième bases se trouvent entièrement à l'intérieur du champ intérieur. La deuxième base doit être centrée sur le point indiquant la deuxième base. Les bases doivent être des carrés de 38,1 centimètres de côté, d'une épaisseur de 7,6 à 12,7 centimètres et être bourrées de matériau souple.

## **2.04 De la plaque du lanceur**

La plaque du lanceur est une plaque rectangulaire de caoutchouc blanc, longue de 61 centimètres et large de 15,2 centimètres. Elle est fixée au sol comme indiqué dans les diagrammes des annexes 1 et 2, afin que la distance entre la plaque du lanceur et le point arrière de la plaque de but soit de 18,44 mètres.

## **2.05 Des bancs des joueurs**

L'équipe qui reçoit doit fournir les bancs des joueurs, un pour chaque équipe. Ces bancs ne doivent pas être à moins de 7,62 mètres des lignes de jeu. Ils doivent être couverts et clos à l'arrière et aux extrémités.



## 3.00 – DES EQUIPEMENTS ET UNIFORMES

### 3.01 De la balle

La balle est une sphère formée par un fil enroulé autour d'un petit noyau de liège, de caoutchouc ou d'un matériau similaire, et recouverte de deux bandes blanches en peau de cheval ou de bœuf solidement cousues ensemble. La balle doit peser de 141,75 grammes au minimum à 148,84 grammes au maximum. Sa circonférence doit être de 22,9 centimètres minimum à 23,5 centimètres au maximum.

Nul joueur ne peut intentionnellement décolorer ou endommager la balle en la frottant avec de la terre, de la résine, de la paraffine, de la réglisse, du papier émeri ou toute autre substance étrangère.

**PENALITE :** L'arbitre se fait remettre la balle et expulse le coupable du jeu. Ce dernier pourra être convoqué, par l'arbitre en chef, devant la Commission Fédérale de Discipline.

Pour les règles concernant le lanceur détériorant une balle, voir les règles 6.02(c)(2) à (6).

*Règle 3.01, Commentaire : Même si la balle se détériore ou se déchire, elle est en jeu jusqu'à ce que le jeu soit terminé.*

### 3.02 De la batte

- (a) La batte doit être ronde et lisse, avoir un diamètre de 6,63 centimètres au plus à sa partie la plus épaisse et avoir une longueur maximum de 1,06 mètre au plus. La batte sera une pièce de bois plein et solide.

Elle peut être de toute autre matière autorisée par la Fédération, en application des règlements internationaux.

- (b) Batte évidée : un évidement au bout de la batte de 3,18 centimètres en profondeur est autorisé. Il ne peut être large de plus de 5,08 centimètres et pas moins de 2,54 centimètres de diamètre. L'évidement doit être courbe et ne comporter aucune substance étrangère à l'intérieur.
- (c) Sur une longueur de 45 centimètres à partir de son extrémité, le manche de la batte peut être recouvert ou traité avec un matériau améliorant la prise. Tout matériau qui dépasse la limite des 45 centimètres occasionnera le retrait de la batte de la rencontre.

*REMARQUE : L'arbitre découvrant une batte en infraction au point (c) ci-dessus, au moment ou après qu'elle ait été utilisée, ne peut déclarer le batteur retiré ou expulsé du jeu pour ce motif.*

*Règle 3.02(c) Commentaire : Si la résine (pine tar) dépasse la limite de 45 centimètres, l'arbitre peut, de son propre chef ou lorsqu'il est alerté par l'équipe adverse, ordonner au batteur d'utiliser une autre batte. Le batteur pourra utiliser la batte plus tard au cours de la rencontre si l'excès de résine a été enlevé. Si aucune objection n'est émise avant l'utilisation de la batte, alors le non respect de la Règle 3.02(c) n'entraînera pas la nullité des jeux et aucun protêt relatif à cette règle ne pourra être déposé.*

### 3.03 Des uniformes des joueurs

- (a) Tous les joueurs d'une équipe doivent revêtir des uniformes identiques en couleur, coupe et style. Tous les uniformes des joueurs doivent porter un numéro d'une taille minimum de 15 centimètres dans le dos.
- (b) Toute partie visible de l'undershirt doit être d'une couleur unie et uniforme pour tous les joueurs d'une même équipe. Tout joueur autre que le lanceur peut avoir des numéros, lettres ou insignes sur les manches de son undershirt.

- (c) Tout joueur dont l'uniforme n'est pas identique à ceux de ses coéquipiers ne peut être autorisé à participer à une rencontre.
- (d) La Fédération peut stipuler que chaque équipe doit revêtir un uniforme qui lui est propre en tout temps, ou que chaque équipe possède deux jeux d'uniformes, un blanc pour les rencontres à domicile et un autre de couleur différente pour les rencontres à l'extérieur.
- (e) La longueur des manches peut varier d'un joueur à un autre, mais les deux manches de chaque joueur doivent être approximativement de la même longueur **et aucun** joueur ne peut avoir des manches en lambeaux, effrangées ou déchirées.
- (f) Nul joueur ne peut attacher à son uniforme des bandes adhésives ou d'autres matériaux d'une couleur différente de celle de son uniforme.
- (g) Aucune partie de l'uniforme ne doit rappeler ou suggérer la forme d'une balle de Baseball.
- (h) Les boutons de verre ou de métal sont interdits sur l'uniforme.
- (i) Nul joueur ne peut rien attacher d'autre aux talons ou pointes de ses chaussures que les plaques prévues à cet usage. Des chaussures avec des pointes semblables aux chaussures de golf ou de course ne sont pas autorisées.
- (j) La Fédération autorise les équipes à faire figurer le nom des joueurs au dos de leur uniforme, à la condition que tous les uniformes des joueurs d'une même équipe portent leur nom. Tout autre nom que le nom de famille doit être approuvé par la Fédération.

### **3.04 Du gant du receveur**

Le receveur peut porter un gant de cuir. Ce gant doit avoir une circonférence maximale de 96 centimètres et mesurer au plus et 39 centimètres de haut en bas. Ces dites limites comprennent tout laçage, bande de cuir ou rebord attaché au bord extérieur du gant. La distance entre le pouce et les autres doigts ne peut excéder 15 centimètres au sommet du gant et 10 centimètres au niveau de l'articulation du pouce. Le panier ne doit pas mesurer plus de 17,8 centimètres de largeur au sommet et plus de 15 centimètres de son sommet à la base de l'articulation du pouce. Le panier peut être un treillis ou un lacet passé dans le gant, ou un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché au gant par un lacet et construit de façon à ne pas dépasser les dimensions maxima données ci-dessus.

### **3.05 Du gant du joueur de première base**

Le joueur de première base peut porter un gant de cuir dont la longueur de haut en bas ne peut excéder 33 centimètres et dont la largeur de l'articulation du pouce à l'extérieur de la paume ne peut excéder 20 centimètres. L'espace entre le pouce et les autres doigts ne peut excéder 10 centimètres au sommet et 9 centimètres à la base de l'articulation. Le gant doit être fabriqué de façon à ce que cette distance ne puisse être modifiée, élargie ou agrandie par l'utilisation de matériaux ou procédés divers. Le panier du gant ne peut dépasser 13 centimètres du sommet à la base de l'articulation du pouce. Le panier peut être un treillis ou un lacet passé dans le gant, ou un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché au gant par un lacet et fait de façon à ne pas dépasser les dimensions maximales données ci-dessus. Le panier ne peut être construit ou approfondi de façon à constituer une sorte de piège ou de trappe. Le poids du gant n'est pas réglementé.

### **3.06 Du gant des joueurs de champ**

Tous les joueurs autres que le receveur peuvent porter un gant de cuir dont les dimensions seront prises : soit sur la face avant, soit sur le côté du gant qui reçoit la balle. On placera l'appareil de mesure en contact avec la surface de l'objet mesuré dont il devra suivre tous les contours. Le gant ne pourra dépasser 33 centimètres à partir de l'extrémité de n'importe lequel des quatre doigts jusqu'au bord de la partie inférieure du gant, en passant par la poche. Le gant

ne pourra mesurer plus de 19 centimètres de large, à partir de la couture intérieure à la base de l'index, le long de la base des autres doigts, jusqu'à la partie extérieure du petit doigt du gant. L'espace compris entre le pouce et l'index appelé « panier », peut être rempli par une pièce en cuir. Cette pièce peut être faite de deux morceaux de cuir recouvrant entièrement cette région de la main, ou bien elle peut être faite d'une série de filets de cuir, ou d'une série de plaques de cuir enroulées, ou enveloppées de façon à en faire une nasse. Lorsque la pièce est faite pour couvrir la région entière du panier, elle peut être faite de façon à ce qu'elle demeure souple. Lorsqu'elle est faite en sections, ces dernières doivent être maintenues ensemble. Il ne faut pas que ces sections permettent que se forme une poche par la suite de la courbure des bords des sections. La pièce sera faite pour contrôler l'ouverture du panier. Cette ouverture ne pourra dépasser 11 centimètres au sommet et 9 centimètres de large à la base, ni avoir plus de 15 centimètres de profondeur. L'ouverture du panier ne pourra dépasser 11 centimètres à n'importe quel point au-dessous du sommet. La pièce sera fixée de chaque côté du panier ainsi qu'au sommet et à son extrémité inférieure. La fixation se fera au moyen de lacets en cuir. S'ils se détendent ou se défont, il faudra les ramener à la position initiale. Le poids du gant n'est pas réglementé (voir diagramme de l'annexe 4)

### 3.07 Du gant du lanceur

- (a) Le gant du lanceur, à l'exception du petit bourrelet qui se trouve généralement autour des doigts et correspondant aux jointures cousues du cuir, ne peut être de couleur blanche ou grise ni, selon l'avis de l'arbitre, distraire l'attention de quelque façon que ce soit. Aucun défenseur, quelle que soit sa position, ne peut utiliser un gant d'un ensemble de couleurs plus pâles que la clé de couleur PANTONE® de série 14.
- (b) Nul lanceur ne peut attacher à son gant un élément étranger d'une couleur différente du gant.
- (c) L'arbitre en chef doit retirer du jeu un gant qui ne respecte pas les règles 3.07(a) ou (b) de son propre chef, sur recommandation d'un autre arbitre ou suite à une plainte du manager adverse qu'il estime justifiée.

### 3.08 Des casques

La Fédération adopte les règles suivantes sur le port du casque protecteur :

- (a) Tous les joueurs licenciés à la Fédération doivent porter un casque protecteur à double oreillette lorsqu'ils sont à la batte ou qu'ils progressent sur base.
- (b) Tous les receveurs doivent porter un casque de protection et un masque de protection faciale lorsqu'ils reçoivent un lancer.
- (c) Tous les coachs de base doivent porter un casque de protection lorsqu'ils sont en fonction.
- (d) Tous les ramasseurs de battes et de balles doivent porter un casque de protection à double oreillette lorsqu'ils sont en fonction.

*Règle 3.08 Commentaire : Si l'arbitre s'aperçoit du non respect de l'une ou l'autre de ces règles, il doit corriger la situation. Après un délai qu'il juge raisonnable, l'arbitre devra expulser de la partie le fautif qui refuse de se conformer à ces règles.*

### 3.09 Du remisage des équipements hors du terrain

- (a) Les membres de l'équipe en attaque doivent porter tous les gants et tout autre équipement hors du terrain, dans l'abri des joueurs lorsque leur équipe est à la batte. Aucun équipement ne peut être laissé sur le terrain, en territoire des bonnes balles comme en territoire des fausses balles.
- (b) L'utilisation de tout repère sur le terrain pouvant contribuer à indiquer le placement des joueurs de champ est interdite.

## 4.00 – DES PRELIMINAIRES A LA RENCONTRE

### 4.01 Des obligations des arbitres

Avant le début de la rencontre l'arbitre doit :

- (a) Exiger l'observation stricte des règles régissant les accessoires de jeu et les équipements des joueurs ;
- (b) S'assurer que toutes les lignes de jeu (lignes continues des diagrammes des annexes 1 et 2) soient tracées à la chaux inerte, à la craie ou avec toute autre matière blanche et soient facilement visibles sur le sol ou l'herbe ;
- (c) Obtenir du club recevant une provision de balles de baseball réglementaires, dont le nombre et la (ou les) marque(s) doivent avoir été préalablement notifiés au club recevant par la Fédération. L'arbitre doit inspecter les balles pour s'assurer qu'elles sont réglementaires et que le lustre en est enlevé. L'arbitre est le seul juge de l'acceptabilité des balles pour la rencontre ;
- (d) Recevoir l'assurance par le club recevant qu'au moins une douzaine de balles réglementaires est en réserve et immédiatement disponible si le besoin s'en fait sentir ;
- (e) Avoir en sa possession au moins deux balles de remplacement et exiger le maintien d'une telle réserve de balles de remplacement, selon ses besoins, tout au long de la rencontre. Lesdites balles de remplacement sont mises en jeu quand :
  - (1) Une balle a été frappée hors du terrain de jeu ou dans les tribunes réservées aux spectateurs ;
  - (2) Une balle perd sa couleur ou devient inutilisable ;
  - (3) Le lanceur demande une balle de remplacement.

*Règle 4.01(e) Commentaire : L'arbitre ne donnera pas de balle de remplacement au lanceur avant que le jeu ne soit terminé et la balle précédente morte.*

*Après qu'une balle relayée ou frappée soit sortie du terrain de jeu, la rencontre ne devra pas être reprise avec une balle de remplacement tant que les coureurs n'auront pas atteint les bases auxquelles ils ont droit.*

*Après un coup de circuit (home run), l'arbitre ne doit pas donner au lanceur ou au receveur une nouvelle balle tant que le batteur qui a frappé le coup de circuit n'a pas croisé la plaque de but.*

- (f) S'assurer qu'un sac de résine réglementaire est placé sur le sol derrière la plaque du lanceur avant le début de chaque rencontre.
- (g) L'arbitre en chef ordonne l'allumage des projecteurs du terrain quand il pense que l'obscurité rend la poursuite du jeu à la lumière du jour dangereuse.

### 4.02 Du manager

- (a) Le club doit désigner son manager à la Fédération ou à l'arbitre en chef au moins 30 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre.
- (b) Le manager peut aviser l'arbitre qu'il a délégué certaines responsabilités prévues par les règles du jeu à un coach ou à un joueur et que les actes dudit délégué seront considérés comme officiels. Le manager est toujours responsable de la conduite des membres de l'équipe, en ce qui concerne l'observation des règles du jeu et l'attitude envers les arbitres.

- (c) Si un manager quitte le terrain, il doit désigner un joueur ou un coach pour le remplacer et tout remplaçant ainsi désigné a les mêmes pouvoirs, devoirs et responsabilités que le manager. Si le manager néglige ou refuse de désigner son remplaçant avant de quitter le terrain, l'arbitre en chef doit désigner un membre de l'équipe comme manager remplaçant.

#### **4.03 De l'échange des ordres de passage à la batte (line-up)**

A moins que le club recevant n'ait préalablement annoncé que la rencontre a été reportée ou que son début est retardé, le ou les arbitres doivent pénétrer sur le terrain cinq minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et se diriger directement vers la plaque de but où ils doivent rencontrer les managers des équipes adverses. Dans l'ordre :

- (a) D'abord, le manager de l'équipe recevante, ou son délégué, donne l'ordre des batteurs de son équipe à l'arbitre en chef, en deux exemplaires.
- (b) Ensuite, le manager de l'équipe visiteuse, ou son délégué, donne l'ordre des batteurs de son équipe à l'arbitre en chef, en deux exemplaires.
- (c) Chaque ordre des batteurs (line-up) présenté à l'arbitre en chef doit :
- Indiquer la position en défense, de chaque batteur ;
  - Préciser si un batteur est utilisé comme batteur désigné (voir règle 5.11(a) ;
  - Indiquer les remplaçants. Mais le fait de ne pas mentionner un remplaçant ne l'interdit pas de rentrer en jeu.
- (d) L'arbitre en chef s'assure que les deux copies des ordres de batteurs respectifs sont identiques et puis remet une copie de chaque ordre des batteurs au manager adverse. La copie conservée par l'arbitre en chef est l'ordre officiel des batteurs. La remise par l'arbitre de l'ordre des batteurs consacre ledit ordre et aucun remplacement ne peut ensuite être effectué par l'un ou l'autre des managers, à l'exception des cas prévus par ces règles.
- (e) Dès que l'ordre des batteurs de l'équipe recevante est remis à l'arbitre en chef, les arbitres sont chargés du terrain de jeu et sont les seuls à décider si une rencontre doit être interrompue, suspendue ou reprise, en fonction des conditions météorologiques ou de l'état du terrain. L'arbitre en chef ne doit pas annoncer la fin de la rencontre moins de 30 minutes après avoir suspendu le jeu. La suspension peut durer aussi longtemps que l'arbitre en chef estime que la rencontre aura une chance d'être reprise. Cette règle n'a pas pour objet d'affecter la capacité d'un club à suspendre ou à reprendre toute rencontre dans le respect des mesures concernant les conditions météorologiques rigoureuses, à risques importants et la prévention contre la foudre, communiquées à la fédération avant la saison sportive.

*Règle 4.03 Commentaire : Lorsque l'arbitre en chef constate des erreurs évidentes dans l'ordre des batteurs de l'une ou l'autre des équipes avant le début de la rencontre, il doit aviser le manager ou le capitaine de l'équipe concernée de façon à ce que les modifications puissent être faites avant le début de la rencontre. Par exemple, si un manager a placé seulement huit joueurs dans l'ordre des batteurs ou bien a placé deux joueurs portant le même nom mais sans initiales pour les différencier, et que l'arbitre a connaissance de ces erreurs, il doit pouvoir faire corriger ces erreurs avant le début de la rencontre. Les équipes ne doivent pas être pénalisées pour des erreurs évidentes et faites de façon non intentionnelle pouvant être corrigées avant la rencontre.*

*L'arbitre en chef essaiera toujours de terminer une rencontre. Sa décision de faire reprendre le jeu après une ou plusieurs suspensions d'au moins 30 minutes chacune ne peut être remise en cause et il n'arrêtera la rencontre que s'il semble impossible de la terminer.*

*La Fédération peut décider de ne pas appliquer la règle 4.03(e) pour certaines « séries » de rencontres de fin de saison ou en cas de rencontre visant à départager deux équipes ex-æquo en termes de classement.*

#### 4.04 Des conditions météorologiques et du terrain de jeu

- (a) Le manager de l'équipe recevante est le seul à pouvoir décider qu'une rencontre ne doit pas être débutée en raison de mauvaises conditions météorologiques ou du mauvais état du terrain de jeu, sauf lorsqu'il s'agit de la deuxième rencontre d'un programme double classique ou entrecoupé. Cette règle n'a pas pour objet d'affecter la capacité d'un club à suspendre ou à reprendre toute rencontre dans le respect des mesures concernant les conditions météorologiques rigoureuses, à risques importants et la prévention contre la foudre, communiquées à la fédération avant la saison sportive.

**EXCEPTION :** La Fédération peut donner l'autorisation permanente à son Président de suspendre l'application de cette règle pendant les dernières semaines de la saison du championnat, afin d'assurer que le championnat revienne chaque année au club le plus méritant.

Quand le report, voire l'annulation, d'une rencontre entre deux équipes lors des phases finales d'un championnat peut affecter le classement final, le Président, à la demande d'un club quelconque, peut assumer l'autorité donnée par cette règle au manager de l'équipe recevante.

- (b) L'arbitre en chef de la première rencontre d'un programme double classique ou entrecoupé est le seul à juger si la seconde rencontre peut ou non être commencée en raison des conditions météorologiques ou de l'état du terrain.
- (c) Une rencontre ajournée sera considérée comme n'ayant pas eu lieu (No Game) et traitée de la même manière qu'une rencontre interrompue avant de devenir réglementaire au sens de la Règle 7.01(e).

#### 4.05 Des règlements spécifiques du terrain

Le manager de l'équipe recevante doit aviser l'arbitre en chef et le manager de l'équipe adverse de l'ensemble des règlements propres au terrain concernant les précautions prises afin d'éviter l'irruption du public sur le terrain, les balles frappées ou relayées dans le dit public, ou toute autre éventualité. Si ces règlements sont jugés acceptables par le manager de l'équipe adverse alors ils doivent être appliqués. Si ces règlements sont jugés comme inacceptables par le manager de l'équipe adverse, l'arbitre en chef détermine et applique tout règlement de terrain qu'il juge nécessaire en fonction du terrain, sans que ces règlements ne puissent être contraires aux règles officielles du jeu.

#### 4.06 De la non fraternisation

Aucun joueur en uniforme ne doit adresser la parole aux spectateurs, ni se mêler à eux, ni s'asseoir dans les tribunes avant, pendant ou après la rencontre. Nul manager, coach ou joueur ne doit adresser la parole à un spectateur avant ou pendant la partie. Les joueurs d'équipes adverses ne doivent pas fraterniser pendant tout le temps qu'ils sont en uniforme.

#### 4.07 De la sécurité

- (a) Personne ne peut pénétrer sur le terrain de jeu pendant une rencontre à l'exception des joueurs, des coachs en uniforme, des managers, des photographes de presse autorisés par l'équipe recevante, des arbitres, des agents de police en uniforme et des veilleurs ou autres employés de l'équipe recevante.
- (b) L'équipe recevante doit fournir un service d'ordre adéquat. Si une ou plusieurs personnes pénètrent sur le terrain pendant le déroulement d'une rencontre et gênent le déroulement de celle-ci d'une façon quelconque, l'équipe visiteuse peut refuser de jouer jusqu'à ce que le terrain soit dégagé.

**PENALITE :** Si le terrain n'est pas dégagé dans un délai raisonnable, qui ne peut en aucun cas être inférieur à quinze minutes après le refus de l'équipe visiteuse de jouer, l'arbitre peut accorder la rencontre, par forfait, à l'équipe visiteuse.

#### 4.08 Des règles régissant les programmes doubles

- (a) (1) Seulement deux rencontres de championnat peuvent être disputées dans la même journée. La poursuite d'une rencontre suspendue ne doit pas entraver ce règlement, sauf décision contraire de la commission sportive concernée.  
  
(2) Si deux rencontres sont prévues dans la même journée avec une seule possibilité de rencontre, la première est celle qui est normalement prévue pour cette date.
- (b) Dès qu'une première rencontre d'un programme double classique ou entrecoupé a été commencée, elle doit être terminée avant que la seconde rencontre ne puisse commencer.
- (c) La seconde rencontre d'un programme double doit commencer trente minutes après la fin de la première rencontre, à moins qu'un intervalle plus long (qui ne peut excéder quarante-cinq minutes) ne soit annoncé par l'arbitre en chef et que celui-ci en informe les managers adverses à la fin de la première rencontre.

**EXCEPTION :** Si la Fédération a approuvé une demande de l'équipe qui reçoit sollicitant un intervalle plus long pour un événement spécial quelconque entre les rencontres, l'arbitre en chef doit annoncer le dit intervalle prolongé et en informer les managers adverses. L'arbitre en chef de la première rencontre doit être la personne chargée du contrôle de l'intervalle entre les rencontres.

- (d) Chaque fois que c'est possible, l'arbitre fait débiter la seconde rencontre d'un programme double et le jeu se continue aussi longtemps que l'état du terrain, les restrictions d'horaires locales ou les conditions météorologiques le permettent.
- (e) Quand le début d'un programme double du calendrier est retardé pour une raison quelconque, la rencontre qui est commencée est la première rencontre du programme double.
- (f) Quand une rencontre dont la date a été modifiée fait partie d'un programme double, la première rencontre est celle normalement prévue au calendrier pour cette date, la seconde étant la rencontre reportée.
- (g) Entre les rencontres d'un programme double, ou lorsqu'une rencontre est suspendue à cause du mauvais état du terrain, l'arbitre en chef dirige les personnes chargées du terrain et leurs assistants pour effectuer la remise en état du terrain.

**PENALITE :** En cas de violation de cette règle, l'arbitre peut accorder le bénéfice de la rencontre à l'équipe visiteuse (forfait).

## 5.00 – DU DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

### 5.01 Du début de la rencontre « Play Ball » (Balle en jeu)

- (a) A l'heure prévue pour le début de la rencontre, les joueurs de l'équipe recevante doivent prendre leurs positions défensives, le premier batteur de l'équipe visiteuse doit prendre position dans le rectangle du batteur, l'arbitre annonce « PLAY » et la rencontre commence.
- (b) Après que l'arbitre ait annoncé « PLAY », la balle est en jeu et le reste jusqu'à ce que, pour une cause régulière ou parce que l'arbitre a annoncé « TIME », le jeu ne soit arrêté.
- (c) Le lanceur doit effectuer le lancer au batteur qui peut choisir de frapper ou non la balle, comme il le désire.

### 5.02 Du placement sur le terrain

Quand la balle est mise en jeu, au début ou pendant la rencontre, tous les défenseurs autres que le receveur doivent être sur le territoire des bonnes balles.

- (a) Le receveur doit se placer directement derrière la plaque de but. Il peut quitter à tout moment sa position pour attraper un lancer ou faire un jeu, sauf lorsque le batteur est gratifié d'une base sur balles intentionnelle. Dans ce cas, le receveur doit se tenir les deux pieds à l'intérieur du rectangle du receveur, jusqu'à ce que la balle quitte la main du lanceur.

**PENALITE** : Balk (feinte irrégulière).

- (b) Le lanceur, alors qu'il est en train de lancer la balle au batteur, doit garder sa position réglementaire ;
- (c) A l'exception du lanceur et du receveur, tous les défenseurs peuvent se placer n'importe où dans le territoire des bonnes balles.

### 5.03 Des coachs de base

- (a) L'équipe en attaque doit placer deux coachs de base sur le terrain pendant son passage à la batte, un près de la première base et l'autre près de la troisième base.
- (b) Le nombre de coachs de base est limité à deux, ils portent obligatoirement l'uniforme de l'équipe.
- (c) Les coachs de base doivent se tenir en permanence à l'intérieur du rectangle des coachs défini dans ces règles, à l'exception du moment où un coach ayant un jeu sur sa base, quitte le rectangle pour conseiller à son joueur de glisser, d'avancer ou de retourner à une base, et qu'il n'interfère, en aucune manière, avec le jeu. Autrement que pour échanger de l'équipement, tous les coachs de base doivent s'abstenir de toucher physiquement les coureurs, particulièrement lorsque des signaux sont donnés.

**PENALITE** : Lorsqu'un coach s'est positionné plus près de la plaque de but ou du territoire des bonnes balles avant qu'une balle frappée ne le dépasse, l'arbitre doit, à la demande du manager adverse, appliquer strictement la règle. L'arbitre doit avertir le coach et lui demander de retourner à sa position dans le rectangle des coachs. Si le coach n'y retourne pas, il sera expulsé de la rencontre.

### 5.04 De la frappe

#### (a) De l'ordre de passage à la batte

- (1) Chaque joueur de l'équipe en attaque doit passer à la batte dans l'ordre où son nom est inscrit sur l'ordre des batteurs de son équipe.



- (2) L'ordre des batteurs doit être suivi pendant toute la rencontre à moins qu'un joueur ne soit remplacé par un autre. Dans ce cas, le remplaçant prend la place du joueur remplacé dans l'ordre des batteurs.
- (3) Après la première manche, le premier batteur de chaque manche doit être le joueur dont le nom suit celui du dernier joueur à avoir régulièrement complété son temps à la batte lors de la manche précédente.

**(b) Du rectangle du batteur**

- (1) Le batteur doit prendre position dans le rectangle du batteur promptement quand c'est à son tour d'être batteur.
- (2) Le batteur ne doit pas quitter sa position dans le rectangle du batteur après que le lanceur se soit mis en position d'arrêt (set position), ou qu'il commence à effectuer son élan (wind up position).

**PENALITE** : Si le lanceur lance la balle, l'arbitre doit annoncer « balle » ou « strike » selon le cas.

*Règle 5.04(b)(2) Commentaire : Le batteur quitte son rectangle au risque de se voir délivrer un strike par le lanceur, à moins qu'il ne demande un « TIME » à l'arbitre. Le batteur n'a pas la liberté de sortir et d'entrer dans le rectangle du batteur à son gré.*

*Lorsqu'un batteur a pris position dans son emplacement, il ne lui sera pas permis d'en sortir, pour prendre de la résine ou du « pinetar » à moins que cela ne se fasse pendant un délai dans le déroulement du jeu ou que, selon les arbitres, les conditions climatiques ne le justifient.*

*Les arbitres n'appelleront pas de « TIME » à la demande du batteur ou de tout autre membre de son équipe à partir du moment où le lanceur a commencé sa mise en élan (ou motion) « wind up » ou s'il est venu en position d'arrêt (set position), quand bien même le batteur le réclame pour de « la poussière dans les yeux », « des lunettes embuées », « une mauvaise prise de signaux » ou pour toute autre raison.*

*Les arbitres peuvent accepter la demande de « TIME » d'un batteur lorsque celui-ci a pris place dans son rectangle, mais ils ne doivent pas permettre aux batteurs de quitter leur emplacement à tout bout de champ, sans raison valable. Si les arbitres ne sont pas indulgents, les batteurs comprendront qu'ils sont dans leur rectangle et qu'ils doivent y rester jusqu'à ce que la balle soit lancée. Voir règle 5.04(b)(4).*

*Lorsqu'un lanceur retarde son lancer alors que le batteur est à en position, et que l'arbitre pense que ce retard n'est pas justifié, l'arbitre peut accorder au batteur la possibilité de quitter momentanément le rectangle des batteurs.*

*Avec un coureur sur base, si le lanceur a commencé son mouvement de lancer sans arrêt (wind up), ou s'il est venu en position avec arrêt (set position) et qu'il ne peut compléter son lancer parce que le batteur, par inadvertance, force le lanceur à interrompre son lancer, un balk ne sera pas appelé. Le lanceur et le batteur ayant enfreints une règle, l'arbitre appelle un « TIME », et le batteur et le lanceur recommencent l'échange (« scratch »).*

*Avec un coureur sur base, si le lanceur a commencé son mouvement de lancer sans arrêt (wind up), ou s'il est venu en position d'arrêt (set position) et qu'il ne peut compléter son lancer du fait de la sortie du batteur de son emplacement, un balk ne peut être appelé. L'action du batteur sera considérée comme une infraction à la règle concernant le rectangle du batteur et entraînera à son encontre les pénalités prévues à la Règle 5.04(b)(4)(A).*

**Règle 5.04(b)(3) du rectangle du batteur (suite)**

- (3) Si le batteur refuse de prendre position dans le rectangle du batteur lors de son passage à la batte, l'arbitre doit appeler un strike. La balle est morte et aucun coureur ne peut avancer. Suite à cette pénalité, le batteur peut prendre sa position normale et le compte régulier des balles et des strikes doit continuer. Si le batteur ne prend pas sa position normale avant que trois strikes ne soient annoncés, il est retiré.

*Règle 5.04(b)(3) Commentaire : L'arbitre doit laisser au batteur l'opportunité raisonnable de prendre sa place dans le rectangle du batteur après avoir appelé un strike conformément à la règle 5.04(b)(3) et avant d'appeler un autre strike au titre de cette même règle.*

(4) **Des règles du rectangle du batteur**

- (A) Le batteur doit garder au moins un pied dans le rectangle du batteur durant son passage à la batte à moins qu'une des exceptions ci-dessous ne s'applique, auquel cas, il est autorisé à quitter le rectangle du batteur sans pour autant sortir du cercle de terre entourant l'aire de la plaque de but :

- (i) Le batteur s'élanche sur un lancer ;
- (ii) Un appel sur une tentative de frappe est effectué auprès d'un arbitre de base ;
- (iii) Le batteur est forcé de sortir du rectangle du batteur, par déséquilibre ou suite à un lancer ;
- (iv) Un membre d'une équipe demande un arrêt de jeu et l'obtient ;
- (v) Un défenseur tente un jeu sur un coureur à n'importe quelle base ;
- (vi) Le batteur fait une tentative d'amorti ;
- (vii) Il y a un lancer fou ou une balle passée ;
- (viii) Le lanceur reçoit la balle et sort du monticule ; ou
- (ix) Le receveur sort de son rectangle pour donner des signaux défensifs.

Si le batteur sort intentionnellement du rectangle du batteur et retarde le jeu alors qu'aucune des exceptions notées ci-dessus (Règles 5.04(b)(4)(A)(i) à (ix)) ne s'applique, l'arbitre doit donner un avertissement au batteur lors de la première infraction à cette règle pendant la rencontre. Lors d'une seconde infraction, ou de toute infraction ultérieure de cette règle, l'arbitre appellera un strike sans que le lanceur n'ait besoin d'effectuer son lancer. La balle est morte, et aucun coureur ne peut avancer.

- (B) Le batteur peut quitter le rectangle du batteur et l'aire autour de la plaque de but quand un arrêt de jeu « Time » est annoncé pour les raisons suivantes :

- (i) Blessure ou possibilité de blessure ;
- (ii) Faire un changement de joueur ; ou
- (iii) Une conférence de l'une des deux équipes.

*Règle 5.04(b)(4)(B) Commentaire : Les arbitres doivent encourager le batteur en attente à prendre position dans le rectangle du batteur rapidement après que le batteur précédent ait complété son passage à la batte.*

- (5) La position régulière du batteur demande qu'il ait les deux pieds dans le rectangle du batteur.

INTERPRETATION APPROUVEE : Les lignes délimitant le rectangle sont incluses dans le rectangle.

**(c) Du complet passage à la batte**

Un batteur a régulièrement complété son passage à la batte lorsqu'il est retiré ou lorsqu'il devient coureur.

**5.05 Du batteur devenant coureur**

**(a) Le batteur devient coureur quand :**

- (1) Il frappe une bonne balle,

*Règle 5.05(a) Commentaire : Si le batteur frappe un tel lancer, le résultat sera le même que s'il frappe la balle en vol.*

- (2) Le troisième strike annoncé par l'arbitre n'est pas attrapé, à condition que :

- (1) la première base soit inoccupée, ou  
(2) la première base soit occupée avec deux retraits ;

*Règle 5.05(a)(2) Commentaire : Lorsqu'un batteur ne réalise pas que le troisième strike n'est pas attrapé et qu'il ne se dirige pas vers la première base, il doit être déclaré retiré dès qu'il quitte l'aire autour de la plaque de but.*

- (3) Si la balle lancée touche le sol et rebondit dans la zone de strike, c'est une balle. Si un tel lancer touche le batteur, celui-ci à droit à la première base. Si le batteur tente de frapper une telle balle après deux strikes, la balle ne peut être considérée comme attrapée pour l'application des règles 5.05(b) et 5.09(a)(3) ;
- (4) Une bonne balle, après qu'elle ait passé un défenseur autre que le lanceur ou après avoir été touchée par un défenseur y compris le lanceur, touche un arbitre ou un coureur en territoire des bonnes balles ;
- (5) Une balle est frappée en territoire des bonnes balles au-dessus d'une clôture ou dans les tribunes à 76,20 mètres ou plus de la plaque de but. Cette frappe permet au batteur d'être crédité d'un coup de circuit à partir du moment où il touche toutes les bases de façon régulière. Une balle frappée en territoire des bonnes balles qui sort du terrain à moins de 76,20 mètres de la plaque de but ne donne droit au batteur qu'à deux bases ;
- (6) Une bonne balle, après avoir touché le sol, rebondit dans les tribunes ou passe au travers, au-dessus ou en dessous d'une clôture ou à travers ou sous un tableau d'affichage, ou au travers ou sous les arbustes ou espaliers de la clôture, le batteur et les coureurs ont le droit d'avancer de deux bases ;
- (7) Toute bonne balle, avant ou après avoir touché le sol, passe au travers ou en dessous d'une clôture, ou au travers ou en dessous de toute ouverture dans la clôture, ou du tableau d'affichage, ou au travers ou en dessous d'arbustes ou espaliers de la clôture, ou se coince dans la clôture ou le tableau d'affichage, le batteur et les coureurs ont droit à deux bases ;
- (8) Toute bonne balle en train de rebondir est déviée par un défenseur dans les tribunes, ou au-dessus ou en dessous d'une clôture en territoire des bonnes balles comme des fausses balles, le batteur et tous les coureurs ont droit d'avancer de deux bases ;

**Règle 5.05(a)(9) du batteur devenant coureur**

(9) Toute balle frappée en l'air en territoire des bonnes balles est déviée par un défenseur dans les tribunes, ou au-dessus de la clôture en territoire des fausses balles, le batteur a droit d'avancer à la deuxième base. Mais si le fly est dévié dans les tribunes ou au-dessus de la clôture du champ extérieur en territoire des bonnes balles, le batteur se voit créditer d'un coup de circuit. Toutefois, si ce fly est dévié dans les tribunes ou au-dessus de la clôture du champ extérieur, à une distance inférieure à 76,20 mètres de la plaque de but, deux bases seulement sont accordées au batteur.

**(b) Le batteur devient coureur et a le droit à la première base sans danger d'être retiré (à condition qu'il avance vers et touche la première base) quand :**

(1) quatre balles ont été annoncées par l'arbitre ;

*Règle 5.05(b)(1) : Un batteur qui se voit attribuer la première base à la suite d'une base sur balles, incluant l'octroi de la première base donné par un arbitre suite à la demande d'un manager, doit aller en première base et la toucher avant que les autres coureurs ne soient forcés d'avancer. Ceci s'applique aussi bien lorsque les bases sont pleines que lorsqu'un coureur de remplacement rentre en jeu.*

*Si en avançant, le coureur pensant qu'il y a un jeu, glisse au-delà de la base, il peut être touché et retiré par un joueur défensif. S'il néglige de toucher la base à laquelle il a le droit et qu'il tente d'avancer au-delà de celle-ci, il peut être retiré si un défenseur le touche ou touche la base à laquelle il avait le droit.*

(2) il est touché par un lancer qu'il n'essaye pas de frapper à moins :

- (A) que la balle ne soit dans la zone de strike quand elle le touche, ou
- (B) qu'il n'essaye pas d'éviter d'être touché par la balle ;

Si la balle est dans la zone de strike quand elle touche le batteur, elle est appelée strike, que le batteur essaye ou non de l'éviter. Si la balle est hors de la zone de strike quand elle touche le batteur, elle est appelée balle s'il n'essaye pas d'éviter d'être touché.

**INTERPRETATION APPROUVEE :** Quand le batteur est touché par un lancer qui ne lui donne pas droit à la première base, la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer.

*Règle 5.05(b)(2) Commentaire : un batteur ne sera pas considéré comme touché par un lancer lorsque la balle touche uniquement un bijou qu'il porte (exemple : colliers, bracelets, etc.).*

(3) Le receveur ou un défenseur quelconque le gêne. Si un jeu suit l'interférence, le manager de l'équipe en attaque peut aviser l'arbitre de plaque qu'il choisit de décliner la pénalité pour interférence et qu'il accepte le jeu. Ce choix doit être fait immédiatement à la fin du jeu. Cependant si le batteur se rend à la première base sur un coup sûr, une erreur, une base sur balles, parce qu'il a été touché par la balle ou de toute autre manière et que tous les autres coureurs avancent au moins d'une base, le jeu continue sans qu'il ne soit tenu compte de l'interférence.

*Règle 5.05(b)(3) Commentaire : Si une interférence du receveur est annoncée, l'arbitre permettra au jeu de continuer puisque le manager peut choisir de prendre le jeu. Si le batteur-coureur rate la première base ou qu'un coureur rate sa base suivante, il doit être considéré comme ayant atteint sa base, ainsi que décrit à la règle 5.06(b)(3)(D).*

*Exemples de jeu que le manager peut choisir :*

(1) *Coureur en troisième base, un retrait, le batteur frappe un fly au champ extérieur et permet au coureur de marquer mais il y avait une interférence commise par le receveur. Le manager de l'équipe en attaque peut choisir le jeu, c'est-à-dire un point*

*et le batteur retiré ou bien avoir son coureur de nouveau en troisième base tandis que son batteur se voit accorder la première base.*

- (2) *Coureur en seconde base. Le receveur commet une interférence sur le batteur alors que celui-ci effectue un amorti qui permet au coureur d'atteindre la troisième base. Le manager peut choisir entre avoir un coureur en troisième base avec un retrait, ou des coureurs en deuxième et en première bases.*

*Si un coureur tente de marquer sur un vol ou un squeeze play depuis la troisième base, voir les pénalités dans la règle 6.01(g).*

*Si un receveur interfère sur un batteur avant que le lancer ne soit fait, cela ne doit pas être considéré comme une interférence sur le batteur telle que décrite par la règle 5.05(b)(3). Dans une telle action, l'arbitre doit appeler « Time » et faire reprendre le jeu en négligeant l'action.*

- (4) Une bonne balle touche un arbitre ou un coureur dans le territoire des bonnes balles avant de toucher un défenseur.

Si une bonne balle touche un arbitre après qu'elle ait passé un défenseur autre que le lanceur, ou après avoir touché un défenseur y compris le lanceur, la balle est en jeu.

#### **5.06 De la course sur bases**

##### **(a) De l'accession à une base**

- (1) Un coureur se voit accorder une base inoccupée s'il la touche avant d'être retiré. Il est alors autorisé à la conserver jusqu'à ce qu'il soit retiré ou obligé de la libérer pour un autre coureur qui se voit accorder cette base de façon régulière.

*Règle 5.06(a)/5.06(c) Commentaire : Lorsqu'un coureur acquiert régulièrement le droit d'occuper une base et que le lanceur prend sa position de lanceur, le coureur ne peut retourner à la base précédemment occupée.*

- (2) Deux coureurs ne peuvent occuper une même base, mais si, alors que la balle est en jeu, deux coureurs touchent une même base, le deuxième d'entre eux est retiré lorsqu'il est touché par un défenseur en possession de la balle. Le premier coureur a droit à la base à moins que la règle 5.06(b)(2) ne s'applique.

##### **(b) De la progression sur base**

- (1) En avançant, un coureur doit toucher les première, deuxième, troisième bases et la plaque de but dans cet ordre. S'il est obligé de revenir en arrière, il doit retoucher toutes les bases dans l'ordre inverse, à moins que le jeu ne soit arrêté en vertu d'une condition quelconque de la règle 5.06(c). Auquel cas, le coureur peut retourner directement à sa base de départ.
- (2) Si un coureur est dans l'obligation d'avancer suite à un jeu permettant au batteur de devenir coureur et que, ce faisant, deux coureurs touchent la base vers laquelle le coureur suivant est forcé d'aller, le coureur suivant est titulaire de la base, et le coureur précédent sera retiré si un défenseur en possession de la balle le touche ou touche la base vers laquelle le coureur précédent était forcé d'aller.
- (3) **Chaque coureur, autre que le batteur, peut, sans risque d'être retiré, avancer d'une base quand :**

(A) Il y a balk ;

(B) Le batteur avance sans risque d'être retiré et oblige le coureur à libérer sa base ou quand le batteur frappe une bonne balle qui touche un autre coureur ou l'arbitre avant

que ladite balle n'ait été touchée par, ou n'ait dépassé un défenseur, si le coureur est forcé d'avancer ;

*Règle 5.06 (b)(3)(B) Commentaire : Un coureur forcé d'avancer sans danger d'être retiré peut, à ses propres risques, dépasser la base à laquelle il a le droit. Si ayant pris le risque, un tel coureur est retiré et représente le troisième retrait avant qu'un coureur précédant étant lui aussi obligé d'avancer d'une base, touche la plaque de but, le point est néanmoins accordé.*

*Exemple : Deux retraits, bases pleines, le batteur se voit créditer d'une base sur balles. Le coureur de seconde dépasse la troisième base et est retiré (par un toucher) sur le relais du receveur. Quand bien même ce coureur représente le troisième retrait, le point marqué sur le jeu forcé est valable, selon la règle qui stipule que le point est marqué par un joueur obligé d'avancer du fait de la base sur balles et que tous les coureurs se doivent d'atteindre la base suivante.*

- (C) Un défenseur, après avoir attrapé un fly, marche ou tombe sur toute surface hors des limites de jeu ;

*Règle 5.06(b)(3)(C) : Si un joueur, après avoir effectué un attrapé régulier, marche ou tombe sur toute surface hors des limites de jeu, la balle est morte et tous les coureurs peuvent alors progresser d'une base sans pouvoir être retirés, à partir de la dernière base occupée au moment où le joueur a pénétré sur la surface hors des limites de jeu.*

- (D) Alors qu'il essaye de voler une base, le batteur est gêné par le receveur ou tout autre défenseur ;

*REMARQUE : Quand un coureur se voit accorder une base sans qu'il risque d'être retiré alors que la balle est en jeu, ou selon une règle quelconque prévoyant que la balle est en jeu après que le coureur ait atteint la base à laquelle il a le droit, et que le coureur ne touche pas la base à laquelle il a le droit avant d'essayer d'avancer vers la base suivante, le coureur perd son immunité et il peut être retiré si un défenseur en possession de la balle touche la base que le coureur n'a pas touchée, ou le coureur, avant qu'il ne retourne à cette base.*

- (E) Un défenseur touche délibérément une balle lancée avec sa casquette, son masque ou une partie quelconque de son équipement retirée de sa position normale sur sa personne. La balle est en jeu et la base accordée est définie par la position du coureur au moment où la balle a été touchée.

**(4) Chaque coureur, y compris le batteur-coureur, peut sans risque d'être retiré avancer :**

- (A) Jusqu'à la plaque de but, marquant un point, si une bonne balle sort en vol du terrain de jeu et qu'il touche toutes les bases régulièrement, ou si une bonne balle qui, selon le jugement de l'arbitre, serait sortie en vol du terrain de jeu est déviée par un défenseur en lançant son gant, sa casquette ou toute autre partie de son équipement ;

- (B) De trois bases si un défenseur touche volontairement une bonne balle avec sa casquette, son masque ou une partie quelconque de son uniforme retirée de sa position normale sur sa personne. La balle est en jeu et le batteur peut progresser vers la plaque de but à ses propres risques ;

- (C) De trois bases si un défenseur jette délibérément son gant vers une bonne balle et la touche. La balle est en jeu et le batteur peut avancer vers la plaque de but à ses propres risques ;

**Règle 5.06(b)(4)(D) de la progression sur bases (suite)**

(D) De deux bases si un défenseur touche délibérément une balle relayée avec sa casquette, son masque ou toute partie de son uniforme retirée de sa place normale sur sa personne. La balle est en jeu ;

(E) De deux bases si un défenseur jette délibérément son gant vers une balle relayée et la touche. La balle est en jeu ;

*Règles 5.06(b)(4)(B) à (E) Commentaire : En appliquant ces règles (B-C-D-E), l'arbitre doit décider que la balle a véritablement été touchée. Sinon aucune pénalité ne doit être appliquée.*

*Règles (C) et (E) : Aucune pénalité ne doit être appliquée lorsque le gant d'un défenseur est arraché de sa main par la force de l'impact d'une balle frappée ou relayée ou bien lorsque son gant quitte sa main ou cours d'un effort évident pour effectuer un attrapé régulier.*

(F) De deux bases si une bonne balle rebondit ou est déviée dans les tribunes, à l'extérieur des lignes de jeu des première et troisième bases ; ou si la balle passe au travers ou en dessous d'une clôture, ou au travers ou en dessous d'un tableau d'affichage, ou au travers ou en dessous d'arbustes ou des espaliers de la clôture, ou si la balle se coince dans ladite clôture, ledit tableau d'affichage, ou lesdits arbustes ou espaliers ;

(G) De deux bases quand, sans qu'il y ait de spectateurs sur le terrain de jeu, une balle relayée va dans les tribunes, ou dans un abri (que la balle rebondisse ou non sur le terrain), ou au-dessus ou en dessous ou au travers d'une clôture, ou sur la partie inclinée au-dessus de l'écran arrière, ou reste coincée dans les mailles du grillage de protection des spectateurs. La balle est morte. Quand ledit mauvais relais est le premier jeu d'un joueur de champ intérieur, l'arbitre, en accordant lesdites bases, doit prendre en considération la position des coureurs au moment où le lancer a été effectué, dans tous les autres cas, l'arbitre doit être guidé par la position des coureurs au moment où le mauvais relais a été effectué ;

**INTERPRETATION APPROUVEE :** Si tous les coureurs, y compris le batteur-coureur, ont avancé d'au moins une base quand un joueur de champ intérieur effectue un mauvais relais comme premier jeu après le lancer, la position des coureurs au moment où le mauvais relais a été effectué indique l'avance qui doit être accordée.

*Règle 5.06(b)(4)(G) commentaire : Dans certaines conditions, il est impossible de donner deux bases à un coureur.*

*Exemple : Coureur en première, le batteur frappe un court fly au champ droit. Le coureur de première se place à mi-chemin entre la première et la seconde base tandis que le batteur-coureur contourne la première base et s'arrête derrière lui. La balle tombe dans le territoire des bonnes balles sans être rattrapée. Le champ extérieur, en relayant en première base, relaie la balle dans les tribunes.*

**INTERPRETATION APPROUVEE :** Puisque, lorsque la balle est morte, aucun coureur ne peut aller au-delà de la base à laquelle il a droit, le coureur de première base va en troisième base tandis que le batteur-coureur obtient la seconde base.

*L'expression « lorsque le mauvais relais est effectué » doit être comprise dans le sens « lorsque la balle quitte la main du défenseur » et non pas « lorsque la balle relayée qui touche le sol passe un défenseur ou se loge dans les tribunes ».*

*La position du batteur-coureur au moment où le mauvais relais quitte la main du relayeur doit être le point de référence dans l'attribution des bases. Si le batteur-coureur n'a pas atteint la première base, c'est d'après la position au moment du*

*lancer du lanceur que l'attribution de deux bases s'effectue. Décider si le batteur-coureur a atteint la première base avant le relais est une décision de l'arbitre.*

*Au cours d'un jeu, peu fréquent, où la balle est relayée dans les tribunes ou l'abri des joueurs sans que le batteur ne devienne coureur (tel un relais du receveur tentant un retrait sur un coureur en troisième base essayant de marquer sur une balle passée ou un lancer fou) les deux bases sont accordées d'après la position des coureurs au moment du relais (au titre de la règle 5.06(b)(4)(G) (Règle 7.05(g)), qui considère le receveur comme un joueur de champ intérieur).*

*JEU : Coureur en première base, frappe sur l'arrêt court qui relaie trop tard en seconde base pour retirer le premier coureur. Le seconde base relaie la balle vers la première base après que le batteur-coureur ait touché la première base.*

*DECISION : Le coureur en seconde base marque le point. Sur ce jeu, le batteur-coureur se voit accorder la troisième base, seulement s'il a atteint la première base au moment où la balle a quitté la main du seconde base.*

- (H) D'une base, si une balle, lancée au batteur, ou relayée par le lanceur depuis sa position sur la plaque du lanceur vers une base pour retirer un coureur, va dans les tribunes ou dans l'abri des joueurs, ou au-dessus ou au travers d'une clôture ou de l'écran arrière. La balle est morte ;

**INTERPRETATION APPROUVEE :** Quand un lancer fou ou une balle passée dépasse le receveur, ou ricoche sur lui et va directement dans l'abri des joueurs, les tribunes ou dans tout territoire où la balle est déclarée morte, une base est attribuée aux coureurs. Une base est également attribuée aux coureurs si, en contact avec la plaque du lanceur, ce dernier effectue un relais sur une base et que la balle va directement dans les tribunes ou dans tout territoire où la balle est déclarée morte.

Si, dans les deux cas précédents, la balle reste sur la surface de jeu, mais se trouve ultérieurement « shootée » ou déviée dans les abris des joueurs, les tribunes ou tout territoire où la balle est déclarée morte, deux bases sont accordées aux coureurs en tenant compte de la position qu'ils occupaient au moment du lancer ou du relais.

- (I) D'une base si le batteur devient coureur à la quatrième balle ou au troisième strike quand le lancer passe le receveur et se loge dans le masque de l'arbitre ou une autre partie de son équipement.

Si le batteur devient coureur sur un lancer fou qui donne droit aux coureurs d'avancer d'une base, le batteur-coureur se voit accorder la première base seulement.

*Règle 5.06(b)(4)(I) Commentaire : Le fait de se voir accorder une ou plusieurs bases sans risque de se faire retirer ne dispense pas le coureur de toucher effectivement et dans l'ordre lesdites bases. Par exemple : Le batteur frappe un roulant qu'un joueur de champ intérieur relaie dans les tribunes. Le batteur néglige de toucher la première base. Il peut être retiré sur appel après que la balle soit remise en jeu pour avoir négligé de toucher la première base quand bien même il s'était vu accorder la seconde base.*

*Si un coureur est obligé de retourner sur sa base après un arrêt de volée, il doit retoucher cette base même si, pour quelque règlement particulier de terrain, ou pour toute autre règle, il se voit accorder une ou des bases supplémentaires. Il peut retoucher sa base de départ lorsque la balle est morte. C'est de cette base qu'il se verra accorder les bases supplémentaires.*

### (c) Des balles mortes

**Le jeu est arrêté (la balle est morte) et les coureurs avancent d'une base ou retournent à leurs bases sans pouvoir être retirés quand :**



**Règle 5.06(c)(1) des balles mortes (suite)**

- (1) Un lancer touche un batteur ou ses vêtements, alors qu'il est en position régulière de batteur, les coureurs qui sont forcés avancent ;
- (2) L'arbitre à la plaque de but interfère avec le relais du receveur tentant d'empêcher un vol de base ou de surprendre un coureur (pick-off). Les coureurs ne peuvent avancer.

*REMARQUE : On ignorera l'interférence si le relais du receveur retire le coureur.*

Lorsque le jeu est arrêté, aucun joueur ne peut être retiré, aucun coureur ne peut gagner une base, aucun point ne peut être marqué, mais des coureurs peuvent avancer d'une ou plusieurs bases si c'est le résultat d'actions commises pendant que la balle était en jeu (tel, mais ce n'est pas exhaustif, qu'un balk, un relais hors limites, une interférence, un coup de circuit ou un autre coup sûr hors du terrain de jeu).

*Règle 5.06(c)(2) Commentaire : Une interférence de l'arbitre peut également se produire lorsque le receveur renvoie la balle au lanceur.*

- (3) Un balk est commis ; les coureurs avancent (voir pénalité 6.02 (a) (Pénalité 8.05)).
- (4) Une balle est frappée irrégulièrement ; les coureurs retournent.
- (5) Une foul ball n'est pas attrapée ; les coureurs retournent. L'arbitre ne doit pas remettre la balle en jeu avant que tous les coureurs n'aient retouché leurs bases.
- (6) Une bonne balle touche un coureur ou un arbitre en territoire des bonnes balles avant de toucher un joueur de champ intérieur y compris le lanceur, ou touche un arbitre avant de passer un joueur de champ intérieur autre que le lanceur ; les coureurs avancent s'ils sont forcés.

Si une bonne balle passe un joueur de champ intérieur, qu'aucun autre joueur de champ intérieur ne peut effectuer de jeu sur la balle, et que la balle touche un coureur immédiatement derrière ce joueur de champ intérieur, l'arbitre ne doit pas retirer le coureur. Si une bonne balle touche un coureur après avoir été déviée par un joueur de champ intérieur, la balle est en jeu et le coureur ne doit pas être retiré.

*Règle 5.06(c)(6) Commentaire : Si une bonne balle, après qu'elle ait rebondi, passe à côté ou au-dessus du lanceur, touche un arbitre situé dans le champ intérieur, c'est une balle morte. Si une balle frappée est déviée dans le territoire des bonnes balles par un défenseur et touche un coureur ou un arbitre lorsqu'elle est encore en vol pour être ensuite saisie en vol par un défenseur, cela ne constitue pas un attrapé et la balle doit demeurer en jeu.*

- (7) Un lancer se loge dans le masque ou l'équipement du receveur ou dans ou contre le corps de l'arbitre, son masque ou son équipement et demeure hors-jeu, les coureurs avancent d'une base ;

*Règle 5.06(c)(7) Commentaire : Si un ricochet frappe l'arbitre et est attrapé au rebond par un défenseur, la balle est morte et le batteur ne peut pas être retiré. La même chose s'applique pour tout ricochet qui se loge dans le masque de l'arbitre ou tout autre équipement de ce dernier.*

*Si un troisième strike (pas un ricochet) passe derrière le receveur et touche un arbitre, la balle est en jeu. Sur un tel jeu, si le rebond de la balle est pris par un*

*défenseur avant qu'elle ne touche le sol, le batteur n'est pas retiré par cet attrapé mais la balle demeure en jeu et le batteur peut être retiré en première base ou en étant touché avec la balle.*

*Si un lancer se loge dans le masque du receveur ou de l'arbitre ou dans tout autre équipement et demeure hors-jeu, lors d'un troisième strike ou d'une quatrième balle, le batteur se voit octroyer alors la première base et tous les coureurs avancent d'une base. Si le compte du batteur est de moins de trois balles, les coureurs avancent d'une base.*

*Lorsqu'une balle est placée intentionnellement dans l'uniforme d'un joueur (par exemple dans une des poches de son pantalon) afin de tromper un coureur sur base, l'arbitre doit annoncer « Time ». L'arbitre accorde à chaque coureur au moins une base (ou plus, si selon le jugement de l'arbitre, c'est justifié pour annuler l'effet de la disparition de la balle du jeu), à partir de la base qu'ils occupaient précédemment.*

- (8) Tout lancer régulier qui touche un coureur en train d'essayer de marquer ; les coureurs avancent.

## 5.07 Du lancer

### (a) Des positions régulières de lancer

Il y a deux positions possibles pour effectuer un lancer régulier :

- la position WIND UP (mouvement sans arrêt) et
- la position SET (mouvement avec arrêt).

Les deux positions sont régulières à tout moment.

Le lanceur doit recevoir les signaux du receveur alors qu'il est en contact avec la plaque du lanceur.

*Règle 5.07(a) Commentaire : Le lanceur peut se retirer de la plaque après avoir pris ses signaux mais ne peut prendre contact rapidement avec la plaque et lancer. Ceci peut être considéré comme un « lancer rapide » par l'arbitre. Quand il se dégage de la plaque il doit laisser tomber ses mains de chaque côté de son corps.*

*Il ne sera pas permis au lanceur de se désengager de la plaque après avoir pris chaque signal.*

*Le lanceur ne peut pas faire, avec l'un des deux pieds, un second pas en direction de la plaque de but, ni replacer autrement le pied pivot qu'à sa position initiale dans son mouvement de lancer. Avec des coureurs sur base, la pénalité est un balk au sens de la Règle 6.02(a) ; si les bases sont inoccupées, c'est un lancer irrégulier au sens de la Règle 6.02(b).*

- (1) WIND UP position (mouvement sans arrêt) : Le lanceur est debout face au batteur, son pied pivot en contact avec la plaque du lanceur et l'autre pied libre. A partir de cette position, tout mouvement naturel associé avec le lancer de la balle au batteur l'oblige à effectuer ce lancer sans interruption ou altération. Il ne peut lever un pied ou l'autre du sol, sauf lorsqu'il lance la balle au batteur, il peut alors faire un pas en arrière et un pas en avant avec son pied libre.

Quand un lanceur tient la balle avec les deux mains devant son corps, le pied pivot en contact avec la plaque du lanceur et l'autre pied libre, il doit être considéré comme étant en position WIND UP (mouvement sans arrêt).

*Règle 5.07(a)(1) Commentaire : en position WIND UP (mouvement sans arrêt), le lanceur peut avoir son pied libre sur, devant, derrière ou sur le côté de la plaque du lanceur.*

**Règle 5.07(a)(1) commentaire (suite)**

*De la position de mouvement sans arrêt (WIND UP), le lanceur peut :*

- (A) lancer au batteur, ou*
- (B) faire un pas et envoyer la balle vers une base pour tenter de retirer un coureur (pick off),*
- (C) se dégager complètement de la plaque (s'il le fait il doit laisser tomber ses mains sur ses côtés).*

*Quand il se dégage de la plaque, le lanceur doit le faire, en premier, avec son pied pivot et non avec son pied libre.*

*De la position sans arrêt (WIND UP), il ne peut se placer en position avec arrêt (SET) ou en position en extension. S'il fait cela, c'est un balk.*

- (2) SET Position (mouvement avec arrêt) : on reconnaît cette position lorsque le lanceur fait face au batteur, son pied pivot étant en contact avec la plaque du lanceur et l'autre pied étant en avant de la plaque de lanceur, tient la balle des deux mains placées devant son corps et parvient à un arrêt complet. A partir de cette position avec arrêt, il peut lancer la balle au batteur, la relayer vers une base ou faire un pas en arrière de la plaque du lanceur avec son pied pivot. Avant de prendre cette position avec arrêt, le lanceur peut choisir d'effectuer tout mouvement naturel préliminaire, tel que celui de l'extension. Mais s'il agit ainsi, il doit reprendre la position avec arrêt, avant de lancer la balle au batteur. Après avoir pris cette position, tout mouvement naturel associé avec le lancer de la balle au batteur l'oblige à lancer sans altération ou interruption.

Avant de venir en position avec arrêt, le lanceur doit avoir une main à son côté. De cette position, il doit venir en position avec arrêt telle que définie par la règle 5.07(a)(2) sans interruption et dans un mouvement continu.

Suite à son extension, le lanceur doit :

- (a) tenir la balle dans ses deux mains en avant de son corps et
- (b) effectuer un arrêt complet.

Ceci doit être respecté par les lanceurs. Les arbitres doivent y être très attentifs car les lanceurs, dans leur souci de garder les coureurs près des bases, tentent constamment d'enfreindre cette règle. Dans le cas où le lanceur néglige de faire un arrêt complet tel qu'il est défini dans les règles, l'arbitre doit immédiatement appeler un « Balk ».

*Règle 5.07(a)(2) Commentaire : Sans coureur sur base, le lanceur n'est pas tenu de faire un arrêt complet s'il utilise la position avec arrêt (SET). Si, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur effectue un lancer dans le but évident de prendre le batteur en défaut, ce lancer sera considéré comme un lancer rapide et sera pénalisé d'une balle. Voir règle 6.02(a)(5) Commentaire).*

*Avec un ou plusieurs coureurs sur base, un lanceur sera considéré comme effectuant un lancer à partir de la position avec arrêt (SET) s'il se tient avec le pied pivot en contact et parallèlement à la plaque du lanceur et que son autre pied devant la plaque du lanceur, à moins qu'il n'informe l'arbitre qu'il lancera à partir de la position sans arrêt (Wind Up) dans cette situation de jeu, avant le début d'une présence à la batte.*

*Un lanceur est autorisé à informer l'arbitre qu'il lance à partir de la position Wind Up en présence d'un joueur à la batte lorsque :*

- i) un remplacement d'un membre de l'équipe en attaque vient d'être fait, ou*

### Règle 5.07(b) du lancer (suite)

- ii) *immédiatement après la progression d'un ou de plusieurs coureurs (c'est-à-dire : après qu'un ou plusieurs coureurs sur base avancent et avant le lancer suivant)*

#### (b) Des lancers d'échauffement

Quand un lanceur prend position, au début de chaque manche ou quand il remplace un autre lanceur, il peut effectuer jusqu'à 8 lancers d'échauffement vers son receveur, le jeu étant arrêté pour cela. La Fédération peut elle-même limiter le nombre de lancers d'échauffement à un nombre inférieur à 8. Lesdits lancers d'échauffement ne doivent pas prendre plus d'une minute de temps. Si une urgence amène le lanceur à entrer en jeu sans qu'il n'ait eu l'opportunité de s'échauffer, l'arbitre en chef doit lui accorder autant de lancers qu'il juge nécessaire.

#### (c) Du délai accordé au lanceur

Quand les bases sont inoccupées, le lanceur doit lancer la balle au batteur dans les 12 secondes après avoir reçu la balle. Chaque fois que le lanceur retarde la rencontre en commettant une infraction à cette règle, l'arbitre doit annoncer « Balle ».

Les 12 secondes commencent dès que le lanceur est en possession de la balle et que le batteur est dans le rectangle du batteur, prêt à frapper. Le décompte s'arrête dès que la balle a quitté la main du lanceur.

Le but de cette règle est d'éviter tout délai inutile. L'arbitre doit insister auprès du receveur pour qu'il renvoie la balle sans délai au lanceur et que celui-ci prenne également position sans délai sur la plaque du lanceur. Tout délai volontaire de la part du lanceur devrait entraîner instantanément qu'il soit pénalisé par l'arbitre.

#### (d) Du relais vers les bases

N'importe quand, pendant qu'il effectue son mouvement préparatoire et jusqu'à ce que son mouvement naturel l'oblige à lancer vers le batteur, le lanceur peut envoyer la balle vers une base à condition de faire un pas directement vers celle-ci avant de relayer la balle.

*Règle 5.07(d) Commentaire : Le lanceur doit faire un pas avant de relayer. Un coup de poignet suivi d'un pas en direction de la base est un balk.*

#### (e) Du retrait du pied pivot

Si le lanceur enlève son pied pivot de la plaque en faisant un pas en arrière avec ce pied, il devient alors un joueur de champ intérieur et s'il effectue un mauvais relais à partir de cette position, le relais est considéré comme un mauvais relais de n'importe quel joueur de champ intérieur.

Désengagements (Pickoffs et Step Offs) :

Si le lanceur effectue une tentative de pickoff à n'importe quelle base, une feinte de pickoff ou qu'il se désengage de la plaque du lanceur avec coureurs sur base, il sera crédité d'un "désengagement".

Les lanceurs sont limités à trois désengagements de la plaque du lanceur par passage à la batte.

Résultat d'un troisième désengagement ou plus :

Le lanceur peut réaliser trois désengagements ou plus durant un passage à la batte avec coureurs sur bases, mais l'équipe défensive sera pénalisée comme suit, selon le résultat du jeu : Tous les coureurs retournent à leur base d'origine sans être retirés :

Si le lanceur effectue un troisième désengagement ou plus et que tous les coureurs reviennent à leur base d'origine sans être retirés, le lanceur sera crédité d'un balk.

L'équipe défensive effectue un retrait après le désengagement :

Si le lanceur effectue un troisième désengagement ou plus et que l'équipe défensive retire au moins un coureur sur base, le lanceur ne sera pas crédité d'un balk.

Au moins un coureur avance après un désengagement :

Si le lanceur effectue un troisième désengagement ou plus et qu'au moins un coureur avance d'une base sans se faire retirer (même si un autre coureur n'avance pas), le lanceur ne sera pas crédité d'un balk.

Demande d'un Time par l'équipe défensive :

Si l'équipe défensive (c'est-à-dire le lanceur, le receveur ou un autre joueur défensif) demande et obtient un Time par l'arbitre, un désengagement doit être ajouté au lanceur. Nonobstant ce qui précède, un désengagement ne sera pas considéré comme une visite au monticule initiée par l'équipe défensive au sens de la règle 5.10(m). De plus, un désengagement ne sera pas ajouté si la demande de Time résulte d'une blessure, d'un objet externe qui entre sur la surface de jeu (ex : balle venant du bullpen, objet des gradins, etc.) ou si le lanceur se désengage pour effectuer un Jeu d'Appel au regard de la Règle 5.09(c).

Signaux défensifs :

Le receveur quittant la boîte du receveur pour donner des signaux défensifs ne sera pas considéré comme un désengagement par le lanceur, à condition que le receveur ait quitté la boîte du receveur avant que le batteur soit en position et alerte face au lanceur.

*Règle 5.07(e) Commentaire : Le lanceur, lorsqu'il n'est plus en contact avec la plaque, peut lancer à n'importe quelle base. S'il effectue un mauvais relais, celui-ci doit être considéré comme le relais d'un joueur de champ intérieur et, en tant que tel, est régi par les règles concernant les relais effectués par les défenseurs.*

#### **(f) Du lanceur ambidextre**

Le lanceur doit indiquer à l'arbitre en chef, au batteur et aux coureurs, de façon claire la main qu'il va utiliser pour lancer la balle, et ce en ayant mis son gant à l'autre main quand il est en contact avec la plaque. Le lanceur ne pourra changer de main de lancer et ce jusqu'à ce que le batteur soit retiré, le batteur devienne un coureur, la manche se termine, le batteur soit remplacé par un batteur d'urgence ou le lanceur se blesse. Si, en raison d'une blessure, le lanceur change de main pour lancer, il ne pourra plus lancer, jusqu'à la fin de la rencontre, de la main dont il vient de cesser de lancer. Le lanceur ne sera pas autorisé à s'échauffer en cas de changement de main. Chaque changement de main lanceuse doit être clairement indiqué à l'arbitre en chef

### **5.08 Du marquage des points**

- (a) Un point est marqué chaque fois qu'un coureur avance régulièrement et touche les première, deuxième, troisième bases et la plaque de but avant que trois joueurs ne soient retirés pour terminer la manche.

EXCEPTION : Le point n'est pas alloué même si le coureur touche la plaque de but si le troisième retrait du jeu est effectué aux dépens :

- (1) du batteur-coureur avant qu'il ne touche la première base ;
- (2) d'un coureur lors d'un jeu forcé ;
- (3) d'un coureur précédent qui est déclaré retiré parce qu'il n'a pas touché une des bases.

*Règle 5.08(a) Commentaire : Un point régulièrement marqué ne peut pas être annulé par une action ultérieure du coureur, tel qu'un effort pour revenir en troisième base croyant qu'il a quitté la base avant un attrapé. Cet exemple n'est pas limitatif.*

- (b) Quand le point gagnant est marqué dans la dernière demi-manche d'une rencontre réglementaire ou dans la deuxième moitié d'une manche supplémentaire par suite d'une base sur balles, d'un lancer touchant le batteur ou de tout autre jeu avec les bases pleines ce qui oblige le batteur et tous les autres coureurs à avancer sans possibilité d'être retirés, l'arbitre n'annonce pas la fin de la rencontre avant que le coureur obligé de quitter la troisième base ne touche la plaque de but et que le batteur ne touche la première base.

*Règle 5.08(b) Commentaire : Une exception est prévue si les spectateurs envahissent le terrain et empêchent physiquement le coureur de toucher la plaque de but ou le batteur d'atteindre la*

*première base. Dans de telles situations, l'arbitre devra accorder au coureur la base vers laquelle il se dirigeait à cause de l'obstruction des spectateurs.*

**PENALITE :** Si le coureur de la troisième base refuse d'avancer et de toucher la plaque de but dans un délai raisonnable, l'arbitre doit annuler le point ; le joueur est retiré sur décision de l'arbitre et la rencontre continue. Si, après deux retraits, le batteur-coureur refuse d'avancer et de toucher la première base, l'arbitre doit annuler le point, décider d'éliminer le joueur fautif et faire continuer la rencontre. Si, avant deux retraits, le batteur-coureur refuse d'avancer et de toucher la première base, le point est compté mais le joueur fautif est retiré sur décision de l'arbitre.

*Règle 5.08 Commentaire :*

**INTERPRETATION APPROUVEE :** *Aucun point ne peut être marqué lors d'un jeu où le troisième retrait a lieu sur le batteur-coureur avant qu'il ne touche la première base.*

*Exemple : Un retrait, Christophe est en deuxième base, David en première base. Le batteur Eric frappe un coup sûr. Christophe marque, David est retiré sur un relais à la plaque de but. Deux retraits. Mais Eric n'a pas touché la première base et est déclaré retiré sur un jeu d'appel. Trois retraits. Comme Christophe a touché la plaque de but durant un jeu au cours duquel le batteur-coureur est devenu le troisième retrait avant de toucher la première base, le point de Christophe ne compte pas.*

**INTERPRETATION APPROUVEE :** *Les coureurs suivants ne sont pas affectés par la prestation d'un coureur précédent à moins qu'il n'y ait deux retraits.*

*Exemple : Un retrait, Christophe en deuxième base, David en première base et Eric frappe un coup de circuit à l'intérieur du terrain. Christophe néglige de toucher la troisième base en se dirigeant vers la plaque de but, David et Eric marquent. La défense relaie la balle en troisième base et sur appel, Christophe est retiré. Les points de David et Eric comptent.*

**INTERPRETATION APPROUVEE :** *Deux retraits. Christophe est en deuxième base, David en première base. Le batteur Eric frappe un coup de circuit dans les limites du terrain. Les trois coureurs touchent la plaque de but, mais Christophe n'a pas touché la troisième base et est retiré sur appel. Trois retraits. Les points de David et Eric ne comptent pas. Aucun point n'est marqué.*

**INTERPRETATION APPROUVEE :** *Un retrait. Christophe à la troisième base. David en seconde base. Le batteur Eric est retiré sur un fly au centre. Cela donne deux retraits. Christophe marque après l'attrapé et David marque sur un mauvais relais à la plaque de but. Mais Christophe sur appel est jugé avoir quitté la troisième base avant que la balle ne soit attrapée, et est retiré. Cela donne trois retraits. Aucun point n'est marqué.*

**INTERPRETATION APPROUVEE :** *Deux retraits, bases pleines, le batteur frappe un coup de circuit par dessus la clôture. Le batteur, sur appel, est retiré pour avoir manqué la première base. Trois retraits. Aucun point n'est marqué.*

*Considération générale :*

- (a) Lorsqu'un coureur rate une base et qu'un défenseur en possession de la balle touche cette base ratée et fait appel, le coureur est retiré quand l'arbitre appuie l'appel.*
- (b) Lorsqu'un défenseur en possession de la balle touche une base libérée prématurément avant qu'un fly ne soit attrapé et que ce joueur fait appel, le coureur est retiré quand l'arbitre appuie l'appel.*

*Tous les coureurs peuvent tenter de marquer, mais il faut savoir qu'avec deux retraits, un coureur étant considéré comme retiré au moment où il manque la base si un appel est fait, cela influe sur les coureurs suivants.*

*INTERPRETATION APPROUVEE : Un retrait. Christophe sur la troisième base, David sur la première base et Eric est retiré sur un fly au champ droit. Deux retraits. Christophe retouche sa base et marque après l'attrapé. David essaie de revenir en première base mais le relais du champ droit le devance pour faire l'appel. Trois retraits. Mais Christophe a marqué avant que le relais pour éliminer David n'ait atteint la première base. Aussi, le point de Christophe compte. Ce n'était pas un jeu forcé.*

## 5.09 Du retrait

### (a) Du retrait du batteur

#### Un batteur est retiré quand :

- (1) Son fly, en territoire des bonnes ou fausses balles (autre qu'un ricochet), est régulièrement attrapé par un défenseur ;

*Règle 5.09(a)(1) Commentaire : Un défenseur peut étendre le bras dans l'abri des joueurs mais ne peut y faire un pas pour faire un attrapé. S'il maîtrise la balle, c'est alors un attrapé.*

*Pour faire un attrapé sur une balle en territoire des fausses balles près de l'un des abris des joueurs ou sur une surface hors des limites de jeu (tel que les tribunes), un défenseur doit avoir un ou deux pieds sur ou au-dessus de la surface de jeu (incluant les rebords de l'abri) et aucun pied sur le sol de l'abri des joueurs ou de la surface hors des limites de jeu. La balle est en jeu, à moins que le défenseur, après avoir fait un attrapé régulier, ne marche ou ne tombe dans l'abri ou sur une surface hors des limites de jeu : la balle est alors morte. Le statut des coureurs est décrit dans la règle 5.06(b)(3)(C) Commentaire.*

**Un attrapé est l'acte d'un défenseur** qui prend fermement possession d'une balle alors qu'elle est en vol avec sa main ou son gant et la contrôle sans se servir de sa casquette, de son plastron, de sa poche ou de toute autre partie de son uniforme.

#### Règle 5.09(a)(1) du retrait du batteur (suite)

Il n'y a pas d'attrapé si, au moment ou immédiatement après avoir saisi la balle, un joueur entre en contact avec un autre joueur ou un mur ou s'il tombe et qu'il laisse échapper la balle.

Il n'y a pas d'attrapé si un défenseur touche la balle qui ensuite ricoche sur un attaquant ou un arbitre et est alors attrapée par un autre défenseur.

Pour démontrer la validité de l'attrapé, le joueur doit tenir la balle suffisamment longtemps pour montrer qu'il a le contrôle complet de celle-ci et que sa sortie du gant est volontaire et intentionnelle.

Si un défenseur a bien attrapé la balle et qu'il la laisse échapper au moment où il la relance, l'attrapé est bien validé.

*L'attrapé Commentaire : Un attrapé est régulier si après avoir été jonglée par un joueur, la balle, avant qu'elle ne touche le sol, est finalement attrapée par celui-ci ou par tout autre défenseur. Les coureurs peuvent quitter leur base au moment où le premier joueur touche la balle. Un défenseur peut étendre le bras au-dessus de la clôture ou de toute autre démarcation pour attraper la balle. Il peut sauter sur une palissade ou une bâche qui peut se trouver dans le territoire des fausses balles. On ne décrète aucune interférence quand un défenseur étend le bras par-dessus une clôture, une palissade, une corde ou même les gradins pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques.*

*Si un défenseur, tentant un attrapé au bord de l'abri des joueurs, est maintenu pour éviter sa chute par un ou des joueurs de l'une ou l'autre équipe et que la balle est bien attrapée, cet attrapé doit être validé.*

- (2) Un troisième strike est régulièrement attrapé par le receveur ;

*Règle 5.09(a)(2) Commentaire : « régulièrement attrapé » veut dire dans le gant du receveur avant que la balle ne touche le sol.*

*Elle n'est pas attrapée régulièrement si elle se loge dans son uniforme ou toute autre partie de son équipement ou, qu'après avoir touché l'arbitre, elle est saisie au rebond par le receveur.*

*Si un ricochet touche le gant du receveur, continue sa course et est attrapé à deux mains contre le corps ou le plastron du receveur avant que la balle ne touche le sol, c'est un strike, si c'est sur un troisième strike, le batteur est retiré. Bloquée contre son corps ou le plastron du receveur, la balle est considérée comme régulièrement attrapée si elle a touché auparavant son gant ou sa main.*

- (3) Un troisième strike n'est pas attrapé par le receveur quand la première base est occupée avant deux retraits ;
- (4) Avec deux strikes à son compte, il fait une tentative d'amorti, et place sa balle en territoire des fausses balles ;
- (5) La balle qu'il a frappée est annoncée « infield fly » ;
- (6) Il tente de frapper un troisième strike et que la balle le touche ;
- (7) Sa « bonne balle » le touche avant de toucher un défenseur. Si le batteur est en position régulière dans le rectangle du batteur, voir règle 5.04(b)(5) (Règle 6.03), et, si selon le jugement de l'arbitre, il n'a pas l'intention d'interférer avec la trajectoire de la balle, une frappe qui touche sa personne ou sa batte doit être appelée « foul ball » ;

#### **Règle 5.09(a)(8) du retrait du batteur (suite)**

- (8) Après avoir frappé ou amorti une balle en territoire des bonnes balles, sa batte retouche la balle dans ce territoire. Le jeu est arrêté et nul coureur ne peut avancer. Si le batteur laisse tomber sa batte et que la balle roule contre celle-ci en territoire des bonnes balles, elle reste en jeu si l'arbitre estime qu'il n'y avait pas intention d'interférer avec la course de la balle.

*Règle 5.09(a)(8) Commentaire : Si une batte se brise et qu'une balle frappée touche une partie de cette batte en territoire des bonnes balles, ou qu'une partie de la batte brisée frappe un coureur ou un défenseur, le jeu doit continuer et aucune interférence ne doit être appelée. Si la balle frappée touche une partie de la batte brisée en territoire des fausses balles, c'est une foul ball.*

*Si une batte entière est envoyée, que ce soit en territoire des bonnes balles ou en territoire des fausses balles, et qu'elle empêche un défenseur d'effectuer un jeu, une interférence doit être appelée, que ce geste soit volontaire ou non.*

*Lorsqu'un casque de batteur est touché accidentellement par une balle frappée dans ou au-dessus du territoire des bonnes balles, ou par une balle relayée, la balle demeure en jeu comme si elle n'avait pas heurté le casque.*

*Lorsqu'une balle touche un casque ou tout autre objet étranger au terrain, dans le territoire des fausses balles, c'est une foul ball et la balle est morte.*

*Si, selon le jugement de l'arbitre, le coureur tente volontairement de créer une interférence avec une balle frappée ou relayée en laissant tomber son casque ou en le jetant contre la balle, ce coureur est retiré, la balle est morte et les coureurs doivent retourner à la dernière base régulièrement occupée.*



- (9) Après avoir frappé ou amorti la balle en territoire des fausses balles, il fait volontairement dévier la balle de sa course d'une façon quelconque alors qu'il court vers la première base. Le jeu est arrêté et nul coureur ne peut avancer ;
- (10) Après un troisième strike ou après avoir frappé une bonne balle, il est touché ou la première base est touchée par un défenseur en possession de la balle, avant qu'il ne touche lui-même la première base ;
- (11) En courant la dernière moitié de la distance séparant la plaque de but de la première base alors qu'un défenseur tente d'effectuer un jeu à la première base, il passe à droite de la ligne des 91 centimètres ou à gauche de la ligne de jeu et que, selon le jugement de l'arbitre, il gêne le défenseur tentant d'attraper un relais en première base. Dans ce cas, la balle est morte. Toutefois, il peut courir à droite de la ligne des 91 centimètres ou à gauche de la ligne de jeu pour éviter un défenseur essayant de jouer une balle frappée ;

*Règle 5.09(a)(11) Commentaire : Les lignes délimitant le couloir font partie intégrante de celui-ci et le batteur-coureur doit avoir les deux pieds à l'intérieur ou sur ces lignes.*

*Il est permis au batteur-coureur de quitter le couloir des 91 centimètres en faisant un pas, une foulée, un plongeon ou une glissade dans la toute proximité de la première base et dans le seul but de toucher la première base.*

- (12) Un joueur de champ intérieur laisse tomber intentionnellement un fly ou un line drive alors que la première, la première et la seconde, la première et la troisième ou la première, seconde et troisième bases sont occupées avant deux retraits.

La balle est morte et le coureur ou les coureurs doivent retourner à leurs bases d'origine ;

INTERPRETATION APPROUVEE : dans cette situation, le batteur n'est pas retiré si le joueur de champ intérieur laisse tomber la balle au sol sans la toucher, à moins que ne s'applique la règle de l'infield fly.

#### **Règle 5.09(a)(13) du retrait du batteur (suite)**

- (13) Un coureur précédent gêne volontairement, selon l'arbitre, un défenseur qui essaye d'attraper un relais ou de relayer une balle pour tenter de compléter un jeu quelconque ;

*Règle 5.09(a)(13) Commentaire : L'objectif de cette règle est de pénaliser l'équipe en attaque pour un geste injustifié et délibérément antisportif du coureur quittant son couloir, dans le but évident de casser le double jeu, en venant heurter le joueur pivot, au lieu de tenter d'atteindre la base. C'est bien évidemment un jugement de l'arbitre.*

- (14) Avec deux retraits et deux strikes au compte du batteur, si le coureur en troisième base, essaye de voler la plaque de but lors d'un lancer régulier et que la balle le touche dans la zone de strike, l'arbitre annonce « troisième strike », le batteur est retiré et le point n'est pas marqué ; avant deux retraits l'arbitre annonce « troisième strike », la balle est morte et le point compte.
- (15) Un membre de l'équipe du batteur (autre qu'un coureur) gêne un défenseur tentant d'attraper ou de jouer une balle frappée. Voir règle 6.01(b). Pour une interférence d'un coureur, voir règle 5.09(b)(3).

#### **(b) Du retrait d'un coureur**

**Tout coureur est retiré quand :**

- (1) il s'écarte de plus de 91 centimètres de sa ligne de course entre les bases pour éviter d'être touché, à moins que ce ne soit pour éviter de gêner un défenseur essayant d'attraper une balle frappée. La ligne de course du coureur, établie à partir du moment où un touché est possible, est la ligne droite entre lui et la base qu'il tente d'atteindre ; ou

- (2) après avoir touché la première base, il quitte la ligne des bases cessant de toute évidence ses efforts pour toucher la base suivante ;

*Règle 5.09(b)(1) et (2) Commentaire : Tout coureur, qui, après avoir atteint la première base se dirige vers son abri de joueurs ou sa position supposant qu'il n'y a plus de jeu, peut être retiré par l'arbitre qui considère que, ce faisant, le coureur abandonne tout effort pour courir autour des bases. Quand ce type de retrait est effectué, la balle reste en jeu en regard des autres coureurs.*

*Cette règle est applicable pour toute situation similaire : moins de deux retraits, égalité à la fin de la neuvième manche. Coureur en première, le batteur effectue un coup de circuit marquant ainsi le point gagnant. Le coureur de première passe la seconde et coupe le champ intérieur sans passer par la troisième base, estimant que le coup de circuit fait automatiquement rentrer le point gagnant. Dans ce cas, le coureur est retiré selon la règle « d'abandon de l'effort pour toucher la base suivante », le batteur-coureur peut continuer sa course pour valider le point.*

*S'il y avait eu deux retraits, le coup de circuit n'aurait pas été validé (voir règle 5.09(d). Ceci n'est pas un jeu d'appel.*

*JEU : Un coureur croyant qu'il est retiré par un touché en première ou en troisième base, part vers le banc de joueurs et progresse suffisamment pour que cette action le mette en position d'être retiré. Il doit être retiré pour abandon de base.*

- (3) Il commet volontairement une interférence avec un relais, ou gêne un défenseur essayant d'effectuer un jeu sur une balle frappée ;

PENALITE : Pour les pénalités concernant ces interférences, se reporter à la règle 6.01(a) PENALITE POUR INTERFERENCE Commentaire.

- (4) Il est touché alors que la balle est en jeu, et qu'il n'est pas en contact avec sa base.

#### **Règle 5.09(b)(4) du retrait d'un coureur (suite)**

EXCEPTION : Un batteur-coureur ne peut être retiré pour avoir été touché après avoir dépassé ou glissé au-delà de la première base s'il y retourne immédiatement ;

INTERPRETATION APPROUVEE (A) : Si l'impact d'un coureur sur une base déplace celle-ci, aucun jeu ne peut être effectué contre lui, à cette base, s'il l'avait atteinte sans être retiré.

INTERPRETATION APPROUVEE (B) : Si une base est déplacée de sa position lors d'un jeu, tout coureur suivant, lors du même jeu, est considéré comme touchant ou occupant cette base si, selon l'arbitre, il touche ou occupe l'emplacement normal de la base.

- (5) Il ne retouche pas sa base, après l'arrêt de volée d'une bonne balle ou d'une foul ball régulièrement attrapée avant qu'il ne soit touché, ou que sa base ne soit touchée, par un défenseur en possession de la balle. Il ne peut être retiré pour avoir omis de retoucher sa base après le premier lancer suivant, ou tout jeu ou tentative de jeu. Ceci est un jeu d'appel ;

*Règle 5.09(b)(5) Commentaire : Les coureurs ne sont pas obligés de retoucher leur base après un ricochet. Ils peuvent voler une base sur un ricochet. Si le ricochet n'est pas attrapé par le receveur, il devient une foul ball ordinaire. Les coureurs retournent à leur base.*

- (6) Il n'atteint pas la base suivante, après avoir été forcé d'avancer par le batteur devenu coureur, avant qu'un défenseur en possession de la balle ne le touche ou ne touche la base suivante. Cependant, si un coureur qui le suit est retiré sur un jeu forcé, le premier coureur n'est plus forcé et doit, lui, être touché pour être retiré. Le coureur cesse d'être forcé dès

qu'il touche la base vers laquelle il était forcé d'avancer et s'il la dépasse ou glisse au-delà, il doit être touché pour être retiré. Cependant, si le joueur forcé, après avoir touché la base suivante, bat en retraite pour une raison quelconque vers la base qu'il occupait précédemment, le jeu est forcé à nouveau et le coureur peut à nouveau être retiré si un défenseur touche la base vers laquelle il est forcé ;

*Règle 5.09(b)(6) Commentaire :*

*JEU : Coureur en première base et trois balles au compte du batteur. Sur le lancer suivant qui est une balle, le coureur vole la seconde base et la dépasse en courant ou en glissant. Le relais du receveur le surprend avant qu'il ne puisse retourner sur la base. La règle veut que ce coureur soit retiré (il n'y a plus de jeu forcé).*

*Glisser ou courir au-delà d'une base peut se produire ailleurs qu'en première base. Par exemple, avant deux retraits, et des coureurs en première et en deuxième bases, ou en première, deuxième et troisième bases, lors d'une frappe sur un joueur de champ intérieur qui tente un double jeu.*

*Le coureur de première base arrive en seconde avant le relais mais glisse au-delà de celle-ci. Un relais est effectué alors vers la première base, retirant le batteur-coureur. Le joueur de première base, voyant que le coureur en seconde n'est pas sur la base, relaie au seconde base qui retire ce coureur en le touchant alors qu'il n'est pas en contact avec sa base. Pendant ce temps, les coureurs précédents ont touché la plaque de but. La question est : est-ce un jeu forcé ? Le jeu forcé fut-il supprimé après l'élimination du batteur-coureur en première base ? Les points marqués pendant ce jeu et avant le troisième retrait effectué en seconde base comptent-ils ? Réponse : Ces points comptent. Il ne s'agit plus d'un jeu forcé mais d'un jeu de toucher.*

- (7) Il est touché par une bonne balle en territoire des bonnes balles avant que la balle ne passe un joueur de champ intérieur et qu'aucun autre joueur de champ intérieur n'ait la chance de faire un jeu. Le jeu est arrêté et nul coureur ne peut ni marquer un point ni avancer, à l'exception des coureurs forcés d'avancer ;

#### **Règle 5.09(b)(7) du retrait d'un coureur (suite)**

EXCEPTION : Si un coureur touche sa base quand il est touché par un infield fly, il n'est pas retiré bien que le batteur le soit.

*Règle 5.09(b)(7) Commentaire : Si deux coureurs sont touchés par la même balle frappée, seul le premier est retiré puisque la balle est morte instantanément.*

Si un coureur est touché par un infield fly alors qu'il ne touche pas sa base et avant que la balle ne passe un joueur de champ intérieur et qu'aucun autre joueur de champ intérieur n'ait la chance de faire un jeu, le coureur et le batteur sont tous deux retirés.

Que le coureur touche sa base ou non lorsqu'il est touché par un infield fly avant que la balle ne passe un joueur de champ intérieur et qu'aucun autre joueur de champ intérieur n'ait la chance de faire un jeu, le jeu est arrêté et nul coureur ne peut ni marquer un point ni avancer, à l'exception des coureurs forcés d'avancer.

- (8) Il essaye de marquer un point lors d'un jeu durant lequel le batteur commet une interférence avec le jeu à la plaque de but avant deux retraits. Avec deux retraits, l'interférence commise entraîne le retrait du batteur et aucun point n'est marqué.
- (9) Il dépasse un coureur qui le précède avant que ledit coureur ne soit retiré ;

*Règle 5.09(b)(9) Commentaire : Un coureur peut sembler être considéré avoir dépassé un coureur précédent, en fonction de ses actions ou des actions d'un coureur précédent.*

*JEU : Coureurs en seconde et troisième bases, avec aucun retrait.*

*Le coureur de troisième base (coureur de tête) avance vers la plaque de but et se trouve pris en souricière entre la troisième base et la plaque de but. Croyant que le coureur de tête a été touché (tag), le coureur en seconde base (coureur secondaire) avance vers la troisième base. Avant d'avoir été touché, le coureur de tête revient en courant vers la troisième base et la dépasse vers le champ gauche. A ce moment, le coureur secondaire a dépassé le coureur de tête suite aux actions de ce dernier. Le coureur secondaire est retiré et la troisième base est inoccupée. Le coureur de tête a droit à la troisième base s'il la touche avant d'être retiré, dans le respect des dispositions de la Règle 5.06(a)(1), à moins qu'il ne soit retiré pour abandon de base.*

- (10) Après avoir pris régulièrement possession d'une base, il refait le trajet des bases en sens contraire afin de semer la confusion dans les rangs de l'équipe en défense ou de rendre la partie ridicule. L'arbitre annonce immédiatement « TIME » et retire le coureur ;

*Règle 5.09(b)(10) Commentaire : Si un coureur touche une base inoccupée et pense que la balle frappée a été attrapée, ou leurré par un défenseur, retourne à la base qu'il occupait précédemment, il peut être retiré en retournant à cette base, mais s'il l'atteint sauf, il ne peut être retiré tant qu'il reste en contact avec elle.*

- (11) Il ne retourne pas immédiatement à la première base après l'avoir dépassée en courant ou en glissant. S'il essaye de rejoindre la deuxième base, il est retiré quand il est touché par un défenseur en possession de la balle. Si, après avoir dépassé la première base en courant ou en glissant, il démarre vers l'abri des joueurs ou vers sa position, et ne retourne pas immédiatement vers la première base, il est retiré sur appel quand il est touché ou que la base est touchée par un défenseur en possession de la balle ;

*Règle 5.09(b)(11) Commentaire : Un coureur qui touche la première base, la dépasse, et qui est déclaré « safe » par l'arbitre est considéré, au regard de l'article 5.08(a), comme ayant « atteint la première base ». Tout point marqué lors de ce jeu est valable même si le troisième retrait est effectué ultérieurement sur le coureur négligeant de retourner directement et immédiatement vers la première base comme précisé à la règle 5.09 (b)(11).*

#### **Règle 5.09(b)(12) du retrait d'un coureur (suite)**

- (12) En courant ou en glissant vers la plaque de but, il la manque et n'essaye pas d'y retourner quand un défenseur qui a la balle en main, et qui touche la plaque de but, fait appel à l'arbitre pour la décision.

*Règle 5.09(b)(12) Commentaire : Cette règle s'applique seulement si le coureur se dirige vers son banc et que le receveur doit le poursuivre. Elle ne doit pas être appliquée lors d'un jeu normal où le coureur manque la plaque de but et fait immédiatement un effort pour toucher celle-ci, avant d'être touché par un défenseur en possession de la balle. (Dans ce cas, le joueur doit être touché).*

- (13) Un jeu est effectué à son encontre et un membre de son équipe (autre qu'un coureur) empêche un défenseur d'attraper une balle relayée. Voir règle 6.01(b). Pour l'interférence d'un coureur, voir la règle 5.09(b)(3).

#### **(c) Des jeux d'appel**

Tout coureur est retiré, sur appel, quand :

- (1) Après l'attrapé d'un fly, il a négligé de retoucher la base qu'il occupait avant qu'un défenseur en possession de la balle ne le touche ou ne touche cette base ;

*Règles 5.09(c)(1) Commentaire : « Retoucher » dans cette règle signifie toucher la base et en partir après que la balle ne soit attrapée. Un coureur n'est pas autorisé à prendre son élan d'un point situé en arrière de sa base. Un tel coureur doit être retiré sur appel.*

- (2) Alors que la balle est en jeu, et qu'il avance ou retourne vers une base, il ne touche pas chaque base dans l'ordre avant que lui ou une base manquée ne soit touchée.

INTEPRETATION APPROUVEE :

(A) Nul coureur ne peut retourner toucher une base manquée après qu'un coureur suivant ait marqué un point.

(B) Quand le jeu est arrêté, nul coureur ne peut retourner toucher une base qu'il a manquée ou qu'il a quittée après avoir touché une base située au-delà de celle qu'il a manquée.

*Règle 5.09(c)(2) Commentaire :*

*JEU (a) : Un batteur sort la balle du stade sur un coup de circuit ou obtient un double au regard des règlements de terrain. Il omet de toucher la première base (la balle est morte). Il peut retourner toucher cette base pour corriger son erreur avant d'atteindre la seconde base. Toutefois, s'il a touché la seconde base, il ne peut revenir à la première base et si la défense fait appel, il est retiré à la première base.*

*JEU (b) : le batteur frappe sur l'arrêt court qui effectue un relais dans les tribunes (la balle est morte). Le batteur-coureur manque la première base en se voyant accorder la seconde base par l'arbitre en raison du mauvais relais. Même si l'arbitre lui accorde la seconde base, le coureur doit toucher la première base avant d'avancer vers la seconde base.*

*Ce sont des jeux d'appel.*

- (3) Il dépasse en courant ou en glissant la première base et n'y retourne pas immédiatement. Il est retiré si lui ou la base est touché par un défenseur en possession de la balle, avant que le coureur n'y retourne ;
- (4) Il ne touche pas la plaque de but et n'essaye pas d'y retourner. Il est retiré si la plaque de but est touchée par un défenseur en possession de la balle.

Tout appel fait en vertu de cette règle doit être effectué avant le prochain lancer, ou prochain jeu ou tentative de jeu. Si la faute est commise lors d'un jeu qui termine une demi-manche, l'appel doit être fait avant que l'équipe en défense ne quitte le terrain.

Un appel ne doit pas être assimilé à un jeu ou une tentative de jeu.

On ne peut faire des appels successifs sur un même coureur à une même base. Si l'équipe en défense commet une erreur lors de son premier appel, l'arbitre ne permettra pas qu'un deuxième appel soit effectué sur le même coureur sur la même base. (Le terme « commettre une erreur » signifie que, lors de son appel, l'équipe en défense lance la balle en territoire des balles mortes. Par exemple, si le lanceur lors de l'appel lance la balle vers la première base et l'expédie dans les tribunes, un second appel ne sera pas autorisé).

Les jeux d'appels peuvent amener un arbitre à admettre la possibilité d'un « quatrième retrait ». Si le troisième retrait est effectué lors d'un jeu durant lequel un jeu d'appel est accordé sur un autre coureur, la décision faisant suite au jeu d'appel prime pour déterminer le retrait. S'il y a plus d'un appel pendant un jeu qui termine une demi-manche, l'équipe en défense peut choisir le retrait qui l'avantage le plus. Pour l'application de cette règle, l'équipe en défense a « quitté le terrain » quand le lanceur et tous les joueurs de champ intérieur ont quitté le territoire des bonnes balles en se rendant à leur banc ou à leur vestiaire.

*Règle 5.09(c) Commentaire : Si deux coureurs arrivent à la plaque de but presque en même temps, le premier manquant la plaque de but tandis que le second la touche de façon régulière, et si le premier coureur est touché en tentant de venir toucher la plaque de but ou est retiré sur appel, alors il doit être considéré comme ayant été retiré avant que le deuxième coureur ne*

*marque. S'il y avait déjà deux retraits, le point du second coureur, au regard de la règle 5.09(d), ne compte pas.*

*Si un lanceur commet un balk lors d'un jeu d'appel, cela doit être considéré comme un jeu. Un appel doit être clairement indiqué comme étant un appel soit par une demande verbale, soit par une action qui ne laisse aucun doute à l'arbitre. Un joueur se tenant par inadvertance sur une base en possession de la balle ne constitue pas un appel. Il n'y a pas arrêt de jeu lors d'un « jeu d'appel ».*

**(d) Des effets de ne pas toucher une base**

A moins qu'il n'y ait deux retraits, le statut d'un coureur suivant n'est pas affecté par le manquement d'un joueur précédent à toucher ou retoucher une base. Si, sur appel, le coureur précédent est le troisième retrait, nul coureur le suivant ne peut marquer un point. Si ledit troisième retrait est le résultat d'un jeu forcé, ni les coureurs précédents ni les coureurs suivants ne peuvent marquer.

**(e) De la rotation des équipes**

Quand trois joueurs de l'équipe en attaque sont régulièrement retirés, cette équipe passe en défense et l'équipe adverse devient l'équipe en attaque.

**5.10 Des remplacements des joueurs ou du lanceur (incluant les visites au monticule)**

- (a)** Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés à tout moment de la rencontre lorsque la balle est morte.
- (b)** Le manager doit informer immédiatement l'arbitre en chef de tout remplacement, ainsi que de la place du remplaçant dans l'ordre des batteurs.

Un joueur remplaçant prend la place à la batte du joueur qu'il remplace, dans l'ordre des batteurs de l'équipe.

*Règle 5.10(b) Commentaire : Pour éviter toute confusion, le manager doit donner le nom du remplaçant, sa position dans l'ordre des batteurs et sa position en défense.*

*Quand plusieurs remplaçants de l'équipe en défense rentrent sur le terrain simultanément, le manager doit, immédiatement et avant qu'ils ne prennent leur position, indiquer à l'arbitre en chef la position de chacun dans l'ordre des batteurs et l'arbitre en chef le notifiera au scoreur officiel. Si cette information n'est pas donnée immédiatement à l'arbitre en chef, celui-ci aura toute autorité pour décider la place des remplaçants dans l'ordre des batteurs.*

*Si une double permutation est faite, le manager ou le coach doit l'indiquer préalablement à l'arbitre de plaque. L'arbitre en chef doit être informé des différents remplacements et des modifications dans l'ordre des batteurs avant que le manager n'appelle le nouveau lanceur (indépendamment du fait que le manager ou le coach annonce la double permutation avant de franchir la ligne des fausses balles). Se tourner vers l'enclos de pratique des lanceurs (bullpen) ou faire un signe vers celui-ci doit être considéré comme le remplacement officiel pour le nouveau lanceur. Il n'est pas autorisé au manager d'aller au monticule, de faire appel au nouveau lanceur, et d'informer ensuite l'arbitre de remplacements multiples avec l'intention de modifier l'ordre à la batte.*

*Les joueurs qui ont été remplacés peuvent demeurer avec leur équipe sur le banc ou peuvent aider à l'échauffement des lanceurs. Si le manager se fait remplacer par un joueur, il peut continuer à diriger son équipe à partir du banc ou du rectangle des coaches. Les arbitres ne doivent pas permettre aux joueurs qui ont été remplacés, et qui ont été admis à demeurer sur le banc, d'adresser une remarque quelconque aux joueurs adverses, au manager adverse ou aux arbitres.*

(c) L'arbitre en chef, après avoir été informé, doit immédiatement annoncer ou faire annoncer chaque remplacement.

(d) Une fois retiré de la partie, un joueur ne peut à nouveau y participer.

Si un joueur qui a déjà été remplacé tente de revenir ou revient en jeu, l'arbitre en chef doit ordonner au manager de ce joueur de le faire sortir du terrain immédiatement après l'avoir constaté ou après qu'un autre arbitre ou manager l'ait fait remarquer.

Si l'injonction de retirer le joueur déjà remplacé du terrain est faite avant que le jeu ne reprenne, alors le remplaçant peut entrer en jeu.

Si cette injonction de retirer le joueur déjà remplacé du terrain est faite après que le jeu ait repris avec le joueur déjà remplacé sur le terrain, alors le remplaçant annoncé doit être considéré comme ayant été également remplacé (en plus du joueur initialement remplacé qui doit aussi quitter le terrain) et ne peut entrer en jeu.

Si un remplaçant prend la place d'un joueur-manager, le manager peut alors se mettre en position le long des lignes de coach s'il le désire.

Lorsque deux ou plusieurs joueurs remplaçants de l'équipe en défense pénètrent en même temps sur le terrain, le manager doit indiquer à l'arbitre en chef leurs positions respectives dans l'ordre des batteurs de l'équipe avant qu'ils ne prennent leur position de joueur de champ ; l'arbitre en chef doit informer le scoreur officiel des dites positions des batteurs. Si ces renseignements ne sont pas immédiatement communiqués à l'arbitre en chef, celui-ci peut décider de l'ordre à la batte des joueurs remplaçants.

*Règle 5.10(d) Commentaire : Un lanceur peut jouer à une autre position seulement une fois au cours de la même manche, c'est-à-dire qu'il ne sera pas permis au lanceur d'occuper une autre position plus d'une fois dans la même manche.*

*On devra accorder cinq relais d'échauffement à tout joueur, autre que le lanceur, qui entre en jeu à la place d'un joueur blessé (voir Règle 5.07(b)).*

#### **Règle 5.10(d) des remplacements (suite)**

*Tout jeu qui se déroule avec la présence sur le terrain d'un joueur précédemment remplacé doit être pris en considération. Si, selon le jugement de l'arbitre, le joueur qui est revenu dans la rencontre savait qu'il avait déjà été remplacé, alors l'arbitre peut exclure le manager de la partie.*

(e) Un joueur dont le nom est sur la liste des batteurs de son équipe ne peut devenir coureur remplaçant pour un coéquipier.

*Règle 5.10(e) Commentaire : Ce règlement a pour but d'éliminer la pratique de l'emploi de coureurs de courtoisie. Aucun joueur prenant part au jeu ne pourra agir en tant que coureur de courtoisie à la place d'un coéquipier. Aucun joueur qui a pris part au jeu et a été remplacé, ne pourra reprendre le jeu en tant que coureur de courtoisie. Tout joueur qui n'est pas dans l'ordre à la batte et qui agit en tant que coureur sera considéré comme un remplaçant.*

(f) Le lanceur dont le nom est inscrit sur la liste des batteurs remise à l'arbitre en chef comme prévu par les règles 4.03(a) et 4.03(b) doit lancer au premier batteur ou à tout autre remplaçant jusqu'à ce que le dit batteur soit retiré ou atteigne la première base, à moins que le lanceur ne soit blessé ou ne souffre d'un malaise qui, selon le jugement de l'arbitre en chef, l'empêche de lancer.

(g) Le lanceur partant ou tout lanceur remplaçant doit lancer à au moins 3 batteurs successifs, incluant le batteur alors à la batte (ou à tout autre batteur remplaçant) jusqu'à ce que lesdits batteurs soient retirés ou atteignent la première base ou jusqu'à ce que l'équipe en attaque soit

retirée, à moins que le lanceur partant ou le lanceur remplaçant ne soit blessé ou ne souffre d'un malaise qui, selon le jugement de l'arbitre en chef, l'empêche de continuer à lancer.

- (h) Si le remplacement du lanceur est incorrect, l'arbitre demande au lanceur régulier de revenir en jeu jusqu'à ce que les conditions prévues par ces règles soient respectées. Si le lanceur irrégulier est autorisé à lancer, tout jeu qui en découle est régulier. Le lanceur illégitime devient lanceur légitime au moment où il effectue son premier lancer vers le batteur, ou dès qu'un coureur est retiré.

*Règle 5.10(h) Commentaire : Si un manager essaie de faire un changement de lanceur et qu'il enfreint la règle 5.10 (h), l'arbitre doit notifier au manager qu'il ne peut faire ce changement. Si, par hasard, l'arbitre en chef a annoncé, par inadvertance, la venue irrégulière d'un lanceur, il pourra encore corriger la situation avant que le lanceur irrégulier n'ait effectué un lancer. Toutefois, dès qu'un lanceur irrégulier effectue un lancer, il devient alors lanceur régulier.*

- (i) Lorsqu'un lanceur déjà en exercice traverse la ligne des fausses balles pour prendre sa place à la plaque de lanceur pour commencer une manche, il doit lancer au premier batteur jusqu'à ce que le dit batteur soit retiré ou atteigne la première base, à moins que le batteur ne soit remplacé ou que le lanceur ne soit blessé ou ne souffre d'un malaise qui, selon le jugement de l'arbitre en chef, l'empêche de lancer. Si le lanceur termine la manche précédente sur base ou à la batte et ne retourne pas dans son abri à la fin de celle-ci, il n'est pas obligé de lancer au premier batteur de la manche à moins qu'il ne prenne contact avec la plaque du lanceur pour commencer les lancers d'échauffement.

- (j) Si un remplacement n'est pas annoncé, le remplaçant est considéré comme étant entré en jeu lorsque :

- (1) Comme lanceur, il prend contact avec la plaque du lanceur ;
- (2) Comme batteur, il prend place dans le rectangle du batteur ;
- (3) Comme défenseur, il prend la place habituellement occupée par le défenseur qu'il remplace et que le jeu commence ;
- (4) Comme coureur, il prend la place du coureur qu'il remplace sur base.

**Règle 5.10(j) des remplacements des joueurs ou du lanceur (suite)**

Tout jeu effectué par, ou sur, un des joueurs remplaçants non annoncés mentionnés ci-dessus est régulier.

- (k) Les joueurs et remplaçants des deux équipes doivent se cantonner aux bancs de leurs équipes, à moins de participer activement au jeu ou d'être sur le point de rentrer dans le jeu, ou être coach de première ou de troisième base. Personne à l'exception des joueurs, des remplaçants, des managers, des coachs, des préparateurs physiques et des ramasseurs de bâtes et de balles, ne peut occuper un banc pendant la rencontre.

**PENALITE :** En cas de violation de cette règle, l'arbitre peut, après mise en garde, exclure le fautif du terrain.

*Règle 5.10(k) Commentaire : Les joueurs sur la liste des blessés peuvent participer aux entraînements d'avant rencontre et s'asseoir sur le banc des joueurs pendant la rencontre. Toutefois, ils ne peuvent prendre part à aucune activité de la rencontre comme l'échauffement d'un lanceur et ne peuvent en tout temps et pour quelque raison que ce soit aller sur le terrain durant la rencontre.*

**(l) Des visites au monticule obligeant le changement du lanceur.**

La Fédération a adopté le règlement suivant concernant les visites du manager ou des coachs au lanceur :



- (1) Ce règlement limite le nombre de visites que le manager ou les coachs peuvent effectuer à un même lanceur dans la même manche ;
- (2) Une deuxième visite au même lanceur au cours d'une même manche entraîne le retrait automatique, de la rencontre, dudit lanceur ;
- (3) Le manager ou le coach ne sont pas autorisés à faire une deuxième visite au monticule alors que le même batteur est à la batte ;
- (4) Cependant si ce batteur est remplacé par un batteur d'urgence, le manager ou le coach peut se rendre à nouveau au monticule pour une deuxième visite, le lanceur devra toutefois être remplacé et retiré de la rencontre.

Un manager ou un coach est considéré comme ayant terminé sa visite au monticule lorsqu'il quitte le cercle des 5,48 mètres qui entoure la plaque du lanceur.

*Règle 5.10(l) Commentaire : Si le manager ou un coach va parler au receveur ou à un joueur de champ intérieur et que ces derniers vont vers le monticule pour dialoguer, ou bien que le lanceur va les rencontrer à leur position avant qu'un lancer ou tout autre jeu ne soit effectué, ceci doit être considéré comme une visite au monticule.*

*Toute manière de contourner le règlement en se servant du receveur ou d'un joueur de champ intérieur pour dialoguer avec le lanceur doit être considérée comme une visite au monticule.*

*Si le coach se rend au monticule pour effectuer un changement de lanceur et que le manager se rend à son tour sur le monticule pour parler au nouveau lanceur, cela sera considéré comme une visite à l'égard de ce nouveau lanceur dans cette manche.*

*Un manager ou un coach ne doit pas être considéré comme ayant terminé sa visite au monticule s'il quitte temporairement le cercle des 5,48 mètres qui entoure la plaque du lanceur afin d'indiquer à l'arbitre qu'une double permutation ou un remplacement va être fait.*

*Dans le cas où le manager ayant effectué une première visite en fait une deuxième dans la même manche avec le même lanceur et le même batteur alors qu'il a été averti par l'arbitre qu'il ne pouvait en effectuer une deuxième, le manager doit être expulsé de la rencontre et le lanceur doit continuer de lancer au batteur jusqu'à ce que celui-ci soit retiré ou ait atteint une base. Après que le batteur soit retiré ou qu'il devienne coureur, le lanceur doit alors être retiré de la rencontre. Le manager doit être averti que son lanceur sera retiré de la rencontre après que le batteur soit retiré ou qu'il ne devienne coureur, afin de pouvoir échauffer un lanceur remplaçant.*

*Dans de telles circonstances, le lanceur remplaçant se verra accorder 8 lancers d'échauffement à moins que l'arbitre, en fonction de circonstances qu'il juge particulières, ne lui en accorde davantage.*

*Pour l'application de cette Règle 5.10(l), remplacer le lanceur constitue une visite à ce lanceur dans cette manche, que le manager ou le coach aille ou non au monticule, ou que le lanceur reste ou non en jeu à une autre position en défense.*

**(m) Limitation par rencontre du nombre de visites au monticule du lanceur.**

La Fédération a adopté le règlement suivant concernant le nombre de visite au monticule du lanceur par rencontre :

- (1) Le nombre de visites au monticule sans changement de lanceur est limité à cinq par équipe, pour 9 manches. Lors de chaque manche supplémentaire, chaque équipe bénéficie d'une visite supplémentaire sans changement de lanceur.
- (2) Pour l'application de cette règle 5.10(m), le déplacement d'un manager ou d'un coach au monticule pour rencontrer le lanceur constitue une visite. Le déplacement d'un joueur

quittant sa position pour s'entretenir avec le lanceur, incluant un lanceur quittant le monticule pour s'entretenir avec un autre joueur constitue une visite, sans tenir compte de l'endroit où se déroule la visite, ni de la durée de cette dernière.

Lorsqu'un manager, un coach ou un joueur se joint à une visite au monticule en cours, cela ne doit pas être considéré comme une nouvelle visite. De plus, les dispositions suivantes ne constituent pas une visite :

- (A) Les discussions entre les lanceurs et les joueurs en position comme cela arrive entre les batteurs dans le cours normal du jeu et qui ne nécessitent pas au joueur en position ou au lanceur de se déplacer ;
  - (B) Les visites au monticule des joueurs en position pour uniquement nettoyer leurs chaussures, à la condition que le joueur ne dialogue pas avec le lanceur ;
  - (C) Les visites nécessitées par une blessure ou un risque de blessure du lanceur ; et
  - (D) Les visites au monticule de joueurs en position sur le terrain après l'annonce du remplacement d'un attaquant mais avant qu'un lancer ou un jeu ne soit effectué.
  - (E) Les visites au monticule de joueurs en position sur le terrain qui se déroulent pendant un arrêt du jeu suite à l'appel d'un « Time » par l'arbitre (par exemple, suite à la blessure d'un arbitre ou d'un joueur, la présence d'un spectateur, d'un objet ou d'un membre de l'équipe d'entretien du terrain, d'un manager demandant un examen vidéo, etc.), à la condition que cette visite ne retarde pas la reprise de la rencontre.
  - (F) Les visites au monticule de joueurs en position sur le terrain après un coup de circuit, à la condition que les joueurs retournent à leurs positions avant que le coureur atteigne la plaque de but, et
  - (G) Les visites au monticule de joueurs en position sur le terrain pendant une suspension de la manche ou un changement de lanceur, à la condition que cette visite n'empêche pas le lanceur de respecter les limites de temps applicables aux suspensions de manche ou de changement de lanceur.
- (3) Mécompréhension des signaux. Lorsqu'une équipe a épuisé son nombre de visites lors d'une rencontre (ou lors d'une manche supplémentaire) et que l'arbitre de plaque détermine que le receveur et le lanceur n'ont pas la même compréhension de l'emplacement ou du type de lancer signalés par le receveur (autrement exprimé comme une « mécompréhension »), l'arbitre de plaque peut, à la demande du receveur, autoriser ce dernier à faire une brève visite au monticule. Toutefois, toute visite au monticule résultant d'une « mécompréhension » avant que l'équipe n'ait épuisé son nombre de visites autorisées, vient en déduction de ces dernières.
- (4) Mise en œuvre des limitations des visites au monticule. Un manager ou un coach qui passe la ligne des fausses balles en direction du monticule après que son équipe a atteint son nombre de visite autorisée entraîne le changement du lanceur, à moins que cela ne se passe pendant le passage à la batte du premier batteur d'un lanceur remplaçant, auquel cas le lanceur remplaçant doit compléter le tour de passage à la batte dans le respect de la Règle 5.10(g). Si un manager ou un coach pense qu'une exception à la règle des visites s'applique, il doit consulter l'arbitre avant de passer la ligne des fausses balles. Lorsqu'une équipe est obligée d'effectuer un changement inattendu de lanceur par application de cette règle, et qu'aucun lanceur de relève ne s'échauffe dans l'enclos des lancers, le manager ou le coach qui a violé la règle en dépassant le nombre de visites allouées est expulsé de la rencontre. L'arbitre peut accorder au lanceur remplaçant du temps supplémentaire pour préparer son entrée en jeu.

Lorsqu'un joueur en position effectue une visite après que son équipe a atteint son nombre de visite allouées, il peut être expulsé s'il ne retourne pas à sa position à la demande de l'arbitre ; toutefois, une visite interdite par un joueur en position n'entraîne pas l'exclusion du lanceur.

### 5.11 De la règle du batteur désigné

La fédération choisit d'utiliser la règle du « batteur désigné » pour les compétitions 19 ans et plus (senior) 5.11(a).

#### (a) L'utilisation du batteur désigné (DH pour Designated Hitter) se fait comme suit :

- (1) Un batteur peut être désigné pour remplacer à la frappe le lanceur qui commence la rencontre (lanceur partant) ainsi que tous les lanceurs qui pourraient se succéder au cours de la rencontre sans pour autant affecter le statut du ou des lanceurs au cours de la rencontre.

Le batteur désigné doit, le cas échéant, être choisi avant le début de la rencontre et doit être inscrit dans l'ordre des batteurs remis à l'arbitre en chef. Si un manager mentionne 10 joueurs dans son ordre des batteurs mais qu'il a oublié d'en indiquer un comme le batteur désigné et que l'oubli est constaté par un arbitre ou l'un des managers (ou remplaçant participant à la conférence à la plaque de but) avant que l'arbitre en chef n'appelle « PLAY » pour débiter la rencontre, l'arbitre en chef doit demander au manager responsable de l'omission d'indiquer lequel des neuf joueurs, autre que le lanceur, sera le batteur désigné.

*Règle 5.11(a)(1) commentaire : L'oubli d'indiquer un batteur désigné alors que 10 joueurs sont présents sur l'ordre des batteurs est une erreur « évidente » qui peut être rectifiée avant que la rencontre ne commence. Voir commentaire de la règle 4.03.*

- (3) Le batteur désigné choisi au début de la rencontre doit passer au moins une fois à la batte à moins que l'équipe adverse ne change de lanceur.

#### Règle 5.11(a)(3) Règle du batteur désigné (suite)

- (3) Il n'est pas obligatoire pour une équipe d'utiliser un batteur désigné mais si elle ne le fait pas au début de la rencontre, elle ne pourra plus le faire durant le reste de la rencontre.
- (4) Les batteurs d'urgence (pinch hitters) peuvent servir de batteur désigné. Tout remplaçant du batteur désigné devient alors le batteur désigné. Un batteur désigné sorti du jeu ne pourra plus y revenir.
- (5) Le batteur désigné peut être utilisé en défense. Il continue de frapper à la même position dans l'ordre à la batte, mais cela implique que le lanceur doit alors frapper à la place du défenseur ainsi remplacé, à moins que plus d'un remplacement ne soit effectué. Le manager doit alors indiquer les positions des joueurs dans l'ordre des batteurs.
- (6) Un coureur peut remplacer le batteur désigné et assurer le rôle de batteur désigné. Un batteur désigné ne peut servir de coureur d'urgence (pinch runner).
- (7) La position du batteur désigné est fixée dans l'ordre des batteurs. Il est interdit d'effectuer des changements multiples entraînant une modification de la position du batteur désigné dans l'ordre des batteurs.
- (8) Dès que le lanceur quitte le monticule pour occuper une position défensive, le rôle du batteur désigné prend fin pour le reste de la rencontre.

- (9) Dès qu'un batteur d'urgence (pinch hitter) frappe pour un quelconque joueur inscrit dans l'ordre des batteurs et qu'ensuite il prend position en tant que lanceur, le rôle de batteur désigné est terminé pour le reste de la rencontre.
- (10) Lorsque le lanceur frappe ou court à la place du batteur désigné, ceci met fin pour le reste de la rencontre au rôle de batteur désigné. Le lanceur ne peut servir de batteur d'urgence ou coureur d'urgence que pour le batteur désigné.
- (11) Si un manager donne un alignement (line-up) de 10 joueurs sans indiquer qui est le batteur désigné et que le manager opposé le fait remarquer à l'arbitre en chef après que la rencontre ait commencé, alors :
- (A) le lanceur devra frapper pour le joueur qui n'a pas assumé de poste défensif, si l'équipe a commencé en défense, ou
  - (B) si l'équipe n'a pas encore pris sa position en défense, le lanceur sera placé dans l'ordre à la batte à la place de n'importe quel joueur choisi par le manager de l'équipe.
- Dans les deux cas, le joueur remplacé par le lanceur dans l'ordre à la batte doit être considéré comme ayant été remplacé et donc sorti du jeu. L'utilisation du batteur désigné est alors terminée, pour cette équipe, jusqu'à la fin de la rencontre. Tout jeu effectué avant que cette violation de règle soit portée à l'attention de l'arbitre en chef sera pris en compte, et sujet à l'application de la règle 6.03(b) (Règle 6.07) (Non respect de l'ordre des batteurs).
- (12) Dès que le batteur désigné prend une position en défense, son rôle en tant que batteur désigné prend fin automatiquement pour le reste de la rencontre.
- (13) Il n'est pas nécessaire d'annoncer le remplaçant du batteur désigné avant que son tour à la batte n'intervienne.
- (14) Si un joueur de champ vient remplacer le lanceur, ce remplacement indique la fin de l'utilisation du batteur désigné pour cette équipe jusqu'à la fin de la rencontre.
- (15) Un batteur désigné ne peut prendre place dans l'enclos des lanceurs, si ce n'est pour servir de receveur pour l'échauffement des lanceurs.

**(b) Lanceur partant comme batteur désigné**

Une équipe n'a pas l'obligation de désigner un frappeur pour le lanceur.

Toutefois, si le lanceur partant frappe pour lui-même, le joueur sera considéré comme deux personnes distinctes au regard de la règle 5.11(a).

Dans ce cas, le manager doit inscrire 10 joueurs sur l'alignement de son équipe, et ce joueur devra être nommé deux fois, une fois comme lanceur partant et une fois comme frappeur désigné.

Ainsi, si le lanceur partant est remplacé, il peut continuer comme frappeur désigné (mais ne peut plus lancer dans le jeu), et si le frappeur désigné est remplacé, il peut continuer comme lanceur (mais ne peut plus frapper pour lui-même).

Si le joueur est simultanément remplacé comme lanceur partant et frappeur désigné, il ne peut pas être remplacé par un autre joueur remplissant les deux rôles séparés (cela ne peut être fait qu'une seule fois sur l'alignement [line-up] initial en indiquant que le lanceur partant frappera pour lui-même).

En dépit de toute disposition contraire à la règle 5.11(a) ci-dessus, si ce lanceur frappe ou court comme frappeur désigné, cette action ne mettra pas fin au rôle de frappeur désigné pour son

équipe; ni au rôle de lanceur en défense. Cependant, si ce joueur bascule du rôle de lanceur ou de frappeur désigné à une position défensive autre que celle de lanceur, ce changement mettra fin à l'utilisation du frappeur désigné pour l'équipe jusqu'à la fin de la rencontre.

Exemple 1 :

En début de rencontre, le manager place le lanceur partant dans l'alignement des 9 joueurs partants. Sur l'alignement, aucune mention « DH » n'est présente et la 10ème ligne est vide.

Le lanceur partant frappe selon sa position d'ordre dans l'alignement. Chacun de ses remplaçants successifs, qu'il soit lanceur ou à une autre position défensive, frappera à la même position d'ordre que le lanceur partant dans l'alignement.

Utiliser un frappeur désigné ne sera pas possible pour cette équipe pendant toute la rencontre (l'alignement restera à 9 joueurs).

Exemple 2 :

En début de rencontre, dans l'alignement le manager place un autre joueur que le lanceur partant comme frappeur désigné [annoté DH à la place de la position défensive] au sein des 9 joueurs partants, et place en 10ème position le lanceur partant [annoté 1 à la place de la position défensive].

Le lanceur comme le frappeur désigné peuvent être remplacés séparément.

Chacun des remplaçants successifs du frappeur désigné [DH] frappera dans l'alignement à la position d'ordre occupée initialement par le frappeur désigné.

Chacun des remplaçants successifs du lanceurs est ajoutés en 10ème position dans l'alignement et annoté [1] à la place de la position défensive.

Si le lanceur (ou l'un de ses remplaçants) devient frappeur, il frappera à la position d'ordre occupée initialement dans l'alignement par le frappeur désigné, et il n'y a plus de frappeur désigné jusqu'à la fin de la rencontre (l'alignement passe définitivement à 9 joueurs).

Exemple 3 (nouvelle règle) :

En début de rencontre, dans l'alignement le manager place le lanceur partant comme frappeur désigné [annoté DH à la place de la position défensive] au sein des 9 joueurs partants, et le replace en 10ème position comme lanceur partant [annoté SP à la place de la position défensive].

Le lanceur partant frappe pour lui-même au titre de frappeur désigné.

Si le lanceur partant [SP] est remplacé comme lanceur il peut rester frappeur désigné [DH] mais ne peut plus lancer jusqu'à la fin de la rencontre. Il frappera selon sa position d'ordre dans l'alignement. Le remplaçant à la position de lanceur est annoté en 10ème position [annoté 1 à la place de la position défensive].

Si le lanceur partant [SP] est remplacé comme frappeur désigné [DH] il peut rester lanceur mais ne peut plus frapper jusqu'à la fin de la rencontre. Sa position défensive [SP] est modifiée pour être annotée [1]. Son remplaçant à la frappe frappera selon la position d'ordre dans l'alignement du lanceur partant et reste annotée [DH].

Si le lanceur partant [SP] prend une position défensive autre que lanceur, il n'y a plus de frappeur désigné jusqu'à la fin de la rencontre (l'alignement passe définitivement à 9 joueurs). Le lanceur partant et chacun de ses remplaçants successifs frappera dans l'alignement à la position d'ordre occupée initialement par le frappeur désigné.

## **5.12De l'annonce « Time » et balles mortes**

(a) Quand l'arbitre suspend le jeu, il annonce « TIME ». A l'annonce de l'arbitre en chef « PLAY », la suspension est levée et le jeu reprend. Entre les annonces « TIME » et « PLAY » la balle est morte.

(b) Le jeu est arrêté et la balle est morte quand un arbitre annonce « TIME ».

L'arbitre en chef doit annoncer « TIME » :

- (1) Quand il pense que les conditions météorologiques, l'obscurité ou des conditions similaires rendent la continuation du jeu impossible dans l'immédiat ;
- (2) Quand une panne d'électricité a pour conséquence de rendre difficile ou impossible la tâche des arbitres ;
- (3) Quand un accident empêche un joueur ou un arbitre de participer au jeu ;
  - (A) Si un coureur est empêché par suite d'un accident de rejoindre une base à laquelle il a droit, lors d'un coup de circuit hors du terrain de jeu ou d'une gratification d'une ou plusieurs bases, un coureur remplaçant doit être autorisé à compléter le jeu.
- (4) Quand un manager demande un « TIME » pour un remplacement ou pour parler avec l'un de ses joueurs.
- (5) Quand un arbitre désire examiner la balle ou consulter l'un des manager, ou pour toute autre raison similaire.
- (6) Quand un joueur de champ, après avoir attrapé un fly, marche ou tombe sur une surface hors des limites de jeu, tous les autres coureurs peuvent avancer d'une base sans possibilité d'être retirés, depuis la dernière base régulièrement touchée au moment où le joueur de champ a pénétré sur la surface hors des limites de jeu.
- (7) Quand un arbitre ordonne à un joueur ou à toute autre personne de quitter le terrain de jeu.
- (8) Sauf dans les cas cités aux paragraphes (2) et (3)(A) ((b) et (c)) de cette règle, nul arbitre ne peut annoncer « TIME » lorsqu'un jeu est en cours.

Le jeu étant arrêté, il doit être repris quand le lanceur prend sa position réglementaire sur la plaque du lanceur avec une nouvelle balle ou la même balle en sa possession et quand l'arbitre en chef annonce « PLAY ».

L'arbitre en chef doit annoncer « PLAY » aussitôt que le lanceur, en possession de la balle prend sa position réglementaire sur la plaque du lanceur.

## **6.00 – DU JEU INCORRECT, DE L'ACTION IRRÉGULIÈRE ET DE LA CONDUITE ANTISPORTIVE**

### **6.01 De l'interférence, l'obstruction et des collisions avec le receveur**

#### **(a) De l'interférence d'un batteur ou d'un coureur**

Une interférence est commise par un batteur ou un coureur quand :

- (1) Après un troisième strike non attrapé par le receveur, il gêne clairement le receveur lorsque ce dernier essaye d'attraper la balle. Le batteur-coureur est alors retiré, la balle est morte, et tous les autres coureurs retournent sur la base qu'ils occupaient au

moment du lancer. Si un lancer qui n'est pas attrapé, à proximité de la zone du marbre, est dévié par inadvertance par le frappeur ou l'arbitre, la balle est morte et les coureurs doivent retourner aux bases qu'ils occupaient au moment du lancer (mais si le lancer était un troisième strike, le frappeur est retiré).

*Règle 6.01(a)(1) Commentaire : Si le lancer est dévié par le receveur ou l'arbitre puis touche le batteur-coureur, ce n'est pas considéré comme une interférence à moins que, au jugement de l'arbitre, le batteur-coureur ne gêne clairement le receveur lorsque ce dernier essaye d'attraper la balle.*

- (2) Il dévie volontairement une foul ball de quelque manière ;
- (3) Avant deux retraits et avec un coureur à la troisième base, le batteur gêne un défenseur qui effectue un jeu à la plaque de but ; le coureur est alors retiré ;
- (4) Un ou plusieurs membres quelconques de l'équipe en attaque se trouvent ou se rassemblent autour d'une base quelconque vers laquelle un coureur avance, pour confondre, gêner ou créer des difficultés supplémentaires aux défenseurs. Ledit coureur est retiré sur décision de l'arbitre pour interférence commise par un ou plusieurs de ses coéquipiers ;
- (5) Un batteur ou un coureur quelconque qui vient d'être retiré ou qui vient de marquer un point, gêne ou empêche un jeu suivant d'être effectué sur un coureur. Ce dernier est retiré sur une décision de l'arbitre pour interférence commise par son coéquipier ;

*Règle 6.01(a)(5) Commentaire : Si le batteur ou le coureur continue à avancer, à revenir ou à tenter de revenir à la base qu'il occupait de façon régulière après qu'il ait été retiré, ce seul geste ne devra pas être considéré comme un acte qui gêne, interfère, ou provoque une confusion vis-à-vis des défenseurs.*

- (6) Selon l'arbitre, un coureur sur les bases interfère volontairement et délibérément avec une balle frappée ou un défenseur alors que celui-ci est en train d'attraper une balle frappée, dans le but évident d'interrompre un double-jeu. Le jeu est arrêté (la balle est morte). L'arbitre retire le coureur pour interférence de même que le batteur-coureur par suite de l'action de son coéquipier. En aucune circonstance, des bases ou points ne peuvent être accordés à la suite d'une telle action par un coureur.
- (7) Selon l'arbitre, un batteur-coureur commet volontairement et délibérément une interférence contre une balle frappée ou un défenseur essayant d'attraper une balle frappée, avec l'intention évidente d'interrompre un double-jeu. La balle est morte. L'arbitre retire le batteur-coureur pour interférence et aussi le coureur qui s'est avancé le plus près de la plaque de but quel que soit l'endroit où le double-jeu eût été possible. En aucune circonstance les joueurs ne peuvent gagner de base par suite de ladite interférence.
- (8) Selon l'arbitre, le coach de première ou de troisième base aide physiquement le coureur, en le touchant ou le retenant, à retourner vers ou à quitter la troisième ou la première base.

#### **Règle 6.01(a)(9) de l'interférence d'un batteur ou d'un coureur (suite)**

- (9) Avec un coureur à la troisième base, le coach quitte son rectangle et agit de façon à attirer un relais d'un défenseur ;
- (10) Il n'évite pas un défenseur qui essaye d'attraper une balle frappée, ou commet volontairement une interférence sur un relais. Cependant, si deux défenseurs ou plus tentent d'attraper une balle frappée, et que le coureur entre en collision avec un ou plusieurs d'entre eux, l'arbitre doit déterminer quel défenseur reçoit le bénéfice de

l'application de ce règlement, et ne doit pas retirer le coureur pour être entré en collision avec un défenseur autre que celui qui, selon l'arbitre, était en droit d'attraper ladite balle. L'arbitre doit retirer le coureur conformément à la règle 5.09(b)(3). Si le batteur coureur n'est pas jugé comme avoir gêné un joueur de champ tentant d'attraper une balle frappée, et si l'interférence du coureur sur base est non intentionnelle, le batteur coureur se voit attribuer la première base.

*Règle 6.01(a)(10) Commentaire : Quand un receveur et un batteur-coureur se dirigeant vers la première base rentrent en contact alors que le receveur tente de jouer la balle, il n'y a généralement pas de violation de la règle et aucune décision ne doit être prise. Une obstruction, par d'un défenseur essayant de jouer la balle, ne doit être appelée que dans les situations très flagrantes et très violentes puisque les règles lui permettent de prendre tout l'espace nécessaire. Cependant, ce droit ne doit pas lui servir à faire trébucher un coureur même en jouant la balle. Si le receveur joue la balle, et que n'importe quel joueur de champ, y compris le lanceur fait obstruction à un coureur allant en première base, une obstruction doit être appelée et la première base accordée au coureur.*

- (11) Une bonne balle le touche en territoire des bonnes balles avant de toucher un défenseur. Si une bonne balle passe à proximité d'un joueur de champ intérieur et touche un coureur immédiatement derrière lui, ou touche le coureur après avoir été déviée par un défenseur, l'arbitre ne retire pas le coureur pour avoir été touché par une balle frappée. En prenant une telle décision, l'arbitre doit avoir la certitude que la balle est passée à proximité immédiate du joueur de champ intérieur et qu'aucun autre joueur de champ intérieur ne pouvait effectuer un jeu sur la balle. Si, selon le jugement de l'arbitre, le coureur volontairement et délibérément pousse du pied ladite balle frappée sur laquelle le défenseur n'a pu effectuer un jeu, le coureur est retiré sur décision de l'arbitre pour interférence.

**PENALITE POUR INTERFERENCE :** le coureur est retiré et le jeu est arrêté (la balle est morte).

Si l'arbitre retire un batteur, un batteur-coureur ou un coureur pour interférence, tous les autres coureurs doivent retourner à la dernière base régulièrement touchée selon l'arbitre, au moment de l'interférence, à moins qu'une règle contraire ne s'applique. (Définition des termes (Interférence)) (Règle 2.00 (interférence (a)))

Au cas où le batteur-coureur n'a pas atteint la première base, tous les coureurs doivent retourner à la dernière base qu'ils occupaient au moment du lancer. Cependant, si au cours d'un jeu intermédiaire (intervening play) à la plaque de but, avec moins de deux retraits, un coureur marque et le batteur-coureur est ensuite appelé comme retiré pour interférence en dehors du couloir des 91 centimètres, le coureur est sauf et le point compte. (Définition des termes (Interférence) Commentaire) (Règle 2.00 (interférence (a)), Commentaire).

*Règle 6.01(a) Pénalité pour interférence Commentaire : Un coureur, qui est reconnu avoir empêché un défenseur d'effectuer un jeu sur une balle frappée, est retiré, que ce soit intentionnel ou non.*

#### **Règle 6.01(a)(11) commentaire (suite)**

*Cependant, si le coureur touche une base régulièrement occupée au moment où il gêne le défenseur, il ne sera pas retiré, à moins que dans l'opinion de l'arbitre, une telle gêne, qu'elle ait lieu en territoire des bonnes ou fausses balles, ne soit intentionnelle. Si l'arbitre décide que la gêne est intentionnelle, les pénalités suivantes doivent être appliquées :*

*- Avec moins de deux retraits, l'arbitre retirera le coureur et le batteur.*



- Avec deux retraits, l'arbitre retirera le batteur.

*Si, dans une souricière entre la plaque de but et la troisième base, le coureur suivant a atteint la troisième base qu'il occupe et que le coureur de la souricière est retiré sur interférence offensive, l'arbitre doit renvoyer le coureur se tenant en troisième base, en seconde base. Le même principe s'applique lors d'une souricière entre les deuxième et troisième bases, si le coureur suivant a rejoint la seconde base (la raison est qu'aucun coureur ne peut avancer au cours d'une interférence et qu'il est considéré comme occupant une base tant qu'il n'a pas atteint régulièrement la suivante).*

#### **(b) Du droit de passage du joueur de champ**

Les joueurs, coachs ou tout membre d'une équipe en attaque doivent libérer tout espace (y compris l'abri des joueurs ou l'espace d'échauffement des lanceurs) nécessaire à un défenseur qui tente d'attraper une balle frappée ou relayée.

Si un membre de l'équipe en attaque (autre qu'un coureur) gêne une tentative d'attrapé sur une balle frappée, la balle est morte, le batteur est retiré et tous les coureurs retournent vers la base occupée au moment du lancer.

Si un membre de l'équipe en attaque (autre qu'un coureur) gêne une tentative d'attrapé sur une balle relayée, la balle est morte, le coureur sur lequel le jeu aurait pu être fait est retiré et tous les coureurs retournent vers la base occupée au moment de l'interférence.

*Règle 6.01(b) Commentaire : Une interférence défensive est commise par un défenseur lorsqu'il gêne un batteur pour l'empêcher de frapper un lancer.*

#### **(c) De l'interférence du receveur ou d'un défenseur**

Le batteur devient coureur et a le droit à la première base sans danger d'être retiré (à condition qu'il avance vers et touche la première base) quand le receveur ou un défenseur quelconque le gêne. Si un jeu suit l'interférence, le manager de l'équipe en attaque peut aviser l'arbitre de plaque qu'il choisit de décliner la pénalité pour interférence et qu'il accepte le jeu. Ce choix doit être fait immédiatement à la fin du jeu. Cependant si le batteur se rend à la première base sur un coup sûr, une erreur, une base sur balles, parce qu'il a été touché par la balle ou de toute autre manière et que tous les autres coureurs avancent au moins d'une base, le jeu continue sans qu'il ne soit tenu compte de l'interférence.

*Règle 6.01(c) Commentaire : Si une interférence du receveur est annoncée, l'arbitre permettra au jeu de continuer puisque le manager peut choisir de prendre le jeu. Si le batteur-coureur rate la première base ou qu'un coureur rate sa base suivante, il doit être considéré comme ayant atteint sa base, ainsi que décrit à la règle 5.06(b)(3)(D).*

*Exemples de jeu que le manager peut choisir :*

(1) *Coureur en troisième base, un retrait, le batteur frappe un fly au champ extérieur et permet au coureur de marquer mais il y avait une interférence commise par le receveur. Le manager de l'équipe en attaque peut choisir le jeu, c'est-à-dire un point et le batteur retiré ou bien avoir son coureur de nouveau en troisième base tandis que son batteur se voit accorder la première base.*

#### **Règle 6.01(c) Exemples d'interférence (suite)**

(2) *Coureur en seconde base. Le receveur commet une interférence sur le batteur alors que celui-ci effectue un amorti qui permet au coureur d'atteindre la troisième base. Le manager peut choisir entre avoir un coureur en troisième base avec un retrait, ou des coureurs en deuxième et en première bases.*

*Si un coureur tente de marquer sur un vol ou un squeeze play depuis la troisième base, voir les pénalités dans la règle 6.01 (g) (Règle 7.07).*

*Si un receveur interfère sur un batteur avant que le lancer ne soit fait, cela ne doit pas être considéré comme une interférence sur le batteur telle que décrite par la règle 5.05(b)(3) (Règle 6.08(c)). Dans une telle action, l'arbitre doit appeler « Time » et faire reprendre le jeu en négligeant l'action.*

#### **(d) De l'interférence non intentionnelle**

Si une interférence est commise involontairement au cours du jeu par une personne autorisée à se trouver sur le terrain (exception faite des membres de l'équipe offensive participant à la rencontre ou d'un coach dans le rectangle qui lui est réservé - l'un de ceux-ci interférant avec un défenseur tentant d'attraper une balle frappée ou un relais -, ou d'un arbitre), la balle est en jeu. Si l'interférence est volontaire, le jeu est arrêté au moment de l'interférence et l'arbitre inflige les pénalités qui, à son avis, vont annuler les effets de l'interférence.

*Règle 6.01(d) Commentaire : Concernant l'interférence avec un défenseur tentant d'attraper une balle frappée ou relayée par les membres de l'équipe en attaque ou les coachs de base, qui constituent des exceptions quant à la règle 6.01(d), voir la règle 6.01(b).*

*Voir aussi les règles 5.06(c)(2), 5.06(c) (6) et 5.05(b)(4), qui couvrent l'interférence d'un arbitre, et la règle 5.09(b)(3), qui couvre l'interférence d'un coureur.*

*L'interférence intentionnelle ou non intentionnelle devra être basée sur l'action de la personne concernée. Par exemple : un ramasseur de battes ou de balles ou un policier essaie d'éviter d'être touché par une balle frappée ou relayée mais n'y parvient pas, il s'agit d'une interférence non intentionnelle. Cependant, s'il frappe du pied de façon volontaire ou prend la balle ou la pousse, on doit considérer le geste comme intentionnel, peu importe qu'il y ait préméditation ou non.*

*JEU : Le batteur frappe la balle en direction de l'arrêt court. Celui-ci l'arrête mais effectue un mauvais relais en première base. Pour éviter d'être atteint par la balle, le coach de première base tombe au sol et le premier base, tentant de reprendre la balle, entre en contact avec le coach. Le batteur-coureur atteint la troisième base à la fin du jeu. La question posée : l'arbitre doit-il appeler l'interférence contre le coach ? Même s'il s'agit d'une question de jugement, l'arbitre prendra en considération l'effort du coach. S'il lui apparaît que tout a été fait pour éviter le contact, il n'y aura pas d'interférence. Dans le cas contraire l'interférence s'applique.*

#### **(e) De l'interférence d'un spectateur**

Quand un spectateur interfère avec une quelconque balle relayée ou frappée, le jeu est arrêté au moment de l'interférence et l'arbitre inflige les pénalités qui, à son avis, annulent les effets de l'interférence.

**INTERPRETATION APPROUVEE :** Si l'interférence commise par un spectateur empêche nettement un défenseur d'attraper un fly l'arbitre retire le batteur.

*Règle 6.01(e) Commentaire : Il existe une différence entre une balle qui a été relancée ou frappée dans les tribunes, touchant ainsi un spectateur se trouvant en dehors du terrain de jeu, même si elle revient sur le terrain, et un spectateur qui va sur le terrain ou qui étend la main au-dessus, au-dessous ou à travers une barrière pour toucher une balle en jeu ou commettre une interférence avec un joueur. Dans le dernier cas, c'est nettement intentionnel et l'action doit être traitée comme une interférence intentionnelle comme le stipule la règle 6.01(d). Le batteur et les coureurs doivent être placés là où ils auraient dû être s'il n'y avait pas eu d'interférence : le jugement de l'arbitre sert de guide dans ce cas.*

*Aucune interférence ne peut être accordée lorsqu'un défenseur étend le bras au-dessus de la clôture, de toute autre démarcation ou même des tribunes pour attraper une balle. Il le fait à*

*ses propres risques. Cependant, si un spectateur étend le bras au-dessus de la clôture ou de toute autre démarcation et empêche clairement le défenseur de prendre la balle, le batteur doit être retiré à cause de l'interférence du spectateur.*

*Exemple : Un coureur en troisième base, un retrait et le batteur frappe un long fly dans le champ extérieur, peu importe la position de la balle. Un spectateur intervient et empêche clairement le joueur de champ extérieur d'attraper le fly. L'arbitre décrète que le batteur est retiré par cette interférence du spectateur. La balle est morte au moment de l'appel. L'arbitre décide alors qu'à cause de la distance du fly le coureur de troisième base aurait marqué un point après l'attrapé, aussi il permet au coureur de marquer ce point. Toutefois il aurait pu empêcher le coureur de marquer s'il avait jugé que le fly était à une distance plus proche de la plaque de but.*

**(f) De l'interférence d'un coach ou d'un arbitre**

Si un relais touche accidentellement un coach de base ou qu'un lancer ou un relais touche un arbitre, la balle reste en jeu. Cependant, si le coach a interféré avec une balle relayée, le coureur est retiré.

*Règle 6.01(f) Commentaire : Une interférence de l'arbitre est commise lorsque :*

- (1) celui-ci gêne ou empêche un receveur de lancer la balle afin d'empêcher un vol de base ou de tenter de surprendre un coureur (pick-off), ou*
- (2) lorsqu'une bonne balle touche un arbitre dans le territoire des bonnes balles avant de dépasser un défenseur.*

*Une interférence de l'arbitre peut être aussi appelée pour une gêne lors du relais du receveur au lanceur.*

**(g) De l'interférence lors d'un Squeeze Play (Jeu suicide) ou lors d'un vol de plaque de but (Marbre)**

Si, avec un coureur à la troisième base essayant de marquer sur un squeeze play (jeu suicide) ou un vol de base, le receveur, ou tout autre défenseur, marche sur la plaque de but ou devant celle-ci sans être en possession de la balle, ou touche le batteur ou sa batte, le lanceur doit être pénalisé d'un balk, le batteur se voit accorder la première base pour interférence et le jeu est arrêté (la balle est morte).

**(h) De l'obstruction**

Quand une obstruction est commise, l'arbitre doit annoncer ou signaler « obstruction ».

- (1)** Si un jeu est effectué contre le joueur victime de l'obstruction, ou si le batteur-coureur est gêné avant d'atteindre la première base, le jeu est arrêté et tous les coureurs peuvent avancer sans risque d'être retirés et jusqu'aux bases qu'ils auraient atteintes, selon l'arbitre, s'il n'y avait pas eu obstruction. Le coureur gêné par l'obstruction se voit accorder au moins une base en plus de celle qu'il avait régulièrement touchée avant l'obstruction. Tous les coureurs précédents, forcés d'avancer par la gratification des bases comme pénalité pour l'obstruction, avancent sans risque d'être retirés.

*Règle 6.01(h)(1) Commentaire : Lorsqu'un jeu est effectué sur un coureur et qu'il y a obstruction, l'arbitre doit signaler l'obstruction de la même manière qu'il appelle un « TIME » (avec les deux mains tendues au-dessus de la tête).*

**6.01 (h)(1) commentaire – de l'obstruction**

*La balle est morte immédiatement après le signal. Si la balle relayée est en vol avant que l'obstruction ne soit signalée par l'arbitre, les coureurs se voient accorder les bases conformément aux règles sur les « mauvais relais » sans prendre en considération l'obstruction. Lors d'un jeu où un coureur fait l'objet d'une souricière entre la seconde et*

*la troisième base et qu'une obstruction est commise sur lui, alors qu'il se dirige vers la troisième base, le coureur se voit accorder la plaque de but si l'obstruction est commise alors que la balle, relayée par l'arrêt court est en vol et qu'elle atterrit dans l'abri des joueurs. Tous les coureurs présents sur les bases se voient accorder deux bases à partir de celles qu'ils avaient légalement acquises avant que l'obstruction ne soit signalée.*

- (2) Si aucun jeu n'est effectué contre le joueur victime de l'obstruction, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il soit impossible de continuer. L'arbitre crie alors « TIME » et inflige les pénalités qui, selon lui, vont annuler les effets de l'obstruction.

*Règle 6.01 (h) (2) Commentaire : Conformément à la règle 6.01(h)(2), quand la balle n'est pas déclarée morte sur une obstruction et que le coureur victime de cette obstruction dépasse la base qui, selon l'arbitre, lui aurait été attribuée suite à l'obstruction, il le fait à ses propres risques et peut, par conséquent, être retiré sur un toucher. Ceci est un jugement de l'arbitre.*

*REMARQUE : Le receveur, sans être en possession de la balle, n'a pas le droit de bloquer le passage d'un coureur tentant de marquer. Le couloir de course appartient au coureur et le receveur ne peut s'y trouver que pour y jouer une balle ou lorsqu'il est déjà en possession de la balle.*

*Règle 6.01(h) Commentaire : Si un défenseur est sur le point de recevoir un relais et si la balle est en vol dans sa direction et suffisamment près de lui, de telle manière qu'il doive occuper cette position pour recevoir la balle, il doit être considéré comme étant en position pour attraper la balle.*

*L'interprétation de « en position pour attraper la balle » est laissée au seul jugement de l'arbitre. Toutefois, après qu'un défenseur ait tenté d'attraper une balle et qu'il l'ait manquée, il ne peut demeurer plus longtemps en « position pour attraper la balle ».*

*Par exemple, un joueur de champ intérieur plonge pour arrêter une balle au sol, la rate et continue de rester étendu sur le sol tout en nuisant à la course du coureur, il commet alors clairement une obstruction aux dépens du coureur.*

**(i) Des collisions à la plaque de but (Marbre)**

- (1) Un coureur tentant de marquer ne doit pas dévier de son couloir allant directement à la plaque de but en vue d'initier un contact avec le receveur (ou tout autre joueur couvrant la plaque de but). Si, selon le jugement de l'arbitre, un coureur tentant de marquer provoque un contact avec le receveur (ou tout autre joueur couvrant la plaque de but) de cette manière, l'arbitre devra déclarer le coureur retiré (sans se soucier de savoir si le joueur défendant la plaque de but conserve la possession de la balle). Dans de telles circonstances, l'arbitre devra appeler un « TIME », la balle sera morte, et tous les autres coureurs devront retourner à la dernière base touchée au moment de la collision. Si le coureur glisse (ou slide) de façon appropriée, il ne devra pas être jugé comme ayant violé la règle 6.01(i)(1).

Dans cette Règle 6.01(i) toute référence au « receveur » s'applique également à tous les autres joueurs protégeant la plaque de but.

*Règle 6.01(i)(1) Commentaire : L'absence d'effort du coureur pour toucher la plaque de but, le fait qu'il abaisse l'épaule ou qu'il pousse devant avec les mains, les coudes ou les bras, permettront de déterminer que le coureur a dévié de son couloir d'origine pour provoquer un contact avec le receveur en violation de la règle 6.01(i) ou être l'initiateur d'une collision qui aurait pu être évitée. Une glissade (ou slide) devra être considérée comme appropriée, dans le cas d'une glissade pieds en avant, si les fesses et les jambes dudit coureur entrent en contact avec le sol avant de toucher le receveur.*

*Dans le cas d'une glissade tête en avant, le coureur sera considéré comme ayant glissé de manière appropriée, si son corps entre en contact avec le sol avant de toucher le receveur.*

*Si le receveur bloque le couloir du coureur, l'arbitre ne devra pas considérer que le coureur a provoqué une collision évitable en violation de la règle 6.01(i)(1).*

- (2) A moins que le receveur ne soit en possession de la balle, le receveur ne doit pas bloquer le chemin du coureur tentant de marquer. Si, selon le jugement de l'arbitre, le receveur, n'étant pas en possession de la balle, bloque le couloir de course du coureur, l'arbitre devra appeler ou signaler le coureur « SAFE ». En dépit de ce qui précède, cela ne devra pas être considéré comme une violation de la règle 6.01(i)(2) si le receveur bloque le couloir du coureur pour une tentative justifiée d'attraper un relais, (ex : en tenant compte de la direction, de la trajectoire ou du « saut » du relais arrivant, ou en tenant compte qu'il provient du lanceur ou d'un joueur de champ). De surcroît, un receveur non en possession de la balle ne sera pas jugé comme ayant violé la règle 6.01(i)(2) si le coureur avait évité la collision avec le receveur (ou tout autre joueur couvrant la plaque de but) par une glissade (ou slide).

*Règle 6.01(i)(2) Commentaire : Un receveur ne doit pas être considéré avoir violé la règle 6.01(i)(2) à moins qu'il n'ait, en même temps, bloqué la plaque de but sans être en possession de la balle (ou quand il n'effectue pas une tentative justifiée d'attraper un relais) et gêner ou entraver la progression du coureur essayant de marquer. Un receveur ne doit pas être considéré comme gênant ou entravant la progression du coureur si, dans le jugement de l'arbitre, le coureur aurait été retiré quand bien même le receveur aurait bloqué la plaque de but. De surcroît, un receveur doit faire les meilleurs efforts pour éviter un contact brutal et non nécessaire quand il touche un joueur en train de glisser (slider). Les receveurs qui de manière habituelle ont des contacts brutaux et non nécessaires avec un coureur essayant de marquer (ex : par contact d'un genou, d'une jambe, d'un coude ou d'un avant bras) seront expulsés de la rencontre par l'arbitre concerné.*

**Cette règle 6.01(i)(2) ne s'applique pas lors d'un jeu forcé à la plaque de but.**

**(j) Des glissades sur bases (slide), lors de tentatives de double jeu**

Lorsqu'un coureur glisse de façon non autorisée et provoque (ou tente de le faire) un contact avec un joueur de champ dans le but de casser un double jeu, une interférence sera appelée dans le respect de cette Règle 6.01.

Pour l'application de cette Règle 6.01, une glissade est autorisée (bona fide slide) lorsque le coureur :

- (1) Commence sa glissade (entre en contact avec le sol) avant d'atteindre la base ;
- (2) Tente et peut atteindre la base avec ses mains ou ses pieds ;
- (3) Tente et peut rester sur la base (à l'exception de la plaque de but) après avoir effectué sa glissade ;
- (4) Glisse pour atteindre la base, sans changer de direction dans le but d'initier un contact avec un joueur de champ ;

Un coureur qui effectue une glissade autorisée ne peut faire l'objet d'une interférence suivant cette règle 6.01, même dans les cas où le coureur entre en contact avec le joueur de champ à la suite d'une glissade admissible. De plus aucune interférence ne sera appelée lorsque le contact entre le coureur et le joueur de champ sera la conséquence du positionnement du joueur de champ (à l'arrêt ou en mouvement) dans le sentier réglementaire d'accès à la base.

En dépit des dispositions précédentes, une glissade n'est pas considérée comme autorisée lorsque le coureur glisse en tournant ou en roulant sur lui-même afin d'empêcher le jeu d'un joueur de champ ou provoque (ou tente de le faire) un contact avec le joueur de champ en élevant et bougeant sa jambe au dessus des genoux du joueur de champ, ou en lançant son bras ou le haut de son corps en avant.

Lorsque l'arbitre détermine que le coureur a violé cette Règle 6.01(j), il retire le coureur et le batteur-coureur.

Note : Néanmoins, lorsque le coureur a déjà été retiré, le coureur à l'encontre duquel la défense essayait de faire un jeu sera retiré.

## 6.02 De l'action irrégulière du lanceur

### (a) Des balks

Alors qu'un ou plusieurs coureurs sont sur les bases, il y a balk quand :

- (1) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque du lanceur, accomplit un mouvement quelconque naturellement associé avec son lancer et qu'il n'effectue pas son lancer.

*Règle 6.02(a)(1) Commentaire : Si un lanceur gaucher ou droitier dépasse, avec son pied libre, le plan délimité par la projection verticale du bord arrière de la plaque, il doit lancer vers le batteur, excepté s'il effectue une tentative de retrait en seconde base (pick off).*

- (2) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque, simule un relais vers la première ou la troisième base et ne complète pas ce relais ;

- (3) Le lanceur, alors qu'il touche sa plaque, ne fait pas un pas directement en direction d'une base avant de relayer vers celle-ci ;

*Règle 6.02(a)(3) Commentaire : Il est obligatoire, pour le lanceur, en contact avec la plaque, de faire un pas en direction de la base avant de relayer vers celle-ci. Si un lanceur tourne ou fait pivoter son pied libre sans réellement faire un pas, ou s'il tourne son corps et relaie avant de faire un pas, c'est un balk. Un lanceur doit faire un pas en direction de la base avant de relayer vers celle-ci et il est obligé de relayer (excepté vers la deuxième base) parce qu'il a effectué ce pas.*

*C'est un balk si, avec des coureurs en première et troisième base, le lanceur fait un pas vers la troisième base et feint le relais vers celle-ci pour obliger le coureur en troisième base à revenir vers elle puis, voyant le coureur de première base se diriger vers la seconde base, se retourne, fait un pas en direction de la première base et relaye vers celle-ci.*

*Il est régulier pour un lanceur de feinter un relais vers la deuxième base.*

- (4) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque du lanceur, relaie ou simule un relais vers une base inoccupée, sauf si c'est pour y effectuer un jeu ;

*Règle 6.02(a)(4) Commentaire : Pour déterminer que le lanceur relaie ou simule un relais vers une base inoccupée pour y effectuer un jeu, l'arbitre doit estimer que le coureur sur la base précédente manifeste ou donne l'impression d'avoir l'intention d'avancer vers cette base inoccupée.*

- (5) Le lanceur effectue un lancer irrégulier ;

*Règle 6.02(a)(5) Commentaire : Un lancer rapide est un lancer irrégulier. Les arbitres doivent considérer un lancer comme un lancer rapide lorsqu'il est effectué avant que le batteur ne soit raisonnablement en place dans le rectangle du batteur. Avec des coureurs sur bases, la pénalité est un balk ; sans coureur c'est une balle. Les lancers rapides sont dangereux et doivent être prohibés.*

### Règle 6.02(a)(6) des balks (suite)

- (6) Le lanceur lance la balle en direction du batteur alors qu'il ne fait pas face au batteur ;

- (7) Le lanceur effectue un mouvement quelconque naturellement associé avec son lancer alors qu'il ne touche pas la plaque du lanceur ;

- (8) Le lanceur retarde inutilement le déroulement de la rencontre ;

*Règle 6.02(a)(8) Commentaire : La règle 6.02(a)(8) ne s'applique pas lorsqu'un avertissement est donné conformément à la règle 6.02(c)(8) (laquelle interdit de retarder volontairement la partie en lançant à des joueurs autres que le receveur sauf pour tenter de retirer un coureur). Si un lanceur est expulsé, en vertu de la règle 6.02(c)(8), pour avoir continué à retarder le déroulement de la partie, la pénalité de la règle 602(a)(8) doit aussi être appliquée.*

*La règle 5.07(c) (qui détermine un temps limite pour effectuer un lancer sans coureur sur les bases) s'applique seulement lorsqu'il n'y a pas de coureurs sur les bases.*

- (9) Le lanceur, sans être en possession de la balle, se tient sur la plaque de lanceur ou l'enjambe, ou encore, ne touchant pas la plaque, simule un lancer ;
- (10) Le lanceur, après avoir pris une position régulière de lancer, enlève une main de la balle autrement que pour véritablement lancer vers la plaque de but ou pour relayer vers une base ;
- (11) La balle glisse ou tombe accidentellement ou volontairement de la main ou du gant du lanceur alors qu'il est en contact avec la plaque du lanceur ;
- (12) Le lanceur, alors qu'il donne une base sur balles intentionnelle, lance quand le receveur n'est pas dans le rectangle du receveur ;
- (13) Le lanceur lance, à partir de la position avec arrêt (SET), sans parvenir à un arrêt complet.

**PENALITE :** le jeu est arrêté, et chaque coureur avance d'une base sans pouvoir être retiré à moins que le batteur n'atteigne la première base sur un coup sûr, une erreur, une base sur balles, parce qu'il est touché par la balle ou de toute autre manière, et que tous les autres coureurs avancent au moins d'une base, auquel cas le jeu continue sans que l'on ne tienne compte du balk.

**INTERPRETATION APPROUVEE :** Lorsque le lanceur commet un balk et effectue un lancer fou vers la plaque de but ou un relais hors cible vers une base, la balle ne quittant pas la surface de jeu, le ou les coureurs peuvent avancer au-delà de la base à laquelle il ou ils avaient droit, mais ils le font à leurs propres risques.

**INTERPRETATION APPROUVEE :** Un coureur qui manque la première base vers laquelle il progresse et qui est ainsi retiré sur appel est considéré comme ayant avancé d'une base pour l'application de cette règle.

*Règle 6.02(a) Commentaire : Les arbitres doivent garder à l'esprit que le but de la règle des balks a pour objet d'empêcher le lanceur de leurrer les coureurs. S'il y a un doute dans l'esprit de l'arbitre, l'intention du lanceur doit le guider.*

*Cependant, certains cas spécifiques méritent une attention particulière :*

- (A) *Le fait pour un lanceur d'enjambrer sa plaque sans être en possession de la balle doit être interprété comme une volonté de leurrer le coureur et être sanctionné par un balk,*

#### **Règle 6.02(a)(13) des balks (suite)**

- (B) *Avec un coureur en première base, le lanceur peut faire un tour complet sans hésitation vers la première base, et relayer en deuxième base. Ce geste ne doit pas être interprété comme un relais vers une base inoccupée.*

**(b) Des lancers irréguliers avec les bases inoccupées**

Si le lanceur commet un lancer irrégulier alors que les bases sont inoccupées, il s'agit d'une balle à moins que le batteur n'atteigne la première base sur un coup sûr, une erreur, une base sur balles, parce qu'il est touché par la balle ou de toute autre manière.

*Règle 6.02(b) Commentaire : Une balle qui échappe de la main du lanceur et traverse la ligne des fausses balles doit être appelée « balle » ; autrement elle est considérée comme n'ayant pas été lancée. Avec des coureurs sur bases, ceci est considérée comme un balk.*

**(c) Des interdits du lanceur**

**Le lanceur ne doit pas :**

- (1) Alors qu'il est dans le cercle de 5,48 m de diamètre autour du monticule, toucher la balle après avoir porté ses doigts à sa bouche ou à ses lèvres, ni toucher sa bouche ou ses lèvres alors qu'il est contact avec la plaque du lanceur.

Le lanceur doit clairement essuyer les doigts de sa main lanceuse afin qu'ils soient secs avant de toucher la balle ou d'être en contact avec la plaque du lanceur.

EXCEPTION : Avec l'accord des deux managers, l'arbitre peut permettre, au début d'une rencontre jouée par temps froid, que les lanceurs soufflent dans leurs mains pour les réchauffer.

**PENALITE** : En cas de violation de ce règlement, les arbitres doivent immédiatement retirer la balle du jeu et donner un avertissement au lanceur. Pour toute récidive, une balle sera appelée. Cependant, si le lancer est effectué et que le batteur atteint la première base sur un coup sûr, une erreur, parce qu'il est touché par la balle ou de toute autre manière, et qu'aucun autre coureur n'est éliminé avant d'avoir avancé au moins d'une base, le jeu continue sans que l'on tienne compte de la faute.

- (2) Cracher sur la balle, dans l'une ou l'autre de ses mains ou sur son gant ;
- (3) Frotter la balle contre son gant, sa personne ou ses vêtements ;
- (4) Appliquer une substance étrangère quelconque sur la balle ;
- (5) User la balle d'une façon quelconque ; ou
- (6) Lancer une balle altérée comme cela est proscrit dans les règles 6.02(c)(2) à (5) ou ce que l'on appelle communément une balle « luisante », une balle « mouillée », une balle « boueuse » ou une balle « sablée ». Le lanceur, bien sûr, peut frotter la balle dans ses deux mains nues.
- (7) Avoir sur lui ou en sa possession, une substance étrangère quelconque. Pour toute infraction à cette règle 6.02 (c)(7), le lanceur est immédiatement expulsé de la rencontre par l'arbitre concerné.

*Règle 6.02(c)(7) Commentaire : Le lanceur ne peut rien attacher à ses mains, doigts ou poignets (ex : pansement, bande, super glue, bracelet, etc.).*

**Règle 6.02(c)(7) des interdits du lanceur (suite)**

*L'arbitre doit déterminer si ce qui est attaché contient une substance étrangère quelconque au sens de la règle 6.02(c)(7), mais le lanceur ne peut en aucun cas être autorisé à lancer avec ceci attaché à sa main, son doigt ou son poignet.*



- (8) Retarder volontairement la rencontre en envoyant la balle en direction des joueurs autres que le receveur quand le batteur est en position, sauf si c'est pour essayer de retirer un coureur.

**PENALITE :** Si, après avertissement de l'arbitre, ladite action commise pour retarder la rencontre est répétée, le lanceur est exclu du jeu.

- (9) Lancer intentionnellement sur un batteur.

Si, selon l'arbitre, une telle infraction est commise il peut, soit :

(A) Expulser le lanceur, ou le manager et le lanceur, de la rencontre, soit

(B) Avertir le lanceur et les managers des deux équipes qu'un autre lancer similaire sera suivi de l'expulsion immédiate de ce lanceur (ou de tout lanceur lui succédant auteur d'un tel lancer) et du manager.

Si, selon l'arbitre, des circonstances particulières l'exigent, les deux équipes peuvent être averties avant la rencontre où à n'importe quel moment de celle-ci.

*Règle 6.02(c)(9) Commentaire : Aucun membre de l'équipe dont le lanceur a été averti, au titre de la règle 6.02(c)(9), ne doit entrer sur le terrain de jeu pour discuter ou contester cet avertissement. Si un manager, un coach ou un joueur quitte le banc des joueurs ou sa position pour venir contester un avertissement, il sera averti qu'il doit s'arrêter. S'il persiste, il sera éjecté.*

*Lancer à la tête d'un batteur est non seulement antisportif mais extrêmement dangereux. Cela devrait, et c'est le cas, être condamné par tout le monde. Les arbitres ne doivent pas hésiter à appliquer cette règle.*

- (d) **PENALITE :** en cas de violation de la règle 6.02(c)(2) à (7) :

- 1) Le lanceur doit être immédiatement expulsé de la rencontre par l'arbitre concerné.
- 2) Si un jeu suit l'infraction appelée par l'arbitre, le manager de l'équipe en attaque peut aviser l'arbitre en chef qu'il accepte le jeu. Ce choix doit survenir immédiatement après la fin du jeu. Cependant, si le batteur atteint la première base sur un coup sûr, une erreur, une base sur balles, qu'il a été touché par un lancer, ou autrement et qu'aucun autre coureur n'ait été retiré avant d'avoir avancé d'au moins une base, le jeu doit continuer sans référence à l'infraction.
- 3) Même lorsque l'équipe en attaque choisit d'accepter le jeu, l'infraction doit être reconnue et la pénalité prévue au paragraphe (1) demeurera applicable.
- 4) Si le manager de l'équipe en attaque choisit de ne pas accepter le jeu, l'arbitre en chef appellera automatiquement une balle et, s'il y a un ou des coureurs sur base, un balk.
- 5) L'arbitre reste le seul juge pour décider si toute ou partie de la règle 6.02(c)(2) à (7) a été enfreinte.

*Règle 6.02(d)(1) à (5) Commentaire : Si un lanceur enfreint soit la règle 6.02(c)(2) soit la règle 6.02(c)(3) et que, selon le jugement de l'arbitre, le lanceur n'avait pas l'intention, en le faisant, d'altérer les caractéristiques de la balle lancée, alors l'arbitre peut, à sa discrétion, avertir le lanceur au lieu d'appliquer les pénalités prévues en cas de violation des règles 6.02(c)(2) à 6.02(c)(6).*

*Cependant si le lanceur persiste à enfreindre l'une ou l'autre de ces règles, alors les pénalités seront appliquées par l'arbitre.*

*Règle 6.02(d) Commentaire : Si, à quelque moment que ce soit, la balle touche le sac de résine, elle demeure en jeu. En cas de pluie ou de sol mouillé, l'arbitre peut demander au lanceur de placer le sac dans la poche arrière de son pantalon. Le lanceur peut utiliser le sac de résine pour frotter sa ou ses mains nues. Ni le lanceur ni tout autre joueur ne peut saupoudrer la balle de résine. De même, ni le lanceur ni tout autre joueur ne peut enduire son gant de résine ou saupoudrer une partie quelconque de son uniforme avec de la résine.*

### **6.03 De l'action irrégulière du batteur**

#### **(a) Un batteur est retiré pour action irrégulière quand :**

- (1) Il frappe une balle avec un ou deux pieds touchant le sol complètement à l'extérieur du rectangle du batteur.

*Règle 6.03(a)(1) Commentaire : Si un batteur frappe une balle, bonne ou mauvaise, lorsqu'il est en dehors du rectangle du batteur, il doit être déclaré retiré.*

*Les arbitres doivent apporter une attention spéciale aux pieds du batteur lorsque ce dernier tente de frapper une balle alors qu'il est gratifié d'une base sur balle intentionnelle.*

*Un batteur ne peut sauter ou marcher hors du rectangle du batteur pour frapper une balle.*

- (2) Il passe d'un rectangle de batteur à l'autre alors que le lanceur est en position de lancer ;
- (3) Il gêne le jeu du receveur quand celui-ci attrape ou relaie la balle en sortant du rectangle du batteur ou en l'empêchant autrement de compléter son jeu à la plaque de but.
- (4) Il jette sa batte dans le territoire des bonnes balles ou des fausses balles et que celle-ci heurte le receveur (incluant son gant), alors que ce dernier essaie d'attraper un lancer avec un ou des coureurs sur base et/ou que le lancer est un troisième strike.

**EXCEPTION** aux Règles 6.03(a)(3) et (4) : Le batteur n'est pas retiré si un coureur essayant d'avancer est retiré, ou si un coureur essayant de marquer est retiré sur décision de l'arbitre par suite d'une interférence du batteur.

*Règles 6.03(a)(3) et (4) Commentaire : Si le batteur commet une interférence sur le receveur, l'arbitre de plaque doit annoncer « interférence ». Le batteur est retiré, la balle est morte.*

*Aucun joueur ne peut avancer lors de ce type d'interférence (interférence offensive) et tous les coureurs doivent retourner à la base qu'ils avaient, au jugement de l'arbitre, légalement atteinte au moment de l'interférence.*

*Cependant, si le receveur effectue le jeu et retire le coureur qui tentait d'avancer, l'interférence n'est pas prise en compte, le coureur est retiré, pas le batteur. Tout autre coureur peut avancer puisque l'interférence n'est pas prise en compte lorsqu'un coureur est retiré. Dans ce cas précis, le jeu continue comme si aucune violation n'avait été décrétée.*

#### **Règle 6.03(a)(4) de l'action irrégulière du batteur (suite)**

*Lorsqu'un batteur s'élance si fort qu'en ratant la balle, sa batte, opérant un arc de cercle complet, vient toucher par derrière le receveur ou la balle, et que selon le jugement de*

*l'arbitre cela n'est pas intentionnel, seul un strike est appelé (pas une interférence). Cependant, la balle est morte et aucun coureur ne peut avancer sur ce jeu.*

- (5) Il utilise ou tente d'utiliser une batte qui, selon le jugement de l'arbitre, a été modifiée de quelque façon que ce soit pour améliorer la distance de frappe ou causer des réactions inhabituelles sur la balle. Ceci inclut les battes qui ont été alourdies, aplanies, allégées ou couvertes d'une substance telle que paraffine, cire, etc.

Aucune avance sur base ne sera permise (excepté pour les progressions qui ne sont pas la cause de l'utilisation d'une batte irrégulière comme par exemple base volée, balk, lancer fou ou balle passée). Par contre, le ou les retraits effectués pendant ce jeu seront valables.

En plus d'être retiré, le batteur fautif sera expulsé de la rencontre par l'arbitre.

*Règle 6.03(a)(5) Commentaire : Un batteur sera considéré comme ayant utilisé ou ayant tenté d'utiliser un bâton modifié s'il en amène un dans le rectangle du batteur.*

**(b) Du non respect de l'ordre de passage à la batte**

- (1) Un batteur est retiré sur appel lorsqu'il ne prend pas son tour à la batte, à sa place normale et qu'un autre batteur complète un passage à la batte à sa place.
- (2) Le batteur légitime peut prendre position dans le rectangle du batteur n'importe quand avant que le batteur irrégulier ne devienne un coureur ou ne soit retiré. Toutes balles et strikes doivent être portées au compte du batteur légitime.
- (3) Quand un batteur irrégulier devient coureur ou est retiré et que l'équipe en défense en appelle à l'arbitre avant le premier lancer au batteur suivant de l'une ou l'autre équipe, ou avant un jeu ou une tentative de jeu quelconque l'arbitre doit :
- (1) déclarer le batteur régulier retiré, et
  - (2) annuler toute avance effectuée ou point marqué sur une balle frappée par le batteur irrégulier ou suite à l'avance à la première base du batteur irrégulier, à la suite d'un coup sûr, d'une erreur, d'une base sur balles ou parce que le batteur a été touché par un lancer ou pour toute autre raison.
- (4) Si un coureur avance, alors que le batteur irrégulier est à la batte, sur une base volée, un balk, un lancer fou ou une balle passée, cette avance est légale.
- (5) Quand un batteur irrégulier devient coureur ou est retiré et qu'un lancer est effectué vers le prochain batteur de l'une ou de l'autre équipe avant qu'un appel ne soit effectué auprès de l'arbitre, le batteur irrégulier devient alors batteur régulier et les résultats de sa présence à la batte deviennent réguliers.
- (6) Quand le batteur légitime est retiré par l'arbitre parce qu'il n'a pas pris son tour à la batte comme il aurait dû le faire, le prochain batteur est celui dont le nom suit celui du batteur légitime ainsi retiré ;
- (7) Quand un batteur irrégulier devient batteur régulier parce qu'aucun appel n'a été effectué avant le premier lancer au batteur suivant, le batteur suivant est le batteur dont le nom suit celui du batteur ainsi régularisé. Dès l'instant où les actes d'un batteur irrégulier sont régularisés, l'ordre des batteurs reprend avec le nom suivant celui du batteur régularisé.

**Règle 6.03(b)(7) du non respect de l'ordre de passage à la batte (suite)**

*Règle 6.03(b)(7) Commentaire : L'arbitre ne doit pas faire remarquer la présence d'un batteur irrégulier dans le rectangle du batteur. Cette règle exige une vigilance constante des joueurs et managers des deux équipes.*

*Il y a deux principes fondamentaux à garder à l'esprit :*

*- Lorsqu'un batteur est déclaré irrégulier, c'est le batteur régulier qui doit être retiré.*

*- Lorsqu'un batteur irrégulier frappe ou est retiré et qu'aucun appel n'est effectué avant le premier lancer au batteur suivant, ou avant qu'aucun jeu ou tentative de jeu ne soit effectué, ce batteur irrégulier est considéré comme ayant frappé à son tour, établissant ainsi l'ordre des batteurs à suivre.*

#### INTERPRETATION APPROUVEE

*Pour illustrer certaines situations se produisant lorsque l'ordre de batte n'est pas respecté, supposez un ordre de batte de première manche comme suit : Albert, Bernard, Christophe, David, Eric, Franck, Gérald, Hugo et Ivan.*

*JEU (1) : Bernard est à la batte. Le compte étant de deux balles et un strike : (a) l'équipe en attaque découvre l'erreur ou (b) l'équipe en défense fait appel.*

*DECISION : Dans les deux cas, Albert remplace Bernard, le compte contre lui devenant deux balles et un strike.*

*JEU (2) : Bernard est à la batte et frappe un double. L'équipe en défense fait appel : (a) immédiatement ou (b) après un lancer à Christophe.*

*DECISION :*

*(a) Albert est retiré sur décision de l'arbitre et Bernard est le batteur régulier ;*

*(b) Bernard reste à la deuxième base et Christophe est le batteur régulier.*

*JEU (3) : Albert reçoit une base sur balles. Bernard reçoit une base sur balles. Christophe frappe un roulant et Bernard est retiré sur un jeu forcé. Eric est à la batte à la place de David. Alors qu'Eric est à la batte, Albert marque un point et Christophe va en deuxième base sur un lancer fou. Eric est retiré sur un roulant faisant avancer Christophe en troisième base. L'équipe en défense fait appel (a) immédiatement ou (b) après un lancer à David.*

*DECISION :*

*(a) Le point d'Albert compte et Christophe a le droit de rester en deuxième base parce que ces avances n'ont pas été effectuées à cause de la frappe du batteur irrégulier ou de son avance en première base. Christophe doit retourner à la deuxième base parce que son avance à la troisième base résulte de la frappe du batteur irrégulier. David est retiré et Eric est le batteur régulier,*

*(b) Le point d'Albert compte et Christophe reste en troisième base, le batteur régulier est Franck.*

*JEU (4) : Avec toutes les bases occupées et deux retraits, Hugo est à la batte à la place de Franck et frappe un triple faisant rentrer trois points. L'équipe en défense fait appel (a) immédiatement ou (b) après un lancer à Gérald.*

*DECISION*

*(a) Franck est retiré et aucun point n'est marqué. Gérald est le batteur régulier qui commence la manche suivante ;*

*(b) Hugo reste en troisième base et les trois points comptent. Ivan est batteur régulier.*

*JEU (5) : Après le jeu 4(b) ci-dessus, Gérald continue à la batte.*

*(a) Hugo est retiré en troisième base (pick off) et constitue le troisième retrait, ou*

*(b) Gérald frappe un fly et est retiré pour le troisième retrait de la manche sans qu'aucun appel ne soit fait.*

*Qui est le batteur régulier à commencer la seconde manche ?*

*DECISION :*

- (a) Ivan. Il est devenu le batteur régulier dès que le premier lancer à Gérald a régularisé le triple de Hugo
- (b) Hugo. Comme aucun appel n'a été fait, le premier lancer au premier batteur de l'équipe adverse a régularisé la présence de Gérald à la batte.

*JEU (6) : David obtient une base sur balles et Albert vient à la batte. David était un batteur irrégulier et, si un appel est fait avant le premier lancer à Albert, Albert est retiré, David est retiré de la base et Bernard est le batteur régulier. Il n'y a pas d'appel, et un lancer est effectué à Albert. La base sur balles de David est maintenant régularisée et Eric devient donc le batteur régulier. Eric peut remplacer Albert n'importe quand avant que ce dernier ne soit retiré ou ne devienne coureur. Il ne le fait pas ; Albert est retiré sur fly et Bernard vient à la batte. Albert était un batteur irrégulier et, si un appel est fait avant le premier lancer à Bernard, Eric est retiré et Franck est le batteur régulier. Il n'y a pas d'appel et un lancer est effectué à Bernard. Le retrait d'Albert est maintenant régularisé et le batteur régulier est Bernard. Bernard reçoit une base sur balles. Christophe est le batteur régulier. Christophe est retiré sur un fly. Maintenant David est le batteur régulier, mais il est en deuxième base.*

*Qui est le batteur régulier ?*

*DECISION : le batteur régulier est Eric. Quand le batteur régulier est en base, il est passé, et le batteur le suivant dans l'ordre de batte devient le batteur régulier.*

#### **6.04 De la conduite antisportive**

- (a) Nul manager, joueur, remplaçant, coach, préparateur physique, ramasseur de battes ou de balles, ne peut, à aucun moment, à partir du banc, du rectangle de coach, du terrain de jeu ou d'ailleurs :
  - (1) Provoquer, ou essayer de provoquer par la parole ou le geste une démonstration des spectateurs ;
  - (2) En aucune façon, parler ou critiquer les joueurs adverses, un arbitre ou un spectateur quelconque ;
  - (3) Crier « TIME » ou tout autre mot ou expression ou effectuer un geste quelconque lorsque la balle est en jeu avec l'intention évidente de faire commettre un balk (feinte irrégulière) au lanceur ;
  - (4) Faire contact intentionnellement avec l'arbitre de façon quelconque.
- (b) (3.09) Aucun joueur en uniforme ne doit adresser la parole aux spectateurs, ni se mêler à eux, ni s'asseoir dans les tribunes avant, pendant ou après la rencontre. Nul manager, coach ou joueur ne doit adresser la parole à un spectateur avant ou pendant la partie. Les joueurs d'équipes adverses ne doivent pas fraterniser pendant tout le temps qu'ils sont en uniforme.
- (c) Nul défenseur ne peut se placer dans le champ de vision du batteur, ni agir de façon à distraire le batteur d'une manière délibérément contraire à l'esprit sportif.

**PENALITE** : Le coupable doit être exclu de la rencontre et doit sortir du terrain de jeu, et si un balk est commis, il est annulé.

- (d) Quand un manager, un joueur, un coach ou un préparateur physique est expulsé d'une rencontre, il doit quitter le terrain immédiatement et ne plus participer à la rencontre. Il doit se cantonner au vestiaire du club ou se mettre en costume de ville et, soit quitter le stade, soit s'asseoir dans la tribune loin du banc de son équipe ou de l'enclos de pratique des lanceurs (bullpen) de celle-ci.

*Règle 6.04(d) Commentaire : Si un manager, un coach ou un joueur est sous le coup d'une suspension, il ne peut s'asseoir dans l'abri des joueurs ou la galerie de presse durant la rencontre.*

- (e) Quand les occupants d'un banc de joueurs protestent bruyamment contre la décision d'un arbitre, l'arbitre doit d'abord exiger un retour au calme, mais si la protestation continue, la **PENALITE** suivante est infligée : l'arbitre envoie les coupables du banc au vestiaire. S'il ne peut savoir qui sont le ou les coupables, il peut dégager le banc de tous les joueurs remplaçants. Le manager de l'équipe fautive ne pourra rappeler sur le terrain de jeu que seuls les joueurs nécessaires aux remplacements lors de la rencontre.

## 7.00 – DE LA FIN DE LA RENCONTRE

### 7.01 Des rencontres réglementaires

(a) Une rencontre réglementaire consiste en neuf manches, à moins d'être prolongée en cas d'égalité, ou d'être raccourcie parce que :

- (1) l'équipe recevante n'a pas besoin de la totalité ou n'a besoin que d'une fraction de la moitié de la neuvième manche, ou
- (2) l'arbitre annonce la fin de la rencontre.

EXCEPTION : La Fédération peut adopter un règlement prévoyant que l'une ou les deux rencontres d'un programme double ne durent que sept manches. Lors des dites rencontres toute règle s'appliquant à la neuvième manche doit s'appliquer à la septième manche.

### (b) Manches Supplémentaires

S'il y a égalité après neuf manches complètes (ou pour toute égalité sur des formats de rencontre différents), le jeu continue jusqu'à ce que :

- (1) l'équipe visiteuse ait marqué plus de points au total que l'équipe recevante à la fin d'une manche complète, ou
- (2) l'équipe recevante marque le point gagnant lors d'une manche en cours.

Chaque demi-manche suivant la neuvième manche commencera avec un coureur en deuxième, comme suit :

(A) Le batteur (ou le remplaçant pour le frappeur) qui commence une manche doit continuer d'être le frappeur qui commencerait une manche en l'absence de cette règle Manches Supplémentaires.

(B) Le coureur placé en deuxième base au début de chaque demi-manche doit être le joueur (ou le remplaçant du dit joueur) qui précède immédiatement le frappeur du début de la manche dans l'ordre de frappe.

Par exemple, si le frappeur cinq dans l'ordre de frappe doit commencer la demi-manche à la frappe en dixième manche, le frappeur quatre dans l'ordre de frappe (ou un coureur de courtoisie pour ce joueur) doit commencer la manche en deuxième base.

Cependant, si le joueur dans l'ordre de frappe précédant immédiatement cette demi-manche est le lanceur, le coureur placé en deuxième base au début de cette demi-manche peut être le joueur précédant le lanceur dans l'ordre des frappeurs.

Tout coureur ou frappeur retiré du jeu pour un remplaçant ne sera pas admissible à revenir au jeu conformément à la règle 5.10.

(C) Aux fins du calcul des points mérités selon la règle 9.16, le coureur qui commence une manche en deuxième base conformément à cette règle sera considéré comme un coureur qui a atteint la deuxième base en raison d'une erreur défensive, mais aucune erreur ne sera imputée à l'équipe adverse ou à n'importe quel joueur. Aux fins de la règle 9.02, le scoreur officiel doit tenir un registre du nombre de fois où chaque frappeur et coureur est placé au deuxième but conformément à cette règle.

(D) À partir de la dixième manche et jusqu'à la fin du match, l'arbitre de marbre doit contrôler le line-up de l'équipe offensive pour vérifier que le bon coureur soit placé en deuxième base. Si un coureur incorrect est placé, l'arbitre de marbre doit immédiatement en informer le manager offensif et faire placer le bon coureur en deuxième base.

Si un mauvais coureur est remarqué par un arbitre ou l'un des managers après le début du jeu, il sera remplacé par le bon coureur et tous les jeux effectués seront légaux, à moins qu'une situation de frappeur hors ordre annule l'avancement.

Il n'y a aucune pénalité pour un mauvais coureur avant ou après avoir marqué.

(c) Une rencontre interrompue est réglementaire :

- (1) Si cinq manches ont été terminées ;

- (2) Si l'équipe recevante compte plus de points en quatre demi-manches ou en quatre demi-manches et une fraction de demi-manche que l'équipe visiteuse en cinq demi-manches complètes ;
  - (3) Si l'équipe recevante marque un ou plusieurs points dans sa moitié de la cinquième manche pour égaliser le compte.
- (d) Si une rencontre réglementaire est interrompue sur un score à égalité, elle devient une rencontre suspendue. Voir règle 7.02.
- (e) Si la rencontre est ajournée ou interrompue avant de devenir réglementaire, l'arbitre en chef doit la déclarer comme n'ayant pas eu lieu (No Game), à moins que la rencontre ne soit interrompue dans le cadre des dispositions des Règles 7.02(a)(3) ou 7.02(a)(4), et qu'elle ne devienne suspendue à quelque moment que ce soit après son commencement.
- (e) Aucune rencontre interrompue par la pluie ne sera rejouée si au moment de l'interruption les conditions de la règle 7.01(c) ont été atteintes ou dépassées.
- (f) Le score d'une rencontre réglementaire est le nombre total des points marqués par chaque équipe au moment où la rencontre se termine.
- (1) La rencontre se termine quand l'équipe visiteuse complète sa moitié de la neuvième manche, si l'équipe recevante mène au compte.
  - (2) La rencontre se termine à la fin de la neuvième manche si l'équipe visiteuse mène au compte.
  - (3) Si l'équipe recevante marque le point gagnant dans la moitié de la neuvième manche (ou dans la moitié d'une manche supplémentaire), la rencontre se termine immédiatement lorsque le point gagnant est marqué.

EXCEPTION : Si le dernier batteur d'une rencontre frappe un coup de circuit hors du terrain de jeu, le batteur-coureur et tous les coureurs sur les bases peuvent marquer des points, selon les règles de course sur les bases, et la rencontre se termine quand le batteur-coureur atteint la plaque de but.

INTERPRETATION APPROUVEE : Le batteur frappe un coup de circuit hors du terrain de jeu pour gagner la rencontre dans la seconde moitié de la neuvième manche ou d'une manche supplémentaire, mais est retiré sur décision de l'arbitre pour avoir doublé un coureur précédent : la rencontre se termine immédiatement quand le point gagnant est marqué, à moins qu'il n'y ait deux retraits et que le coureur ne double le coureur précédent avant que le point gagnant ne soit marqué. Dans ce cas, la manche est terminée et seuls les points marqués avant le dépassement comptent.

- (4) Une rencontre interrompue finit au moment où l'arbitre met fin au jeu, à moins que la rencontre ne devienne suspendue conformément à la règle 7.02(a).

#### **7.02 Des rencontres suspendues, interrompues ou à égalité**

- (a) Une rencontre est considérée comme suspendue et doit donc être poursuivie à une date ultérieure si elle est ajournée pour l'une des raisons suivantes :
- (1) Un couvre feu imposé par la loi ;
  - (2) Une limite de temps autorisée par les règlements de la Fédération ;



- (3) Une panne d'éclairage, un mauvais fonctionnement, ou une erreur non intentionnelle en manœuvrant un appareil mécanique, un dispositif de terrain, ou un équipement dont le fonctionnement est assuré par l'équipe locale (ex : un toit rétractable, une bâche automatique ou les appareils servant à l'arrosage et au drainage du terrain) ;
- (4) L'obscurité parce que, à cause d'une loi quelconque, on ne peut se servir de l'éclairage ;
- (5) Les conditions météorologiques, si la rencontre est interrompue lorsqu'une manche est en cours et avant qu'elle ne soit complétée, et que l'équipe visiteuse a marqué un ou plusieurs points pour prendre l'avantage et que l'équipe recevant n'a pas repris l'avantage ; ou
- (6) Une rencontre réglementaire est interrompue alors que les deux équipes sont à égalité.

Aucune rencontre déclarée interrompue suite à un couvre-feu (Règle 7.02(a)(1)), aux conditions météorologiques (Règle 7.02(a)(5)), à une limite de temps (Règle 7.02(a)(2)), avec un score à égalité (Règle 7.02(a)(6)) ne peut être considérée comme une rencontre suspendue à moins qu'elle ne soit suffisamment avancée pour être une rencontre réglementaire tel que défini à la règle 7.01(c).

Une rencontre déclarée interrompue au regard des règles 7.02(a)(3) ou 7.02(a)(4) est une rencontre suspendue quel que soit le moment de son interruption.

*REMARQUE : Les conditions météorologiques ou similaires, telles que décrites dans les règles 7.02(a)(1) à 7.02(a)(5), prévalent lorsqu'il s'agit de déterminer si une rencontre interrompue doit être considérée comme suspendue. Si une rencontre est interrompue par les conditions météorologiques et que, par la suite, une panne électrique ou un couvre-feu ou une durée limite ou une heure limite empêche sa reprise, la rencontre ne sera pas une rencontre suspendue. Si une rencontre est interrompue par une panne électrique et que les conditions météorologiques ou les conditions du terrain empêche sa reprise, la rencontre ne sera pas une rencontre suspendue. Une rencontre ne peut être considérée comme suspendue que pour une des six raisons décrites à la règle 7.02(a).*

#### **Règle 7.02(b) des rencontres suspendues, interrompues ou à égalité (suite)**

(b) Une rencontre suspendue doit être reprise et terminée comme suit :

- (1) Immédiatement avant la prochaine rencontre simple du calendrier entre les deux équipes sur le même terrain ; ou
- (2) Immédiatement avant le prochain programme double prévu entre les deux équipes sur le même terrain, si le calendrier ne prévoit pas d'autre rencontre simple ; ou
- (3) Si la rencontre suspendue est la dernière rencontre prévue au calendrier dans cette ville, la reprise est effectuée sur le terrain de l'équipe adverse, si possible :
  - (A) Immédiatement avant la prochaine rencontre simple du calendrier, ou
  - (B) Immédiatement avant le prochain programme double si le calendrier ne prévoit plus de rencontre simple.
- (4) Une rencontre suspendue qui est suffisamment avancée pour devenir une rencontre réglementaire mais qui n'a pas été complétée avant la dernière rencontre prévue entre les deux équipes dans le calendrier régulier sera considérée comme interrompue comme suit :

(A) Une équipe a l'avantage, cette dernière sera déclarée gagnante (à moins qu'elle n'ait été suspendue après le début et avant la fin d'une manche, et que l'équipe visiteuse ait marqué un ou plusieurs points pour prendre l'avantage et que l'équipe recevante n'ait pas repris l'avantage, auquel cas le score à la fin de la dernière manche complète doit être retenu au regard de cette règle 7.02(b)(4) ; ou

(B) Le score est à égalité, la rencontre sera déclarée « rencontre nulle » (à moins qu'elle n'ait été suspendue après le début et avant la fin d'une manche, et que l'équipe visiteuse ait marqué un ou plusieurs points pour égaliser et que l'équipe recevante n'ait pas égalisé à son tour, auquel cas le score à la fin de la dernière manche complète doit être retenu au regard de cette règle 7.02(b)(4).

(5) Toute rencontre ajournée, suspendue (qui n'est pas suffisamment avancée pour devenir une rencontre réglementaire) ou dont le score est à égalité, qui n'a pas été reprogrammée et complétée avant la dernière rencontre prévue entre les deux équipes dans le calendrier régulier doit être jouée (ou complétée s'il s'agit d'une rencontre suspendue ou à égalité de score) afin de devenir une rencontre réglementaire, si la commission sportive concernée détermine que ne pas jouer une telle rencontre porte préjudice au bon déroulement de la suite du championnat.

(c) Une rencontre suspendue doit être reprise au point exact où la rencontre originale a été suspendue. La suite d'une rencontre suspendue est la continuation de la rencontre originale. L'alignement et l'ordre des batteurs de chaque équipe doivent être exactement les mêmes qu'au moment de la suspension en tenant compte des règles concernant les remplacements.

Tout joueur peut être remplacé par un joueur qui n'a pas participé à la rencontre avant la suspension. Nul joueur remplacé avant la suspension ne peut refaire partie de l'alignement.

Un joueur qui n'était pas avec le club quand la rencontre fut suspendue peut être utilisé comme remplaçant, même s'il a pris la place d'un joueur qui n'est plus avec le club et qui n'aurait pas été qualifiable pour avoir été remplacé dans l'alignement avant la suspension de la rencontre.

*Règle 7.02(c) Commentaire : Si, juste avant la décision de suspendre la rencontre, un lanceur de relève a été annoncé mais n'est pas encore arrivé sur le monticule ou n'a pas lancé jusqu'à ce que le batteur devienne coureur, il n'est pas obligé de commencer à lancer lors de la reprise de la rencontre. Toutefois, s'il ne revient pas au jeu à ce moment là, il est considéré comme ayant été remplacé et ne peut plus revenir au jeu pour le reste de la rencontre.*

### 7.03 Des forfaits

(a) Le bénéfice d'une rencontre peut être accordé, sur forfait, à l'équipe adverse quand une équipe :

(1) Ne se présente pas sur le terrain ou, étant sur le terrain, refuse de commencer la rencontre dans les cinq minutes après que l'arbitre ait annoncé « PLAY » à l'heure prévue pour le début de la rencontre, à moins qu'une telle absence ou un tel refus ne soit justifiable pour l'arbitre ;

(2) Emploie des tactiques évidemment conçues pour retarder ou raccourcir la rencontre ;

(3) Refuse de continuer à jouer lors d'une rencontre, à moins que le jeu n'ait été suspendu ou arrêté par l'arbitre en chef ;

(4) Ne reprend pas le jeu, après une suspension, moins d'une minute après que l'arbitre en Chef ait annoncé « PLAY » ;

(5) Après une mise en garde de l'arbitre, persiste à violer volontairement les règles du jeu ;

(6) Refuse d'obtempérer dans un délai raisonnable à l'ordre de retirer un joueur de la rencontre ;

- (7) Ne se présente pas pour la deuxième rencontre d'un programme double dans les trente minutes après la fin de la première rencontre, à moins que l'arbitre de la première rencontre n'ait étendu la période de repos.
- (b) Le bénéfice d'une rencontre doit être accordé à l'équipe adverse (forfait) lorsqu'une équipe est incapable ou refuse de placer neuf joueurs sur le terrain.
- (c) Le bénéfice d'une rencontre doit être accordé à l'équipe visiteuse (forfait) si, après suspension de la rencontre, les ordres donnés par l'arbitre aux responsables du terrain, pour remise en état de ce dernier préalablement à la reprise du jeu, ne sont pas respectés de façon délibérée ou volontaire.
- (d) Si l'arbitre en chef accorde le bénéfice d'une rencontre (forfait) à une équipe, il doit transmettre un rapport écrit à la Fédération dans les 24 heures suivantes, mais un manquement à ladite transmission n'affecte pas cette décision.

#### **7.04 Des rencontres sujettes à protestation (Protêt)**

La Fédération adopte des règlements prévoyant une procédure pour les protêts lorsqu'un manager affirme que la décision de l'arbitre est en violation des présentes règles. Nulle protestation ne peut être permise, en aucun cas, si elle concerne une décision faisant appel au jugement de l'arbitre. Dans le cas d'un protêt, la Commission Sportive concernée décidera de l'issue de la rencontre.

Même s'il est vrai que la décision contestée va à l'encontre des règles du jeu, il ne sera pas demandé de rejouer une rencontre, à moins que, de l'avis de la Commission Sportive concernée, la violation reprochée diminue les chances de l'équipe protestataire de gagner la partie.

*Règle 7.04 Commentaire : Chaque fois qu'un manager proteste une rencontre à cause de la mauvaise application des règles du jeu, le protêt ne sera reconnu comme valable que s'il est porté à la connaissance des arbitres au moment de l'action de jeu concernée par ce protêt et avant qu'un lancer, un jeu ou une tentative de jeu ne soit fait.*

## **8.00 – DE L'ARBITRE**

### **8.01 Des qualifications et de l'autorité de l'arbitre**

- (a) La Fédération doit désigner un ou plusieurs arbitres pour chaque rencontre de championnat. Durant une rencontre, les arbitres sont responsables de la conduite du jeu, conformément aux règles officielles et doivent faire respecter la discipline et l'ordre sur le terrain durant la rencontre.
- (b) Tout arbitre est le représentant légal de la Fédération et a le privilège et la responsabilité de faire respecter les règles du jeu. Tout arbitre a le pouvoir d'ordonner à un joueur, un coach, un manager, un responsable ou un employé de club de s'abstenir de tout acte contraire à l'application de ces règles et doit appliquer les pénalités prévues.
- (c) Tout arbitre a autorité pour rendre une décision sur tout point non spécifiquement mentionné dans ces règles.
- (d) Tout arbitre peut disqualifier ou expulser tout joueur, coach, manager ou remplaçant qui refuse d'accepter une décision, manque d'esprit sportif ou utilise un langage grossier ou disgracieux sur le terrain. Si un arbitre disqualifie un joueur au cours d'un jeu, la disqualification ne peut entrer en vigueur que lorsque le jeu en cours a été complété.

- (e) Tout arbitre peut, à sa discrétion, expulser du terrain : (1) toute personne ayant accès au terrain à cause de son travail, tels que les membres de l'équipe d'entretien, les placiers, les photographes, les journalistes, les membres de la radiodiffusion, etc. et (2) tout spectateur ou autre personne non autorisée sur le terrain.

### 8.02 De l'appel des décisions de l'arbitre

- (a) Toute décision de l'arbitre qui implique son jugement est sans appel. Par exemple et sans que ces exemples soient limitatifs : si une balle frappée est bonne ou foul ball, si un lancer constitue un strike ou une balle, ou si un coureur est safe ou retiré. Aucun joueur, manager, coach ou remplaçant ne peut s'opposer à une telle décision de l'arbitre.

*Règle 8.02 Commentaire : Il n'est pas permis aux joueurs de quitter leur position en attaque ou en défense ni aux managers ou coachs de quitter l'abri des joueurs ou leur rectangle d'entraîneur pour contester les BALLEES OU LES STRIKES. Ils doivent en être avertis au moment de se diriger vers la plaque de but. S'ils persistent, ils doivent être expulsés de la rencontre.*

- (b) S'il y a un doute raisonnable que la décision de l'arbitre aille à l'encontre des règles, le manager peut faire appel de la décision et demander la correcte application des règles. Une telle demande ne doit être faite qu'à l'arbitre qui a rendu la décision initiale.
- (c) Si un appel est interjeté quant à une telle décision, l'arbitre en question peut demander l'avis d'un autre arbitre avant de prendre une décision définitive. Aucun arbitre ne doit critiquer, tenter de renverser la décision prise par un autre arbitre ou de s'y opposer à moins d'être sollicité par l'arbitre l'ayant prise.

Si les arbitres se consultent après un jeu et changent une décision qui avait été initialement prise, alors ils ont autorité pour prendre, à leur discrétion, toutes les mesures qu'ils jugent, nécessaires pour supprimer les effets et conséquences de la décision initiale modifiée : placer les coureurs à l'endroit où ils pensent qu'ils auraient dû être suite au jeu, dans l'hypothèse où la nouvelle décision eut été la décision initiale, ne pas tenir compte d'une interférence ou d'une obstruction qui a pu se produire dans le jeu, ne pas tenir compte de l'absence de « retoucher » leur base par les coureurs au regard de l'appel initial pris sur le terrain, ne pas tenir compte de coureurs passant d'autres coureurs ou manquant des bases, etc. Le tout étant à la discrétion des arbitres.

Aucun joueur, manager ou coach ne peut être autorisé à contester les décisions prises, à leur discrétion, par les arbitres pour rétablir la situation et toute personne qui conteste est susceptible d'être expulsée.

En dépit de ce qui précède, la correction d'un compte oublié de balle ou de prise n'est pas autorisée après un lancer délivré au batteur suivant, ou lorsqu'il s'agit du dernier batteur d'une manche, après que tous les défenseurs ont quitté le territoire des bonnes balles.

*Règle 8.02(c) Commentaire : Il est admis qu'un manager demande aux arbitres des explications quant au jeu et comment les arbitres ont procédé, à leur discrétion, pour supprimer les effets et les conséquences de la décision initiale qui a été modifiée. Une fois que les arbitres ont expliqué comment ils ont procédé, il n'est permis à personne de critiquer ou d'argumenter qu'ils auraient dû agir différemment.*

*Le manager ou le receveur peuvent demander à l'arbitre en chef d'obtenir de l'aide de son partenaire, lors d'un demi-élan du batteur, lorsqu'il a annoncé que le lancer est une balle, mais pas lorsque le lancer est annoncé strike. Le manager ne peut pas se plaindre d'une mauvaise décision de l'arbitre mais juste qu'il n'ait pas demandé d'aide à son partenaire. Les arbitres de bases doivent être vigilants et répondre rapidement à la demande de l'arbitre de plaque. Les managers ne peuvent protester contre la décision d'appel de balle ou strike sous prétexte qu'ils ne demandaient qu'un avis sur un demi-élan.*

*Les appels sur un demi-élan ne peuvent être faits que sur une décision de balle. Lorsque de tels appels sont effectués, l'arbitre de plaque requiert la décision d'un arbitre de base pour son jugement sur le demi-élan du batteur. Si l'arbitre de base appelle un strike, cette décision prévaut. Les appels sur un demi-élan doivent être faits avant le lancer suivant, ou tout jeu ou tentative de jeu. Si un demi-élan se produit lors d'un jeu qui termine une demi-manche, l'appel doit être fait avant que tous les joueurs de champ intérieur de l'équipe en défense aient quitté le territoire des bonnes balles.*

*Les coureurs doivent être prudents car sur une requête de l'arbitre de plaque à un arbitre de base, la décision de balle peut être transformée en décision de strike, dans cette éventualité, les coureurs sont en danger sur un relais du receveur. Le receveur doit aussi être vigilant sur les possibilités de vol de base lors d'un changement de décision, de balle en strike, d'un arbitre de base sur requête de l'arbitre de plaque.*

*La balle est en jeu pendant l'appel d'un demi-élan du batteur.*

*Lors d'un demi-élan, le manager venant discuter la décision de l'arbitre de troisième ou de première base peut être expulsé de la partie s'il persiste, malgré un avertissement, pour avoir argumenté sur la décision de balle ou de strike.*

- (d) Aucun arbitre ne peut être remplacé pendant une rencontre à moins que celui-ci n'ait été blessé ou ne soit malade.

Si un seul arbitre a été assigné, il a toute autorité pour faire respecter les règles du jeu. Il peut prendre toute position qui lui permettra de remplir sa fonction (habituellement derrière le receveur, mais quelque fois derrière le lanceur s'il y a des coureurs). Il doit être considéré comme l'arbitre en chef.

- (e) S'il y a deux ou plusieurs arbitres sur le terrain, l'un d'eux sera désigné arbitre en chef et les autres, arbitres de base.

### **8.03 Du positionnement de l'arbitre**

- (a) L'arbitre en chef doit se tenir derrière le receveur. Il s'appelle usuellement l'arbitre de plaque. Ses fonctions consistent à :

- (1) Prendre l'entière responsabilité du bon déroulement de la rencontre ;
- (2) Appeler et compter les balles et les strikes ;
- (3) Appeler les balles frappées : bonne ou foul, sauf celles qui sont habituellement appelées par les arbitres de base ;
- (4) Rendre toutes les décisions concernant le batteur ;
- (5) Rendre toutes les décisions, sauf celles que rendent habituellement les arbitres de base ;
- (6) Accorder le bénéfice d'une rencontre gagnée par forfait ;
- (7) Si la durée de la rencontre est déterminée, l'annoncer, ainsi que ladite durée déterminée, avant le début de la rencontre ;
- (8) Informer le scoreur officiel, à sa demande, de l'ordre officiel des batteurs et de tout changement survenu dans l'alignement ou l'ordre des batteurs ;
- (9) Annoncer, à sa discrétion, tout règlement spécial de terrain.

- (b) L'arbitre de base peut prendre toute position qui lui permettra de rendre un jugement équitable sur les bases. Ses fonctions consistent à :

- (1) Rendre toutes les décisions sur les bases, sauf celles qui relèvent de l'arbitre en chef ;
  - (2) En collaboration avec l'arbitre en chef, appeler les arrêts de jeu (« Time »), les balks (feintes irrégulières), les lancers irréguliers ou annoncer la détérioration ou la décoloration de la balle par les joueurs ;
  - (3) Aider de toutes les façons l'arbitre en chef à faire observer les règles du jeu. Bien que n'ayant pas le pouvoir d'accorder à une équipe le bénéfice d'une rencontre gagnée par forfait, il possède le même pouvoir que l'arbitre en chef pour faire respecter les règles du jeu et maintenir la discipline.
- (c) Si au cours d'un jeu des décisions divergentes sont rendues par différents arbitres, l'arbitre en chef appellera les arbitres en consultation hors de la présence des managers ou des joueurs. Après consultation, l'arbitre en chef déterminera quelle décision prévaudra en prenant en compte quel arbitre était en meilleure position et quelle décision était « vraisemblablement » la bonne. La rencontre continuera comme si seule la décision définitive avait été prise.

#### **8.04 Du compte-rendu**

- (a) L'arbitre doit rendre compte (rapport de match) à la Fédération (Commission Sportive concernée) dans les quarante-huit heures qui suivent la fin de la rencontre, de toute violation des règles ou tout autre incident qui mérite des observations, y compris l'expulsion d'un préparateur physique, d'un manager, d'un coach ou d'un joueur, et les raisons de cette décision.
- (b) Quand un préparateur physique, un manager, un coach ou un joueur a été expulsé pour une offense flagrante, telle que l'utilisation d'un langage grossier ou indécent, ou en cas d'agression sur un arbitre, un préparateur physique, un manager, un coach ou un joueur, l'arbitre doit rédiger un rapport d'expulsion circonstancié et faire parvenir ce dernier à la Fédération dans les 24 qui suivent la fin de la rencontre.
- (c) Le préparateur physique, manager, coach ou joueur expulsé pourra faire l'objet de poursuites disciplinaires conformément au règlement disciplinaire fédéral.

#### **INSTRUCTIONS GENERALES DESTINEES AUX ARBITRES**

*Les arbitres, sur le terrain, ne doivent pas converser avec les joueurs. Ils doivent rester en dehors des rectangles des coachs et ne doivent pas leur adresser la parole lorsque ceux-ci sont en activité.*

*Conservez votre tenue en bon état. Sur le terrain, soyez actifs et vigilants.*

*Restez toujours courtois avec les officiels des équipes ; évitez d'entrer dans les bureaux et d'avoir des relations familières avec les officiels ou les employés des équipes en présence.*

*Lorsque vous pénétrez sur le terrain, votre seul devoir est d'arbitrer une rencontre de baseball en tant que représentant de ce sport.*

*Ne permettez pas aux critiques de vous empêcher d'étudier une situation délicate qui pourrait entraîner une rencontre protestée. Assurez-vous d'avoir un manuel des règles du jeu facilement disponible. Il est préférable d'arrêter une rencontre une dizaine de minutes pour consulter les règles du jeu, afin de résoudre un problème difficile, que de la rejouer après son annulation sur protêt.*

*Donnez du rythme au jeu. Le déroulement d'une rencontre est souvent amélioré par l'attitude énergique et sérieuse des arbitres.*

*Vous êtes les seuls représentants officiels de la Fédération sur le terrain. Cette position est souvent délicate et exige une bonne dose de patience et un bon jugement, mais n'oubliez pas que la première chose à faire pour sortir d'une situation délicate est de garder votre sang froid.*

*Vous commettrez sans doute des erreurs, mais n'essayez jamais de « vous rattraper » lorsque vous en avez commise une. Prenez toute décision comme vous croyez devoir le faire et oubliez laquelle des équipes est l'équipe recevante et laquelle est la visiteuse.*

*Ne perdez jamais la balle de vue tant qu'elle est en jeu. Il est plus important de savoir où est tombé un fly, ou à quel endroit s'est retrouvé un relais, que de savoir si un coureur a manqué une base. N'appellez pas trop vite le jeu et ne vous tournez pas trop vite lorsqu'un défenseur relaie pour compléter un double jeu. Faites attention aux balles relâchées après que vous ayez déclaré un joueur retiré.*

*Ne courez pas le bras en l'air ou les bras vers le bas indiquant un retrait ou un « safe ». Attendez que le jeu soit terminé avant de faire un mouvement quelconque avec les bras.*

*Chaque équipe arbitrale devrait établir un système simple de signaux afin de permettre à l'arbitre en charge du jeu de pouvoir corriger une décision manifestement erronée. Si vous êtes sûr de votre décision, ne vous laissez pas influencer par les joueurs qui vous conseillent de « demander à un autre ». En revanche, dans l'incertitude, demandez de l'aide à vos collègues. Il ne faut cependant pas que ceci se produise trop souvent, soyez vigilants et prenez la responsabilité de vos propres décisions. Mais souvenez vous que votre principale responsabilité est de rendre de bonnes décisions ! Dans le doute, n'hésitez pas à consulter votre collègue. La dignité de l'arbitre est importante mais pas autant que le fait de rendre la bonne décision.*

*Une des règles les plus importantes pour les arbitres est « D'ETRE EN POSITION POUR VOIR TOUS LES JEUX ». Quand bien même votre décision est à cent pour cent juste, il y aura toujours des joueurs qui la contesteront s'ils ont l'impression que vous n'étiez pas en position pour voir le jeu de façon claire et parfaite.*

*Finalement, soyez courtois, impartial et ferme. Vous mériterez ainsi le respect de tous.*

## 9.00 – DU SCOREUR OFFICIEL

### INDEX

Appel d'une décision de scorage, 9.01 (a)  
Assistances, 9.10  
Balles passées, 9.13  
Bases sur Balles, 9.14  
Bases volées, 9.07  
Blanchissages (Shutouts), 9.18  
Championnats individuels, comment les déterminer, 9.22  
Choix défensifs, Définitions des termes 9.12(f) (2)  
Compte-rendu, 9.02, 9.03  
Coups sûrs, 9.05, 9.06  
Coups sûrs de fin de partie, 9.06(f), 9.06(g)  
Déterminer la valeur des coups sûrs, 9.06  
Directives pour la tenue des performances cumulatives, 9.23  
Doubles jeux, 9.11  
Effort ordinaire, Définitions des termes  
Erreurs, 9.12  
Fédération, Définitions des termes  
Glisser au-delà, Définitions des termes  
Indifférence défensive, 9.07(g)  
Lancers fous, 9.13  
Lanceur gagnant et perdant, 9.17  
Passage hors ordre à la batte, 9.01(b) (4), 9.03(d)  
Points accordés, 9.16  
Points mérités, 9.16  
Points produits, 9.04  
Pourcentages, comment les déterminer, 9.21  
Remplaçants, 9.03(b)  
Rencontre forfait, 9.03(e)  
Rencontre interrompue, 9.03(e)  
Rencontre protestée, 9.01(b) (3)  
Rencontre suspendue, 9.01(b) (3), 9.23(d)  
Retraits sur tentative de vol, 9.07(h)  
Retraits, 9.09  
Sacrifices, 9.08  
Sauvetages pour lanceurs de relève, 9.19  
Scoreur officiel, 9.01  
Séries de performances, comment les déterminer, 9.22  
Statistiques, 9.20  
Strikes out (Retraits sur strike), 9.15  
Tableaux de scores, 9.02, 9.03(b)  
Tableaux de scores, comment les valider, 9.03(c)  
Triples jeux, 9.11



### 9.01 Du scoreur officiel (Généralités)

- (a) Le Président de la Commission concernée doit désigner un scoreur officiel pour chaque rencontre de championnat. Celui-ci doit observer la rencontre en se tenant dans la tribune de presse, à l'emplacement permanent proposé par le club recevant ou, à défaut, dans un endroit réservé à cet effet et situé derrière l'écran arrière, de façon à être isolé des joueurs et des spectateurs.

Le scoreur officiel constitue l'autorité suprême lorsqu'une décision de jugement impliquant les dispositions de la règle 9 doit être prise. Par exemple, c'est au scoreur qu'incombe la responsabilité de décider si l'avance d'un batteur en première base constitue un coup sûr (hit) ou une erreur.

Le scoreur officiel doit communiquer sa décision à la tribune de presse et à la cabine de radiodiffusion par signaux de la main ou par haut-parleurs et, si nécessaire, en aviser l'annonceur.

Il est interdit à toute personne, incluant les joueurs et les officiels d'un club de protester auprès du scoreur officiel au sujet de telles décisions.

Le scoreur officiel doit rendre toutes les décisions de jugement. La conclusion d'un jeu requiert le jugement du scoreur, le scoreur officiel dans un premier temps, rend un jugement préliminaire avant le début du prochain passage à la batte. Dans les 24 heures après qu'une rencontre a été terminée ou suspendue, le scoreur officiel peut à sa discrétion, confirmer ou réviser son jugement préliminaire par une décision de jugement définitif. Un joueur ou club peut demander que le Président de la commission concernée revienne sur un jugement définitif pris par un scoreur officiel durant une rencontre à laquelle a participé ce joueur ou ce club, par écrit ou par courriel certifié dans les 72 heures à compter du moment où le jugement est devenu définitif.

Le Président de la commission concernée aura accès à toute bande vidéo concernée disponible et, après avoir pris en compte les preuves il peut ordonner un changement du jugement définitif lorsqu'il conclut que le jugement définitif du scoreur officiel a été clairement erroné. Aucun jugement de litige ne peut être changé par la suite.

La commission concernée peut imposer, après avertissement, une sanction au joueur ou au club qui auront abusé de la procédure d'appel par des dépôts de plaintes futiles et répétées, ou en agissant de mauvaise foi.

Après chaque rencontre y compris les rencontres gagnées par forfait et les rencontres interrompues, le scoreur officiel doit préparer un rapport sur un formulaire distribué par la Fédération sur lequel seront indiqués, la date de la rencontre, l'endroit où elle fût jouée, le nom des clubs participants, ceux des arbitres, le score total de la rencontre et la fiche de chaque joueur calculée selon le système défini à la règle 9. Il doit remettre ce rapport, à la commission concernée, dès que possible après la fin de la rencontre. Il doit remettre un rapport pour chaque rencontre interrompue, dès que possible après que cette dernière ait été complétée, ou après soit devenue une rencontre interrompue, parce qu'elle n'a pu être complétée, selon la règle 7.02(b)(4).

*Règles 9.01(a) Commentaire : Le scoreur officiel doit transmettre la feuille officielle de score au statisticien du championnat. En cas de divergence dans les données tenues par un statisticien et les décisions d'un scoreur officiel, le rapport du scoreur officiel doit être contrôlé. Les statisticiens et les scoreurs officiels doivent se consulter pour résoudre les divergences.*

- (b) (1) Dans tous les cas, le scoreur officiel ne doit pas prendre une décision de notation en contradiction avec la règle 9 ou toute autre règle officielle de baseball. Il doit se conformer strictement aux règles de codification énoncées à la règle 9. Il ne doit prendre aucune décision contradictoire à la décision d'un arbitre. Il a autorité pour statuer sur tout point non spécifiquement couvert par ces règles. Le président de la commission doit ordonner de

changer toute décision d'un scoreur officiel qui contredit les règles de notation énoncées dans la règle 9 et doit prendre toutes les mesures correctives qui peuvent être nécessaires pour corriger toutes les statistiques qui ont besoin de correction à la suite de la décision de scorage erronée.

- (2) Lorsque les équipes changent de côté avant que trois joueurs ne soient retirés, le scoreur officiel doit immédiatement avertir l'arbitre en chef de l'erreur commise.
- (3) Lorsque le jeu est protesté ou suspendu, le scoreur officiel prendra note de l'exacte situation telle qu'elle se présente au moment du protêt ou de la suspension, y compris le nombre de points, le nombre de retraits, la position occupée par tous les coureurs, les balles et les strikes comptés au batteur, l'alignement de chaque équipe et le nom des joueurs qui ont été sortis de la rencontre pour chaque équipe.

*Règle 9.01(b)(3) Commentaire : Il faut qu'une rencontre suspendue soit reprise exactement dans la même situation qu'au moment où elle a été suspendue. S'il faut reprendre une rencontre protestée, on devra la reprendre en reprenant exactement les mêmes situations qui existaient au moment du jeu protesté.*

- (4) Le scoreur officiel ne doit pas attirer l'attention d'un arbitre ou d'un autre membre d'une équipe sur le fait qu'un joueur ne frappe pas à son tour.
- (c) Le scoreur officiel est un représentant officiel de la Fédération et il a droit au respect que lui confère la dignité de sa fonction. Il est sous l'entière protection de la Fédération. Le scoreur officiel rapportera à la Fédération tout affront qu'il aura pu subir dans l'exercice de ses fonctions ou comme résultat de ces dernières, de la part d'un manager, d'un joueur, d'un employé ou de l'officiel d'un club, ou d'un membre des médias.

## **9.02 De la feuille de score officielle**

La feuille officielle de score préparée par le scoreur officiel doit respecter le format prescrit par la Fédération et doit comprendre :

- (a) Les statistiques suivantes pour chaque batteur et chaque coureur :

- (1) le nombre de présences à la batte. Excepté que l'on ne compte pas une présence lorsque le batteur :
  - (i) frappe un amorti sacrifice ou un sacrifice fly,
  - (ii) avance en première base sur quatre balles,
  - (iii) est atteint par un lancer, ou
  - (iv) avance en première base sur une obstruction ou une interférence.
- (2) le nombre de points marqués,
- (3) le nombre de coups sûrs (hit),
- (4) le nombre de points produits,
- (5) le nombre de coups sûrs de 2 bases (double),
- (6) le nombre de coups sûrs de 3 bases (triple),
- (7) le nombre de coups de circuit (home runs),
- (8) le nombre total de bases sur coups sûrs,
- (9) le nombre de bases volées,
- (10) le nombre d'amortis sacrifices,
- (11) le nombre de sacrifices flies,
- (12) le total de bases sur balles,

**Règle 9.02(a) de la feuille de score officielle (suite)**

- (13) une liste séparée pour les bases sur balles intentionnelles,
- (14) le nombre de fois qu'il a été atteint par un lancer (hit by pitched ball),
- (15) le nombre de fois où il a avancé en première base sur une interférence ou une obstruction,
- (16) le nombre de strike-outs,
- (17) le nombre de doubles jeux forcés et de doubles jeux inversés au cours desquels le batteur à frappé un roulant, et

*Règle 9.02(a)(17) Commentaire ; Le scoreur officiel ne doit pas créditer le batteur d'une frappe roulante entraînant un double jeu si le batteur-coureur est déclaré retiré suite à une interférence d'un précédent coureur.*

- (18) Le nombre de fois où il est pris sur tentative de vol de base.

**(b) Les statistiques suivantes pour chaque défenseur :**

- (1) le nombre de retraits,
- (2) le nombre d'assistances,
- (3) le nombre d'erreurs,
- (4) le nombre de doubles jeux auxquels il a participé, et
- (5) le nombre de triples jeux auxquels il a participé.

**(c) Les statistiques suivantes pour chaque lanceur :**

- (1) le nombre de manches lancées,

*Règles 9.02(c)(1) Commentaire : Dans le calcul des manches lancées, compter chaque retrait comme un tiers de manche. Si le lanceur partant est remplacé à la sixième manche alors qu'il y a un retrait dans la sixième manche, créditer ce lanceur de 5 manches 1/3. Si un lanceur partant est remplacé alors qu'il n'y a aucun retrait dans la sixième manche, on doit créditer ce lanceur de 5 manches, et on note le nombre de batteurs auxquels il a fait face dans la sixième manche. Si un lanceur remplaçant retire deux batteurs et est remplacé, on doit créditer ce lanceur de 2/3 de manche. Si un lanceur remplaçant entre en jeu et que son équipe fait un jeu d'appel qui occasionne un retrait, le scoreur officiel créditera 1/3 de manche au lanceur remplaçant.*

- (2) le nombre total de batteurs affrontés,
- (3) le nombre total de batteurs officiellement à la batte contre le lanceur, selon la règle 10.02(a)(1)
- (4) le nombre de coups sûrs accordés,
- (5) le nombre de points accordés,
- (6) le nombre de points mérités accordés,
- (7) le nombre de coups de circuits (home runs) accordés,
- (8) le nombre d'amortis sacrifices accordés,
- (9) le nombre de sacrifices flies accordés,
- (10) le nombre de bases sur balles accordées,
- (11) Une liste séparée de toutes les bases sur balles intentionnelles accordées,
- (12) Le nombre de batteurs atteints par des lancers (hit by pitched ball),
- (13) Le nombre de retraits à la batte,

**Règle 9.02(c) de la feuille de score officielle (suite)**

(14) Le nombre de lancers fous, et

(15) Le nombre de balks (feintes irrégulières).

(d) Les renseignements supplémentaires suivants :

(1) le nom du lanceur gagnant,

(2) le nom du lanceur perdant,

(3) le nom du lanceur partant ainsi que le nom du lanceur qui a fini la rencontre pour chaque équipe,

(4) le nom du lanceur crédité d'un sauvetage.

(e) Le nombre de balles passées accordées, pour chaque receveur.

(f) Le nom des joueurs participant à des doubles et triples jeux.

*Règle 9.02(f) Commentaire : par exemple, on notera : double jeu : Samson, Bédard, Lebrun  
(2). Triple jeu : Dupont et Charrette.*

(g) Le nombre de coureurs laissés sur les bases pour chaque équipe. Ce total doit comprendre tous les coureurs qui vont sur base, quel qu'en soit le moyen, et qui ne marquent pas et ne sont pas retirés. On doit inclure à ce total le batteur-coureur qui, en frappant la balle, a occasionné le troisième retrait contre un autre coureur.

(h) Le nom des batteurs qui exécutent des coups de circuit (home runs) avec les bases pleines.

(i) Le nombre de retraits au moment où le point gagnant a été marqué, si la rencontre a été gagnée à la deuxième moitié de la dernière manche.

(j) Le nombre de points par manche pour chaque équipe.

(k) Les noms des arbitres, dans l'ordre suivant : arbitre de plaque, arbitre de première base, arbitre de deuxième base, arbitre de troisième base, arbitre de champ gauche (s'il y en a) et arbitre de champ droit (s'il y en a).

(l) Le temps écoulé pour le déroulement de la rencontre, en déduisant les arrêts à cause des mauvaises conditions atmosphériques, de panne d'éclairage, de panne technique, sans lien avec le déroulement de la rencontre.

*Règle 9.02(l) Commentaire : Un arrêt pour soigner un joueur, un manager, un entraîneur ou un arbitre doit être comptabilisé dans le temps de jeu.*

(m) Le nombre de spectateurs comme indiqué par le club recevant.

**9.03 De la feuille de score (Règles additionnelles)**

(a) Dans son rapport officiel de scorage, le scoreur officiel doit inscrire le nom de chaque joueur et sa ou ses positions défensives dans l'ordre dans lequel le joueur a frappé ou aurait frappé si la rencontre ne s'était pas terminée avant qu'il ne se présente.

*Règle 9.03(a) Commentaire : Lorsqu'un joueur ne change pas de position avec un autre joueur défensif mais est seulement placé à un endroit différent pour un batteur particulier (par exemple, si le seconde base va en champ extérieur pour créer un champ extérieur à quatre joueurs, ou si un troisième base va à une position entre l'arrêt-court et le seconde base), ne pas inscrire cela comme une nouvelle position.*

(b) Le scoreur officiel doit identifier, sur la feuille de score officielle dans l'ordre à la batte, par un symbole spécial qui fait référence à un dossier distinct des batteurs et coureurs remplaçants,

tout joueur qui entre dans la rencontre comme batteur ou coureur remplaçant, que ce joueur continue ou non à jouer après. Le dossier de batteur remplaçant doit décrire ce que le remplaçant a fait. Le dossier de coureur et de batteur remplaçant doit comprendre le nom de tout remplaçant qui est annoncé, mais qui est sorti pour un autre remplaçant avant qu'il ne rentre dans la rencontre. Un tel second remplacement doit être enregistré comme battant ou courant pour le premier remplaçant annoncé.

*Règle 9.03(b) Commentaire : Les lettres minuscules sont recommandées en tant que symboles pour les batteurs de remplacement et les chiffres sont recommandés en tant que symboles pour les coureurs de remplacement. Par exemple, la feuille officielle doit être notée comme suit : « a - Simple à la place d'Albert dans la troisième manche ; b - Retiré sur un fly à la place de Bernard dans la sixième manche ; c - Retrait forcé sur une frappe à la place de Charles dans la septième manche ; d - Retiré sur un roulant à la place de Daniel dans la neuvième manche ; 1 - A couru à la place d'Edouard dans la neuvième manche ». Si le nom d'un remplaçant est annoncé mais que le remplaçant soit retiré au profit d'un autre remplaçant avant qu'il ne rentre réellement en jeu, la feuille officielle doit enregistrer le changement, par exemple, comme suit : « e - Annoncé comme remplaçant de Frank dans la septième manche ».*

**(c) De la vérification du scorage**

Le scorage est équilibré (vérifié) quand le total des présences à la batte d'une équipe, des bases sur balles reçues, des batteurs atteints par un lancer, des amortis sacrifices, des sacrifices flies, et des batteurs qui ont atteint la première base sur une interférence ou une obstruction, est égal au total des points marqués par cette équipe, du nombre des joueurs laissés sur bases et du nombre de retraits de l'équipe adverse.

**(d) Du non respect de l'ordre indiqué de passage à la batte**

Lorsqu'un joueur ne frappe pas dans l'ordre et est retiré et que le batteur régulier est retiré avant que la balle ne soit lancée au batteur suivant, le scoreur officiel attribue une présence à la batte au batteur régulier et inscrit le retrait et toutes les assistances, comme si l'ordre des batteurs avait été respecté. Si le batteur irrégulier devient coureur et que le batteur régulier est retiré sur un appel pour avoir manqué son tour à la batte, attribuer une présence à la batte au batteur régulier, créditer le retrait au receveur et ne pas tenir compte de ce qui a permis au batteur irrégulier de se rendre sur base. Si plus d'un batteur frappe sans observer l'ordre des batteurs, inscrire tous les jeux dans l'ordre, en ignorant la présence du ou des joueurs qui, au départ, n'ont pas frappé dans l'ordre.

**(e) De la rencontre interrompue et du forfait**

- (1) Lorsqu'une rencontre régulière est interrompue, le scoreur officiel complète la fiche de tous les joueurs et des équipes jusqu'au moment où la rencontre prend fin telle que définie dans la règle 7.01. Lorsque la rencontre est nulle, ne pas indiquer le lanceur gagnant ou perdant.
- (2) Lorsqu'une rencontre régulière est déclarée forfait, le scoreur officiel complète la fiche de tous les joueurs et des équipes jusqu'au moment du forfait. Si l'équipe gagnante par forfait est en tête au moment du forfait, inscrire comme perdants et gagnants les lanceurs qui se seraient qualifiés si la rencontre avait été interrompue au moment du forfait. Si l'équipe gagnante par forfait est menée aux points ou si la rencontre était nulle au moment du forfait, n'inscrire ni lanceur gagnant, ni lanceur perdant. Si la rencontre est déclarée forfait avant de devenir régulière, le scoreur officiel n'établit pas de statistiques et indique seulement qu'elle a été déclarée forfait.

*Règle 9.03 (e) Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas considérer que d'après la DEFINITION DES TERMES : FORFAIT le score d'une rencontre déclarée forfait est de 9 à 0, mais indiquer le score acquis sur le terrain au moment ou le forfait est déclaré.*

#### 9.04 Des points produits

Un point produit est une statistique créditée au bénéfice du batteur qui permet par son action à la batte à un ou plusieurs coureurs de marquer, comme indiqué dans la règle 9.04.

- (a) Le scoreur officiel créditera un point produit au batteur à chaque fois qu'un point est marqué :
- (1) sans l'aide d'une erreur et grâce à une action débutée par le batteur, lors d'un coup sûr (incluant son propre point en cas de coup de circuit), un amorti sacrifice, un sacrifice fly, un retrait dans le champ intérieur ou un choix défensif, à moins que la règle 9.04(b) ne s'applique,
  - (2) alors que le batteur devient coureur avec les bases pleines (sur une base sur balles, atteint par un lancer [hit by pitch], sur une interférence ou une obstruction), ou
  - (3) quand, avant qu'il n'y ait deux retraits, une erreur est commise sur un jeu pendant lequel un coureur aurait pu normalement marquer un point depuis la troisième base.
- (b) Le scoreur officiel n'accordera pas de point produit :
- (1) lorsque le batteur frappe un roulant dans un double-jeu forcé ou un double-jeu forcé inversé, ou
  - (2) lorsqu'un joueur de champ se voit attribuer une erreur en effectuant un mauvais attrapé, en première base, en voulant compléter un double-jeu.
- (c) Le jugement du scoreur officiel doit déterminer si un point produit doit être crédité lorsqu'un point est marqué alors qu'un joueur de champ retient la balle ou relaie sur la mauvaise base. Habituellement, si le coureur continue à courir, le scoreur officiel devra créditer un point produit, si le coureur s'arrête et repart alors qu'il constate le mauvais jeu, le scoreur officiel créditera le point comme marqué sur un choix défensif.

#### 9.05 Des coups surs (Hits)

Un coup sûr (hit) est une statistique créditée à un batteur lorsqu'il atteint la première base sans se faire retirer, comme indiqué dans la règle 9.05.

- (a) Le scoreur officiel créditera un coup sûr quand :
- (1) le batteur atteint la première base sans danger (ou l'une des bases suivantes) après avoir frappé une bonne balle qui s'immobilise au sol, qui touche une clôture avant d'être touchée par un joueur défensif ou qui franchit une clôture,
  - (2) le batteur atteint la première base sans danger sur une bonne balle frappée d'une telle force, ou si lentement, que tout joueur qui tente de faire un jeu avec la balle n'a aucune opportunité de faire un retrait,
- Règle 9.05(a)(2) Commentaire : Le scoreur officiel créditera un coup sûr si le défenseur essayant d'attraper la balle ne peut effectuer un jeu, même s'il dévie la balle hors de portée d'un autre défenseur qui aurait pu retirer un coureur.*
- (3) le batteur atteint la première base sans danger, sur une bonne balle qui rebondit de façon si inattendue qu'aucun défenseur ne peut l'attraper en faisant un effort ordinaire, ou sur une balle qui touche la plaque du lanceur ou tout autre base (la plaque de but incluse) avant d'être touchée par un défenseur et qui rebondit de telle sorte qu'aucun joueur de champ ne puisse l'attraper en faisant un effort ordinaire,

- (4) le batteur atteint la première base sans danger, sur une bonne balle qu'aucun joueur ne touche avant qu'elle n'atteigne le champ extérieur en territoire des bonnes balles à moins que, selon le jugement du scoreur, elle aurait pu être attrapée en faisant un effort ordinaire,
- (5) une bonne balle qui n'a pas été touchée par un défenseur, touche un coureur ou un arbitre, à moins qu'un coureur ne soit retiré pour avoir été touché par un infield fly, auquel cas le scoreur officiel ne devra pas accorder de coup sûr, ou

*Règle 9.05(a) Commentaire : Pour l'application de la règle 9.05(a), le scoreur officiel devra toujours donner le bénéfice du doute au batteur. Une bonne façon de procéder est de compter un coup sûr, lorsque, même en jouant de façon exceptionnelle le retrait n'est pas réalisé.*

- (6) un défenseur tente sans succès de retirer un coureur précédent et, que selon le jugement du scoreur, le batteur n'aurait pas été retiré en première base à la suite d'un effort ordinaire.

**(b)** Le scoreur officiel ne doit pas créditer de coup sûr quand :

- (1) un coureur est retiré sur un jeu forcé ou l'aurait été si une erreur n'avait pas été commise ;
- (2) un batteur frappe apparemment un coup sûr et qu'un coureur forcé de courir parce que le batteur est devenu coureur, est retiré sur appel pour ne pas avoir touché la première base vers laquelle il courrait. Le scoreur officiel attribuera une présence à la batte mais pas de coup sûr,
- (3) le lanceur, le receveur ou tout autre joueur de champ intérieur saisit une balle frappée et retire un coureur précédent qui tente d'avancer d'une base ou de retourner à la base qu'il occupait ou aurait pu retirer ce coureur en faisant un effort ordinaire excepté pour une erreur en défense. Le scoreur officiel attribuera une présence à la batte mais non un coup sûr ;
- (4) un joueur de champ échoue dans sa tentative de retirer un coureur précédent et si, selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur aurait pu être retiré en première base ; ou
- (5) un coureur est retiré pour interférence envers un joueur de champ qui tente d'attraper une balle frappée, à moins que selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur aurait été sauf s'il n'y avait pas eu d'interférence.

*Règle 9.05(b) Commentaire : La règle 9.05(b) ne s'applique pas si le joueur de champ ne fait que regarder vers une autre base ou feint de s'y rendre avant de tenter le retrait en première base.*

## **9.06 De la valeur des coups sûrs**

Le scoreur officiel inscrit une balle frappée comme un simple, un double, un triple ou un coup de circuit lorsqu'il n'en résulte aucune erreur ou retrait, comme suit :

- (a)** Conformément aux règles 9.06(b) et (c), la frappe constitue un simple si le batteur arrête sa course en première base, un double s'il s'arrête en deuxième base, un triple s'il s'arrête en troisième base et un coup de circuit s'il touche toutes les bases et marque un point.
- (b)** Lorsqu'il y a un, ou plusieurs coureurs sur les bases, le batteur gagne plus d'une base sur un coup sûr, alors que l'équipe en défense tente de retirer un coureur précédent, le scoreur officiel doit déterminer si le batteur a véritablement frappé un double ou un triple ou si le batteur-coureur a avancé au-delà de la première base sur un choix défensif.

*Règle 9.06 Commentaire : Le scoreur officiel ne créditera pas un triple au batteur lorsqu'un coureur précédent est retiré à la plaque de but ou l'aurait été si aucune erreur n'avait été commise. Ne pas créditer un double au batteur lorsqu'un coureur précédent, depuis la première base, est retiré en troisième base ou l'aurait été si aucune erreur n'avait été commise. Cependant, sauf pour les cas mentionnés ci-dessus, le scoreur officiel ne déterminera pas le nombre de bases pour un coup sûr par le nombre de bases gagnées par un coureur précédent. Un batteur peut mériter un double même si le coureur précédent ne gagne qu'une*

*base ou n'avance pas ; il peut ne mériter qu'un simple même s'il atteint la deuxième base et même si le coureur précédent avance de deux bases.*

**Exemples :**

- (1) un coureur en première, le batteur frappe au champ droit qui relaie en troisième base sans pouvoir retirer le coureur. Le batteur atteint la deuxième base. Accorder un simple au batteur.
  - (2) un coureur en deuxième base, le batteur frappe un fly. Le coureur attend de savoir si la balle est attrapée, puis n'avance que jusqu'à la troisième base alors que le batteur gagne la deuxième base. Accorder un double au batteur.
  - (3) un coureur en troisième base, le batteur frappe un fly très haut. Le coureur avance puis retourne toucher sa base, croyant que la balle sera attrapée. La balle tombe en territoire des bonnes balles mais le coureur ne peut marquer tandis que le batteur gagne la deuxième base. Créditer un double au batteur.
- (c) Lorsque le batteur tente de faire un double ou un triple en glissant, il doit continuer de toucher la dernière base vers laquelle il s'est avancé. S'il glisse au-delà et est retiré avant de pouvoir revenir la toucher, il ne sera crédité que des bases qu'il avait atteintes en étant sauf. S'il glisse au-delà de la deuxième base et est retiré, le scoreur officiel lui créditera un simple. S'il glisse au-delà de la troisième base et est retiré, il sera crédité d'un double.

*Règle 9.06(c) Commentaire : Si le batteur court au-delà de la deuxième ou de la troisième base et est retiré en tentant d'y retourner, lui créditer la dernière base touchée. S'il dépasse la deuxième base après l'avoir touchée et est retiré en tentant d'y retourner, lui créditer un double. S'il dépasse la troisième base en courant après l'avoir touchée et est retiré en tentant d'y retourner, lui créditer un triple.*

- (d) Lorsque le batteur, après avoir frappé un coup sûr, est retiré sur un appel pour ne pas avoir touché une base, la dernière base atteinte déterminera si le scoreur officiel doit lui créditer un simple, un double ou un triple. Si un batteur-coureur est retiré sur un appel après avoir raté la plaque de but, on lui créditera un triple. S'il est retiré pour avoir raté la troisième base, on lui créditera un double. S'il est retiré pour avoir raté la deuxième base, on lui créditera un simple. S'il est retiré pour avoir raté la première base, aucun coup sûr ne lui sera crédité mais le scoreur officiel inscrira une présence à la batte
- (e) Lorsqu'un batteur-coureur obtient deux bases, trois bases ou un coup de circuit conformément aux règles 5.06(b)(4) ou 6.01(h)(1), le scoreur officiel le créditera d'un double, d'un triple ou d'un coup de circuit, selon le cas
- (f) Sous réserve des dispositions de la règle 9.06(g), lorsqu'un batteur termine la rencontre par un coup sûr qui fait marquer suffisamment de points pour que son équipe gagne, le scoreur officiel lui créditera uniquement le nombre de bases gagnées par le coureur qui a marqué le point gagnant, à la condition qu'il ait lui-même avancé d'autant de bases que ce coureur.

*Règle 9.06(f) Commentaire : Le scoreur officiel appliquera cette règle même si théoriquement le batteur a droit « automatiquement » à une base additionnelle conformément aux règles 5.05 et 5.06(b)(4).*

*Le scoreur officiel créditera au batteur la base atteinte dans le cours naturel du jeu, même si le point de la victoire est marqué quelques instants avant sur le même jeu. Par exemple, en fin de neuvième manche, le score étant à égalité avec un coureur en deuxième base, le batteur frappe un coup sûr dans le champ extérieur. Le coureur marque après que le batteur ait touché la première base et continué sa course vers la deuxième base, mais très peu de temps avant que le batteur-coureur ait atteint la deuxième base. Si le batteur-coureur atteint la deuxième base, le scoreur officiel lui créditera un double.*



- (g) Lorsqu'un batteur termine la rencontre avec un coup de circuit à l'extérieur du terrain, lui et les autres coureurs sur bases ont droit de marquer.

#### 9.07 Des bases volées et des retraits sur tentatives de vol

Le scoreur officiel doit créditer une base volée au coureur à chaque fois qu'il gagne une base sans l'intervention d'un coup sûr, d'un retrait, d'une erreur, d'un retrait forcé, d'un choix défensif, d'une balle passée, d'un lancer fou ou d'un balk, compte tenu de ce qui suit :

- (a) Lorsqu'un coureur commence sa course vers la base suivante avant que le lanceur ne délivre la balle et que ce lancer ne soit inscrit comme lancer fou ou une balle passée, le scoreur officiel créditera au coureur une base volée et ne tiendra pas compte du mauvais jeu, à moins qu'à cause de ce jeu, le voleur de base avance d'une base supplémentaire ou qu'un autre coureur avance aussi, auquel cas le scoreur officiel inscrira le lancer fou ou la balle passée ainsi que la base volée.
- (b) Quand un coureur essaye de voler une base, et que le receveur, après avoir reçu le lancer, fait un mauvais relais en essayant d'empêcher le vol de base, le scoreur officiel créditera un vol de base au coureur. Le scoreur officiel n'attribuera pas une erreur au receveur, à moins que ce mauvais relais ne permette au voleur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires, ou ne permette à un autre coureur d'avancer. Dans ce cas, créditer une base volée au crédit du coureur et une erreur au receveur.
- (c) Lorsqu'un coureur, qui essaie de voler une base, ou après avoir été surpris en dehors de celle-ci, échappe au retrait en courant entre les bases et gagne la suivante sans l'aide d'une erreur, le scoreur officiel doit créditer une base volée au coureur. Si un autre coureur avance aussi sur ce jeu, le scoreur officiel doit créditer les deux coureurs d'une base volée. Si un coureur avance lorsqu'un autre coureur, tentant de voler et, pris en souricière, échappe au retrait en courant entre les bases et retourne sauf, sans l'aide d'une erreur, à la base qu'il occupait à l'origine, le scoreur officiel doit créditer une base volée à la fiche du coureur qui a avancé.
- (d) Lorsque qu'une double ou triple tentative de vol est tentée, et qu'un coureur est retiré avant d'avoir atteint et touché la base qu'il essayait de voler, aucun autre coureur ne doit être crédité d'une base volée.
- (e) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché après avoir glissé au-delà d'une base, alors qu'il tentait de retourner à cette base ou de gagner la base suivante, le scoreur officiel ne doit pas créditer une base volée.
- (f) Lorsque d'après le jugement du scoreur officiel, un coureur qui essaie de voler est sauf à la suite d'un relais mal attrapé, le scoreur officiel ne doit pas attribuer une base volée. Il doit créditer une assistance au défenseur qui a exécuté le relais, inscrire une erreur au joueur de champ qui n'a pas contrôlé ce relais et créditer le coureur d'un : « retrait sur tentative de vol ».
- (g) Le scoreur officiel ne doit pas inscrire de base volée lorsqu'un coureur avance en raison de l'indifférence de l'équipe en défense. Le scoreur officiel doit inscrire ce jeu comme un choix défensif.

*Règle 9.07(g) Commentaire : Le scoreur officiel doit considérer, pour déterminer si la défense a été indifférente à l'avance du coureur, l'ensemble des circonstances, ce qui inclut la manche et le score de la rencontre, si la défense avait retenu le coureur sur base, si le lanceur avait tenté des pickoffs sur ce coureur avant qu'il n'avance, si le défenseur qui couvre habituellement la base vers laquelle le coureur a avancé a fait un mouvement pour couvrir cette base, si la défense avait un intérêt stratégique à laisser avancer le coureur ou si la défense a peut-être tenté d'empêcher le coureur de se voir accorder un vol de base. Par exemple, avec des coureurs en première et troisième bases, le scoreur officiel créditera habituellement un vol de base au coureur qui avance en deuxième base si, selon son jugement, la défense a un intérêt stratégique à ne pas empêcher l'avance en deuxième base, c'est-à-dire empêcher que le coureur de troisième base ne marque sur le relais en deuxième base. Le scoreur officiel peut déduire que l'équipe en défense a tenté d'empêcher le coureur de se voir créditer un vol de*

*base, si par exemple la défense ne tente pas d'empêcher l'avance d'un coureur qui se rapproche d'un record en championnat ou en carrière ou d'une récompense à l'occasion d'un championnat.*

- (h) Le scoreur officiel doit attribuer à un coureur un "retrait sur tentative de vol" s'il est retiré, ou aurait été retiré s'il n'y avait pas eu erreur, alors que ce coureur :

(1) essaie de voler une base,

(2) est surpris en dehors de sa base par un retour rapide de la balle sur celle-ci (pickoff) et tente d'avancer (tout mouvement vers la base suivante doit être considéré comme une tentative d'avancer), ou

(3) glisse au-delà d'une base qu'il est en train de voler.

*Règle 9.07(h) Commentaire : Dans le cas où la balle lancée passe loin du receveur et que le coureur est retiré en tentant d'avancer, aucun retrait sur tentative de vol ne doit être attribué. Le scoreur officiel ne doit pas attribuer de retrait sur tentative de vol lorsqu'un coureur avance du fait d'une obstruction ou lorsque le coureur est retiré en raison de l'interférence du batteur. Il n'attribuera pas de retrait sur tentative de vol au coureur s'il n'avait pas crédité de vol de base au cas où le coureur aurait été sauf (par exemple, lorsque le receveur retire le coureur sur un relais alors que le coureur essayait d'avancer après qu'un lancer soit passé loin du receveur).*

## **9.08 Des sacrifices**

Le scoreur officiel doit :

- (a) Inscire un amorti sacrifice lorsque, avant deux retraits, le batteur fait avancer un ou plusieurs coureurs avec un amorti et est retiré en première base ou aurait été retiré s'il n'y avait pas eu une erreur défensive, à moins que selon le jugement du scoreur officiel, le batteur n'exécute l'amorti pour réussir un coup sûr d'une base plutôt que pour faire avancer un ou plusieurs coureurs. Dans ce cas, attribuer une présence à la batte.

*Règle 9.08(a) Commentaire : Pour déterminer si le batteur a sacrifié volontairement sa chance d'atteindre la première base pour permettre l'avance d'un coureur, le scoreur officiel devra accorder le bénéfice du doute au batteur. Le scoreur officiel devra prendre en considération les circonstances de cette présence à la batte, ce qui inclut la manche, le nombre de retraits et le score.*

- (b) Inscire un amorti sacrifice lorsque, avant deux retraits, les joueurs défensifs contrôlent un amorti sans commettre d'erreur, et essaient sans succès de retirer un coureur précédent qui avance d'une base, à moins qu'une tentative sur un amorti sacrifice n'échoue, et que, selon le jugement du scoreur officiel, un effort ordinaire n'aurait pas permis de retirer le batteur en première base, on doit créditer le batteur d'un coup sûr et non un sacrifice.

- (c) Ne pas inscrire un amorti sacrifice lorsqu'un coureur est retiré en tentant d'avancer à une base sur un amorti ou aurait été retiré autrement que par une erreur défensive. Attribuer seulement une présence à la batte, et

- (d) Inscire un sacrifice fly, quand avec moins de deux retraits, le batteur frappe un fly en direction d'un joueur de champ extérieur, ou d'un joueur de champ intérieur courant dans le champ extérieur dans le territoire des bonnes ou des mauvaises balles qui :

(1) est attrapé, et qu'un coureur marque après l'attrapé, ou

(2) est échappé, et qu'un coureur marque un point si, selon le jugement du scoreur officiel, le coureur aurait pu marquer après l'attrapé,

*Règle 9.08(d) Commentaire : Le scoreur officiel doit inscrire un sacrifice fly dans le respect de la règle 9.08(d)(2) même si un autre coureur est retiré sur un jeu forcé parce que le batteur devient coureur.*

## **9.09 Des retraits**

Un retrait est une statistique portée au crédit d'un défenseur dont l'action entraîne le retrait du batteur-coureur ou d'un coureur, comme énoncé dans la présente règle 9.09 :

(a) Le scoreur officiel créditera un retrait à chaque défenseur qui :

- (1) attrape une balle en vol, que ce soit en territoire des bonnes balles ou en territoire des fausses balles,
- (2) attrape une balle frappée ou relayée et touche sa base pour retirer un batteur ou un coureur, ou

*Règle 9.09(a)(2) Commentaire : Le scoreur officiel créditera un retrait au défenseur qui attrape un relais ou touche une base pour permettre un retrait sur jeu d'appel.*

- (3) touche un coureur qui est hors de la base qu'il occupe de façon régulière.

(b) Le scoreur officiel doit porter au crédit du receveur un retrait automatique lorsque :

- (1) le batteur est retiré sur strikes,
- (2) le batteur est retiré pour avoir frappé irrégulièrement,
- (3) le batteur est retiré pour un amorti en territoire des fausses balles sur un troisième strike,

*Règle 9.09(b)(3) Commentaire : Voir l'exception à la règle 9.15(a)(4).*

- (4) le batteur est retiré pour avoir été touché par sa propre balle frappée,
- (5) le batteur est retiré pour interférence envers le receveur,
- (6) le batteur est retiré pour ne pas avoir frappé à son tour,  
*Règle 9.09(b)(6) Commentaire : Voir la règle 9.03(d).*
- (7) le batteur est retiré pour avoir refusé de toucher la première base après avoir reçu une base sur balles après avoir été atteint par un lancer fou, ou avoir fait l'objet d'une interférence du receveur, ou
- (8) un coureur est retiré pour avoir refusé d'avancer de la troisième base à la plaque de but.

(c) Le scoreur officiel doit créditer les retraits automatiques comme suit : (et ne doit pas inscrire d'assistance sur ces jeux à moins d'indications contraires).

- (1) lorsque le batteur est retiré sur appel sur un infield fly non attrapé, il doit créditer le retrait au défenseur qui, selon son jugement, aurait pu faire l'attrapé,
- (2) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été touché par une bonne balle (y compris un infield fly), il doit créditer le retrait au défenseur le plus proche de la balle,
- (3) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru en dehors du couloir afin d'éviter d'être touché, il doit créditer le retrait au joueur défensif qu'évitait le coureur,
- (4) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir dépassé un autre coureur, il doit créditer le retrait au défenseur le plus proche de l'endroit du dépassement,
- (5) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru en sens inverse des bases, il doit créditer le retrait au défenseur qui couvrait la base laissée par le coureur lorsque ce coureur a commencé sa course inversée,
- (6) lorsqu'un coureur est retiré pour avoir créé une interférence sur un défenseur, il doit créditer le retrait à ce défenseur ; à moins que le défenseur n'ait été gêné au moment où il

effectuait un relais, auquel cas, il doit créditer le retrait au défenseur à qui le relais était destiné et créditer une assistance au défenseur qui a été gêné dans son relais, ou

- (7) lorsqu'un batteur-coureur est retiré à cause d'une interférence de la part d'un coureur précédent, conformément à la règle 6.01(a)(5), il doit créditer le retrait au joueur de première base. Si le défenseur contre qui l'interférence a été commise effectuait un relais, il doit lui créditer une assistance ; on ne peut inscrire plus d'une assistance sur tout jeu conformément aux règles 9.09(c)(6) et (c)(7).

#### **9.10 Des assistances**

Une assistance est une statistique créditée à un défenseur qui contribue par son action au retrait du batteur-coureur ou d'un coureur, comme énoncé dans cette règle 9.10.

(a) Le scoreur officiel créditera une assistance à chaque défenseur qui :

- (1) relaie ou fait dévier une balle frappée ou relayée provoquant ou qui aurait provoqué un retrait, n'eut été l'erreur d'un joueur de champ. Une seule assistance doit être créditée à chaque joueur de champ qui lance ou fait dévier la balle lors d'un jeu de souricière qui a pour résultat un retrait ou qui aurait pu en occasionner un, si une erreur n'avait été commise, ou

*Règle 9.10(a) (1) Commentaire : Un contact inefficace avec la balle ne doit pas être considéré comme une assistance. Le terme « dévier » signifie ralentir la balle ou en changer la direction de façon à aider efficacement au retrait d'un batteur ou d'un coureur. Si le retrait est effectué sur un jeu d'appel qui est réalisé dans le cours naturel du jeu, le scoreur officiel donnera une assistance à chaque défenseur qui a contribué à ce jeu, à l'exception du joueur qui réalise le retrait. Si le jeu d'appel résulte d'un relais du lanceur vers un joueur après la fin du jeu précédent, le scoreur officiel créditera une assistance uniquement au lanceur.*

- (2) relaie ou fait dévier la balle au cours d'un jeu au cours duquel un coureur est retiré sur interférence ou pour avoir couru en dehors du couloir.

(b) Le scoreur officiel n'attribuera pas d'assistance :

- (1) au lanceur sur un retrait sur strikes, à moins qu'il n'attrape un troisième strike échappé et que son relais occasionne un retrait,
- (2) au lanceur lorsque, à la suite d'un lancer au receveur, ce dernier retire un coureur lorsque celui-ci est surpris en dehors de sa base, qu'il essaie de voler une base ou touche un coureur qui essaie de marquer, ou
- (3) au défenseur qui permet à un coureur d'avancer sur un mauvais relais même si le coureur est ensuite retiré dans la continuité de ce jeu. Un jeu qui fait suite à un mauvais jeu (que ce soit une erreur ou non) constitue un nouveau jeu, et le défenseur qui exécute un mauvais jeu ne peut mériter une assistance à moins de prendre part au nouveau jeu.

#### **9.11 Des doubles jeux et triples jeux**

Le scoreur officiel doit créditer une participation à un double ou à un triple jeu à tout défenseur qui mérite un retrait ou une assistance lorsque deux ou trois défenseurs sont retirés depuis le moment du lancer jusqu'à ce que la balle soit déclarée morte ou soit en possession du lanceur en position de lancer, à moins qu'il ait une erreur ou un mauvais jeu entre les retraits.

*Règle 9.11 Commentaire : Le scoreur officiel doit créditer d'un double ou triple jeu, si un jeu d'appel, une fois que la balle est en possession du lanceur, entraîne un retrait supplémentaire.*

## 9.12 Des erreurs

Une erreur est une statistique inscrite à l'encontre d'un défenseur dont l'action a aidé l'équipe en attaque, comme énoncé dans cette règle 9.12.

(a) Le scoreur officiel devra attribuer une erreur à l'encontre d'un défenseur :

- (1) dont le mauvais jeu (échappé, relais raté ou mauvais relais) prolonge la présence d'un batteur à la batte ou d'un coureur sur les sentiers ou qui permet à un coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases, à moins que selon le jugement du scoreur officiel, le défenseur n'ait délibérément laissé tomber le fly en territoire des fausses balles, alors qu'il y a moins de deux retraits et qu'un coureur est en troisième base, afin d'empêcher ce coureur en troisième base de marquer après l'attrapé.

*Règle 9.12(a)(1) Commentaire : Le fait de manipuler la balle lentement, sans qu'il y ait un mauvais jeu de la part du joueur, ne constitue pas une erreur. Par exemple, le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur au défenseur qui attrape proprement un roulant mais ne relaie pas en première base à temps pour retirer le batteur. Il n'est pas nécessaire que le défenseur touche la balle pour qu'une erreur soit inscrite. Si un roulant passe entre les jambes d'un joueur de champ ou si un fly tombe sans être touché par un joueur de champ qui, selon son jugement, aurait pu être attrapé avec un effort ordinaire par ce joueur, le scoreur officiel doit attribuer une erreur. Par exemple, le scoreur officiel doit attribuer une erreur au joueur de champ intérieur lorsqu'un roulant passe d'un côté ou de l'autre du joueur si, selon son jugement, un joueur occupant cette position et faisant un effort ordinaire aurait pu attraper la balle et retirer un coureur. Le scoreur officiel doit attribuer une erreur à l'encontre d'un joueur de champ extérieur laissant retomber au sol un fly si, selon son jugement, un joueur de champ extérieur occupant la même position et faisant un effort ordinaire, aurait pu attraper le fly. Si un relais est bas, loin ou haut, ou touche le sol et que le coureur atteint une base alors qu'il aurait pu être retiré par ce relais, le scoreur officiel doit attribuer une erreur au joueur qui a effectué le relais.*

*Le scoreur officiel ne doit pas inscrire les erreurs mentales ou les erreurs de jugement comme erreurs sauf si une règle spécifique l'impose.*

*Une erreur mentale qui conduit à un mauvais jeu, par exemple lancer la balle dans les tribunes ou la faire rouler vers le monticule du lanceur en pensant à tort qu'il y a trois retraits, permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer, ne doit pas être considérée comme une mauvaise décision et le scoreur officiel doit attribuer une erreur à l'encontre du défenseur dans un tel cas. Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur à l'encontre du lanceur qui ne vient pas couvrir la première base sur un jeu, permettant ainsi à un batteur-coureur d'être sauf en première base. Il ne doit pas attribuer d'erreur à un défenseur qui lance à tort vers la mauvaise base sur un jeu.*

*Le scoreur officiel doit attribuer une erreur au défenseur qui provoque le mauvais jeu d'un autre défenseur, par exemple en faisant ressortir la balle du gant d'un joueur en le percutant. Sur un tel jeu, lorsque le scoreur officiel attribue une erreur au défenseur qui vient interférer sur le jeu, il ne doit pas attribuer une erreur au défenseur qui a été gêné.*

- (2) qui rate un fly en territoire des fausses balles prolongeant ainsi la présence d'un batteur à la batte, que le batteur atteigne ensuite la première base ou qu'il soit retiré.
- (3) qui attrape une balle relayée ou un roulant à temps pour retirer le batteur-coureur et néglige de toucher la première base ou le batteur-coureur.
- (4) qui attrape une balle relayée ou un roulant à temps pour retirer un coureur sur un choix défensif au cours d'un jeu forcé et néglige de toucher la base ou le coureur.

**Règle 9.12(a)(5) des erreurs (suite)**

- (5) dont le mauvais relais permet à un coureur d'atteindre sauf une base lorsque, selon le jugement du scoreur officiel, un bon relais aurait permis le retrait du coureur, à moins que le mauvais relais n'ait été exécuté pour essayer d'empêcher un vol de base.
- (6) dont le mauvais relais pour tenter d'empêcher un coureur d'avancer, permet à ce coureur ou tout autre coureur d'avancer d'une ou plusieurs bases supplémentaires à celle qu'il aurait atteinte s'il n'y avait pas eu ce mauvais relais.
- (7) dont la balle relayée rebondit de façon anormale ou touche une base ou la plaque du lanceur, un coureur, un défenseur ou un arbitre, permettant ainsi à un coureur d'avancer, ou

*Règle 9.12(a)(7) Commentaire : Le scoreur officiel devra suivre cette règle même si elle paraît injuste envers le défenseur dont le relais était précis. Par exemple, le scoreur officiel devra attribuer une erreur au joueur de champ extérieur dont le relais précis en direction du deuxième base touche la base et revient dans le champ extérieur permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Toute base gagnée par un coureur doit être justifiée.*

- (8) qui n'attrape pas ou n'essaye pas d'attraper un relais correctement effectué permettant à un coureur d'avancer, à condition que ce relais ait été effectué avec raison. Si un tel relais est fait vers la deuxième base, le scoreur officiel doit déterminer qui du deuxième base ou de l'arrêt court devait attraper la balle, et attribuer l'erreur au joueur négligent.

*Règle 9.12(a)(8) Commentaire : Si, selon le jugement du scoreur officiel, il n'y avait aucune raison de relayer, il attribuera l'erreur au joueur de champ qui a relayé la balle.*

- (b) Le scoreur officiel ne doit attribuer qu'une erreur sur tout mauvais relais sans tenir compte du nombre de bases gagnées par un ou des coureurs.
- (c) Lorsqu'un arbitre accorde au batteur ou à tout autre coureur une ou plusieurs bases à la suite d'interférence ou d'obstruction, le scoreur officiel attribuera une erreur au compte du défenseur qui a commis cette interférence ou obstruction, quel que soit le nombre de bases que le batteur, le coureur ou les coureurs ont gagné.

*Règle 9.12(c) Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur si, selon son jugement, l'obstruction ne change pas le jeu.*

- (d) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer d'erreur à l'encontre :

- (1) du receveur lorsque ce dernier, après avoir reçu un lancer, exécute un mauvais relais en essayant d'empêcher un vol de base, à moins que ce mauvais relais ne permette au coureur-voleur de gagner une ou plusieurs bases supplémentaires ou à un autre coureur de gagner une ou plusieurs bases.
- (2) d'un défenseur qui exécute un mauvais relais si, selon son jugement, le coureur n'aurait pas pu être retiré sur un relais précis et avec un effort ordinaire, à moins qu'un tel mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà de la base qu'il aurait dû atteindre si le relais n'avait pas été mal exécuté.
- (3) d'un défenseur qui exécute un mauvais relais en tentant de compléter un double ou un triple jeu, à moins qu'un tel mauvais relais ne permette à un coureur d'avancer au-delà de la base qu'il aurait dû atteindre si le relais n'avait pas été mal exécuté.

*Règle 9.12(d) Commentaire : lorsqu'un défenseur manque un relais qui, attrapé aurait complété un double ou un triple jeu, le scoreur officiel doit attribuer une erreur au défenseur qui a manqué la balle et une assistance au défenseur qui a exécuté le relais.*

- (4) d'un défenseur lorsque, après avoir manqué un roulant, un fly ou un relais, reprend la balle à temps pour retirer un coureur forcé à n'importe quelle base, ou

### Règle 9.12(d)(5) des erreurs (suite)

(5) d'un défenseur lorsqu'un lancer fou ou une balle passée est attribuée.

- (e) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer une erreur lorsque le batteur gagne la première base sur quatre balles, lorsqu'il est atteint par un lancer ou lorsqu'il atteint la première base sur un lancer fou ou une balle passée.

*Règle 9.12(e) Commentaire : Voir la Règle 9.13 pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.*

- (f) Le scoreur officiel ne doit pas attribuer une erreur lorsqu'un ou plusieurs coureurs avancent sur une balle passée, un lancer fou ou un balk.

(1) lorsque la quatrième balle appelée est un lancer fou ou une balle passée et que :

(A) le batteur-coureur se rend au-delà de la première base,

(B) un coureur forcé d'avancer en raison d'une base sur balles gagne plus d'une base,

(C) un coureur, non forcé d'avancer, gagne une ou plusieurs bases, le scoreur officiel doit inscrire une base sur balles et aussi, un lancer fou ou une balle passée, selon le cas.

(2) lorsque le receveur reprend la balle après un lancer fou ou une balle passée sur un troisième strike, et relaie en première base pour retirer le batteur-coureur ou touche le batteur-coureur, mais qu'un ou plusieurs coureurs avancent, le scoreur officiel doit inscrire le retrait à la batte, le retrait et les assistances, s'il y a lieu, et créditer l'avance du ou des coureurs comme si elle avait eu lieu au cours de ce jeu.

*Règle 9.12(f) Commentaire : Voir la Règle 9.13 pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.*

### 9.13 Des lancers fous et des balles passées

Le lancer fou est défini dans les Définitions des Termes. Une balle passée est une statistique attribuée au receveur dont l'action est responsable de l'avance d'un ou plusieurs coureurs, comme énoncé dans cette règle 9.13.

- (a) Le scoreur officiel doit attribuer un lancer fou lorsque la balle lancée de façon réglementaire est soit si haute, si éloignée, ou si basse que le receveur ne peut l'arrêter et la contrôler avec un effort ordinaire, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Il doit attribuer un lancer fou lorsqu'une balle lancée de façon réglementaire, touche le sol ou la plaque de but avant d'atteindre le receveur et n'est pas attrapée par ce dernier, permettant à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Lorsque le troisième strike est un lancer fou, permettant au batteur d'atteindre la première base, le scoreur officiel doit inscrire un strike out et un lancer fou.
- (b) Le scoreur officiel doit attribuer une balle passée au compte du receveur lorsqu'il ne peut attraper ou contrôler une balle lancée de façon réglementaire qui aurait pu être attrapée ou contrôlée, avec un effort ordinaire, permettant ainsi à un ou plusieurs coureurs d'avancer. Lorsque le troisième strike est une balle passée, permettant au batteur d'atteindre la première base, il doit inscrire un strike out et une balle passée.

*Règle 9.13 Commentaire : Le scoreur officiel ne doit pas attribuer de lancer fou ou de balle passée si l'équipe en défense réalise un retrait avant l'avance de n'importe quel coureur. Par exemple, si un lancer touche le sol et échappe au receveur avec un coureur en première base, mais que le receveur récupère la balle et relaie en deuxième base à temps pour retirer le coureur, le scoreur officiel ne doit pas attribuer de lancer fou. Le scoreur officiel crédite l'avance des autres coureurs comme un choix défensif. Si un receveur échappe un lancer, par exemple, avec un coureur en première base, mais que le receveur récupère la balle et relaie en*

*deuxième base à temps pour retirer le coureur, le scoreur officiel ne doit pas attribuer au receveur une balle passée. Il doit créditer l'avance des autres coureurs comme un choix défensif.*

*Voir les Règles 9.07(a), 9.12(e) et 9.12(f) pour les informations complémentaires relatives aux lancers fous et balles passées.*

#### **9.14 Des bases sur balles**

La base sur balles est définie dans les Définitions des termes.

- (a) Le scoreur officiel doit inscrire une base sur balles toutes les fois qu'un batteur gagne la première base suite à quatre lancers en dehors de la zone de strike ; cependant, lorsque la quatrième balle touche le batteur, cela doit être inscrit comme « atteint par un lancer ».

*Règle 9.14(a) Commentaire : (voir règle 9.16(h) Si plus d'un lanceur a accordé la même base sur balles : voir aussi la règle 9.15(b) relative aux batteurs remplaçants qui reçoivent la même base sur balles.*

- (b) Le scoreur officiel doit inscrire une base sur balles intentionnelle lorsqu'un lanceur n'essaye pas de lancer son dernier lancer dans la zone de strike, mais volontairement lance la balle loin du receveur qui se tient en dehors de son rectangle.
- (c) Lorsqu'un batteur, à qui le scoreur officiel a accordé une base sur balles, est retiré pour avoir refusé de se rendre en première base, le scoreur officiel ne doit pas créditer une base sur balles mais attribuer une présence à la batte.
- (d) Le scoreur officiel doit inscrire une base sur balles intentionnelle lorsqu'un batteur est autorisé à gagner la première base du fait de l'information donnée à l'arbitre par le manager de l'équipe en défense que son équipe a l'intention de donner une base sur balles au batteur.

#### **9.15 Du strike out (Retrait sur trois strikes)**

Un strike out est une statistique créditée au lanceur et au batteur lorsque l'arbitre annonce un troisième strike sur un batteur, comme énoncé dans cette règle 9.15.

- (a) Le scoreur officiel doit inscrire un strike out à chaque fois que le batteur :

(1) est retiré sur un troisième strike attrapé par le receveur,

(2) est retiré sur un troisième strike non attrapé, lorsqu'un coureur occupe la première base et qu'il y a moins de deux retraits,

(3) devient coureur parce que le troisième strike n'est pas attrapé, ou

(4) frappe un amorti en territoire des fausses balles, sur un troisième strike, à moins qu'un tel amorti sur un troisième strike ne soit attrapé en fly dans le territoire des fausses balles par n'importe quel défenseur, dans ce cas le scoreur officiel ne doit pas inscrire un strike out et doit créditer un retrait au défenseur qui a attrapé cette balle.

- (b) Lorsqu'un batteur quitte la rencontre alors que le compte est de deux strikes contre lui et que le batteur remplaçant est retiré à la batte, le scoreur officiel doit attribuer le retrait et la présence à la batte au premier batteur. Si le batteur remplaçant complète sa présence à la batte de quelque autre façon que ce soit, incluant une base sur balles, il doit inscrire le résultat au remplaçant.

#### **9.16 Des points mérités et des points accordés**

Un point mérité est un point pour lequel le lanceur est tenu pour responsable. Pour déterminer les points mérités, le scoreur officiel doit reconstituer chaque manche sans erreurs (ce qui exclut les



interférences du receveur) et les balles passées ; le bénéfice du doute allant toujours au lanceur pour établir quelles bases auraient été atteintes par les coureurs lors d'un jeu sans erreur. Dans le but de déterminer les points mérités, une base sur balles intentionnelle, peu importe les circonstances, doit être perçue de la même manière que les autres bases sur balles.

- (a) Le scoreur officiel doit inscrire un point mérité chaque fois qu'un coureur atteint la plaque de but à l'aide de coups sûrs, d'amortis sacrifices, d'un sacrifice fly, de bases volées, de retraits, de choix défensifs, de bases sur balles, de batteurs atteints par un lancer, de balks, ou de lancers fous (y compris un lancer fou sur un troisième strike permettant au batteur de se rendre en première base) avant que l'équipe en défense n'ait eu l'occasion de retirer l'équipe en attaque. En fonction de cette règle, une pénalité pour interférence défensive sera comptée comme une opportunité de retrait. Un lancer fou est de l'entière responsabilité du lanceur et contribue à un point mérité comme une base sur balles ou un balk.

*Règle 9.16(a) Commentaire : Ce qui suit sont des exemples de points mérités imputés à un lanceur :*

- (1) *Albert lance et retire Bernard et Christophe, les deux premiers batteurs de la manche. David atteint la première base sur l'erreur d'un défenseur. Eric frappe un coup de circuit. Gérald frappe un coup de circuit. Albert retire Frank pour terminer la manche. Trois points ont été marqués, mais aucun point mérité n'est attribué à Albert, parce que David aurait dû être le troisième retrait de la manche, en reconstituant la manche sans l'erreur.*
- (2) *Albert lance et retire Bernard. Christophe frappe un triple. Alors que David est à la batte, Albert effectue un lancer fou qui permet à Christophe de marquer. Albert retire Eric et Gérald. Un point a été marqué, c'est un point mérité pour Albert, parce que le lancer fou fait partie des avances au débit du lanceur.*

*Dans une manche où le batteur-coureur atteint la première base sur une interférence du receveur, si ce batteur marque par la suite, son point ne sera pas mérité. Le scoreur officiel ne peut présumer cependant que le batteur-coureur aurait été retiré sans l'interférence du receveur (contrairement par exemple aux situations dans lesquelles le batteur-coureur atteint la première base sur un mauvais jeu d'un défenseur inscrit comme une erreur). Comme ce batteur n'a pas eu la possibilité de compléter son tour de batte, il est impossible de savoir ce qui se serait passé pour lui sans l'interférence du receveur. Comparer les exemples suivants :*

- (3) *Avec deux retraits, Bernard atteint la première base sur une erreur d'attrapé d'un roulant par l'arrêt-court. Christophe frappe un coup de circuit. David est strike out. Deux points ont été marqués, mais aucun n'est mérité parce que Bernard aurait dû être le troisième retrait de la manche, en reconstituant la manche sans l'erreur.*
- (4) *Avec deux retraits, Bernard atteint la première base sur une interférence du receveur. Christophe frappe un coup de circuit. David est strike out. Deux points ont été marqués, mais un seul (celui de Christophe) est mérité, car le scoreur officiel ne peut présumer que Bernard aurait été le troisième retrait de la manche, sans l'interférence du receveur.*

- (b) Aucun point ne sera mérité lorsqu'il sera marqué par un coureur qui atteint la première base :

- (1) sur un coup sûr ou autrement, alors que son temps à la batte a été prolongé par un fly en territoire des fausses balles non attrapé par un défenseur,
- (2) à cause d'une interférence ou d'une obstruction, ou
- (3) à cause de n'importe quelle erreur de défense.

- (c) Aucun point ne sera mérité lorsqu'il sera marqué par un coureur dont la présence sur les sentiers aura été prolongée par une erreur, si ce coureur aurait pu être retiré sans cette erreur.

**Règle 9.16(d) des points mérités et des points accordés (suite)**

- (d) Aucun point ne sera mérité lorsque l'avance du coureur marquant le point est le résultat d'une erreur, d'une balle passée, d'une interférence ou d'une obstruction de la part de la défense, si selon le jugement du scoreur officiel, le point n'aurait pas été marqué sans l'aide de ce mauvais jeu.
- (e) Une erreur commise par le lanceur est traitée exactement de la même façon que toute autre erreur commise par n'importe quel défenseur pour la recherche des points mérités.
- (f) Lorsqu'une erreur défensive est commise sur une frappe, on doit accorder le bénéfice du doute au lanceur pour déterminer quelle base aurait atteint tout coureur, si l'équipe en défense n'avait commis cette erreur
- (g) Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le scoreur officiel ne doit pas rendre le lanceur de relève responsable du point (mérité ou non) marqué par un coureur qui était sur une base au moment de l'entrée en jeu du lanceur de relève, ni d'aucun point marqué par tout coureur qui atteint une base sur un choix défensif permettant de retirer un coureur laissé sur une base par le lanceur précédent

*Règle 9.16(g) Commentaire : Le but de la règle 9.16(g) est de rendre le lanceur responsable du nombre de coureurs qu'il a mis sur les bases, plutôt que de considérer les coureurs de façon individuelle. Lorsqu'un lanceur met des coureurs sur base et est relevé, il doit être attribué à ce lanceur tous les points marqués par la suite par ces coureurs à concurrence du nombre de coureurs laissés sur les sentiers, à moins que ces coureurs n'aient été retirés sans action du batteur (sur tentative de vol de base, pickoff en dehors de leurs bases ou sur interférence alors que le batteur-coureur n'a pas atteint la première base sur ce jeu).*

*Par exemple :*

- (1) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe est retiré sur un roulant, faisant avancer Bernard en deuxième base. David est retiré sur un fly. Daniel frappe un simple, faisant marquer Bernard. Le point de Bernard est mérité pour Albert.*
- (2) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe occasionne le retrait forcé de Bernard en deuxième base. David est retiré sur un roulant, faisant avancer Christophe en deuxième base. Daniel frappe un simple, faisant marquer Christophe. Le point de Christophe est mérité pour Albert.*
- (3) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe frappe un simple, permettant à Bernard d'avancer à la troisième base. Eric frappe un roulant à l'arrêt court, Bernard est retiré à la plaque de but et Christophe avance jusqu'en deuxième base. David est retiré sur un fly. Edward frappe un simple et fait marquer Christophe. Le point de Christophe est mérité pour Albert.*
- (4) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe reçoit une base sur balles. David est retiré sur un fly. Bernard est retiré sur pickoff en deuxième base. Daniel frappe un double et permet à Christophe de marquer un point. Le point de Christophe est mérité pour Roger.*
- (5) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe reçoit une base sur balles. Edouard remplace Roger. David occasionne le retrait forcé de Bernard en troisième base. Daniel occasionne le retrait forcé de Christophe en troisième base. Edward frappe un coup de circuit, faisant marquer 3 points. Le scoreur officiel doit attribuer un point pour Albert, un point pour Roger et un point pour Edouard.*

**Règle 9.16(g) des points mérités et des points accordés (suite)**

(6) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe reçoit une base sur balles. David frappe un simple qui remplit les bases. Daniel occasionne le retrait forcé de Bernard à la plaque de but. Edward frappe un simple faisant marquer Christophe et David. Le scoreur officiel doit attribuer un point à Albert et un point à Roger.*

(7) *Albert est le lanceur. Bernard atteint la première base par base sur balles. Roger relève Albert. Christophe frappe un simple, mais Bernard est retiré en essayant d'atteindre la troisième base et Christophe avance en deuxième base sur le relais. David frappe un simple faisant marquer Christophe. Le point de Christophe est mérité pour Roger.*

**(h)** Un lanceur de relève n'est pas responsable du premier batteur à qui il lance si celui-ci atteint la première base sur quatre balles et si ce batteur avait un avantage décisif en fonction des balles et des strikes au moment du changement de lanceur.

(1) si, lors du changement de lanceur le compte est de :

- 2 balles, aucun strike,
- 2 balles, 1 strike,
- 3 balles, aucun strike,
- 3 balles, 1 strike,
- 3 balles, 2 strikes,

et si le batteur reçoit une base sur balles, le scoreur officiel doit inscrire le batteur et la base sur balles au compte du lanceur précédent, et non à celui de relève.

(2) tout autre jeu d'un tel batteur, tel qu'atteindre une base sur un coup sûr, une erreur, un choix défensif, un retrait forcé ou pour avoir été touché par un lancer, doit être porté au compte du lanceur de relève.

*Règle 9.16(h) Commentaire : la règle 9.16(h)(2) ne doit pas être interprétée comme affectant ni contredisant la règle 9.16(g).*

(3) si, au moment du changement de lanceur le compte est de :

- 2 balles, 2 strikes,
- 1 balle, 2 strikes,
- 1 balle, 1 strike,
- 1 balle, aucun strike,
- Aucune balle, 2 strikes,
- Aucune balle, 1 strike,

Le scoreur officiel doit inscrire le batteur et les actions du batteur au compte du lanceur de relève.

**(i)** Lorsqu'il y a changement de lanceur au cours d'une manche, le lanceur de relève ne doit pas bénéficier des précédentes opportunités de retraits non réalisées, pour déterminer les points mérités.

*Règle 9.16(i) Commentaire : Il est dans l'intention de la règle 9.16(i) que soient portés au compte des lanceurs de relève les points mérités dont ils sont seuls responsables. Dans certains*

*cas, les points attribués comme mérités contre le lanceur de relève, peuvent être attribués comme non mérités contre l'équipe.*

*Par exemple :*

- (1) Avec deux retraits et Albert lanceur, Bernard obtient une base sur balles. Christophe se rend en première base sur une erreur. Roger relève Albert. David frappe un coup de circuit, faisant marquer trois points. Le scoreur officiel doit attribuer deux points non mérités à Albert, un point mérité à Roger et trois points non mérités à l'équipe (parce que la manche aurait dû se terminer avec le troisième retrait lorsque Christophe a frappé et qu'une erreur a été commise).*
- (2) Avec deux retraits et Albert lanceur, Bernard et Christophe obtiennent une base sur balles. Albert est remplacé par Roger. David se rend en première base sur une erreur. Daniel frappe un coup de circuit, faisant marquer quatre points. Le scoreur officiel doit attribuer deux points non mérités à Albert et deux points non mérités à Roger (parce que la manche aurait dû se terminer avec le troisième retrait lorsque David a frappé et qu'une erreur a été commise).*
- (3) Aucun retrait et Albert lanceur, Bernard obtient une base sur balles. Christophe se rend en première base sur une erreur. Roger relève Albert. David frappe un coup de circuit, faisant marquer trois points. Daniel et Edward sont strikes out. Frank atteint la première base sur une erreur. George frappe un coup de circuit, faisant marquer deux points. Le scoreur officiel doit attribuer deux points dont un mérité à Albert ; attribuer trois points dont un mérité à Roger ; et attribuer cinq points à l'équipe dont deux mérités (car seulement Bernard et David auraient marqué si on reconstitue la manche sans les erreurs).*

#### **9.17 Du lanceur gagnant et du lanceur perdant**

- (a) Le scoreur officiel créditera la victoire au lanceur dont l'équipe aura pris la tête alors que ce dernier était sur le monticule, ou lors du passage à l'attaque durant la manche au cours de laquelle le lanceur est remplacé, et qu'elle n'est pas rejointe par la suite à moins que :

- (1) ce lanceur ait débuté la rencontre et que la règle 9.17(b) ne s'applique, ou que
- (2) la règle 9.17(c) ne s'applique.

*Règle 9.17(a) Commentaire : A chaque fois que le score est à égalité, la rencontre devient une nouvelle rencontre concernant l'attribution de la victoire au lanceur. Dès que l'équipe adverse reprend l'avantage, tous les lanceurs qui ont lancé jusque là et ont été remplacés sont exclus de l'attribution de la victoire. Si le lanceur contre lequel l'équipe adverse reprend l'avantage continue de lancer jusqu'à ce que son équipe mène à nouveau et conserve la tête jusqu'à la fin de la rencontre, il sera le lanceur gagnant.*

- (b) Lorsque le lanceur de l'équipe qui prend la tête alors qu'il est sur le monticule ou lors du passage à l'attaque durant la manche au cours de laquelle ce lanceur est remplacé et qu'elle n'est pas rejointe au score, si ce lanceur est le lanceur partant et qu'il n'a pas complété :

- (1) cinq manches dans une rencontre comportant au moins six manches défensives, ou
- (2) quatre manches dans une rencontre comportant cinq manches défensives,

alors le scoreur officiel créditera la victoire au lanceur de relève s'il n'y en a qu'un, ou au lanceur de relève qui, selon son jugement a été le plus efficace, s'il y a plus d'un lanceur de relève.

*Règle 9.17(b) Commentaire : Le but de la règle 9.17(b) est que le lanceur de relève lance au moins une manche complète ou lance au moment où un retrait crucial est réalisé, en fonction du contexte de la rencontre (en prenant en compte le score) pour pouvoir lui créditer la victoire. Si le premier lanceur de relève lance de manière efficace, le scoreur officiel ne doit*

*pas lui créditer la victoire de manière présomptive parce que la règle stipule que la victoire doit être créditée au lanceur le plus efficace, un lanceur suivant pouvant être plus efficace. Le scoreur officiel, pour déterminer quel lanceur a été le plus efficace, doit prendre en compte le nombre de points, de points mérités et le nombre de coureurs laissés sur bases pour chaque lanceur de relève ainsi que le contexte de jeu au moment de l'entrée en jeu de chaque lanceur de relève. Si plusieurs lanceurs de relève ont eu une efficacité similaire, le scoreur officiel devra de préférence donner la victoire au lanceur étant intervenu le plus tôt dans la rencontre.*

- (c) Le scoreur officiel ne devra pas créditer la victoire à un lanceur de relève qui est inefficace lors d'une courte présence au monticule, lorsqu'au moins un lanceur de relève qui lui succède a été plus efficace pour aider son équipe à maintenir son avance. Dans ce cas, le scoreur officiel créditera la victoire au lanceur de relève qu'il juge le plus efficace.

*Règle 9.17(c) Commentaire : Le scoreur officiel devrait généralement, mais pas nécessairement, considérer que la relève d'un lanceur a été inefficace et brève si un tel lanceur lance moins d'une manche et accorde plusieurs points mérités (même s'ils sont attribués au lanceur précédent). Le commentaire de la règle 9.17(b) fournit une aide pour choisir le lanceur gagnant parmi les lanceurs de relève.*

- (d) Le lanceur perdant est le lanceur responsable du point qui permet à l'équipe gagnante de prendre la tête et de ne pas être rejointe au score.

*Règle 9.17(d) Commentaire : A chaque fois que le score est à égalité, la rencontre devient une nouvelle rencontre concernant la détermination du lanceur perdant.*

- (e) La Fédération peut organiser une rencontre hors championnat (par exemple, un all-star game) pour laquelle les règles 9.17(a) et (b) ne s'appliqueront pas. Dans de telles rencontres, le scoreur officiel doit créditer la victoire au lanceur de l'équipe qui est en tête au moment où ce lanceur est au monticule, ou durant une manche offensive au cours de laquelle ce lanceur est remplacé, et qui conserve son avance, on attribue d'ordinaire la victoire au lanceur au monticule, à moins qu'un tel lanceur ne soit remplacé après que l'équipe gagnante détienne un net avantage, et que, de l'avis du scoreur officiel, le mérite de la victoire revienne à un lanceur suivant.

## 9.18 Du blanchissage (Shutout)

Un blanchissage (shutout) est une statistique accordée au lanceur qui n'accorde aucun point dans une rencontre. Aucun lanceur ne doit être crédité d'un blanchissage à moins qu'il ne lance une rencontre complète ou qu'il n'entre en jeu à la première manche avant qu'il n'y ait eu de retrait et avant que l'équipe adverse n'ait marqué ; et qu'il retire alors l'équipe adverse avant qu'elle ne marque, en lançant le reste de la rencontre. Lorsque deux ou plusieurs lanceurs participent à un blanchissage, le **statisticien** officiel doit faire une mention à cet effet dans le bulletin officiel de statistiques des lanceurs.

## 9.19 Du sauvetage par les lanceurs de relève

Un sauvetage (ou save) est une statistique créditée au lanceur comme énoncé dans cette règle 9.19

Le scoreur officiel doit créditer un sauvetage au lanceur quand se présentent les 4 conditions suivantes réunies :

- (a) le lanceur est celui qui finit la rencontre gagnée par son équipe,
- (b) le crédit de la victoire ne lui est pas attribué,
- (c) le lanceur lance au moins un tiers de manche,
- (d) le lanceur remplit une des conditions suivantes :

- (1) il entre en jeu au moment où son équipe a une avance de trois points au maximum et lance au moins une manche, ou

- (2) il entre en jeu, quelque soit le compte, avec le point égalisateur potentiel sur base, ou à la batte, ou dans le cercle d'attente des batteurs (le point égalisateur potentiel est déjà présent sur base, ou est l'un des deux premiers batteurs à qui il fait face), ou
- (3) il lance au moins 3 manches

## 9.20 Des statistiques

La Fédération doit disposer d'un statisticien officiel. Ce dernier doit selon les dispositions de la règle 9.02, tenir un dossier cumulatif des données offensives, défensives, de course et de lancer pour chaque joueur qui participe à une rencontre comptant pour la saison régulière ou les phases finales des championnats.

A la fin de la saison, le statisticien doit préparer un rapport sous forme de tableau, comprenant toutes les données individuelles et par équipe pour chaque rencontre comptant pour les championnats, et doit soumettre ce rapport à la Fédération. Ce rapport doit identifier chaque joueur par son prénom et son nom de famille, et doit indiquer pour chaque batteur s'il frappe droitier, gaucher ou ambidextre, et pour tout défenseur ou lanceur, s'il est droitier ou gaucher.

Quand un joueur, inscrit sur l'ordre à la batte d'une équipe visiteuse, est remplacé avant de jouer en défense, il ne doit pas être crédité de statistiques défensives, à moins qu'il ne joue réellement à cette position pendant la rencontre. Tout joueur dans ce cas doit être crédité d'une rencontre jouée (dans les statistiques offensives) dès qu'il est annoncé dans la rencontre ou inscrit sur l'ordre à la batte (line up).

*Règle 9.20 Commentaire : Le scoreur officiel doit créditer une rencontre au défenseur qui est sur le terrain pendant au moins un lancer ou un jeu. Si une rencontre est interrompue (à cause de la pluie par exemple) après qu'un remplaçant soit entré en jeu, mais avant qu'il n'y ait eu un lancer ou un jeu, le scoreur officiel doit créditer ce joueur d'une rencontre dans les statistiques offensives de ce joueur mais d'aucune statistique défensive. Si une rencontre est interrompue (à cause de la pluie par exemple) après l'entrée en jeu d'un lanceur de relève mais avant qu'il n'y ait eu un lancer ou un jeu, le scoreur officiel doit créditer ce lanceur d'une rencontre dans les statistiques offensives mais pas d'une rencontre en tant que lanceur.*

Toute rencontre servant à départager deux équipes doit être incluse dans les statistiques de la saison régulière.

## 9.21 De la détermination des moyennes

Pour calculer :

- (a) Le pourcentage des rencontres gagnées et perdues : diviser le nombre de rencontres gagnées par le total de rencontres gagnées et perdues,
- (b) La moyenne de régularité à la batte : diviser le nombre total de coups sûrs (non pas le total des bases gagnées sur coups sûrs) par le nombre total de présences à la batte, tel que défini à la règle 9.02(a).
- (c) La puissance à la batte : diviser le total de bases gagnées sur coups sûrs par le nombre total de présences à la batte tel que défini à la règle 9.02(a).
- (d) La moyenne défensive : diviser le total de retraits et d'assistances par le nombre total de retraits, d'assistances et d'erreurs (qui sera appelé opportunité).
- (e) La moyenne des points mérités du lanceur : multiplier le total de points mérités encaissés par le lanceur par 9, et diviser le résultat par le nombre total de manches qu'il a lancées, y compris les fractions de manches.

*Règle 9.21(e) Commentaire : Par exemple, 9 manches 1/3 lancées et 3 points mérités donneront une moyenne de points mérités de 2.89 (3 points mérités multipliés par 9 et divisés par 9 1/3 égale 2.89).*

- (f) La moyenne d'arrivée en base : diviser le nombre total de coups sûrs, de bases sur balles et de « batteurs atteints par un lancer » par le total de présences à la batte, de bases sur balles, de « batteurs atteints par un lancer » et de sacrifices flies.

*Règle 9.21(f) Commentaire : pour calculer cette moyenne, ne pas prendre en considération les premières bases accordées pour interférence ou obstruction.*

## 9.22 Des normes minimales pour les champions individuels

En vue d'assurer une uniformité pour déterminer les meilleurs batteurs, lanceurs et défenseurs, les champions doivent atteindre les normes suivantes pour la catégorie 19 ans et plus en programme simple. Une adaptation sera faite pour les compétitions jeunes en fonction du nombre de manches des rencontres concernées :

- (a) Le batteur champion en frappe, puissance et arrivée sur base doit être celui qui a obtenu la moyenne la plus élevée à la batte, en puissance et arrivée sur base, pourvu que le nombre total de présences à la batte dans les rencontres comptant pour le championnat du batteur soit égal ou supérieur au nombre de rencontres au programme de la saison multiplié par 2.7. Le nombre total de présences à la batte (total at plate) comprend les présences officielles à la batte, plus les bases sur balles, plus les batteurs atteints par un lancer, plus les amortis sacrifices, plus les sacrifices flies, plus le nombre de premières bases accordées pour interférence ou obstruction. Si un joueur a un nombre de présences à la batte inférieur à celui exigé et si sa moyenne demeure la plus élevée en lui attribuant le nombre de présences requises à la batte, ce joueur doit avoir le titre de champion de frappe, de puissance ou d'arrivée sur base.

*Règle 9.22(a) Commentaire : Si la Fédération programme 50 rencontres dans son championnat,  $(50 \times 2,7) = 135$  présences à la batte qualifieront le candidat pour le titre de champion. Les fractions de présence à la batte doivent être arrondies en plus ou en moins suivant le chiffre rond le plus proche.*

*Par exemple,  $(162 \times 3.1) = 502,2$  ce qui est arrondi à 502. Si Bernard a le plus haut Batting Average parmi ceux avec 502 présences à la batte avec une moyenne à la frappe de .362 (181 pour 500 At Bat), et Christophe a 490 présences à la batte, 440 At Bat et 165 Coups sûrs pour une moyenne à la frappe de .375, Christophe doit être champion, parce qu'en additionnant 12 At Bat supplémentaires à Christophe cela lui donnerait toujours une moyenne à la frappe supérieure à Bernard : .365 (165 Coups sûrs en 452 At Bat).*

- (b) Le lanceur champion sera celui qui aura la plus petite moyenne de points mérités, pourvu qu'il ait lancé au moins autant de manches que 80% du nombre de rencontres inscrites au programme du championnat pour chaque équipe au cours de la saison.

*Règle 9.22(b) Commentaire : Par exemple, si la Fédération programme 50 rencontres dans son championnat, 40 manches qualifient un lanceur pour un titre de champion. Les fractions de manches lancées doivent être arrondies en plus ou en moins suivant le chiffre rond le plus proche.*

- (c) Le défenseur champion sera celui qui aura atteint la moyenne de défense la plus élevée pour chacune des fonctions suivantes :

(1) un receveur doit avoir pris part à la moitié au moins du nombre de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison,

(2) un joueur de champ intérieur ou extérieur doit avoir pris part à au moins deux tiers du nombre des rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison, et

(3) un lanceur doit avoir lancé au moins autant de manches qu'il y a de rencontres au programme de chaque équipe dans le championnat pour la saison à moins qu'un autre lanceur

ait une moyenne défensive égale ou plus élevée, et a eu un plus grand nombre d'opportunités défensives en un nombre plus petit de manches, ce dernier lanceur sera considéré comme champion.

### **9.23 Des directives pour la tenue des performances cumulatives**

- (a) Record des coups sûrs consécutifs. Une série de coups sûrs consécutifs ne sera pas interrompue si la présence à la batte (total at plate) se conclut par une base sur balles, un batteur atteint par un lancer, une interférence défensive, une obstruction ou un amorti sacrifice. Par contre un sacrifice fly arrêtera la série.
- (b) Record de rencontres consécutives avec un retrait. Une série consécutive de rencontres avec un coup sûr ne doit pas être arrêtée si tous les passages (un ou plus) à la batte du batteur lors d'une rencontre donnent une base sur balles, un batteur atteint par un lancer, une interférence défensive, une obstruction ou un amorti sacrifice. La série prend fin si le joueur a un sacrifice fly et aucun coup sûr.

Un record individuel de rencontres consécutives avec un coup sûr doit être déterminé par les rencontres consécutives dans lesquelles un tel joueur apparaît et n'est pas déterminée par les rencontres de son club.

- (c) Record des rencontres consécutives jouées. Une série de rencontres consécutives est prolongée si le joueur joue la moitié d'une manche en défense ou s'il complète sa présence à la batte en atteignant la première base ou en étant retiré. Une présence seulement comme coureur remplaçant ne prolongera pas la série. Si un joueur est expulsé d'une rencontre par un arbitre avant qu'il ne puisse remplir les conditions de cette règle 9.23(c), sa série continuera.
- (d) Rencontres suspendues. Comme énoncé dans cette règle 9.23, toutes les performances appartenant au complément de la rencontre suspendue seront considérées comme ayant lieu à la date pour laquelle la rencontre avait été prévue à l'origine.



## DEFINITIONS DES TERMES

Toutes les définitions sont données dans l'ordre alphabétique

**ABRI DES JOUEURS (banc des joueurs, bench, dugout) :** Endroit réservé aux joueurs, remplaçants, coachs, manager ou autres membres en uniforme d'une équipe quand ils ne participent pas au jeu proprement dit.

**AMORTI (bunt) :** Balle frappée sans élan, la batte rencontrant intentionnellement la balle et l'envoyant lentement dans le champ intérieur.

**APPEL :** Un défenseur demande à l'arbitre de prendre une décision car il croit que l'équipe en attaque a violé une règle de jeu.

**ATTAQUANT :** Joueur membre de l'équipe qui est à la batte.

**ATTRAPE (catch) :** Un défenseur prend fermement possession d'une balle alors qu'elle est en vol avec sa main ou son gant et la contrôle sans se servir de sa casquette, de son plastron, de sa poche ou de toute autre partie de son uniforme.

Il n'y a pas d'attrapé si, au moment ou immédiatement après avoir saisi la balle, un joueur entre en contact avec un autre joueur ou un mur ou s'il tombe et qu'il laisse échapper la balle.

Il n'y a pas d'attrapé si un défenseur touche la balle qui ensuite ricoche sur un attaquant ou un arbitre et est alors attrapée par un autre défenseur.

Pour démontrer la validité de l'attrapé, le joueur doit tenir la balle suffisamment longtemps pour montrer qu'il a le contrôle complet de celle-ci et que sa sortie du gant est volontaire et intentionnelle.

Si un défenseur a bien attrapé la balle et qu'il la laisse échapper au moment où il la relance, l'attrapé est bien validé.

*(Attrapé), Commentaire : Un attrapé est régulier si après avoir été jonglée par un joueur, la balle, avant qu'elle ne touche le sol, est finalement attrapée par celui-ci ou par tout autre défenseur. Les coureurs peuvent quitter leur base au moment où le premier joueur touche la balle. Un défenseur peut étendre le bras au-dessus de la clôture ou de toute autre démarcation pour attraper la balle. Il peut sauter sur une palissade ou une bâche qui peut se trouver dans le territoire des fausses balles. On ne décrète aucune interférence quand un défenseur étend le bras par-dessus une clôture, une palissade, une corde ou même les gradins pour attraper une balle. Il le fait à ses propres risques.*

*Si un défenseur, tentant un attrapé au bord de l'abri des joueurs, est maintenu pour éviter sa chute par un ou des joueurs de l'une ou l'autre équipe et que la balle est bien attrapée, cet attrapé doit être validé.*

**BALLE :** C'est un lancer qui ne passe pas dans la zone de strike (en vol) et que le batteur ne tente pas de frapper. Si une balle lancée touche le sol et rebondit dans la zone de strike, c'est une « balle ». (Règle 3.01 (Balle Commentaire)).

**BALLE EN JEU (live ball) :** Toute balle en jeu.

**BALLE MORTE :** Une balle est morte lorsque le jeu est arrêté régulièrement et temporairement.

**BALK (feinte irrégulière) :** Action irrégulière commise par le lanceur lorsqu'un ou plusieurs coureurs sont sur les bases, donnant le droit à tous les coureurs d'avancer d'une base.

**BASE :** L'un des quatre endroits que doit toucher le coureur dans l'ordre pour marquer un point ; désigne plus généralement les coussins et la plaque de but qui servent à marquer ces 4 emplacements.

**BASE SUR BALLE (base on balls) :** La première base est accordée au batteur qui, lors de son passage à la batte, reçoit quatre lancers en dehors de la zone de strike et ne tente pas de les frapper ou à la suite d'une demande à l'arbitre de la part du manager de l'équipe en défense de son intention d'accorder une base sur balles au batteur. Dans un tel cas, l'arbitre autorise le batteur à rejoindre la première base comme si ce dernier avait reçu quatre lancers en dehors de la zone de strike.

**BATTERIE :** Désigne l'ensemble formé par le lanceur et le receveur.

**BATTEUR :** Joueur de l'équipe en attaque qui prend place dans le rectangle des batteurs.

**BATTEUR COUREUR :** Joueur de l'équipe en attaque qui vient de terminer son passage à la batte et qui est appelé ainsi jusqu'au moment où il est retiré ou jusqu'au moment où le jeu au cours duquel il est devenu un coureur est terminé.

**BONNE BALLE (fair ball) :** Une balle frappée qui

- (1) Entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base, s'arrête au sol dans le territoire des bonnes balles, ou
- (2) En rebondissant vers le champ extérieur, au-delà de la première ou de la troisième base, se trouve sur ou au dessus du territoire des bonnes balles, ou
- (3) Touche la première, la deuxième ou la troisième base, ou
- (4) En passant au champ extérieur derrière les premières et troisièmes bases tombe d'abord dans le territoire des bonnes balles, ou
- (5) Dans le territoire des bonnes balles touche en vol ou au sol un arbitre ou un joueur, ou
- (6) Dans le territoire des bonnes balles quitte le terrain de jeu en vol.

Un fly (chandelle) est jugé dans les limites des bonnes balles en tenant compte des positions relatives de la balle et de la ligne de jeu, y compris le poteau de ligne de jeu, et non en tenant compte de la position du défenseur, qu'il soit ou non dans les limites des bonnes balles au moment où il touche la balle.

*(Bonne Balle), Commentaire : Si un fly retombe dans le champ intérieur entre la plaque de but et la première base, ou entre la plaque de but et la troisième base, et rebondit ensuite en territoire des fausses balles, sans toucher un joueur quelconque ou l'arbitre, et avant de passer la première ou la troisième base, c'est une foul ball ; ou si la balle s'arrête en territoire des fausses balles, ou si un joueur la touche pendant qu'elle se trouve en territoire des fausses balles, c'est une foul ball. Si un fly retombe sur la première ou la troisième base ou au-delà de ces dernières, et rebondit ensuite en territoire des fausses balles, c'est une bonne balle.*

*Les clubs érigent, de plus en plus, de hauts poteaux sur la ligne de clôture avec un filet métallique s'étendant en territoire des bonnes balles par-dessus la clôture, permettant ainsi à l'arbitre de distinguer avec plus de précision une bonne balle d'une foul ball.*

**CHOIX DEFENSIF (fielder's choice) :** Un défenseur s'empare de la balle au sol et, au lieu de la relayer vers la première base pour provoquer l'élimination du batteur-coureur, la relaie vers une autre base pour essayer de retirer un coureur précédent. L'expression est aussi utilisée par les scoreurs :

- (a) pour enregistrer l'avance d'un batteur-coureur d'une ou plusieurs bases, lorsqu'un défenseur tente de retirer un coureur précédent après avoir attrapé la balle ;
- (b) pour enregistrer l'avance d'un coureur (autrement que par une base volée ou erreur) alors qu'un défenseur tente de retirer un autre coureur ;
- (c) pour enregistrer l'avance d'un coureur effectuée seulement à cause de l'indifférence de l'équipe en défense (base volée sans opposition).

**CLUB** : Association de personnes physiques ayant pour but commun la pratique du Baseball au sein de la Fédération.

**COACH (entraîneur)** : Membre en uniforme d'une équipe, désigné par le manager pour accomplir diverses tâches indiquées par ce dernier, tâches similaires mais non limitées à celle d'un coach de base.

**COACH DE BASE** : Membre en uniforme d'une équipe qui dirige les batteurs et coureurs de son équipe depuis le rectangle du coach de la première ou de la troisième base.

**COUREUR** : Joueur de l'équipe en attaque qui avance vers une base, la touche ou y retourne.

**DECISION** : Jugement rendu par l'arbitre.

**DEFENSE** : Equipe, ou tout joueur de celle-ci, occupant le champ intérieur et/ou le champ extérieur.

**DEFENSEUR** : Joueur de l'équipe en défense.

**DOUBLE JEU (double play)** : Jeu au cours duquel l'équipe en défense retire consécutivement deux attaquants dans la continuité de l'action, pourvu qu'il n'y ait aucune erreur entre les retraits.

- (a) Un double jeu forcé est un jeu continu dont les deux retraits sont des jeux forcés.
- (b) Un double jeu forcé renversé est un jeu au cours duquel le premier retrait est un jeu forcé et le deuxième retrait est effectué sur un coureur qui n'est plus forcé à cause du premier retrait.

Exemple de double jeu forcé renversé : Un coureur est en première base et il y a un retrait ; le batteur frappe une balle roulante au joueur de première base qui touche sa base (1<sup>er</sup> retrait) et relaie la balle au joueur de deuxième base pour le second retrait (joueur à toucher) ;

Autre exemple : Bases pleines, aucun retrait ; le batteur frappe une balle roulante au joueur de troisième base qui touche la 3<sup>ème</sup> base (premier retrait) puis relaie au receveur pour le deuxième retrait (joueur à toucher).

**EFFORT ORDINAIRE** : Effort qu'un défenseur d'habileté moyenne à une position, dans un championnat ou à un niveau de compétition donné, devrait faire lors d'un jeu, eu égard à l'état du terrain et aux conditions météorologiques.

*(Effort ordinaire), Commentaire : Cette norme, énoncée plusieurs fois dans les Règles Officielles du Scorage (par exemple, Règles 9.05(a)(3), 9.05(a)(4), 9.05(a)(6), 9.05(b)(3) (Coups Sûrs) ; 9.08(b) (Sacrifices) ; 9.12(a)(1) Commentaire ; 9.12(d)(2) (Erreurs) et 9.13(a), 9.13(b) (Lancers Fous et Balles Passées) ainsi que dans les Règles Officielles du Baseball (par exemple, dans Définition des Termes : Infield fly), est une norme objective applicable à tous les défenseurs. Autrement dit, même si un défenseur fait tout ce qu'il peut (effort maximum) dans une situation donnée, si cet effort ne correspond pas à ce qu'un défenseur moyen à cette position et à ce niveau de compétition est capable de faire, alors le scoreur officiel doit considérer une erreur de la part du défenseur.*

**EN DANGER (in jeopardy)** : Lorsque la balle est encore en jeu et qu'un attaquant peut être retiré.

**EN VOL (in flight)** : Une balle frappée, relayée ou lancée qui n'a pas encore touché le sol ou tout autre objet à l'exception d'un défenseur.

**EQUIPE RECEVANTE (home team)** : Equipe sur le terrain de laquelle la rencontre est jouée, ou si la rencontre a lieu sur terrain neutre, équipe désignée par la Commission Sportive concernée.

**FEDERATION** : Elle veille à l'application des règles du jeu, inflige des amendes et/ou des suspensions à l'encontre de tout joueur, coach, manager ou arbitre pour toute violation de ces règles du jeu ; résout tout différent relatif aux règles du jeu ou statue sur toute rencontre disputée sous protêt.

**FLY BALL (chandelle)** : Balle frappée qui monte haut dans les airs.

**FORFAIT** : Rencontre déclarée terminée par l'arbitre en chef pour violation d'une ou plusieurs règles. L'équipe non fautive gagne la rencontre par le score de 9 à 0.

**FOUL BALL (fausse balle)** : Une balle frappée qui

- (1) S'arrête en territoire des fausses balles entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base, ou
- (2) Rebondit au-delà de la première ou de la troisième base sur ou au-dessus du territoire des fausses balles, ou
- (3) Tombe en premier en territoire des fausses balles au-delà de la première ou de la troisième base, ou,
- (4) Alors qu'elle est en territoire des fausses balles ou au-dessus de ce territoire, touche un arbitre, un joueur, ou quelque objet que ce soit, étranger au terrain naturel.

La nature d'un fly en territoire des fausses balles est déterminée par les positions relatives de la balle et de la ligne de jeu, poteaux compris, et non par la position du défenseur, que celui-ci soit en territoire des fausses balles ou non, au moment où il touche la balle.

*(Foul Ball), Commentaire : Une balle frappée qui n'est pas touchée par un défenseur, heurte la plaque du lanceur et rebondit en territoire des fausses balles, entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base est une foul ball.*

**GLISSER AU DELA (overslide)** : c'est l'action d'un attaquant qui glisse vers une base, la dépasse et perd le contact avec celle-ci ; sauf lorsqu'il s'agit d'avancer de la plaque de but vers la première base.

**INFIELD FLY (chandelle intérieure)** : C'est une fly ball (chandelle) en territoire des bonnes balles (à l'exception d'un line drive ou d'un amorti) qui peut être attrapé par un joueur de champ intérieur avec un effort ordinaire, alors que la première et la seconde base ou la première, la seconde et la troisième base sont occupées, avant qu'il n'y ait deux retraits. Le lanceur, le receveur et tout joueur de champ extérieur qui se trouve dans le champ intérieur lors de ce jeu est considéré comme un joueur de champ intérieur pour l'application de cette règle.

Quand il semble apparent qu'une balle frappée sera un infield fly, l'arbitre doit immédiatement crier « infield fly » au bénéfice des coureurs. Si la balle est proche des lignes de jeu, l'arbitre doit crier « infield fly, if fair ».

La balle est en jeu et les coureurs peuvent : soit avancer au risque de voir la balle attrapée, soit retoucher la base et avancer après que la balle soit touchée, comme s'il s'agissait d'une fly ball ordinaire.

Si la balle tombe en territoire des fausses balles, elle devient une foul ball et traitée comme telle.

Si un infield fly annoncé tombe au sol sans avoir été touché et rebondit en territoire des fausses balles avant la première base ou la troisième base, c'est une foul ball.

Si un infield fly annoncé tombe sur le territoire des fausses balles sans avoir été touché et rebondit en territoire des bonnes balles avant la première base ou la troisième base, c'est un infield fly.

*(Infield Fly), Commentaire : Pour l'application de cette règle, l'arbitre doit décider si la balle peut être attrapée, sans difficulté, par un joueur de champ intérieur et ne pas se fier à des limites précises comme le gazon ou des lignes entre les bases tracées sur le terrain. L'arbitre doit aussi faire appliquer cette règle si un joueur de champ extérieur attrape la balle, s'il juge qu'un joueur de champ intérieur aurait pu le faire aisément.*

*L'infield fly ne peut, en aucun cas, être considéré comme un jeu d'appel. C'est le jugement de l'arbitre qui doit prévaloir dans l'application de la règle et la décision doit être connue immédiatement.*

*Quand un infield fly est appelé, les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques. Si lors d'un infield fly, le défenseur laisse intentionnellement tomber une bonne balle, celle-ci reste en jeu en dépit des dispositions de la règle 5.09(a)(12) (Règle 6.05 (1)). La règle de l'infield fly a la préséance.*

*Si une interférence est appelée lorsqu'il y a un infield fly, la balle reste en jeu jusqu'à ce qu'il soit déterminé si elle est une bonne balle ou une foul ball. Si c'est une bonne balle, le coureur qui a interféré avec le défenseur et le batteur sont retirés. Si c'est une foul ball, et même si elle est attrapée, le coureur est retiré et le batteur retourne à la batte.*

**INTERFERENCE :**

- (a) Une interférence offensive est commise par l'équipe en attaque lorsqu'elle gêne, entrave, obstrue ou trouble la progression d'un défenseur pour l'empêcher d'accomplir un jeu.
- (b) Une interférence défensive est commise par un défenseur lorsqu'il gêne un batteur pour l'empêcher de frapper un lancer.
- (c) Une interférence de l'arbitre est commise lorsque :
  - (1) celui-ci gêne ou empêche un receveur de lancer la balle afin d'empêcher un vol de base ou de tenter de surprendre un coureur (pick-off), ou
  - (2) lorsqu'une bonne balle touche un arbitre dans le territoire des bonnes balles avant de dépasser un défenseur.
- (d) Une interférence d'un spectateur (ou d'un objet lancé par le spectateur) est commise lorsqu'il empêche un joueur d'effectuer une action sur une balle en jeu en pénétrant sur le terrain de jeu, ou en se penchant hors des tribunes au-dessus du terrain de jeu.

**IRREGULIER ou IRREGULIEREMENT :** Tout ce qui est contraire aux présentes règles.

**JEU FORCE (force play) :** Lorsqu'un coureur perd régulièrement le droit d'occuper une base parce que le batteur devient coureur.

*(Jeu Forcé), Commentaire : La confusion quant à ce type de jeu est évitée en se souvenant que la situation de jeu forcé disparaît fréquemment au cours du jeu.*

*Exemple : Coureur en première base, un retrait, la balle est frappée sur le joueur de première base qui touche la base, le batteur-coureur est alors retiré. A ce moment là, la situation forcée cesse d'exister et le coureur qui avance vers la deuxième base doit être touché.*

*S'il y avait eu un coureur sur la troisième base ou sur la deuxième base et que l'un ou l'autre de ces coureurs ait marqué avant le retrait en deuxième base, le point compte.*

*Si le défenseur de la première base avait relayé en deuxième base et que la balle ait été renvoyée en première base, le jeu en seconde base aurait été forcé pour le deuxième retrait et le retour de la balle en première base aurait constitué le troisième retrait. Dans ce cas, aucun point n'est marqué.*

*Exemple de jeu non forcé : Un retrait, un coureur en première base, un coureur en troisième base. Le batteur est retiré sur un fly. Deux retraits. Le coureur sur la troisième base touche sa base et marque après l'attrapé, le coureur de première base essaie de retourner à la première base mais le relais du défenseur y parvient avant lui. Trois retraits. Si dans l'opinion de l'arbitre, le coureur de troisième base a touché la plaque de but avant que la balle n'ait atteint le joueur de première base, le point compte.*

**JOUEUR DE CHAMP INTERIEUR (infielder) :** Défenseur en position dans le champ intérieur.

**JOUEUR DE CHAMP EXTERIEUR (outfielder) :** Défenseur en position dans le champ extérieur, celui-ci étant la partie de l'aire de jeu la plus éloignée de la plaque de but.

**LANCER (pitch)** : Balle lancée au batteur par le lanceur.

*(Lancer), Commentaire : Tout lancer d'un défenseur à un autre défenseur est un relais (throw).*

**LANCER FOU (wild pitch)** : Lancer trop haut, trop bas ou trop à côté de la plaque de but pour être attrapé par le receveur avec un effort ordinaire.

**LANCER IRREGULIER (illegal pitch)** : C'est

(1) Un lancer au batteur effectué alors que le lanceur n'a pas le pied pivot en contact avec la plaque du lanceur ;

(2) Un lancer rapide de la balle effectué sans permettre au batteur de se préparer.

Un lancer irrégulier effectué avec un ou des coureurs sur bases est un balk (feinte irrégulière).

**LANCER RAPIDE (dit parfois « RETOUR RAPIDE »)** : Lancer effectué avec l'intention de prendre le batteur par surprise ou en déséquilibre. C'est un lancer irrégulier.

**LANCEUR (pitcher)** : Défenseur désigné pour effectuer les lancers au batteur. Le **PIED PIVOT** du lanceur est le pied en contact avec la plaque du lanceur au moment du lancer.

**LINE DRIVE (balle directe)** : C'est une balle frappée qui va directement et rapidement de la batte à un défenseur sans toucher le sol.

**MANAGER** : Toute personne désignée par le club et qui est responsable des actions de l'équipe sur le terrain. Il représente l'équipe auprès de l'arbitre et de l'équipe adverse. Un joueur peut être manager.

**MANCHE (inning)** : Période d'une rencontre, au cours de laquelle les deux équipes alternent à l'attaque et en défense et, au cours de laquelle chaque équipe retire trois joueurs de l'équipe adverse. Chaque période au cours de laquelle une équipe est à la batte constitue une demi-manche.

**OBSTRUCTION** : Action par laquelle un défenseur, n'étant pas en possession de la balle ni en position pour attraper une balle, gêne la progression d'un coureur.

**OUT (RETIRE)** : L'un des trois éliminés de l'équipe en attaque pendant son temps à la batte.

**PENALITE** : Application des présentes règles à la suite d'une action irrégulière.

**PERSONNE** : La personne d'un joueur ou d'un arbitre comprend son corps, son uniforme et son équipement.

**PLAY (en jeu)** : Ordre de l'arbitre pour commencer la rencontre ou reprendre le jeu après chaque arrêt lorsque la balle est morte.

**POINT (run ou score)** : Tout point marqué par un attaquant qui de batteur devient coureur et qui touche les bases dans l'ordre : première base, deuxième base, troisième base et plaque de but.

**PROGRAMME DOUBLE (double header)** : Lorsque deux rencontres prévues ou reportées ont lieu à la suite l'une de l'autre.

**RECEVEUR (catcher)** : C'est le défenseur qui prend position derrière la plaque de but.

**RECTANGLE DU BATTEUR (batter's box)** : Espace où doit se trouver le batteur lors de sa présence à la batte.

**RECTANGLE DU RECEVEUR (catcher's box)** : Espace où doit se trouver le receveur jusqu'au moment où la balle quitte la main du lanceur.

**REGULIER ou REGULIEREMENT** : Tout ce qui est en accord avec ces règles.

**RELAIS (throw)** : Action de lancer la balle par un mouvement de la main et du bras vers un objectif désigné. Il convient de bien différencier le relais du lancer.

**RENCONTRE INTERROMPUE (called game)** : Rencontre à laquelle l'arbitre en chef met fin pour quelque raison que ce soit.

**RENCONTRE NULLE (tie game)** : Rencontre réglementaire qui est interrompue alors que les deux équipes sont à égalité de points.

**RENCONTRE REGLEMENTAIRE** : Voir Règle 7.01 (Règles 4.10 et 4.11).

**RENCONTRE SUSPENDUE** : Rencontre interrompue par l'arbitre qui doit être continuée à une date ultérieure.

**RETOUCHER** : Action d'un joueur qui retourne toucher une base en observation des règles.

**RICOCHET (foul tip)** : Balle frappée qui se dirige rapidement et directement de la batte vers le receveur et qui est régulièrement attrapée. Ce n'est pas un ricochet si elle n'est pas attrapée. Tout ricochet attrapé est un strike et la balle est en jeu.

**ROULANT (ground ball)** : C'est une balle frappée qui roule ou rebondit au sol.

**SAUF (safe)** : Déclaration de l'arbitre selon laquelle un coureur a droit à la base qu'il tentait d'atteindre.

**SCOREUR OFFICIEL** : Voir règle 9.00 (Règle 10.00)

**SET POSITION (position avec arrêt)** : Une des deux positions régulières du lanceur.

**SOURICIERE (run-down)** : Action de la défense pour tenter de retirer un coureur entre deux bases.

**SQUEEZE PLAY (jeu suicide)** : Stratégie offensive qui consiste, avec un coureur en troisième base, à tenter de marquer un point alors que le batteur essaie d'effectuer un amorti.

**STRIKE (prise)** : Lancer régulier, annoncé ainsi par l'arbitre, lorsque :

- (a) Le batteur tente sans succès de frapper la balle ;
- (b) Le batteur ne tente pas de frapper la balle bien que tout ou partie de celle-ci passe dans la zone de strike ;
- (c) Le batteur, qui compte moins de deux strikes contre, lui frappe une foul ball ;
- (d) Le batteur frappe un amorti dans le territoire des fausses balles ;
- (e) La balle touche le batteur alors que celui-ci essaie de la frapper ;
- (f) La balle en vol touche le batteur dans la zone de strike ;
- (g) La balle devient un ricochet.

**TERRITOIRE DES BONNES BALLEES (fair territory)** : Partie du terrain comprise entre les lignes des première et troisième bases, allant de la plaque de but au fond du terrain ou à la clôture et tout espace à la verticale de la zone ainsi décrite. Les lignes de jeu sont incluses dans le territoire des bonnes balles.

**TERRITOIRE DES FAUSSES BALLEES (foul territory)** : Tout espace autre que le territoire des bonnes balles.

**TIME (arrêt de jeu) :** Annonce, par l'arbitre, d'un arrêt régulier et momentané du jeu pendant lequel la balle est morte.

**TOUCHER (tag) :**

- (a) Action effectuée par un défenseur lors d'un jeu forcé en touchant une base avec une partie de son corps tout en tenant fermement la balle dans sa main ou son gant.
- (b) Action effectuée par un défenseur qui touche un coureur de la main ou du gant dans lequel se trouve la balle tenue fermement. (n'incluant pas les bouts de lacets de fixation du gant qui en dépassent)

Ce n'est pas un toucher si le défenseur, simultanément ou immédiatement après avoir touché la base ou le coureur, perd le contrôle de la balle. Le défenseur doit tenir la balle suffisamment longtemps afin de montrer qu'il a le total contrôle de celle-ci.

Si le défenseur a effectué un toucher et perd le contrôle de la balle lorsqu'il s'apprête à la relayer par la suite, alors le toucher doit être validé.

Pour l'application de cette définition, toute joaillerie portée par un joueur (par exemple colliers, bracelets, etc.) ne constitue pas une partie du corps du joueur.

**TOUCHER UN JOUEUR OU UN ARBITRE :** Action de toucher le corps d'un joueur ou d'un arbitre, ou l'uniforme ou l'équipement porté par ces derniers (à l'exception de toute joaillerie portée par un joueur (par exemple colliers, bracelets, etc.).

*(Toucher), Commentaire : L'équipement doit être considéré comme porté par le joueur ou l'arbitre si celui-ci est en bonne place et au contact de la personne.*

**TRIPLE JEU :** Jeu au cours duquel l'équipe en défense provoque le retrait de trois attaquants sans que le jeu ne soit interrompu, et qu'une erreur ne soit commise entre les retraits.

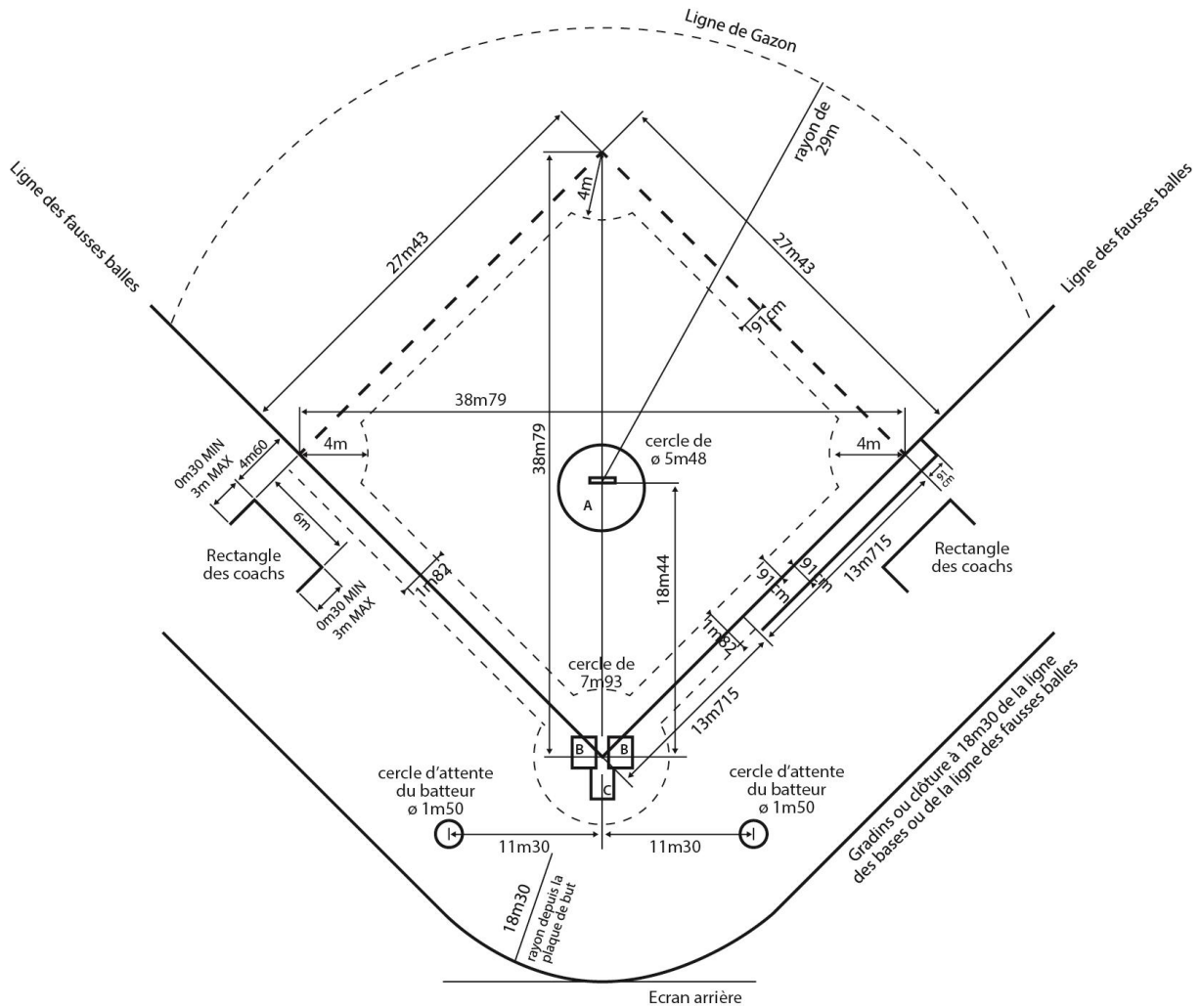
**WIND UP POSITION :** Une des deux positions régulières du lanceur.

**ZONE DE STRIKE (zone de prise) :** C'est le volume situé au-dessus de la plaque de but dont la limite supérieure est une ligne horizontale située à mi-distance entre le haut des épaules et le haut de la ceinture du pantalon, et la limite inférieure est une ligne horizontale située sous la rotule du genou. La zone de strike est évaluée par rapport à la position du batteur lorsqu'il est prêt à s'élancer sur une balle lancée (voir le diagramme à l'annexe 5).



ANNEXE 1

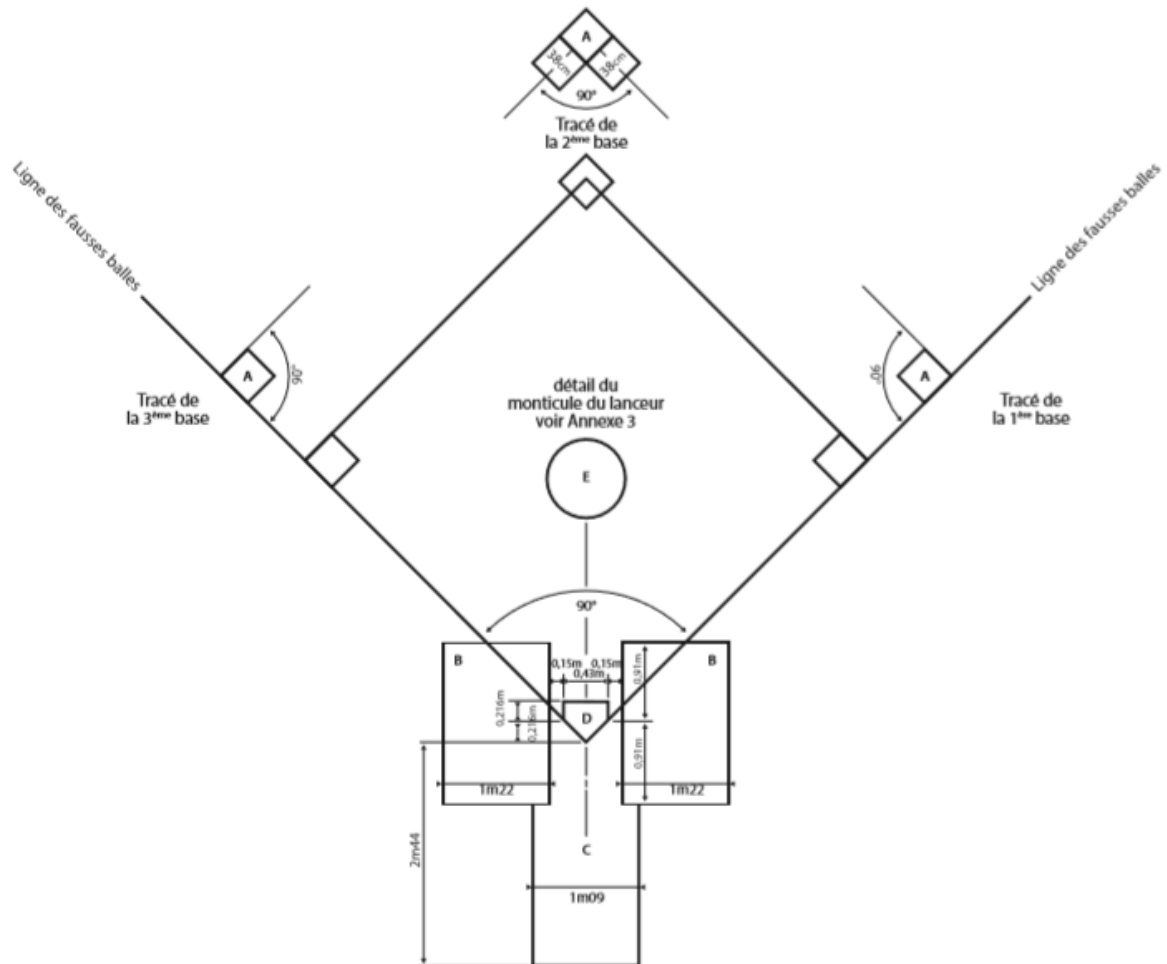
LE TERRAIN DE JEU



- A      Plaque du lanceur
- B      Rectangle du batteur
- C      Rectangle du receveur
- Ligne des fausses Balles (foul ball), rectangle des coachs
- Cercle d'attente du batteur
- Lignes des bases
- .-.- Ligne de gazon

ANNEXE 2

DETAIL DE LA PLAQUE DE BUT (Marbre) ET DES 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> BASES



A – 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> bases

B – Rectangle du batteur

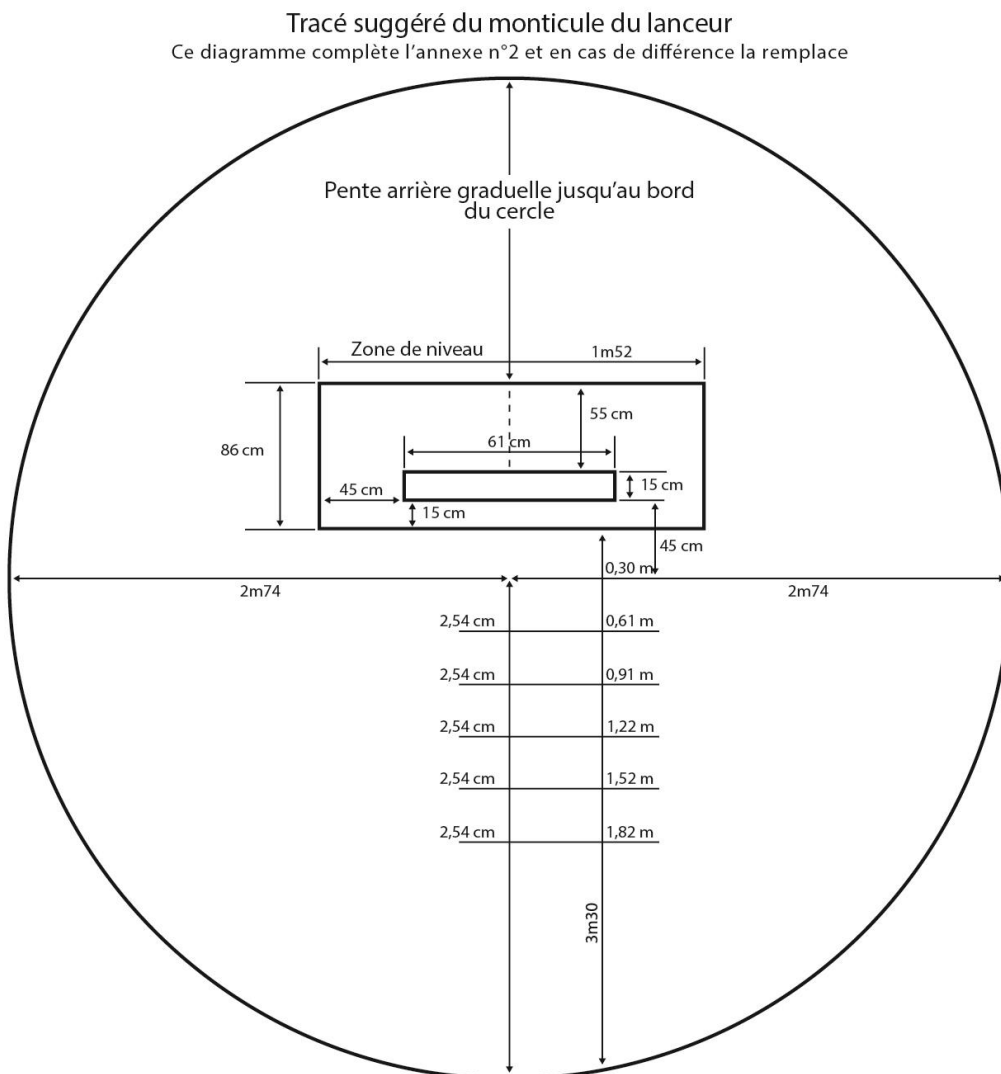
C – Rectangle du receveur

D – Plaque de but (ou marbre)

E – Monticule du lanceur

ANNEXE 3

DETAIL DU MONTICULE DU LANCEUR



Monticule du lanceur : Cercle de 5,48 mètres de diamètre dont le centre est situé à 17,98 mètre de la pointe arrière de la plaque de but.

Le devant de la plaque du lanceur est situé à 45 centimètres derrière le centre du monticule.

La distance entre le rebord avant de la plaque du lanceur et la pointe arrière de la plaque de but est de : 18,44 mètres.

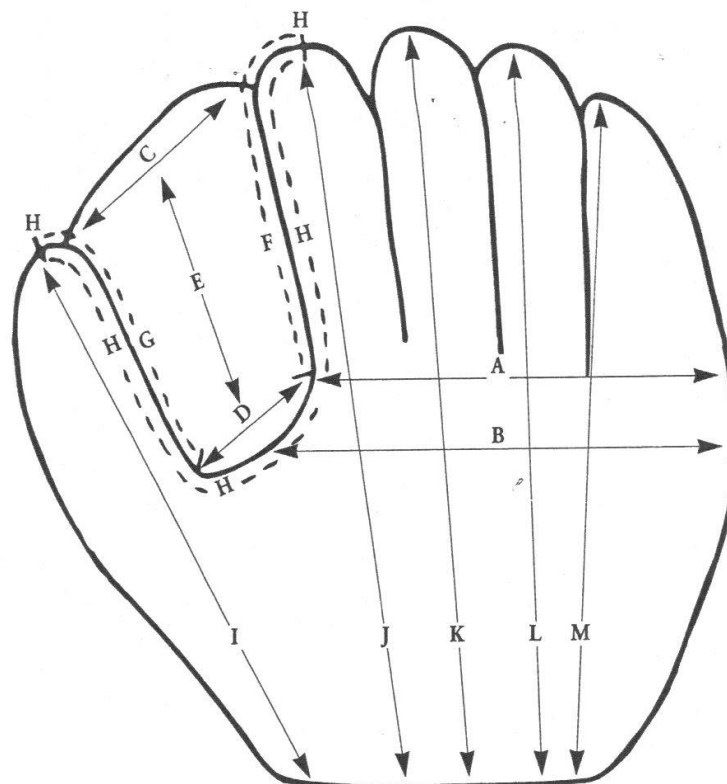
L'inclinaison débute à 15 centimètres du bord avant de la plaque du lanceur.

La pente, à partir d'un point situé à 15 centimètres devant la plaque du lanceur jusqu'à un point situé à 1,82 mètre en direction de la plaque de but, sera de 2,54 centimètres pour 30,5 centimètres et uniforme.

La zone de niveau qui entoure la plaque du lanceur est de 15 centimètres devant le caoutchouc, de 45 centimètres de chaque côté de ce dernier et de 56 centimètres derrière celui-ci. Sa surface totale est de 1,52 mètre X 0,86 mètre.

ANNEXE 4

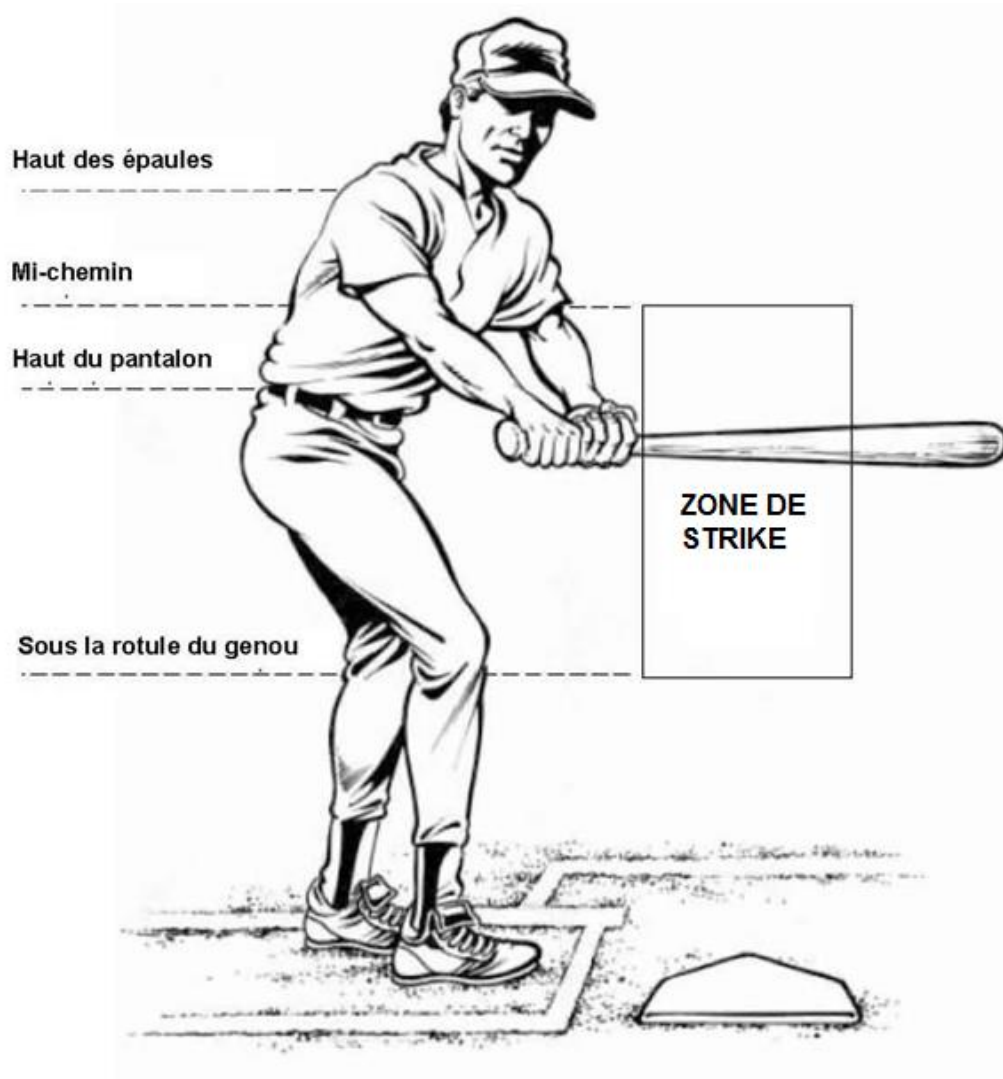
DIMENSION DU GANT DES JOUEURS DE CHAMP



A	Largeur de la paume à la naissance des doigts	19,7 cm
B	Largeur de la paume	20,3 cm
C	Ouverture au sommet du panier	11,4 cm
D	Ouverture à la base du panier	8,9 cm
E	Hauteur du panier, du sommet à la base	14,6 cm
F	Couture du panier à l'index	14 cm
G	Couture du panier au pouce	14 cm
H	Couture du panier	34,9 cm
I	Bord du pouce, du sommet à la base	19,7 cm
J	Bord de l'index, du sommet à la base	33 cm
K	Bord du majeur, du sommet à la base	29,8 cm
L	Bord de l'annulaire, du sommet à la base	27,3 cm
M	Bord de l'auriculaire, du sommet à la base	22,9 cm

ANNEXE 5

LA ZONE DE STRIKE (Zone de Prise)



## INDEX POUR LES REGLES DE 1.00 A 8.00

*Note : pour toutes données non mentionnées et de plus amples informations,  
voir l'ordre alphabétique des Définitions des Termes*

<b>Abandonner tout effort pour courir les bases</b>	5.05(a)(2) Commentaire, 5.05(b), 5.09(b)(2), 5.09(b)(11), 5.09(c)(3)
<b>Abri des joueurs</b>	2.05, Définition des Termes
Balle en jeu déviée dans	5.06(b)(4)(H)
Equipement	3.10
Occupants	5.10(b) Commentaire, 5.10(k), 6.04(a,c-e), 8.04(c)
Tentative d'attrapé ou de jeu	Définition des Termes (Attrapé Commentaire), 5.06(b)(3)(C), 5.09(a)(1)
<b>Accident d'un joueur ou d'un arbitre</b>	5.12(b)(3,8)
<b>Ambidextre (lanceur)</b>	5.07(f)
<b>Appels</b>	5.06(b)(3)(D) Remarque, 5.06(b)(4)(I) Commentaire, 5.09(b)(5, 11-12), 5.09(c), 6.03(b), 8.02(c) ;
Sur demi élan pour terminer la manche	8.02(c) Commentaire
Limitation des appels sur demi élan	8.02(c) Commentaire
<b>Attrapé</b>	5.09(1-2), Définition des Termes
<b>Arbitre</b>	8.00
Décision modifiée après consultation	8.02(c) ; 8.02(c) Commentaire
Dirige l'équipe d'entretien du terrain	4.08(g)
Eclairage du terrain	4.01(g), 5.12(b)(1-2)
Incapable de prendre part au jeu	5.12(b)(3, 8)
Juge des conditions de jeu	4.03(d), 4.04(b-c), 5.12(b)(1)
Obligations d'avant-rencontre	4.01
Touché par une balle frappée	5.05(a)(4), 5.05(b)(4), 5.06(b)(3)(B), 5.06(c)(6)
Touché par un lancer ou un relais	5.06(b)(4)(I), 5.06(c)(7), 5.09(a)(2) Commentaire, 6.01(f)
Rapports écrits à la Fédération	7.03(d), 8.04
<b>Balk (ou feinte irrégulière)</b>	5.02(a), 6.01(g) ; et infractions diverses dans la règle 5.07
A quel moment faire appel	5.09(c) Commentaire
Pénalité	5.06(b)(3)(A), 5.06(c)(3), 6.02
<b>Balle (de baseball)</b>	3.01
Balles officielles	4.01 (c-e)
Endommagée	3.01 ; 6.02(c-d)
<b>Balle coincée dans l'équipement</b>	5.05(a)(7), 5.06(b)(4)(F-G, I), 5.06(c)(7), 5.09(a)(2) Commentaire
<b>Balle frappée irrégulièrement</b>	5.06(c)(4) ; 6.03(a)(1)
<b>Balle laissée tomber intentionnellement</b>	5.09(a)(12)
<b>Balle morte (« Time ») et reprise du jeu</b>	Définition des Termes 5.01(b), 5.04(b)(2) Commentaire, 5.06(c), 5.12
<b>Banc des joueurs</b>	Voir « Abri des joueurs »

<b>Base</b>	2.01, 2.02, 2.03, Définitions des Termes (Base)
Déplacée	5.09(b)(4) Interprétations approuvées A et B
<b>Bases accordées</b>	
Appels	5.09(c)
Balk	5.06(c)(3), 6.01(g)
Interférence du receveur	6.01(c)
Interférence d'un spectateur	6.01(e) Commentaire
Lancer ou relais erratique du lanceur	5.06(b)(4)(G-I), 5.07(e)
Obstruction	6.01(a)(10) Commentaire, 6.01(h)(1) Commentaire
Règlements spécifiques au terrain	4.05
Relais erratique en territoire des balles mortes	5.06(b)(4)(G)
<b>Base sur balles (Automatique sur demande du Manager)</b>	5.05(b)(1) Commentaire
Comment la note le Scoreur officiel	Définitions des termes (Base sur balles) 9.14(d)
<b>Base ou plaque de but manquée</b>	5.06(b)(4)(I) Commentaire ; 5.09(b)(12), 5.09(c)(2-4), Voir aussi Appels et Coureur (obligations de toucher les bases)
<b>Batte</b>	3.02
Modifiée	6.03(a)(4)
<b>Batte irrégulière</b>	3.02, 6.03(a)(5), 6.03(a)(5) Commentaire
<b>Batteur/Batteur-coureur</b>	
Action irrégulière	6.03
Atteint par un lancer	5.05(b)(2), 5.06(c)(1), 5.09(a)(6),
Définitions des Termes (Balle - Strike)	
Batteur devenant coureur	5.05
Gêne avec sa batte, sans que cela ne soit intentionnel, le receveur en fin d'élan ( <b>backswing</b> )	6.03(a)(3)
Interférence avec le batteur	5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D)
Interférence avec le receveur lors d'un 3 <sup>ème</sup> Strike échappé	6.01(a)(1), 6.01(a)(1) Commentaire
Interférence du batteur	5.09(a)(7-9, 11), 5.09(b)(8), 6.01(a), 6.03(a)(3-4), 6.03(a)(3 et 4) Exception et Commentaire
Ne se dirige pas vers la première base	5.05(a)(2), 5.05(b)
Position dans le rectangle du batteur	5.04(b), 5.04(b)(4-5), 6.03(a)(1-3), Définitions des Termes
Touché par une balle frappée	5.06(c)(6)(1), 5.09(a)(7), 6.01(a)(11)
<b>Batteur/Coureur d'urgence (ou remplaçant)</b>	Voir « Remplacements »
<b>Batteur désigné</b>	5.11
Batteur ou coureur d'urgence pour le lanceur	5.11(a)(10)
<b>Batteur hors ordre à la batte</b>	6.03(b)
<b>Bonne balle</b>	Définitions des Termes
Déviée en dehors de la surface de jeu	5.05(a)(8-9), 5.06(b)(4)(A, F)
Laissée tomber intentionnellement	5.09(a)(12)
Rebondit en dehors de la surface de jeu	5.05(a)(8-9), 5.06(b)(4)(A, F)
Touche un coureur ou un arbitre	5.05(a)(4), 5.05(b)(4), 5.06(b)(3)(B), 5.06(c)(6) Commentaire, 6.01(a)(11)
<b>Casque</b>	3.08, 5.09(a)(8) Commentaire
<b>Choix défensif (Fielder Choice)</b>	9.12(f)(2), Définitions des Termes

<b>Coach</b>	4.02(b), 5.03, 6.01(a)(8-9), 6.01(b, d), 6.01(d)Commentaire, 6.01(f), Définitions des Termes
<b>Coachs de base</b>	5.03
Casque	3.08(e)
Interférence	6.01(a)(8-9), 6.01(b), 6.01(d), 6.01(f)
Restrictions	5.03(a-c), 5.03 Pénalité, 5.10(k), 6.04(a)
<b>Collision à la plaque de but (Règle)</b>	6.01(i)
<b>Compte de balle et de prise – Limitation à la correction</b>	8.02(c)
<b>Conditions météorologique et conditions de jeu</b>	4.03(e), 4.03 Commentaire, 4.04, 4.08(d, g), 5.12(b)(1), 5.4(b)(2) Commentaire, 6.02(c)(1) Exception, 7.02(a)(5) 7.02 Exception, 7.02(a) Remarque
La météo prévaut	7.02(a) Remarque
<b>Conférence d'avant-rencontre</b>	4.03
<b>Coup de circuit (home run)</b>	5.05(a)(5, 9), 5.06(b)(4)(A)
<b>Coureur</b>	
Abandonne tout effort pour courir les bases	5.05(a)(2) Commentaire, 5.05(b), 5.09(b)(2, 11), 5.09(c)(3)
Avance ou retourne sur base après son retrait	6.01(a)(5) Commentaire
Base régulièrement occupée	5.06(a)(1-2), 6.01(a) Commentaire
Blessé	5.12(b)(3)(A)
Course sur bases en sens inverse interdite	5.09(b)(10)
Dépasse un coureur précédent	5.09(b)(9)
Interfère après avoir marqué	6.01(a)(5)
Interfère lors d'un possible double jeu	6.01(j)
Interfère lorsqu'en contact avec une base	6.01(a) Commentaire
Interfère volontairement avec un défenseur « Téméraire »	5.09(a)(13) Commentaire, 5.09(b)(3), 6.01(a)(5-7), 6.01(j) 5.06(b)(3)(B) Commentaire
Obligation de retoucher (tag up)	Définition des Termes (Retoucher, Infield Fly), 5.06(b)(4)(I) Commentaire, 5.06(c)(5), 5.09(b)(5), 5.09(c)(1)
Obligation de toucher les bases	5.06(b)(1), 5.09(b)(4) Interprétation Approuvée (B)
Quitte sa ligne de courses entre les bases pour éviter d'être touché	5.09(b)(1)
Rentre intentionnellement dans le receveur	6.01(i)(1)
Retour en arrière interdit	5.06(a)/5.06(c) Commentaire, 5.08(a) Commentaire, 5.09(c)(2) Interprétation Approuvée et Commentaire
Touché par une balle frappée (avant ou après avoir dépassé un défenseur)	5.05(b)(4), 5.06(c)(6), 5.09(b)(7), 6.01(a)(11) 5.06(c)(6), 6.01(a)(11)
Touché par un lancer	5.06(c)(8), 5.09(a)(14)
Touché par un infield Fly (sur ou hors base)	5.09(b)(7), 5.09(b)(7) Commentaire Voir aussi Batteur-Coureur
<b>Coureur « trop téméraire »</b>	5.06(b)(3)(B) Commentaire
<b>Couvre feu</b>	7.02(a) Remarque, 7.02(a)(1)
<b>Défenseur</b>	
Jette son gant ou un autre équipement détaché sur la balle	5.06(b)(3)(E), 5.06(b)(4)(A-E)
Manches	3.03(e)
Positionnement sur le terrain	5.02
Spécifications du gant	3.04, 3.05, 3.06, 3.07, Annexe 4
Tombe ou marche en dehors de la surface de jeu	5.06(b)(3)(C), 5.09(a)(1) Commentaire, 5.12(b)(6)



<b>Demi-élan (Checked Swing)</b>	8.02(c) Commentaire.
<b>Dépasser/Glisser au-delà</b>	
Plaqué de but	5.09(b)(12), 5.09(c)(4)
Première base	5.09(b)(4, 6, 11), 5.09(c)(3)
<b>Déplacements au monticule</b>	5.10(l), 5.10(l) Commentaire
<b>Double permutation de joueurs</b>	5.10(b)
Limitation pour manager et coach	5.10(b) Commentaire
<b>Durée entre les rencontres de programme double</b>	4.08(c)
<b>Endommager, décolorer la balle</b>	3.01, 6.02(c)
<b>Équipement</b>	
Balle	3.01
Banc –Abri des joueurs	2.05
Base	2.03
Batte	3.02
Casque	3.08
Gant	3.04, 3.05, 6.06, 3.07
Plaqué de but	2.02
Plaqué du lanceur	2.01, 2.04
Uniformes	3.03
<b>Équipement détaché</b>	5.06(b)(3)(E), 5.06(b)(4)(A-E)
Équipement qui touche une balle en jeu de Façon irrégulière	5.06(b)(3)(E), 5.06(b)(4)(A-E)
<b>Expulsion</b>	6.04(a, c-e), 8.01, 8.02, 8.04
<b>Fédération</b>	4.01(c), 4.02(a), 4.8(c) Exception, 7.02(b)(5), 7.04
Arbitres	8.01(a), 8.03(c), 8.04
Batte irrégulière	6.06(d)
Infractions du lanceur	6.02(c)(1-6, 9)
Protêt	7.03, 7.04
<b>Feinte de la balle cachée</b>	6.02(a)(9)
<b>Feinte irrégulière</b>	Voir « Balk »
<b>Fin d'élan (après ou pendant) Interférence</b>	6.03(a)(3)
<b>Forfait</b>	4.07(b), 4.08(g), 7.03, 8.03(a)(6), 9.03(e)
<b>Formulaire d'ordre à la batte (lineup)</b>	4.03, 5.11(a)'1, 11)
<b>Foul ball</b>	5.06(c)(5), 5.09(a)(7-8), Définitions des Termes
<b>Fraternisation</b>	4.06
<b>Gant</b>	3.04, 3.05, 3.06, 3.07
Touche irrégulièrement une balle en jeu	5.06(b)(4)(A, C, E)
<b>Glisser/Règle de la glissade</b>	5.05(b)(1) Commentaire, 5.09(a)(11) Commentaire, 6.01(i, j), 6.01(i)(1) Commentaire, 6.01(i)(2) Commentaire
<b>Home Run</b>	Voir « Coup de circuit »

<b>Infield fly</b>	5.09(a)(5, 12), 5.09(b)(7) Exception
Touche un coureur (sur ou hors base)	5.09(b)(7), 5.09(b)(7) Exception,
<b>Interférence</b>	
Arbitre	5.05(b)(4), 5.06(c)(2-6), Définitions des Termes
Coureur Touché par une balle frappée	5.05(a)(4), 5.05(b)(4), 5.06(c)(6), 5.09(b)(7), 6.01(a)(11)
Défensive	5.05(b)(3), 5.06(b)(3), 6.01(d, g), Définitions des termes
Du batteur	5.09(a)(8), 5.09(b)(8), 6.01(a)(3)
Du batteur lors d'un 3 <sup>ème</sup> strike échappé	6.01(a)(1), 6.01(a)(1) Commentaire
D'un coach	6.01(a)(8), 6.01(d) Commentaire, 6.01(f)
Du receveur	5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D, E), 6.01(g)
Intentionnelle (situation de double jeu)	5.09(a)(13), 5.09(a)(13) Commentaire, 5.09(b)(3), 6.01(a)(6-7), 6.01(j)
Lorsqu'en contact avec une base	6.01(a)(1) Commentaire, voir aussi Coach de base, Batteur et Receveur
Offensive	5.05(b)(4), 5.06(c)(6-è), 5.09(a)(8-9, 13-15), 5.09(b)(3, 7-8, 13), 6.01(a-b, d), 6.03(a)(3)
Personnes autorisées sur le terrain	4.07(a)
Spectateurs	6.01(e), Définitions des Termes (Interférence(d))
Sur le receveur, par le batteur à la fin de son élan (backswing)	6.03(a)(3) Commentaire
<b>Jeu forcé/Retrait sur jeu forcé</b>	5.09(b)(6), Définitions des Termes
Rétabli	5.09(b)(6)
<b>Joueur ou arbitre incapable de prendre part au jeu</b>	5.10 (f-g, i), 5.12(b)(3, 8)
<b>Joueurs sur la liste des blessés</b>	5.10(k) Commentaire
<b>Lancer</b>	
Balle	Définitions des Termes
Intentionnel sur le batteur	6.02(c)(9)
Limite de temps pour délivrer un lancer	5.07(c)
Se loge dans l'équipement du receveur ou de l'arbitre	5.06(b)(4)(I), 5.06(c)(7)
Sort de la surface de jeu	5.06(b)(4)(H)
Strike	Définitions des Termes
Touche le batteur	5.05(b)(2), 5.06(c)(1), 5.09(a)(6), Définitions des Termes (Balle, Strike)
Touche un coureur essayant de marquer	5.06(c)(8), 5.09(a)(14)
<b>Lancers d'échauffement</b>	5.07(b), 5.10(d) Commentaire, 5.10(l) Commentaire
Joueurs autres que le lanceur	5.10(d) Commentaire
Lanceurs	5.07(b), 5.10(l) Commentaire
<b>Lancer irrégulier</b>	5.07(a)(2) Commentaire, 6.02(a)(5) Définitions des Termes (Lancer irrégulier ; Retour rapide)
<b>Lancer rebondissant</b>	Définitions des Termes (Balle)
<b>Lancer rapide</b>	5.07(a)(3), 6.02(a)(2) Commentaire, 6.02(b) Définitions des Termes (Lancer irrégulier, Lancer rapide)
<b>Lancer volontaire sur le batteur</b>	6.02(c)(9)
<b>Lanceur</b>	
Ambidextre	5.07(f)
Balle altérée	3.01, 6.02(c)(2-7)
Blessé	5.07(b, f), 5.10(d) Commentaire, 5.10(f, g)

Changement en position défensive	5.10(d) Commentaire
Délai accordé au lanceur	5.07(c)
Devient un joueur de champ intérieur	5.07(e)
Durée des lancers d'échauffement entre les manches	5.07(b)
Limitation des lancers d'échauffement	5.07(b)
Limite de temps pour délivrer la balle	5.07(c)
En possession d'objet ou de substance étrangère	6.02(c)(7)
Lance intentionnellement sur le batteur	6.02(c)(9)
Lancers d'échauffement	5.07(b), 5.10(l) Commentaire
Lancers préparatoires	5.07(b), 5.10(l) Commentaire
Manches de la tenue	3.03(e)
Porter les doigts à la bouche en étant sur le monticule	6.02(c)(1)
Position régulière	5.07(a)(1-2)
Pied pivot	5.07(a)(1-2), 5.07(a)(2) Commentaire, 5.07(e), Définitions des Termes
Restrictions de lancer	5.07(a)
Visite du manager ou d'un coach	5.10(l)
<b>Ligne des 91 centimètres</b>	2.01, 5.09(a)(11)
<b>Limite de temps</b>	7.02(a)(2), 7.02(a) Remarque, 8.03(a)(7)
<b>Marcher ou tomber dans la surface hors-jeu</b>	5.06(b)(3)(C), 5.09(a)(1), 5.12(b)(6)
<b>Marquer des points</b>	1.04, 5.06(b)(3)(B) Commentaire, 5.08, 5.09(a)(14), 5.09(b)(8), 5.09(c) Commentaire, 5.09(d), 6.01(g) Appel pour un « quatrième retrait » 5.09(c)
<b>Mouvement vers la première base puis la Troisième de la part du lanceur</b>	6.02(a)(3) Commentaire
<b>Obscurité/Eclairage de terrain</b>	4.01(g), 5.12(b)(1-2), 7.02(a) Remarque, 7.02(a)(4)
<b>Obstruction</b>	6.01(a)(10) Commentaire, 6.01(h), Définitions des Termes
Par les spectateurs	5.08(b) Commentaire
<b>Ordre de passage à la batte</b>	4.03, 5.04(a), 5.10(a-f, j), 8.03(a)(8)
Non-respect de l'ordre de passage à la batte	6.03(b)
<b>Panne d'éclairage</b>	5.12(b), 7.02(a)
<b>Plaque du lanceur</b>	2.01, 2.04
<b>Préposés au terrain</b>	4.03(e), 4.08(g), 7.03(c)
<b>Point de la victoire</b>	5.08(b), 5.09(b)(1, 2) Commentaire, 5.09(c) Commentaire, 7.01(g)(3)
<b>Prise d'élan d'un coureur d'un point situé en Arrière de sa base</b>	5.09(c)(1) Commentaire
<b>Programme double</b>	4.04(a-b), 4.08, 7.02(a)(1), 7.02(b)
Durée entre les rencontres	4.08(c)
<b>Quatrième Retrait</b>	5.09(c)(4)
<b>Ramasseur/Ramasseuse de battes</b>	3.08(f), 4.07(a), 5.10(k)

<b>Receveur</b>	
Interférence du receveur	5.05(b)(3), 5.06(b)(3)(D), 6.01(c, g) Définitions des Termes (Interférence (b)) ; 6.08(c)
Interférence avec le receveur	5.06(c)(2), 5.09(b)(8), 6.03(a)(3) Définitions des Termes (Interférence (c))
Lancer coincé dans l'équipement	5.06(b)(4)(I), 5.06(c)(7)
Position	5.02(a,c), 6.01(a)(12)
<b>Rectangle du batteur</b>	5.04(b), 6.03(a), Annexe 2, Définitions des Termes
Règles du Rectangle du batteur	5.04(B)
<b>Rectangle du receveur</b>	2.01, 5.02(a), 6.02(a)(12), Annexe 2, Définitions des
Termes	
<b>Règlements spécifiques au terrain</b>	4.05, 8.03(a)(9)
<b>Règles du Scorage (Scoreur Officiel)</b>	Règle 9.00
<b>Relais</b>	Définitions des Termes (Lancer Commentaire et Relais)
Lanceur	5.07(a)(1-2), 6.02(a)(2-4), 6.02(a) Interprétation Approuvée, 6.02(a) Commentaire (B), 6.02(c)(8)
Interférence avec un relais	5.06(b)(4)(E), 5.06(c)(2), 5.09(a)(8, 11, 13), 5.09(b)(3), 6.01(a)(10), 6.01(b, f)
<b>Relais hors de l'aire de jeu</b>	4.01(e) Commentaire, 5.06(b)(4)(G-I), 5.07(e)
Lors d'un appel	5.09(c)
Lorsqu'il y a une obstruction	6.01(h)(1) Commentaire
Règlements de terrain	4.05
Interférence des spectateurs	6.01(e) Commentaire
<b>Remplacements</b>	5.10(a-k), 5.04(a)(2)
Double permutation de joueurs	5.10(b), 5.10(b) Commentaire
<b>Rencontre ajournée (No game)</b>	4.04(c), 7.01(e)
<b>Rencontre nulle</b>	7.01(d), 7.02, Définitions des Termes
<b>Rencontre protestée</b>	7.04, 8.02(b)
<b>Rencontre réglementaire</b>	1.06, 7.01, 7.01(g), 7.02
Rencontre en 7 manches	7.01(a) Exception
<b>Rencontre retardée</b>	
Forfait pour retard	7.03(a)
Par le batteur	5.04(b)(3-4)
Par le lanceur	5.04(b)(2) Commentaire ; 5.07, 6.02(a)(8), 6.02(d)(3)
<b>Rencontre suspendue</b>	7.01(d), 7.02
<b>Repères sur le terrain</b>	3.09(b)
<b>Responsabilité quant à l'ajournement d'une rencontre</b>	4.04
<b>Restrictions pour les joueurs</b>	
Cantonnés au banc	5.10(k)
Conduite générale	5.10(b) Commentaire, 6.04(a, d-e)
Fraternisation	4.06
Interdits de tribunes	4.06

<b>Retards dus à la pluie</b>	4.03(e), 4.03 Commentaire
<b>Retoucher (Tagging Up)</b>	5.06(b)(4)(I), 5.06(c)(5) Commentaire, 5.09(b)(5), 5.09(c)(1), Définitions des Termes (Infield Fly, Retoucher)
<b>Retour Rapide (lanceur)</b>	5.07(a)(3), 6.02(a)(2) Commentaire, 6.02(b) Définitions des Termes (Lancer irrégulier, Lancer rapide)
<b>Ricochet (Foul tip)</b>	5.06(c)(7) Commentaire, 5.09(a)(2) Commentaire, 5.09(b)(5) Commentaire, Définitions des Termes
<b>Score de la rencontre</b>	7.01(g)
<b>Scoreur Officiel</b> Marquage base sur balles demandée par Manager	5.10(d), 8.03(a)(8) 9.14(d), Voir aussi Définition des Termes et Règle 9.00
<b>Service d'ordre</b>	4.07(b)
<b>Set position</b>	5.07(a)(2)
<b>Situations de troisième strike</b>	5.05(a)(2), 5.06(c)(7) Commentaire, 5.09(a)(2-4, 6, 10, 14), 6.01(a)(1), 6.03(a)(4) Définitions des Termes (Balle)
<b>Spectateurs</b> Interférence	4.05, 4.07, 5.06(b)(3)(C), 5.12(b)(6), 6.04(a)(1-2), 6.04(b), 8.01(e) 6.01(e), Définitions des Termes (Interférence (d))
<b>Strike/Zone de strike</b>	5.05(b)(2), Annexe 5, Définitions des Termes
<b>Terrain de jeu</b>	2.01
<b>Toucher (tag)</b> Après avoir dépassé la première base Après avoir manqué la plaque de but Après l'octroi d'une base (balle en jeu) Lorsque deux coureurs touchent la même base	5.09(b)(4-5), Définitions des Termes 5.09(b)(4, 11), 5.09(c)(3) 5.09(b)(12) Commentaire, 5.09(c) Commentaire 5.05(b)(1) Commentaire, 5.06(b)(3)(B) Commentaire 5.06(a)(2)
<b>Troisième strike non attrapé</b>	5.05(a)(2), 5.06(c)(7) Commentaire, 5.09(a)(2) Commentaire 5.09(a)(3-4, 6, 10, 14), 6.01(a)(1) Définitions des Termes (Balle)
<b>Uniformes</b>	3.03, 3.09
<b>Visite du manager ou du coach au lanceur</b>	5.10(l), 5.10(l) Commentaire,
<b>Wind up position</b>	5.07(a)(1)

# RÈGLES OFFICIELLES DU SOFTBALL

## LANCER RAPIDE INCLUANT LE LANCER MODIFIÉ

Éditées par la  
Fédération Française de Baseball et Softball

**2022 – 2025**

### *SOMMAIRE*

<b>RÈGLE 1. LA RENCONTRE</b> .....	<b>3</b>
1.1 DÉFINITIONS .....	3
1.2 CONDITIONS POUR QU'UNE RENCONTRE SOIT RÉGLEMENTAIRE.....	4
<b>RÈGLE 2. LE TERRAIN DE JEU ET L'ÉQUIPEMENT</b> .....	<b>9</b>
2.1. DÉFINITIONS .....	9
2.2 LE TERRAIN DE JEU.....	10
2.3 L'ÉQUIPEMENT DE JEU.....	11
2.4 L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS.....	11
2.5 LES UNIFORMES.....	12
2.6 LES UNIFORMES DES COACHS.....	13
2.7 L'ÉQUIPEMENT.....	13
<b>RÈGLE 3. LES PARTICIPANTS.....</b>	<b>15</b>
3.1 DÉFINITIONS.....	15
3.2 L'ALIGNEMENT ET L'EFFECTIF.....	17
3.3 LES APPELS.....	20
3.4 LES COACHS.....	21
3.5 LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE.....	22
3.6 LES ARBITRES.....	23
3.7 LES SCOREURS.....	25

<b>RÈGLE 4. LE LANCER.....</b>	<b>26</b>
4.1 DÉFINITIONS.....	26
4.2 CONFÉRENCE DÉFENSIVE.....	27
4.3 CONDITIONS D'UN LANCER RÉGULIER.....	27
4.4 LANCERS D'ÉCHAUFFEMENT.....	32
4.5 PAS DE LANCER.....	32
4.6 BALLE ÉCHAPPÉE.....	32
4.7 RETOUR DU LANCEUR.....	33
4.8 LANCEUR IRRÉGULIER.....	33
<b>RÈGLE 5. PASSAGE A LA BATTE ET COURSE SUR BASES.....</b>	<b>34</b>
5.1 DÉFINITIONS.....	34
5.2 CONFÉRENCE OFFENSIVE CRÉDITÉE.....	41
5.3 BATTEUR EN ATTENTE.....	41
5.4 LA FRAPPE.....	42
5.5 BATTEUR-COUREUR.....	46
5.6 DOUBLE BASE.....	50
5.7 UTILISATION D'UN GANT IRRÉGULIER.....	50
5.8 ENLÈVEMENT DU CASQUE.....	51
5.9 TOUCHER LES BASES DANS L'ORDRE RÉGLEMENTAIRE.....	51
5.10 LES COUREURS.....	52
5.11 CONSÉQUENCES DES AVANCES SUR BASES (AUTRES QU'UNE OBSTRUCTION).....	58
ANNEXE 1. TERRAIN DE JEU ET LOSANGE.....	60
ANNEXE 2. SPÉCIFICATIONS DES BATTES.....	65
ANNEXE 3. SPÉCIFICATIONS DES BALLES.....	67
ANNEXE 4. CARACTÉRISTIQUES DU GANT.....	68
ANNEXE 6. ARBITRES.....	69
ANNEXE 6. SCORAGE.....	71
INDEX.....	76

Toute réimpression des RÈGLES OFFICIELLES sans le consentement écrit de la WBSC est strictement interdite.

Ces règles officielles incluent les règles, leurs conséquences et les annexes. Ces règles concernent le softball lancer rapide et le softball lancer rapide modifié.

Les annexes et conséquences font partie de la ou des règles dans lesquelles elles sont citées, et ont la même valeur et conséquence que la règle elle-même. Le Sommaire, qui définit les règles, et l'Index, indicateur des mots-clefs et des sujets importants, servent de référence et ne font pas partie intégrante des règles.

La WBSC dénie et n'accepte aucune responsabilité pour défaut ou non-respect de la réglementation concernant les installations, ou le manquement d'une personne participant à une rencontre, à suivre ou à appliquer ces règles officielles, et n'est pas responsable des conséquences résultant du jeu d'une rencontre de softball ou d'un mauvais usage des règles officielles.

**Les règles nouvelles et/ou les modifications de celles-ci figurent en gras, en italique et sont soulignées.**

## **RÈGLE 1. LA RENCONTRE**

### **1.1 DÉFINITIONS**

#### **1.1.1 APPEL - BALLE EN JEU OU BALLE MORTE [APPEAL – LIVE BALL OR DEAD BALL]**

L'appel sur balle en jeu ou sur balle morte est un jeu ou une situation sur lequel ou laquelle un arbitre ne peut prendre de décision que si un manager, un coach ou un joueur de l'équipe non fautive lui demande de le faire.

#### **1.1.2 ÉQUIPE EN DÉFENSE**

L'équipe en défense est l'équipe sur le terrain.

#### **1.1.3 FORFAIT**

Un forfait est la décision de l'arbitre de plaque décrétant que la rencontre est terminée en déclarant vainqueur l'équipe non fautive.

#### **1.1.4 ÉQUIPE RECEVANTE ET ÉQUIPE VISITEUSE**

- a) L'équipe recevante peut être déterminée de plusieurs façons, comprenant le tirage au sort (pile ou face), accord mutuel, nomination lors de tournois ou nomination par la fédération.
- b) L'équipe recevante commence la rencontre en défense, passe à la frappe pendant la seconde partie de chaque manche et occupe l'abri des joueurs de troisième base.
- c) L'équipe visiteuse commence la rencontre à l'attaque, passe à la frappe pendant la première partie de chaque manche et occupe l'abri des joueurs de première base.

#### **1.1.5 MANCHE [INNING]**

Une manche est la partie d'une rencontre pendant laquelle les deux équipes alternent en attaque et en défense et restent à la frappe ou en défense jusqu'à ce que trois retraits soient effectués. Une nouvelle demi-manche commence immédiatement après le dernier retrait de la demi-manche précédente.

#### **1.1.6 ÉQUIPE EN ATTAQUE**

L'équipe à l'attaque est l'équipe qui passe à la frappe.



### **1.1.7 « PLAY BALL »**

Quand l'arbitre de plaque signale et déclare "PLAY BALL" au début de la rencontre ou afin de reprendre le jeu au cours de la rencontre, à condition que :

- a) le lanceur tient la balle et se tient dans le cercle du lanceur ;
- b) le receveur est dans la boîte du receveur ; et
- c) tous les autres joueurs défensifs sont en territoire des bonnes balles pour que la balle soit mise en jeu.

### **1.1.8 RÉUNION D'AVANT MATCH**

La réunion tenue dans la zone de la plaque de but, à un moment prédéterminé, entre les arbitres et les coachs en chef, managers ou représentants des deux équipes. Lors de cette réunion, les feuilles d'alignements de chaque équipe sont confirmées et échangées entre les équipes et l'arbitre de plaque passe en revue toute règle spécifique qui peut être applicable.

### **1.1.9 PROTESTATION [PROTEST]**

Action d'une équipe en défense ou en attaque, autre qu'un appel, objectant :

- a. la mauvaise interprétation ou mauvaise application d'une règle de jeu par un arbitre ; ou
- b. l'éligibilité d'un membre de l'effectif d'une l'équipe.

### **1.1.10 « TIME » (temps mort, suspension de jeu, arrêt de jeu)**

Terme utilisé par un arbitre pour ordonner la suspension du jeu au cours d'une rencontre. Pendant ce temps, la balle est morte.

## **1.2 CONDITIONS POUR QU'UNE RENCONTRE SOIT RÉGLEMENTAIRE**

### **1.2.1 RENCONTRE RÉGLEMENTAIRE**

Une rencontre réglementaire se compose de sept manches, à l'exception des cas suivants :

- a) Il n'est pas nécessaire de jouer sept manches complètes lorsque l'équipe recevante marque plus de points en six manches et demi ou avant le troisième retrait de la seconde partie de la septième manche.
- b) Une rencontre qui est à égalité à la fin de sept manches doit être poursuivie en jouant des manches supplémentaires, jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué plus de points que l'autre à la fin d'une manche complète, ou jusqu'à ce que l'équipe recevante ait marqué plus de points que l'équipe adverse avant que le troisième retrait ne soit effectué dans la seconde moitié de manche.
- c) Une rencontre interrompue par l'arbitre de plaque doit être déclarée réglementaire si cinq ou plus manches complètes ont été jouées, ou si l'équipe qui passe en deuxième à la frappe a marqué plus de points que l'équipe adverse en cinq manches ou plus, ou lorsque la règle des points d'écart est invoquée. L'arbitre de plaque a l'autorité pour interrompre une rencontre à tout moment en raison de l'obscurité, de la pluie, d'un incendie, de la panique ou de toute autre cause qui met les spectateurs ou les membres d'équipe en danger physiquement.
- d) Une rencontre nulle réglementaire doit être déclarée lorsque le score est à égalité quand le jeu est interrompu à la fin de cinq manches ou plus complètes, ou si l'équipe recevante a marqué le même nombre de points que l'équipe visiteuse au cours de la manche incomplète.
- e) Ces dispositions ne sont pas applicables pour toute action de la part de joueurs ou de spectateurs, qui pourraient entraîner le forfait de la rencontre. L'arbitre de plaque peut déclarer une rencontre forfait si un membre d'une équipe ou un spectateur agresse physiquement n'importe quel arbitre.
- f) Une rencontre non considérée comme réglementaire ou une rencontre nulle réglementaire doit être rejouée depuis le début. La feuille d'alignement initiale peut être modifiée lorsque la rencontre est rejouée.

### 1.2.2 RENCONTRE FORFAIT

Un forfait en faveur de l'équipe non fautive doit être déclaré lorsque :

- a) une équipe ne se présente pas sur le terrain ;
- b) une équipe présente sur le terrain, refuse de commencer une rencontre programmée à l'heure prévue au calendrier ou dans les délais fixés pour les forfaits par l'organisme qui organise la rencontre ;
- c) après que la rencontre a commencé, une équipe refuse de continuer à jouer, à moins que la rencontre n'ait été suspendue ou terminée par l'arbitre de plaque ;
- d) après que l'arbitre de plaque a suspendu le jeu, une équipe refuse de reprendre le jeu dans les deux minutes après que l'arbitre a signalé et déclaré "PLAY BALL" ;
- e) une équipe utilise des tactiques visant à ralentir ou à accélérer le déroulement de la rencontre ;
- f) après un avertissement par l'arbitre de plaque, n'importe laquelle de ces règles est volontairement enfreinte, excepté lorsque le lanceur continue à enfreindre à plusieurs reprises la réglementation concernant le lancer, auquel cas il sera exclu de la position de lanceur pour le reste de la rencontre ***et doit être déclaré comme lanceur illégal*** ;
- g) l'ordre de sortie du match pour inéligibilité ou d'expulsion d'un joueur ou de toute personne autorisée à siéger sur le banc de l'équipe n'est pas obtempéré en moins d'une minute ;
- h) à la suite de la sortie du match pour inéligibilité ou de l'expulsion de joueurs par un arbitre ou pour toute autre raison, il reste moins de neuf (9) joueurs ***ou dix(10) en utilisant une combinaison DP et FLEX dans l'alignement*** dans chaque équipe ;
- i) un joueur déclaré inéligible retourne au jeu et qu'un lancer a été effectué ;
- j) il est découvert qu'un joueur, qu'un coach ou un manager expulsé participe au jeu de nouveau.

### 1.2.3 RÈGLE DES POINTS D'ÉCART

- a) La règle des points d'écart s'applique à toute rencontre dans les tournois et championnats quand une équipe mène une autre par : quinze (15) points après trois (3) manches ; dix (10) points après quatre (4) manches ; ou sept (7) points après cinq (5) manches.
- b) Des manches complètes doivent être jouées à moins que l'équipe recevante marque le nombre requis de points en étant à la frappe. Lorsque l'équipe visiteuse atteint le nombre requis de points au cours de la première demi-manche, l'équipe recevante doit passer à la frappe dans la seconde moitié de la manche. Tous les jeux en cours doivent être terminés avant que la rencontre ne soit déclarée gagnée en application de la règle des points d'écart. Si dans la seconde moitié de la manche, aucun point ne peut être marqué en plus de ceux de la règle des points d'écart, à moins que le dernier jeu de la rencontre ne soit un coup de circuit et que tous les points comptent car le coup de circuit doit être comptabilisé.

### 1.2.4 JEU DÉCISIF [Tiebreaker]

- a) Au début de la huitième manche, et au début de chaque demi-manche suivante jusqu'à la fin de la rencontre, l'équipe en attaque commence son tour à la frappe en plaçant en deuxième base, comme coureur, le joueur qui est prévu en neuvième position à la frappe pour cette demi-manche.
- b) Le coureur en deuxième base peut être remplacé dans le respect des règles concernant les remplacements.
- c) ***Un coureur incorrect qui est placé en deuxième base doit être déclaré retiré si un jeu d'appel correct est fait par l'équipe en défense après qu'un lancer (légal ou illégal) ou un jeu est fait et que l'appel est confirmé. Un appel correct peut être fait tant que le coureur incorrect est sur base. Si l'équipe en attaque place le bon coureur sur base avant que l'appel correct soit fait, il n'y a pas de pénalité.***

### 1.2.5 MARQUAGE DES POINTS

- a) Un point est accordé chaque fois qu'un coureur touche, dans l'ordre, les trois bases et la plaque de but avant que le troisième retrait ne soit effectué au cours de la demi-manche.
- b) Lorsque le jeu décisif est utilisé, le coureur placé en deuxième base n'a pas à toucher la première base pour qu'un point réglementaire soit marqué.

- c) Un point ne doit pas être accordé si le troisième et/ou le dernier retrait de la manche est la conséquence :
  - i) du retrait du frappeur-coureur avant qu'il ait touché la première base ;
  - ii) du retrait d'un coureur lors d'un jeu forcé y compris sur un jeu d'appel ;
  - iii) d'un coureur qui quitte sa base avant qu'un lancer soit délivré ;
  - iv) du retrait d'un coureur précédent.
- d) Des appels pour retrait supplémentaire peuvent être effectués, après le troisième retrait, pour annuler un ou des points.

### 1.2.6 JEUX D'APPEL

Lors d'un jeu d'appel, le coureur ne sera pas retiré à moins que l'appel n'ait été effectué de façon régulière.

- a) Un appel peut être effectué alors que la balle est en jeu ou qu'elle est morte, mais l'équipe en défense perd le privilège d'effectuer un appel si ce dernier n'est pas fait :
  - i) avant le lancer suivant, légal ou illégal, excepté pour l'utilisation d'un remplaçant illégal, d'un joueur non-annoncé, d'un retour au jeu illégal, d'un joueur de remplacement temporaire ou d'un joueur sorti sur saignement, et pour les coureurs intervertissant leurs bases ;
  - ii) avant que tous les joueurs en défense aient quitté le territoire des bonnes balles en direction du banc ou de l'abri des joueurs. Lorsqu'un joueur défensif effectue l'appel, il doit être dans le champ intérieur au moment de l'appel ;
  - iii) dans le cas du dernier jeu de la rencontre, avant que les arbitres n'aient quitté l'aire de jeu ;  
ou
  - iv) **à tout moment alors qu'un coureur incorrect est sur base lors d'une manche de jeu décisif ou comme coureur temporaire pour le receveur ou le lanceur identifié.**
- b) Les coureurs peuvent quitter leur base pendant un jeu d'appel avec balle en jeu lorsque :
  - i) la balle quitte le cercle du lanceur ;
  - ii) la balle n'est plus en possession du lanceur ; ou
  - iii) le lanceur fait une motion de relais indiquant un jeu ou une feinte de relais.
- c) APPEL LORS D'UNE BALLE MORTE. Une fois que la balle a été retournée au champ intérieur et que "Time" a été annoncé par l'arbitre, ou que la balle soit devenue morte, tout membre de l'équipe en défense situé dans le champ intérieur, en possession ou non de la balle, peut effectuer un appel à l'arbitre pour signaler qu'un coureur n'a pas touché une base, ou a quitté trop tôt une base sur une balle en l'air attrapée. Un coach ou un manager peut seulement faire appel lorsque la balle est morte et après être entré sur le terrain de jeu. L'arbitre concerné devra accepter l'appel, et prendre une décision sur le jeu. Aucun coureur ne peut quitter sa base pendant cette période puisque la balle reste morte jusqu'au prochain lancer.

EXCEPTION : Un coureur qui a quitté trop tôt une base sur une balle en l'air attrapée, ou qui n'a pas touché une base, peut tenter de retourner à cette base pendant que la balle est morte.

- i) Lorsque la balle sort du jeu, l'appel lors d'une balle morte ne peut pas être effectué avant que l'arbitre de plaque mette une nouvelle balle en jeu.
  - ii) Lorsque le lanceur, lors d'un appel verbal, est en contact avec la plaque du lanceur et en possession de la balle, aucun lancer illégal n'est annoncé.
  - iii) Si l'arbitre a annoncé « Play Ball » et que le lanceur demande ensuite un appel, l'arbitre annoncera de nouveau "Time" et autorisera le déroulement du processus d'appel.
- d) Des appels pour retrait supplémentaire peuvent être effectués après le troisième retrait tant qu'ils sont effectués de façon appropriée et sont faits pour retirer un point, ou pour rétablir l'ordre réglementaire de passage à la frappe.

- e) Différents types d'appels :
- i) rater une base ;
  - ii) quitter une base sur une balle en l'air attrapée avant que la balle ne soit touchée ;
  - iii) non respect de l'ordre de passage à la frappe ;
  - iv) tentative d'avancer en seconde base après avoir atteint la première base ;
  - v) remplacements illégaux ;
  - vi) utilisation d'un joueur non-annoncé en vertu de la règle du joueur de remplacement temporaire ;
  - vii) retour au jeu illégal ;
  - viii) utilisation d'un joueur non-annoncé en vertu de la règle du joueur désigné ;
  - ix) interversion par les coureurs des bases qu'ils occupaient ; ou
  - x) ***l'usage d'un coureur incorrect en deuxième base lors d'une manche de jeu décisif ou comme coureur temporaire pour le receveur ou le lanceur identifié.***

### 1.2.7 ÉQUIPE GAGNANTE DE LA RENCONTRE.

L'équipe gagnante d'une rencontre est celle qui compte le plus de points dans une rencontre réglementaire.

- a) Le résultat d'une rencontre réglementaire interrompue est le résultat inscrit à la fin de la dernière manche complète, à moins que l'équipe recevante ait marqué plus de points que l'équipe visiteuse dans la seconde moitié de la manche incomplète. Dans ce cas, le résultat est celui de la manche incomplète.
- b) Le résultat d'une rencontre nulle réglementaire est le score à égalité quand la rencontre a été arrêtée.
- c) Le résultat d'un match forfait est de 7- 0 en faveur de l'équipe non fautive.

### 1.2.8 MOTIFS D'UNE PROTESTATION

- a) Un protêt peut être reçu et considéré lorsqu'il porte sur les situations suivantes :
  - i) une mauvaise interprétation d'une règle de jeu ;
  - ii) la défaillance d'un arbitre à appliquer la règle correcte à une situation donnée ; ou
  - iii) le défaut d'imposer la sanction appropriée pour une infraction donnée.
- b) Après qu'un lancer a été délivré (légal ou illégal), aucune décision arbitrale ne peut être changée.
- c) À tout moment, une protestation peut être soumise à l'autorité appropriée autre que l'arbitre de plaque si elle porte sur l'éligibilité d'un membre de l'effectif d'une équipe.

### 1.2.9 PROTESTATIONS

Une protestation peut impliquer à la fois une question de jugement et l'interprétation d'une règle.

Exemple d'une situation de ce type :

Avec un retrait et des coureurs en deuxième et troisième bases, le frappeur frappe une balle en l'air en territoire des bonnes balles qui est attrapée. Le coureur en troisième base a retouché sa base après l'attrapé, mais le coureur en deuxième base ne l'a pas fait. Le coureur en troisième base a croisé la plaque de but avant que la balle ait été jouée en deuxième base pour le troisième retrait. L'arbitre n'a pas accordé le point marqué. Les questions de savoir si les coureurs ont quitté leur base avant l'attrapé et si le jeu en deuxième base a été fait avant que le coureur de troisième base ait croisé la plaque de but sont uniquement des questions de jugement et ne sont pas protestables. L'erreur d'un arbitre de ne pas accorder le point est une mauvaise interprétation d'une règle de jeu et peut donc être matière à protestation.

### 1.2.10 PROTESTATIONS NE POUVANT PAS ÊTRE CONSIDÉRÉES

Aucune protestation ne peut être reçue ou considérée lorsqu'elle porte uniquement sur une décision relevant de la précision du jugement d'un arbitre, ou lorsque l'équipe qui dépose la protestation a gagné la rencontre.

Exemples de protestations ne pouvant pas être considérées :

- a) Si une balle frappée était bonne ou fausse balle ;
- b) Si un coureur était sauf ou retiré ;
- c) Si un lancer était une balle ou un strike ;
- d) Si un lancer était légal ou illégal ;
- e) Si un coureur a touché ou n'a pas touché une base ;
- f) Si un coureur a quitté sa base trop tôt sur une balle en l'air attrapée ;
- g) Si une balle en l'air a été ou n'a pas été attrapée ;
- h) Si une balle en l'air était ou n'était pas un infield fly ;
- i) S'il y avait ou non interférence,
- j) S'il y avait ou non une obstruction ;
- k) Si un joueur ou une balle en jeu est entré ou non dans le territoire des balles mortes, ou a touché ou non un objet ou une personne dans le territoire des balles mortes ;
- l) Si une balle frappée a franchi ou non une clôture en vol ;
- m) Si le terrain est approprié ou non à la poursuite ou à la reprise de la rencontre ;
- n) Si l'éclairage est suffisant ou non pour poursuivre la rencontre ; ou
- o) Toute autre chose qui ne porte uniquement que sur l'exactitude du jugement de l'arbitre.

### 1.2.11 DÉPÔT D'UNE PROTESTATION

- a) Autre que pour l'éligibilité d'un joueur, le dépôt d'une protestation doit être clairement fait auprès de l'arbitre de plaque : (i) immédiatement avant le prochain lancer légal ou illégal ; (ii) si à la fin d'une manche, avant que l'ensemble des joueurs en défense aient quitté le territoire des bonnes balles en direction du banc ou de l'abri des joueurs ; ou (iii) si dernier jeu de la rencontre, avant que les arbitres n'aient quitté l'aire de jeu.
- b) Tout dépôt de protestation conforme avec ces règles signifie que le reste de la rencontre est joué sous protestation.
- c) Le manager ou celui qui fait office de manager de l'équipe qui proteste doit signifier ce dépôt. L'arbitre de plaque doit notifier le manager de l'équipe adverse et le scoreur officiel.
- d) Toutes les parties concernées doivent noter les conditions dans lesquelles la décision a été prise afin d'aider à la bonne résolution du problème.

### 1.2.12 DÉLAI MAXIMUM POUR DÉPOSER UNE PROTESTATION

Une protestation officielle par écrit doit être remplie dans un délai raisonnable.

- a) En l'absence de règle, par la fédération ou le tournoi, fixant la limite de temps pour déposer une protestation, une protestation doit être considérée si elle a été remplie dans un délai raisonnable, dépendant de la nature du cas et de la difficulté à obtenir les informations sur lesquelles est basée la protestation.
- b) Généralement, 48 heures après l'heure prévue de la rencontre est considéré un délai raisonnable.

### **1.2.13 EXIGENCES POUR UNE PROTESTATION FORMELLE ÉCRITE**

Une protestation formelle écrite doit contenir les informations suivantes pour être valide :

- a) La date, l'heure et le lieu de la rencontre ;
- b) Le ou les nom(s) des arbitres et scoreurs ;
- c) La ou les règle(s) officielle(s) ou règle(s) locale(s) en vertu de laquelle la protestation est faite ;
- d) La décision et les conditions dans lesquelles la décision a été prise ; et
- e) Tous les faits essentiels impliqués dans l'affaire protestée.

### **1.2.14 RÉSULTAT D'UNE PROTESTATION**

La décision prise à propos d'une rencontre protestée doit être une des suivantes.

- a) La protestation est déterminée non valide et le score de la rencontre telle qu'elle a été jouée, reste inchangé.
- b) Quand une protestation est validée pour une mauvaise interprétation d'une règle, la rencontre est rejouée à partir de l'instant auquel la mauvaise décision avait été prise, avec la décision corrigée.
- c) Quand une protestation pour inéligibilité d'un membre de l'effectif d'une équipe est validée, l'équipe fautive perd la rencontre par forfait.

## RÈGLE 2. LE TERRAIN DE JEU ET L'ÉQUIPEMENT

### 2.1 DÉFINITIONS

#### 2.1.1 BATTE MODIFIÉE [ALTRED BAT]

Une batte est modifiée lorsque la structure physique d'une batte légale a été changée. Des exemples de modification de batte sont : remplacer la poignée d'une batte en métal par une poignée de type bois ou autre genre de poignée ; insérer des substances à l'intérieur de la batte ; appliquer un excès de ruban adhésif (plus de deux couches) au « grip » de la batte ; peindre l'un ou l'autre bout de la batte pour d'autres fins que l'identification ; graver un marquage d'identification sur le gros bout du baril d'une batte en métal ; ou munir la batte d'un grip "évasé" ou "conique". Remplacer le « grip » par un autre « grip » légal n'est pas considéré comme modifier une batte. Un marquage d'identification gravé seulement sur le bout du pommeau d'une batte en métal ou un marquage au laser pour identification n'importe où sur la batte n'est pas une modification.

#### 2.1.2 LIGNE DE BASE [BASE LINE]

Ligne directe entre deux bases consécutives.

#### 2.1.3 BOITE DU FRAPPEUR [BATTER'S BOX]

Emplacement dans lequel le frappeur doit se tenir lorsqu'il a l'intention de frapper et d'aider son équipe à marquer des points. Les lignes sont considérées comme étant à l'intérieur de la boîte du frappeur.

#### 2.1.4 BOITE DU RECEVEUR [CATCHER'S BOX]

Emplacement où le receveur doit se tenir jusqu'au moment où le lancer est délivré. Les lignes sont considérées comme étant à l'intérieur de la boîte du receveur. Le receveur est considéré comme étant à l'intérieur de la boîte du receveur sauf lorsqu'il touche le sol à l'extérieur de cette dernière.

#### 2.1.5 BOITE DE COACH [COACH'S BOX]

Emplacement dans le territoire des fausses balles du côté de la première base et de la troisième base de l'aire de jeu dans lequel les coachs de l'équipe en attaque doivent se positionner. Les boîtes de coach doivent être localisées et dimensionnées selon l'annexe 1B (Dimensions officielles pour les losanges) et 1F (Tableau de référence rapide des distances).

#### 2.1.6 ABRI DES JOUEURS [DUGOUT]

Emplacement en territoire des balles mortes utilisé seulement par les membres de l'équipe. Personne ne doit fumer, consommer de l'alcool ou utiliser du tabac à mâcher dans cette zone. Fumer inclut l'inhalation de produits du tabac, les e-cigarettes et le vapotage.

#### 2.1.7 TERRITOIRE DES BONNES BALLEES [FAIR TERRITORY]

Partie de l'aire de jeu comprise à l'intérieur et comprenant les lignes des fausses balles de première et troisième base, à partir de la plaque de but jusqu'au bas de la clôture du champ extérieur et ce qui est perpendiculairement au-dessus.

#### 2.1.8 TERRITOIRE DES FAUSSES BALLEES [FOUL TERRITORY]

Toute partie de l'aire de jeu qui n'est pas comprise dans le territoire des bonnes balles.

#### 2.1.9 CASQUE [HELMET]

Un casque qui est fendu, cassé, bosselé ou modifié doit être déclaré illégal et être retiré de la rencontre.

- a) Pour un frappeur en attente, un frappeur, un frappeur-coureur ou un coureur, un coach ou un ramasseur de batte jeune, le casque doit avoir deux rabats d'oreille (un de chaque côté) et doit être du type ayant des caractéristiques de protection égales ou supérieures à celles qu'offre le casque protecteur de plastique plein avec rembourrage intérieur. Un revêtement recouvrant seulement les oreilles ne répond pas aux spécifications d'un casque légal.

- b) Pour un receveur ou un joueur défensif, le casque peut être du type qui couvre la tête sans les protections d'oreille.

#### **2.1.10 BATTE ILLÉGALE [ILLEGAL BAT]**

Batte qui ne répond pas aux exigences de la Règle 2.3.1.

#### **2.1.11 GANT DE CHAMP, DE RECEVEUR OU DE 1<sup>ère</sup> BASE ILLÉGAL [ILLEGAL GLOVE OR MITT]**

Gant ne respectant pas les caractéristiques d'un gant légal ou l'utilisation d'un gant de receveur ou de 1<sup>ère</sup> base par un joueur défensif autre que le receveur ou le première base.

#### **2.1.12 CHAMP INTÉRIEUR [INFIELD]**

Surface du terrain en territoire des bonnes balles où évoluent habituellement les joueurs de champ intérieur.

#### **2.1.13 GANT DE RECEVEUR OU DE 1<sup>ère</sup> BASE [MITT]**

*Un gant de receveur ou de 1<sup>ère</sup> base se compose d'une pièce pleine pour le placement des doigts, pas de fentes entre les doigts et une poche plus profonde qu'un gant de champ. Un gant de champ a des emplacements séparés pour les doigts à l'extérieur et à l'arrière (voir annexe 4 : spécifications des gants).*

#### **2.1.14 ÉQUIPEMENT OFFICIEL [OFFICIAL EQUIPMENT]**

L'équipement officiel est tout équipement (batte, gant de champ, gant de receveur ou de 1<sup>ère</sup> base, casque, etc...) utilisé par l'équipe en défense ou en attaque au cours du jeu. L'équipement en défense (les gants par exemple) laissé sur le terrain par l'équipe en attaque ne sera pas considéré comme de l'équipement officiel.

#### **2.1.15 CERCLE D'ATTENTE [ON-DECK CIRCLE]**

*Emplacement où le frappeur en attente est confiné en attendant son tour à la frappe. Le cercle d'attente doit être localisé et dimensionné selon l'annexe 1B (Dimensions officielles pour les losanges).*

#### **2.1.16 CHAMP EXTÉRIEUR [OUTFIELD]**

Surface de l'aire de jeu située en territoire des bonnes balles au-delà du champ intérieur.

#### **2.1.17 AIRE DE JEU [PLAYING FIELD]**

Surface à l'intérieur de laquelle la balle peut être jouée et attrapée jusqu'à et comprenant la ligne des balles mortes.

## **2.2 L'AIRE DE JEU**

### **2.2.1 NORMES DE L'AIRE DE JEU**

- a) L'aire de jeu doit avoir une surface dégagée et sans obstacle dans les dimensions minimales définies à l'annexe 1 (Disposition de l'aire de jeu et Losange), et comprendre toutes les caractéristiques indiquées.
- b) L'aire de jeu devrait avoir une piste d'avertissement [warning track]. Lorsque cette dernière est utilisée, elle doit être une surface à l'intérieur de l'aire de jeu et adjacente à toutes les clôtures permanentes le long du champ extérieur et des limites latérales de l'aire de jeu.
- c) Il n'y a aucune obligation de créer une piste d'avertissement dans la surface de champ extérieur (herbe ou autre) quand une clôture temporaire est utilisée (par exemple, lorsqu'une rencontre de lancer rapide se joue sur un terrain conçu principalement pour le lancer lent).
- d) Une balle est considérée à l'extérieur de l'aire de jeu lorsqu'elle touche le sol, une personne au sol, ou un objet à l'extérieur de l'aire de jeu.



### 2.2.2 LE LOSANGE OFFICIEL

- a) La disposition du losange officiel doit respecter les dimensions et spécifications de l'Annexe 1 (Disposition de l'aire de jeu et losange) et comprendre toutes les caractéristiques indiquées (lignes des fausses balles, d'un mètre, de côté ; boîtes des coachs, des frappeurs et du receveur ; cercles des frappeurs en attente ; cercle du lanceur ; et les bases et la plaque de but).
- b) Si, pendant la rencontre, la distance entre les bases ou la distance de lancer s'avère incorrecte, l'erreur doit être corrigée au début de la prochaine manche pleine après quoi la rencontre peut reprendre et continuer.

### 2.2.3 RÈGLES SPÉCIALES OU RELATIVES AU TERRAIN

Des règles spéciales ou relatives au terrain établissant les limites de l'aire de jeu peuvent être convenues avant le début de la rencontre et utilisées à chaque fois que des écrans arrière, des clôtures, des tribunes, des véhicules, des spectateurs, ou d'autres obstacles se trouvent dans la surface prescrite.

- a) Tout obstacle situé sur le territoire des bonnes balles à une distance inférieure à la distance minimale des clôtures définie dans l'annexe 1F (Tableau de référence rapide des distances) doit être clairement matérialisé pour l'information de l'arbitre.
- b) Lorsqu'un terrain de baseball est utilisé, le monticule du lanceur doit être retiré et l'écran arrière placé à la distance prescrite à partir de la plaque de but.

## 2.3 L'ÉQUIPEMENT DE JEU

### 2.3.1 BATTE OFFICIELLE

Seule une batte officielle correspondant aux spécifications de la commission des normes d'équipement de la WBSC et estampillée avec le logo WBSC ou l'ancien ISF 2005 que la commission des normes d'équipement a adopté et approuvé comme marquage, peut être utilisée lors d'une compétition de la WBSC. La liste des battes approuvées par la WBSC et les logos approuvés peuvent être consultés sur le site internet de la WBSC [www.wbsc.org](http://www.wbsc.org). Voir annexe 2A (Spécifications des battes) pour les spécifications des battes approuvées.

### 2.3.2 BATTE D'ÉCHAUFFEMENT

Seule une batte d'échauffement répondant aux spécifications définies à l'Annexe 2B (Spécifications des battes) pour les battes d'échauffement approuvées, peut être utilisée.

### 2.3.3 BALLE OFFICIELLE

Seule une balle officielle répondant aux spécifications de la commission des normes d'équipement de la WBSC et estampillée avec le marquage adopté et approuvé par la commission des normes d'équipement de la WBSC, peut être utilisée lors d'une compétition de la WBSC. Voir Annexe 3 (Spécifications des balles).

## 2.4 L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

### 2.4.1 GANT DE CHAMP, DE RECEVEUR OU DE 1ère BASE

- a) Tout joueur peut porter un gant de champ, mais seul le receveur et le joueur de première base peuvent utiliser un gant de receveur ou de 1<sup>ère</sup> base.
- b) Le lacet, la tresse ou tout autre dispositif entre le pouce et le corps du gant de champ ou de receveur ou de 1<sup>ère</sup> base porté par le joueur de première base ou un receveur, ou du gant de champ porté par un joueur défensif ne doit pas dépasser 12,7 cm (5 pouces) de longueur.
- c) Le gant du lanceur peut être de n'importe quelle couleur ou combinaison de couleurs, à condition qu'aucune de ces couleurs (y compris le laçage) ne soit de la couleur de la balle. Les gants portés par tout joueur autre que le lanceur peuvent être de n'importe quelle couleur ou combinaison de couleurs.

- d) Les gants de champ ou de receveur ou de 1<sup>ère</sup> base garnis de cercles optiques blancs, gris ou jaunes sur la face externe, donnant l'apparence d'une balle, ne sont pas des équipements officiels et ne doivent pas être utilisés. (Annexe 4 : spécifications des gants).

#### 2.4.2 CHAUSSURES

- a) Tous les membres de l'équipe doivent porter des chaussures. Une chaussure doit être faite soit en toile soit en dessus de cuir ou de matériaux similaires et être entièrement fermée.
- b) Les semelles peuvent être lisses ou avoir des crampons en caoutchouc souple ou rigides.
- c) Les plaques métalliques de semelle et de talon ordinaires peuvent être utilisées si les crampons sur la plaque ne sont pas arrondis et ne dépassent pas la semelle ou le talon de plus de 1,9cm (3/4 pouce).
- d) Aucun crampon en plastique dur, de nylon ou de polyuréthane semblable à une plaque métallique de semelle et de talon n'est autorisé dans les rencontres de n'importe quelle division et à n'importe quel niveau de jeu que ce soit.
- e) Les chaussures à crampons amovibles qui se vissent à l'extérieur de la chaussure ne sont pas autorisées ; cependant, les chaussures avec des crampons amovibles qui se vissent à l'intérieur de la chaussure sont autorisées.
- f) Pour les jeunes et seulement le lancer rapide modifié, aucun crampon métallique n'est autorisé dans n'importe quelle division à n'importe quel niveau de jeu.

#### 2.4.3 ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION

- a) **MASQUES.** Tous les receveurs doivent porter un masque, un protège-gorge et un casque. Un receveur (ou les autres membres de l'équipe en défense) doit porter un masque, un protège-gorge et un casque quand il reçoit des lancers d'échauffement à partir de la plaque du lanceur ou dans la zone d'échauffement. Lorsque la personne recevant le lancer ne porte pas le masque, ***le protège-gorge et le casque***, il doit être remplacé par une personne qui le fera. Une protection filaire prolongée attachée au masque peut être portée à la place du protège-gorge. Le masque de style de gardien de but de hockey sur glace est approuvé pour être utilisé par le receveur. En l'absence de protection de la gorge intégrée au masque, la fixation de gorge doit être ajoutée au masque avant l'utilisation.
- b) **MASQUE FACIAL.** Tout joueur en défense ou en attaque peut porter un masque/une protection de la face en plastique approuvé. Les masques/protections qui sont fendus ou déformés, ou dont le rembourrage s'est détérioré ou est manquant, sont interdits d'usage et doivent être retirés de la rencontre.
- Un receveur ne peut pas porter de masque ou de protection de la face en plastique à la place du masque régulier avec protège-gorge.
- c) **PLASTRONS.** Un receveur (adulte et jeune) doit porter un plastron.
- d) **JAMBIÈRES.** Un receveur (adulte et jeune) doit porter des jambières qui intègre une protection de la rotule, lorsqu'il est en défense.
- e) **PROTECTIONS DES JAMBES ET DES BRAS.** Elles peuvent être portées par un frappeur et un frappeur-coureur.

### 2.5 LES UNIFORMES

#### 2.5.1 UNIFORMES DES JOUEURS

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des uniformes de couleur, de coupe et de style identiques. Un membre d'équipe en uniforme peut, pour des raisons religieuses, porter un couvre-chef spécifique et des vêtements qui ne sont pas conformes à ces règles sans être pénalisé.

a) CASQUETTES

- i) Les casquettes doivent être identiques, sont obligatoires pour tous les joueurs masculins, et doivent être portées correctement.
- ii) Les casquettes, les visières et les bandeaux de tête sont optionnels pour les joueuses et les joueuses sont libres de choisir lequel de ces éléments elles souhaitent porter. Chacun doit être de la même couleur et du même style que les couleurs de l'uniforme de l'équipe. Les visières en plastique ou matériau rigide ne sont pas autorisées.
- iii) Lorsqu'un joueur en défense choisit de porter un casque homologué de même couleur que la casquette de l'équipe, il ne sera pas tenu de porter une casquette.

b) UNDERSHIRTS

- i) Un joueur peut porter un undershirt de couleur unie (il peut être blanc). Il n'est pas obligatoire que tous les joueurs portent un undershirt ; cependant, si un joueur en porte un, ceux qui sont portés doivent être identiques. Aucun joueur ne peut porter des manches déchiquetées, effilochées ou déchirées sur un undershirt visible.
- ii) Un joueur peut porter une ou deux manche(s) chauffante(s) (compression), à condition que chacune soit de la même couleur unie qui est une couleur de l'uniforme de l'équipe et que cette couleur s'harmonise avec tous les autres undershirts portés par n'importe quel joueur de cette équipe.

c) PANTALONS/PANTALONS DE GLISSADE

Tous les pantalons de joueur doivent être soit tous longs, soit tous courts. Les joueurs peuvent porter des pantalons de glissade de couleur unie. Il n'est pas obligatoire que tous les joueurs portent des pantalons de glissade, mais si plus d'un joueur en porte, ils doivent être identiques en couleur et en style, sauf en ce qui concerne les protections temporaires, à pressions ou à velcro. Aucun joueur ne peut porter de pantalons de glissade visibles déchiquetés, effilochés ou déchirés.

d) NUMÉROS

Un numéro en chiffre arabe de couleur contrastante d'au moins 15,2 cm (6 pouces) de hauteur doit être porté au dos de tous les maillots d'uniformes. Aucun manager, coach ou joueur de la même équipe ne peut porter de numéros identiques (les numéros 1 et 01 sont des numéros identiques). Seuls les numéros entiers de 01 à 99 peuvent être utilisés. Les joueurs sans numéro ne sont pas autorisés à jouer.

e) NOMS

Les noms individuels peuvent être portés au-dessus des numéros au dos de tous les maillots d'uniformes.

f) MOULAGES

Les moulages (en plâtre, en métal ou autre substance dure dans leur forme finale) ne peuvent pas être portés lors d'une rencontre. Tout métal exposé (autre qu'un moulage) doit être recouvert de façon adéquate par un matériau souple, fixé par adhésif et approuvé par l'arbitre.

g) ORNEMENTS DISTRAYANTS

Aucun objet exposé, y compris des bijoux, jugé par l'arbitre être une source de distraction pour les joueurs adverses, ne peut être porté ou exposé. L'arbitre doit exiger que l'objet soit enlevé ou couvert. Les bracelets et/ou colliers d'alerte médicale, s'ils sont jugés comme une source de distraction, devront être fixés par adhésif sur le corps, mais de façon à ce que les informations d'alerte médicale soient visibles.

## 2.6 LES UNIFORMES DES COACHS

Les coachs doivent être correctement vêtus, porter des chaussures adaptées, ou porter l'uniforme de l'équipe en conformité avec le code de couleur de l'équipe. Si un coach choisit de porter une casquette, elle doit être conforme aux dispositions de la règle 2.5.1a).

## 2.7 L'ÉQUIPEMENT

Nonobstant toute disposition de ce règlement, la commission des normes d'équipement de la WBSC se réserve le droit de suspendre ou de retirer l'homologation de tout équipement qui, de son seul avis, modifie significativement le caractère de la rencontre, affecte la sécurité des participants ou des spectateurs ou qui fait que la performance d'un joueur est plus le résultat de l'équipement que de l'habileté individuelle du joueur.

## CONSÉQUENCES

<b>Règle 2.4.2</b>	Port de chaussures non conformes
<b>Règle 2.4.3 a)</b>	Non port d'un casque, d'un masque ou d'une protection de gorge par un receveur
<b>Règle 2.4.3 c)-d)</b>	Non port d'un équipement obligatoire
<b>Règle 2.5.1</b>	Uniforme non conforme ou port d'un uniforme de façon inappropriée par un joueur
<b>Règle 2.6</b>	Habillement non conforme d'un coach
Conséquence	Après un avertissement par l'arbitre et un défaut d'obtempérer ou une répétition de la violation, un contrevenant doit être expulsé de la rencontre.

## RÈGLE 3. LES PARTICIPANTS

### 3.1 DÉFINITIONS

#### 3.1.1 COACH DE BASE [BASE COACH]

Une personne de l'équipe à l'attaque qui prend position sur le terrain à l'intérieur de la boîte de coach lorsque son équipe passe à la frappe.

#### 3.1.2 COACH

Une personne qui est responsable des actions de son équipe sur le terrain et qui représente l'équipe dans les communications officielles avec l'arbitre et les représentants de l'équipe adverse. Un joueur peut être coach dans le cas où le coach est absent ou que ce joueur est un joueur-coach.

#### 3.1.3 JOUEUR DESIGNÉ OU DP [DESIGNATED PLAYER (DP)]

Joueur en attaque partant qui frappe pour le joueur FLEX.

#### 3.1.4 EXPULSION [EJECTION]

Acte de tout arbitre ordonnant, pour infraction à une règle, à un joueur, un officiel ou tout membre d'une équipe de quitter le jeu et le terrain pour le reste de la rencontre.

#### 3.1.5 JOUEUR DÉFENSIF [FIELDER]

Tout joueur en défense de l'équipe sur le terrain.

#### 3.1.6 JOUEUR FLEX OU FLEX [FLEX PLAYER]

Le joueur partant placé en 10<sup>ème</sup> position sur la feuille d'alignement et pour qui le joueur désigné (DP) passe à la frappe. Le FLEX peut jouer à n'importe quelle position défensive et peut entrer en jeu en attaque seulement dans la position de frappe du DP.

#### 3.1.7 MANAGER [HEAD COACH]

Un manager d'une équipe ou le coach qui assume les principales responsabilités d'un coach, est considéré comme le manager.

#### 3.1.8 RÉ-ENTRÉE ILLÉGALE [ILLEGAL RE-ENTRY]

Une ré-entrée illégale se produit lorsque :

- a) un joueur partant retourne au jeu dans une position à la frappe différente dans l'alignement ;
- b) un remplaçant ré-entre en jeu, non pas comme joueur de remplacement temporaire ;
- c) un joueur partant ré-entre en jeu une deuxième fois, non pas comme joueur de remplacement temporaire ;
- d) un joueur de remplacement inéligible entre en jeu ; ou
- e) le FLEX entre en jeu en attaque pour un joueur autre que le DP.

#### 3.1.9 REMPLACEMENT NON ANNONCÉ

Un remplacement non annoncé se produit quand un joueur entre en jeu sans avoir été annoncé à l'arbitre responsable comme :

- a) un remplaçant ;
- b) un joueur éligible pour entrer, retourner ou rester en jeu en vertu de la règle du joueur de remplacement temporaire ;
- c) un joueur déclaré inéligible ; ou
- d) une ré-entrée illégale.

#### 3.1.10 JOUEUR INÉLIGIBLE [INELIGIBLE PLAYER]

Un joueur qui ne peut plus participer à une rencontre comme joueur, parce qu'il a été sorti (removed) par un arbitre. Un joueur inéligible peut continuer à participer en tant que coach pendant la rencontre.

### **3.1.11 JOUEUR DE REMPLACEMENT INÉLIGIBLE [INELIGIBLE REPLACEMENT PLAYER]**

Un joueur de remplacement inéligible est un joueur qui ne peut pas entrer en jeu pour remplacer un joueur sorti sur saignement. Un joueur de remplacement inéligible entrant en jeu est considéré une ré-entrée illégale. Un joueur de remplacement inéligible est quelqu'un qui :

- a) a été sorti (removed) de la rencontre par un arbitre pour violation d'une règle ;
- b) figure sur la feuille d'alignement en cours ; ou
- c) ne figure pas sur la feuille d'alignement en cours, mais est éligible à une ré-entrée en jeu.

### **3.1.12 JOUEUR DE CHAMP INTÉRIEUR [INFIELDER]**

Un joueur en défense, incluant le lanceur et le receveur, qui est généralement positionné n'importe où proche ou à l'intérieur des lignes de base qui forment le territoire des bonnes balles. Un joueur qui joue normalement dans le champ extérieur peut être considéré comme un joueur de champ intérieur s'il se déplace dans la surface normalement couverte par les joueurs de champ intérieur.

### **3.1.13 FEUILLE D'ALIGNEMENT [LINE-UP CARD]**

Liste des joueurs partants, des remplaçants et des coaches qui est donnée à l'arbitre en chef et/ou à l'arbitre de plaque ainsi qu'au scoreur officiel avant le début de la rencontre. L'arbitre de plaque conserve la feuille d'alignement pendant la durée de la rencontre.

### **3.1.14 ALIGNEMENT [LINE-UP]**

Composé des joueurs actuellement présents dans la rencontre, en attaque et en défense, incluant le joueur désigné (DP) et le joueur FLEX.

### **3.1.15 JOUEUR D'ATTAQUE UNIQUEMENT OU OPO [OFFENSIVE PLAYER ONLY (OPO)]**

Un joueur dans l'ordre de passage à la frappe, autre que le joueur FLEX, pour qui le joueur désigné (DP) est en train de jouer en défense.

### **3.1.16 RÉ-ENTRÉE [RE-ENTRY]**

Quand un joueur partant retourne au jeu après avoir été remplacé.

### **3.1.17 JOUEUR INÉLIGIBLE SORTI DU MATCH [REMOVAL FROM THE GAME]**

Quand un arbitre déclare un joueur inéligible à participer davantage à la rencontre, à la suite d'une infraction à une règle. Toute personne ainsi sortie du match peut continuer à être assise sur le banc des joueurs, mais ne peut plus participer à la rencontre sauf en tant que coach.

### **3.1.18 JOUEUR DE REMPLACEMENT TEMPORAIRE [REPLACEMENT PLAYER]**

Un joueur autorisé à entrer dans la rencontre à la place d'un joueur sorti sur saignement.

### **3.1.19 ROSTER**

La liste de tous les joueurs éligibles pour être inscrits sur la feuille d'alignement de l'équipe.

### **3.1.20 JOUEUR PARTANT [STARTING PLAYER]**

Un joueur inscrit sur la feuille d'alignement, qui commence la rencontre sur le terrain ou à la frappe.

### **3.1.21 REMPLAÇANT [SUBSTITUTE]**

- a) Un joueur non-partant qui n'est pas encore entré en jeu autrement que comme joueur de remplacement temporaire.
- b) Un joueur partant qui a quitté le jeu une fois et qui est éligible pour revenir dans l'alignement.

### **3.1.22 MEMBRE DE L'ÉQUIPE [TEAM MEMBER]**

Une personne autorisée à s'asseoir sur le banc de l'équipe.

### **3.1.23 COUREUR TEMPORAIRE [TEMPORARY RUNNER]**

*Un joueur qui peut courir pour le receveur ou le lanceur identifié qui est sur base avec deux retraits.*

### **3.1.24 JOUEUR SORTI SUR SAIGNEMENT [WITHDRAWN PLAYER]**

Un joueur qui doit quitter la rencontre à cause d'une blessure qui saigne et dont le saignement ne peut pas être arrêté dans un délai raisonnable, ou quand son uniforme devient couvert de sang.

## **3.2 L'ALIGNEMENT ET LE ROSTER**

### **3.2.1 FEUILLE D'ALIGNEMENT**

- a) La feuille d'alignement contient :
  - i) le nom, le prénom, la position et le numéro d'uniforme des joueurs partants ;
  - ii) le nom, le prénom et le numéro d'uniforme de tout remplaçant disponible ; et
  - iii) le nom et le prénom du manager.
- b) Le nom d'un joueur ne peut figurer sur la carte d'alignement que si le joueur est présent en uniforme dans la zone de son équipe.
- c) Un joueur éligible du roster peut être ajouté à la liste des remplaçants disponibles à tout moment de la rencontre.
- d) Un roster masculin ne comprend que des joueurs masculins et un roster féminin ne comprend que des joueuses féminines.
- e) Si un numéro d'uniforme incorrect est indiqué sur la feuille d'alignement, il peut être corrigé sans pénalité. Si un joueur portant un numéro incorrect enfreint quelque règle que ce soit, l'infraction à la règle a la priorité et la règle concernée doit être mise en œuvre. Si le joueur reste dans la rencontre après l'infraction, alors le numéro doit être corrigé avant que le jeu puisse continuer.

### **3.2.2 JOUEURS**

- a) Chaque équipe doit avoir un minimum de neuf (9) joueurs dans l'alignement à tout moment. Avec utilisation du joueur désigné (DP), une équipe doit avoir dix (10) joueurs figurant dans l'alignement. Le DP doit être déclaré dans l'alignement de départ.
  - i) Les positions des joueurs en défense sont lanceur (D1), receveur (D2), joueur de première base (D3), joueur de deuxième base (D4), joueur de troisième base (D5), arrêt-court (D6), joueur de champ gauche (D7), joueur de champ centre (D8) et joueur de champ droit (D9).
  - ii) Les positions des joueurs en défense avec 10 joueurs sont les mêmes que pour une équipe de neuf (9) joueurs plus le joueur désigné (DP).
- b) Les joueurs de l'équipe en défense peuvent être positionnés n'importe où sur le territoire des bonnes balles au début de chaque lancer, excepté pour le receveur qui doit se trouver dans la boîte du receveur et le lanceur qui doit être en position légale de lancer ou à l'intérieur du cercle du lanceur quand l'arbitre met la balle en jeu.
- c) Une équipe doit posséder le nombre requis de joueurs éligibles dans l'alignement à tout moment pour continuer une rencontre.

### **3.2.3 JOUEURS PARTANTS**

- a) Un joueur devient officiellement joueur partant lorsque la feuille d'alignement a été approuvée par le représentant de l'équipe et l'arbitre de plaque lors de la réunion d'avant match faite à la plaque de but.
- b) Les noms, les numéros d'uniforme et les positions peuvent être inscrits à l'avance sur la feuille d'alignement, avant la réunion d'avant match.
- c) En cas de blessure ou de maladie, le représentant de l'équipe peut effectuer des changements sur la feuille d'alignement lors de la réunion d'avant match, avant que les alignements ne soient déclarés officiels. Un remplaçant, dont le nom figure sur la feuille d'alignement, peut prendre la place d'un joueur partant blessé ou malade dont le nom est dans l'alignement de départ de son équipe. Ce joueur sera considéré le joueur partant et l'autre pourra être un remplaçant.
- d) Le joueur partant ainsi remplacé lors de la réunion d'avant match peut entrer en jeu plus tard comme remplaçant, à n'importe quel moment de la rencontre.

- e) Tous les joueurs partants, y compris le joueur désigné (DP) et le joueur FLEX, peuvent être remplacés et ré-entrer dans l'alignement une fois, et doivent rester dans la même position à la frappe tant qu'ils sont dans l'alignement. Une violation de cette règle est considérée comme une ré-entrée illégale.

### 3.2.4 JOUEUR DÉSIGNÉ (DP)

- a) Un DP peut frapper à la place de n'importe quel joueur en défense qui est désigné le FLEX.
- b) Le DP peut jouer en défense pour n'importe quel joueur incluant le joueur FLEX.
- i) Si le DP joue en défense pour un joueur autre que le joueur FLEX, ce joueur continue à passer à la frappe et est identifié comme le joueur d'attaque uniquement (OPO). L'OPO n'est pas considéré comme ayant quitté la rencontre et continue à passer à la frappe, mais il ne joue pas en défense.
- ii) Lorsque le DP joue en défense pour le joueur FLEX, cela est traité comme un remplacement pour le FLEX ou le remplaçant du FLEX et doit être communiqué à l'arbitre. Le DP peut jouer en défense pour le FLEX un nombre illimité de fois.
- iii) Lorsque le DP joue en défense pour le joueur FLEX, l'alignement revient à neuf (9) joueurs et la rencontre peut légalement s'achever avec neuf (9) joueurs.
- iv) **L'alignement d'une équipe peut revenir à dix (10) joueurs par un joueur :**
- 1. entrant comme remplaçant dans la position du FLEX ; ou**
  - 2. ré-entrant le FLEX partant original, mais seulement une fois.**
- c) Le DP et le FLEX ne peuvent jamais jouer en attaque en même temps.

### 3.2.5 JOUEUR FLEX (FLEX)

- a) Lorsqu'une équipe déclare l'utilisation d'un joueur désigné (DP), elle doit nommer un joueur FLEX sur la feuille d'alignement.
- b) Le joueur FLEX est placé en position de non passage à la frappe (10<sup>ème</sup>) dans l'alignement de départ, directement derrière les neuf (9) premières positions de l'ordre de passage à la frappe et il peut jouer en défense à n'importe quelle position.
- c) Le joueur FLEX peut entrer en jeu en attaque uniquement pour le joueur désigné (DP).
- i) L'alignement passe à neuf (9) joueurs lorsque le joueur FLEX entre en jeu en attaque. L'équipe peut terminer la rencontre avec neuf (9) joueurs dans l'alignement.
- ii) Le joueur FLEX peut entrer dans l'alignement à la position à la frappe du joueur désigné (DP) un nombre illimité de fois. Cela est traité comme un remplacement pour le joueur désigné (DP) ou les remplaçants du DP et doit être communiqué à l'arbitre de plaque.
- iii) **L'alignement d'une équipe peut revenir à dix (10) joueurs par un joueur :**
- 1. entrant comme remplaçant dans la position du DP ; ou**
  - 2. ré-entrant le DP partant original, mais seulement une fois.**
- d) **Un FLEX qui entre en jeu en attaque pour un joueur autre que le DP est considéré comme une ré-entrée illégale.**

### 3.2.6 JOUEUR DE REMPLACEMENT TEMPORAIRE [REPLACEMENT PLAYER]

- a) Un joueur de remplacement temporaire peut entrer en jeu pour un joueur sorti sur saignement.
- b) Le joueur sorti sur saignement ne doit pas retourner au jeu jusqu'à ce que tout saignement ait cessé, la blessure nettoyée et couverte et, si nécessaire, son uniforme remplacé, que son uniforme ait ou non le même numéro. Il n'y a pas de pénalité pour l'utilisation d'un numéro différent, mais l'arbitre doit être informé du nouveau numéro.
- c) Un joueur de remplacement temporaire peut jouer pour le joueur sorti sur saignement pour le reste de la manche en cours et pour la manche complète suivante. Le joueur sorti sur saignement peut retourner au jeu à tout moment de cette période, sans être traité comme un



remplacement. Le joueur de remplacement temporaire n'est pas considéré comme un remplaçant. Lorsque le joueur sorti sur saignement n'est pas dans la capacité de retourner au jeu après le reste de la manche en cours et après la manche suivante complète, un remplacement légal doit être fait.

- d) **Un représentant de l'équipe doit signaler tous les changements de la feuille d'alignement à l'arbitre de plaque. Si un appel sur le manquement de déclaration est correctement fait et est confirmé, cela doit entraîner le traitement de ce joueur comme un remplacement illégal.**
- e) Un joueur de remplacement provisoire peut être :
- i) un remplaçant inscrit qui n'a pas encore participé au jeu ;
  - ii) un remplaçant inscrit déjà entré en jeu, mais qui a été remplacé par la suite ; ou
  - iii) un joueur partant qui n'est plus dans l'alignement et n'est plus éligible à ré-entrer en jeu.

### 3.2.7 COUREUR TEMPORAIRE

**Un coureur temporaire est légal pour le receveur ou le lanceur inscrit dans l'alignement de départ dans la première moitié de la première manche ou est le receveur ou le lanceur identifié de la demi-manche précédente, qui est sur base avec deux (2) retraits. Les dispositions suivantes s'appliquent :**

- a) l'utilisation d'un coureur temporaire est un choix facultatif pour l'équipe en attaque ;
- b) le coureur temporaire peut être utilisé à tout moment après que le second retrait ait eût lieu ; et
- c) le coureur temporaire est le joueur prévu pour passer à la frappe en dernier et qui n'est pas sur base au moment où le choix est effectué.

**Lorsqu'un joueur incorrect est utilisé comme coureur temporaire, le coureur doit être déclaré retiré si un jeu d'appel correct est fait par l'équipe en défense après qu'un lancer ou un jeu est fait et que l'appel est confirmé. Un appel correct peut être fait tant que le coureur incorrect est sur base. Si l'équipe en attaque place le bon coureur sur base avant que l'appel correct soit fait, il n'y a pas de pénalité.**

### 3.2.8 ENTRÉE EN JEU (REPLACEMENTS)

- a) Un remplaçant, inscrit sur la feuille d'alignement, peut prendre la place de tout joueur figurant dans l'alignement de l'équipe. De multiples remplacement peuvent être effectués sur les joueurs figurant sur l'alignement de départ, mais aucun remplaçant ne peut retourner au jeu après avoir été lui-même remplacé (supprimé de l'alignement), excepté comme joueur de remplacement temporaire. **Un remplaçant qui ré-entre en jeu comme joueur est une ré-entrée illégale.**
- b) Un joueur partant et son ou ses remplaçant(s) ne peuvent être en jeu en même temps.
- c) Un remplacement ne peut s'effectuer que lorsque la balle est morte. Le coach ou le représentant de l'équipe doit immédiatement le signaler à l'arbitre de plaque avant que le remplacement soit fait. Le remplaçant n'est pas légalement en jeu jusqu'à ce qu'un lancer ait été effectué ou un jeu réalisé. L'arbitre de plaque signale le changement au scoreur.
- d) Tout remplaçant qui est entré en jeu mais n'a pas été signalé à l'arbitre devient un **remplacement non annoncé.**
- e) Il n'y a pas d'infraction si le manager, le coach, le représentant de l'équipe ou le joueur en infraction informe l'arbitre avant que l'équipe offensée ne fasse appel.
- f) Si une blessure à un frappeur, à un frappeur-coureur ou à un coureur les empêche d'accéder à une base à laquelle ils ont droit, et que la balle est morte, le frappeur-coureur ou le coureur peut être remplacé. Le remplaçant sera autorisé à accéder à la ou aux bases auxquelles il avait droit. Le remplaçant doit toucher la ou les bases auxquelles il avait droit ou celles qui n'avaient pas été touchées auparavant.
- g) **Un joueur inéligible ne peut pas revenir en jeu comme joueur.**

### 3.3 LES APPELS

- a) Un appel doit être effectué par un manager, un coach ou un joueur avant qu'un arbitre ne puisse considérer et prenne une décision concernant :
- i) un remplacement non annoncé ;
  - ii) une ré-entrée illégale ; ou
  - iii) un joueur inéligible.
- b) Les appels concernant ces points peuvent être effectués à n'importe quel moment durant la présence en jeu du joueur concerné.

### CONSÉQUENCES

<b>Règle 3.2.2 a, 3.2.3 c et 3.2.6 c</b>	Ne pas terminer une rencontre avec le nombre de joueurs requis.
Conséquence	La rencontre est accordée par forfait à l'équipe non fautive.
<b>Règle 3.1.10 a-b, 3.2.4 b ii, 3.2.5 c ii, 3.2.6 d et 3.2.8 a-e</b>	Remplacement non-annoncé : a) d'un remplaçant ;ou b) d'un joueur selon la règle du joueur de remplacement temporaire.
Conséquence	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Un remplaçant non-annoncé doit faire l'objet d'un jeu d'appel.</li> <li>b) L'appel doit être porté à l'attention de l'arbitre responsable pendant que le remplaçant non-annoncé est dans la rencontre.</li> <li>c) Une fois qu'un lancer a été délivré ou qu'un jeu a été effectué, et que le remplaçant non-annoncé a été découvert, le joueur concerné est déclaré joueur inéligible.</li> <li>d) Un remplaçant légal doit remplacer le joueur inéligible. Si l'équipe en infraction n'a pas de remplaçant légal, la rencontre est déclarée forfait en faveur de l'équipe non fautive.</li> <li>e) Si le remplaçant non annoncé fait l'objet d'un appel correct alors qu'il est à la frappe, un remplaçant légal assumera le compte des balles et strikes. <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Toute action effectuée avant la découverte et le jeu d'appel réussi sur le remplaçant non annoncé est légale ; cependant, si le remplaçant non-annoncé frappe, atteint une base ou marque un point, puis est découvert et qu'un appel est effectué et validé avant un lancer au frappeur suivant, ou à la fin de la rencontre et avant que les arbitres ne quittent le terrain, tous les coureurs retournent à la base qu'ils occupaient au moment du lancer, et le remplaçant non-annoncé est retiré.</li> <li>ii. Tous les retraits qui se sont produits lors de la présence en jeu du remplaçant non annoncé sont maintenus.</li> </ul> </li> <li>f) Lorsque le remplaçant non annoncé est découvert en défense après avoir effectué un jeu, ou si le joueur est le lanceur et qu'un lancer a été délivré, et qu'un appel correct est effectué et confirmé, le joueur concerné est déclaré inéligible, et l'équipe en attaque a l'option 1) d'accepter le résultat du jeu, ou l'option 2) faire retourner le frappeur à la frappe avec le compte de balles et strikes qu'il avait avant la découverte et le jeu d'appel réussi sur le remplaçant non annoncé. Chaque coureur retournerait à la base qu'il occupait avant le jeu ou le lancer.</li> <li>g) Après un appel confirmé concernant un remplaçant non-annoncé ou une ré-entrée illégale, le joueur d'origine ou son remplaçant est considéré comme ayant quitté la rencontre.</li> </ul>

	<p>h) Un remplaçant qui est une ré-entrée illégale doit être sujet à la pénalité correspondant à la violation.</p> <p>i) Un remplaçant qui est déclaré joueur inéligible recevra la pénalité correspondant à cette violation.</p>
<b>Règle 3.1.9, 3.1.12, 3.2.5 d et 3.2.8</b>	Ré-entrée illégale
Conséquence	<p>Cela est sujet à un jeu d'appel, qui peut être fait à tout moment tant que le joueur ré-entré illégalement est en jeu et cet appel n'a pas besoin d'être fait avant le lancer suivant.</p> <p>a) Le manager indiqué sur la feuille d'alignement et le joueur ré-entré illégalement sont expulsés de la rencontre.</p> <p>b) Un remplaçant légal doit remplacer le joueur ré-entré illégalement qui a été expulsé avant que la rencontre puisse continuer.</p> <p>c) Un nouveau manager doit être nommé.</p> <p>d) Si la ré-entrée illégale est aussi un remplacement non annoncé, les deux conséquences doivent s'appliquer.</p> <p>e) Si la ré-entrée illégale ne fait pas l'objet d'un jeu d'appel et s'il en résulte d'avoir simultanément en jeu le joueur ré-entré illégalement et le joueur original, ce qui entraîne que plusieurs joueurs consécutifs dans l'ordre à la frappe deviennent des ré-entrées illégales :</p> <p>i. seule la ré-entrée illégale la plus récente peut faire l'objet d'un appel ; ce joueur et le manager identifié doivent être expulsés ;</p> <p>ii. les conséquences d'un remplacement illégal doivent aussi s'appliquer ;</p> <p>iii. un remplaçant légal doit entrer en jeu à la place du joueur expulsé et un nouveau manager doit être nommé ;</p> <p>iv. toutes les autres ré-entrées illégales qui ne sont pas l'objet direct du jeu d'appel doivent retourner dans leur position initiale dans l'ordre de frappe sans être considérées comme des ré-entrées illégales et tous les jeux sont maintenus sauf quand cela est précisé ici.</p> <p>Si l'entrée du joueur FLEX en attaque pour un joueur autre que le DP, est l'une des deux ou plus ré-entrées illégales et qu'il est sur base au moment de l'appel, bien que le FLEX ne soit pas l'objet direct de l'appel, le FLEX doit être retiré de la base et retourner à la 10<sup>ème</sup> position sur la feuille d'alignement. Ce n'est pas un retrait supplémentaire. Le FLEX qui est retiré de la base n'est pas remplacé par un autre coureur.</p>
<b>Joueur inéligible Règle 3.1.10 c et 3.1.11</b>	Joueur inéligible retournant au jeu
Conséquence	Quand un joueur déclaré inéligible retourne au jeu, la rencontre est accordée par forfait à l'équipe non fautive.

### 3.4 LES COACHS

#### 3.4.1 GÉNÉRALITES

- a) Un coach ou un représentant d'équipe a la responsabilité d'annoncer à l'arbitre de plaque tout changement survenant dans l'alignement.

- b) Un coach ne doit pas utiliser un langage qui donne une image négative des joueurs, des arbitres ou des spectateurs.
- c) Aucun équipement de communication n'est autorisé entre :
  - i) les coachs sur le terrain ;
  - ii) un coach et l'abri des joueurs ;
  - iii) un coach et tout joueur ; ou
  - iv) les tribunes des spectateurs et le terrain y compris l'abri des joueurs, un coach et les joueurs.
- d) Un coach ou un manager de l'équipe en défense peut être, soit un coach qui ne joue pas et qui reste dans l'abri des joueurs, soit un joueur-coach qui participe au jeu en tant que joueur.
- e) Un joueur-coach participant au jeu peut diriger et aider verbalement les membres de son équipe durant la rencontre.
- f) Un coach ne doit s'adresser seulement qu'aux membres de sa propre équipe.

### 3.4.2 MANAGER [HEAD COACH]

- a) Le manager a la responsabilité de signer la feuille d'alignement.
- b) Dans le cas où un manager est expulsé de la rencontre, il doit soumettre à l'arbitre de plaque le nom de la personne qui assumera les fonctions de manager pour le reste de la rencontre.

### 3.4.3 COACHS DE BASE

- a) Jusqu'à deux coachs de base sont autorisés à aider et à diriger verbalement les membres de leur équipe lorsqu'ils sont à la frappe.
  - i) Chacun des coachs de base est tenu de rester les deux pieds à l'intérieur de sa boîte de coach. Un des coachs se place près de la première base et l'autre près de la troisième base.
  - ii) Un coach de base peut quitter la boîte de coach pour éviter un défenseur ou pour faire signe au coureur de glisser, d'avancer à la prochaine base, de revenir à une base, aussi longtemps qu'il n'interfère pas avec le jeu.
- b) Alors qu'il est dans la boîte de coach, un coach de base peut avoir en sa possession un livre de scorage non électronique et non réfléchissant, un stylo, un crayon et/ou un compteur, qui ne doivent être utilisés qu'à des fins de tenue de score ou de tenue de données.
- c) Un jeune joueur qui coache dans les boîtes de coach des première et troisième bases, et un jeune qui participe en tant que ramasseur ou ramasseuse de battes, lorsqu'ils sont sur le terrain ou dans l'abri des joueurs doivent porter un casque approuvé.

## CONSÉQUENCES

<b>Règle 3.4</b>	Infraction aux obligations d'un coach.
Conséquence	Un avertissement doit être donné pour la première infraction. Toute infraction suivante d'un coach/manager de la même équipe entraînera l'expulsion du manager [head coach].
<b>Règle 3.4.3 c</b>	Non port du casque par un jeune joueur qui coache dans la boîte de coach
Conséquence	Après un avertissement, pour une nouvelle infraction l'intéressé sera expulsé.

## 3.5 LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE

### 3.5.1 GÉNÉRALITES

- a) Aucun membre d'une équipe ne peut contester une décision de jugement d'un arbitre.

- b) Pendant une rencontre, une personne figurant sur la feuille d'alignement ou toute autre personne autorisée dans l'abri ou sur le banc des joueurs ne doit pas en sortir ou quitter le banc, sauf si les règles l'autorisent ou pour une raison justifiée aux yeux de l'arbitre. Ceci inclut les joueurs autre que le frappeur en attente (qui doit rester dans le cercle d'attente) au début de la rencontre, entre les manches, ou lorsqu'un lanceur est en train de s'échauffer. Il est interdit de fumer, de consommer de l'alcool ou d'utiliser du tabac à mâcher dans la zone désignée.
- c) Un membre de l'équipe ne doit pas :
  - i) faire ou permettre à une autre personne de faire de remarques désobligeantes ou insultantes aux, ou à propos, des joueurs adverses, des officiels, ou des spectateurs ; ou
  - ii) commettre tout acte qui pourrait être considéré comme un comportement antisportif.

## CONSÉQUENCES

<b>Règle 3.5.1 a et b</b>	Contestation du jugement de l'arbitre et conduite dans l'abri des joueurs
Conséquence	a) La première infraction entraîne un avertissement de l'équipe. b) Pour une nouvelle infraction, le contrevenant est expulsé
<b>Règle 3.5.1 c</b>	Conduite antisportive
Conséquence	a) Pour une première infraction, le contrevenant doit être averti. i) lorsque la première infraction est grave, l'arbitre expulse le contrevenant, ii) pour une seconde infraction, l'arbitre expulse le contrevenant. b) Un membre d'une équipe expulsé de la rencontre, doit aller directement au vestiaire pour le reste de la rencontre, ou quitter le stade. c) Lorsque la personne expulsée ne quitte pas la rencontre immédiatement, cela entraîne le forfait de la rencontre. d) Un arbitre en exercice peut signaler un membre d'une équipe pour conduite ou langage offensant ou violence physique à tout moment après la fin d'une rencontre, dans ce cas, le membre signalé sera convoqué devant la commission de discipline rattachée au championnat ou au tournoi joué.

## 3.6 LES ARBITRES

### 3.6.1 POUVOIRS ET FONCTIONS

Les arbitres sont les représentants de la fédération ou organisation par laquelle ils ont été désignés pour une certaine rencontre, et en tant que tels, sont autorisés et tenus de faire appliquer ces règles. Ils ont le pouvoir d'ordonner à un joueur, un coach, un manager ou un capitaine de faire ou de ne pas faire toute action qui, selon leur jugement, est nécessaire pour faire respecter et appliquer l'une ou l'ensemble de ces règles et d'infliger les conséquences prescrites par ces dernières. L'arbitre de plaque a l'autorité pour prendre les décisions sur toutes les situations non spécifiquement décrites dans les règles.

### 3.6.2 ARBITRE DE PLAQUE

L'arbitre de plaque est chargé des responsabilités suivantes :

- a) décider seul si le terrain de jeu est jouable ;
- b) prendre position derrière la plaque de but et le receveur ;
- c) assumer la responsabilité complète du bon déroulement de la rencontre ;
- d) appeler toutes les balles et les strikes ;

- e) doit, avec le concours et en coopération avec le ou les arbitres de base, prendre des décisions à l'égard des jeux exécutés, des balles frappées, des balles attrapées de façon légales ou illégales bonnes ou fausses balles. Lors de jeux qui obligerait l'arbitre de base à quitter le champ intérieur, l'arbitre de plaque doit assumer les fonctions que doit habituellement remplir l'arbitre de base en accord avec la mécanique d'arbitrage appropriée ;
- f) déterminer et déclarer si :
  - i) un frappeur tente un amorti ; ou
  - ii) une balle frappée touche la personne, ou les vêtements, du frappeur.
- g) rendre des décisions concernant les bases lorsqu'il est requis de le faire ;
- h) déterminer quand une rencontre est forfait ; et
- i) assumer toutes les responsabilités, lorsqu'il est désigné comme seul arbitre de la rencontre.

### **3.6.3 ARBITRE DE BASE**

- a) Un arbitre de base doit prendre position sur le terrain de jeu à l'endroit précisé par la mécanique d'arbitrage appropriée.
- b) Un arbitre de base doit assister l'arbitre de plaque en toutes circonstances pour faire respecter les règles du jeu.

### **3.6.4 RESPONSABILITÉS D'UN ARBITRE UNIQUE.**

Si un seul arbitre est désigné, ses fonctions et compétences s'étendent sur tous les points de ces règles. La position de départ de l'arbitre pour chaque lancer se situe derrière la plaque de but et le receveur. Chaque fois qu'une balle est frappée ou qu'un jeu s'amorce, l'arbitre doit sortir de derrière la plaque de but et s'avancer dans le champ intérieur pour observer le jeu du meilleur angle possible.

### **3.6.5 CHANGEMENT D'ARBITRES.**

Un arbitre ne peut pas être remplacé lors d'une rencontre même avec l'accord des deux équipes, à moins qu'il ne soit dans l'incapacité d'exercer ses fonctions parce qu'il est blessé ou malade.

### **3.6.6 JUGEMENT DE L'ARBITRE.**

- a) Aucun appel ne peut être effectué sur la justesse de toute décision prise par l'un ou l'autre des arbitres, quant à savoir si une balle frappée est bonne ou fausse, un coureur est sauf ou retiré, une balle lancée est un strike ou une balle, ou sur tout jeu impliquant la précision du jugement de l'arbitre. Aucune décision rendue par l'un ou l'autre des arbitres ne peut être inversée, à moins que l'arbitre soit convaincu qu'elle est rendue en infraction avec l'une de ces règles. Dans le cas où le manager, le capitaine d'une des deux équipes cherche à faire inverser une décision en se fondant uniquement sur un point des règles, l'arbitre dont la décision est remise en question doit, en cas de doute, conférer avec son ou ses collègues avant de prendre une décision. Seul le manager ou le capitaine d'une équipe a le droit légalement de contester une décision et de chercher à la faire inverser en alléguant qu'elle est incompatible avec ces règles.
- b) En aucune circonstance, un arbitre ne doit chercher à faire inverser une décision rendue par ses collègues, et ne doit les critiquer ou les empêcher d'exercer leurs fonctions, à moins que ses collègues ne lui demandent de le faire.
- c) Les arbitres, réunis en conférence, peuvent rectifier toute situation dans laquelle l'inversement d'une décision d'un arbitre ou une annonce retardée d'une décision d'un arbitre, place un frappeur-coureur ou un coureur en danger d'être retiré, ou met l'équipe en défense dans une situation désavantageuse. Cette correction n'est pas possible après qu'un lancer légal, ou illégal, a été effectué, ou que tous les joueurs de l'équipe en défense ont quitté le territoire des bonnes balles.

### 3.6.7 SUSPENSION DU JEU

- a) Un arbitre peut suspendre le jeu quand, selon son jugement, les conditions justifient une telle mesure.
- b) Le jeu doit être suspendu à chaque fois que l'arbitre de plaque quitte sa position pour nettoyer la plaque de but, ou pour remplir d'autres fonctions non directement liées aux appels des jeux.
- c) L'arbitre doit suspendre le jeu à chaque fois qu'un frappeur, ou qu'un lanceur, sort de sa position pour une raison légitime.
- d) Un arbitre ne doit pas annoncer "TIME", après que le lanceur a commencé son élan.
- e) Un arbitre ne doit pas annoncer "TIME ", alors qu'une action de jeu est en cours.
- f) En cas de blessure, "TIME " ne doit pas être annoncé tant que toutes les actions de jeux en cours ne sont pas terminées, ou que les coureurs ne sont pas en contact avec leur base, sauf si l'arbitre estime que la blessure est grave (ce qui peut mettre le joueur en danger).
- g) Les arbitres ne doivent pas suspendre le jeu à la demande des joueurs, des coachs ou des managers, tant que toutes les actions de jeux exécutées par l'une ou l'autre des équipes ne sont pas encore terminées.

### CONSÉQUENCES

<b>Règle 3.6.7</b>	Suspension de jeu Time annoncé pour blessure grave pouvant mettre un joueur en danger
Conséquence	Dans le cas de blessure, quand "Time" est appelé, la balle est morte et le ou les coureurs peut ou peuvent se voir attribuer une ou des bases qu'ils auraient atteintes, selon le jugement de l'arbitre, si la blessure n'avait pas eu lieu.

### 3.7 LES SCOREURS

#### 3.7.1 RESPONSABILITÉS DU SCOREUR OFFICIEL

Le scoreur officiel doit :

- a) préparer ou faire préparer et tenir les statistiques de chaque rencontre comme indiqué dans les règles ;
- b) rendre seul toutes les décisions de scorage portant sur des questions de jugement ;
- c) déterminer si l'avance d'un frappeur-coureur en première base est le résultat d'un coup sûr, ou d'une erreur ; et
- d) ne doit pas rendre une décision de scorage incompatible ou en conflit avec les règles du jeu ou avec la décision d'un arbitre.

## RÈGLE 4. LE LANCER

### 4.1 DÉFINITIONS

#### 4.1.1 CONFÉRENCE DÉFENSIVE COMPTABILISÉE

Quand un arbitre accorde un Time à l'équipe en défense ou suspend le jeu pour permettre :

- a) à un représentant de l'équipe en défense d'entrer sur l'aire de jeu pour communiquer avec n'importe quel défenseur ; ou
- b) à un défenseur de quitter sa position et se rendre à l'abri des joueurs, en donnant à l'arbitre la possibilité de croire qu'il y a reçu des instructions.

#### 4.1.2 SAUT DE CORBEAU [CROW HOP]

Un saut de corbeau intervient quand :

- a) le lanceur pousse d'un endroit autre que la plaque du lanceur lorsqu'il délivre la balle ; ou
- b) le lanceur perd contact avec la plaque du lanceur établissant un deuxième point d'impulsion (ou point de départ), puis pousse de ce nouveau point de départ et complète le lancer.

#### 4.1.3 LANCEUR ILLÉGAL [ILLEGAL PITCHER]

Joueur légalement en jeu mais qui ne peut plus occuper la position de lanceur parce qu'il a été sorti de la position de lanceur par l'arbitre.

#### 4.1.4 SAUTANT [LEAPING]

Quand :

- a) le lanceur quitte le sol lors de son mouvement initial par une poussée à partir de la plaque du lanceur, n'impliquant pas un saut de corbeau ;
- b) le pied pivot du lanceur peut pousser et/ou trainer lors de cette action continue, et le mouvement vers l'avant du lanceur implique que l'ensemble du corps (y compris son pied pivot et son pied libre [non pivot]) soit en l'air en même temps et en mouvement vers la plaque de but ;
- c) le lancer est complété lorsque le lanceur atterrit et, avec un mouvement continu, délivre la balle vers la plaque de but.

#### 4.1.5 BALLE PASSÉE [PASSED BALL]

Un lancer que le receveur aurait pu attraper ou contrôler en fournissant un effort ordinaire.

#### 4.1.6 LANCER [PITCH]

Quand le lanceur délivre la balle au frappeur.

#### 4.1.7 PIED PIVOT [PIVOT FOOT]

Pied avec lequel le lanceur pousse de la plaque du lanceur.

#### 4.1.8 LANCER PRÉCOCE [QUICK RETURN PITCH]

Lancer effectué par le lanceur avec la volonté évidente de prendre le frappeur par surprise, soit avant que le frappeur prenne sa position désirée dans la boîte de frappeur, soit que celui-ci n'a pas repris son équilibre après le lancer précédent.

#### 4.1.9 SLINGSHOT PITCH

Un lancer où le lanceur laisse tomber le bras lanceur sur le côté et en arrière avant de faire une action rapide de type fronde et d'accélérer avec sa motion vers l'avant. Pour être un lancer légal, le lanceur doit lâcher la balle sur la première motion vers l'avant passant la hanche et ne doit pas faire un moulinet complet du bras lanceur. Un lancer "slingshot" est légal en lancer rapide mais illégal en lancer modifié.



## 4.2 CONFÉRENCE DÉFENSIVE

### 4.2.1 CONFÉRENCE DÉFENSIVE COMPTABILISÉE

- a) Une équipe en défense a droit seulement à trois (3) conférences défensives comptabilisées dans une rencontre de sept manches.
- b) Les conférences défensives sont cumulatives et on ne recommence pas à zéro lorsqu'un nouveau lanceur entre en jeu.
- c) Lorsque les conférences défensives comptabilisées ne sont pas utilisées dans les sept premières manches, elles ne sont pas reportées sur les manches supplémentaires.
- d) Une seule conférence défensive comptabilisée est accordée pour chaque manche supplémentaire. Une conférence non utilisée dans une manche supplémentaire n'est pas reportée sur une autre manche supplémentaire.
- e) Une conférence défensive comptabilisée est terminée lorsque le membre de l'équipe en défense traverse la ligne du territoire des fausses balles en revenant à l'abri des joueurs ou qu'un joueur retourne sur le terrain.
- f) Une conférence comprend les joueurs sur le terrain quittant leur position et se rendant à l'abri des joueurs pour recevoir des instructions, que "Time" ait été demandé ou non.

## CONSÉQUENCE

<b>Règle 4.2.1 a</b>	Conférences défensives en excès
Conséquence	Lors de la quatrième conférence, et pour toute conférence défensive comptabilisée supplémentaire dans une rencontre de sept manches, ou de toute conférence défensive comptabilisée excédant une par manche supplémentaire, le lanceur en jeu au moment de la conférence excessive, est déclaré lanceur illégal et il ne peut plus lancer pour le reste de la rencontre, mais il peut jouer à une autre position en défense.

### 4.2.2 CE QUI N'EST PAS UNE CONFÉRENCE DÉFENSIVE COMPTABILISÉE

Ce n'est pas considéré comme une conférence défensive comptabilisée lorsque :

- a) un manager, un coach ou un membre de l'équipe en défense annonce un changement de lanceur à l'arbitre de plaque, avant ou après s'être entretenu avec le lanceur ;
- b) depuis l'abri des joueurs, un manager ou un coach annonce un changement à l'arbitre responsable et, après avoir effectué le changement, traverse la ligne des fausses balles pour parler au lanceur ou à n'importe quel joueur défensif ;
- c) un ou plusieurs membres de l'équipe en défense et au moins un joueur de champ confèrent au cours d'une conférence offensive comptabilisée, à condition qu'ils soient en position et prêts à jouer lorsque l'équipe en attaque est prête à reprendre le jeu ;
- d) des instructions sont communiquées depuis l'abri des joueurs ;
- e) un manager/coach-joueur en jeu confère avec tout défenseur. L'arbitre peut contrôler les réunions entre un manager/coach-joueur et un lanceur, d'abord en donnant un avertissement, puis en expulsant le manager/coach-joueur si cela continue ; ou
- f) Un arbitre a suspendu le jeu.

### 4.3 CONDITIONS D'UN LANCER LÉGAL

#### 4.3.1 ACTION PRÉLIMINAIRE AVANT DE DÉLIVRER UN LANCER

Avant de délivrer un lancer, les actions suivantes doivent être réalisées :

- a) Tous les joueurs doivent se tenir sur le territoire des bonnes balles et le receveur doit être dans la boîte du receveur en position de recevoir le lancer.
- b) Le lanceur doit avoir la balle en sa possession et se tenir sur la plaque du lanceur ou à proximité de cette dernière.
- c) Le lanceur doit avoir le pied pivot en contact avec la plaque du lanceur et les deux pieds dans les 61 cm (24 pouces) délimitant la longueur de la plaque du lanceur. Les hanches doivent être dans l'alignement des première et troisième bases.

(Lancer modifié seulement - Le lanceur doit avoir les deux pieds en contact avec la plaque du lanceur dans les 61 cm (24 pouces) délimitant la longueur de la plaque du lanceur. Les épaules doivent être alignées avec la première et la troisième bases.)

- d) Le lanceur doit prendre ou sembler prendre un signal du receveur, tout en se tenant sur la plaque de lanceur avec les mains séparées, la balle étant tenue dans le gant ou la main lanceuse.
- e) Le lanceur doit, après avoir pris le signal, effectuer un arrêt total et complet de tout son corps, avec la balle à l'intérieur des deux mains situées devant le corps. Le pied libre (non pivot) doit être immobile au début et pendant la pause. Le pied libre (non pivot) peut uniquement se mouvoir vers l'avant lors du début du lancer. Tout mouvement vers l'arrière du pied non pivot pendant ou après la pause est une action illégale. Cette position doit être maintenue au moins deux (2) secondes et pas plus de cinq (5) secondes avant de délivrer la balle. Maintenir la balle dans les deux mains sur le côté du corps est considéré comme étant devant le corps.

(Lancer modifié seulement - Cette position doit être maintenue au moins deux (2) secondes et pas plus de dix (10) secondes avant de délivrer la balle.)

#### 4.3.2 COMMENCEMENT DU LANCER

- a) Le lancer commence quand une main est enlevée de la balle ou que le lanceur fait un mouvement qui fait partie de sa rotation (wind-up). Le lanceur ne peut pas faire un mouvement de lancer au cours duquel, après avoir tenu la balle à deux mains dans la position de lancer, il effectue un mouvement vers l'arrière et vers l'avant, et ramène ensuite la balle et la tient à deux mains devant lui.
- b) Le pied pivot doit rester en contact avec la plaque du lanceur avant le début du lancer. Lever le pied pivot de et perdre contact avec la plaque du lanceur et le ramener sur la plaque, créant un mouvement de balancier constitue une action illégale.

(Lancer modifié seulement - Les deux pieds doivent rester en contact avec la plaque du lanceur avant le début du lancer. Lever le pivot de et perdre contact avec la plaque du lanceur et le ramener sur la plaque, créant un mouvement de balancier constitue une action illégale.)

#### 4.3.3 BALLE LANCÉE DE FAÇON LÉGALE

##### LANCER RAPIDE

Tous les points suivants doivent être respectés pour qu'un lancer soit un lancer légal.

- a) Le lanceur doit délivrer immédiatement la balle au frappeur après avoir effectué n'importe quel mouvement de lancer.
- b) Le lanceur ne peut faire qu'une rotation du bras lors de son moulinet. Cependant, il peut laisser tomber le bras sur le côté et vers l'arrière avant de commencer ce type de mouvement ou un lancer "slingshot". Le bras lanceur peut dépasser deux fois la hanche sur un lancer avec moulinet mais seulement une fois pour un lancer "slingshot".

- c) L'envoi de la balle doit se faire par en dessous, la main étant sous la hanche et le poignet pas plus éloigné du corps que le coude et sans arrêt ou inversion du mouvement vers l'avant.
- d) Le lâcher de la balle et le mouvement de la main et du poignet qui l'accompagne doivent être effectués vers l'avant, et passer la verticale du corps.
- e) Lorsqu'il délivre la balle, le lanceur peut faire un pas avec le pied libre (non-pivot) simultanément au lâcher de la balle. Le pas doit être effectué vers l'avant en direction du frappeur et dans les limites de la longueur des 61cm (24 pouces) de la plaque du lanceur. Cela n'est pas considéré comme un pas si le lanceur fait glisser n'importe quel pied au travers de la plaque du lanceur, à condition qu'il maintienne le contact avec la plaque et qu'il n'y ait pas de mouvement vers l'arrière en dehors de la plaque.
- f) Le pied pivot doit demeurer en contact avec la plaque du lanceur, ou il peut pousser et glisser hors de la plaque du lanceur ou être en l'air avant que le pied libre (non pivot) ait touché le sol. Le lanceur peut sauter à partir de la plaque du lanceur, atterrir et, avec un mouvement continu, délivrer la balle au frappeur. Le pied pivot peut suivre pendant l'action continue du lanceur.
- g) Tout mouvement du bras lanceur doit être continu lorsque le lanceur fait un pas ou pousse ou saute à partir de la plaque du lanceur.
- h) Le poussé du lanceur pour glisser, sauter ou bondir, doit s'effectuer à partir de la plaque du lanceur. Le lanceur ne peut effectuer un saut de corbeau ou pousser à partir d'un autre endroit que la plaque du lanceur.
- i) Le bras du lanceur après avoir lâché la balle peut poursuivre sa course, pourvu que le mouvement avec élan ne continue pas.
- j) Le lanceur doit délivrer la balle au frappeur sans délibérément la laisser tomber, ni la faire rouler ou la faire rebondir afin d'éviter que le frappeur la frappe.
- k) Le lanceur a vingt (20) secondes pour délivrer le lancer suivant après avoir reçu la balle, ou après que l'arbitre ait annoncé "Play ball".

### **LANCER MODIFIÉ**

Tous les points suivants doivent être respectés pour qu'un lancer soit un lancer légal.

- a) Le lanceur doit délivrer immédiatement la balle au frappeur après avoir effectué n'importe quel mouvement de lancer.
- b) Le lanceur peut ramener la balle derrière son dos lors de son élan arrière à la condition qu'il n'y ait aucun arrêt ou d'inversion du mouvement vers l'avant et que le lanceur n'utilise pas un lancer de style moulinet ou "slingshot", ou effectue une rotation complète du bras au moment du lancer.
- c) La balle doit être située du côté intérieur du poignet du lanceur lors du mouvement descendant et pendant toute la durée du lancer.
- d) Le lancer doit être un lancer par en dessous, la main étant sous la hanche, et la paume pouvant être dirigée vers le bas.
- e) Lors de l'élan avant du bras du lanceur :
  - i) le coude doit être bloqué au point de lâcher de la balle, et
  - ii) les épaules et la hanche côté main lanceuse doivent être à l'équerre avec la plaque de but quand la balle est relâchée.
- f) Le lâcher de la balle doit être effectué lors du premier élan du bras lanceur vers l'avant, qui doit dépasser la hanche vers l'avant. Le lâcher doit être suivi d'un mouvement complet, sans secousse, et sans arrêt brusque du bras à la hauteur de la hanche.
- g) Pousser avec le pied pivot d'un endroit autre que la plaque du lanceur avant que le pied libre (non pivot) ait quitté la plaque est considéré comme un saut de corbeau, et est une action illégale.

- h) Lorsqu'il délivre la balle, le lanceur doit faire un pas simultanément au lâcher de la balle. Le pas doit être effectué vers l'avant en direction du frappeur et dans les limites de la longueur des 61cm (24 pouces) de la plaque du lanceur. Le pied libre (non pivot) doit être pointé vers la plaque de but et ne doit pas toucher le sol devant ou en travers d'une ligne droite située entre le pied pivot et la plaque de but. Cela n'est pas considéré comme un pas si le lanceur fait glisser n'importe quel pied au travers de la plaque du lanceur, à condition qu'il maintienne le contact avec la plaque. Lever le pied pivot de et perdre contact avec la plaque du lanceur et le ramener sur la plaque, créant un mouvement de balancier, constitue une action infraction à la règle 4.3.2 (b).
- i) Le bras du lanceur après avoir lâché la balle peut poursuivre sa course, pourvu que le mouvement avec élan ne continue pas.
- j) Le lanceur doit délivrer la balle au frappeur sans délibérément la laisser tomber, ni la faire rouler ou la faire rebondir afin d'éviter que le frappeur la frappe.
- k) Le lanceur a vingt (20) secondes pour délivrer le lancer suivant après avoir reçu la balle, ou après que l'arbitre ait annoncé "Play ball".

#### **4.3.4 POSITIONNEMENT EN DÉFENSE**

- a) Un défenseur ne doit, de quelque façon que ce soit, agir de façon antisportive ou prendre une position de façon à distraire un frappeur ;
- b) Avec un coureur en troisième base essayant de marquer au moyen d'un squeeze play ou en volant la plaque de but, aucun défenseur ne peut se placer sur, ou devant la plaque de but sans être en possession de la balle, ou toucher le frappeur ou la batte.

#### **4.3.5 SUBSTANCES ÉTRANGÈRES**

- a) Aucun membre de l'équipe en défense ne sera autorisé, à tout moment durant la rencontre, à mettre quelque substance étrangère que ce soit sur la balle. Un lanceur qui lèche les doigts de sa main lanceuse, doit les essuyer avant de saisir la balle.
- b) Sous la supervision et le contrôle d'un arbitre, un sac de résine en poudre peut être utilisé pour sécher les mains et doit être conservé sur le sol dans le cercle du lanceur, derrière la plaque du lanceur, lorsqu'il n'est pas en cours d'utilisation. Si les conditions climatiques sont non clémentes ou avec un sol mouillé, et avec l'accord d'un arbitre le sac de résine peut être placé dans la poche arrière du lanceur.
- c) Les chiffons manufacturés autorisés sur lesquels est incorporé de la résine ne sont autorisés qu'à sécher la main et doivent être conservés dans la poche arrière ou dans la ceinture de l'uniforme.
- d) Aucun joueur défensif ne peut appliquer de la résine sur la balle, ou sur le gant puis placer la balle dans le gant au contact de cette résine.
- e) Le lanceur ne doit pas porter de ruban adhésif sur ses doigts, ou un bandeau, un bracelet, ou un article de type similaire sur le poignet ou l'avant-bras du bras lanceur. Lorsqu'un lanceur a besoin de porter un bandeau ou un ruban adhésif sur le bras lanceur à la suite d'une blessure, les deux bras doivent être recouverts d'un undershirt à manche longue.

#### **4.3.6 LE RECEVEUR**

- a) Le receveur doit rester dans la boîte du receveur jusqu'à ce que le lancer soit délivré.
- b) Le receveur doit retourner la balle directement et rapidement au lanceur après chaque lancer, y compris après une fausse balle, excepté :
  - i) après un retrait sur strike ;
  - ii) quand le frappeur devient frappeur-coureur ;
  - iii) quand il y a des coureurs sur base ;
  - iv) quand une fausse balle est jouée près de la ligne des fausses balles et que le receveur la relaie à n'importe quelle base pour effectuer un retrait ; ou

- v) quand, sur un élan contrôlé lors d'une situation de troisième strike relâché, le receveur relaie à la première base pour retirer le frappeur-coureur.

#### 4.3.7 RELAIS A UNE BASE

Le lanceur, après avoir pris sa position de lancer, ne doit pas effectuer un relais ou feindre de le faire en direction d'une base pendant que la balle est en jeu alors que son pied est en contact avec la plaque du lanceur. Lorsque cela se produit pendant un jeu d'appel alors que la balle est en jeu, l'appel est annulé. Le lanceur peut s'arrêter ou quitter la position de lancer en faisant un pas en arrière de la plaque du lanceur avant de séparer les mains. Le fait de faire un pas vers l'avant ou sur le côté constitue un lancer illégal.

#### CONSÉQUENCES (4.3.1 à 4.3.7)

<b>Règle 4.3.3 k</b>	Un lanceur ne délivre pas la balle en 20 secondes.
Conséquence	Une balle est accordée au frappeur. La balle est morte.
<b>Règle 4.3.4 a</b>	Un défenseur agit de façon antisportive ou se positionne pour distraire le frappeur. Il n'est pas nécessaire qu'un lancer soit délivré.
Conséquence	Le joueur est expulsé de la rencontre.
<b>Règle 4.3.4 b</b>	Un défenseur se situe sur ou devant la plaque de but sans être en possession de la balle, ou touche le frappeur ou la batte lors d'un possible squeeze play.
Conséquence	La balle est morte. La première base est accordée au frappeur pour obstruction, et tous les coureurs avancent d'une base sur le lancer illégal.
<b>Règle 4.3.5</b>	Un membre de l'équipe en défense continue de mettre une substance étrangère sur la balle ou continue d'enfreindre les dispositions de la règle 4.3.5.
Conséquence	Un lancer illégal est déclaré. Si l'action illégale se poursuit, le lanceur est retiré de la rencontre et est déclaré lanceur illégal.
<b>Règle 4.3.6 b</b>	Un receveur ne retourne pas la balle directement au lanceur lorsqu'il n'y a pas de coureur sur base.
Conséquence	Une balle est accordée au frappeur.
<b>Règles 4.3.1 à 4.3.7</b>	Pour une infraction aux règles 4.3.1 à 4.3.7 – mécanique de lancer impropre (excepté pour les effets ci-dessus des règles 4.3.3 k, 4.3.5 et 4.3.6 b) la sanction est la déclaration d'un lancer illégal.
Conséquence	Balle morte retardée et les dispositions et conséquences suivantes s'appliquent : a) Lorsque le lancer illégal n'est pas frappé, une balle supplémentaire est accordée au frappeur (la 1 <sup>ère</sup> base si c'est la 4 <sup>ème</sup> balle), et tous les coureurs avancent d'une base. Lorsqu'un coureur avance de façon légale sur le lancer illégal, une balle passée ou un relais fou du receveur, toute base supplémentaire obtenue peut être conservée. Lorsque le coureur est retiré après avoir avancé d'une base, ce coureur sera annoncé retiré. b) Lorsque le frappeur frappe le lancer illégal, l'équipe en attaque a l'option de choisir entre les bénéfices du lancer illégal ou le résultat du jeu. Lorsque le frappeur frappe le lancer illégal et atteint la première base, et si tous les autres coureurs ont avancé au moins d'une base sur le jeu, le lancer illégal est annulé et toutes les actions résultant du jeu demeurent et aucun choix n'est accordé. c) Lorsque, lors d'une situation de troisième strike, le frappeur tente de frapper mais ne touche pas le lancer illégal, et que le receveur laisse tomber le troisième strike, mais retire le batteur à la première base, et que d'autres coureurs avancent au moins d'une

	<p>base, l'équipe en attaque a le choix de prendre le bénéfice du lancer illégal, ou le résultat du jeu. Dans ce cas, si le frappeur-coureur atteint la première base à la suite d'un troisième strike relâché, et si tous les autres coureurs ont avancé au moins d'une base, le lancer illégal est annulé. Toutes les actions résultant du jeu demeurent et aucun choix n'est accordé.</p> <p>d) Lorsque le manager de l'équipe en attaque n'accepte pas le résultat du jeu, la balle est morte et l'arbitre accorde une balle au frappeur (la 1<sup>ère</sup> première base si c'est la 4<sup>ème</sup> balle) et tous les coureurs avancent d'une base.</p> <p>e) Lorsqu'un lancer illégal atteint le frappeur, la balle est morte, le batteur se voit accorder la première base et tous les coureurs avancent d'une base. Aucun choix n'est accordé.</p>
--	---

#### 4.4 LANCERS D'ÉCHAUFFEMENT

- a) Au début de la première manche pour les deux équipes, ou quand un lanceur en relève un autre, une (1) minute maximum peut être utilisée pour effectuer un maximum de cinq (5) lancers au receveur ou à un autre membre de l'équipe en défense. Au début de chaque demi-manche (après la première manche), le lanceur de la manche précédente aura une (1) minute pour lancer jusqu'à trois (3) lancers d'échauffement. Si une minute a expiré ou est sur le point d'expirer, l'arbitre doit restreindre le lanceur à un (1) lancer d'échauffement.
  - i) Excepté lorsque le receveur était sur base, à la frappe ou dans le cercle d'attente du frappeur, et qu'un autre défenseur n'est pas utilisé comme receveur d'échauffement, dans ce cas le lanceur, autre qu'un nouveau lanceur, doit être limité à un (1) lancer d'échauffement.
  - ii) Cela ne s'applique pas si l'arbitre retarde le début ou la reprise du jeu en raison d'un remplacement, d'une conférence, de blessures, ou autre raison donnée par l'arbitre.
- b) Le jeu est suspendu pendant les lancers d'échauffement.
- c) Un lanceur qui retourne lancer au cours de la même demi-manche ne sera pas autorisé à effectuer de lancer d'échauffement.

#### CONSÉQUENCE

<b>Règle 4.4</b>	Dépassement du nombre de lancers d'échauffement.
Conséquence	Une balle est accordée au frappeur pour tout lancer effectué en excès.

#### 4.5 PAS DE LANCER [NO PITCH]

Un "No Pitch" se produit, une balle morte est annoncée, et toutes les actions relatives à ce lancer sont annulées par l'arbitre, lorsque :

- a) Le lanceur effectue un lancer pendant une suspension de jeu ;
- b) Le lanceur tente un lancer précoce :
  - i) avant que le frappeur ait pris sa position dans la boîte du frappeur ; ou
  - ii) lorsque le frappeur n'a pas retrouvé son équilibre à la suite du précédent lancer.
- c) Un coureur est retiré pour avoir quitté une base avant que le lanceur ne délivre le lancer (balle quittant la main) ;
- d) Le lanceur commence à lancer avant qu'un coureur ait retouché sa base après qu'une fausse balle ait été annoncée ; ou
- e) Un manager, un coach ou un joueur demande ou appelle "Time", emploie tout autre mot ou phrase, ou commet toute action alors que la balle est en jeu dans le but évident d'essayer de faire commettre au lanceur un lancer illégal. Dans ce cas, un avertissement est délivré à l'équipe fautive, et une récidive de ce type d'action par tout membre de l'équipe mise en garde entraînera l'expulsion du contrevenant de la rencontre.

#### 4.6 BALLE ÉCHAPPÉE

Lorsque la balle glisse ou échappe de la main du lanceur durant son lancer :

- a) l'arbitre de plaque accorde une balle au frappeur ;
- b) la balle reste en jeu ; et
- c) les coureurs peuvent avancer au risque d'être retirés.

#### 4.7 RETOUR DU LANCEUR

Il n'y a pas de limite au nombre de retour d'un joueur à la position de lanceur, aussi longtemps que le joueur n'a pas quitté l'alignement ou a été déclaré lanceur illégal par un arbitre.

#### 4.8 LANCEUR ILLÉGAL

Un joueur, qui a été déclaré lanceur illégal à la suite du dépassement par son équipe de la limite de conférences défensives comptabilisées, ou qui a été retiré de la position de lanceur par l'arbitre pour violations répétées des règles du lancer, ne peut pas retourner à la position de lanceur à quelque moment que ce soit, pour le reste de la rencontre. Le lanceur illégal peut jouer à une autre position en défense et continuer à l'attaque pour le reste de la rencontre.

#### CONSÉQUENCE

<b>Règle 4.8</b>	Lanceur illégal – Lanceur déclaré illégal retournant à la position de lanceur et qui a effectué un lancer légal ou illégal.
Conséquence	<ul style="list-style-type: none"><li>a) le lancer illégal est expulsé de la rencontre.</li><li>b) lorsque le lanceur illégal est découvert avant le prochain lancer, le manager de l'équipe en attaque a le choix entre :<ul style="list-style-type: none"><li>i) prendre le résultat du jeu ; ou</li><li>ii) voir le jeu annulé, avec le frappeur revenant à la frappe en assumant le compte de balles et strikes qui existait avant la découverte du lancer illégal ; et</li><li>iii) chaque coureur retournant à la dernière base qu'il occupait au moment du lancer. Un lancer n'est pas un jeu.</li></ul></li></ul>

## RÈGLE 5. PASSAGE À LA FRAPPE ET COURSE SUR BASES

### 5.1 DÉFINITIONS

#### 4.1.1 BUT SUR BALLES [BASE ON BALLS or WALK]

Lorsque quatre lancers sont jugés par l'arbitre de plaque comme balles, y compris les lancers illégaux. Le frappeur se voit attribuer la première base. La balle est en jeu.

#### 4.1.2 COULOIR DE COURSE [BASE PATH]

Ligne directe entre une base et la position du coureur au moment où un défenseur tente (ou est sur le point de tenter) de toucher le coureur avec la balle.

#### 4.1.3 BALLE CONTACTÉE [BATTED BALL]

Toute balle qui frappe la batte, ou est frappée par la batte, et retombe en territoire des bonnes balles ou en territoire des fausses balles. L'intention de frapper la balle n'est pas nécessaire.

#### 4.1.4 FRAPPEUR [BATTER]

Un attaquant qui entre dans la boîte du frappeur avec l'intention d'aider son équipe à marquer des points. Il continue à être frappeur jusqu'à ce qu'il soit déclaré retiré par l'arbitre ou qu'il devienne un frappeur-coureur.

#### 4.1.5 FRAPPEUR-COUREUR [BATTER-RUNNER]

Un joueur qui a complété son tour à la frappe, mais qui n'a pas encore été retiré ou n'a pas encore touché la première base.

#### 4.1.6 ORDRE À LA FRAPPE [BATTING ORDER]

Liste officielle des attaquants figurant dans l'alignement, par ordre dans lequel les membres de cette équipe doivent se présenter à la frappe.

#### 4.1.7 BALLE BLOQUÉE [BLOCKED BALL]

Une balle bloquée est une balle frappée, relayée ou lancée :

- a) qui vient se coincer dans la clôture ou dans les habits ou l'équipement de l'arbitre ;
- b) qui est touchée, arrêtée ou manipulée par une personne qui ne participe pas à la rencontre ;
- c) qui touche tout objet qui ne fait pas partie de l'équipement officiel ou du terrain de jeu ;
- d) qui est touchée par un défenseur, qui est en contact avec le sol à un endroit qui n'est pas situé dans le terrain de jeu (les lignes sont considérées comme faisant partie du terrain de jeu) ; ou
- e) un relais touchant accidentellement un coach de base (à l'intérieur ou en dehors de la boîte de coach) n'est pas une balle bloquée et reste en jeu.

#### 4.1.8 AMORTI [BUNT]

Une balle frappée sans élan, mais touchée volontairement avec la batte et qui roule lentement à l'intérieur du terrain de jeu.

#### 4.1.9 ATTRAPER [CATCH]

Lorsqu'un défenseur attrape une balle frappée ou relayée avec sa ou ses main(s) ou son gant.

- a) Pour qu'un attrapé soit légal, le défenseur doit tenir la balle assez longtemps pour prouver que la balle est solidement tenue et/ou que le lâcher de la balle est volontaire et intentionnel. Si le joueur laisse tomber la balle après avoir mis la main dans le gant afin de la retirer ou pendant qu'il tente de faire un relais, c'est un attrapé légal.
- b) Si la balle est simplement retenue avec le ou les bras du défenseur ou est empêchée de tomber au sol par une partie du corps, de l'équipement, ou des vêtements du défenseur, l'attrapé n'est pas complet tant que la balle n'est pas tenue fermement dans la ou les mains du défenseur ou dans son gant.



- c) Les pieds du défenseur doivent être situés à l'intérieur du terrain de jeu, en contact avec la ligne des balles mortes ou se trouver en l'air après avoir quitté le territoire des balles en jeu dans le but d'avoir un attrapé légal. Si le joueur a le contrôle de la balle lorsqu'il retombe au sol dans le territoire des balles mortes, c'est un attrapé légal. Un joueur qui est dans le territoire des balles mortes et qui retourne dans le territoire des balles en jeu doit avoir les deux pieds touchant la surface de jeu avant de toucher la balle dans le but d'avoir un attrapé légal. C'est un attrapé légal et la balle reste en jeu quand un défenseur contrôle la balle dans sa ou ses mains ou dans son gant alors qu'il se tient sur une clôture amovible qui est tombée au sol.
- d) Ce n'est pas un attrapé, si un défenseur (tout en prenant le contrôle de la balle), percute un autre joueur, un arbitre, une clôture, ou tombe au sol et laisse échapper la balle à la suite de la collision ou de la chute.
- e) Une balle frappée qui touche n'importe quoi d'autre qu'un défenseur alors qu'elle est en vol sera considérée comme une balle qui a touché le sol.

**4.1.10 CONFÉRENCE OFFENSIVE COMPTABILISÉE [CHARGED OFFENSIVE CONFERENCE]**

Lorsque l'équipe à l'attaque demande une suspension de jeu ou retarde le jeu pour permettre au manager, ou à un autre représentant de l'équipe, de conférer avec n'importe quel membre de leur équipe. Ceci inclue le frappeur, le coureur, le frappeur en attente, et les coachs entre eux.

**4.1.11 BALLE MORTE [DEAD BALL]**

Une balle qui n'est pas en jeu et situation pendant laquelle aucune action de jeu ne peut se faire.

**4.1.12 BALLE MORTE RETARDÉE [DELAYED DEAD BALL]**

Une situation de jeu, au cours de laquelle la balle reste en jeu jusqu'à la fin d'une action de jeu ; lorsque l'action de jeu est complètement terminée, et lorsque c'est nécessaire, l'arbitre annoncera une balle morte, et appliquera la règle appropriée.

**4.1.13 ÉQUIPEMENT OU UNIFORME DÉTACHÉ [DETACHED EQUIPMENT OR UNIFORM]**

Lorsqu'un joueur de champ, de façon intentionnelle, touche ou attrape une bonne balle frappée, relayée, ou lancée avec sa casquette, son casque, son masque, son équipement de protection, sa poche, son gant non enfilé ou toute partie de son uniforme qui est détaché de sa position habituelle sur sa personne.

**4.1.14 BASE DEPLACÉE [DISLODGED BASE]**

Base qui n'est plus à sa position normale.

**4.1.15 DOUBLE JEU [DOUBLE PLAY]**

Jeu réalisé par l'équipe en défense au cours duquel deux attaquants sont retirés de façon légale lors d'une action de jeu continue.

**4.1.16 BONNE BALLE [FAIR BALL]**

Une balle frappée de façon légale :

- a) qui s'arrête ou est touchée sur ou au-dessus du territoire des bonnes balles entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base ;
- b) qui rebondit au-delà de la première ou de la troisième base dans le territoire des bonnes balles, ou passe sur ou au-dessus de ce dernier, sans tenir compte de l'endroit où la balle touche le sol après avoir dépassé la base ;
- c) qui touche la première, la deuxième ou la troisième base ;

- d) qui touche la personne ou les vêtements d'un arbitre ou d'un joueur alors qu'elle est au-dessus du territoire des bonnes balles ;
- e) qui tombe en premier sur le territoire des bonnes balles au-delà de la première ou de la troisième base ;
- f) qui passe au-dessus de la clôture du champ extérieur alors qu'elle survole le territoire des bonnes balles ;
- g) qui touche le poteau de démarcation de la ligne des fausses balles alors qu'elle est en vol ;
- h) Une balle en l'air déclarée bonne balle doit être jugée en fonction de la position relative de la balle par rapport à la ligne des fausses balles, y compris le poteau de démarcation de ces lignes, et non en tenant compte de la position du défenseur, qu'il soit ou non en territoire des bonnes balles, au moment où il touche la balle. Il importe peu que la balle touche en premier le territoire des bonnes balles ou des fausses balles, tant qu'elle ne touche pas quelque chose d'étranger au terrain naturel en territoire des fausses balles et qu'elle respecte tous les autres aspects d'une bonne balle. La position de la balle au moment d'une interférence détermine si la balle est bonne ou fausse, peu importe que la balle roule sans être touchée vers le territoire des bonnes balles ou celui des fausses balles.

#### **4.1.17 FEINTE DE TAG [FAKE TAG]**

Une forme d'obstruction quand un défenseur qui n'est pas en possession de la balle, gêne la progression d'un coureur qui se rend ou retourne à une base. Le coureur n'a pas à s'arrêter ou à glisser. Le seul fait que la course soit ralentie par une feinte de tag simulée constitue une obstruction.

#### **4.1.18 BALLE EN L'AIR [FLY BALL]**

Une balle frappée en l'air.

#### **4.1.19 RETRAIT SUR JEU FORCÉ [FORCE OUT]**

Lorsqu'un coureur doit quitter la base qu'il occupe parce que le frappeur devient frappeur-coureur, et avant que le frappeur-coureur ou tout coureur suivant ait été retiré. Lorsqu'un jeu d'appel est effectué, le retrait sur jeu forcé est déterminé par la situation forcée au moment où l'appel est effectué, et non au moment de l'infraction. Si le jeu forcé a été supprimé par un retrait sur un coureur qui suivait avant que l'appel ne soit effectué, alors ce n'est plus un retrait sur jeu forcé. Si un coureur forcé, après avoir touché la base suivante, revient pour quelque raison que ce soit vers la base qu'il occupait précédemment, le jeu forcé s'applique de nouveau.

#### **4.1.20 FAUSSE BALLE [FOUL BALL]**

Une balle frappée légalement qui :

- a) s'arrête en territoire des fausses balles entre la plaque de but et la première base ou entre la plaque de but et la troisième base.
- b) rebondit au-delà de la première ou de la troisième base dans le territoire des fausses balles, ou passe sur ou au-dessus de ce dernier.
- c) touche d'abord le territoire des fausses balles au-delà de la première ou de la troisième base.
- d) touche la personne, l'équipement attaché ou détaché ou les vêtements d'un arbitre ou d'un joueur, ou tout objet étranger au terrain naturel en territoire des fausses balles, ou au-dessus de ce dernier.
- e) touche le frappeur ou touche une deuxième fois la batte tenue dans la ou les mains du frappeur alors que ce dernier est situé à l'intérieur de la boîte du frappeur.
- f) va directement de la batte, en n'étant pas plus haute que la tête du frappeur, vers n'importe quelle partie du corps ou de l'équipement du receveur et est attrapée par un autre défenseur.

- g) frappe la plaque du lanceur et roule sans être touchée en territoire des fausses balles avant d'atteindre la première ou la troisième base.
- h) jugée fausse balle en fonction de la position relative de la balle par rapport aux lignes des fausses balles, incluant le poteau de démarcation de ces lignes, et non selon que le défenseur se situe dans le territoire des bonnes balles ou des fausses balles au moment où il touche la balle. La position de la balle au moment de l'interférence détermine si la balle est bonne ou fausse, peu importe que la balle roule sans être touchée vers le territoire des bonnes balles ou celui des fausses balles.

#### **4.1.21 FOUL TIP**

- a) Une balle frappée qui :
  - i) va directement de la batte aux mains, ou dans le gant du receveur ;
  - ii) ne passe pas plus haut que la tête du frappeur ; et
  - iii) est attrapée légalement par le receveur.

Ce n'est pas un attrapé si la balle rebondit, à moins qu'elle n'ait d'abord touché la ou les mains ou le gant du receveur

#### **4.1.22 HIT BY PITCH**

Quand un lancer touche une partie quelconque de la personne du frappeur, y compris ses mains ou ses vêtements, pendant que le frappeur se trouve dans la boîte du frappeur et qu'un lancer n'est pas frappé ou appelé strike. Que la balle touche le sol avant de frapper le frappeur n'a aucune importance.

#### **4.1.23 BALLE CONTACTÉE ILLÉGALEMENT [ILLEGALLY BATTED BALL]**

Lorsque le frappeur contacte la balle :

- a) alors que la totalité d'un de ses pieds est complètement hors de la boîte du frappeur et touche le sol quand il entre en contact avec la balle,
- b) alors que n'importe quelle partie d'un pied du frappeur est en contact avec la plaque de but, quand il entre en contact avec la balle,
- c) alors qu'il entre en contact avec la balle avec une batte illégale, non approuvée, ou modifiée,
- d) après qu'il ait fait un pas avec n'importe quel pied entièrement à l'extérieur de la boîte du frappeur, puis est revenu à l'intérieur de la boîte du frappeur et contacte la balle en étant à l'intérieur.

#### **4.1.24 BALLE ATTRAPÉE ILLÉGALEMENT [ILLEGALLY CAUGHT BALL]**

Lorsqu'un défenseur attrape une balle frappée, relayée, ou lancée avec sa casquette, son masque, son gant, ou toute autre partie de son uniforme qui est détachée de sa position normale.

#### **4.1.25 EN VOL [IN FLIGHT]**

Toute balle frappée, relayée ou lancée qui n'a pas encore touché le sol ou tout autre objet autre qu'un défenseur.

#### **4.1.26 INFIELD FLY**

Une balle en l'air en territoire des bonnes balles (à l'exception d'un line drive ou d'une tentative d'amorti) qui peut être attrapée par un joueur de champ intérieur fournissant un effort ordinaire alors que la première et la deuxième ou la première, la deuxième et la troisième bases sont occupées, avec moins de deux retraits. Le lanceur, le receveur, et tout joueur de champ extérieur qui se trouve dans le champ intérieur lors de ce jeu sont considérés comme étant des joueurs de champ intérieur pour l'application de cette règle.

#### **4.1.27 EN DANGER [IN JEOPARDY]**

Quand la balle est en jeu et qu'un attaquant peut être retiré.

#### **4.1.28 BUT SUR BALLE INTENTIONNELLE [INTENTIONAL BASE ON BALLS or INTENTIONAL WALK]**

Lorsque l'équipe en défense demande à placer le frappeur sur la première base sans avoir l'obligation de délivrer quatre lancers appelés balles. La balle est morte.

#### **4.1.29 BALLE EN L'AIR RELACHÉE INTENTIONNELLEMENT [INTENTIONALLY DROPPED FLY BALL]**

Une balle en l'air en territoire des bonnes balles, y compris un line drive ou un amorti, avec moins de deux retraits et un coureur en première base, pouvant être attrapée par un joueur de champ intérieur avec un effort ordinaire, et que le joueur de champ intérieur lâche intentionnellement, après qu'elle ait été contrôlée avec une main ou un gant. Une balle piégée ou une balle en l'air qu'on laisse rebondir ne sont pas considérées comme ayant été relâchées intentionnellement. Lorsque la règle de l'Infield Fly est appliquée, elle a la préséance sur la règle de la balle relâchée intentionnellement.

#### **4.1.30 INTERFÉRENCE [INTERFERENCE]**

Une interférence est l'intervention :

- a) d'un attaquant ou d'un membre de l'équipe en attaque qui empêche, gêne ou perturbe un défenseur en train de faire une action de jeu ;
- b) d'un arbitre qui gêne la tentative de relais d'un receveur pour retirer un coureur qui se trouve hors de sa base ;
- c) d'un arbitre ou un coureur touché par une bonne balle frappée :
  - i) avant qu'elle ne touche un joueur de champ, y compris le lanceur ;
  - ii) avant qu'elle ne dépasse un joueur de champ intérieur, autre que le lanceur, sans avoir été touchée ; ou
  - iii) après avoir dépassé un joueur de champ, à l'exclusion du lanceur, et que selon le jugement de l'arbitre, un autre joueur de champ a la possibilité d'effectuer un retrait ; ou
- d) d'un spectateur qui entre sur le terrain de jeu ou s'étend au-dessus de celui-ci et empêche un défenseur de jouer la balle, ou entre en contact avec la balle qu'un défenseur tente de jouer.

#### **4.1.31 LINE DRIVE**

Une balle en vol qui est frappée sèchement et directement dans le terrain de jeu.

#### **4.1.32 OBSTRUCTION**

Une obstruction est l'intervention :

- a) d'un défenseur ou d'un membre de l'équipe en défense qui gêne ou empêche un frappeur de s'élancer sur un lancer, ou de le frapper ;
- b) d'un défenseur qui empêche la progression du frappeur-coureur ou d'un coureur qui coure les bases de façon légale, alors que :
  - 1) il n'est pas en possession de la balle ;
  - 2) il n'est pas en train d'attraper une balle frappée ;
  - 3) il fait une feinte de tag sans être en possession de la balle ;
  - 4) en possession de la balle il pousse un coureur hors d'une base ; ou
  - 5) en possession de la balle, il n'est pas en train d'effectuer un jeu sur le frappeur-coureur ou le coureur.

#### **4.1.33 FRAPPEUR EN ATTENTE [ON-DECK BATTER]**

L'attaquant dont le nom suit le nom du frappeur dans l'ordre de passage à la frappe.

#### **4.1.34 JEU D'OPTION [OPTION PLAY]**

Un jeu dans lequel le coach/manager de l'équipe en attaque a le choix entre, prendre l'application de la règle concernant une action illégale, ou le résultat du jeu.

Sont concernés :

- i) l'obstruction du receveur ;
- ii) l'utilisation d'un gant de champ ou d'un gant de receveur ou de 1ère base illégal ;

- iii) un remplacement illégal ;
- iv) un lancer illégal ; ou
- v) un lanceur illégal qui retourne au jeu et qui lance.

#### **4.1.35 SLIDER AU-DELÀ [OVER-SLIDE]**

Lorsqu'un frappeur-coureur ou un coureur glisse au-delà de la base qu'il tente d'atteindre et que son élan lui fait perdre le contact avec la base, ce qui le met alors dans une situation où il peut être retiré. Un frappeur-coureur peut glisser au-delà de la première base sans risque de se faire retirer, à la condition qu'il retourne immédiatement à cette base.

#### **4.1.36 RELAIS INJOUABLE [OVERTHROW]**

Lorsqu'une balle est relayée par un défenseur à un autre, et que la balle se rend au-delà des limites du terrain de jeu, ou devient une balle bloquée.

#### **4.1.37 JEU SUR BASE [PICK-OFF PLAY]**

Une tentative par l'équipe en défense de retirer un coureur qui n'est plus sur sa base suite à un lancer.

#### **4.1.38 JEU [PLAY]**

Après un lancer et quand la balle est en jeu :

- a) un frappeur reçoit un lancer dans la boîte de frappeur, s'élance sur le lancer ou le frappe et court en direction de la première base ;
- b) après qu'un lancer quitte la main du lanceur, un coureur essaie de voler une base ou d'avancer sur une balle frappée ; ou
- c) l'équipe en défense essaie de retirer le frappeur-coureur ou un coureur.

#### **4.1.39 COUREUR [RUNNER]**

Un joueur de l'équipe à la frappe qui a terminé son tour de passage à la frappe, a atteint la première base, et n'a pas encore été retiré.

#### **4.1.40 SLAP [SLAP HIT]**

Une balle frappée autrement qu'en amorti, d'un mouvement court, contrôlé, coupé (haché) plutôt que sur élan complet. Les deux types les plus courants de slap sont les frappes où le frappeur :

- a) se positionne comme pour faire un amorti, mais ensuite frappe la balle directement au sol d'un mouvement court et rapide, ou frappe la balle au-delà du champ intérieur ; ou
- b) fait quelques pas de course (à l'intérieur de la boîte du frappeur) en direction du lanceur avant de frapper la balle d'un mouvement court et rapide, ou frappe la balle au-delà du champ intérieur.

#### **4.1.41 SQUEEZE PLAY**

Un jeu où l'équipe en attaque, avec un coureur en troisième base, tente de le faire marquer grâce au frappeur tentant de toucher la balle.

#### **4.1.42 VOL [STEALING]**

Quand un coureur tente d'avancer vers la base suivante ou vers la plaque de but pendant ou après un lancer au frappeur.

#### **4.1.43 ZONE DE STRIKE [STRIKE ZONE]**

Le volume situé au-dessus de toutes les parties de la plaque de but, entre le bas du sternum (plaque pectorale) du frappeur et le dessous de la rotule du frappeur quand il adopte sa position naturelle à la frappe.

(Lancer Modifié seulement – c'est le volume situé au-dessus de la plaque de but entre les aisselles du frappeur et le haut de ses genoux quand il adopte sa position naturelle à la frappe.) La position naturelle à la frappe est la position que le frappeur prend après le lâcher du lancer et qu'il décide ou non de s'élancer sur la balle.

#### **4.1.44 TAG**

Un tag légal est l'action d'un défenseur qui touche :

- a) un frappeur-coureur ou un coureur qui n'est pas en contact avec une base, avec la balle fermement maintenue dans sa ou ses mains ou son gant. La balle n'est pas considérée comme ayant été fermement maintenue si elle est jonglée ou laissée tomber par le défenseur après avoir touché le frappeur-coureur ou le coureur, à moins que ce joueur n'ait délibérément fait tomber la balle de la ou des mains ou du gant du défenseur. Le coureur doit être touché avec la ou les mains ou le gant dans lequel la balle est maintenue ; ou
- b) une base avec la balle fermement maintenue dans sa ou ses mains ou son gant. La base peut être touchée avec une partie quelconque du corps pour être un tag légal (par exemple, le défenseur peut toucher la base avec un pied, une main, être assis sur la base, etc...). Ceci s'appliquera pour toute situation de jeu forcé ou de jeu d'appel.

#### **4.1.45 RETOUCHER [TAGGING UP]**

L'action d'un coureur retournant à sa base, ou restant sur sa base, avant qu'il n'avance de façon légale sur une balle frappée en l'air, qui est touchée en premier lieu par un défenseur.

#### **4.1.46 RÈGLE DU TROISIEME STRIKE [THIRD STRIKE RULE]**

Lorsque le receveur n'attrape pas le troisième strike avant que la balle touche le sol et :

- a) qu'il y a moins de 2 retraits et que la première base est inoccupée ; ou
- b) qu'il y a deux retraits.

#### **4.1.47 RELAIS [THROW]**

L'action accomplie par un défenseur quand il relaie la balle à un autre défenseur.

#### **4.1.48 BALLE PIÉGÉE [TRAPPED BALL]**

- a) Une balle en l'air ou un line drive frappée légalement qui touche le sol ou une clôture avant d'être attrapé.
- b) Une balle en l'air frappée légalement qui est attrapée contre une clôture avec le gant de champ ou le gant de receveur ou de 1<sup>ère</sup> base ou à main nue.
- c) Un relais à n'importe quelle base pour un retrait forcé qui est attrapé au sol avec le gant, par-dessus la balle plutôt que par en dessous.
- d) Un lancer qui touche le sol lors d'un strike, avant que le receveur ne l'attrape.

#### **4.1.49 TRIPLE JEU [TRIPLE PLAY]**

Un jeu d'action continue de la défense pendant lequel trois attaquants sont retirés.

#### **4.1.50 PASSAGE À LA FRAPPE [TURN AT BAT]**

Commence lorsqu'un joueur entre dans la boîte du frappeur pour la première fois et continue jusqu'à ce que le frappeur soit retiré ou devienne frappeur-coureur.

#### **4.1.51 LANCER FOU [WILD PITCH]**

Un lancer qui est trop haut, trop bas ou trop loin de la plaque de but pour que le receveur puisse, en fournissant un effort ordinaire, l'attraper ou le contrôler,

#### **4.1.52 RELAIS FOU [WILD THROW]**

Un relais pour lequel la balle relayée par un défenseur vers un autre ne peut pas être attrapée ou contrôlée et reste en jeu.

## **5.2 CONFÉRENCE OFFENSIVE COMPTABILISÉE**

- a) Ce n'est pas une conférence offensive comptabilisée quand un lanceur met un blouson chaud alors qu'il est sur base, ou si l'équipe en attaque confère alors que l'équipe en défense est en conférence ou la rencontre suspendue, pourvu que l'équipe en attaque soit prête à jouer lorsque l'équipe en défense est prête à reprendre le jeu, ou que l'arbitre fait reprendre le jeu.
- b) Une seule conférence comptabilisée est autorisée par manche.

## CONSÉQUENCE

<b>Règle 5.02 b</b>	Deuxième conférence comptabilisée.
Conséquence	Expulsion du coach ou du manager qui a insisté pour tenir une deuxième conférence comptabilisée.

### 5.3 FRAPPEUR EN ATTENTE

- a) Au début d'une manche, c'est le frappeur en tête de l'ordre de passage à la frappe, qui doit rester dans son cercle d'attente en attendant d'être appelé dans la boîte du frappeur.
- b) Une fois qu'une manche est commencée, c'est l'attaquant qui, dans l'ordre de passage à la frappe, est le prochain joueur à entrer dans la boîte du frappeur.
- c) Le frappeur en attente :
  - i) peut prendre position à l'intérieur de n'importe lequel des cercles d'attente du frappeur de sorte qu'il soit derrière le frappeur et non sur le côté ouvert du frappeur. **Le premier frappeur de chaque demi-manche doit utiliser le cercle d'attente le plus proche de son propre abri de joueurs ;**
  - ii) doit porter un casque approuvé ;
  - iii) peut s'échauffer avec deux battes officielles de softball au maximum, une batte d'échauffement approuvée, ou une combinaison n'excédant pas deux battes. Une batte avec laquelle le frappeur en attente est en train de s'échauffer ne peut avoir aucun accessoire qui n'est pas approuvé par la WBSC.
  - iv) peut quitter le cercle d'attente du frappeur :
    1. lorsque c'est à son tour de passer à la frappe ;
    2. pour diriger les coureurs avançant de la troisième base à la plaque de but ; ou
    3. pour éviter une interférence possible lors d'une balle en l'air ou d'un relais, et
  - v) ne peut pas interférer avec l'opportunité d'un défenseur de faire un jeu.

## CONSÉQUENCE

<b>Règle 5.3 c) ii</b>	Non port du casque quand c'est ordonné.
Conséquence	Après un avertissement, le joueur sera expulsé.
<b>Règle 5.3 c) iii</b>	Équipement d'échauffement illégal.
Conséquence	L'équipement d'échauffement illégal doit être retiré de la rencontre. Le fait de continuer à utiliser l'équipement après son retrait du jeu entraîne l'expulsion du joueur fautif.
<b>Règle 5.3 v)</b>	Interférence avec un défenseur pouvant effectuer un retrait.
Conséquence	La balle est morte et si cette interférence se produit : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lors d'une tentative d'un défenseur de retirer un coureur ;                     <ol style="list-style-type: none"> <li>a) le coureur le plus proche de la plaque de but au moment de l'interférence est retiré, et</li> <li>b) les autres coureurs doivent retourner à la dernière base occupée au moment de l'interférence, à moins qu'ils soient forcés d'avancer parce que le frappeur-coureur est devenu coureur.</li> </ol> </li> <li>2. Avec un défenseur tentant d'attraper une balle en l'air, ou avec une balle en l'air qu'un défenseur essaie d'attraper ;                     <ol style="list-style-type: none"> <li>(a) le frappeur-coureur est retiré, et</li> </ol> </li> </ol>

	(b) les coureurs doivent retourner à la dernière base occupée au moment du lancer.
--	--

## 5.4 LA FRAPPE

### 4.4.1 ORDRE DE PASSAGE À LA FRAPPE

- a) L'ordre de passage à la frappe doit être suivi tout au long de la rencontre, sauf lorsqu'un joueur est remplacé par un remplaçant qui prend la place du joueur qu'il remplace dans l'ordre de passage à la frappe.
- b) Le premier frappeur de chaque manche est le frappeur dont le nom suit celui du dernier joueur qui a complété son tour à la frappe dans la manche précédente.
- c) Lorsque le troisième retrait d'une manche est effectué avant que le frappeur ait terminé son tour à la frappe, ce frappeur sera le premier frappeur de la manche suivante. Le compte de balle et de strike est annulé.
- d) Un joueur qui ne respecte pas l'ordre de passage à la frappe est un joueur qui ne frappe pas dans le bon ordre figurant sur la feuille d'alignement.

## CONSÉQUENCE

<b>Règle 5.4.1</b>	Non-respect de l'ordre de passage à la frappe.
Conséquence	<p>C'est un jeu d'appel qui ne peut être effectué que par le manager, le coach ou un joueur de l'équipe en défense. L'équipe en défense perd son droit d'appel pour non-respect de l'ordre de passage à la frappe quand tous les défenseurs ont quitté le territoire des bonnes balles en direction du banc ou de l'abri des joueurs.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Lorsque l'erreur est découverte pendant que le frappeur incorrect est à la frappe :             <ol style="list-style-type: none"> <li>i) le frappeur légitime peut de façon légale prendre sa place, et assumer le compte de balles et de strikes du frappeur incorrect ; et</li> <li>ii) tous les points marqués ou les bases atteintes pendant que le frappeur incorrect était à la frappe sont réguliers.</li> </ol> </li> <li>b) Lorsque l'erreur est découverte après que le frappeur incorrect a terminé son tour à la frappe et avant qu'un lancer légal ou illégal n'ait été délivré à un autre frappeur :             <ol style="list-style-type: none"> <li>i) le joueur qui aurait dû être à la frappe est retiré ; et</li> <li>ii) tous les points marqués ou les bases atteintes résultant du fait que le frappeur incorrect est devenu frappeur-coureur sont annulés. Tout retrait effectué avant la découverte de cette infraction demeure.</li> <li>iii) le frappeur suivant est le joueur dont le nom suit celui du joueur déclaré retiré pour ne pas s'être présenté à la frappe. Si le joueur suivant était le frappeur incorrect qui a été déclaré retiré, c'est le joueur qui le suit dans l'alignement qui se présente à la frappe.</li> <li>iv) lorsque le joueur qui était le frappeur incorrect a été déclaré retiré, son tour à la frappe ne pourra intervenir dans la même manche, jusqu'à ce que tous les autres frappeurs dans l'ordre de passage à la frappe aient terminé leur tour à la frappe. Si son tour à la frappe survient avant que cela n'arrive, prenez le prochain frappeur.</li> <li>v) lorsque le frappeur déclaré retiré dans ces circonstances constitue le troisième retrait, le frappeur légitime au cours de la manche suivante devra être le joueur qui se serait présenté à la frappe si ce joueur avait été retiré sur un jeu ordinaire.</li> <li>vi) lorsque le troisième retrait est effectué sur un frappeur-coureur ou un coureur avant la découverte de l'infraction, un appel peut encore être fait en vue de rétablir l'ordre correct de passage à la frappe.</li> </ol> </li></ol>



	<p>c) Lorsque l'erreur est découverte après le premier lancer légal ou illégal au frappeur suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>i) le tour à la frappe du frappeur incorrect est légal.</li><li>ii) tous les points marqués et les bases atteintes sont légaux.</li><li>iii) le frappeur suivant dans l'ordre des frappeurs est celui dont le nom suit celui du frappeur incorrect.</li><li>iv) personne n'est déclaré retiré pour absence de passage à la frappe.</li><li>v) les joueurs qui ne se sont pas encore présentés à la frappe et n'ont pas été retirés perdent leur tour de passage à la frappe jusqu'au tour suivant de l'ordre régulier de passage à la frappe.</li></ul> <p>d) Aucun coureur ne doit être retiré de la base qu'il occupe pour se présenter à la frappe, lorsque c'est à son tour de le faire. Il manque seulement son tour de passage à la frappe, sans pénalité. Le frappeur le suivant dans l'ordre de passage à la frappe devient le frappeur légal. Cela ne s'applique pas à un frappeur-coureur qui a été retiré de la base par l'arbitre comme stipulé à l'article b) ii) ci-dessus.</p>
--	--

#### 4.4.2 CONDITIONS POUR LA FRAPPE

- a) Un frappeur doit porter un casque approuvé.
- b) Un frappeur doit prendre sa position dans la boîte du frappeur dans les 10 secondes après que l'arbitre de plaque ait déclaré "Play Ball".
- c) Aucune personne ne peut effacer les lignes de la boîte du frappeur à tout moment pendant la réunion d'avant rencontre ou pendant une rencontre.
- d) Le frappeur doit avoir les deux pieds complètement à l'intérieur de la boîte du frappeur avant le début du lancer. Les pieds du frappeur peuvent toucher les lignes, mais aucune partie d'un pied ne peut être à l'extérieur des lignes avant le lancer.
- e) Après que le frappeur soit entré pour la première fois dans la boîte du frappeur, il doit y rester entre les lancers en gardant au moins un pied entièrement à l'intérieur de la boîte du frappeur, à moins que :
  - i. une balle soit frappée bonne balle ou fausse balle ;
  - ii. un élan, ou une tentative d'élan, y compris un slap ou un élan retenu entraîne le frappeur hors de la boîte du frappeur ;
  - iii. le frappeur soit forcé de sortir de la boîte du frappeur à cause d'un lancer ;
  - iv. un lancer soit un lancer fou ou une balle passée ;
  - v. il y ait une tentative de jeu ;
  - vi. un "Time" soit annoncé ;
  - vii. le lanceur quitte le cercle du lanceur ou que le receveur quitte la boîte du receveur ;  
ou
  - viii. un lancer, avec trois balles au compte, soit annoncé strike par l'arbitre de plaque alors que le frappeur pense que c'était une balle.

#### 4.4.3 BALLE ET STRIKES

Chaque lancer légal qui n'est pas frappé par le frappeur est appelé balle ou strike par l'arbitre de plaque.

- a) Une balle est annoncée et la balle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle devienne morte pour toute autre raison :
  - i. lorsqu'un frappeur ne frappe pas un lancer qui n'entre pas dans la zone de strike, qui touche la plaque de but, ou qui touche le sol avant d'atteindre la plaque de but ;
  - ii. lorsque le receveur ne renvoie pas la balle directement au batteur comme requis.

- b) Une balle est annoncée et la balle est morte :
- i. pour chaque lancer illégal que le frappeur ne frappe pas ;
  - ii. lorsque le manager choisit de ne pas prendre le résultat du jeu après que la balle ait été frappée ;
  - iii. pour chaque lancer d'échauffement en excès ;
  - iv. quand le lanceur ne lance pas la balle en moins de vingt (20) secondes ;
  - v. quand, à n'importe quel moment, un membre de l'équipe en défense efface les lignes de la boîte du frappeur, une balle sera annoncée pour le membre de l'équipe en attaque actuellement à la frappe ou le prochain frappeur de l'équipe en attaque. Quand, à n'importe quel moment, un membre de l'équipe en attaque efface les lignes de la boîte du frappeur, un strike sera annoncé pour le membre de l'équipe en attaque actuellement à la frappe ou le prochain frappeur de l'équipe en attaque. Il n'est pas nécessaire qu'un lancer soit effectué.
- c) Un strike est annoncé, la balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer au risque d'être retirés :
- i. lorsque toute partie d'une balle lancée entre dans la zone de strike avant de toucher le sol et que le frappeur ne tente pas de la frapper, (lancer rapide seulement – à la condition que le haut de la balle soit à hauteur ou en dessous du sternum, ou que le bas de la balle soit au niveau ou au-dessus du dessous de la rotule) ;
  - ii. pour chaque lancer légal sur lequel le frappeur s'est élancé et qu'il a raté ; ou
  - iii. pour chaque foul tip.
- d) Un strike est annoncé, la balle est morte et les coureurs doivent retourner à leurs bases sans risque d'être retirés sans obligation de toucher les bases intermédiaires :
- i. lorsqu'un lancer touche le frappeur alors que la balle se trouve dans la zone de strike ;
  - ii. pour chaque lancer que le frappeur tente de frapper, qu'il rate et qu'il est touché par la balle ;
  - iii. pour chaque fausse balle lorsque le frappeur a moins de deux strikes ;
  - iv. lorsque n'importe quelle partie de la personne ou des vêtements du frappeur est touchée par la balle qu'il a frappée, lorsqu'il est dans la boîte du frappeur et qu'il a moins de deux strikes ;
  - v. lorsque le frappeur ne se positionne pas dans la boîte du frappeur dans les 10 secondes après que l'arbitre ait appelé "PLAY BALL". Un lancer n'a pas à être effectué.
  - vi. lorsqu'un membre de l'équipe en attaque efface délibérément les lignes de la boîte du frappeur :
    1. lorsqu'un frappeur efface les lignes, l'arbitre annonce un strike. Un lancer n'a pas à être effectué ;
    2. lorsque le coach ou un membre de l'équipe ne participant pas au jeu efface les lignes, un strike sera annoncé sur le prochain frappeur prévu (ou son remplaçant) figurant dans l'alignement. Un lancer n'a pas à être effectué ;
    3. lorsque n'importe quelle personne continue délibérément d'effacer une ligne après une première infraction, cette personne sera expulsée de la rencontre ;
  - vii. lorsque le frappeur marche avec les deux pieds en dehors de la boîte du frappeur et retarde le jeu et qu'aucune des exceptions ne s'applique. Un lancer n'a pas à être effectué.

#### **4.4.4 LE FRAPPEUR EST RETIRÉ**

- a) Et la balle reste en jeu, les coureurs pouvant avancer au risque d'être retirés quand :
- i. le receveur attrape un troisième strike annoncé, tenté d'être frappé ou un foul tip ; ou
  - ii. un troisième strike est appelé, et que la première base est occupée avec moins de deux retraits.
- b) Et la balle est déclarée morte, les coureurs devant retourner à la base qu'ils occupaient au moment du lancer sans obligation de toucher les bases intermédiaires, quand le frappeur :
- i. manque le troisième strike sur élan et que la balle touche n'importe quelle partie de la personne du frappeur ou qu'il n'a pas essayé de la frapper et que la balle lancée atteint le frappeur dans la zone de strike. ;
  - ii. ne porte pas de casque de frappe quand c'est ordonné par l'arbitre ;
  - iii. entre dans la boîte du frappeur avec, ou est découvert à utiliser, une batte modifiée ou une batte illégale. Dans ce cas, la batte est retirée de la rencontre. Lorsque c'est une batte modifiée, le frappeur est expulsé de la rencontre ;
  - iv. a son pied qui touche le sol complètement à l'extérieur des lignes de la boîte du frappeur, ou qu'une partie de son pied touche la plaque de but, quand il fait contact avec la balle ;
  - v. quitte la boîte pour frapper en courant, et revient dans la boîte au moment où il entre en contact avec la balle. Lorsqu'il n'y a pas de contact avec le lancer il n'y a pas de pénalité ;
  - vi. passe directement devant le receveur pour aller à l'autre boîte du frappeur pendant que le lanceur est en train de prendre le signal, ou semble être en train de prendre un signal à partir de la plaque du lanceur, ou à tout moment par la suite, avant que ce dernier délivre le lancer ; ou
  - vii. frappe une bonne balle avec la batte une seconde fois au-dessus du territoire des bonnes balles, à moins que :
    1. le frappeur se tienne dans la boîte du frappeur et que le contact soit fait alors que la batte est entre ses mains. Une fausse balle est annoncée ; ou
    2. le frappeur laisse tomber la batte et que la balle roule contre la batte en territoire des bonnes balles, et que selon le jugement de l'arbitre, il n'y avait aucune intention d'interférer avec la course de la balle. La balle doit être annoncée bonne balle ou fausse balle en fonction de l'endroit où elle vient terminer sa course, ou est touchée en premier lieu par un joueur.
- c) Et la balle est déclarée morte, un coureur devant retourner à la dernière base qui, selon le jugement de l'arbitre, était touchée au moment de l'interférence, quand le frappeur :
- i) empêche le receveur d'attraper ou de relayer la balle en marchant hors de la boîte du frappeur ;
  - ii) gêne intentionnellement le receveur lorsqu'il se tient à l'intérieur de la boîte du frappeur,
  - iii) interfère avec un jeu à la plaque de but. Si selon le jugement de l'arbitre l'action du frappeur constitue une interférence intentionnelle, le coureur essayant de marquer un point est également retiré ; ou
  - iv) interfère intentionnellement avec un relais alors qu'il est à l'intérieur ou à l'extérieur de la boîte du frappeur.

#### **5.5 FRAPPEUR-COUREUR**

##### **4.5.1 LE FRAPPEUR DEVIENT LE FRAPPEUR-COUREUR :**

- a) lorsqu'il frappe de façon légale une bonne balle ou une fausse balle. Lors d'une bonne balle ou d'une balle en l'air fausse balle attrapée, la balle reste en jeu. Lors d'une fausse balle touchant le sol, la balle est morte.
- b) en respect de la règle du troisième strike. La balle est en jeu.

- c) et doit avancer et toucher la première base :
- i. lorsque quatre balles ont été appelées par l'arbitre de plaque et la balle est en jeu ; ou
  - ii. lorsque l'équipe en défense choisit de donner un but sur balles intentionnel au frappeur par notification à l'arbitre de plaque, effectuée soit par le lanceur, le receveur ou le manager et la balle est morte.
    - 1) La notification à l'arbitre doit être considérée comme un lancer. La notification peut se produire à tout moment avant qu'un frappeur commence et complète son tour à la frappe, quel que soit le compte.
    - 2) Lorsque deux frappeurs se voient offrir un but sur balles intentionnel, le deuxième but sur balles intentionnel ne peut être accordé que lorsque le premier frappeur-coureur a atteint la première base. Si l'arbitre de plaque accorde à tort deux buts sur balles intentionnels en même temps, et que le premier frappeur ne touche pas la première base, aucun appel ne pourra être fait sur le premier frappeur pour avoir manqué de toucher la première base.
    - 3) La balle est morte et les coureurs ne peuvent pas avancer à moins d'y être forcés.
- d) lorsque le receveur ou tout autre défenseur obstrue, gêne, ou empêche le frappeur de s'élancer, ou de frapper un lancer.
- e) lorsqu'une bonne balle non touchée entre en contact avec la personne, l'équipement attaché, ou les vêtements de l'arbitre ou d'un coureur.
- f) lorsqu'il est touché par un lancer (hit by pitch). Les mains du frappeur ne doivent pas à être considérées comme une partie de la batte. La balle est morte et le frappeur a droit à la première base sans risque d'être retiré. Si aucune tentative n'est faite pour éviter d'être touché, l'arbitre de plaque doit appeler une balle et ne pas accorder la première base.
- g) Un coup de circuit (home run) est annoncé, dans les circonstances suivantes, lorsqu'une bonne balle frappée en l'air :
- i. passe au-dessus de la clôture dans le territoire des bonnes balles ;
  - ii. échappe au gant d'un joueur défensif ou rebondit sur sa personne et passe directement au-dessus de la clôture en territoire des bonnes balles, ou entre en contact avec le sommet de la clôture et passe au-dessus de la clôture en territoire des bonnes balles ;
  - iii. entre en contact avec le poteau de démarcation de la ligne des fausses balles au-dessus du niveau de la clôture ; ou
  - iv. a été touchée par un joueur défensif situé en territoire des balles mortes et que selon le jugement de l'arbitre, la balle serait passée au-dessus de la clôture en territoire des bonnes balles.

Ce n'est pas un coup de circuit lorsque :

1. la balle sort du terrain à une distance inférieure à celles prescrites à la Règle 2, Annexes 1A (Dimensions officielles de l'aire de jeu) et 1F (Tableau de référence rapide des distances), qui doit être matérialisée pour l'information l'arbitre ;
  2. une bonne balle frappée en l'air échappe au gant d'un joueur défensif ou rebondit sur sa personne et passe au-dessus de la clôture en territoire des fausses balles ;
  3. une bonne balle frappée en l'air entre d'abord en contact avec la clôture, est déviée par un joueur défensif puis passe au-dessus de la clôture ; ou
  4. une bonne balle frappée en l'air est touchée par un joueur défensif situé en territoire des balles mortes, et que selon le jugement de l'arbitre, la balle ne serait pas passée au-dessus de la clôture en territoire des bonnes balles.
- h) Lorsque toute personne, autre qu'un membre d'une équipe, entre sur le terrain de jeu et interfère avec :
- i. une bonne balle frappée au sol ;
  - ii. un défenseur étant sur le point de jouer ou attraper un relais ;

- iii. un défenseur étant sur le point d'effectuer un relais ; ou
- iv. une balle relayée par un défenseur.

## CONSÉQUENCES

<b>Règle 5.5.1 d</b>	Défenseur empêchant le frappeur de s'élancer ou de frapper un lancer.
Conséquence	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) L'arbitre annonce une balle morte retardée avec la balle restant en jeu jusqu'à la fin de l'action de jeu en cours.</li> <li>2) Le manager de l'équipe en attaque a le choix de prendre l'attribution prévue pour l'obstruction, ou de prendre le résultat du jeu.</li> <li>3) Si le frappeur frappe la balle et atteint la première base sans être retiré, et si tous les autres coureurs ont avancé au moins d'une base sur la balle frappée, l'obstruction est annulée. Une fois qu'un coureur a dépassé une base, même s'il la manque, il est considéré comme ayant atteint cette base. Toutes les actions résultant de la balle frappée demeurent. Aucun choix n'est accordé.</li> <li>4) Si le manager ne prend pas le résultat du jeu, la règle de "l'obstruction du receveur" est appliquée en attribuant au frappeur la première base et en faisant avancer tous les autres coureurs seulement s'ils y sont forcés.</li> </ol>
<b>Règle 5.5.1 e</b>	Bonne balle frappée touchant la personne, l'équipement attaché ou les vêtements de l'arbitre ou d'un coureur.
Conséquence	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. après avoir touché un défenseur (y compris le lanceur), la balle est en jeu.</li> <li>2. après avoir dépassé un défenseur, autre que le lanceur, et si aucun autre joueur défensif n'a la possibilité d'effectuer un retrait, la balle est en jeu.</li> <li>3. avant de dépasser un défenseur, à l'exception du lanceur, sans avoir été touchée, la balle est morte.</li> </ol>

### 4.5.2 LE FRAPPEUR-COUREUR EST RETIRÉ :

- a) La balle reste en jeu et un coureur peut avancer à ses risques, quand :
  - i. le receveur échappe le troisième strike et que le frappeur-coureur est touché légalement avec la balle en dehors d'une base ou que la balle est relayée en première base avant que le frappeur-coureur ne l'atteigne ;
  - ii. un défenseur attrape légalement une balle en l'air avant qu'elle ne touche le sol, ou tout objet ou personne autre qu'un défenseur ;
  - iii. après avoir frappé une bonne balle, le frappeur-coureur est taggé en dehors d'une base ou que la balle est relayée en première base avant qu'il ne l'atteigne ;
  - iv. il n'avance pas vers la première base et entre dans l'abri de son équipe :
    1. après qu'un lancer soit frappé en territoire des bonnes balles ;
    2. après qu'un but sur balles soit accordé ; ou
    3. chaque fois qu'il doit de façon légale avancer vers la première base, à moins qu'il ne soit blessé et nécessite de recevoir des soins alors que la balle est morte ;
  - v. un infield fly est annoncé ;
  - vi. après avoir frappé une bonne balle, lors de sa première tentative d'atteindre la première base, il touche seulement la partie de la double base située en territoire des bonnes balles, et qu'un jeu est fait à cette base. Ceci est un jeu d'appel pour base loupée. L'équipe en défense perd le privilège de retirer le frappeur-coureur, si après qu'il ait dépassé la base, l'appel n'est pas fait avant que le frappeur-coureur retourne sur la partie de la première base située en territoire des bonnes balles ;
  - vii. il court au-delà de un mètre du couloir de course pour éviter d'être touché par la balle dans la main ou les mains d'un joueur défensif ; ou

- viii. lorsque toute autre personne, autre qu'un autre coureur, aide physiquement un coureur sur une balle en l'air, le frappeur-coureur est retiré si la balle en l'air est attrapée.
- b) La balle est déclarée morte, un coureur doit retourner à la base qu'il occupait légalement au moment du lancer sans obligation de toucher les bases intermédiaires, quand le frappeur-coureur :
- i. ne porte pas de casque approuvé quand c'est ordonné par l'arbitre ;
  - ii. court en dehors de la ligne de un mètre, et que selon le jugement de l'arbitre il interfère avec :
    1. le joueur défensif qui attrape un relais à la première base ; ou
    2. la balle relayée, empêchant un défenseur d'effectuer un jeu à la première base. Un relais qui atteint un frappeur-coureur ne constitue pas nécessairement une interférence ;
  - iii. interfère avec un défenseur tentant de jouer une balle frappée. Un frappeur-coureur peut courir à l'extérieur de la ligne de un mètre pour éviter un défenseur qui essaye d'attraper une balle frappée ;
  - iv. interfère avec un défenseur tentant d'effectuer un relais ;
  - v. interfère intentionnellement avec une balle relayée ;
  - vi. interfère avec une bonne balle frappée (en dehors de la boîte du frappeur) avant d'atteindre la première base ;
  - vii. interfère avec un troisième strike relâché ;
  - viii. jette sa batte, après avoir frappé la balle, de manière à causer une interférence avec l'opportunité d'un défenseur d'effectuer un retrait ;
  - ix. lorsque le frappeur en attente interfère avec un défenseur essayant d'attraper une balle en l'air, ou interfère avec une balle en l'air qu'un joueur défensif essaie d'attraper ;
  - x. lorsqu'un membre de l'équipe à la frappe, qui n'est pas frappeur, frappeur-coureur, coureur ou frappeur en attente, interfère avec un joueur défensif tentant d'attraper une balle frappée au-dessus du territoire des fausses balles ou avec une balle en l'air frappée au-dessus du territoire des fausses balles qu'un joueur défensif est en train de tenter d'attraper. Si cette interférence est, selon le jugement de l'arbitre, une tentative évidente d'empêcher un double jeu, le coureur le plus proche de la plaque de but au moment de l'interférence est également retiré ;
  - xi. interfère intentionnellement avec un jeu à la plaque de but pour empêcher un retrait évident à la plaque. Si cette interférence est, selon le jugement de l'arbitre, une interférence intentionnelle avec un jeu à la plaque de but, le coureur est également retiré ;
  - xii. il recule vers la plaque de but pour éviter ou retarder un tag par un joueur défensif ;
  - xiii. lorsque dans une situation de jeu forcé, il ne touche que la partie de la double base située en territoire des bonnes balles et entre en collision avec un défenseur qui est sur le point d'attraper un relais et qui est également en train d'utiliser la même partie de la base ;
  - xiv. avec moins de deux retraits et un coureur en première base, un joueur défensif échappe intentionnellement une bonne balle en l'air (y compris un line drive ou un amorti) qu'un joueur de champ intérieur aurait pu attraper en fournissant un effort ordinaire, après qu'elle ait été contrôlée avec une main ou un gant ;
  - xv. fait un amorti fausse balle après le second strike, à moins qu'un coureur n'interfère avec un joueur défensif essayant d'attraper une balle en l'air amortie dans le territoire des fausses balles, ou une balle en l'air fausse balle qu'un défenseur est en train d'essayer d'attraper. Le frappeur-coureur retourne à la frappe avec un strike supplémentaire pour la fausse balle si le frappeur avait moins de deux strikes quand il a frappé la balle. Si l'amorti est attrapé, la balle demeure en jeu.

- c) Un coureur doit retourner à la dernière base qui, selon le jugement de l'arbitre, a été touchée au moment de l'interférence, et la balle est morte quand :
- i. le coureur qui n'est pas encore retiré et qui précède immédiatement le frappeur-coureur cause, selon le jugement de l'arbitre, une interférence intentionnelle avec un joueur défensif qui tente :
    1. d'attraper un relais ; ou
    2. d'effectuer un relais afin de compléter le jeu ;
  - ii. une personne, autre qu'un membre d'une équipe, entre sur le terrain de jeu et interfère avec :
    1. un défenseur sur le point d'attraper une balle en l'air ; ou
    2. une balle en l'air qu'un défenseur, selon le jugement de l'arbitre, est capable d'attraper.

## CONSÉQUENCES

<b>Règle 5.5.2 a) v.</b>	Un Infield Fly est déclaré.
Conséquence	<p>La balle est en jeu et un coureur peut avancer au risque de voir la balle attrapée, ou retoucher sa base et avancer après que la balle soit touchée, la même chose que pour n'importe quelle balle en l'air. Lorsqu'un infield fly devient une fausse balle, il est traité comme toute autre fausse balle.</p> <p>Lorsqu'un infield fly déclaré est laissé tomber sur le sol sans être touché et rebondit en territoire des fausses balles avant d'avoir passé la première ou la troisième base, c'est une fausse balle.</p> <p>Lorsqu'un infield fly déclaré tombe sur le sol sans être touché à l'extérieur de la ligne de base et rebondit dans le territoire des bonnes balles avant d'avoir passé la première ou la troisième base, c'est un infield fly.</p>
<b>Règle 5.5.2 b) ii. à xi.</b>	Interférence causée par le frappeur-coureur.
Conséquence	<p>Exception :Lorsqu'un jeu est effectué sur un coureur avant l'interférence, et</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. que le coureur est retiré ; le résultat de ce jeu s'applique.</li> <li>2. que le coureur n'est pas retiré; le résultat de ce jeu est maintenu, à moins que l'interférence du frappeur-coureur constitue le troisième retrait. Les autres coureurs qui n'ont pas fait l'objet d'un jeu doivent retourner à la dernière base qu'ils occupaient de façon légale au moment du lancer.</li> </ol>
<b>Règle 5.5.2 c i.</b>	Interférence causée par le coureur qui précède immédiatement.
Conséquence	Le coureur est également retiré.

## 5.6 DOUBLE BASE

Les règles suivantes s'appliquent à la double base.

- a) Le frappeur-coureur est assujéti à ce qui suit :
  - i) Une balle frappée touchant la partie de la base située en territoire des bonnes balles est déclarée bonne, et une balle frappée touchant seulement la partie de la base située en territoire des fausses balles est déclarée fausse balle.
  - ii) Un défenseur doit utiliser uniquement la partie de la base située en territoire des bonnes balles à tout moment, excepté sur tout jeu, avec la balle en jeu, réalisé à partir du territoire des fausses balles du côté de la première base. Le frappeur-coureur et le défenseur peuvent utiliser n'importe quelle partie de la double base. Lorsque le défenseur utilise la partie de la base située en territoire des fausses balles, le frappeur-coureur peut courir en territoire des bonnes balles et s'il est touché par un relais venant du territoire des fausses balles du côté de la première base, cela ne devrait pas constituer une interférence. Si une interférence intentionnelle était appliquée, le frappeur-coureur serait retiré. La ligne de un mètre est dupliquée de part et d'autre de la ligne des fausses balles sur les relais venant du territoire des fausses balles.
  - iii) Lorsqu'un jeu est fait en première base sur toute balle frappée, ou que le frappeur court sur un troisième strike relâché, et que le frappeur-coureur touche seulement la partie de la base située en territoire des bonnes balles, si la défense fait appel avant que le frappeur-coureur ne revienne sur la partie située en territoire des bonnes balles de la première base, le frappeur-coureur est retiré. Cela est traité de la même façon que manquer la base, et c'est un jeu d'appel.
  - iv) Après avoir dépassé la base, le frappeur-coureur doit revenir sur la partie de la base située en territoire des bonnes balles.
  - v) Sur une balle frappée au champ extérieur, quand il n'y a aucun jeu effectué sur la double base, le frappeur-coureur peut toucher n'importe quelle partie de la base.
- b) Les dispositions suivantes s'appliquent à un coureur :
  - i) Après avoir dépassé la base, le coureur doit revenir sur la partie de la base située en territoire des bonnes balles.
  - ii) Lorsqu'il retouche sa base sur une balle en l'air, la partie située en territoire des bonnes balles doit être utilisée.
  - iii) Sur un relais ayant pour but de retirer un coureur éloigné de la base (pick-off), le coureur doit revenir sur la partie de la base située en territoire des bonnes balles.
  - iv) Une fois qu'un coureur revient sur la partie de la base située en territoire des bonnes balles, s'il ne se tient debout que sur la partie de la base située en territoire des fausses balles, il est considéré comme ne touchant pas la base et le coureur doit être retiré, si :
    1. Il est touché avec la balle par un défenseur, ou
    2. Il se tient debout uniquement sur la partie de la base située en territoire des fausses balles, alors que le lanceur est en possession de la balle à l'intérieur du cercle du lanceur.

## 5.7 UTILISATION D'UN GANT DE CHAMP, DE RECEVEUR OU DE 1<sup>ère</sup> BASE ILLÉGAL

Lorsque qu'un joueur défensif effectue un jeu sur un frappeur-coureur ou un coureur pendant qu'il utilise un gant illégal, le manager de l'équipe non fautive a le choix de :

- a) prendre le résultat du jeu ;
- b) dans le cas d'un frappeur-coureur, voir le joueur reprendre son tour à la frappe en assumant le compte de balles et de strikes existant avant le lancer, avec les autres coureurs retournant à la base occupée au moment du lancer ; ou



- c) dans le cas d'un coureur, avoir l'annulation du jeu avec les coureurs retournant à la base qu'ils avaient touché au moment du jeu. Si le jeu est le résultat de la fin du tour à la frappe du frappeur, ce frappeur repasse à la frappe, en assumant le compte de balles et de strikes qu'il avait avant de terminer son tour à la frappe et les coureurs doivent retourner à la base qu'ils occupaient au moment du lancer. Un lancer du lanceur n'est pas considéré comme un jeu.

### 5.8 ENLÈVEMENT DU CASQUE

- a) Lorsque la balle est en jeu, un frappeur, un frappeur-coureur ou un coureur doit être retiré quand il porte délibérément le casque de façon inappropriée ou enlève le casque pendant que la balle est en jeu, excepté sur un coup de circuit au-dessus de la clôture. L'annonce du retrait d'un frappeur-coureur ou d'un coureur qui a délibérément enlevé son casque n'annule pas une situation de jeu forcé ; toutefois, lorsqu'un frappeur, un frappeur-coureur ou un coureur, perd son casque accidentellement, il n'y a pas de pénalité.
- b) La balle est morte et un coureur doit retourner à la dernière base qu'il avait touché au moment du contact ;
- i. lorsqu'un relais ou une balle frappée touche le casque délibérément enlevé, ou qu'un défenseur touche le casque délibérément enlevé lors d'une tentative de jeu ; ou
  - ii. lorsqu'une balle relayée ou frappée touche le casque accidentellement perdu et que ce contact interfère avec le jeu en train d'être effectué, ou quand un défenseur entre en contact avec le casque pendant qu'il est au sol et que ce contact l'empêche de faire un jeu, le frappeur-coureur ou le coureur qui portait le casque accidentellement perdu est retiré, même s'il a marqué. Le point est annulé.

### 5.9 TOUCHER LES BASES DANS L'ORDRE LÉGAL

- a) Le frappeur-coureur et tous les autres coureurs doivent toucher les bases dans l'ordre légal (c'est-à-dire : première base, deuxième base, troisième base et plaque de but), à moins qu'ils subissent une obstruction à une base les empêchant de toucher cette base, ou qu'ils soient placés en seconde base du fait de l'application de la règle du jeu décisif (tie-breaker).
- b) Un coureur retournant à une base quand la balle est en jeu, et qu'il le fait au risque de se voir retiré, doit retourner :
- i. à la base quittée avant qu'une balle en l'air soit touchée une première fois ; ou
  - ii. à la base manquée, en devant toucher les bases dans l'ordre inverse.
- c) Lorsqu'un coureur retourne à une base pendant que la balle est morte, il n'est pas obligé d'aller toucher les bases intermédiaires, à moins qu'il n'ait loupé une base, auquel cas, il peut faire l'objet d'un appel légal s'il omet de toucher la base loupée.
- d) Lorsqu'un coureur ou un frappeur-coureur acquiert le droit à une base en la touchant avant d'être retiré, il a le droit de l'occuper jusqu'à ce qu'il touche de façon légale la base suivante dans l'ordre, ou jusqu'à ce qu'il soit forcé de la quitter pour laisser la place au coureur suivant. La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer au risque d'être retirés.
- e) Lorsqu'un coureur déplace une base à partir de sa position initiale, ni lui, ni le ou les coureurs suivants au cours de la même série de jeux, ne sont obligés d'aller toucher cette base si elle s'est déplacée trop loin de sa position initiale. La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer, ou retourner en arrière, au risque d'être retirés
- f) Deux coureurs ne peuvent occuper simultanément la même base. Le coureur qui arrive le premier à la base de façon légale peut y demeurer, à moins d'être forcé d'avancer. L'autre coureur peut être retiré, s'il se fait toucher avec la balle.
- g) Lorsqu'un coureur précédent ne touche pas une base dans l'ordre légal, ou quitte une base de façon non légale au moment où une balle en l'air est attrapée et qu'il est déclaré retiré, cela ne modifie en rien la situation d'un coureur suivant qui touche les bases dans l'ordre légal. Lorsque la négligence de toucher une base dans l'ordre légal ou de revenir toucher la base sur une balle en

l'air attrapée constitue le troisième retrait de la manche, aucun coureur suivant ne peut marquer un point.

- h) Aucun coureur ne peut retourner toucher une base manquée ou quittée de façon non légale, après qu'un coureur suivant ait marqué un point, ou qu'il ait quitté le terrain de jeu.
- i) Les coureurs ayant quitté les bases trop tôt sur une balle en l'air attrapée, doivent les retoucher avant d'avancer aux bases accordées.
- j) Les bases accordées doivent être touchées dans l'ordre légal.

## CONSÉQUENCE

<b>Règle 5.9 b) g-j</b>	Toucher les bases.
Conséquence	Le coureur sera déclaré retiré si la défense fait un appel légal pour négligence de toucher une base ou d'avoir quitté une base avant qu'une balle en l'air soit touchée une première fois.

## 5.10 LES COUREURS

### 5.10.1 UN COUREUR PEUT AVANCER AU RISQUE D'ÊTRE RETIRÉ

- a) lorsque la balle quitte la main du lanceur lors du lancer de la balle ;
- b) lors d'un relais ou d'une bonne balle frappée qui n'est pas bloquée ;
- c) lors d'un relais qui touche un arbitre, un attaquant ou un coach de base ;
- d) lorsqu'une balle en l'air attrapée de façon légale est touchée une première fois ;
- e) lorsqu'une bonne balle frappée non touchée :
  - i. touche un arbitre ou un coureur après avoir dépassé un joueur défensif autre que le lanceur et pourvu qu'aucun autre défenseur n'a eu la possibilité d'effectuer un retrait ;
  - ii. a été touchée par un joueur défensif, y compris le lanceur ; ou
  - iii. lorsque la balle touche un photographe, un préposé au terrain, un policier etc. assigné à la rencontre, et la balle reste en jeu ;
- f) lorsqu'une balle en jeu se coince dans l'uniforme ou l'équipement d'un défenseur ;
- g) lorsqu'à tout moment, il néglige de toucher une base à laquelle il avait droit avant de se diriger vers la base suivante ;
- h) lorsqu'après avoir dépassé la première base, il tente de continuer vers la deuxième base ;
- i) lorsqu'après avoir déplacé une base, il tente de continuer vers la base suivante ;
- j) lorsque que sur un lancer illégal non frappé, qui est aussi un lancer fou ou une balle passée, il essaie d'avancer au-delà de la base à laquelle il avait légalement droit ;
- k) lorsqu'il avance au-delà de la base à laquelle il avait droit, grâce à :
  - i. un joueur défensif qui entre en contact intentionnel avec un relais grâce à une pièce d'équipement qui est détachée : ou
  - ii. un joueur défensif qui entre en contact intentionnel avec une bonne balle frappée grâce à une pièce d'équipement qui est détachée.
- l) lorsqu'il avance au-delà d'une base protégée ou accordée quand il est victime d'une obstruction ; ou
- m) lorsqu'il avance au-delà de la base à laquelle il est forcé d'aller à la suite d'un but sur balles accordé au frappeur.

## CONSÉQUENCE

<b>Règle 5.10 1 g &amp; h</b>	Négliger de toucher une base ou continuer vers la deuxième base.
Conséquence	Le coureur sera déclaré retiré si la défense présente un appel légal.

### 5.10.2 BASES ACCORDÉES AU(X) COUREUR(S) POUR OBSTRUCTION

Lorsqu'une obstruction se produit, y compris lorsqu'un coureur est pris en souricière entre deux bases :

- a) Une balle morte retardée doit être annoncée, avec la balle restant en jeu jusqu'à la fin de l'action de jeu en cours ;
- b) Le coureur victime de l'obstruction, et chaque autre coureur affecté par celle-ci, se verront accorder la ou les bases qu'ils auraient atteintes, selon le jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Si l'arbitre l'estime justifié, un défenseur faisant une feinte de tag peut être expulsé de la rencontre ;
- c) Lorsque le coureur victime de l'obstruction est retiré avant d'atteindre la base qu'il aurait atteinte normalement sans l'obstruction, une balle morte est annoncée. Le coureur victime de l'obstruction et chaque autre coureur affecté par celle-ci se verront accorder la ou les bases qu'ils auraient atteintes, selon le jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction ;
- d) Un coureur victime de l'obstruction ne peut jamais être retiré entre les deux bases où l'obstruction s'est produite, à moins que :
  - i) le coureur victime de l'obstruction commette une interférence après que l'obstruction a été déclarée, ou que le coureur fasse l'objet d'un appel légal pour :
    1. ne pas avoir touché une base, à moins que le coureur ait été victime d'une obstruction à cette base qui l'empêche de toucher la base ;
    2. avoir quitté une base avant qu'une balle en l'air n'ait été touchée une première fois ; ou
    3. avoir dépassé la base, qu'il aurait atteinte s'il n'y avait pas eu d'obstruction, il est déclaré retiré et la balle reste en jeu ;
  - ii) lorsque le coureur victime de l'obstruction obtient, sans avoir été retiré, la base qui lui aurait été attribuée selon le jugement de l'arbitre, et qu'un jeu suivant est effectué sur un autre coureur, le coureur victime de l'obstruction n'est plus protégé entre les bases où il a subi l'obstruction, et il peut être retiré. La balle reste en jeu. Les coureurs victimes d'obstruction sont toujours tenus de toucher toutes les bases dans l'ordre légal, sans quoi ils peuvent faire l'objet d'un appel légal de l'équipe défensive, à moins que le coureur soit victime d'une obstruction l'empêchant de toucher cette base.

### 5.10.3 UN COUREUR EST RETIRÉ

- a) Un coureur est retiré et la balle reste en jeu lorsque :
  - i) en courant vers n'importe quelle base dans l'ordre légal ou son inverse, le coureur s'éloigne de plus de 1 mètre du couloir de course pour éviter d'être touché par la balle tenue dans la ou les mains d'un joueur défensif (tag) ;
  - ii) la balle étant en jeu un joueur défensif touche le coureur avec la balle tenue dans la ou les mains (tag) alors qu'il n'est pas en contact avec une base ;

- iii) sur un jeu forcé, et avant que le coureur touche la base à laquelle il est forcé d'aller, un joueur défensif contrôlant la balle dans ses mains, prend contact avec la base, touche la base avec la balle, ou touche (tag) le coureur. Si un coureur forcé d'avancer, après avoir touché la base suivante, retourne pour quelque raison que ce soit vers la base qu'il occupait précédemment, la règle du jeu forcé est appliquée de nouveau ;
  - iv) il ne revient pas toucher la base qu'il a précédemment occupée ou manquée et qu'un appel légal est effectué ;
  - v) une autre personne, autre qu'un coureur, l'assiste physiquement pendant que la balle est en jeu. Lorsque la balle est devenue morte après un coup de circuit, une fausse balle non attrapée ou une attribution de bases, la balle reste morte ;
  - vi) le coureur dépasse un coureur qui le précède avant que ce coureur soit retiré. La balle reste en jeu. Le coureur n'est pas retiré lorsque la balle devient une fausse balle, ou une balle en l'air non attrapée dans le territoire des fausses balles, ou si le coureur dépasse un coureur qui le précède lorsque la balle est morte. La balle reste morte ;
  - vii) il quitte sa base pour avancer à une autre base avant qu'une balle en l'air attrapée ait touché un joueur défensif ;
  - viii) il ne touche pas la ou les bases intermédiaires ou les bases, dans l'ordre légal ou son inverse, à moins qu'il soit empêché de le faire par une obstruction ;
  - ix) le frappeur-coureur devient coureur en touchant la première base, la dépasse, puis tente de courir vers la deuxième base et est touché de façon légale (tag) par un joueur défensif, alors qu'il n'est pas sur la base ;
  - x) en courant ou en glissant à la plaque de but, il ne la touche pas, ne cherche pas à y revenir et qu'un joueur défensif contrôlant la balle et touchant la plaque de but, fait appel à l'arbitre pour qu'il rende une décision ;
  - xi) il abandonne une base et entre dans l'espace de son équipe, ou quitte le terrain de jeu alors que la balle est en jeu ;
  - xii) il se positionne derrière la base, sans contact avec elle, afin de prendre un bon départ sur toute balle en l'air ; ou
  - xiii) des coureurs inversent les positions sur les bases.
- b) Un coureur est retiré et la balle est morte lorsque ;
- i) il ne porte pas de casque approuvé quand c'est ordonné par l'arbitre ;
  - ii) il ne garde pas le contact avec la base à laquelle il a droit, jusqu'à ce qu'une balle lancée de façon légale quitte la main du lanceur. Un "No pitch" est déclaré et les autres coureurs doivent retourner à la dernière base occupée légalement au moment du lancer ;
  - iii) il est légitimement hors de sa base après un lancer, ou après que le frappeur ait terminé son tour à la batte, pendant que le lanceur se trouve dans le cercle du lanceur en possession de la balle, et qu'il ne retourne pas immédiatement à sa base, ou ne tente pas de se rendre à la base suivante ;
  - iv) une fois le coureur revenu à une base pour quelque raison que ce soit, il sera déclaré retiré s'il la quitte. Un coureur ne devra pas être déclaré retiré lorsque :
    - 1. un jeu est fait sur lui ou sur un autre coureur (une feinte de relais est considérée comme un jeu) ;
    - 2. le lanceur n'est plus en possession de la balle dans le cercle du lanceur ; ou
    - 3. le lanceur délivre la balle au frappeur.
  - v) un but sur balles, ou un troisième strike relâché pour lequel le coureur a le droit de courir, est traité de la même manière qu'une balle frappée. Le frappeur-coureur peut continuer au-delà de la première base, et a le droit de courir vers la deuxième base,

tant qu'il ne s'arrête pas sur la première base. S'il s'arrête après avoir fait le tour de la première base, il doit alors immédiatement retourner à la première base ou continuer immédiatement vers la deuxième base ;

- vi) le frappeur ou le frappeur-coureur est déclaré retiré pour avoir interféré avec un jeu à la plaque de but, pour empêcher un retrait évident sur un coureur avançant à la plaque de but. Le coureur avançant à la plaque de but est retiré et les autres coureurs doivent retourner à la dernière base occupée au moment du lancer.
- c) Un coureur est retiré, la balle est morte et les autres coureurs doivent retourner à la dernière base occupée légalement au moment de l'interférence, de la balle bloquée ou du retrait annoncé, à moins qu'ils ne soient forcés d'avancer le frappeur étant devenu frappeur-coureur, lorsque :
- i) il est atteint par une bonne balle frappée en territoire des bonnes balles alors qu'il n'est pas en contact avec une base, et que selon le jugement de l'arbitre, n'importe quel joueur défensif a la possibilité d'effectuer un retrait ;
  - ii) il donne intentionnellement un coup de pied à la balle qu'un joueur défensif a manqué.
  - iii) il interfère avec un joueur défensif tentant de jouer une bonne balle frappée, sans tenir compte du fait que la balle ait d'abord été touchée par le ou par un autre joueur défensif, y compris le lanceur, ou il interfère avec un joueur défensif effectuant un relais ou interfère de façon intentionnelle avec un relais ;
  - iv) il interfère avec un joueur défensif tentant d'attraper une balle en l'air frappée en territoire des fausses balles ou avec une balle en l'air en territoire des fausses balles qu'un joueur défensif tente d'attraper. Si cette interférence est, selon le jugement de l'arbitre, une tentative évidente d'empêcher un double jeu, le coureur qui le suit immédiatement est également retiré. Le frappeur-coureur retourne à la frappe avec un strike supplémentaire sur la fausse balle, à condition que le compte avant la frappe concernée était de moins de deux strikes. Si cette interférence est le troisième retrait, le frappeur-coureur repassera à la frappe comme premier frappeur dans la manche suivante, avec le compte original de balle et de strike annulé ;
  - v) le coureur le plus proche de la plaque de but au moment de l'interférence, est retiré si, après qu'un coureur, un frappeur ou un frappeur-coureur a été retiré, ou après qu'un coureur a marqué un point, le coureur, le frappeur ou le frappeur-coureur cause une interférence envers la possibilité de faire un jeu d'un défenseur sur un autre coureur. Un coureur continuant à courir et entraînant un relais sera considéré comme une interférence ;
  - vi) un ou plusieurs membres de l'équipe en attaque se tient/se tiennent ou se rassemblent autour d'une base vers laquelle un coureur est en train d'avancer, ayant pour effet de déconcentrer les joueurs défensifs et de rendre l'exécution d'un jeu encore plus difficile. Les membres de l'équipe comprennent le ramasseur de bates et toute autre personne autorisée à s'asseoir sur le banc de l'équipe ;
  - vii) le coach proche de la troisième base court dans la direction de la plaque de but, sur la ligne des bases ou près de cette dernière, alors qu'un joueur défensif tente d'attraper une balle frappée ou relayée, et que cela entraîne un relais à la plaque de but. C'est le coureur le plus proche de la plaque de but qui est retiré.
  - viii) un coach, alors qu'il est à l'intérieur ou à l'extérieur de la boîte des coaches, ou tout autre membre de l'équipe en attaque, qui n'est pas frappeur, frappeur-coureur, frappeur en attente ou coureur, interfère intentionnellement avec un relais ou interfère avec la possibilité de faire un jeu de l'équipe en défense sur un coureur ou un frappeur-coureur. Le coureur le plus proche de la plaque de but, au moment de l'interférence est retiré ;
  - ix) un défenseur en possession de la balle attend le coureur, et que ce dernier reste debout et percute délibérément le défenseur. Si le geste est jugé flagrant, le contrevenant sera expulsé de la rencontre ;

- xi) il court les bases dans l'ordre inverse, ou en dehors de la ligne des bases, sans intention d'avancer, mais dans le but de déconcentrer les défenseurs ou de tourner la rencontre en dérision ;
  - xii) lorsque le frappeur en attente interfère avec la tentative d'un défenseur de retirer un coureur, le coureur le plus proche de la plaque de but est retiré ;
  - xii) l'équipement non officiel de l'équipe en attaque provoque une balle bloquée (créant une interférence), pendant qu'un jeu est fait à l'encontre du coureur. Si ce joueur a marqué un point avant que la règle de la balle bloquée s'applique, le coureur le plus proche de la plaque de but est retiré.
- d) Lorsque l'arbitre de plaque ou ses vêtements interfèrent avec la tentative du receveur de retirer un coureur effectuant un vol de base, ou la tentative de relais ayant pour but de retirer le coureur éloigné de la base (pick-off). Si sur une balle passée ou un lancer fou, un relais du receveur touche l'arbitre, ce n'est pas une interférence de l'arbitre et la balle reste en jeu.

## CONSÉQUENCES

<b>Règle 5.10 3 a) vii à x</b>	Quitter sa base trop tôt lors d'une balle en l'air, louper une base ou essayer d'aller en deuxième base, ou de louper la plaque de but.
Conséquence	Le coureur ne sera pas déclaré retiré à moins que la défense présente un appel légal. EXCEPTION : un coureur qui a quitté sa base trop tôt lors d'une balle en l'air attrapée ou qui a loupé une base peut tenter de retourner à cette base pendant que la balle est morte.
<b>Règle 5.10.3) a xiii</b>	Inverser les positions sur les bases.
Conséquence	Ceci est un jeu d'appel. Lorsque l'appel est accepté, chaque coureur découvert à avoir échangé les positions sur les bases sera retiré et le manager sera expulsé pour conduite antisportive. L'ordre des retraits sera déterminé par l'emplacement des coureurs immédiatement après l'inversion. Le coureur qui a échangé les bases et qui est le plus proche de la plaque de but après l'échange sera retiré en premier. Le coureur suivant qui a échangé les bases et qui est le deuxième plus proche de la plaque de but sera retiré en deuxième et ainsi de suite. L'appel peut être fait à tout moment jusqu'à ce que tous les coureurs, qui ont échangé les positions soient dans l'abri des joueurs ou que la manche s'est terminée. Si l'un des coureurs qui a échangé les bases est sur une base, lui et tous les coureurs qui avaient échangé les bases seront retirés, même s'ils avaient marqué, et tous points marqués par les coureurs incorrects seront annulés.
<b>Règle 5.10.3 c) i) à iii)</b>	Lorsque cette interférence, selon le jugement de l'arbitre, est une tentative évidente d'empêcher un double jeu, le coureur qui le suit immédiatement doit être également retiré.
<b>Règle 5.10.3 d)</b>	Interférence de l'arbitre.
Conséquence	Une balle morte retardée doit être annoncée, la balle restant en jeu jusqu'à la fin de l'action de jeu en cours. <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Si le coureur joué est retiré, le retrait est maintenu et la balle est en jeu.</li> <li>ii. S'il est sauf, la balle est morte et tous les coureurs retournent à la dernière base qu'ils occupaient au moment du relais.</li> </ul>

#### 5.10.4 LE COUREUR N'EST PAS RETIRÉ

- a) lorsqu'il court derrière, ou devant le défenseur, à l'extérieur du couloir de course, afin d'éviter toute interférence avec un défenseur qui tente d'attraper la balle frappée dans le couloir de course ;
- b) lorsqu'il ne court pas en ligne droite vers la base, à condition que le défenseur qui se trouve sur la ligne droite ne soit pas en possession de la balle ;
- c) lorsque plus d'un défenseur tente d'attraper une balle frappée et que le coureur heurte le défenseur qui, selon le jugement de l'arbitre, n'était pas habilité à attraper la balle ;
- d) lorsqu'il est touché par une bonne balle frappée, non-touchée, alors qu'il n'est pas en contact avec la base, et que selon le jugement de l'arbitre, aucun défenseur n'aurait eu la possibilité d'effectuer un retrait ;
- e) lorsqu'il est touché par une bonne balle frappée, non-touchée, en territoire des fausses balles et, que selon le jugement de l'arbitre, aucun défenseur n'aurait eu la possibilité d'effectuer un retrait ;
- f) lorsqu'il est touché par une bonne balle frappée après qu'elle ait touché ou a été touchée par tout défenseur, y compris le lanceur, et qu'il n'a pas pu éviter le contact avec la balle ;
- g) Lorsqu'il est touché par une bonne balle frappée, non-touchée, alors qu'il est en contact avec sa base, à moins qu'il n'interfère intentionnellement avec la balle ou un joueur défensif exécutant un jeu. **La balle est morte ou reste en jeu, selon la position du joueur défensif le plus près de la base au moment du contact entre la balle et le coureur :**
  - 1. **la balle reste en jeu si le joueur défensif le plus près de la base est positionné en avant par rapport à la base ; ou**
  - 2. **la balle est morte si le joueur défensif le plus près de la base est positionné en arrière par rapport à la base.**
- h) lorsqu'il se fait toucher alors qu'il n'est pas en contact avec la base :
  - 1. avec une balle non fermement tenue par un défenseur ; ou
  - 2. avec une main ou le gant d'un défenseur qui tient la balle dans l'autre main ;
- i) lorsque l'équipe en défense ne demande pas la décision de l'arbitre sur un jeu d'appel avant le prochain lancer légal ou illégal, ou avant que tous les défenseurs aient quitté le territoire des bonnes balles en direction du banc **ou de l'abri des joueurs, ou, dans le cas du dernier jeu de la rencontre, avant que les arbitres n'aient quitté l'aire de jeu ;**
- j) lorsqu'un frappeur-coureur devient coureur, en touchant la première base, la dépasse et qu'il y retourne directement ;
- k) lorsqu'il ne se fait pas accorder suffisamment de temps pour revenir à une base. Il n'est pas retiré pour être hors de sa base avant que le lanceur délivre la balle et il peut avancer comme s'il avait quitté sa base de façon légale ;
- l) lorsqu'il a commencé à avancer légalement. Il ne peut pas être arrêté par le lanceur recevant la balle alors qu'il se tient sur la plaque du lanceur, ni par le lanceur se positionnant sur la plaque tout en tenant la balle ;
- m) lorsqu'il reste sur sa base jusqu'à ce qu'une balle en l'air touche un défenseur et qu'il tente ensuite d'avancer.
- n) lorsqu'il glisse vers une base et la déplace de sa position légale. La base est considérée avoir suivi le coureur. Un coureur atteignant une base en toute sécurité ne sera pas retiré pour être hors de cette base, si elle s'est déplacée. Il peut retourner à cette base sans risque d'être retiré quand la base a été remise en place. Un coureur perd cette immunité, s'il tente d'avancer au-delà de la base déplacée avant qu'elle ne soit à nouveau en bonne position ;
- o) lorsqu'un coach interfère involontairement avec un relais ou une balle frappée pendant qu'il se trouve dans la boîte des coachs ; ou

- p) lorsqu'une balle touche un équipement non officiel de l'équipe en attaque et qu'aucun jeu apparent n'est évident.

## CONSÉQUENCE

<b>Règle 5.10.4 p</b>	Contact avec de l'équipement non officiel et pas de jeu évident.
Conséquence	La balle est morte et tous les coureurs retournent à la dernière base touchée au moment où la balle a été déclarée morte, sans obligation de toucher les bases intermédiaires.

## 5.11 CONSÉQUENCES DES AVANCES SUR BASES (AUTRES QU'UNE OBSTRUCTION)

CONSEQUENCE	Règle ou circonstance.
a) Une base accordée	<p>i) Le frappeur-coureur, à partir du moment du lancer, se voit accorder la première base, à condition qu'il avance vers et touche la première base, et que tous les autres coureurs avancent d'une base lorsqu'ils sont forcés, dans les circonstances suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) lorsque quatre balles ont été appelées par l'arbitre de plaque ; la balle est en jeu ;</li> <li>2) lors d'un but sur balles intentionnel ; la balle est morte ;</li> <li>3) lorsque le frappeur est victime d'une obstruction, et que l'équipe en attaque prend le choix de l'attribution de la première base au frappeur ; la balle est morte ;</li> <li>4) lorsqu'une balle frappée est touchée par un arbitre ou un coureur avant d'avoir dépassé un joueur défensif, à l'exception du lanceur ; la balle est morte ;</li> <li>5) lorsqu'un frappeur est atteint par un lancer ; la balle est morte.</li> </ol> <p>ii) un coureur se voit accorder une base dans les circonstances suivantes ; la balle est morte à l'exception du 6 ci-dessous :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) lorsque sur un lancer illégal non frappé par le frappeur, ou si frappé par le frappeur et le manager de l'équipe en attaque choisit l'attribution de la conséquence du lancer illégal plutôt que le résultat du jeu ; la balle est morte ;</li> <li>2) lorsqu'un lancer quitte le terrain de jeu ou se coince dans l'écran arrière, l'attribution est effective depuis le moment du lancer ;</li> <li>3) lorsqu'une balle en jeu est involontairement transportée par un joueur défensif hors du terrain de jeu, l'attribution est effective à partir du moment où ce joueur a quitté le terrain de jeu. Un joueur défensif qui transporte une balle en jeu dans l'abri des joueurs ou dans la zone réservée à l'équipe afin de toucher (tag) un joueur, est considéré comme l'ayant involontairement emporté dans cette zone ;</li> <li>4) lorsqu'un joueur perd la possession de la balle pendant un jeu et que celle-ci pénètre dans le territoire des balles mortes, l'attribution est effective à partir de la base touchée au moment où la balle est entrée dans le territoire des balles mortes ;</li> <li>5) lorsqu'un équipement défensif cause une balle bloquée, l'attribution est effective à partir de la base touchée au moment du lancer sur une balle lancée ;</li> </ol>



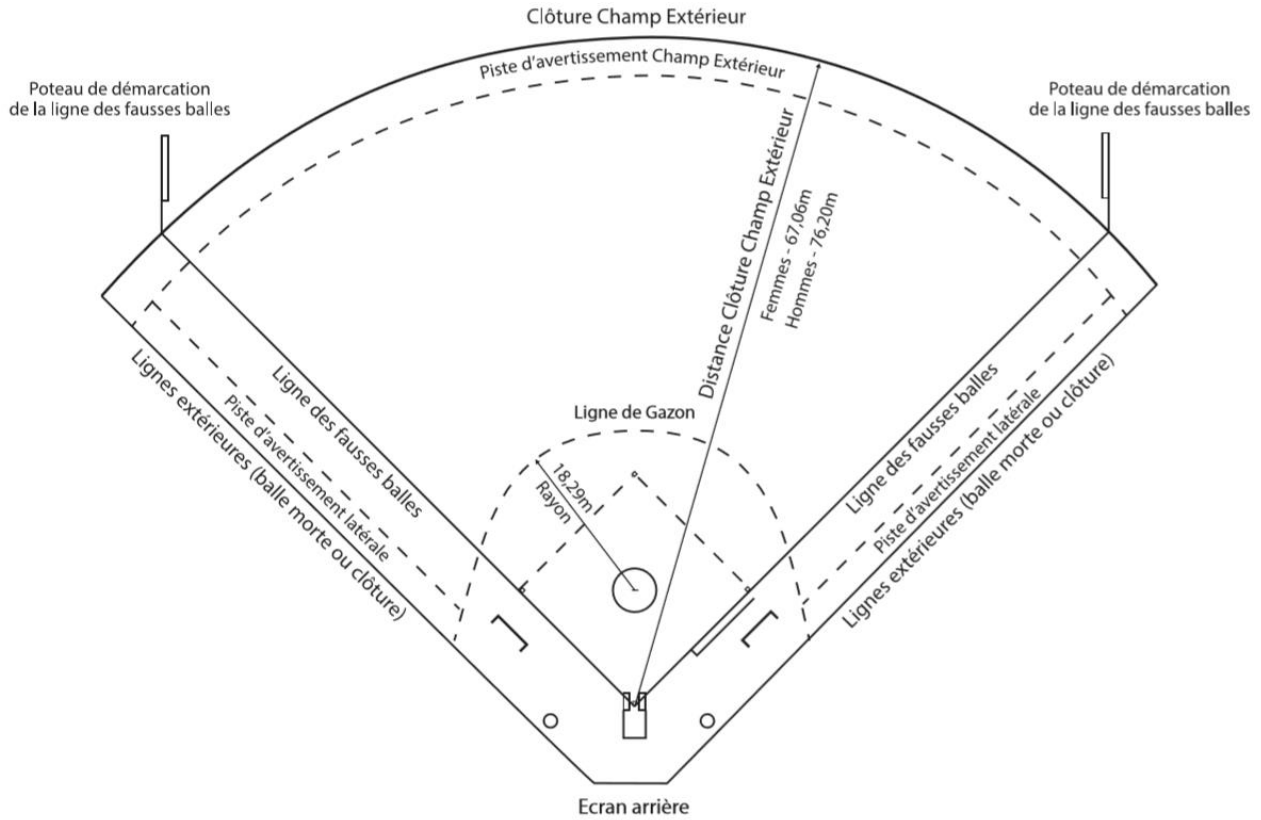
	<p>6) lorsqu'un équipement détaché touche une balle lancée.</p> <p>Lorsqu'un lancer échappe au receveur et est récupéré avec un équipement détaché alors que le ou les coureurs n'avancent pas, aucun jeu ou avantage n'est possible. Aucun coureur ne se voit attribuer de base, la balle reste en jeu, et le frappeur peut seulement se rendre à la première base sur la quatrième balle ou lorsque la règle du troisième strike est appliquée. Il peut avancer plus loin à ses propres risques.</p>
<p>b) Deux bases accordées</p>	<p>i) Le frappeur-coureur et le ou les coureurs se voient attribuer deux bases à partir du moment du lancer dans les circonstances suivantes, et la balle est morte :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) lorsqu'une bonne balle frappée sort du terrain à une distance inférieure aux dimensions d'un terrain réglementaire ;</li> <li>2) lorsqu'une bonne balle frappée en l'air échappe du gant d'un joueur défensif, ou rebondit sur sa personne et passe au-dessus de la clôture en territoire des fausses balles ;</li> <li>3) lorsqu'une bonne balle frappée en l'air entre en contact avec la clôture, puis est déviée par un joueur défensif et passe au-dessus de la clôture ;</li> <li>4) lorsqu'une bonne balle frappée en l'air a été touchée par un joueur défensif situé en territoire des balles mortes, et que selon le jugement de l'arbitre, la balle ne serait pas passée au-dessus de la clôture en territoire des bonnes balles ;</li> <li>5) lorsqu'une bonne balle frappée rebondit au-dessus, ou roule au-dessous ou à travers d'une clôture ou passe la ligne des balles mortes du terrain de jeu ;</li> <li>6) lorsqu'une bonne balle frappée est déviée par : <ol style="list-style-type: none"> <li>a) un défenseur, ou</li> <li>b) un coureur ou un arbitre après avoir dépassé un joueur défensif autre que le lanceur, pourvu qu'aucun autre joueur défensif n'a eu la possibilité d'effectuer un retrait et que la balle sort du terrain de jeu en territoire des fausses balles.</li> </ol> </li> </ol> <p>ii) Lorsqu'un relais quitte le terrain de jeu ou est bloqué, l'attribution est effective à partir du moment où la balle a quitté la main du joueur défensif. Si deux coureurs se trouvent entre les deux mêmes bases, l'attribution se fera par rapport à la position du premier coureur. Si un coureur touche la base suivante et revient à sa base d'origine, cette dernière sera considérée comme « la dernière base touchée » pour l'attribution d'un relais hors limite.</p> <p>iii) lorsqu'un équipement défensif est la cause d'une balle bloquée, l'attribution est effective :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) depuis la dernière base touchée au moment du relais ;</li> <li>2) depuis la dernière base touchée au moment du lancer, sur une bonne balle frappée.</li> </ol> <p>iv) lorsqu'un relais touche un équipement détaché, c'est une balle morte retardée. Les bases sont attribuées à partir du moment du relais.</p> <p>v) un coureur ne se voit attribuer que deux bases et la balle est morte, lorsque, selon le jugement de l'arbitre, un joueur défensif, à partir du terrain de jeu, de façon intentionnelle, transporte, pousse, relaie ou donne un coup de pied à une balle en jeu en ou vers le territoire des balles mortes. L'attribution est effective à partir du moment où le joueur a transporté, poussé, relayé, ou donné un coup de pied à la balle dans ou vers le territoire des balles mortes.</p>
<p>c) Trois bases accordées</p>	<p>Le frappeur-coureur et le ou les coureurs se voient attribuer trois bases, et c'est une balle morte retardée lorsqu'un équipement détaché touche une bonne balle frappée. <b><u>Les bases sont attribuées à partir du moment du lancer. Les coureurs sont protégés jusqu'à la base attribuée ; cependant, s'ils dépassent la base attribuée, ils le font au risque de se faire retirer.</u></b></p>

FEDERATION FRANCAISE DE BASEBALL ET SOFTBALL  
Règles Officielles du Softball Balle Rapide (2022-25)

d) Quatre bases accordées	<p>Le frappeur-coureur et le ou les coureurs se voient attribuer la plaque de but, et la balle est morte dans les circonstances suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>i) lorsque l'arbitre déclare un coup de circuit ;</li><li>ii) lorsqu'une bonne balle est touchée par de l'équipement détaché, et que selon le jugement de l'arbitre, la balle serait passée au-dessus de la clôture dans le territoire des bonnes balles.</li></ul>
e) Attributions par Jugement de l'Arbitre	<p>Le frappeur-coureur et le ou les coureurs se voient attribuer la ou les bases qu'ils auraient atteintes, selon le jugement de l'arbitre, si l'interférence ne s'était pas produite, et la balle est morte :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>i) lorsqu'une personne autre qu'un membre d'une équipe interfère avec une balle en jeu ou un joueur défensif sur le point de jouer une balle au sol, une balle relayée ou une balle en l'air. Si, selon le jugement de l'arbitre, le joueur défensif aurait attrapé la balle frappée ou relayée s'il n'y avait pas eu interférence, le frappeur-coureur est retiré et le ou les coureurs doivent revenir à la dernière base occupée au moment de l'interférence ; ou</li><li>ii) lorsque la balle se coince dans l'équipement ou les vêtements de l'arbitre ou les vêtements d'un attaquant.</li></ul>

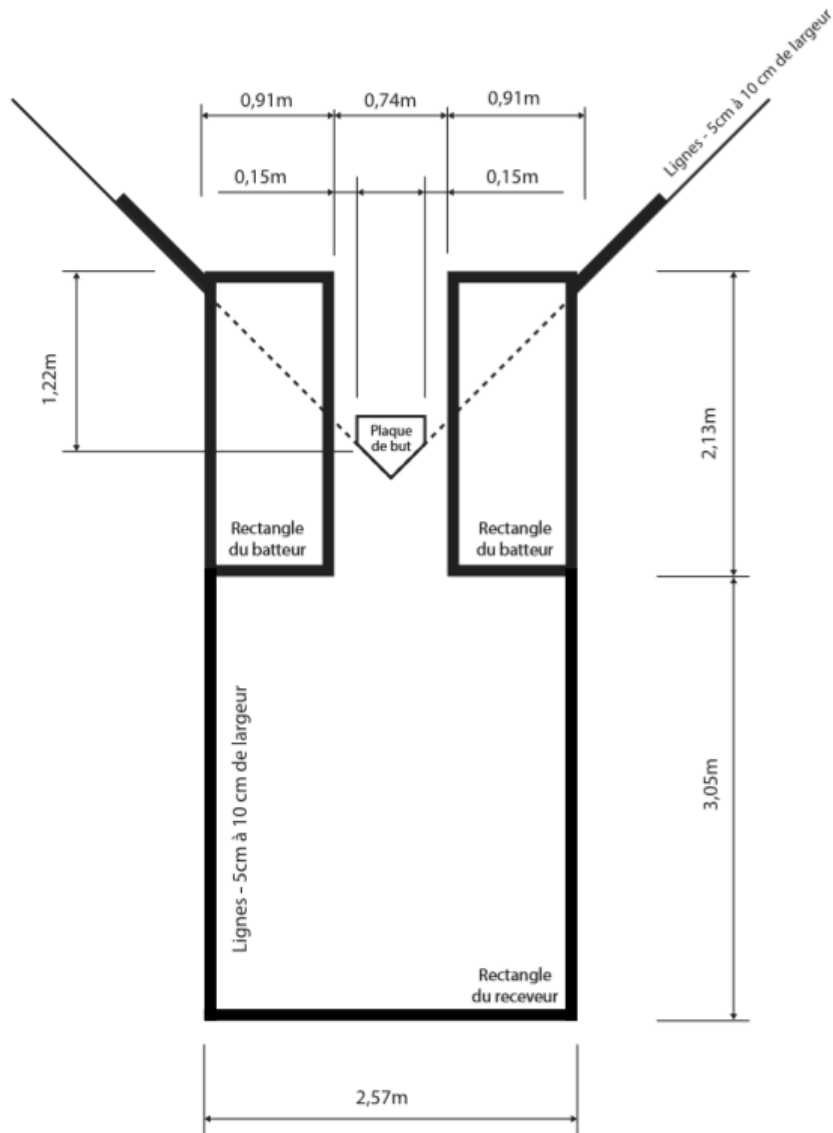
## ANNEXE 1 : TERRAIN DE JEU ET LOSANGE

### A. DIMENSIONS OFFICIELLES DU TERRAIN DE JEU



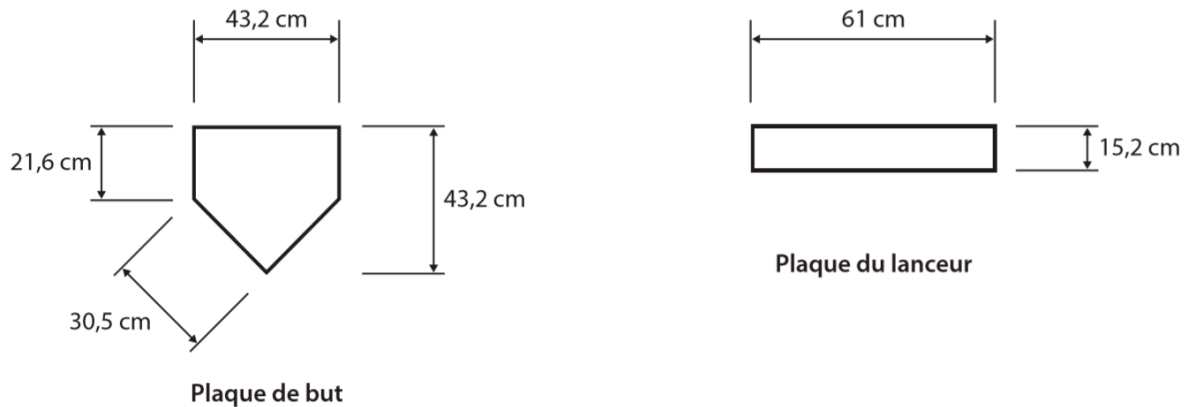


**D. DIMENSIONS OFFICIELLES DES RECTANGLES  
DES BATTEURS ET RECEVEURS**



**Détails des rectangles  
du batteur et du receveur**

**E. DIMENSIONS OFFICIELLES  
DE LA PLAQUE DE BUT ET DE LA PLAQUE DU LANCEUR**



## E. TABLEAU DE RÉFÉRENCE RAPIDE DES DISTANCES

<b>Bases :</b>	<p>La première / troisième base sont situées à 18,29m de la plaque de but, de la partie arrière de la plaque de but à l'arrière de la base.</p> <p>La seconde base est située à 25,86m de la plaque de but, du point arrière de la plaque de but au milieu de la base.</p> <p>Les bases doivent être faites de toile ou de tout autre matériau approprié, et solidement fixées en position.</p> <p>La première (double) base doit avoir une moitié de la base fixée sur le territoire des bonnes balles, et l'autre moitié de la base (d'une autre couleur contrastante) est fixée sur le territoire des fausses balles.</p>
<b>Cercle d'attente : du batteur</b>	<p>Cercle de 1,52m (0,76m de rayon) situé à proximité de l'extrémité du banc ou de l'abri des joueurs le plus proche de la plaque de but.</p>
<b>Cercle du lanceur :</b>	<p>Cercle de 4,88m tracé du centre du bord avant de la plaque de lanceur (2,44m de rayon). Les lignes sont considérées comme étant dans le cercle.</p>
<b>Champ intérieur :</b>	<p>Arc de cercle de 18,29m de l'avant de la plaque du lanceur.</p>
<b>Clôtures :</b>	<p>Se reporter à l'annexe 2.</p>
<b>Ecran arrière :</b>	<p>Il doit y avoir une zone libre d'au moins 7,62m, et de pas plus de 9,14m de distance, à l'extérieur des lignes de jeu. La surface entre la ligne des fausses balles et l'écran arrière doit être dégagée.</p>
<b>Lignes :</b>	<p>Sont tracées entre 5cm et 10cm de large.</p>
<b>Lignes de balles mortes :</b>	<p>Elles doivent avoir une zone libre d'au moins 7,62m et de pas plus de 9,14 m de distance, à l'extérieur des lignes de jeu et entre la plaque de but et l'écran arrière.</p>
<b>Ligne de 1 mètre :</b>	<p>Tracée à 1 m et parallèlement à la ligne de base, démarrant à mi-chemin entre la plaque de but et la première base.</p>
<b>Piste d'avertissement :</b>	<p>Elle doit mesurer de 3,66m à un maximum de 4,57m, à partir de la clôture du champ extérieur et /ou des clôtures latérales. Elle doit être composée de matériaux (terre, gravier) différents de celui de la surface de jeu, et être de même niveau. Le matériau doit se distinguer de la surface du champ extérieur, et doit signaler aux joueurs qu'ils se rapprochent de la clôture.</p>
<b>Plaque de but :</b>	<p>Constituée d'un pentagone de 43,2cm de largeur pour la partie faisant face au lanceur. Les côtés de 21,6cm doivent être parallèles aux lignes intérieures des rectangles du batteur. Les côtés de la pointe vers le receveur ont une longueur de 30,5cm.</p>

**Plaque du lanceur :** Faite de caoutchouc de 61cm de long et 15,2 cm de large, le haut de la plaque devant être au niveau du sol.

**Rectangles du batteur :** Un de chaque côté de la plaque de but, il doit mesurer 0,91m par 2,13 m. Les lignes à l'intérieur du rectangle seront à 15,2cm de la plaque de but. La ligne de front du rectangle doit être de 1,22 m en face d'une ligne tracée à travers le centre de la plaque de but. Les lignes sont considérées comme étant dans le rectangle.

**Rectangles des coachs :** Délimités par une ligne de 4,57m de long à l'extérieur du losange. La ligne est tracée à 3,66m, en parallèle des lignes de base des première et troisième bases, à partir des bases en direction de la plaque de but.

**Rectangle du receveur :** Il doit faire 3,05m de longueur, des coins extérieurs arrière des rectangles des batteurs et 2,57m de largeur. Les lignes sont considérées comme étant dans le rectangle.

**Tableau des distances :**

CATEGORIE	PLAQUE DU LANCEUR	BASE	CLOTURES (minimum)
<b>FEMININ</b>			
20 ans et +	13,11 m	18,29 m	67,06 m
19U	13,11 m	18,29 m	67,06 m
16U	12,19 m	18,29 m	67,06 m
<b>MASCULIN</b>			
20 ans et +	14,02 m	18,29 m	76,20 m
19U	14,02 m	18,29 m	76,20 m
16U	14,02 m	18,29 m	76,20 m

## G. DISPOSITION DU LOSANGE

Cette section sert d'exemple pour la création d'un losange de 18,29m entre les bases et une distance de lancer de 14,02m.

1. Pour déterminer la position de la plaque de but, tracer une ligne dans la direction qui est souhaitée pour construire le losange. Enfoncer un piquet dans le coin de la plaque de but le plus proche du receveur. Fixer un cordon à ce piquet et faire des nœuds ou marquer autrement le cordon à 14,02m, 18,29m, 25,86m, et 36,58m.
2. Placer le cordon (sans étirement) le long de la ligne de direction et placer un piquet à la marque de 14,02m. Ce sera la ligne du devant de la plaque du lanceur, en son milieu. En continuant sur la même ligne, enfoncer un piquet à la marque de 25,86m. Ce sera le centre de la deuxième base. Pour une distance entre les bases de 19,81m, cette ligne sera à 28,02m.
3. Placer la marque de 36,58m au centre de la deuxième base et, en tenant le cordon à la marque de 18,29m, marcher vers la droite de la ligne de direction jusqu'à ce que le cordon soit tendu et enfoncer un piquet à la marque de 18,29m. Ce sera le coin extérieur de la première base et le cordon formera maintenant les lignes des première et deuxième bases.
4. En tenant le cordon à la marque de 18,29m, traverser le terrain et de la même manière, marquer le coin extérieur de la troisième base. La plaque de but, la première base, et la troisième base sont entièrement à l'intérieur du losange.

5. Pour vérifier le losange, placer le piquet de l'extrémité de la plaque de but au piquet de la première base et la marque de 36,58m à la troisième base. La marque de 18,29m (60 pi.) devrait maintenant confirmer la distance à la plaque de but et à la deuxième base.
6. Vérifier toutes les distances avec un décimètre chaque fois que c'est possible.

## **ANNEXE 2 : SPÉCIFICATIONS DES BATTES**

### **A. BATTE OFFICIELLE**

1. La batte doit être conçue d'une seule pièce, de plusieurs pièces assemblées de façon permanente ou de deux pièces interchangeables.
2. Lorsque la batte est conçue avec des composants interchangeables, elle doit répondre aux critères suivants
  - i) les composants d'accouplement doivent avoir une clé de verrouillage unique pour empêcher des combinaisons d'équipements non certifiées sur le terrain ; et
  - ii) toutes les combinaisons de composants doivent répondre aux mêmes normes que celles exigées pour une batte d'une seule pièce, lorsque des composants sont combinés pour une batte ou pour une partie de batte, si ces parties sont séparées.
3. Une batte peut être faite d'un morceau de bois dur ou formé à partir d'un bloc de bois constitué de deux ou plusieurs pièces de bois collées ensemble de telle sorte que la direction du grain de toutes les pièces soit parallèle à la longueur de la batte.
4. Une batte peut être en métal, bambou, plastique, graphite, carbone, magnésium, fibre de verre, de céramique, ou tout autre matériau composite approuvé par la commission des normes d'équipement de la WBSC.
5. Une batte peut être laminée, mais ne doit contenir que du bois ou de la colle et avoir un fini clair (lorsqu'il y a un fini).
6. La portion du baril de la batte (du début de l'adhésif jusqu'au pommeau) doit être ronde et doit être lisse, une légère texture étant autorisée.
7. Aucune batte ne doit pas être plus longue de 86,4 cm, ni son poids dépasser 1,077 kg.
8. Une batte ne doit pas faire plus de 5,7 cm de diamètre à sa plus grande partie. Une tolérance de 0,80 mm est autorisée pour tenir compte de la dilatation.
9. Une batte doit être dépourvue de rivets, de clous, de rebords rugueux ou tranchants, ou de toute sorte de fixation extérieure qui présenterait un danger. Une batte en métal doit être exempte de bavures et de fissures.
10. Lorsqu'elle est en métal, elle ne doit pas avoir un manche en bois.
11. Une batte doit avoir une prise de sécurité en liège, ruban adhésif (pas de bande plastique lisse), ou matériau synthétique. La prise de sécurité ne doit pas être inférieure à 25,4 cm de longueur et ne doit pas dépasser de plus de 38,1 cm à partir de la plus petite extrémité de la batte. Des substances de résine, résine de pin, ou des substances en aérosol peuvent être utilisées sur la prise de sécurité pour améliorer la prise en main



et ne sont autorisées que sur la prise de sécurité. Le ruban adhésif appliqué sur toute batte doit être en spirale continue. Le chevauchement n'est pas nécessaire. Il ne doit pas dépasser deux épaisseurs.

12. Lorsqu'elle est en métal et non constituée d'une seule pièce avec l'extrémité fermée la plus large du baril, une batte doit comprendre une pièce de caoutchouc ou de plastique de vinyle ou de tout autre matériau approuvé par la commission des normes d'équipement de la WBSC, fixé fermement à l'extrémité la plus large de la batte.
  - i) l'insertion au bout le plus large doit être fermée et définitivement scellée de sorte qu'elle ne puisse pas être enlevée par une personne autre que le fabricant, sans endommager ou détruire l'embout ou le baril.
  - ii) la batte ne doit pas émettre de bruit lorsqu'elle est secouée. Une batte qui cliquette sera considérée comme une batte non réglementaire.
  - iii) la batte ne doit pas montrer de signe d'usure excessive. Une batte qui montre des signes d'usure excessive sera considérée comme une batte modifiée.
13. Une batte doit avoir une prise de sécurité d'une protubérance d'au moins 0,6 cm à un angle de 90 degrés à partir de la poignée. La prise de sécurité peut être moulée, tournée, soudée ou fixée de façon permanente. La prise de sécurité peut être recouverte d'adhésif ou de substances en aérosol pour améliorer la prise en main.
14. Lorsque l'avis d'approbation ne peut pas être lu en raison de l'usure sur la batte, la batte reste une batte officielle et peut encore être autorisée en jeu si elle est conforme à ces règles et que tous les autres aspects sont considérés conformes par l'arbitre avec une certitude raisonnable.
15. Le poids, la répartition du poids ou la longueur de la batte doivent être réalisés de façon définitive au moment de la fabrication et ne doivent être modifiés d'aucune façon par la suite, sauf disposition contraire expressément prévue par ces règles ou par la commission des normes d'équipement de la WBSC.

## **B. BATTE D'ÉCHAUFFEMENT**

Une batte autre qu'une batte officielle doit être constituée d'une seule pièce et doit être conforme aux exigences de la prise de sécurité et du pommeau de sécurité de la batte officielle. Il doit être marqué "warm-up" en toute lettre de 3,2 cm sur l'extrémité du baril. L'extrémité la plus large du baril doit être supérieure à 5,7 cm.

### ANNEXE 3 : SPÉCIFICATIONS DES BALLEES

#### A. UNE BALLE OFFICIELLE

1. doit être régulière, avoir des coutures lisses à points cachés ou avoir une surface plane ;
2. doit avoir un noyau central fait, soit de longues fibres de kapok de première qualité, un mélange de liège et de caoutchouc, un mélange de polyuréthane, soit d'autres matériaux approuvés par la commission des normes d'équipement de la WBSC ;
3. peut être enroulée à la main ou à la machine avec un fil tordu de qualité et recouverte de latex ou de colle de caoutchouc ;
4. doit avoir une enveloppe adhérente à la balle par application de colle sous l'enveloppe, cousue avec du fil de coton ou de lin cirés, ou elle doit être recouverte d'un matériau fixé au noyau ou moulé intégralement avec le noyau, et avoir l'apparence de coutures authentiques telles qu'approuvées par la commission des normes d'équipement de la WBSC ;
5. doit être recouverte de cuir chromé de cheval ou de vache de première qualité, de matériau synthétique, ou tout autre matériau approuvé par la commission des normes d'équipement de la WBSC.

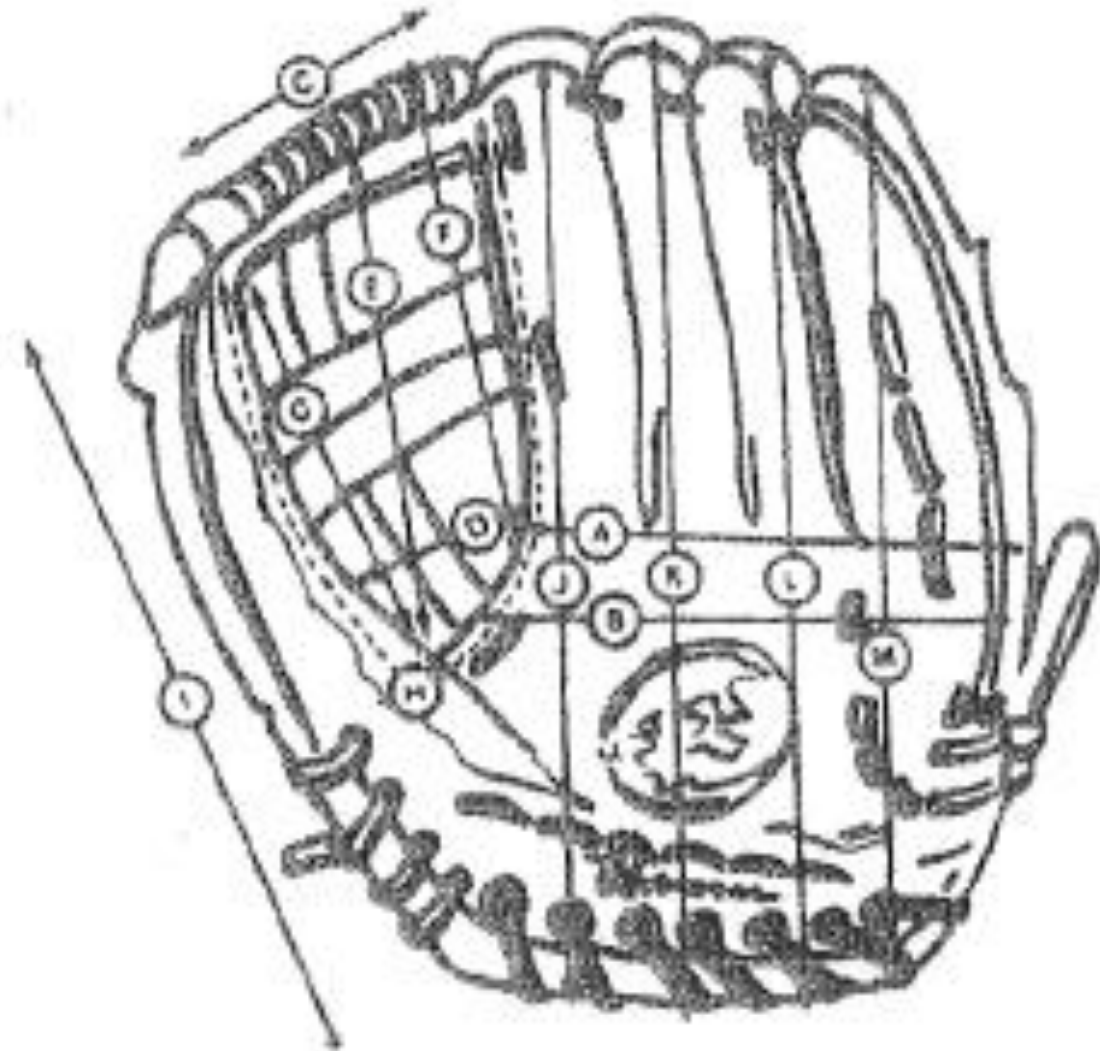
#### B. DIMENSIONS ET SPÉCIFICITÉS

1. La balle de 30,5cm (12 pouces) doit être comprise entre 30,2cm et 30,8 cm de circonférence, et doit peser entre 178 et 198,4 grammes. Le style de couture plate doit avoir au moins 88 points à chaque enveloppe, cousus par la méthode à deux aiguilles.
2. La balle doit avoir un coefficient de restitution et une norme de compression qui doit être déterminée et fixée par la commission des normes d'équipement de la WBSC.
3. Le COR correspond au coefficient de restitution lorsque ces balles sont mesurées conformément à la méthode d'essai ASTM pour mesurer la compression des balles de softball.
4. La balle blanche, avec couture blanche ou rouge ou la balle jaune avec couture rouge de 30,5cm avec un COR de .47 ou en-dessous doit être utilisée dans les championnats WBSC suivants : masculin et féminin, 19U masculins et féminin. Les balles doivent avoir un marquage du logo de la WBSC.
5. Sur les balles utilisées lors des Championnats WBSC, la force de charge nécessaire pour comprimer la balle à 0.64cm ne doit pas dépasser 170.1 kg lorsque ces balles sont mesurées conformément à la méthode d'essai ASTM pour mesurer la compression-déplacement des balles de softball, laquelle est approuvée par la commission des normes d'équipement de la WBSC.

Listes des normes établies pour chaque balle :

BALLE	COULEUR	COUTURE	Taille Mini	Taille Maxi	Poids Mini	Poids Maxi
30,5cm (12'')	BLANCHE ou JAUNE Avec logo WBSC-SD	BLANCHE ROUGE	30,2 cm	30,8 cm	178 gr	198,4 gr

#### ANNEXE 4 : CARACTÉRISTIQUES DU GANT



CARACTERISTIQUES :

(A)	Largeur paume à la naissance des doigts	20,3 cm
(B)	Largeur de paume	21,6 cm
(C)	Ouverture au sommet du panier	12,7 cm
(D)	Ouverture à la base du panier	11,5 cm
(E)	Hauteur du panier, du sommet à la base	18,4 cm
(F)	Couture du panier à l'index	19 cm
(G)	Couture de panier au pouce	19 cm
(H)	Couture du panier	44,5 cm
(I)	Bord du pouce, du sommet à la base	23,5 cm
(J)	Bord de l'index, du sommet à la base	35,6 cm
(K)	Bord du majeur, du sommet à la base	33,7 cm
(L)	Bord de l'annulaire, du sommet à la base	31,1 cm
(M)	Bord de l'auriculaire, du sommet à la base	27,9 cm

## ANNEXE 5 : ARBITRES

### A. INFORMATION GÉNÉRALE POUR LES ARBITRES

- a. L'arbitre ne doit être membre d'aucune équipe. Exemples : joueur, coach, manager, officiel, scoreur ou sponsor.
- b. L'arbitre doit être sûr de la date, de l'heure et du lieu de la rencontre et doit arriver sur le terrain de jeu de 20 à 30 minutes à l'avance, démarrer la rencontre à l'heure, et quitter le terrain lorsque la rencontre est terminée.
- c. L'uniforme et l'équipement de l'arbitre, féminin ou masculin, doivent être conformes au code vestimentaire des arbitres de softball pour les championnats français.
- d. Les arbitres ne doivent pas porter de bijoux exposés qui peuvent présenter un danger.

EXCEPTION : Les bracelets et/ou les colliers d'alerte médicale.

- e. L'arbitre de plaque en balle rapide doit porter un masque noir avec rembourrage noir ou beige, un *protège*-gorge noir, un plastron et des jambières avec protection des genoux. Une protection filaire prolongée attachée au masque peut être portée en lieu et place du protège-gorge.
- f. Les arbitres doivent se présenter aux capitaines, aux managers et aux scoreurs.
- g. Les arbitres doivent inspecter les limites du terrain de jeu, l'équipement et veiller à ce que toutes les règles spéciales du terrain soient comprises par les deux équipes et leurs coachs.
- h. Chaque arbitre doit avoir le pouvoir de prendre les décisions sur les infractions commises à tout moment pendant la durée de jeu ou pendant la suspension du jeu jusqu'à ce que la rencontre soit terminée.
- i. Ni l'un ni l'autre des arbitres n'a le droit d'ignorer ou de contester les décisions prises par l'autre, dans les limites de leurs attributions respectives telles qu'elles sont indiquées dans ces règles.
- j. Un arbitre peut consulter son collègue à tout moment. Toutefois, la décision finale incombera à l'arbitre qui a l'autorité exclusive de rendre la décision et qui a demandé l'opinion de l'autre arbitre.
- k. Afin de définir leurs fonctions respectives, l'arbitre jugeant les balles et les strikes doit être désigné comme "l'arbitre de plaque," et l'arbitre jugeant les décisions de base comme "l'arbitre de base."
- l. L'arbitre de plaque ou l'arbitre de base ont tous les deux égale autorité pour :
  1. Retirer un coureur pour avoir quitté une base trop tôt.
  2. Annoncer " TIME " pour suspendre le jeu.
  3. Exclure, ou expulser, un joueur, un coach ou un manager de la rencontre pour infraction aux règles.
  4. Annoncer tous les lancers illégaux.

5. Déterminer et annoncer un infield fly. **Lorsqu'il semble évident qu'une bonne balle sera un infield fly, l'arbitre doit immédiatement déclarer « INFIELD FLY, IF FAIR – LE BATTEUR EST RETIRÉ » au bénéfice des coureurs.**
- m. L'arbitre doit déclarer le batteur, le batteur-coureur ou le coureur retiré sans attendre qu'on en appelle à sa décision, chaque fois que le joueur est déclaré retiré conformément aux dispositions de ces règles.
- n. A moins qu'on ne lui demande de prendre une décision sur appel, l'arbitre ne retire pas un joueur ou le pénalise pour avoir négligé de toucher une base, pour avoir quitté une base trop tôt sur une fly ball attrapée, pour s'être présenté à la batte alors que ce n'est pas son tour, pour être un remplaçant non déclaré, pour avoir effectué un retour au jeu irrégulier, pour avoir été le joueur de remplacement ou le joueur revenant au jeu après blessure non annoncé, pour avoir été un coureur qui a changé de positions sur les bases avec un autre coureur, ou pour avoir fait une tentative d'aller en deuxième base après avoir atteint la première base, tel que prévu dans ces règles.
- o. Les arbitres ne doivent pas pénaliser une équipe pour infraction à une règle lorsque l'application de la pénalité est à l'avantage de l'équipe fautive.
- p. Le fait que les arbitres ne respectent pas les dispositions de l'annexe 5 n'est pas être un motif de protêt. Cette règle n'est qu'un guide à l'attention des arbitres.

## **B. SIGNAUX**

L'arbitre emploiera les signaux conformément aux dispositions de la commission nationale arbitrage softball.

## ANNEXE 6 : SCORAGE

### A. LA FEUILLE DE SCORAGE

- a. Le nom de chaque joueur et la ou les positions qu'il a occupée(s), doit être inscrits dans l'ordre dans lequel il a frappé, ou aurait dû frapper, à moins que le joueur ait été remplacé de façon régulière, expulsé ou exclu de la rencontre, ou lorsque la rencontre se termine avant son tour à la batte. Toutes les statistiques attribuées au joueur de remplacement alors qu'il est au jeu, sont créditées à ce joueur, même s'il fait partie de la liste des remplaçants qui ne seraient pas éventuellement entrés en jeu comme remplaçant d'un autre joueur.

***Toutes statistiques accumulées par un coureur temporaire reviendront au joueur pour qu'il est en train de courir.***

1. Le joueur désigné (JD) est facultatif, mais s'il est utilisé, il doit être identifié avant le début de la rencontre et être inscrit sur la feuille de scorage dans l'ordre régulier des batteurs. Dix noms devront être inscrits, le dixième nom étant le "JOUEUR FLEX" pour qui le joueur désigné passe à la batte.
  - a) Les statistiques à l'attaque et en défense de chaque joueur doivent être rédigées sous forme de tableau.
2. La première colonne doit indiquer le nombre de présences à la batte pour chaque joueur, mais on ne comptabilisera pas une présence à la batte sur le joueur quand ce joueur :
  - a) Frappe une fly ball sacrifice qui permet à un coureur de marquer un point.
  - b) Se fait accorder une base sur balles.
  - c) Se fait accorder la première base en raison d'une obstruction.
  - d) Frappe un amorti sacrifice.
  - e) Est touché par une balle lancée.
3. La deuxième colonne doit indiquer le nombre de points marqués par chaque joueur.
4. La troisième colonne doit indiquer le nombre de coups sûrs réussis par chaque joueur. Un coup sûr est une balle frappée par le batteur qui permet à ce dernier d'atteindre la base en toute sécurité.
  - a) Quand un batteur-coureur atteint la première base, ou toute base suivante sans être retiré, après avoir frappé une bonne balle qui tombe au sol, passe au-dessus ou heurte la clôture avant d'être touchée par un joueur de champ.
  - b) Quand un batteur-coureur atteint la première base sans être retiré, après avoir frappé une bonne balle avec une telle force ou si légèrement, ou après l'avoir fait rebondir de façon si inattendue, qu'il soit impossible de retirer le batteur-coureur en fournissant un effort ordinaire.

- c) Quand une bonne balle, qui n'a pas été touchée par un joueur de champ, devient une balle "morte" parce qu'elle a touché la personne, ou les vêtements d'un coureur ou d'un arbitre.
- d) Lorsque le joueur de champ tente en vain de retirer un coureur précédent et, que selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur n'aurait pas été retiré en première base, même dans le cas d'un jeu défensif parfait.
- e) Lorsque le batteur termine la rencontre avec un coup sûr qui permet un nombre suffisant de points pour donner l'avantage à son équipe, le batteur se verra créditer seulement du nombre de bases qui ont été gagnées par le coureur qui a marqué le point gagnant, à la condition que le batteur coure un nombre similaire de bases.

EXCEPTION : Lorsque le batteur termine la rencontre sur un coup de circuit, il sera crédité d'un coup de circuit et tous les coureurs, y compris lui-même, seront autorisés à marquer.

- 5. La quatrième colonne doit indiquer le nombre d'adversaires retirés par chaque joueur.
  - a) Un retrait est crédité à un joueur de champ chaque fois qu'il :
    - 1) Attrape une fly ball ou un line drive.
    - 2) Attrape un relais et entraîne ainsi le retrait d'un batteur ou d'un coureur.
    - 3) Touche un coureur avec la balle lorsque le coureur n'est pas en contact avec la base à laquelle il a droit.
    - 4) Se trouve le plus près de la balle lorsqu'un coureur est retiré pour avoir été atteint par une bonne balle, ou pour avoir interféré avec un joueur de champ.
    - 5) Se trouve le plus près du remplaçant non déclaré, qui est retiré conformément à la règle 3.2.8 Conséquence d iii
    - 6) Se trouve le plus près du coureur, qui est retiré pour avoir couru en dehors du sentier de course.
  - b) Un retrait est crédité au receveur :
    - 1) Lorsqu'un troisième strike est annoncé.
    - 2) Lorsque le batteur ne respecte pas l'ordre de passage à la batte.
    - 3) Lorsque le batteur gêne le receveur.
    - 4) Lorsque le batteur est retiré, pour avoir frappé de façon irrégulière.
    - 5) Lorsque le batteur est retiré, pour avoir tenté un amorti sur le troisième strike.
    - 6) Lorsque le batteur est retiré, pour utilisation d'une batte modifiée ou non officielle.
    - 7) Lorsque le batteur est retiré pour avoir changé de rectangle du batteur.
- 6. La cinquième colonne doit indiquer le nombre d'assistance faite par chaque joueur. Une assistance sera créditée à :
  - a) Chaque joueur qui a touché la balle dans toute série de jeux qui a entraîné le retrait du coureur. Une seule assistance doit être créditée à tout joueur qui touche la balle lors de tout retrait. Un joueur, qui a contribué au retrait ou à tout autre jeu du genre, peut être crédité à la fois d'une assistance et d'un retrait.
  - b) Chaque joueur qui touche, ou relaie la balle de telle manière qu'il en serait résulté un retrait, excepté lors d'une erreur de son coéquipier.
  - c) Chaque joueur qui aide à la réalisation d'un retrait, en déviant une balle frappée.
  - d) Chaque joueur qui touche la balle au cours d'un jeu qui entraîne le retrait d'un coureur pour avoir causé une interférence, ou pour avoir couru hors de la ligne de base.
- 7. La sixième colonne doit indiquer le nombre d'erreurs commises par chaque joueur. Les erreurs sont inscrites dans les situations suivantes :
  - a) Lorsqu'un joueur commet un mauvais jeu qui prolonge le tour à la batte du batteur, ou la présence du coureur.
  - b) Lorsqu'un joueur de champ, néglige de toucher la base après avoir reçu la balle dans le but de retirer le coureur sur un retrait forcé, ou quand un coureur est obligé de revenir à sa base.
  - c) Pour le receveur, si un batteur se voit attribuer la première base pour obstruction.

- d) Pour le joueur de champ, qui ne parvient pas à compléter un double jeu parce qu'il a échappé la balle.
- e) Pour le joueur de champ, lorsqu'un coureur avance d'une base, en raison de son échec à arrêter ou à tenter d'arrêter une balle qui lui est relayée avec précision à une base, pourvu que le relais ait été justifié. Lorsque plus d'un joueur peut attraper le relais, le scoreur doit déterminer quel joueur se fait imputer l'erreur.

## **B. LES COUPS SÛRS QUI NE DOIVENT PAS ETRE CRÉDITÉS.**

Un coup sûr ne sera pas crédité dans les cas suivants :

- a. Lorsqu'un coureur est retiré par un jeu forcé sur une balle frappée, ou aurait été retiré si le défenseur n'avait pas commis d'erreur.
- b. Lorsqu'un joueur jouant une balle frappée retire un coureur précédent en faisant un effort ordinaire.
- c. Lorsqu'un joueur de champ tente sans succès de retirer un coureur précédent et, que selon le jugement du scoreur, le batteur-coureur aurait pu être retiré à la première base.
- d. Lorsqu'un batteur-coureur atteint la première base sans être retiré, parce que le coureur précédent a été retiré pour avoir causé une interférence avec une balle frappée, ou envers un défenseur.

EXCEPTION : Lorsque, selon le jugement du scoreur, le batteur aurait atteint la première base sans être retiré s'il n'y avait pas eu d'interférence, un coup sûr sera alors crédité au batteur.

## **C. LES FLY BALLS SACRIFICE.**

Une fly ball sacrifice est inscrite quand, avec moins de deux retraits :

- a. Le batteur fait marquer un coureur avec une fly ball attrapée, ou
- b. La balle, ou la line drive, manipulée par un joueur de champ extérieur (ou un joueur de champ intérieur courant dans le champ extérieur) est relâchée et qu'un coureur marque un point et, que selon le jugement du scoreur, le coureur aurait pu marquer après l'attrapé, si la fly ball avait été attrapée.

## **D. POINTS PRODUITS.**

Un point produit est un point attribuable à l'une des situations suivantes :

- a. Un coup sûr.
- b. Un amorti sacrifice ou giflé (LR SEULEMENT), ou une fly ball sacrifice (LR et LL).
- c. Une fly ball attrapée en territoire des fausses balles.
- d. Un retrait au champ intérieur, ou sur un choix défensif.
- e. Un coureur forcé à la plaque de but à la suite d'une obstruction ou parce que le batteur est atteint par un lancer, ou parce qu'il s'est vu accorder une base sur balles.
- f. Un coup de circuit et que tous les coureurs marquent en conséquence.

## **E. LANCEUR GAGNANT.**

Un lanceur sera crédité d'une victoire dans les situations suivantes.

- a. Lorsqu'il est le lanceur partant et a lancé au moins quatre manches, et que son équipe était non seulement en tête quand il a été remplacé mais est demeurée en tête pour le reste de la rencontre.
- b. Lorsqu'une rencontre est terminée après cinq manches, que le lanceur partant a lancé au moins trois manches, et que son équipe a marqué plus de points que l'autre équipe quand la rencontre est terminée.

## **F. LANCEUR PERDANT.**



Un lanceur se verra imputer une rencontre perdue, quel que soit le nombre de manches qu'il a lancé, s'il est remplacé quand son équipe ne mène pas et que ne parvient pas par la suite à égaliser le score, ou à prendre l'avantage.

## **G. STATISTIQUES.**

Les statistiques doivent indiquer les éléments suivants dans cet ordre :

- a. Le score par manche et le résultat final.
- b. Les points produits et qui a frappé.
- c. Les coups sûrs de deux bases et qui a frappé.
- d. Les coups sûrs de trois bases et qui a frappé.
- e. Les coups de circuit et qui a frappé.
- f. Les fly ball sacrifices et qui a frappé.
- g. Les doubles jeux et les joueurs y ayant participé.
- h. Les triples jeux et les joueurs y ayant participé.
- i. Le nombre de bases sur balles accordées par chaque lanceur.
- j. Le nombre de retraits à la batte effectués par chaque lanceur.
- k. Le nombre de coups sûr et de points encaissés par chaque lanceur.
- l. Le nom du lanceur gagnant.
- m. Le nom du lanceur perdant.
- n. La durée de la rencontre.
- o. Les noms des arbitres et des scoreurs.
- p. Les bases volées et par qui.
- q. Les amortis sacrifices.
- r. Les noms des batteurs touchés par un lancer et le nom du lanceur qui les a touchés.
- s. Le nombre de lancers fous faits par chaque lanceur.
- t. Le nombre de balles passées faites par chaque receveur.

## **H. BASES VOLÉES.**

Les bases volées sont créditées au coureur quand il avance d'une base sans l'aide d'un coup sûr, d'un retrait, d'une erreur, d'un retrait forcé, d'un choix défensif, d'une balle passée, d'un lancer fou ou d'un lancer irrégulier.

## **I. STATISTIQUES DES RENCONTRES FORFAITS.**

Toutes les statistiques d'une rencontre perdue par forfait doivent être inscrites dans les statistiques officielles, à l'exception des victoires et des rencontres perdues créditées au lanceur.

## INDEX

<b>Abandon d'un joueur</b>	3.1.1
Utilisation d'un joueur de remplacement	3.2.6 a) – c)
Changement du numéro d'uniforme	3.2.6 b)
<b>Abri des joueurs</b>	2.15
Conduite dans l'abri	3.5.1 b)
<b>Alignement et feuille d'alignement</b>	
<b>(line-up, ordre de passage à la batte)</b>	3.1.2 ; 3.1.9 ; 3.2.1
Coach en chef devant la signer	3.4.2 a)
Expulsion du coach/manager inscrit	3.2.8 Conséquence d
Notification mauvais numéro d'uniforme	3.2.1 e)
Ordre de passage à la batte devant être suivi	5.4.1
<b>Feuille d'alignement</b>	3.2
Des membres éligibles peuvent être ajoutés au line-up à tout moment	3.2.1 c)
Doit être uniquement masculin ou féminin	3.2.1 d)
Utilisation de membres inéligibles pouvant faire l'objet d'un appel	1.1.8 ; 1.2.14 c)
<b>Alignement de départ</b>	3.1.12 ; 3.1.9 ; 3.2.3 a)
Joueur désigné (LR)	3.2.2 a) ; Annexe 6 A a 1
Ordre de passage à la batte	3.2.3 e)
Retour au jeu	3.2.3 e)
<b>Amorti (bunt)</b>	5.1.1
Balle délibérément échappée	5.5.2 b) xiv ; 5.1.29
Batteur retiré sur fausse balle amortie avec deux retraits	5.4.4 b) vi
Non traité comme un Infield Fly	5.1.28
<b>Appareils médicaux</b>	2.5.1 g)
<b>Attrapé</b>	5.1.2
Délibérément échappé	5.5.2 b) xiv ; 5.1.24
Balle attrapée de façon régulière	5.1.2 ; 5.1.3
Complété	5.1.2
<b>Arbitres</b>	3.6.1
Arbitre de plaque interfère sur un relais du receveur (LR)	5.1.29
Balle coincée dans l'équipement ou les vêtements	5.11 Conséquence e)
Balle dévie sur l'arbitre et sort du terrain	4.11 b) i) 6
Equipement, Uniforme	Annexe 5 A c - e

Jugement	3.6.6
Ne doit pas porter de bijoux	Annexe 5 A d
Ne peut inverser la décision d'un collègue	3.6.6 b)
Peut corriger une situation dangereuse pour les joueurs	3.6.6 c)
Peut s'entretenir avec un confère	3.6.6
Touché par une bonne balle frappée	5.1.16 d) ; 5.5.1 e)
Touché par une foul ball	5.1.25 d
Touché par un relais	5.10.1 c)
<b>Arbitre (changement)</b>	3.6.5
<b>Arbitre de base</b>	Annexe 5 B k
<b>Arbitre de plaque</b>	3.6.2 ; Annexe 5 B k
Décide de l'état du terrain	3.6.2 a)
<b>Arbitre unique : responsabilités</b>	3.6.4
<b>Balle</b>	
Appelée par l'arbitre	5.4.3
Bonne balle	5.1.16
Dimensions de la balle	Annexe 3A
Glisse de la main du lanceur	4.6
Hors du terrain sur tentative de toucher	5.11 Conséquence a) c)
Mise en jeu	1.17
Officielle	Annexe 3A
Situations de balle morte	1.2.6 c)
Situations de balle morte retardée	5.5.1 d) 1-4
Transportée en territoire des fausses balles	
Intentionnellement	5.11 b) v
Non intentionnellement	5.11 a ii 3
<b>Balle attrapée de façon irrégulière</b>	5.1.3
Coureurs pouvant avancer sans risque d'être retirés	5.10.1 j)
<b>Balle attrapée de façon régulière</b>	5.1.2 a)
<b>Balle bloquée</b>	5.1.4
Attribution de bases	5.11 Conséquence a et b
Balle devenant morte	5.1.8
Par l'équipement de l'équipe à l'attaque	5.10.3 c)
<b>Balle captée au sol (trapped ball)</b>	5.1.5
Non considérée comme échappée intentionnellement	5.1.24
<b>Balle échappée pendant l'élan du lanceur (LR – LM)</b>	4.6
<b>Balle en jeu</b>	1.1.1
Emportée dans le territoire des fausses balles	5.11 Conséquence b) v
<b>Balle frappée</b>	5.1.6
Devenant une bonne balle	5.1.16
Devenant une fausse balle	5.1.25
S'arrêtant sur la plaque de but	5.1.16 a)
Touche une base	5.1.16 c)
<b>Balle frappée de façon irrégulière</b>	5.1.7
Balle est morte	5.4.4 b)
Batteur est retiré	5.4.4 a)
Coureurs devant retourner à la base occupée	5.4.4 b)

<b>Balle lancée de façon régulière</b>	4.3.3
<b>Balle morte</b>	5.1.8
<b>Balle morte retardée</b>	5.1.9
Arbitre de plaque interférant avec un relais (LR)	5.10.3 d)
Balle touchée par équipement détaché	5.11 ii 6)
Lancer irrégulier	4.3.1 t et o ; 4.3.7 Conséquence a-e
Obstruction	5.1.33
Obstruction du receveur	5.1 d)
<b>Balle officielle</b>	2.3.3 ; Annexe 4 A
<b>Balle passée (LR)</b>	4.1.1
Base supplémentaire pouvant être accordée sur un lancer irrégulier	4.3.1 à 4.3.7 Conséquence
Coureurs pouvant avancer	5.10.1 j)
<b>Banc des joueurs</b>	Voir « Abri des joueurs »
<b>Bandeaux de tête</b>	2.5.1 a) ii
<b>Bases</b>	Annexe 1 F
Doivent être touchées dans l'ordre réglementaire	5.9
<b>Base déplacée</b>	5.1.10
Coureur non retiré quand il déplace une base	5.10.4 n
Coureur pouvant être retiré	5.10.1 i) ; 5.10.4 n
Coureurs suivants n'ayant pas à toucher	5.9 e
<b>Base sur balles</b>	5.1.11
Batteur devenant batteur-coureur	5.5.1 c)
Intentionnelle (LR)	5.1.12 ; 5.5.1 c) ii ;
Intentionnelle (LM)	5.5.1 c)
Traitée comme balle frappée	5.10.3 b) iii
<b>Base sur balles intentionnelle (LR)</b>	5.1.12 ; 5.5.1 b) ii
Balle est morte	5.1.12
<b>Batte (spécifications)</b>	Annexe 2 A
Accessoires	5.3 e Conséquence
D'échauffement	Annexe 3 B
Frappe la balle une seconde fois	5.4.4 b) viii
Marquage d'identification autorisé	2.1.2
Retirée de la rencontre	5.4.4 a) iii
<b>Batte d'échauffement</b>	2.3.2 ; Annexe 2 B
<b>Batte d'échauffement non réglementaire</b>	2.3.2
Pénalité pour utilisation	5.3 e) Conséquence
Spécifications	Annexe 2 B
<b>Batte d'échauffement réglementaire</b>	2.3.2 & Annexe 2 B
Peut être utilisée par le batteur en attente	5.3 c) iii
<b>Batte modifiée</b>	2.1.2
Batteur dans son rectangle	5.4.4 b) iii

FEDERATION FRANCAISE DE BASEBALL ET SOFTBALL  
Règles Officielles du Softball Balle Rapide (2022-25)

Batteur retiré pour utilisation	5.4.4 b) iii ; 5.1.7 c) ; Annexe 6 A 5) b) 6)
Prise « évasée ou conique »	2.1.2
Spécifications de la batte	Annexe 2 A 12 iii
<b>Batte non officielle</b>	2.1.3
Balle est morte	5.4.4 b)
Batteur l'utilisant dans le rectangle du batteur	5.4.4 a) iii
Batteur retiré pour utilisation	5.4.4 a) iii
<b>Batte officielle</b>	2.3.1
Ne doit pas être une batte modifiée	Annexe 2 A 12 iii
<b>Batte : ruban adhésif</b>	2.1.2 : Annexe 2.11
<b>Batteur</b>	5.1.13
A la batte quand le 3 <sup>ème</sup> retrait est effectué	5.4.1 c
Bénéficiant d'une base sur balles intentionnelle (LR)	5.5.1 c)
Deviens batteur-coureur	5.5.1
Distrain volontairement par la défense (LR)	4.3.4 a
Distrain volontairement par la défense (LM)	4.3.5 a
Effaçant délibérément les lignes du rectangle du batteur	5.4.3 d) vi
En attente	5.3
En jeu de façon irrégulière	5.4.1 Conséquence
Entrant dans le rectangle du batteur avec une batte modifiée	5.4.4 b) iii
Entrant dans le rectangle avec une batte non officielle	5.4.4 b) iii
Expulsé de la rencontre	5.4.4 a) iii
Faisant l'objet d'une obstruction	5.5.1 d)
Frappant la balle avec la batte une 2 <sup>ème</sup> fois	5.4.4 b) viii
Frappant de façon non réglementaire	5.4.4 b) iv-v
Interférant sur un jeu à la plaque de but (LR)	5.4.4 c) iii
Interférant envers le receveur	5.4.4 c) i-ii
Interférant volontairement avec un relais	5.4.4 c) iv
Ne prenant pas position dans les 10 secondes	5.4.2 b) ; 5.4.3 d) v
Passant devant la plaque de but pendant la prise de signaux par le lanceur	5.4.4 b) vii
Position dans le rectangle du batteur	5.4.2 c
Pouvant être pénalisé d'un strike	5.4.2
Quittant le rectangle pour frapper en courant	5.4.4 b) v
Prenant un départ couru pour frapper la balle	5.4.4 b) v
Ratant un coup retenu après 2 strikes (LR)	5.4.4 b) vi
Retiré	5.4.4
Retiré et causant une interférence avec un défenseur effectuant un jeu	5.10.3 c) v
Retiré pour non port du casque protecteur	5.3 Conséquence
<b>Se tenant en dehors du rectangle</b>	5.4.2 d ; 5.4.3 d) vii
Touché par un lancer (LR)	5.5.1 f
Touché par un lancer irrégulier (LR – LM)	4.3.1-4 3 7 conséquence
Utilisant une batte modifiée	5.4.4 b) iii
Utilisant une batte non officielle	5.4.4 b) iii
<b>Batteur-coureur</b>	5.1.14
Courant à l'extérieur de la ligne de 1m	5.5.2 b) ii
Dépassant la première base	5.10.4 i
Interférant avec un défenseur effectuant un jeu sur une balle frappée	5.5.2 b) iii
effectuant un relais en 1 <sup>ère</sup> base	5.5.2 b) iv 5.5.2 b) ii et xii
Interférant sur un jeu à la plaque de but	5.5.2 b) xi

FEDERATION FRANCAISE DE BASEBALL ET SOFTBALL  
Règles Officielles du Softball Balle Rapide (2022-25)

---

Interférant sur un relais	5.5.2 b) ii et v
Interférant sur un 3 <sup>ème</sup> strike échappé (LR)	5.5.2 b) vii
Interférant sur une bonne balle frappée	5.5.2 b) vi
Ne se rendant pas immédiatement à la 1 <sup>ère</sup> base	5.5.2 a) iv
Ne touchant pas la partie de la 1 <sup>ère</sup> base située en territoire des bonnes balles	5.5.2 a) vi
N'est pas retiré	5.7 a-b
Reculant vers la plaque de but	5.5.2 b) xii
Retiré	5.5.2
Lorsque le coureur qui le précède cause une interférence	5.5.2 c) i
Lorsque le défenseur échappe une fly ball de façon intentionnelle	5.5.2 b) xiv
Lorsqu'un attaquant cause une interférence	5.5.2 b) x
Lorsqu'une personne non membre de l'équipe cause une interférence	5.5.2 c) ii
Pour avoir enlevé son casque	5.8 a)
Sur un Infield Fly annoncé	5.5.2 b) vii
Sur un 3 <sup>ème</sup> strike échappé (LR)	5.5.2 b) vii
Sur une interférence intentionnelle quand il utilise la double base	5.5.2 b) ii 1
Utilisant un gant non réglementaire	5.7 a-c
Touchant la mauvaise partie de la base lorsqu'il court	
Vers la 1 <sup>ère</sup> base	5.5.2 a) vi
Victime d'une obstruction	5.5.1 d)
<b>Batteur en attente (on-deck batter)</b>	5.1.15 ; 5.3
Doit porter un casque (LR)	5.3 c) ii
Ne doit pas causer d'interférence	5.3 d)
Peut quitter le cercle d'attente	5.3 c) iv
Utilise une batte d'échauffement non réglementaire	5.3 e) Conséquence
<b>Bijoux</b>	2.5.1 g)
<b>Blocage de base (obstruction)</b>	
Interdiction sans possession de la balle	5.1.33 b) i
Interdiction avec la possession de la balle	5.1.33 b) iv - v
<b>Bonne balle</b>	5.1.16
Batteur-coureur interfère avec	5.5.2 b) vi
Interférence	5.5.1 e)
Jugée selon la position de la balle	5.1.16 h)
Touche le poteau de démarcation des fausses balles	5.1.16 h)
Touche un coureur	5.5.1 e) ; 5.10.1 d) - g)
Touche un arbitre	5.5.1 e)
<b>Casque</b>	2.1.4
Casques endommagés interdits	2.1.4
Doit avoir 2 oreillettes	2.1.4 a)
Joueur en défense peut porter	2.1.4 b)
Obligatoire (LR)	5.8 a)
Perte accidentelle	5.8 a) ii
Receveur casque possible sans protection d'oreilles	2.1.4 b)
Relais atteignant le casque	5.8 b i & b) ii
Volontairement retiré durant le jeu	5.8 a) i
<b>Casquette</b>	2.5.1 a) i)
<b>Cercle d'attente du batteur</b>	Annexe 1 F
Le batteur doit utiliser le cercle	5.3 c) iv

Le batteur peut quitter le cercle	5.3 c) iv
<b>Cercle du lanceur (LR)</b>	Annexe 1 F
<b>Champ extérieur</b>	2.1.5
<b>Champ intérieur</b>	2.1.6
<b>Chaussures (crampons)</b>	2.4.2
Doivent être portées	2.4.2 a)
<b>Coach</b>	3.1.3 ; 3.16
Aidant le coureur	5.5.2 a) vii ; 5.10.3 a) v
De l'équipe à l'attaque	3.4.3 a
De l'équipe en défense	3.4.1 e
Deux coachs peuvent être sur le terrain	3.4.3 b
Essayant de provoquer un lancer irrégulier (LR, LM)	4.5 e
Expulsé de la rencontre	2.6 Conséquence 3.2.8 Conséquence b-d 3.4.2 b) ; 5.10.3 a) xiii Conséquence
Interférant avec un relais	5.10.3 c) viii
Joueurs pouvant être désignés comme coachs	3.1.3
Interférant lors d'un jeu	5.10.3 c) viii
Manager considéré comme coach en chef	3.1.5
Ne peut pas utiliser de moyen de communication	3.4.1 c)
Ne peut pas utiliser de langage offensant	3.5.1 b) et Conséquence du c)
Provoquant un relais d'un défenseur	5.10.3 c) vii
<b>Coach en chef</b>	3.1.5
Doit transmettre le nom du nouveau coach en cas d'expulsion	3.4.2 b)
Le nom doit figurer sur la feuille d'alignement	3.2.1 a) iii
Responsable de signer la feuille d'alignement	3.4.2 a)
<b>Collision délibérée par un coureur</b>	5.10.3 c) ix
<b>Compression de la balle et COR</b>	Annexe 3 B
<b>Conférence</b>	5.1.17
Défensive	4.2.1 a et d
Non créditée	4.2.2 a-f
Offensive	5.2
<b>Conférence créditée</b>	5.1.17
Conférence terminée	4.2.1 e)
Cumul des conférences défensives	4.2.1 b)
Défensive	4.2.1
Inclut les joueurs se rendant à l'abri	4.2.1 e)
Offensive	5.1.17
Seconde conférence créditée	5.2 b
<b>Conférence défensive</b>	4.1.1
Limitée à 3 par 7 manches	4.2.1 a et d
<b>Conférence offensive</b>	5.1.17
Joueurs à l'attaque seulement	3.1.19
<b>Contestations des décisions de l'arbitre</b>	3.5.1 a ; 3.5.1 a a & b Conséquence
<b>Crampons (chaussures)</b>	2.4.2

<b>Coup de circuit (home run)</b>	5.5.1 g)
Retrait du casque lors d'un coup de circuit	5.8 a)
<b>Coureur</b>	5.1.18
Abandon de base	5.10.3 a) xi
A l'extérieur d'une base quand la balle est à l'intérieur du cercle du lanceur (LR)	5.10.3 b) iii
Avance sur un lancer irrégulier	4.3.1 à 7 Conséquence a
Base accordée pour contact avec équipement détaché	5.11 Conséquence c)
Base accordée pour balle emportée hors du jeu	5.11 Conséquence b) v)
Base accordée pour relais hors-jeu	5.11 Conséquence b) ii)
Blessé	3.6.7 f
Court à l'extérieur de la ligne de un mètre	5.10.3 a) i ; 5.10.4 b
Court les bases en sens inverse	5.10.3 c) x
Dans la rencontre de façon irrégulière	3.2.8 Conséquence
Dépasse un autre coureur	5.10.3 a) vi
Déplace une base	5.9 e) ; 5.10 1 i)
Deux coureurs occupent la même base en même temps	5.9 f
Dévie une bonne balle frappée	5.11 b) i) 6 b)
Doit porter un casque (LR)	5.10.3 b) 1
Doit retourner à la base	5.9 b) i
Doit toucher les bases accordées dans l'ordre réglementaire	5.9 j)
Donne un coup de pied intentionnel à la balle	5.10.3 c) ii
Entre en collision intentionnellement avec un défenseur en possession de la balle	5.10.3 c) ix
Expulsion pour contact délibéré avec un défenseur (crash)	5.10.3 c) ix
Hors de la base alors que le lanceur est en possession de la balle dans le cercle du lanceur (LR)	5.10.3 b) iii
Interfère avec une balle frappée	5.10.3 c) iii
Interfère avec un relais	5.10.3 c) iii
Interfère un défenseur attrapant ou relayant une balle	5.10.3 c) iii
Interfère un défenseur attrapant une balle frappée	5.5.2 b) iii
Interfère avec le jeu après avoir été retiré ou avoir marqué	5.10.3 c) v
Joueurs à l'attaque se réunissant autour d'une base afin de déconcentrer l'équipe en défense	5.10.3 c) vi
Le plus près de la plaque de but est retiré	5.3 c) v) Conséquence 1 a), 5.5.2 b) x
Ne retourne pas à la base quand la balle est en jeu	5.10.3 b) iv
Ne peut quitter la base avant que le lancer atteigne la plaque de but	5.10.3 b) ii
Ne peut quitter la base avant que le lancer ait relâché la balle (LR)	5.10.3 b) ii
Ne peut retourner à une base ratée après qu'un coureur suivant a marqué	5.9 h)
N'est pas retiré	5.10.4
Pénètre dans la zone de son équipe avec balle en jeu	5.10.3 a) xi
Perd le droit à l'immunité d'être retiré	5.10.1 g)
Peut avancer au risque d'être retiré	5.10.1
Peut demeurer sur la base	5.9 d)
Peut porter un masque facial	2.4.3 b)
Peut quitter la base quand une fly ball est touchée	5.10.1 d) ; 5.10.4 m)
Peut quitter la base lors d'un jeu d'appel	1.2.6 b)
Peut retourner à une base quand la balle est morte	5.10.3 a) Conséquence Exception
Peut voler des bases (LR)	5.1.49
Prend de l'élan sur une fly ball	5.10.3 a) xii
Quitte la base trop tôt	5.10.3 b) ii ; 5.10.3 a) vii
Rate une base	5.10.3 a) vii & Conséquence
	5.10.2 d) i) 1
Rate la plaque de but	5.10.3 a) x
Rentre en contact avec un défenseur non désigné pour attraper la balle	5.10.4 c
Retiré	5.10.3 a)
Retiré à cause de l'interférence du batteur-coureur	5.10.3 c) v



Retiré après une obstruction	5.10.2 d) i 1-3
Retiré pour avoir enlevé son casque	5.8 a)
Retiré pour avoir été aidé par quelqu'un d'autre qu'un coureur	5.10.3 a) v
Retiré pour échange de base après une conférence offensive	5.10.3 a) xiii & Conséquence
Retiré sur jeux d'appel	5.10.3 a) vii - x & Conséquence
Retiré sur jeu forcé	4.10.3 a) iii
Touché par une balle frappée	5.10.3 c) i ; 5.10.3 e) i)
Touché par une bonne balle	5.10.4 d) ; 5.5.1 e)
Touché par une bonne balle en étant sur une base	5.10.4 g)
Touché par une bonne balle en territoire des fausses balles	5.10.4 e)
Touché par une fausse balle	5.1.25 d)
Utilisation d'un gant non réglementaire	5.7 b) & c)
Victime d'une obstruction	5.1.33 b)
Victime d'une obstruction mais ne peut pas être retiré	5.9 a)
Victime d'une obstruction mais peut être retiré	5.10.2 d) ii
<b>Coureur de courtoisie (non réglementaire)</b>	
Joueur blessé pouvant être remplacé	3.2.8 g)
<b>Coureur temporaire</b>	
	3.1.6 ; 3.2.7
<b>Décisions de jugement de l'arbitre contestées</b>	
	3.5.1 a)
<b>Défaite débitée au lanceur (scorage)</b>	
	Annexe 6 F
<b>Dépasser la 1<sup>ère</sup> base</b>	
Coureur non retiré	5.10.4 j)
Coureur tentant de se rendre à la 2 <sup>ème</sup> base	5.10.1 h)
<b>Dimensions du losange</b>	
	Annexe 1 A
<b>Distances de lancer</b>	
	Annexe 1 F
<b>Double base (Règle de terrain)</b>	
	Annexe 5 B1
<b>Double base (lorsqu'elle est utilisée)</b>	
Aucun jeu effectué sur une base	5.6
Balle frappée touchant une base	5.6 b) i)
Jeu effectué à une base sur balle frappée	5.6 a) i)
Jeu effectué depuis le territoire des fausses balles en 1 <sup>ère</sup> B	5.5.2 a) vi
Troisième strike échappé	5.6 a) ii
	5.6 a) iii)
<b>Double jeu</b>	
	5.1.19
<b>Eligibilité d'un joueur pouvant être contestée</b>	
	1.1.8 b)
<b>Equipe</b>	
Forfaits en faveur de l'équipe non fautive	1.1.2 ; 1.1.3
Membre de l'équipe	1.1.5
Nombre de joueurs nécessaire pour continuer une rencontre	3.1.20
	3.2.2 a)
<b>Equipe à l'attaque</b>	
Tente de faire effectuer un lancer irrégulier	1.1.2
	4.5 e)
<b>Equipe en défense</b>	
	1.1.3
<b>Equipe gagnante de la rencontre</b>	
	1.2.7
<b>Equipe recevante (home team) et visiteuse</b>	
	1.1.4

<b>Equipelement</b>	2.3
Contact avec équipement non officiel des attaquants	5.10.4 p
Equipelement détaché	5.1.13
Equipelement officiel	2.1.12
Laissé sur le terrain	5.10.3 c) xiii
<b>Equipelement de communication interdit</b>	3.4.1 c)
<b>Equipelement officiel</b>	2.1.7
Balle bloquée	5.1.7 c)
Sur le terrain	2.1.7
<b>En danger (in jeopardy)</b>	5.1.20
<b>En dehors du rectangle du batteur</b>	5.4.3 d) vii ; 5.4.4 b) vi
Batteur frappe de façon irrégulière	5.1.7 a) & d)
Batteur passant d'un rectangle à l'autre	Annexe 6 4 b) 7
<b>En jeu (balle)</b>	1.1.7 b)
En dehors des limites de jeu	5.11 Conséquence b) 5 & 6
<b>En vol (in flight)</b>	5.1.21
<b>Etat du terrain</b>	3.6.2 a
<b>Exclusion de la rencontre</b>	3.1.7
Arbitre peut exclure des joueurs pour infractions	3.1.7
Batte d'échauffement non réglementaire doit être retirée	5.3 e) Conséquence
Batte modifiée ou non réglementaire doit être retirée	5.4.4 b) iii
Joueur inéligible	3.1.17
Joueur ne quittant pas la rencontre dans le délai prescrit	3.5.1 c) Conséquence c)
Joueur ne retirant pas ses bijoux	2.5.1 g)
<b>Expulsion de la rencontre</b>	3.1.8
Arbitre pouvant expulser pour infractions	Annexe 5 A k) 3
Batteur utilisant une batte modifiée	5.4.4 b) iii
Batteur utilisant une batte non réglementaire	5.3 e) Conséquence
Conférence offensive additionnelle créditée	5.2 b) Conséquence
Coureur fonçant délibérément sur un autre joueur	5.10.3 c) ix
Coureurs inversant leur position sur bases après une conférence offensive	5.10.3 a) xiii Conséquence
Défenseur distrayant le batteur (LR)	4.4.4 b & a
Défenseur distrayant le batteur (LM)	4.4.4 a
D'un coach	3.4 Conséquence
De membres d'une équipe	3.5.1 a-c Conséquence
Emploi de tactiques pour effectuer un lancer irrégulier	4.4 e) et Conséquence
Expulsion entraînant le forfait	1.2.2 g) & h)
Jeune batteur en attente sans casque	5.3 d) Conséquence
Lanceur irrégulier retournant au jeu	4.8 Conséquence a) & b)
Membre d'une équipe effaçant les lignes du rectangle du batteur	5.4.3 d) vi 3
Obstruction d'un défenseur par feinte de toucher	5.10.2 b)
Retour après expulsion entraîne le forfait	1.2.2 i)
Substance étrangère placée sur la balle (LR – LM)	4.3.5 Conséquence
<b>Expulsion du manager</b>	3.2.8 Conséquence b)
	5.2 b) Conséquence

<b>Expulsion des officiels de l'équipe</b>	5.2 b) Conséquence
Pour infraction d'un coach	3.4 Conséquence
Pour une deuxième conférence offensive créditée	5.2 b) Conséquence
Pour un retour au jeu irrégulier	3.2.8 Conséquence
Pour tentative de provoquer un lancer irrégulier	4.5 e)
<b>Feinte de toucher (fake tag)</b>	5.1.22
Cause obstruction	5.1.33 b) 3
<b>Feuille de scorage</b>	Annexe 6 A
<b>Fly Ball (Chandelle)</b>	5.1.23
Emportée dans la zone des fausses balles	5.11 Conséquence b) v)
Interférence	5.3 c) iv 3 ; 5.3 c) Conséquence ; 5.5.2 b) ix & x
Préséance sur une balle échappée intentionnellement	5.1.24
<b>Fly ball relâchée intentionnellement</b>	5.1.24
Balle captée au sol non considérée comme balle relâchée	5.1.24
Batteur-coureur retiré	5.5.2 a) v
Infield fly a la préséance	5.1.24
Coureurs doivent retourner à la base quittée	5.5.2 b) xiv
<b>Fly ball sacrifice (scorage)</b>	Annexe 6 B 1 a
<b>Forfait</b>	1.1.5
Aucun remplaçant réglementaire disponible	3.2.8 Conséquence d
Décision de l'arbitre de plaque	1.1.5
Equipe n'ayant pas le nombre requis de joueurs	3.2.2 a) Conséquence
Enregistrement des statistiques	Annexe 6 I
Membre d'une équipe exclu ou expulsé ne quittant pas la rencontre	3.5.1 c) Conséquence
Ne pas terminer la rencontre avec le joueur supplémentaire	3.2.2 a) & Conséquence
Objets d'un forfait	1.2. a-j
Retour au jeu de joueur inéligible	1.2.2 i)
Utilisation d'un joueur de l'effectif inéligible	3.2.8 Conséquence
Score d'un forfait	1.2.7 c)
<b>Foul Ball (fausse balle)</b>	5.1.25
<b>Frappe giflée (slap hit) (LR)</b>	5.1.26
N'est pas considérée comme un amorti (bunt)	5.1.26
<b>Fumer est interdit dans l'abri des joueurs</b>	2.1.5
<b>Gant (se référer au dessin du gant)</b>	2.4.1 ; Annexe 4
Utilisation d'un gant non réglementaire	2.1.8 ; 5.1.30 ii)
<b>Gant non réglementaire</b>	2.1.8
Batteur-coureur non retiré	5.7
Coureur non retiré	5.7 c)
<b>Gants multicolores (utilisation)</b>	2.4.1 c)
<b>Glisser au-delà de la base</b>	5.1.27
Coureur non retiré	5.10.4 n
Coureur retiré	5.10.3 a) iv
Jeu d'appel à la plaque de but	5.10.3 a) x
<b>Infield fly (chandelle intérieure)</b>	5.1.28
Balle restant en jeu	5.1.28 b)

Batteur-coureur retiré	Annexe 5 A 1 5
Préséance sur une balle échappée intentionnellement	5.1.24
<b>Interférence</b>	5.1.29
Action de passer outre une obstruction	5.10.2 c) ii
Avec balle en jeu	5.10.3 c) iv
Balle frappée touchant l'arbitre	5.5.1 e)
Balle morte	5.3 c) v Conséquence
Batteur-coureur retournant à la base	5.10.3 c) iv
Coureurs retournant à moins d'être forcés d'avancer	5.3 c) v Conséquence 1 b
De l'arbitre de plaque	5.10.3 d)
Du batteur	5.5.2 b) vii & viii
Du batteur en attente	5.5.2 b) ix
Du batteur-coureur	5.5.2 b) ii-xi
Du coureur	5.5.2 b)
Du coureur qui précède immédiatement	5.5 c) ii Conséquence
D'un coach de base	5.10.3 c) viii
D'un membre de l'équipe à la batte	5.5.2 b) x
D'une personne non membre d'une équipe	5.5.2 c) ii
En frappant une seconde fois une balle frappée	5.4.4 b) viii
Lorsque les coureurs retournent	5.4.4 b)
Par l'équipement de l'équipe à l'attaque	5.3 e) Conséquence
Sur troisième strike échappé	5.5.2 b) vii
<b>Interférence de personnes non membres d'une équipe</b>	5.5.2 c) ii
Balle est morte	5.5.1 h)
Batteur-coureur retiré	5.5.2 c) ii Conséquence
Coureurs pouvant avancer	5.11 e) i)
Provoque une balle bloquée	5.10.3 c) xii
<b>Jambières devant être portées</b>	2.4.3 d)
Arbitres	Annexe 5 A e
<b>Jeu d'appel</b>	1.1.1
Appel additionnel de retrait	1.2.5. d
Non considéré comme appel additionnel	4.4.1 Conséquence b) vi
Après une suspension de jeu	1.2.6 c)
Attaquant faisant appel	1.2.6 e) ; 3.2.8 d) ; 3.2.8 e) ; 3.3
Batteur-coureur touchant la mauvaise partie de la 1 <sup>ère</sup> base	5.5.2 a) vi
Coach ou Manager	5.4.1 Conséquence
Coureurs ne pouvant retourner	5.9 g)
Coureurs pouvant quitter la base	
Sur appel pendant balle morte	1.2.6 a)
Sur appel pendant balle en jeu	1.2.6 b) i-iii
Coureurs retirés	5.10.3 a) vii-x
Exemples	1.2.9
Ne pouvant être fait	1.2.6 6 c) Exception i-iii
Non-respect de l'ordre à la batte	5.4.1 Conséquence
Restauration de l'ordre à la batte	5.4.1 Conséquence
Retour au jeu irrégulier	3.1.18 Conséquence ; 1.2.6 e) vii
Sur balle morte	1.2.6 c)
Types d'appels	1.2.6 e
<b>Jeu décisif</b>	1.2.4
Coureur incorrect placé sur base	1.2.4 c)
<b>Jeu effectué par un remplaçant non annoncé</b>	3.2.8 Conséquence c)
<b>Jeu d'option</b>	5.1.30

Lancer irrégulier (LR)	5.1.30 iv)
Lanceur irrégulier retournant lancer (LR – LM)	5.1.30 v)
Obstruction du receveur	5.1.30 i)
Remplaçant non annoncé	5.1.30 iii)
Retrait effectué en utilisant un gant non réglementaire	5.1.30 ii)
<b>Jeune joueur devant porter un casque lorsqu'il coach, ou qu'il est ramasseur ou ramasseuse de batte</b>	3.4.3 Conséquence
<b>Joueurs</b>	
Deviennent joueurs partants	3.1.12
Doit comporter le nombre nécessaire pour commencer ou continuer la rencontre	3.2.2 c)
Doit quitter la rencontre quand il est expulsé	3.5.1 c) b) Conséquence
Entre dans la rencontre comme joueur de remplacement	3.1.13
Exclu pour avoir été déclaré joueur inéligible	3.1.17
Exclu pour n'avoir pas retiré l'uniforme non réglementaire	2.5.1 Conséquence
Expulsé pour avoir tenté de distraire un batteur	4.3.4 a)
Expulsé pour avoir tenté de provoquer un lancer irrégulier	4.5 e)
Expulsé pour obstruction par feinte de toucher	4.10.2 b)
Expulsé pour retour au jeu irrégulier	3.2.8 Conséquence b)
Expulsé pour utilisation d'une batte d'échauffement non réglementaire	5.3 e) Conséquence
Ne peut pas porter de bijoux	2.5.1 g)
Ne peut s'asseoir sur le banc après avoir été expulsé	3.1.7
Nombre minimum requis pour jouer	3.2.2 a) i-ii
Numéro d'uniforme à changer	3.2.6 b)
Officiellement dans la rencontre	3.2.3 a)
Pénalité pour infractions	3.1.8
Peut agir comme coach	3.1.17
Peut être remplacé	3.2.1 c) ; 3.2.3 e)
Peut porter un casque quand il joue en défense	2.1.4 b)
Peut porter un masque facial et des jambières	2.4.3 b)
Positions en défense	3.2.2 a) i
Positions en défense avant le lancer	4.3.4
Remplacé	3.2.6 e) ii
Tente de provoquer un lancer irrégulier (LR – LM)	4.5 e)
<b>Joueur ayant abandonné</b>	3.1.1
Utilisation d'un joueur de remplacement	3.2.6 a) – c)
Changement du numéro d'uniforme	3.2.6 b)
<b>Joueur blessé</b>	3.1.1
Arbitre devant suspendre le jeu	3.6.7 f)
Peut être remplacé lors de la réunion avant rencontre	3.2.3 c)
Peut être remplacé avant d'avancer à une base accordée	3.2.3 c)
<b>Joueur de champ</b>	3.1.10
Cause une obstruction	5.1.33 b)
Dans la rencontre de façon irrégulière	3.1.18 a) & b)
Distrait le batteur	4.3.4 a)
Emporte volontairement la balle hors du jeu	5.11 Conséquence b) v)
Emporte la balle hors du jeu involontairement	5.11 Conséquence a) ii) 3
Fait dévier une balle frappée hors du jeu	5.1 Conséquence b) i) 3) & i) 6) a)
Fait sortir la balle du jeu en donnant volontairement un coup de pied à la balle	5.1 Conséquence b) v)
Perd possession de la balle sur un toucher (tag)	5.11 Conséquence a) ii) 4
Position sur le losange	3.2.2 a) & b)
<b>Joueur de champ intérieur</b>	3.1.11

<b>Joueur de remplacement</b>	3.1.13 ; 3.2.6 e)
Considéré comme un remplaçant	3.2.6 c)
Doit être annoncé à l'arbitre	3.2.6 d)
Nécessaire lorsqu'un joueur saigne	3.2.6 d)
Pas assujéti à la règle des remplaçants	3.2.6 c))
Peut frapper et jouer en défense	3.2.6
Statistiques créditées (scorage)	Annexe 6 A a
Utilisation d'un joueur de remplacement inéligible	3.1.14
<b>Joueur de remplacement inéligible</b>	3.2.12
Utilisation considérée comme un retour au jeu irrégulier	3.2 Conséquence d)
<b>Joueur Désigné « JD » (LR)</b>	3.1.15 ; 3.2.4
Lorsque le nombre minimum de joueurs est utilisé	3.2.2 a)
Peut être remplacé par le joueur FLEX	3.2.5 c
Peut jouer à l'attaque et en défense	3.2.4 b) i
Peut retourner au jeu	3.2.3 e)
Remplacer le FLEX en défense n'est pas un remplacement	3.2.5 c) ii
Rencontre pouvant commencer avec 9 ou 10 joueurs	3.2.4 b) iii
Scorage	Annexe 6
<b>Joueur FLEX (LR)</b>	3.1.6
En 10 <sup>ème</sup> position sur la feuille d'alignement	3.2.5
Peut jouer à l'attaque et en défense	3.2.5 c)
Peut remplacer le joueur désigné	3.2.4 b) ii
Peut retourner au jeu	3.2.3 e)
<b>Joueur inéligible</b>	3.1.17
Déclaré retiré	3.2.8 Conséquence d) iii
Entraîne défaite par forfait	3.2.8 Conséquence d) i
Exclu de la rencontre	3.2.8 Conséquence d)
<b>Joueur irrégulier</b>	3.1.18
Pénalité pour utilisation	3.2 Conséquence d)
Traité comme un appel	3.2.8 Conséquence a)
<b>Joueurs partants</b>	3.1.12 ; 3.2.3
Qui n'est plus dans l'alignement peut être joueur de remplacement	3.2.6 e)
Doivent être officialisés	3.2.3
<b>Joueur Seulement A l'Attaque « JSA »</b>	3.1.19
<b>Lancer</b>	4.1.3
Actions irrégulières	4.3.7 & Conséquence
Atteint le receveur dans la zone de strike	5.1.22 ; 5.5.1 f)
Avec receveur en dehors de son rectangle	3.2.2 b)
Base sur balles intentionnelle	5.1.28
Commencement du lancer	4.3.2
D'échauffement autorisés	4.4
Glisse de la main du lanceur	4.6
Irrégulier lors d'un squeeze play	4.3.4 b) Conséquence
Irrégulier touchant le batteur	4 Conséquence 4.31-4.37
Laisser tomber ou rouler intentionnellement (LR)	4.3.3 j)
Pas de lancer annoncé	4.5
Receveur doit retourner immédiatement la balle au lanceur	4.3.6 b)
Retour rapide	4.5 b)
<b>Lancers d'échauffement</b>	4.4

<b>Lancers d'échauffement pour les lanceurs de relève ou entre les manches</b>	
<b>Pénalité (LR – LM)</b>	4.4 Conséquence
Ont lieu dans la zone d'échauffement	2.4.3 a)
<b>Lancer fou</b>	5.1.31
Sort de la surface de jeu	5.11 Conséquence a) ii 2
<b>Lancer irrégulier</b>	4.3.1 à 7 & Conséquence
Ce qui constitue un	4.3.1 à 7 Conséquence
Est annulé	4.3.1 Conséquence 1 c)
Choix accordé	4.3.1 Conséquence 1 b) & c)
Lanceur relayant à une base de la plaque de lanceur	4.3.7
Sur un jeu suicide (squeeze play)	4.3.4 b) Conséquence
Touche le batteur	4.3.1 Conséquence e)
<b>Lancer régulier</b>	4.3.3
<b>Lancer retour rapide</b>	4.1.5
Devient un Pas de Lancer (LR – LM)	4.5 b)
<b>Lanceur</b>	
Atteint le batteur avec une balle irrégulière	4.3.1 Conséquence e)
Atteint le batteur avec un lancer régulier	5.1.45
Atteint le batteur dans la zone de strike	5.1.45
Bandeau non autorisé sur le poignet ou le bras lanceur	4.3.5 e)
Crédité de la victoire (scorage)	Annexe 6 F
Dans le cercle du lanceur obligeant les coureurs à toucher leur base (LR)	5.10.3 b) ii)
Débité de la défaite (scorage)	Annexe 6 F
Devient lanceur irrégulier	4.8
Doit effectuer un arrêt total et complet	4.3.1 e)
Doit délivrer la balle en 20 secondes	4.3.3 k)
Doit prendre les signaux du receveur	4.3.1 d)
Empêche un batteur de frapper un lancer (LR)	4 Conséquence 4.31- 4.37
Expulsé pour excès de conférences défensives	4.2.1 a) Conséquence
Irrégulier retournant lancer	5.1.30 v)
Joueur partant (lanceur)	3.1.12
Lance pendant une suspension de jeu	4.5 a)
Lancer régulier	4.3.3
Mouvement de balancier irrégulier	4.3.2 b)
Néglige de lancer durant le temps alloué	5.4.3 a) iii)
Ne doit pas continuer son élan après avoir lâché la balle	4.3.3 i)
Ne peut pas relayer sur base quand en contact avec la plaque	4.37
Ne peut utiliser de substance étrangère sur la main lanceuse	4.3.5 a)
N'est pas considéré en position de lanceur	4.3.1 a)
N'est pas crédité d'une victoire ou débité d'une défaite	Annexe 6 E
Nombre de lancers d'échauffement autorisés	4.4 a)
Pénalité pour dépassement des lancers d'échauffement	4.4 Conséquence
Peut faire un pas en avant s'il fait un pas pour lancer	4.3.3 e)
Peut quitter la plaque du lanceur de façon réglementaire	4.3.7
Peut retourner en position	4.7
Peut utiliser de la résine pour assécher ses mains	4.3.5 b) – c)
Pied posé devant être en direction de la plaque de but (LM)	4.3.3 h)
Preliminaires	4.3.1
Relais à partir de la plaque du lanceur	4.3.7
Ruban adhésif sur les doigts de la main lanceuse	4.3.5 e)
Saut de corbeau	4.1.8
<b>Lanceur irrégulier</b>	4.1.4 ; 4.8

Déclaré pour excès de conférence défensive	4.2.1 a) Conséquence
Retourne à la position de lanceur	4.8 Conséquence
<b>Ligne de base</b>	2.1.9
<b>Ligne de un mètre</b>	Annexe 1 F
Batteur-coureur retiré	5.6 a) ii
Batteur-coureur peut courir à l'extérieur de la ligne	5.5.2 b) iii
<b>Line drive (balle directe)</b>	5.1.32
Echappée délibérément	5.1.24
N'est pas un infield fly	5.1.28
<b>Mains du batteur ne faisant pas partie de la batte</b>	5.5.1 f
<b>Manche</b>	1.1.6
<b>Masque de protection pour le visage</b>	2.4.3 b)
Masque endommagé interdit	2.4.3 b)
Receveur pouvant ne pas le porter (LR)	2.4.3 b)
<b>Membre de l'équipe</b>	3.1.20
<b>Mittaine</b>	2.4.1 a)
<b>Moulage</b>	2.5.1 f)
<b>Noms (uniforme)</b>	2.5.1 e)
Doit être inscrit sur la feuille d'alignement	3.2.3 b)
<b>Non-respect de l'ordre des batteurs</b>	5.4.1 Conséquence
Découvert le joueur sur la base	5.4.1 Conséquence b
Deux retraits ou plus pouvant être effectués	5.4.1 Conséquence b ii-iii
<b>Numéro d'uniforme</b>	2.5.1 d)
<b>Numéro d'uniforme incorrect sur la feuille d'alignement</b>	3.2.1 e)
<b>Obstruction</b>	5.1.33
Coureur ne pouvant pas être retiré	5.10.2 d)
Coureur pouvant être retiré	5.10.2 d) i 1-3
Défenseur sans possession de la balle ne peut bloquer une base	5.1.33 b) 5
De l'équipe en défense	5.10.2 d) i)
Du receveur	5.5.1 c) Conséquence 4
L'interférence a préséance	5.10.2 d) ii
Sur squeeze play (jeu suicide)	4.3.4 b)
<b>Obstruction du receveur</b>	5.5.1 d)
Provoque une balle morte retardée	5.5.1 d) Conséquence
<b>Ordre de passage à la batte</b>	5.1.6 ; 5.4.1
Avec utilisation du joueur désigné (LR)	3.2.4 b) iii
<b>Ornements distrayants</b>	2.5.1 g)
<b>Pas de lancer (LR – LM)</b>	4.5
<b>Pas pouvant être fait par le lanceur</b>	4.3.3 e)
<b>Personne affectée à la rencontre</b>	
Interfère avec un défenseur ou avec la balle	5.10.3 d)



Touché par la balle en jeu	5.1.9 e)
<b>Pied pivot</b>	4.1.7
Doit rester en contact avec la plaque du lanceur (LR - LM)	4.3.2 b)
<b>Plaque de but</b>	Annexe 1 E
<b>Plaque du lanceur</b>	Annexe 1 F
Lanceur devant demeurer en contact (LR – LM))	4.3.1 c)
(LR)	4.3.3 e)
(LM)	4.3.3 h)
<b>Plastron</b>	2.4.6 c)
Pour les arbitres	Annexe 5 A
Doit être porté par tous les receveurs en lancer rapide	2.4.3 c)
<b>Play Ball</b>	1.1.7
Batteur doit prendre position après l'appel de l'arbitre	5.4.2 b)
Equipe ne reprenant pas le jeu quand demandé	1.2.2 d)
Lanceur doit être en position de lancer pour mettre la balle en jeu	1.1.7 a)
<b>Point accordé de façon réglementaire</b>	1.2.5 a)
Sur un squeeze play (jeu suicide)	Annexe 6 D b)
<b>Point non accordé</b>	1.2.5 c)
Un coureur suivant ne peut marquer de point	5.9 f)
<b>Point produit (scorage)</b>	Annexe 6 G b)
<b>Position du lanceur (LR – LM)</b>	4.3.1
Sans arrêt (Wind-up) (LR – LM)	4.3.2 a)
<b>Protection de la gorge</b>	2.4.3 a-c
Arbitre doit en porter	Annexe 5 A e)
<b>Protêt</b>	1.1.8 ; 1.2.8 ; 1.2.9
Dépôt et traitement du protêt	1.2.11
Protêts ne pouvant être pris en considération	1.2.10
Protêts pouvant être pris en considération	1.2.8
<b>Ramasseur/Ramasseuse de battes</b>	
Doit porter un casque	5.8 a) i)
<b>Receveur</b>	
Cause une obstruction au batteur	5.5.1 d)
Doit être en position de recevoir le lancer (LR - LM)	4.3.1 b) ; 4.3.6 a)
Doit porter des jambières	2.4.3 d)
Doit porter un casque (LR)	2.4.3 a)
Doit porter un plastron	2.4.3 c)
Doit retourner la balle directement au lanceur	4.3.6 b)
Ne peut porter de masque ou de protection de la face en plastique (LR)	2.4.3 b)
<b>Rectangle du batteur</b>	2.1.10
Dimensions	Annexe 1 F
<b>Rectangle du receveur</b>	2.1.11
Dimensions	Annexe 1 F
<b>Rectangle des coachs</b>	Annexe 1 F

<b>Refuser de jouer ou de continuer la rencontre</b>	1.2.2 b)
<b>Règle du cercle du lanceur</b>	5.10.3 b) iii
<b>Règle du lancer modifié (LM)</b>	4.3.3
<b>Règle des points d'écart</b>	1.2.3
<b>Règlement de terrain : Double</b>	5.11 b) i) 1
<b>Règle du troisième strike</b>	5.1.36 ; 5.5.1 b)
<b>Règlements spécifiques au terrain</b> Echange avec les managers	Annexe 5 A g Annexe 5 A f
<b>Relais</b>	5.1.37
<b>Relais fou</b>	5.1.38
<b>Relais hors limite (overthrow)</b> Attribution de bases Coureurs pouvant avancer	5.1.39 5.11 Conséquence b) iii 5.11 Conséquence b) iii
<b>Relayer à une base alors que le pied est en contact avec la plaque du lanceur (LR - LM)</b>	4.3.7
<b>Remarques désobligeantes</b> Coachs ne pouvant pas en faire	3.5.1 c) i 3.4.1 b)
<b>Remarques insultantes envers les joueurs ou les arbitres</b>	3.5.1 c) i
<b>Remplaçant</b> Aucun remplaçant disponible Considérés dans la rencontre de façon réglementaire Doit être annoncé à l'arbitre quand il entre en jeu Joueur de remplacement non considéré comme remplaçant Membres éligibles de l'équipe peuvent être ajoutés comme Ne peut plus participer à la rencontre en tant que joueur Ne peut retourner au jeu Non annoncé Peut être inscrit à la réunion d'avant rencontre Peut être utilisé comme joueur de remplacement Pour les coureurs blessés Remplacements multiples sont autorisés Utilisation de remplaçant irrégulier peut faire l'objet d'un appel	3.1.21 ; 3.2.1 a) ii 3.2.8 Conséquence d) i 3.2.8 c) 3.2.8 c) 3.2.6 c) 3.2.1 c) 3.2.8 a) 3.1.7 3.1.22 f ; 3.2.8 d) 3.2.3 c) 3.2.6 e i) & ii) 3.2.3 c) 3.2.8 a) 3.2.8 Conséquence
<b>Remplaçant irrégulier</b> Pénalité pour utilisation Traité comme un appel	3.1.22 3.2.8 Conséquence a) 3.3 a) 1
<b>Remplaçant non annoncé</b>	3.1.22 f ; 3.2.8 Conséquence
<b>Rencontre à égalité</b> Devra être rejouée Le jeu continue Rencontre nulle réglementaire déclarée	1.2.1 b) & f) ; 1.2.7 b) 1.2. f) 1.2.1 b) 1.2.1 d)
<b>Rencontre interrompue par l'arbitre</b>	1.2.1 c)

<b>Rencontre non complétée</b>	1.2.1 f
<b>Rencontre réglementaire</b>	1.2.1 a-f
<b>Résine</b>	
Non autorisée sur balle ou les mains du lanceur (LR)	4.3.5 a) & d)
Peut être utilisée sur la prise de la batte	Annexe 2 A 11
Utilisation par le lanceur (LR – LM)	4.3.5 b-c
<b>Retiré de la position de lanceur</b>	
Pour dépassement de conférences défensives	4.2.1 a) Conséquence
<b>Retoucher (Tagging Up)</b>	5.1.40
Coureur négligeant de toucher la base sur une fly ball	5.9 g)
Coureur non retiré	5.10.41
Coureur pouvant avancer	5.1.40
<b>Retour au jeu</b>	3.1.23 ; 3.2.8 b)
Irrégulier	3.2.8 Conséquence
Joueur désigné pouvant retourner au jeu (LR)	3.2.3 e)
<b>Retour au jeu irrégulier</b>	3.1.24
Joueur désigné frappant à une position incorrecte	3.1.24 a)
Pénalité pour utilisation	3.2 Conséquence d)
Utilisation d'un joueur de remplacement inéligible	3.2.8 Conséquence
<b>Retour direct de la balle au lanceur par le receveur</b>	4.3.6 b)
<b>Retrait</b>	
Batteur	5.4.4
Batteur-coureur	5.5.2
Coureur	5.10.3
Frapper quand ce n'est pas son tour	5.4.1 Conséquence
<b>Retrait forcé (force out)</b>	5.1.41 ; 5.10.3 a) iii
Le point ne compte pas	1.2.5 c) ii
<b>Réunion d'avant-rencontre</b>	1.1.9
<b>Ricochet (Foul tip)</b>	5.1.42
Est un strike	5.1.42 b)
<b>Ruban adhésif sur la batte</b>	2.1.2 ; Annexe 2 11
<b>Ruban adhésif sur la main lanceuse</b>	4.3.5 e)
<b>Saut (leaping)</b>	4.1.7
<b>Saut de corbeau (LR)</b>	4.1.8
Action irrégulière (LR)	4.3.3 f)
Action irrégulière (LM)	4.3.3 g)
<b>Scorage</b>	Annexe 6
Statistiques des rencontres forfaits	Annexe 6 I
<b>Scorage des erreurs</b>	Annexe 6 A
<b>Scoreur officiel</b>	3.7.1
<b>Sentier de course</b>	5.2.1
Coureur non retiré	5.10.4 a

Courir à l'extérieur	5.5.2 a) vii
<b>Spectateurs</b>	
Cause une interférence	5.1.29 d)
Provoque un forfait	1.2.1 e)
<b>Squeeze play (jeu suicide) (LR)</b>	5.1.44
<b>Statistiques</b>	Annexe 6 A
<b>Strike</b>	
Appelé par l'arbitre	5.4.3
Balle touchant le batteur lors de son élan	5.4.3 b) i à x
Balle touchant le batteur sur un 3 <sup>ème</sup> strike	5.4.3 c) ii
Règle du troisième strike (LR)	5.4.4 b) i
Se tenir à l'extérieur du rectangle du batteur	5.1.36
	5.4.3 d) vii
<b>Substances en aérosol</b>	
Autorisées sur la prise de la batte	Annexe 2 A 11
<b>Substance étrangère sur la balle (FP)</b>	4.3.5 a)
<b>Suspension du jeu</b>	
Equipe ne reprenant pas le jeu	3.6.7 1.2.2 c)
<b>Terrain de jeu</b>	
Etat du terrain	2.13 ; 2.2 3.6.2 a)
Disposition du losange	Annexe A F
Piste d'avertissement	2.2.1 c
Règles de terrain fixant les limites	2.2.3
Utilisation d'un terrain de baseball	2.2.3 b)
<b>Territoire des bonnes balles</b>	2.1.13
<b>Territoire des fausses balles</b>	2.1.14
<b>Time</b>	
Balle morte	1.1.10 1.2.6 c)
Suspension du jeu	3.6.7 d) – e)
<b>Tirage au sort de l'équipe à la batte</b>	1.1.4
<b>Touché par un lancer (batteur)</b>	
La balle est morte	5.1.45 5.11 Conséquence a) 5
<b>Toucher régulier (tag)</b>	
Batteur-coureur retiré	5.1.46
	5.1.46 a) ; 5.5.2 a) iii
Coureur retiré	5.1.46 a) ; 5.10.3 a) ii
<b>Toucher irrégulier</b>	5.104 g
<b>Tour à la batte</b>	
Joueur manquant son tour	5.1.47 5.4.1 Conséquence d)
Scorage	Annexe 6 A a & b 6
<b>Triple jeu</b>	5.1.48
<b>Troisième strike échappé</b>	
Batteur retiré (LR)	5.4.4 a) ii
Batteur coureur devant utiliser bonne partie de double base (LR)	5.6 a) v
Batteur coureur retiré (LR)	5.6 a) iii

<b>Uniformes</b>	
Arbitres	Annexe 5 A c
Changement de numéro rendu nécessaire pour un joueur	
Blessé	3.2.6 b)
Joueurs	2.5.1
Numéro incorrect inscrit sur la feuille d'alignement	3.2.1 e)
Pour les coachs	2.6
<b>Victoire créditée au lanceur (scorage)</b>	Annexe 6 E
<b>Visières</b>	2.5.1 a) ii
<b>Vol de base</b>	5.1.49
Arbitre interfère avec le receveur tentant de retirer un coureur	5.10.3 d)
Scorage	Annexe 6
<b>Zone de strike (LR)</b>	5.1.50

WBSC

**Baseball**<sup>TM</sup>



**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).

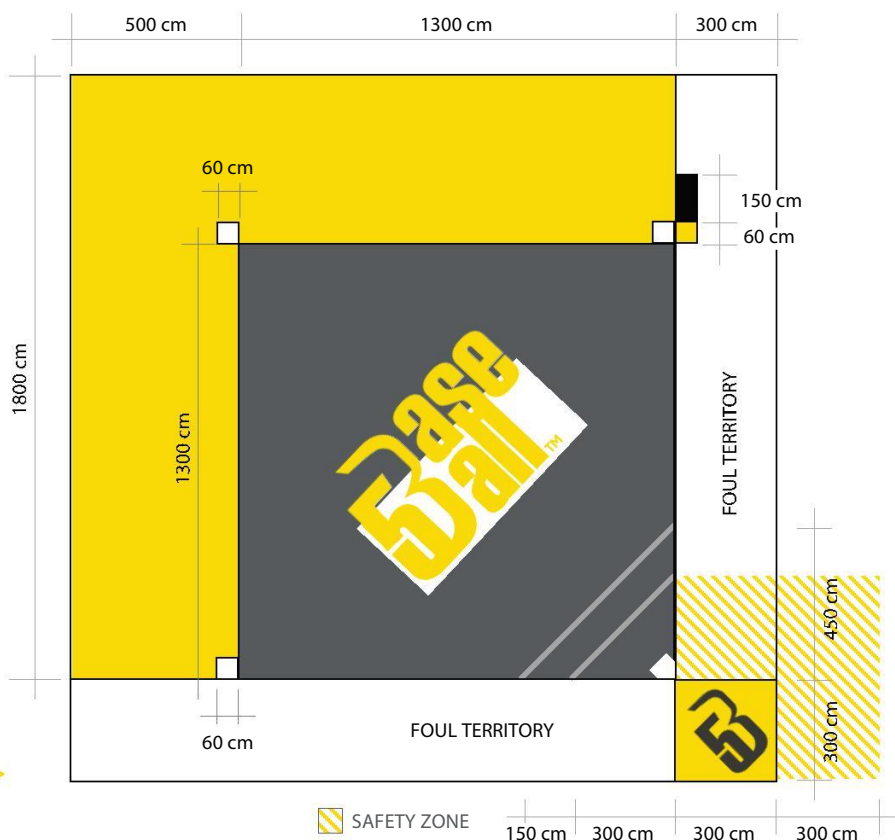
- 60 cm = 2 ft
- 100 cm = 3.2 ft
- 150 cm = 5 ft
- 300 cm = 10 ft
- 450 cm = 15 ft
- 500 cm = 16.5 ft
- 1,300 cm = 42.5 ft
- 1,800 cm = 59 ft

### 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

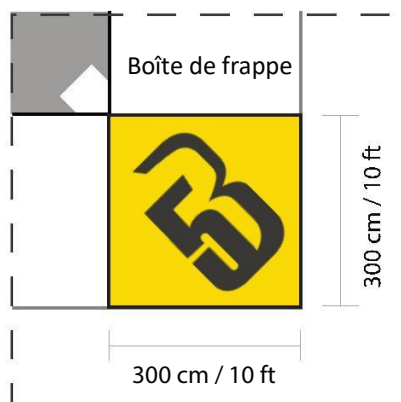


Image 2 ►

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.



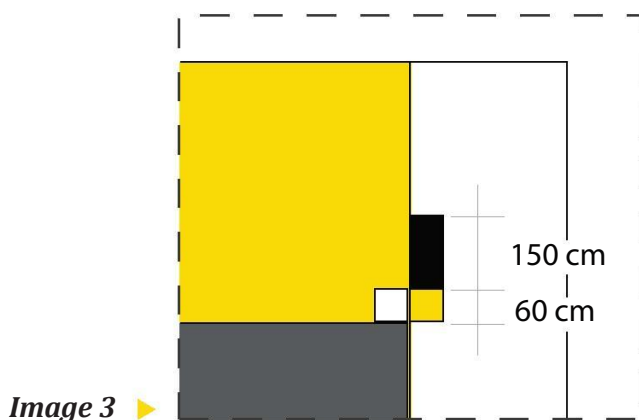
## PREMIERE BASE

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-coureur ne touche la première base. Le joueur défensif peut alors utiliser la base extérieure pour éviter la collision.

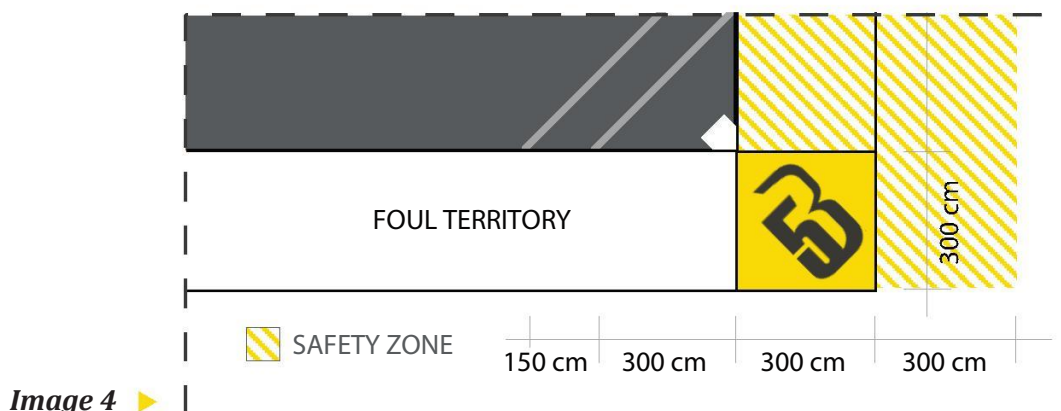
À partir du moment où le frappeur-coureur contourne la base, il/elle ne peut que retourner sur la base défensive en territoire des bonnes balles. Pour tagger la base sur une frappe en chandelle (fly), ou avant de quitter la base sur une balle frappée, le coureur doit utiliser la base défensive en territoire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



Pour rester sauf, le frappeur-coureur doit demeurer en contact avec la zone comprenant la base et l'aire de sécurité de 1,5 mètre qui la suit (zone noire sur l'Image 3). Si le coureur perd le contact avec cette zone, il peut être retiré sur un toucher.

## 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 signée quinze (15) 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 quatre-vingt-dix (90) 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<sup>ère</sup> Base
- 2<sup>ème</sup> Base
- 3<sup>ème</sup> 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.*

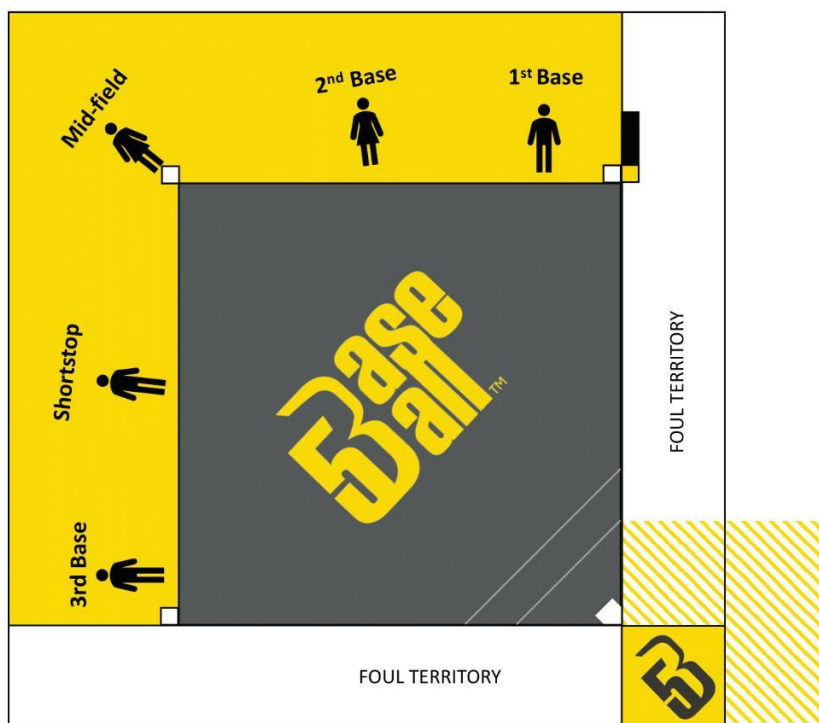


Image 5 ►

## 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.

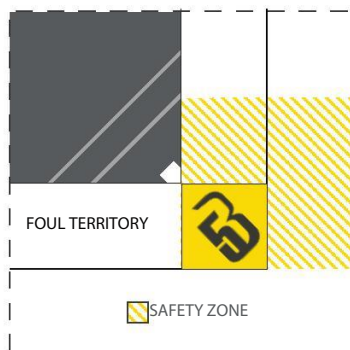
La balle est en jeu aussi lorsque la défense la joue.

## 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 traversant (en dépassant) l'une des lignes de la boîte de frappe tout en frappant la balle (l'ensemble des lignes fait partie du terrain, y compris la boîte de frappe) (illustration image 7)
- 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.

Image 7 →





---

## BALLE MORTE

---

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

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 :

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

- 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 la situation de bases pleines et deux retraits où le coureur de 3e base est le prochain frappeur (selon l'ordre des frappeurs), chaque coureur avance d'une base : le coureur de 3e base va frapper, le coureur de 2e base va en 3e base et le coureur de 1ere base va en 2eme. Un coureur suppléant (joueur du banc) est placé en 1ère base afin que l'ordre des frappeurs soit toujours respecté.

Dans les compétitions mixtes, le choix du coureur suppléant doit toujours respecté la parité.

Dans les équipes comptant seulement cinq joueurs, dans toute situation où le prochain frappeur est sur base, le premier joueur retiré au cours de la manche doit être le coureur suppléant sur la base occupée par ce frappeur. L'ordre des frappeurs doit toujours être respecté.

---

## 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.

---

## 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 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 en 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

## OFFICIAL LINE-UP CARD



### OFFICIAL LINE-UP

**STARTERS**

		M	F	N
1				
2				
3				
4				
5				

**SUBSTITUTES**

		M	F	N

**COMPETITION** \_\_\_\_\_

**PLACE** \_\_\_\_\_

**DATE** \_\_\_\_\_

**GAME #** \_\_\_\_\_

**VISITOR** \_\_\_\_\_

**HOME** \_\_\_\_\_


**TEAM** \_\_\_\_\_

**MANAGER** \_\_\_\_\_

**SIGNATURE** \_\_\_\_\_

# ANNEXE 2

## OFFICIAL SCORE CARD



### OFFICIAL SCORE CARD

**VISITOR LINE-UP**

		M	F	N														
1	SUB																	
2	SUB																	
3	SUB																	
4	SUB																	
5	SUB																	

**HOME LINE-UP**

		M	F	N														
1	SUB																	
2	SUB																	
3	SUB																	
4	SUB																	
5	SUB																	

**Competition** \_\_\_\_\_

**Place** \_\_\_\_\_

**Date** \_\_\_\_\_

**Game #** \_\_\_\_\_

**Visitor** \_\_\_\_\_

**Home** \_\_\_\_\_

**Home Plate Official** \_\_\_\_\_

**1<sup>st</sup> Field Official** \_\_\_\_\_

**2<sup>nd</sup> Field Official** \_\_\_\_\_

**3<sup>rd</sup> Field Official** \_\_\_\_\_

**Table Official** \_\_\_\_\_

**Start-time** : \_\_\_\_\_

**Finish-time** : \_\_\_\_\_

**VISITOR**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL	PERIOD

**HOME**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL	PERIOD

- Offensive player ruled out
- Batter safe on a Hit
- Batter safe
- Defensive errors
- End of offensive inning
- Substitution
- Runner on base in extra inning
- Run scored

# REGLES OFFICIELLES WBSC BASEBALL5 2023



WBSC  
**Base  
Ball™**

PUBLIE LE 25.08.2023

# REGLEMENTS DES COMPETITIONS

## Baseball

## SAISON 2024



# FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

**A titre transitoire reprise des annexes des anciens règlements généraux  
des épreuves sportives de baseball et softball mis à jour pour la saison 2024.**

*Adoptés par le comité directeur du 14 décembre 2023*

## SOMMAIRE

Annexe 1 -	CONDITIONS ADMINISTRATIVES, SPORTIVES, TECHNIQUES ET FINANCIERES DE CHAQUE COMPETITION 3	
Annexe 2 -	PENALITES FINANCIERES ET SANCTIONS.....	12
Annexe 3 -	FORMULES SPORTIVES.....	12
Annexe 4 -	DUREE DES RENCONTRES.....	17
Annexe 5 -	TABLEAU DE CLASSIFICATION DES TERRAINS.....	17
Annexe 6 -	JOUEURS FORMES LOCALEMENT.....	17
Annexe 7 -	DOSSIER D'ENGAGEMENT DEFINITIF EN Division 1 – Division 2 – Division 3.....	18
Annexe 8 -	REGLEMENT DES OPENS DE FRANCE, COUPES DE FRANCE ET CHAMPIONNATS DE FRANCE DE BASEBALL JEUNES.....	19
Annexe 9 -	REGLEMENT PARTICULIER DU CHAMPIONNAT OU OPEN 9U ('BEE-BALL ROOKIE').....	19
Annexe 10 -	REGLEMENT PARTICULIER DU CHAMPIONNAT 10U ('BEEBALL MAJOR').....	19
Annexe 11 -	(réservée).....	19
Annexe 12 -	REGLEMENT DE L'OPEN DE FRANCE FEMININ DE BASEBALL.....	19
Annexe 13 -	REGLEMENT SPORTIF DU CHALLENGE DE FRANCE.....	30
Annexe 14 -	CAHIER DES CHARGES DU CHALLENGE DE FRANCE DE BASEBALL.....	37
Annexe 15 -	REGLEMENT SPORTIF DU ALL-STAR GAME BASEBALL.....	50
Annexe 16 -	REGLEMENT SPORTIF DU HOME-RUN DERBY.....	54
Annexe 17 -	FORMULES INTERLIGUES 12U et 15U.....	56
Annexe 18 -	1. Règlement Sportif des Interligues 18U et 23U.....	56
Annexe 18 -	3. Règlement Sportif des Interligues 12U et 15U.....	56
Annexe 18 -	4. Cahier des Charges d'Organisation des Interligues Jeunes.....	56
Annexe 19 -	REGLEMENT PARTICULIER DES CHAMPIONNATS REGIONAUX.....	56
Annexe 20 -	REGLEMENT PARTICULIER des CHAMPIONNATS DEPARTEMENTAUX.....	59
Annexe 21 -	EXEMPLES D'APPLICATION DE LA REGLE DE DEPARTAGE DES EGALITES ENTRE EQUIPES.....	59
Annexe 22 -	PEREQUATIONS.....	59
Annexe 23 -	PROCEDURE D'HOMOLOGATION D'UN TERRAIN DE BASEBALL.....	61
Annexe 24 -	GRILLE D'INDEMNISATION DE FORMATION.....	61
Annexe 25 -	CONVENTIONS de HAUT-NIVEAU de l'athlète intégrant le Pôle France Baseball de Toulouse / Pôle Espoir Baseball / Une structure d'entraînement associée du PPF.....	61
Annexe 26 -	ECHEANCIER.....	61
Annexe 27 -	REGLEMENTS « FRENCH SUMMER LEAGUE » DE BASEBALL 2020.....	61

## ANNEXE 1 - CONDITIONS ADMINISTRATIVES, SPORTIVES, TECHNIQUES ET FINANCIERES DE CHAQUE COMPETITION

### Section 1 - Arbitrage

#### I. Coupes d'Europe

Tout club engagé en compétition européenne de baseball s'engage à participer aux frais de transport des arbitres français officiant sur les compétitions européennes de la saison considérée.

En amont de la compétition européenne auquel il participe, le club devra ~~régl~~remettre à la Fédération une ~~chè~~que de provision dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

A l'issue de la compétition, un état récapitulatif des frais de transport des arbitres concernés sera établi par les services de la Fédération et la commission fédérale arbitrage.

Lorsque la provision d'arbitrage constituée ne suffit pas à couvrir l'intégralité de la charge financière arbitrale payée par la Fédération, il sera réclamé au club, le paiement du solde financier qui lui incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, ce montant sera retourné au club ~~dans le plus bref délai~~.

#### II. Division 1

Les frais des arbitres et des commissaires techniques (indemnités et frais de déplacement) seront payés directement à ceux-ci par la Fédération.

Les clubs participants, ~~hors équipes fédérales~~, s'engagent à couvrir l'intégralité des frais liés à l'arbitrage et aux commissaires techniques de la compétition (péréquation de la charge).

Ainsi, le dossier d'inscription au championnat contiendra une provision dont le montant est défini dans le guide financier fédéral à régler par virement ou prélèvement, le cas échéant suivant le présent calendrier :

- 1/3 du montant à l'inscription ;
- 1/3 du montant à compter du 15 mai ;
- 1/3 du montant à compter du 15 juillet.

A la fin de la saison, un état récapitulatif des frais d'arbitrage sera établi par les services de la Fédération et la commission fédérale arbitrage.

Lorsque la provision d'arbitrage constituée lors de l'engagement en championnat ne suffit pas à couvrir l'intégralité de la charge financière arbitrale payée par la Fédération, il sera réclamé aux clubs après péréquation, le paiement du solde financier qui leur incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, ce montant sera retourné équitablement aux clubs participants ~~dans le plus bref délai~~.

Dans l'hypothèse d'un barrage Division 1 – Division 2, les indemnités et les frais de déplacement des arbitres seront payés à ceux-ci directement sur le terrain, avant la rencontre, par les clubs en présence par la Fédération et seront facturés aux clubs concernés à quote-part égale de 50% par le siège fédéral.

#### III. Challenge de France

L'ensemble des frais des arbitres et commissaires techniques (indemnités selon le barème fédéral, des frais de déplacement, de repas et d'hébergement) sera payé directement par la Fédération.

Les clubs qualifiés pour le Challenge de France s'engagent à couvrir l'intégralité des frais liés à l'arbitrage et aux commissaires techniques de cette compétition (péréquation de la charge).

A la fin de la compétition, un état récapitulatif des frais sera établi par les services de la Fédération et la commission fédérale arbitrage.

L'intégralité de la charge sera alors répartie entre les clubs qualifiés et imputée, pour ceux-ci, sur la provision versée au titre du championnat de Division 1.



#### **IV. Division 2**

Les frais liés à l'arbitrage (indemnités et frais de déplacement) seront payés directement aux arbitres par la Fédération.

Les clubs participants s'engagent à couvrir la moitié des frais liés à l'arbitrage de la totalité des rencontres auxquelles ils participent (à chaque rencontre, les deux équipes qui s'opposent supportent chacune 50% de ces frais).

Ainsi, le dossier d'inscription au championnat une provision dont le montant est défini dans le guide financier fédéral à régler par virement ou prélèvement, le cas échéant suivant le présent calendrier :

- 25% à l'inscription ;
- 25% à compter du 15 mai ;

Les 50% restants de la provision~~deux autres chèques~~ seront ~~potentiellement encaissés, après en avoir avisé les clubs au préalable, à régler~~ en fonction des frais réels engagés par chaque équipe.

A la fin de la saison, un état récapitulatif des frais d'arbitrage sera établi par les services de la Fédération et la commission fédérale arbitrage.

Lorsque, pour un club participant donné, la provision d'arbitrage constituée lors de l'engagement en championnat ne suffit pas à couvrir la charge financière arbitrale payée par la Fédération au titre de ses rencontres, il lui sera réclamé, après ajustement aux frais réels sur la base des notes de frais fournies par chacun des arbitres ayant officié sur ces rencontres, le paiement du solde financier qui lui incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, pour un club participant donné, ce montant lui sera retourné ~~dans le plus bref délai~~, après ajustement aux frais réels sur la base des notes de frais fournies par chacun des arbitres ayant officié sur ses rencontres.

Les frais d'arbitrage pour la finale sont pris en charge par la Fédération.

Dans l'hypothèse d'un barrage Division 2 – Division 3, les indemnités et les frais de déplacement des arbitres seront payés à ceux-ci par la Fédération et seront facturés aux clubs concernés à quote-part égale de 50% par le siège fédéral~~directement sur le terrain, avant la rencontre, par les clubs en présence.~~

#### **V. Division 3**

Les indemnités et les frais de déplacement des arbitres sont payés à ceux-ci directement sur le terrain, avant la rencontre, par les clubs en présence.

Division 3 : les frais d'arbitrage pour le plateau final sont pris en charge par la Fédération.

~~Dans l'hypothèse d'un barrage Division 2 – Division 3, les indemnités et les frais de déplacement des arbitres seront payés à ceux-ci directement sur le terrain, avant la rencontre, par les clubs en présence.~~

#### **VI. Interligues**

Pour l'ensemble des rencontres de la compétition un arbitre de chaque équipe de ligue régionale participante, ne faisant pas par ailleurs partie de l'encadrement de celle-ci, devra être présent lors de chaque regroupement.

Ainsi, le dossier d'inscription aux Interligues contiendra une provision dont le montant est défini dans le guide financier fédéral à régler par virement ou prélèvement, le cas échéant.

Les indemnités des arbitres, selon le barème fédéral, seront payées aux arbitres par la Fédération.

Les frais de repas, d'hébergement et de déplacement sont à la charge de la ligue régionale pour laquelle l'arbitre est engagé.

Chaque arbitre devra remplir un « formulaire engagement arbitre qui fera partie du dossier d'engagement définitif de la ligue. L'absence de transmission dudit formulaire d'engagement dans les délais requis expose la ligue fautive à une pénalité financière.

## Section 2 - Scorage

### I. Division 1

Les scoreurs et les scoreurs-opérateurs sont ~~validés~~~~nommés~~ par la commission fédérale scorage – statistiques.

Les indemnités des scoreurs et des scoreurs-opérateurs seront payés directement par la Fédération.

Les éventuels frais de déplacement des scoreurs et des scoreurs-opérateurs seront à la charge des clubs recevants.

Les clubs participants, ~~hors équipes fédérales~~, s'engagent à couvrir l'intégralité des frais liés au scorage et à l'établissement des statistiques de la compétition (péréquation de la charge).

Ainsi, le dossier d'inscription au championnat comprendra deux provisions dont les montants sont définis dans le guide financier fédéral à régler par virement ou prélèvement, le cas échéant :

- Une provision pour le championnat dont 50 % à régler à l'inscription, et 50% le 15 mai,
- et une provision pour le Challenge de France à régler deux semaines avant le Challenge de France.

A la fin de la saison, un état récapitulatif des frais de scorage et de statistiques sera établi par les services de la Fédération et la commission fédérale scorage - statistiques.

Lorsque la provision de scorage constituée lors de l'engagement en championnat ne suffit pas à couvrir l'intégralité de la charge financière de scorage et d'établissement des statistiques payée par la Fédération, il sera réclamé aux clubs après péréquation, le paiement du solde financier qui leur incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, ce montant sera retourné équitablement aux clubs participants dans le plus bref délai.

~~Les directeurs de championnats lorsque des scoreurs-opérateurs sont amenés à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques, ils~~ perçoivent une indemnité dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

~~Lorsque des scoreurs-opérateurs sont amenés à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques permettant de déterminer les récompenses individuelles à distribuer à la fin de la compétition, ils perçoivent une indemnité dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.~~

### II. Division 2

~~Les scoreurs et les scoreurs-opérateurs sont validés par la commission fédérale scorage – statistiques.~~

~~Les indemnités des scoreurs et des scoreurs-opérateurs seront payés directement par la Fédération~~

Les ~~indemnités et~~ éventuels frais de déplacement des scoreurs et des scoreurs-opérateurs seront à la charge des clubs recevants.

Les clubs participants, ~~hors équipes fédérales~~, s'engagent à couvrir l'intégralité des frais liés au scorage et à l'établissement des statistiques de la compétition (péréquation de la charge).

Ainsi, le dossier d'inscription au championnat comprendra une provision dont le montant est défini dans le guide financier fédéral à régler par virement ou prélèvement, le cas échéant, à l'inscription, pour la saison régulière.

A la fin de la saison, un état récapitulatif des frais de scorage et de statistiques sera établi par les services de la Fédération et la commission fédérale scorage - statistiques.

Lorsque la provision de scorage constituée lors de l'engagement en championnat ne suffit pas à couvrir l'intégralité de la charge financière de scorage et d'établissement des statistiques payée par la Fédération, il sera réclamé aux clubs après péréquation, le paiement du solde financier qui leur incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, ce montant sera retourné équitablement aux clubs participants dans le plus bref délai.

### III. Challenge de France

Les scoreurs, scoreurs-opérateurs, ~~statisticien~~ et directeur du scorage sont nommés par la commission fédérale scorage – statistiques en fonction du nombre de rencontres journalières et du nombre de terrains, dans le respect des dispositions du cahier des charges, mis à jour chaque année.

Les indemnités, selon le barème fédéral, et les frais de repas, d'hébergement et de déplacement des scoreurs, des scoreurs-opérateurs, statisticien et directeur du scorage seront payés directement par la Fédération après ~~encaissement du chèque~~ règlement de la provision scorage et statistiques du Challenge de France.

~~Lorsque des scoreurs-opérateurs sont amenés à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques, ils perçoivent une indemnité dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.~~

~~Lorsque des scoreurs-opérateurs sont amenés à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques permettant de déterminer les récompenses individuelles à distribuer à la fin de la compétition, ils perçoivent une indemnité dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.~~

### IV. Division 3

#### 1) Scoreurs

Les indemnités et les éventuels frais de déplacement des scoreurs et des scoreurs-opérateurs sont payés à ceux-ci directement sur le terrain, avant la rencontre, par le club recevant.

Les indemnités et les frais de déplacement des scoreurs et des scoreurs-opérateurs pour la finale sont pris en charge par la Fédération.

#### 2) Scoreurs-opérateurs

Lorsque des scoreurs-opérateurs sont amenés à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques, ils perçoivent une indemnité dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

Lorsque des scoreurs-opérateurs sont amenés à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques permettant de déterminer les récompenses individuelles à distribuer à la fin de la compétition, ils perçoivent une indemnité dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

Les clubs participants, ~~hors équipes fédérales~~, s'engagent à couvrir l'intégralité des frais liés à l'établissement des statistiques de la compétition (Péréquation de la charge).

Ainsi, le dossier d'inscription au championnat comprendra une provision dont le montant est défini dans le guide financier fédéral à régler par virement ou prélèvement, le cas échéant à l'inscription.

A la fin de la saison, un état récapitulatif des frais d'établissement des statistiques sera établi par les services de la Fédération et la commission fédérale scorage - statistiques.

Lorsque la provision d'établissement des statistiques constituée lors de l'engagement en championnat ne suffit pas à couvrir l'intégralité de la charge financière de scorage et d'établissement des statistiques payée par la Fédération, il sera réclamé aux clubs après péréquation, le paiement du solde financier qui leur incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, ce montant sera retourné équitablement aux clubs participants dans le plus bref délai.

### V. Interligues

Un scoreur de chaque ligue participante doit être inclus à la délégation et présent lors de chaque regroupement.

Ce scoreur doit être diplômé, inscrit au cadre actif et validé par la commission fédérale scorage – statistiques.

Son nom et son grade devront être indiqués sur le formulaire d'inscription, et sera contrôlé.

Les frais de repas, d'hébergement et de déplacement, seront à la charge de chaque ligue régionale concernée.

Les indemnités, selon le barème fédéral, seront payées directement aux scoreurs par la Fédération.

La commission fédérale scorage – statistiques nomme un ou plusieurs scoreurs-opérateurs et un directeur du scorage par catégorie.

Les indemnités, selon le barème fédéral, et les frais de déplacement des scoreurs-opérateurs et du directeur du scorage seront payées directement à ces derniers par la Fédération.

~~Lorsque des scoreurs opérateurs sont amenés à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques, ils perçoivent une indemnité dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.~~

Lorsqu'un scoreur ~~régional 2ème degré ou national SF3 ou SF4~~, ou un scoreur-opérateur présent et opérant ou non sur le lieu des finales, est amené à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques permettant de déterminer les récompenses individuelles à distribuer à la fin de la compétition, il percevra une indemnité financière dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

Chaque ligue devra présenter un dossier d'engagement d'au moins un scoreur (licencié ou non dans le club) officiel, diplômé, inscrit au cadre actif de la CFSS, ne pouvant figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score, s'engageant à officier autant que nécessaire au titre de la ligue et pour la compétition concernée. L'absence de transmission dudit dossier d'engagement dans les délais requis expose la ligue fautive à une pénalité financière.

## Section 3 - Conditions d'engagement

### I. Division 1

- Montants de l'inscription, de la provision d'arbitrage et des commissaires techniques pour le championnat et le Challenge de France, de la provision de scorage et d'établissement des statistiques pour le championnat et de la caution définis dans le guide financier fédéral.
- Être en règle des péréquations de l'année précédente.
- Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.
- Présenter les derniers comptes approuvés en assemblée générale du club ou de la section. (Compte de résultat et bilan)
- Présenter le budget prévisionnel du club, établi pour l'année de ce championnat.
- Disposer d'un minimum de 100 licenciés dans le club, dont 45 licenciés jeunes en pratique compétitions officielles baseball ou softball et 20 licenciées féminines à la date de la dernière journée de la phase régulière de la saison en cours.
- Présenter une pré-liste provisoire de 30 joueurs maximum pour l'équipe de Division 1, les rosters suivants via le formulaire CFS complété ou par extraction d'un e-roster directement sur l'extranet fédéral, accompagnée de la déclaration d'engagement du président du club.⇨
  - ~~○ roster de 18 joueurs minimum pour l'équipe de Division 1, accompagné de la déclaration du Président.~~
  - ~~○ roster d'une équipe réserve 19 ans et plus évoluant dans un autre championnat.~~
  - ~~○ roster de 12 joueurs minimum par équipe (8 joueurs minimum pour une équipe 9U), pour trois équipes jeune (18U jusqu'à 9U baseball et/ou softball) évoluant en championnat. Les ententes ne sont pas acceptées.~~
- Les engagements et les participations effectives en championnat jeunes de 3 équipes (18U jusqu'à 9U baseball et/ou softball) hors équipes d'entente de ces équipes, ainsi que d'unes équipes réserves jouant en régional en 19 ans et plus évoluant dans un autre championnat le cas échéant, devront avoir été visés, pour les championnats régionaux, par le président de la ligue régionale concernée et communiqués à la CFS et à la CFJ en début et fin de championnat régional.
- Disposer à chaque rencontre officielle du championnat de France de Division 1 d'un cadre diplômé d'Etat ou par la Fédération :
  - titulaire de l'un des diplômes suivants :
    - BEES 1 ou 2 Baseball-Softball,
    - BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,
    - DEJEPS Baseball-Softball,
    - DESJEPS Baseball-Softball,
    - CQP Technicien sportif baseball - softball – cricket.
  - Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.
  - Ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent.  
(faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRAJES),

## REGLEMENTS COMPETITIONS BASEBALL – FFBS

- ~~○ ou, par mesure transitoire, pour la dernière saison en 2023, titulaire d'un DFE 1 ou d'un DFE 2 (diplôme fédéral).~~
- ~~— Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.~~
- ~~ou par mesure transitoire 2023, titulaire d'un DEF 1 ou 2 (diplôme fédéral ancienne version).~~

- Fournir la liste avec le ou les noms, prénoms, et la photocopie du diplôme ou de l'engagement à une formation des cadres concernés.
- Présenter un arbitre fédéral niveau 3/arbitre national baseball, du cadre actif ou un arbitre fédéral niveau 2/arbitre régional baseball stagiaire (inscrit et participant) à une formation d'arbitre baseball de niveau 3-~~en 2022~~.

Cet arbitre devra suivre impérativement (à ses frais ou ceux de son club), s'il est organisé par la CFA, le stage de préparation à la saison ou, s'il ne l'est pas, à une journée au minimum de formation en région (attestation de présence à fournir) et s'engager à officier dans les championnats nationaux si et dès lors que désigné par la CFA avec un minimum de 8 rencontres officielles effectuées au cours de la saison (le décompte de ces rencontres étant sous la responsabilité de la CFA).

- Présenter un arbitre fédéral niveau 2/arbitre régional baseball du cadre actif s'engageant à officier dans les championnats nationaux si et dès lors que désigné par la CFA.

Il est possible de présenter un arbitre fédéral niveau 1/arbitre départemental baseball stagiaire à une formation d'arbitre baseball de niveau 2 baseball ~~en 2022~~ (= ayant au moins passé le 1er test sur les règles du jeu de la plateforme de formation).

Cet arbitre s'engage à officier dans les championnats nationaux si et dès lors que désigné par la CFA avec un minimum de 6 rencontres officielles effectuées au cours de la saison (le décompte de ces rencontres étant sous la responsabilité de la CFA).

- Si le décompte des rencontres officielles minimales, effectuées par chaque arbitres engagés pour ce club, n'est pas respecté (décompte réalisé par la CFA), alors le club, pour lequel les deux arbitres sont engagés, s'expose à une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.
- L'un des deux arbitres devra obligatoirement être licencié au sein du club.
- Chaque arbitre devra remplir un « formulaire d'engagement Arbitre » pour le championnat de Division 1 qui fera partie du dossier d'engagement définitif du club au championnat de Division 1. L'absence de transmission dudit formulaire d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
- AU MOINS l'un des deux (voire plus si le club décide d'en présenter plus que deux répondant aux conditions d'engagement) arbitres engagés au titre de l'équipe doit être disponible chaque week-end de championnat en cas de sollicitation par la CFA. Les clubs devant y veiller, si nécessaire.
- Un planning PREVISIONNEL des disponibilités des deux arbitres (voire plus si le club décide d'en présenter plus que deux répondant aux conditions d'engagement) sera joint aux formulaires d'engagement et les arbitres devront impérativement répondre au sondage CFA sur leurs disponibilités lorsqu'il sera lancé. A défaut de cela, leur engagement sera invalidé et le club pourra être sanctionné pour non mise à disposition d'arbitre.

La CFA et ses désignateurs, de par la connaissance du terrain et notamment celle du corps arbitral et avec le souci de l'amélioration de l'arbitrage dans les championnats nationaux, disposent de toute latitude pour assigner, dans un championnat ou un autre, ou ne pas assigner les arbitres présentés par les clubs dans leur dossier d'engagement.

- Présenter un dossier d'engagement d'au moins un scoreur (licencié ou non dans le club) de niveau SF3 ou SF4. L'absence de transmission dudit dossier d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
- Les rencontres doivent être scorées par au minimum un scoreur SF3 ou SF4 ~~et~~ un scoreur-opérateur validé par la CFSS ~~ou SF3~~, inscrits au cadre actif de la CFSS et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

Ou, par mesure transitoire, pour la dernière saison en 2022, un scoreur SF2 en cours de formation pour le diplôme SF3, inscrit au cadre actif de la CFSS et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

- S'engager à participer au Challenge de France si le club est en possession des droits sportifs correspondants.
- S'engager à participer aux rencontres des phases de finale, de maintien et de barrage en cas de qualification.
- S'engager à couvrir l'intégralité des frais liés à l'arbitrage, au scorage et à l'établissement des statistiques lui incombant en fin de saison sportive, après état récapitulatif des frais engagés et péréquation de la charge, Challenge de France inclus.
- Utiliser des battes conformes à la liste des battes officielles validée par le comité directeur.
- Disposer de 2 jeux de maillots ; un sombre et un clair (fournir à la CFS les couleurs des maillots).
- Disposer d'un terrain aux spécificités définies par la commission fédérale terrains et équipements et homologué par cette dernière pour opérer à ce niveau de jeu, et joindre une convention de mise à disposition fournie par la collectivité possédant l'équipement dans le dossier d'inscription.
- Avoir renseigné sur l'extranet fédéral les informations générales et techniques relatives au terrain susmentionné utilisé dans le cadre du championnat.
- Déposer sur la plateforme dédiée avant la 1ère journée du championnat de France et du Challenge de France une photo de l'équipe et le portrait de chaque joueur répondants aux caractéristiques demandées.

## II. Division 2

- Montants de l'inscription, de la provision d'arbitrage pour le championnat ,de la caution et la provision de scorage et d'établissement des statistiques pour le championnat définis dans le guide financier fédéral.
- Être en règle des péréquations de l'année précédente.
- Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.
- Présenter les derniers comptes approuvés en assemblée générale du club ou de la section (compte de résultat et bilan).
- Présenter le budget prévisionnel du club, établi pour l'année de ce championnat.
- Disposer d'un minimum de 60 licenciés dans le club dont 30 licenciés jeunes en pratique compétitions officielles baseball ou softball et 15 licenciés féminines à la date de la dernière journée de la phase régulière de la saison en cours.
- Présenter une pré-liste provisoire de 30 joueurs maximum pour l'équipe de Division 2 ~~les rosters suivants~~ via le formulaire CFS complété ou par extraction d'un e-roster directement sur l'extranet fédéral, accompagnée de la déclaration d'engagement du président du club. →
  - ~~○ roster de 15 joueurs minimum pour l'équipe de Division 2 accompagné de la déclaration du Président.~~
  - ~~○ roster d'une équipe réserve 19 ans et plus évoluant dans un autre championnat.~~
  - ~~○ roster de 12 joueurs minimum par équipe (8 joueurs minimum pour une équipe 9U), de deux équipes jeunes (18U jusqu'à 9U baseball ou/et softball) évoluant en championnat. Les ententes ne sont pas acceptées.~~
- Les engagements et les participations effectives en championnat jeunes de 2 équipes (18U jusqu'à 9U baseball et/ou softball) hors équipes d'entente, ainsi que d'une équipe réserve en 19 ans évoluant en championnat régional, visés, pour les championnats régionaux, par le président de la ligue régionale concernée et communiqués à la CFS et à la CFJ en début et fin de championnat régional. ~~Les engagements et les participations effectives en championnat jeune de ces équipes, ainsi que des équipes réserves jouant en régional 19 ans et plus le cas échéant, devront avoir été visés par le président de la ligue régionale concernée et communiqués à la CFS et à la CFJ en début et fin de championnat régional.~~
- Disposer à chaque rencontre officielle du championnat de France de Division 2 d'un cadre diplômé d'Etat ou par la Fédération :
  - titulaire de l'un des diplômes suivants :

## REGLEMENTS COMPETITIONS BASEBALL – FFBS

- BEES 1 ou 2 Baseball-Softball,
- BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,
- DEJEPS Baseball-Softball,
- DESJEPS Baseball-Softball,
- CQP Technicien sportif baseball - softball – cricket.

Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.

- ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent.

(faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRAJES),

- ou, ~~par mesure transitoire, pour la dernière saison en 2023~~, titulaire d'un DFE 1 ou d'un DFE 2 (diplôme fédéral).

Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.

- ou ~~par mesure transitoire 2023~~, titulaire d'un DEF 1 ou 2 (diplôme fédéral ancienne version).

- Fournir la liste avec le ou les noms, prénoms, et la photocopie du diplôme ou de l'engagement à une formation des cadres concernés.
- Présenter un arbitre baseball de grade MINIMUM fédéral niveau 2/régional du cadre actif. Cet arbitre devra suivre impérativement (à ses frais ou ceux de son Club) le stage de préparation à la saison, s'il est organisé par la CFA, ou à une journée au minimum de formation en région (attestation de présence à fournir) et s'engager à officier dans les championnats nationaux si et dès lors que désigné par la CFA, avec un minimum de 8 rencontres officielles effectuées au cours de la saison (le décompte de ces rencontres étant sous la responsabilité de la CFA).
- Présenter un arbitre fédéral niveau 2/arbitre régional baseball du cadre actif s'engageant à officier dans les championnats nationaux si et dès lors que désigné par la CFA.

Il est possible de présenter un arbitre fédéral niveau 1/arbitre départemental baseball stagiaire à une formation d'arbitre baseball de niveau 2 Baseball ~~en 2022~~ (= ayant au moins passé le 1e test sur les Règles de la plateforme de formation).

Cet arbitre s'engage à officier dans les championnats nationaux si et dès lors que désigné par la CFA avec un minimum de 6 rencontres officielles effectuées au cours de la saison (le décompte de ces rencontres étant sous la responsabilité de la CFA).

- Si le décompte des rencontres officielles minimales, effectuées par chaque arbitres engagés pour ce club, n'est pas respecté (décompte réalisé par la CFA), alors ce club, pour lequel les deux arbitres sont engagés, s'expose à une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

L'un des deux arbitres devra obligatoirement être licencié au sein du club.

Chaque arbitre devra remplir un « formulaire d'engagement Arbitre » pour la Division 2 qui fera partie du dossier d'engagement définitif du club au championnat de Division 2. L'absence de transmission dudit formulaire d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.

AU MOINS l'un des deux (voire plus si le club décide d'en présenter plus que deux répondant aux conditions d'engagement) arbitres engagés au titre de l'équipe doit être disponible chaque week-end de championnat en cas de sollicitation par la CFA. Les clubs devant y veiller, si nécessaire.

Un planning PREVISIONNEL des disponibilités des deux arbitres (voire plus si le club décide d'en présenter plus que deux répondant aux conditions d'engagement) sera joint aux formulaires d'engagement et les arbitres devront impérativement répondre au sondage CFA sur leurs disponibilités lorsqu'il sera lancé. A défaut de cela, leur engagement sera invalidé et le club pourra être sanctionné pour non mise à disposition d'arbitre.

La CFA et ses désignateurs, de par la connaissance du terrain et notamment celle du corps arbitral et avec le souci de l'amélioration de l'arbitrage dans les championnats nationaux, disposent de toute latitude pour assigner, dans un championnat ou un autre, ou ne pas assigner les arbitres présentés par les clubs dans leur dossier d'engagement.

- Présenter un dossier d'engagement d'au moins un scoreur (licencié ou non dans le club) de niveau SF3 ou SF4 ou à titre dérogatoire de niveau SF2 qui sera alors validé (ou non) par la CFSS. L'absence de transmission dudit dossier d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.

- Les rencontres doivent être scorées par ~~au minimum~~ un scoreur SF3 ou SF4 ~~ou un scoreur opérateur ou SF3~~, inscrit au cadre actif de la CFSS et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

Ou, ~~par mesure transitoire, pour la dernière saison en 2022~~ sur dérogation accordée par le CFSS lors de la validation du dossier d'engagement, un scoreur SF2 ~~en cours de formation pour le diplôme SF3~~, inscrit au cadre actif de la CFSS et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.

- S'engager à participer aux rencontres des phases finales, de maintien et de barrage.
- Utiliser des battes conformes à la liste des battes officielles validée par le comité directeur.
- Disposer de 2 jeux de maillots ; un sombre et un clair (fournir à la CFS les couleurs des maillots).
- Disposer d'un terrain aux spécificités définies par la commission fédérale terrains et équipements et homologué par cette dernière pour opérer à ce niveau de jeu, et joindre une convention de mise à disposition fournie par la collectivité possédant l'équipement dans le dossier d'inscription.
- Avoir renseigné sur l'extranet fédéral les informations générales et techniques relatives au terrain susmentionné utilisé dans le cadre du présent championnat. ~~(facultatif pour la saison 2023).~~
- S'engager à couvrir l'intégralité des frais liés au scorage et à l'établissement des statistiques lui incombant en fin de saison sportive, après état récapitulatif des frais engagés et péréquation de la charge.
- Déposer sur la plateforme dédiée avant la 1ère journée du championnat de France une photo de l'équipe et le portrait de chaque joueur répondants aux caractéristiques demandées.

### III. Division 3

- Montants de l'inscription, de la provision d'établissement des statistiques pour le championnat, de la caution définis dans le guide financier fédéral.
- Être en règle, le cas échéant, des péréquations de l'année précédente.
- Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.
- Disposer d'un minimum de 50 licenciés dans le club dont 20 licenciés jeunes en pratique compétitions officielles baseball ou softball et 10 licenciées féminines au 15 juillet de l'année en cours.

~~- Présenter une pré-liste provisoire de 30 joueurs maximum pour l'équipe de Division 3, accompagnée de la déclaration d'engagement du président du club.~~

~~— le roster de 12 joueurs minimum pour l'équipe de Division 3.~~

- Les engagements et les participations effectives en championnat jeune d'une équipe (18U jusqu'à 9U baseball et/ou softball) hors équipes d'entente, visés par le président de la ligue régionale concernée et communiqués à la CFS et à la CFJ en début et fin de championnat régional ~~Présenter le roster de 12 joueurs minimums par équipe (8 joueurs minimums pour une équipe 9U), d'une équipe jeune (18U jusqu'à 9U baseball ou/et softball) évoluant en championnat.~~

- Disposer à chaque rencontre officielle du championnat de France de Division 3 d'un cadre diplômé d'Etat ou par la Fédération :

- o titulaire de l'un des diplômes suivants :
  - BEES 1 ou 2 Baseball-Softball,
  - BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,
  - DEJEPS Baseball-Softball,
  - DESJEPS Baseball-Softball,
  - CQP Technicien sportif baseball - softball – cricket.

Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.

- o ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent.

(faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRAJES),

- o ou, ~~par mesure transitoire, pour la dernière saison en 2023~~, titulaire d'un DFA, DFE 1 ou d'un DFE 2 (diplôme fédéral).

Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.



- Fournir la liste avec le ou les noms, prénoms, et la photocopie du diplôme ou de l'engagement à une formation des cadres concernés.
- Présenter un arbitre fédéral niveau 2/arbitre régional baseball du cadre actif.  
Il est possible de présenter un arbitre fédéral niveau 1/arbitre départemental baseball du cadre actif aux mêmes conditions si celui-ci est validé par cooptation par la CFA pour officier en Division 3.
- Cet arbitre peut s'être déjà engagé au titre d'une équipe inscrite en Division 1, Division 2 pour la même saison sous réserve que ledit championnat soit intégralement terminé au jour du début du championnat de Division 3.
- Chaque arbitre devra remplir un « formulaire d'engagement Arbitre » pour la Division 3 qui fera partie du dossier d'engagement définitif du club au championnat de Division 3. L'absence de transmission dudit formulaire d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
- L'arbitre engagé au titre de l'équipe doit se rendre disponible autant que possible lors de ce championnat en cas de sollicitation par la CFA.
- La CFA et ses désignateurs, de par la connaissance du terrain et notamment celle du corps arbitral et avec le souci de l'amélioration de l'arbitrage dans les championnats nationaux, disposent de toute latitude pour assigner, dans un championnat ou un autre, ou ne pas assigner les Arbitres présentés par les clubs dans leur dossier d'engagement.
- Présenter un dossier d'engagement d'au moins un scoreur (licencié ou non dans le club) de niveau SF2 minimum. L'absence de transmission dudit dossier d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
- Les rencontres doivent être scorées par un scoreur ~~de niveau régional 1er degré~~ SF2 minimum, inscrit au cadre actif de la CFSS et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage
- Déposer sur la plateforme dédiée avant la 1ère journée du championnat de France, une photo de l'équipe et le portrait de chaque joueur répondants aux caractéristiques demandées.
- S'engager à participer aux rencontres des phases finales.
- S'engager à couvrir l'intégralité des frais liés à l'établissement des statistiques lui incombant en fin de saison sportive, après état récapitulatif des frais engagés et péréquation de la charge.
- Disposer de 2 jeux de maillots ; un sombre et un clair (fournir à la CFS les couleurs des maillots).
- Disposer d'un terrain aux spécificités définies par la commission fédérale terrains et équipements et homologué par cette dernière pour opérer à ce niveau de jeu, et joindre une convention de mise à disposition fourni par la collectivité possédant l'équipement dans le dossier d'inscription.
- Avoir renseigné sur l'extranet fédéral les informations générales et techniques relatives au terrain susmentionné utilisé dans le cadre du présent championnat (~~facultatif pour la saison 2023~~).
- Utiliser des battes conformes à la liste des battes officielles validée par le comité directeur.

## ANNEXE 2 - PENALITES FINANCIERES ET SANCTIONS

Déplacé dans le guide financier fédéral.

## ANNEXE 3 - FORMULES SPORTIVES

### Section 1 - Compétitions nationales

#### I. Division 1

1 championnat de genre mixte composé de 8 équipes.

Phase de qualification dite « saison régulière »

- 14 journées soit 28 rencontres par équipe, en programme de 2 fois 9 manches.

- La Fédération invite fortement les clubs à organiser les rencontres sur 2 journées (1 match le samedi à 15h (heure d’hiver) puis 16h (heure d’été) et 1 match le dimanche à 11h)

### **Phase finale dite « Play-off »**

Sont qualifiées pour les demi-finales, les équipes terminant aux quatre premières places de la saison régulière selon leur ratio victoire/défaite. En cas d’égalité, il sera fait application de l’Article 131 des règlements généraux.

#### Demi-finales

Les demi-finales se jouent au meilleur des 5 rencontres sur deux week-ends de compétition et sont déterminées telles que :

- 1e vs 4e
- 2e vs 3e

Deux rencontres sont programmées le premier week-end respectivement chez le 4e et le 3e et trois rencontres sont programmées le second week-end chez le 1er et le 2e.

#### Finale « French Baseball Series »

La finale se joue au meilleur des 5 matchs sur deux week-ends de compétition.

Deux rencontres sont programmées le premier week-end chez le moins bien classé de la saison régulière.

Trois rencontres sont programmées le second week-end chez le mieux classé de la saison régulière.

#### Phase de maintien dite « Play-down »

Sont concernées pour le premier tour, les équipes terminant aux quatre dernières places de la saison régulière.

#### Premier tour

Les rencontres se jouent au meilleur des 5 matchs sur deux week-ends de compétition et sont déterminées ainsi :

- 5e vs 8e
- 6e vs 7e

Deux rencontres sont programmées le premier week-end respectivement chez le 8e et le 7e et trois rencontres sont programmées le second week-end chez le 5e et le 6e.

#### Second tour

Les perdants du premier tour doivent se départager au meilleur des 5 matchs sur deux week-ends de compétition.

Deux rencontres sont programmées le premier week-end chez le moins bien classé de la saison régulière.

Trois rencontres sont programmées le second week-end chez le mieux classé de la saison régulière.

### **Droits sportifs :**

- Le champion de France représente la France dans les compétitions européennes de la saison suivante ouvertes aux clubs dans les conditions définies à l’Article 153 des règlements généraux.
- Le dernier du championnat de Division 1 est relégué sous réserve de l’accession en Division 1 du champion de France de Division 2.

## **II. Challenge de France**

### Compétition de genre mixte.

Les 8 équipes du championnat de Division 1 baseball sont sélectionnées pour le Challenge de France.

Les rencontres se déroulent en 7 manches.

- 2 poules de 4 équipes (sur la base du classement final du Championnat D1 de la saison précédente) :
- Poule A : 1er – 4e – 5e – 8e
- Poule B : 2e – 3e – 6e – 7e

De manière générale, l’équipe la mieux classée lors du classement final de la saison précédente est considérée comme recevant la rencontre.

### **Premier tour :**

- Rencontre A1 : le 1er rencontre le 8e
- Rencontre B1 : le 2e rencontre le 7e
- Rencontre A2 : le 4e rencontre le 5e
- Rencontre B2 : le 3e rencontre le 6e
- Rencontres A3 et B3 : les perdants des matchs 1 et 2 de chaque poule se rencontrent.
- Rencontres A4 et B4 : le vainqueur du match A1 rencontre le vainqueur du match B1 et le vainqueur du match A2 rencontre le vainqueur du match B2
- Rencontres A5 et B5 : le perdant du match A4 rencontre le vainqueur du match A3 et le perdant du match B4 rencontre le vainqueur du match B3.
- Sont éliminées les équipes perdantes des rencontres A3, B3, A5 et B5.

#### **Demi-finales :**

- Rencontre C1 : le vainqueur du match A4 rencontre le vainqueur du match B5.
- Rencontre C2 : le vainqueur du match B4 rencontre le vainqueur du match A5.
- Sont éliminées les équipes perdantes des rencontres C1 et C2.

#### **Finale :**

Les vainqueurs des 2 demi-finales se rencontrent.

#### **Droits sportifs :**

Le vainqueur du Challenge de France représente la France dans les compétitions européennes de la saison suivante ouvertes aux clubs dans les conditions définies à l'Article 153 des règlements généraux.

### **III. Division 2**

Championnat de genre mixte composé de 14 équipes réparties en deux poules : 1 poule A de 8 équipes et 1 poule B de 6 équipes.

#### **Phase de qualification dite « saison régulière »**

- 14 journées soit 28 rencontres par équipe pour la poule A et 15 journées soit 30 rencontres pour la poule B, en programme de 2 fois 7 manches.
- Rencontres aller-retour en tournoi de ronde (round robin) en poule A et rencontres en 3 tours (1 phase aller, 1 phase retour, et 1 phase avec un match en « recevant » et un match en « visiteur ») en poule B.

Les 4e de chaque poule sont départagés au ratio victoires/défaites de la phase de qualification pour la 7<sup>e</sup> place. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

#### **Phase finale dite « play-off »**

Sont qualifiés les 3 meilleures équipes de chaque poule de la phase régulière. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

#### **Premier tour (wild card)**

- Rencontres au meilleur des 3 matchs chez les 2e de chaque poule.
- Rencontres C : 2e poule A vs 3e poule B.
- Rencontres D : 2e poule B vs 3e poule A.
- Les vainqueurs des rencontres C & D sont qualifiés en demi-finales

Les perdants des rencontres C et D sont départagés au ratio victoires/défaites de la phase de qualification pour la 5<sup>e</sup> place. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux..

#### **Demi-finales**

- Rencontres au meilleur des 3 matchs chez les 1ers de chaque poule.
- Rencontres E : 1<sup>e</sup> poule B vs vainqueur rencontres C.
- Rencontres F : 1<sup>e</sup> poule A vs vainqueur rencontres D.
- Les vainqueurs des rencontres E & F sont qualifiés en finale

Les perdants des rencontres E et F sont départagés au ratio victoires/défaites de la phase de qualification pour la 3<sup>e</sup> place. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

#### **Finale**

- La finale se joue au meilleur des 5 rencontres sur deux week-ends de compétition.

Le premier weekend chez le moins bien classé de la saison régulière et le second weekend chez le mieux classé de la saison régulière. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

Phase de maintien dite « playdown »

Sont concernées pour le premier tour, les équipes terminant 5<sup>e</sup>, 6<sup>e</sup>, 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> de la poule A, et 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> de la poule B à l'issue de la saison régulière.

- Premier tour :

- o Groupe G : 5<sup>e</sup> poule A, 6<sup>e</sup> poule B, 8<sup>e</sup> poule A.
- o Groupe H : 5<sup>e</sup> poule B, 6<sup>e</sup> poule A, 7<sup>e</sup> poule A.
- o 2 tournois de ronde G et H (Round Robin) chez le 5<sup>e</sup> de chaque poule (rencontres en 7 manches sur un week-end).
- o Rencontres G : 5<sup>e</sup> poule A vs 6<sup>e</sup> poule B – 6<sup>e</sup> poule B vs 8<sup>e</sup> poule A – 8<sup>e</sup> poule A vs 5<sup>e</sup> poule A.
- o Rencontres H : 5<sup>e</sup> poule B vs 6<sup>e</sup> poule A – 6<sup>e</sup> poule A vs 7<sup>e</sup> poule A – 7<sup>e</sup> poule A vs 5<sup>e</sup> poule B.
- o Les vainqueurs des groupes G & H sont maintenus en Division 2 pour la saison suivante. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.
- o Les vainqueurs des groupes G et H sont départagés au ratio victoires/défaites de la phase de qualification pour la 9<sup>e</sup> place. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.
- o Les 3<sup>e</sup> des groupes G & H sont relégués au niveau régional pour la saison suivante. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.
- o Les 2<sup>e</sup> des groupes G & H s'affrontent lors du second tour des playdowns. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

- Second tour :

- o Les seconds du premier tour doivent se départager au meilleur des 5 matchs sur deux week-ends de compétition : le premier weekend chez le moins bien classé de la saison régulière et le second week-end chez le mieux classé de la saison régulière. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

**Droits sportifs :**

- Le champion de Division 2 accède au championnat Division 1 de la saison suivante, sous réserve de remplir les conditions d'engagement en Division 1.
- Les perdants des tournois du premier tour de maintien (G et H) sont directement relégués de Division 2.
- Le perdant du second tour de maintien (I) est relégué de Division 2 sous réserve de l'accession en Division 2 du champion de France de Division 3.
- Les poules de la saison suivante seront déterminées ainsi :
  - o Poule A : Relégué D1, 4e, 5e, 8e, 9e et champion D3.
  - o Poule B : 2e,3e,6e,7e,10e et 11e.

#### **IV. Division 3**

Championnat national interrégional de genre mixte.

12 équipes en 4 poules de 3 équipes

**Phase de qualification dite « saison régulière » :**

- 4 poules de 3 équipes
- 3 plateaux pour chaque poule, chaque équipe reçoit 1 plateau
- Chaque plateau se compose de 3 rencontres de 7 manches entre les 3 équipes

**Phase finale dite « Play-off » :**

- Appel à candidature pour recevoir le plateau final
- Sont qualifiés les vainqueurs de chaque poule
- Final Four (sur terrain neutre) : tirage au sort pour les demi-finales
- ½ finales en rencontres de 7 manches,
- Petite finale et Finale en rencontres de 7 manches

**Droits sportifs :**

[Le vainqueur de la Division 3 accède à la Division 2 pour la saison suivante sous réserve de remplir les conditions d'engagement en Division 2.](#)

## **V. Open de France féminin**

Compétition de genre féminin.

6 équipes en 2 poules de 3 équipes

### **Premier tour**

- 2 poules de 3 équipes
- Simple round robin.

### **Second tour**

- - Demi-finales = 1A vs 2B (DF1) et 1B vs 2A (DF2)

### **Tour final**

- - Match de classement 5-6 : 3A vs 3B
- - Petite-finale (3-4) : Perdant DF1 vs Perdant DF2.
- - Finale (1-2) : Vainqueur DF1 vs Vainqueur DF2.

## **Section 2 - Compétitions régionales**

### **I. 19 ans et plus**

Le championnat régional doit comporter au moins 3 équipes pour pouvoir se dérouler (sauf dérogation accordée par la CFS).

Si la formule reste libre le championnat doit comporter au minimum 12 rencontres pour chaque équipe pour être validé par la CFS.

Les ligues sont tenues de communiquer les règlements particuliers régionaux et de faire homologuer la formule de leurs championnats par la CFS.

La non-communication des règlements particuliers régionaux et des formules de championnat pour la date fixée par la CFS entraînera pour la ligue fautive une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

Toute formule de championnat non homologuée ne pourra permettre la qualification des équipes participantes au championnat de Division 3 et/ou des championnats de France 23U.

De même les ligues sont tenues de transmettre tous les 15 jours les résultats et classements de leurs championnats respectifs à la CFS pour un suivi des compétitions et des conditions d'engagement des équipes dans les divers championnats nationaux.

A défaut d'effectuer cette transmission, la ligue concernée se verra sanctionnée par une pénalité financière définis dans le guide financier fédéral.

### **II. Catégories jeunes**

Les règlements particuliers régionaux et les formules des compétitions relevant des championnats régionaux jeunes doivent être envoyées à la CFJ, afin que celle-ci procède, ou non, à leur homologation, conformément aux dispositions de l'annexe 19 des présents règlements.

A défaut d'effectuer cet envoi, la ligue concernée se verra sanctionnée par une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

De surcroît, une non-homologation des formules de compétition ne permettra pas la qualification des équipes de la ligue concernée aux divers championnats de France.

Les ligues régionales rendent compte à la CFS et à la CFJ des résultats et des classements.

## Section 3 - Compétitions départementales

### I. 19 ans et plus

Le championnat départemental doit comporter au moins 3 équipes pour pouvoir se dérouler (sauf dérogation accordée par la CFS).

Si la formule reste libre le championnat doit comporter au minimum 12 rencontres pour chaque équipe pour être validé par la CFS.

Les comités sont tenus de communiquer les règlements particuliers départementaux et de faire homologuer la formule de leurs championnats par la CFS.

La non-communication des règlements particuliers départementaux et des formules de championnat pour la date fixée par la CFS entraînera pour le comité départemental fautif une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

Toute formule de championnat non homologuée ne pourra permettre la qualification des équipes participantes aux championnats régionaux.

De même les comités sont tenus de transmettre tous les 15 jours les résultats et classements de leurs championnats respectifs à la CFS pour un suivi des compétitions et des conditions d'engagement des équipes dans les divers championnats régionaux.

A défaut d'effectuer cette transmission, Le comité départemental concerné se verra sanctionné par une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

### II. Catégories jeunes

Les règlements particuliers départementaux et les formules des compétitions relevant des championnats départementaux jeunes doivent être envoyées à la CFJ, afin que celle-ci procède, ou non, à leur homologation.

A défaut d'effectuer cet envoi, le comité départemental concerné se verra sanctionné par une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

De surcroît, une non-homologation des formules de compétition ne permettra pas la qualification des équipes du comité départemental concerné aux divers championnats régionaux et ou nationaux.

Les comités départementaux rendent compte aux commissions régionales jeunes ou sportives, suivant le cas, ainsi qu'à la CFS et à la CFJ des résultats et des classements.

## ANNEXE 4 - DUREE DES RENCONTRES

Déplacé dans les règlements généraux.

## ANNEXE 5 - TABLEAU DE CLASSIFICATION DES TERRAINS

Déplacé dans les règlements généraux.

## ANNEXE 6 - ~~(RESERVEE)~~ JOUEURS FORMES LOCALEMENT

Compétitions	Nombre de JFL en jeu	Start JFL	Manche lancées par des JFL
--------------	----------------------	-----------	----------------------------

REGLEMENTS COMPETITIONS BASEBALL – FFBS

<b>Division 1</b>	Garantir la présence continue de 5 joueurs JFL en jeu	Programme double ou triple : un match au moins devra être débuté par un lanceur JFL	Programme double : au moins 7 manches devront être lancées par un ou des lanceurs JFL Programme triple : minimum 10 manches
<b>Division 2</b>	Garantir la présence continue de 5 joueurs JFL en jeu	Programme double ou triple : un match au moins devra être débuté par un lanceur JFL	Programme double : au moins 5 manches devront être lancées par un ou des lanceurs JFL Programme triple : minimum 8 manches
<b>Division 3</b>	Garantir la présence continue de 3 joueurs JFL en jeu		Programme double : au moins 3 manches devront être lancées par un ou des lanceurs JFL Programme triple : minimum 5 manches
<b>Challenge de France</b>	Garantir la présence continue de 5 joueurs JFL en jeu		

## ANNEXE 7 - DOSSIER D'ENGAGEMENT DEFINITIF EN DIVISION 1 – DIVISION 2 – DIVISION 3

Le dossier d'engagement définitif doit comporter les pièces suivantes pour chaque championnat :

- Le formulaire d'engagement définitif,
- Les règlements de lègues d'engagement, la caution, de provision pour l'arbitrage, le cas échéant, et de provision pour le scoring et l'établissement des statistiques, le cas échéant,
- Le budget prévisionnel du club,
- Les comptes de l'année précédente votés en assemblée générale du club,
- Le visa de la CFS ou de la CRS concernée relatif aux engagements de la ou des équipes de réserve.
- Les noms, grades et coordonnées des arbitres s'engageant à officier pour le club en championnat national accompagné pour chacun d'entre eux du « formulaire engagement arbitre » personnel dûment rempli et signé ainsi que, pour la Division 1 ou la Division 2, du planning prévisionnel des disponibilités des arbitres,
- Le dossier d'engagement du ou des scoreur(s) habilités à officier dans le championnat ~~Les noms, diplômes et coordonnées des scoreurs officiant~~ pour le club pour la saison, et le nom d'un référent scoreur pour le club,
- Les noms, diplômes et coordonnées des cadres techniques des équipes,
- La déclaration par la trésorerie fédérale et le responsable fédéral chargé des péréquations que le club est à jour de ses péréquations, de sa cotisation annuelle et de ses éventuelles amendes et autres dettes vis-à-vis de la Fédération issues de la saison sportive précédente,
- Le certificat d'homologation du terrain par la commission fédérale terrains et équipements pour le niveau de compétition concerné,
- Un document indiquant les couleurs des uniformes pour les rencontres à domicile et à l'extérieur,
- Pour la Division 1 : le formulaire de souhaits de choix de calendrier.

## ANNEXE 8 - REGLEMENT DES OPENS DE FRANCE, COUPES DE FRANCE ET CHAMPIONNATS DE FRANCE DE BASEBALL JEUNES

En attente de mise à jour pour la saison 2024

## ANNEXE 9 - REGLEMENT PARTICULIER DU CHAMPIONNAT OU OPEN 9U ('BEE-BALL ROOKIE')

En attente de mise à jour pour la saison 2024

## ANNEXE 10 - REGLEMENT PARTICULIER DU CHAMPIONNAT 10U ('BEEBALL MAJOR')

En attente de mise à jour pour la saison 2024

## ANNEXE 11 - (RESERVEE)

## ANNEXE 12 - REGLEMENT DE L'OPEN DE FRANCE FEMININ DE BASEBALL

### Glossaire

FFBS	Fédération Française de Baseball et Softball
CFJ	Commission Fédérale Jeunes
Compétitions	Opens de France / Championnats de France
CFA	Commission Fédérale Arbitrage
CRA	Commission Régionale d'Arbitrage
CFSS	Commission Fédérale Scoring et Statistiques
CFS	Commission Fédérale Sportive

### Préambule

Les dispositions du présent règlement s'appliquent à toutes les rencontres organisées dans le cadre du plateau final de l'Open de France féminin de baseball de la catégorie 19 ans et plus sous la responsabilité de la CFS.

#### Article 1. Participants

**1.1** Un club, une entente de club, un comité départemental ou une ligue régionale peut inscrire une équipe sans condition de participation à un championnat régional.

**1.2** Toute titulaire d'une licence fédérale baseball ou d'une extension de licence baseball peut participer à la compétition avec, au choix, l'une des équipes suivantes :

- Celle de son club de licence ou d'extension,
- Celle de l'entente à laquelle participe son club de licence ou d'extension,
- Celle du comité départemental dans le ressort duquel son club de licence ou d'extension est situé,
- Celle de la ligue régionale dans le ressort de laquelle son club de licence ou d'extension est situé.

#### Article 2. Titre

La CFS enregistre le classement et le titre de vainqueur au vu du rapport des commissaires techniques.

#### Article 3. Formule sportive

**3.1** La formule sportive est déterminée en fonction du nombre d'équipes inscrites en amont de la compétition. Le nombre d'équipes inscrites est limitée à 6 pour le plateau final.

**3.2** Les rencontres se déroulent en un même lieu.



**3.3** La CFS ou, le cas échéant les commissaires techniques sur le terrain, a/ont toute autorité pour adapter la formule prévue pour la compétition.

#### **Article 4. Echancier**

##### **4.1 Ouverture à candidature pour l'organisation**

**4.1.1** Tous les ans, le comité directeur fédéral ouvre à candidature, auprès des clubs, l'organisation de la compétition.

**4.1.2** Les clubs candidats doivent transmettre un dossier de candidature conformément au cahier des charges d'organisation de la compétition (cf. annexe 1 du présent règlement), au plus tard avant la date fixée dans l'appel à candidature publié par la FFBS.

##### **4.2 Validation de l'organisateur**

Le comité directeur fédéral, après avis de la CFS, attribue l'organisation de la compétition au moins trois (3) mois avant le déroulement de ces dernières.

##### **4.3 Inscriptions**

Les équipes souhaitant participer à un Open de France doivent remettre leur dossier d'inscription établi selon les conditions d'engagements à la compétition concernée (cf. Annexe 2 du présent Règlement) avant la date définie chaque année par la CFS.

##### **4.4 Calendrier définitif**

La CFS communique le calendrier définitif aux clubs concernés, au plus tard deux (2) semaines avant le début de la compétition.

#### **Article 5. Renoncement et du forfait**

**5.1** Lorsqu'un renoncement volontaire est annoncé avant la diffusion du calendrier définitif, ~~les chèques de~~ caution n'est pas encaissée.

**5.2** Lorsqu'un renoncement volontaire est annoncé après la diffusion du calendrier définitif, ~~les chèques~~ caution est encaissée.

**5.3** Le cas échéant, l'organisateur peut saisir le comité directeur fédéral pour le versement d'une indemnité calculée en fonction du préjudice subi et payable par le club fautif à l'organisation pour des frais engagés pour l'hébergement, les repas, la publicité et/ou autres.

#### **Article 6. Règles de jeu**

**6.1** La compétition se joue selon les dispositions des documents listés ci-dessous par ordre de priorité décroissante publiés par la Fédération et en vigueur à la date de déroulement de la compétition :

- les règlements généraux,
- le présent règlement,
- les règles officielles de jeu,

**6.2** Les articles suivants dérogent aux règles officielles de jeu comme suit :

##### 2.00 – DU TERRAIN DE JEU

Les caractéristiques du terrain propres à chaque compétition sont définies dans le Titre VII des règlements généraux.

##### 3.00 – DES EQUIPEMENTS ET UNIFORMES

Toutes les équipes participantes doivent avoir deux uniformes de couleurs différentes. L'ensemble des joueuses et membres du staff doivent porter des uniformes identiques.

Les balles utilisées par les équipes participantes doivent être conformes aux spécifications officielles définies par la Fédération pour la saison en cours.

A titre dérogatoire aux spécifications officielles définies par la Fédération pour la saison en cours, les battes utilisées par les équipes participantes doivent être conformes aux spécifications suivantes :

L'utilisation des battes en aluminium est autorisée comme suit :

La longueur maximale est de 36 pouces (91,4 cm) et le diamètre maximal est de 2 3/4 pouces (6,99 cm) ;

## REGLEMENTS COMPETITIONS BASEBALL – FFBS

Une batte ne peut pas peser, numériquement, plus de cinq unités de moins que la longueur de la batte (par exemple, une batte de 35 pouces de long (88,9 cm) ne peut pas peser moins de 30 onces (850,5 grammes)) ;

Il est obligatoire que toutes les battes aient une marque d'identification à 18 pouces (45,7 cm) de l'extrémité du manche.

L'utilisation des battes en bois est également autorisée, à condition qu'elles soient incluses dans la liste officielle approuvée de la saison sportive en cours publiée par WBSC Europe.

### 5.00 – DU DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

Une joueuse, une fois retirée de la plaque du lanceur, peut prendre une autre position en défense mais ne peut revenir en position de lanceur au cours d'une même rencontre.

En cas de non-respect des dispositions ci-dessus, une défaite par pénalité sera prononcée par les commissaires techniques pour l'équipe fautive.

Quand une lanceuse prend position, au début de la rencontre ou quand elle remplace une autre lanceuse, elle dispose d'un délai de 90 secondes pour effectuer des lancers d'échauffement vers sa receveuse, le jeu étant arrêté pour cela.

#### 5.01 Du lancer

Une joueuse à la position de lanceuse ne peut effectuer plus de lancers que le quota défini ci-dessous pour sa catégorie d'âge sur une période de trois (3) jours consécutifs, quelle que soit la compétition à laquelle elle participe (y compris les compétitions séniors pour les 18U).

18U : 95 lancers.

La lanceuse ayant atteint cette limite est autorisée à terminer le compte du batteur en cours.

Si la joueuse participe à plusieurs rencontres pendant cette période, tous les lancers effectués sont comptabilisés.

Les lancers d'échauffement ne sont pas comptabilisés.

Un jour correspond à l'intervalle de temps de 24 heures commençant à minuit.

Une lanceuse 18U ayant atteint son quota maximum de lancers ne peut plus jouer au poste de receveur le même jour et le lendemain, quelle que soit la rencontre.

En cas de non-respect des dispositions ci-dessus, une défaite par pénalité sera prononcée par les commissaires techniques pour l'équipe fautive.

#### 5.02 La receveuse

Une joueuse à la position de receveuse ne peut jouer plus de manches que le quota défini ci-dessous pour sa catégorie d'âge sur une période de trois (3) jours consécutifs, quelle que soit la compétition à laquelle elle participe (y compris les compétitions séniors pour les 18U).

18U : 18 manches.

Un lancer reçu dans une manche, hors lancer d'échauffement, compte pour une manche complète.

Si la joueuse participe à plusieurs rencontres pendant cette période, toute manche jouée à ce poste est comptabilisée.

Un jour correspond à l'intervalle de temps de 24 heures commençant à minuit.

Une receveuse 18U ayant atteint son quota maximum de manches ne peut plus jouer au poste de receveur le même jour et le lendemain, quelle que soit la rencontre.

Le contrôle du nombre de manches jouées est fait par les commissaires techniques à partir des feuilles de score.

En cas de non-respect des dispositions ci-dessus une défaite par pénalité sera prononcée par les commissaires techniques pour l'équipe fautive.

### 7.00 – DE LA FIN DE LA RENCONTRE

#### 7.01 Des rencontres réglementaires

Une rencontre réglementaire dure le nombre de manches et/ou la durée indiqués ci-après :

- 7 manches ou avec un minimum de 3 manches quand il y a une délimitation de temps.

- Le temps de jeu est limité à 1h45 et aucune nouvelle manche ne sera débutée après 1h35 de jeu, à l'exception de la finale pour laquelle seront jouées au minimum 5 manches et 2h00 de match. Le commissaire technique est en charge de faire appliquer ce règlement et signifiera à l'arbitre en charge la fin des rencontres.
- Seule une suspension de jeu de plus de 10 minutes imputable aux intempéries ou à une blessure pourra être décomptée du temps officiel d'une rencontre.

À l'issue de la limite de temps, les dispositions suivantes s'appliquent :

- L'équipe recevante est en attaque :
  - o Si elle mène au score : la lanceuse termine le compte de la batteuse. La rencontre s'achève à l'issue du jeu provoqué par la batteuse,
  - o Si elle est menée : la rencontre continue jusqu'à ce que l'équipe recevante marque le point lui permettant de mener au score ou jusqu'à la fin de la manche. La rencontre s'achève lorsque l'une de ces deux conditions est atteinte,
- L'équipe visiteuse est en attaque : la rencontre continue jusqu'à la fin de la demi-manche. À ce moment :
  - o Si l'équipe recevante mène au score, la rencontre s'achève,
  - o Si l'équipe visiteuse mène au score, la rencontre continue dans les conditions ci-dessus applicables à l'équipe recevante.

S'il y a égalité après la dernière manche complète, le jeu continue avec la règle du Tie-break jusqu'à ce que :

- L'équipe visiteuse ait marqué plus de points au total que l'équipe recevante à la fin d'une manche complète, ou
- L'équipe recevante marque le point gagnant lors d'une manche en cours.

Une rencontre interrompue est réglementaire :

- Si 3 manches ont été terminées ;
- Si l'équipe recevante compte plus de points en 3 complètes ;
- Si l'équipe recevante marque un ou plusieurs points dans la moitié de la 3ème manche pour égaliser le compte.

Lorsqu'une rencontre est définitivement interrompue par les intempéries ou l'obscurité, la validité de la rencontre sera évaluée par les commissaires techniques

#### **Article 7. Occupation des terrains**

- 7.1** L'équipe recevante occupe l'abri des joueurs de troisième base.
- 7.2** Lorsqu'une équipe joue deux rencontres de suite, elle ne change pas d'abri de joueurs.
- 7.3** L'équipe recevante de la finale est définie par tirage au sort effectué par le commissaire technique en présence des équipes.

#### **Article 8. Arbitres**

- 8.1** Les dispositions relatives aux arbitres sont définies à l'annexe 3 du présent règlement.
- 8.2** La CFA nomme un ou plusieurs superviseurs des arbitres dont les indemnités, selon le barème fédéral, et les frais de déplacement seront payés directement par la Fédération.
- 8.3** Les arbitres sont désignés pour les rencontres de la compétition par le ou les commissaire(s) technique(s) après avis du superviseur des arbitres.
- 8.4** Les arbitres et les superviseurs des arbitres doivent être présents à la réunion de la commission technique.

#### **Article 9. Scoreurs et statisticiens**

- 9.1** Les dispositions relatives aux scoreurs et statisticiens sont définies à l'annexe 4 du présent règlement.
- 9.2** La CFSS nomme un ou plusieurs scoreurs-opérateurs et un directeur du scorage, dont les indemnités, selon le barème fédéral, et les frais de déplacement seront payés directement par la Fédération.
- 9.3** Les scoreurs sont désignés pour les rencontres de la compétition par le ou les commissaire(s) technique(s) après avis du directeur du scorage.
- 9.4** Les scoreurs, scoreurs-opérateurs et le directeur du scorage, le cas échéant, doivent être présents à la réunion de la commission technique.

#### Article 10. Documents officiels

**10.1** Les rosters, les line-ups et les feuilles de score et de match doivent être les documents fédéraux officiels. Les line-ups et les feuilles de score et de match seront fournis par la Fédération.

**10.2** Les line-up doivent être déposés 15 minutes avant le début de la rencontre auprès du ou des commissaire(s) technique(s) et des scoreurs sous peine d'une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

**10.3** Les documents sur le suivi des lanceuses et des receveuses, le décompte des lancers et des manches jouées au poste de receveur, seront à signer par les coachs et les scoreurs à l'issue de la rencontre.

#### Article 11. Commissaires techniques

**11.1** Les commissaires techniques sont désignés par la CFS

**11.2** En cas d'expulsion, le ou les commissaire(s) technique(s) doit faire parvenir à la CFS par courrier électronique, la feuille de match et le cas échéant, le ou les rapports de matchs rédigés par l'arbitre en chef de cette rencontre.

#### Article 12. Réunion de la commission technique

**12.1** Une réunion technique réunissant les officiels de l'arbitrage, du scorage, de l'organisateur et des équipes participantes sera programmée avant le début de la compétition par le ou les commissaire(s) technique(s).

**12.2** Les équipes doivent participer à la réunion technique. En cas d'absence, l'équipe fautive sera sanctionnée par une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

**12.3** Lors de cette réunion, les commissaires techniques s'assurent de l'éligibilité des joueuses par un contrôle sur l'extranet fédéral.

#### Article 13. Éligibilité des Joueuses et des Équipes

**13.1** Au moins dix (10) jours avant le début de la compétition, toutes les équipes doivent communiquer à la CFS la liste provisoire des joueuses, via le formulaire fourni par la CFS aux équipes participantes.

**13.2** Lors de la réunion technique, les délégués des équipes présenteront les documents officiels suivants :

- un roster définitif de 12 joueuses minimum
- l'attestation collective de licence de 12 joueuses minimum, imprimée à partir du logiciel de licence de la Fédération, moins de trois jours avant le début de la compétition,
- le cas échéant, les attestations individuelles de licence,
- sur demande du commissaire technique, en cas de doute sur l'identité d'une joueuse, le justificatif d'identité de celle-ci les pièces d'identités ou les passeports.

**13.3** Les documents dûment vérifiés et signés par les commissaires techniques deviennent les rosters officiels des équipes participantes et aucun changement ne sera admis.

**13.4** Seules les joueuses figurant sur les rosters officiels sont considérées comme remplaçantes possibles pour toutes les rencontres de la compétition. Séparément du line up initial, toutes les joueuses sur la liste officielle seront considérées comme remplaçantes possibles pour toutes les rencontres de la compétition.

**13.5** Les rosters officiels des équipes sont photocopiés par l'organisateur et distribués aux commissaires techniques, à la commission fédérale médicale, à la direction technique nationale, aux équipes, aux arbitres, aux scoreurs, et aux médias avant le début de la première rencontre de la compétition.

#### Article 14. Discipline

**14.1** Un 2ème avertissement pendant la compétition sur la même joueuse ou encadrant sera sanctionné d'une rencontre de suspension automatique pour la prochaine rencontre inscrite dans le calendrier de la compétition à laquelle cette joueuse ou encadrant aurait pu participer.

**14.2** Une expulsion d'une joueuse ou encadrant pendant la compétition sera sanctionnée d'une rencontre de suspension automatique pour la prochaine rencontre inscrite dans le calendrier de la compétition à laquelle cette joueuse ou encadrant aurait pu participer.

**14.3** Nonobstant ce qui précède, la commission fédérale de discipline pourra être saisie dans les conditions du règlement disciplinaire fédéral.

## Article 15. Protêt

**15.1** Lorsqu'un protêt est déposé par un manager d'une équipe au sujet d'une mauvaise application ou d'une mauvaise interprétation présumée des règles officielles du baseball, il doit être adressé à l'arbitre du marbre conformément aux règles officielles du baseball. Lorsqu'un tel protêt est déposé, l'arbitre du marbre doit arrêter le match, informer le manager de l'équipe adverse, le ou les commissaires techniques affectés à ce match et le public qu'un protêt a été déposé.

**15.2** Le protêt doit être présenté conformément aux règlements généraux et au guide financier fédéral, et par écrit dans les dix (10) minutes suivant son annonce à l'arbitre en chef, en indiquant le(s) numéro(s) de la ou des règles de baseball concernées, accompagné ~~de 150 € en espèces~~ aux commissaires techniques affectés à la rencontre qui doit immédiatement prendre une décision. Si le protêt survient à la fin du match, le désir de soumettre un protêt doit être annoncé par le manager d'équipe ou le chef de délégation au(x) commissaire(s) technique(s) affecté(s) au match. Ils informeront l'équipe adverse, les arbitres et les autres parties nécessaires qu'une réclamation a été déposée. Après consultation avec les arbitres, une décision sera prise immédiatement par le(s) commissaire(s) technique(s) affecté(s) au travail de ce match. L'équipe adverse doit attendre la décision avant de quitter le terrain de jeu.

**15.3** Toute décision du ou des commissaires techniques concernant les règles du jeu est finale et sans appel.

**15.4** Lorsqu'une équipe participante proteste contre la participation d'une athlète ; le protêt doit être présenté à la commission technique de la compétition avant la fin de la compétition.

**15.5** Si la réclamation ne se réfère pas à une action du jeu, elle doit être soumise par écrit à la commission technique, accompagnée de la caution correspondante, en expliquant les raisons qui la justifient et les dispositions qui lui sont censées s'appliquer.

### **1) Annexe 1 - Cahier des charges d'organisation de l'Open de France féminin de baseball**

#### **a. Procédure du choix de l'organisateur**

La CFS, après dépouillement et analyse des réponses à l'appel à candidatures du comité directeur fédéral pour l'organisation d'un Open de France sur la base des éléments décrits dans le présent cahier des charges, émet un avis au comité directeur fédéral.

Celui-ci prend la décision d'attribution de l'organisation de la compétition à un des candidats.

#### **b. Rôle de la Fédération**

- Nommer le coordinateur fédéral,
- Désigner le ou les commissaire(s) technique(s),
- Nommer les scoreurs et les scoreurs-opérateurs pour le plateau final (CFSS),
- Nommer les arbitres pour le plateau final (CFA),
- Fournir les balles, les récompenses, coupes et médailles (logistique à gérer avec le comité d'organisation),
- Fournir les affichages de la Fédération à mettre en place sur le terrain,
- Fournir la charte graphique de la Fédération à respecter dans les documents produits par l'organisateur (liste des partenaires et logos).

#### **c. Rôle du coordinateur fédéral**

- Être l'interlocuteur mandaté par la Fédération (CFS) pour la manifestation,
- Gérer les cérémonies et le protocole,
- Communiquer un résumé de la compétition.

#### **d. Organisation Déclaration**

Le comité d'organisation s'engage à déclarer la compétition aux autorités compétentes (municipales et/ou préfectorales).

#### **e. Assurance responsabilité civile**

L'organisateur de la compétition (manifestation sportive) doit, en vertu des dispositions de l'article L.331-9 du code du sport, souscrire des garanties d'assurance de responsabilité civile.

Cette obligation pèse sur les groupements sportifs mais aussi sur toutes les personnes, autre que l'État, qui organisent des manifestations sportives ouvertes aux licenciés des Fédérations sportives agréées.

Ces garanties doivent couvrir la responsabilité civile de l'organisateur, de ses préposés et des participants.

**f. Sécurité des installations**

Le comité d'organisation est responsable de la préparation, du déroulement et de la surveillance de la compétition.

Les équipements sportifs doivent répondre à un principe général de sécurité :

Si la compétition a lieu dans une enceinte sportive existante, il faut se conformer aux prescriptions existantes fixant le nombre maximum de personnes admises dans l'enceinte (voir le registre de sécurité ou, pour les équipements plus importants, l'arrêté d'homologation).

Si la compétition se déroule sur des installations provisoires, il faut recueillir l'autorisation du maire de la commune dont dépendent les installations pris après avis d'une commission de sécurité.

**g. Secours**

Un médecin référent doit être présent, ou pouvoir être sur place dans un délai raisonnable.

Un local adapté, clos, alimenté en électricité, avec un lit, une table et 2 chaises est mis à disposition du service médical.

Des conditions d'accès facilitant l'arrivée sur les lieux de la compétition pour les véhicules et équipes de secours doivent être prévus.

**h. Restauration**

Durant la compétition, le comité d'organisation doit prévoir une possibilité de restauration sur place pour les officiels et les équipes engagées.

Optionnel : Le comité d'organisation peut prévoir la possibilité de restauration le soir ainsi que la possibilité de restauration du public.

Les repas doivent se composer d'une entrée, d'un plat et d'un dessert/laitage/fruit, de pain et d'eau.

Le comité d'organisation doit répondre aux demandes de réalisation des plats respectant des obligations religieuses ou médicales à la condition que la demande lui soit parvenue au moins deux semaines à l'avance.

Le comité d'organisation s'engage à communiquer aux équipes participantes et aux officiels les tarifs envisagés pour la restauration d'une équipe de 15 personnes ainsi que pour chaque personne supplémentaire.

**i. Hébergement**

Le comité d'organisation s'engage à fournir un lieu d'hébergement aux équipes participantes et aux officiels ou à leur communiquer une liste d'adresses et de contacts d'hébergements avec les tarifs envisagés pour l'hébergement d'une équipe de 15 personnes ainsi que pour chaque personne supplémentaire.

**j. Fléchage**

Un fléchage visible indiquant le lieu de compétition devrait être installé aux principaux points de circulation routière de la commune.

**k. Sonorisation**

La sonorisation doit être performante et adaptée au volume du terrain. Les spectateurs et les compétiteurs doivent pouvoir entendre de façon intelligible les informations concernant le déroulement des compétitions.

Le comité d'organisation doit veiller à sonoriser le lieu d'échauffement y compris dans le cas où ce dernier est séparé du lieu de compétition.

La diffusion de musique au cours de la manifestation est soumise à déclaration auprès de la délégation régionale de la SACEM.

Lors de la diffusion de musique, les arbitres de la rencontre doivent rester maîtres du volume du son.

Le comité d'organisation s'assure des services de commentateurs expérimentés lors des journées de compétition.

**l. Communication**

La marque de la Fédération doit apparaître sur tous les documents officiels de communication sur la compétition (affiche, prospectus, site Internet de la compétition, etc.)

À cette fin, la Fédération, unique propriétaire de la marque « FFBS Fédération française de baseball et softball » (ci-après la « Marque ») consent, à titre gratuit, une licence d'exploitation de la Marque, au comité d'organisation dans le strict cadre de la promotion et de l'organisation de la compétition.

La licence d'exploitation est consentie par la Fédération au comité d'organisation à des fins strictement non commerciales, à compter de la désignation de l'attribution de la compétition au comité d'organisation par le comité directeur fédéral jusqu'à la fin de la compétition, sur le territoire français.

Le comité d'organisation désireux d'utiliser la Marque à des fins commerciales devra se rapprocher de la Fédération pour négocier un contrat de licence à cet effet.

Les documents officiels de communication sur la compétition devront être soumis au préalable à la validation de la Fédération (coordinateur fédéral).

#### m. Droit à l'image

Le comité d'organisation s'engage à éditer et à envoyer aux participants un formulaire sur le droit à l'image et à renvoyer à la Fédération (coordinateur fédéral) les formulaires remplis.

#### n. Terrains

Le comité d'organisation s'engage à mettre à disposition un ou deux terrains de baseball respectant les normes des régléments généraux R.G.E.S. avec notamment :

- Deux abris de joueuses (dugouts) couverts pour chaque terrain. Une attention particulière sera portée sur la sécurité des joueuses,
- Un point d'eau à proximité du terrain ou prévoir des bouteilles d'eau pour les joueuses,
- Vestiaires avec sanitaires et douches à proximité du terrain.

#### o. Officiels - Arbitrage - Scorage

Le comité d'organisation s'engage à mettre une salle de réunions à disposition des officiels.

Il s'engage également à prévoir un vestiaire à la disposition des arbitres.

Les scoreurs doivent bénéficier sur chaque terrain de la compétition d'un lieu de scorage, indépendant, avec électricité.

Le comité d'organisation doit prévoir un compteur de lancers par terrain.

Les terrains où se déroulent la compétition doivent disposer d'un panneau d'affichage permettant au public de suivre l'évolution des scores.

Les terrains sur lesquels se déroulent les phases finales doivent être équipés d'une connexion internet indépendante.

#### p. Compétition

Durant la compétition le comité d'organisation doit :

- Tenir le terrain en état tout au long de la compétition (traçage, remise en état du terrain, etc.),
- Communiquer sur le programme de l'open de France,
- Coanimer la remise des prix de la finale,
- Assurer la communication vers le public pendant la compétition via la sonorisation.
- Optionnel : Tenir les scores en direct sur Internet.

#### q. Remise des prix - Protocole

Avant rencontre :

- Le comité d'organisation doit présenter au public les officiels opérant lors de chaque rencontre.
- Le comité d'organisation doit présenter les deux équipes finalistes en incluant :
- La présentation du parcours qui a permis d'atteindre la finale,
- La présentation individuelle de chaque joueuse/entraîneur présents sur la feuille de match,
- Le comité organisateur doit diffuser l'hymne national via la sonorisation avant la Finale.

Remise des récompenses :

À l'issue de la Finale, les récompenses sont disposées sur un présentoir reprenant la marque de la Fédération.

Un discours doit être fait par le représentant officiel de la Fédération et celui du comité d'organisation.

Les récompenses sont à remettre dans l'ordre suivant :

- Coupe au 3ème,
- Coupe au finaliste,
- Coupe au vainqueur,
- Trophée de la meilleure batteuse de la Phase finale,
- Trophée de la meilleure lanceuse de la Phase finale,
- Trophée de la meilleure joueuse (MVP) de la Phase Finale.

### **1bis) Fiche de candidature pour l'organisation de l'open de France de baseball Féminin**

**À remplir et à retourner au siège de la FFBS.**

#### **a. Club**

Nom du club : \_\_\_\_\_

Du ressort territorial du CD de : \_\_\_\_\_

Et de la Ligue de : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Est candidat à l'organisation de l'évènement \_\_\_\_\_

Coordonnées géographiques du parking : \_\_\_\_\_

#### **b. Comité d'Organisation**

Prénom et Nom du responsable : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_

Courriel : \_\_\_\_\_

#### **c. Prestations logistiques fournies**

Repas midi            compris dans le prix " non compris dans le prix "

Repas soir            compris dans le prix " non compris dans le prix " n'existe pas "

Hébergement        compris dans le prix " non compris dans le prix " n'existe pas "

Prix envisagé pour une délégation de 15 personnes : \_\_\_\_\_

Prix par personne supplémentaire : \_\_\_\_\_

Outre cette feuille remplie, le comité d'organisation fournira tout document qu'il jugera nécessaire à l'étude de son dossier.

## **2) Annexe 2 - Conditions d'engagement**

Ces conditions d'engagement sont applicables à toutes les équipes participant à l'Open de France féminin de baseball.

#### **a. Conditions financières**

Les conditions financières d'engagement sont définies dans le guide financier fédéral.

#### **b. Encadrement**

- Présenter un roster minimum de 12 joueuses licenciés « compétition ».
- Disposer à chaque rencontre officielle d'un cadre diplômé d'Etat ou par la Fédération :
  - o titulaire de l'un des diplômes suivants :
    - BEES 1 ou 2 baseball - softball,
    - BPJEPS APT avec UCC baseball - softball,
    - DEJEPS Baseball-Softball,
    - DESJEPS Baseball-Softball,
    - CQP Technicien sportif baseball - softball - cricket.



- ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent (faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRAJES),
- ou, par mesure transitoire, titulaire d'un DFA, d'un DFE 1 ou d'un DFE 2 (diplôme fédéral),
- ou, par mesure transitoire, titulaire d'un DFI ou DEF 1 (diplômes fédéraux ancienne version).

Les personnes en cours de formation pour obtenir l'un des diplômes listés ci-dessus seront considérées comme remplissant cette condition.

- Fournir la liste avec le ou les noms, prénoms du ou des cadres concerné(s) accompagnée de la photocopie du diplôme(s) ou de l'engagement à une formation de chacune des personnes concernées.

#### c. Officiels

- Arbitres
  - Dans le cas où l'Open fait l'objet d'un plateau qualificatif, présenter un ou plusieurs arbitres officiels du cadre actif.
  - Les arbitres départementaux ou AF1 doivent être validés, au regard de leur expérience, par cooptation par la CFA.
  - Les arbitres s'engagent à officier autant que nécessaire afin qu'un arbitre, engagé au titre du club, de l'entente, de l'équipe de ligue ou de comité et pour ledit open et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de score, soit présent lors de chaque regroupement de la phase préliminaire (phases de poules, de qualification, de classement) du championnat auquel participe le club.
  - Si plusieurs arbitres sont engagés au titre d'une même équipe, le du nom de l'arbitre doit être communiqué à la CFA, le mercredi précédent les rencontres, au plus tard.
  - Fournir pour chaque arbitre un « formulaire engagement arbitre » rempli et signé par l'arbitre concerné.
  - S'engager à couvrir l'intégralité des frais liés à l'arbitrage lui incombant en fin de saison sportive, après état récapitulatif des frais engagés et péréquation de la charge.
- Scoreurs
  - Dans le cas où l'Open fait l'objet d'un plateau qualificatif, présenter un ou plusieurs scoreurs officiels, diplômés, inscrits au cadre actif de la CFSS, ne pouvant figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score, s'engageant à officier autant que nécessaire au titre de l'équipe pour ledit championnat.
  - Un scoreur de chaque équipe participante devra être présent lors de chaque regroupement de la phase préliminaire de l'Open.
  - Dans le cas où l'Open fait l'objet d'un plateau qualificatif, fournir pour chaque scoreur un « formulaire engagement scoreur » rempli et signé par le scoreur concerné.

#### d. Equipe

Déposer sur la plateforme dédiée avant la 1ère journée de l'Open ou du championnat de France, une photo de l'équipe et le portrait de chaque joueuse répondant aux caractéristiques demandées

### 3) Annexe 3 - Arbitrage

Pour l'ensemble des rencontres de la compétition, hors phase finale, un arbitre de chaque équipe participante, ne faisant pas par ailleurs partie de l'encadrement de celle-ci, doit être présent lors de chaque regroupement. Ses frais de déplacement, d'hébergement et de restauration sont à la charge du club qu'il s'engage à représenter sous peine d'application de la pénalité définie dans le guide financier fédéral.

Pour les tours préliminaires (phases de poules, de qualification, de classement), les indemnités, selon le barème fédéral, seront réparties entre l'ensemble des clubs présents.

Pour ces tours préliminaires (phases de poules, de qualification, de classement) et dans l'hypothèse de regroupements de 3 équipes ou plus, les indemnités des arbitres seront payées, par souci de simplification, directement par la Fédération.

Les clubs participants s'engagent à couvrir l'intégralité de ces indemnités.

Ainsi, le dossier d'inscription au championnat contiendra un chèque de provision d'un montant correspondant au nombre de jours de compétition multiplié par trois indemnités d'arbitrage.

Lorsque la provision d'arbitrage constituée lors de l'engagement en championnat ne suffit pas à couvrir l'intégralité de la charge financière arbitrale payée par la Fédération, il sera réclamé aux clubs le paiement du solde financier qui leur incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, ce montant sera retourné équitablement aux clubs participants dans le plus bref délai.

Pour les phases finales, les arbitres sont nommés par la commission fédérale arbitrage. Les indemnités, selon le barème fédéral, sont prises en charge par la Fédération.

L'ensemble des frais de déplacement, de repas et d'hébergement des arbitres sera réparti entre l'ensemble des clubs qualifiés et fera l'objet d'une facturation séparée à l'issue de la compétition par la Fédération.

#### **4) Annexe 4 - Scorage**

##### **a. Tours préliminaires et rencontres de qualification**

Lors des inscriptions, chaque club s'engageant doit avoir au minimum un scoreur diplômé, inscrit au cadre actif et du niveau correspondant ne faisant pas par ailleurs partie de l'encadrement de l'équipe engagée sous peine d'application de la pénalité définie dans le guide financier fédéral.

Ce scoreur devra officier sur chaque regroupement.

Son nom devra être indiqué sur le formulaire d'inscription, et sera contrôlé.

En cas d'imprévu, le club devra trouver un remplaçant, il pourra être fait appel au responsable de la commission scorage au sein de sa ligue (s'il en existe un) ou auprès de la commission fédérale scorage – statistiques, cette dernière communiquera une liste de scoreurs proche de la ligue.

Les indemnités, selon le barème fédéral, et les frais de déplacement, seront à la charge du club engagé.

Lorsque des scoreurs-opérateurs sont amenés à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques, ils perçoivent une indemnité dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

##### **b. Phase finale**

Les scoreurs, et les scoreurs-opérateurs sont nommés par la commission fédérale scorage – statistiques en fonction du nombre de rencontres journalières et du nombre de terrains.

Deux scoreurs ou scoreurs-opérateurs par rencontre et directeur de scorage pour le plateau final.

Les indemnités et les frais de déplacement du directeur de scorage, des scoreurs et des scoreurs-opérateurs sont payés à ceux-ci directement par la Fédération.

Lorsqu'un scoreur fédéral niveau 3 (SF3) ou scoreur fédéral niveau 4 (SF4), ou un scoreur-opérateur présent et opérant ou non sur le lieu des finales, est amené à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques permettant de déterminer les récompenses individuelles à distribuer à la fin de la compétition, il percevra une indemnité financière dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

## ANNEXE 13 - REGLEMENT SPORTIF DU CHALLENGE DE FRANCE

Le Challenge de France se déroule sous la responsabilité technique de la commission fédérale sportive (CFS).

### Article 1. Objectifs

Le Challenge de France permet :

- aux équipes de club de s'affronter sous forme de tournoi pour une place en « Coupe d'Europe »,
  - de promouvoir le baseball français avec les huit meilleures équipes de Division 1.
- ~~à la Fédération de présenter un événement annuel de qualité.~~

### Article 2. Participants

2.1 Les équipes évoluant dans le championnat de France de Division 1 ~~et ayant terminé aux huit (8) premières places de la dernière saison homologuées par la CFS.~~

~~2.2 Si une équipe ne participe pas au Challenge, elle pourra être remplacée, sur décision de la CFS, en tenant en compte du classement de la Division 1 de la saison précédente.~~

### Article 3. Titre et droits sportifs

3.1 Le vainqueur du tournoi est champion du Challenge de France.

3.2 La CFS enregistrera le classement et le titre de vainqueur au vu du rapport des commissaires technique du Challenge.

3.3 La CFS, par délégation de la Fédération, attribue au vainqueur du Challenge de France une qualification pour une Coupe d'Europe.

Lorsque la France a 2 places en Champions Cup, le vainqueur du Challenge de France est qualifié pour cette compétition en 2ème place derrière le champion de Division 1.

Lorsque la France a 2 places en CEB Cup, le vainqueur du Challenge de France est qualifié pour cette compétition en 2ème place derrière le champion de Division 1.

Lorsque la France n'a qu'une place en Champions Cup, le champion du Challenge de France sera qualifié pour la CEB Cup.

3.4 Lorsque le vainqueur du Challenge de France est également le champion de Division 1, la seconde qualification en Champions Cup ou CEB Cup sera attribuée au finaliste de Division 1.

3.5 Pour les situations non prévues, le comité directeur fédéral statuera après avis de la CFS.

### Article 4. Formule sportive

4.1 La CFS détermine tous les ans la formule sportive de la compétition.

4.2 Le programme des rencontres s'étale sur 4 jours.

### Article 5. Calendrier

5.1 La CFS établit le calendrier provisoire en concertation avec l'organisateur en y apportant le cas échéant des corrections. L'organisateur fera ses propositions par écrit.

5.2 La CFS communique ensuite le calendrier définitif aux clubs concernés.

### Article 6. Rencontres

6.1 Le Challenge de France se joue selon les dispositions des règlements généraux et des règles officielles de jeu publiées par la Fédération.

6.2 La formule sportive est définie au II de l'Annexe 3 - des présents règlements des compétitions baseball ~~Les équipes les mieux classées de la saison finale de la Division 1 de l'année précédente sont les équipes recevant des rencontres 1 – 2 – 3 – 4.~~

~~Les places de 3ème – 4ème – 5ème – 6ème sont déterminées par le classement de la saison régulière de l'année précédente.~~

~~Les équipes recevant des rencontres 6 sont celles n'ayant précédemment subi aucune défaite.~~

~~Pour les rencontres 5 et de la finale, l'équipe recevant sera tirée au sort par le commissaire technique.~~

- 6.3 Les rencontres se déroulent en 7 manches.
- 6.4 La rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins 15 points d'écart à partir de la 5ème manche complète.
- 6.5 Lorsqu'à la fin des 7 manches, le score de la rencontre est à égalité, la règle du Tie- Break définie à l'Article 213 des règlements généraux.
- 6.6 Les balles sont les balles officielles de la Fédération et fournies par la celle-ci.
- 6.7 Pour les lanceurs de 18 ans et moins participant à la compétition :
- 6.7.1 Le temps de repos imposé à un lanceur, selon le nombre de lancers qu'il a effectué, est le suivant :
- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| 1 à 40 lancers :  | aucun repos imposé,      |
| 41 à 60 lancers : | 1 jours de repos imposé, |
| 61 à 80 lancers : | 2 jours de repos imposé, |
| 81 à 95 lancers : | 3 jours de repos imposé. |

Règle de lancers par journée :

- Interdiction de dépasser 95 lancers par journée.
- Interdiction d'être sur le monticule plus d'une fois par journée.

Règle de lancers pour l'ensemble du Challenge de France :

- Interdiction de dépasser 130 lancers sur la durée de la compétition.
- 1-40 lancers : Pas de repos.
- 41-60 lancers : 1 journée complète de repos. Le joueur pourra participer au jeu à l'exception des positions de lanceur et receveur.
- 61-80 lancers : 2 journées complètes de repos. Le joueur pourra participer au jeu à l'exception des positions de lanceur et receveur.
- Plus de 80 lancers : 3 journées complètes de repos. Le joueur pourra participer au jeu à l'exception des positions de lanceur et receveur.
- Les lancers d'échauffement et « pick-offs » ne sont pas comptabilisés.
- Une journée de repos commence le soir de la rencontre à 0.00 jusqu'à minuit (soit 24h minimum)

6.7.2 Même lorsque le nombre de lancers prévus par ce règlement est en passe d'être atteint ou dépassé par un lanceur, ce dernier doit néanmoins terminer la présence à la batte du frappeur.

6.7.3 Les dispositions de l'article 6.7.1 du présent règlement concernant la règle des lancers, pour les lanceurs 18 ans et moins, seront mises en œuvre par le play by play officiel de la Fédération aux fins de comptabilisation des lancers pour les rencontres du Challenge de France.

6.7.4 En cas de non-respect des dispositions de l'articles 6.7.1, une défaite par pénalité sera prononcée par les commissaires techniques.

6.8 Les battes doivent correspondre aux battes officielles votées par le comité directeur fédéral.

#### **Article 7. Uniformes**

7.1 Les équipes doivent disposer de deux jeux d'uniformes : l'un foncé, l'autre clair.

~~7.2.1 Conformément à l'Article 154.2 des règlements généraux, les joueurs ne doivent pas changer de numéros d'uniforme indiqués sur le roster définitif remis lors de la réunion technique précédant la compétition.~~

~~7.2.2 — Chaque infraction à la disposition qui précède est sanctionnée par une pénalité financière de 160 euros par rencontre, à l'encontre de l'équipe dont un ou plusieurs joueurs ont changé de numéro au cours du Challenge de France.~~

~~7.2.23~~ Néanmoins en cas de force majeure, et à la condition que le manager de l'équipe en informe préalablement le ou les commissaire(s) technique(s) avant le début de la rencontre, une dérogation ne sera pas fait application des aux dispositions de l'article 7.2.12 pourra être accordée.

#### **Article 8. Occupation des terrains**

8.1.1 L'équipe recevant occupe l'abri des joueurs de troisième base.

8.1.2 Lorsque le club organisateur joue à domicile, il occupe l'abri des joueurs qu'il occupe habituellement.

8.1.3 Lorsqu'une équipe joue deux rencontres de suite, elle ne change pas d'abri de joueurs.

8.2.1 L'équipe recevant se présente sur le terrain deux heures dix minutes avant le début d'une rencontre :

- 40 minutes de « batting » à l'équipe recevant,
- 40 minutes de « batting » à l'équipe reçue,
- 10 minutes « d'infield-outfield » à l'équipe recevant,
- 10 minutes « d'infield-outfield » à l'équipe reçue,
- 10 minutes de remise en état du terrain,
- 10 minutes pour le protocole.

8.2.2 La réunion à la plaque de marbre entre arbitres et coachs est tenue cinq minutes avant le début de la rencontre.

8.2.3 Pour les rencontres suivantes, les terrains d'entraînement et/ou batting cage sont à la disposition des clubs pour effectuer leur « batting ».

8.2.4 Le ou les commissaire(s) technique(s) de la rencontre partageront le temps restant entre les équipes pour l'entraînement « d'infield- outfield », 10 minutes pour l'équipe d'entretien pour refaire le terrain et les lignes et 10 minutes pour le protocole.

#### **Article 9. Arbitres**

9.1 Les arbitres du Challenge de France sont nommés par la commission fédérale arbitrage de la Fédération.

9.2 Les arbitres sont désignés pour les rencontres de la compétition par le ou les commissaire(s) technique(s) après avis du superviseur des arbitres.

9.3 Les arbitres doivent être présents à la réunion de la commission technique.

La mécanique à 3 arbitres sera utilisée pour les rencontres des deux premières journées de compétition.

9.5 La mécanique à 4 arbitres sera utilisée pour les rencontres des demi-finales et finale.

#### **Article 10. Scoreurs, scoreurs-opérateurs et directeur du scorage**

10.1 Les scoreurs, scoreurs-opérateurs et le directeur du scorage du Challenge de France sont nommés par la commission fédérale scorage – statistiques de la Fédération.

10.2 Les scoreurs et scoreurs-opérateurs sont désignés pour les rencontres de la compétition par le ou les commissaire(s) technique(s), assistés par le directeur du scorage.

10.3 Les scoreurs, scoreurs-opérateurs et le directeur du scorage doivent être présents à la réunion de la commission technique.

10.4 Le directeur du scorage publiera chaque jour le bulletin des statistiques de la compétition (rosters définitifs, statistiques de chaque rencontre, statistiques par équipe, comptage des lancers pour les 18U, etc.).

#### **Article 11. Documents officiels**

11.1 Les rosters, les line-up et les feuilles de score doivent être les documents fédéraux officiels.

11.2 La feuille de match utilisée est la feuille de match de la CFS annexée au présent règlement.

11.3 Les line-up doivent être déposés trente minutes avant le début de la rencontre auprès du ou des commissaire(s) technique(s) et des scoreurs sous peine d'une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral de 150 €.

11.4 Le bulletin officiel des commissaires techniques est quotidien. Il doit comporter :

- les rosters définitifs de chaque équipe établis après la réunion de la commission technique,
- Le fichier du nombre de lancers de chaque lanceur 18U,
- Les désignations des officiels,
- Les éventuelles décisions disciplinaires et pénalités sportives,
- Toutes les décisions/notifications des commissaires techniques.

#### **Article 12. Commissaires techniques**

12.1 Les commissaires techniques sont nommés par la CFS.

12.2.1 Les commissaires techniques veillent au bon déroulement de la compétition et aux respects de l'application des dispositions des règlements généraux et du présent règlement.

- 12.2.2 Ils contrôlent l'éligibilité et, en cas de doute sur l'identité d'un joueur, sont les justificatifs d'identité des joueurs.
- 12.2.3 Ils contrôlent le respect des obligations de l'organisateur.
- 12.3.1 Les commissaires techniques s'assurent de la régularité des rencontres.
- 12.3.2 Ils déterminent les règles spécifiques de terrain et les communiquent lors de la réunion technique à tous les intervenants de la compétition.
- 12.3.3 Ils veillent au respect des règles d'accélération du jeu.
- 12.3.4 Ils désignent les arbitres et les scoreurs.
- 12.3.5 Ils statuent sur les protêts déposés pendant une rencontre et veillent au respect de la procédure.
- 12.4 Les commissaires techniques adapteront le programme des rencontres en cas de pluie et de manque de luminosité.
- 12.5 Les commissaires techniques pourront décider d'appliquer les sanctions ~~définies découlant des~~ articles 6.8-5, 7.2.12, 11.3, 13.1, ~~13.2.2~~, 14.2, 15.1 et 15.2 du présent règlement.
- 12.6 Les commissaires techniques représentent la Fédération lors d'un contrôle anti-dopage et fournissent les documents nécessaires.
- 12.7 Après chaque rencontre le ou les commissaire(s) technique(s) doit faire parvenir à la CFS par courrier électronique, la feuille de match et le cas échéant, le ou les comptes-rendus d'expulsion rédigé par l'arbitre de cette rencontre.
- 12.8 Les commissaires techniques veillent à la diffusion générale des informations de la compétition par l'intermédiaire du cahier journalier du site de la compétition

#### Article 13. Réunion de la commission technique

- 13.1 Les clubs participant au Challenge de France doivent participer à la réunion technique. En cas d'absence, le club sera sanctionné par une pénalité financière dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.
- 13.2.1 ~~Chaque club participant au Challenge de France doit fournir, à la CFS, 15 jours au moins avant le début de la compétition, un roster provisoire de maximum 30 joueurs titulaires d'une licence ou d'une extension de licence en cours de validité, au sein du club, depuis trois semaines au moins avant le début de la compétition. Le roster provisoire de chaque équipe participant au Challenge de France est constitué par la liste définitive, ou à défaut par la liste provisoire, des trente joueurs communiquée à la CFS pour le championnat de Division 1, conformément aux dispositions de l'Article 159.4 des règlements généraux.~~
- 13.2.2 ~~(réservé) Tout club n'ayant pas fourni son roster provisoire 15 jours au moins avant la date d'ouverture de la compétition, se verra infliger une pénalité financière de 300 euros.~~
- 13.2.3 La CFS communique ces rosters provisoires aux clubs participants et à la CFSS au moins une semaine avant le début de la compétition.
- 13.3.1 Une réunion technique réunissant les officiels de l'arbitrage, du scoring, de l'organisateur et des équipes participantes sera programmée avant le début de la compétition par le ou les commissaire(s) technique(s).
- ~~13.3.2 Lors de cette réunion, les commissaires techniques s'assurent de l'éligibilité des joueurs telle que définie à l'article 14.~~
- 13.4 Un joueur ne figurant pas sur le roster provisoire des 30 noms (13.2), ne pourra pas participer au Challenge de France.

#### Article 14. Eligibilité des joueurs et des équipes

- 14.1.1 Lors de la réunion technique précitée, les délégués des équipes présenteront les documents officiels suivants :
- 14.1.2 a/ Le roster définitif, correctement remplis, de 12 joueurs minimum et 22 joueurs maximum figurant sur le roster provisoire ~~et sur la liste définitive des trente joueurs communiquée à la CFS pour le championnat de Division 1, conformément aux dispositions des articles 30.04.01 et suivants des RGEs Baseball.~~
- 14.1.3 La participation des joueurs formés localement étrangers au Challenge de France est réglementée conformément à l'Annexe 6 - des présents règlements des compétitions baseball pour la saison 2024.

14.1.4 La CFS signe le roster et confirme par sa signature que les joueurs concernés sont régulièrement inscrits conformément aux dispositions de l'article 14.1.3 ci-dessus.

14.1.5 b/ L'attestation collective de licence du club concerné prévue par les dispositions de l'Article 205 des règlements généraux, correspondant aux joueurs du roster définitif.

14.2 Le refus de présenter les documents officiels correctement remplis sera considéré comme non conforme au présent règlement et entraînera une pénalité financière définie dans le guide financier fédérale ~~300 euros~~ à l'encontre du club fautif.

14.3 Les documents et rosters définitifs dûment vérifiés et signés par les commissaires techniques deviennent les rosters officiels des équipes participantes et aucun changement ne sera admis.

14.4 Seuls les joueurs figurant sur les rosters officiels sont considérés comme remplaçants possibles pour toutes les rencontres de la compétition. Séparément du line up initial, tous les joueurs sur la liste officielle seront considérés comme remplaçants possibles pour toutes les rencontres de la compétition.

14.5 Les rosters officiels des équipes sont photocopiés par l'organisateur et distribués aux commissaires techniques, à la commission fédérale médicale, à la direction technique nationale, aux équipes, aux arbitres, aux scoreurs, et aux médias avant le début de la première rencontre de la compétition.

14.6 Les joueurs doivent avoir au moins 16 ans dans l'année de la compétition.

#### Article 15. Discipline

15.1 Un 2ème avertissement pendant la compétition sur le même joueur ou coach sera sanctionné d'une rencontre de suspension automatique pour la prochaine rencontre inscrite dans le calendrier de la compétition.

15.2 Une expulsion d'un joueur ou d'un coach pendant la compétition sera sanctionnée d'une rencontre de suspension automatique pour la prochaine rencontre inscrite dans le calendrier de la compétition.

15.3 Les commissaires techniques et/ou les arbitres se réservent le droit de faire un rapport qui pourra être transmis à la commission fédérale de discipline.

~~15.4 — Les expulsions et avertissements délivrés pendant le Challenge de France ne figureront pas dans le décompte annuel que tient la CFS, notamment pour les amendes.~~

#### 1) Annexe 1 - Règle de la manche supplémentaire ou Extra Inning dite règle du Tie Break

Lorsqu'à l'issue du nombre de manches réglementaires le score est à égalité, la procédure suivante sera appliquée pour les manches supplémentaires :

Chaque équipe débute la première manche supplémentaire et toutes les autres manches supplémentaires éventuelles avec un joueur ~~en 1ère base et un autre joueur~~ en 2ème base et aucun retrait sur le tableau selon les règlements généraux.

La règle du Tie-Break ne s'applique pas pour les rencontres des demi-finales et finale.

#### 2) Annexe 2

FEDERATION FRANCAISE DE  
BASEBALL ET SOFTBALL



CHALLENGE DE FRANCE

Compétition :		N° de la rencontre :	
Recevant :		Visiteur :	
Lieu :		Date :	
		Horaire:	
Arbitre de plaque :		Scoreur:	
Arbitre 1 <sup>st</sup> Base :		Scoreur:	
Arbitre 2 <sup>ème</sup> Base :		Commissaire technique :	
Arbitre 3 <sup>ème</sup> Base :			

REGLEMENTS COMPETITIONS BASEBALL – FFBS

Score														H	E
EQUIPES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total	H	E

La pratique d'avant-match a-t-elle été effectuée correctement ? Oui / Non

Les line-up ont-ils été remis 30 minutes avant le début du jeu ? Oui/Non

Avez-vous eu les line-up à temps sans besoin de personne requise pour les obtenir ? Oui / Non


Le terrain de jeu est-il tracé correctement ? Oui / Non

Le tableau de marque a-t-il fonctionné correctement ? Oui / Non

Y-a-t-il eu des ramasseurs de battes ? Oui / Non

Début du match:  Fin du match :  Durée :  Assistance :

*Ce document doit être imprimé et signé par l'arbitre en chef en cas d'éventuelles mesures disciplinaires.  
Envoyé dès que possible par courrier électronique au Président de la CFS [sportive@ffbs.fr](mailto:sportive@ffbs.fr)*

 <p><b>FFBS</b> FÉDÉRATION FRANÇAISE BASEBALL &amp; SOFTBALL</p>	<p><b>COMMISSION FEDERALE SPORTIVE</b> Email : <a href="mailto:sportive@ffbs.fr">mailto:sportive@ffbs.fr</a>/ Fax : 01 44 68 96 00 JM Meurant tel 06 09 26 45 81</p> <p>Fédération : 41, rue de Fécamp 75012 Paris</p>	<p><b>Document à faire parvenir à la Fédération Commission Sportive du Challenge de France 15 jours au moins avant le début de la compétition</b></p>
---	--	---

**Challenge de France Roster Provisoire (30 noms maximum)**

	Nom	Prénom	Naissance	N° licence
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				



REGLEMENTS COMPETITIONS BASEBALL – FFBS

10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
268				
29				
30				

Date

Signature et tampon du club

<b>Fédération Française de Baseball et Softball</b>	 <b>FFBS</b> <small>FÉDÉRATION FRANÇAISE BASEBALL &amp; SOFTBALL</small>	<b>CHALLENGE DE FRANCE</b>
---	---	----------------------------

**Challenge de France Roster définitif (22 joueurs maximum)**

**Equipe :**

	Nom	Prénom	E/M 18U Ex *	Date de naissance	N° licence.	N° uniforme		Position.
						Recevant	Visit.	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

REGLEMENTS COMPETITIONS BASEBALL – FFBS

16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								

Coaches - Manager - Techniciens:

	Nom	Prénom	N° Uniforme		Fonction
			Recevant	Visit	
1					
2					
3					
4					
5					

Couleur de l'uniforme: Home Team : Visiteur :

**Date:** (Signature et tampon du Club)

\* ~~E~~ : Etranger – M : Muté - 18U : 18 ans et moins Ex : extension de licence

## ANNEXE 14 - CAHIER DES CHARGES DU CHALLENGE DE FRANCE DE BASEBALL

### Objectif du tournoi

L'objectif du Challenge de France est d'organiser un tournoi de niveau national, sous la responsabilité technique de la CFS de la Fédération, qui permet :

- Aux équipes de club et aux joueurs internationaux évoluant dans le championnat de Division 1 de s'affronter dans un tournoi d'une durée 4 jours,
- De communiquer et de permettre aux médias d'avoir les meilleures équipes de baseball présentes en un même lieu,
- De promouvoir le baseball français en région ~~et de présenter un événement annuel de qualité,~~
- D'attribuer au vainqueur de ce tournoi, une qualification pour une Coupe d'Europe organisée par la WBSC Europe.

Le présent cahier des charges s'applique à l'organisation du Challenge de France de baseball (ci-après dénommée la compétition) :

« L'organisateur » désigne le club ou le comité d'organisation, le cas échéant, qui sera retenu pour organiser la compétition.

### I. DOSSIER DE CANDIDATURE

Un appel à candidature sera publié sur le site fédéral.

Les éléments de présentation de la candidature devront être adressés complets :

- sous plis cachetés, en recommandé avec accusé de réception ou remis en main propre contre décharge, à l'adresse suivante :

**Fédération Française de Baseball et Softball**

**41 rue de Fécamp**

**75012 Paris**

- ou par courrier électronique à l'adresse scannés à [sportive@ffbs.fr](mailto:sportive@ffbs.fr).

La date limite de dépôt des dossiers de candidature sera fixée dans l'appel à candidature de manière à ce que le comité directeur fédéral lors de sa première réunion après la date de clôture des candidatures puisse étudier les demandes et prendre une décision.

- 1.1 Une convention sera signée après cette décision entre l'organisateur et la Fédération.
- 1.2 Le club partenaire signera une convention avec la Fédération.
- 1.3 Le dossier de candidature doit contenir :
- 1.4 la demande de candidature dûment remplie et signée,
  - un chèque de 800 €,
  - un chèque caution de 3000 € de l'organisateur,
  - un chèque caution de 1000 € du club-partenaire du terrain secondaire,
  - un dossier de présentation de l'organisateur (club, comité départemental, ligue régionale) démontrant la capacité à remplir l'ensemble des obligations incombant à l'organisateur, accompagné de tout autre document que l'organisateur jugera nécessaire à l'étude de sa candidature,
  - une lettre des 2 municipalités.

## **II. CONDITIONS FINANCIERES**

### 2.1 Montant des droits d'organisation

L'organisation s'engage à verser les droits d'organisation de la compétition d'un montant de 800 €, versé par chèque.

### 2.2 Montant des cautions de la compétition

- L'organisateur : terrain principal  
La caution de la compétition est fixée à un montant de 3 000 €, versée par chèque.
- Le club du terrain secondaire
  - o La caution de la compétition est fixée à un montant de 1 000 € versée par chèque.

### 2.3 Les chèques de caution exigée lors du dépôt de la demande pour organiser la compétition sont restitués à l'organisateur dans les conditions suivantes :

- pour les candidatures non retenues, dès la décision de l'attribution ;
- à l'issue de la compétition si le présent cahier des charges a été respecté, et une fois que toutes les obligations contractuelles de l'organisateur ont été vérifiées et levées.

### 2.4 Les chèques de caution exigée lors du dépôt de la demande seront encaissés par la Fédération dans les conditions suivantes :

- en cas de désistement, dans ce cas, il servira d'aide financière pour la structure qui suppléera à l'organisation de la compétition ;
- en cas de non-respect des dispositions du présent cahier des charges sur décision du comité directeur après avis de la CFS.

### 2.5 Billetterie

L'organisateur est libre de choisir s'il veut rendre l'entrée à l'ensemble de la compétition payante ou non.

Lorsque l'organisateur souhaite rendre l'entrée payante, il doit mettre en place la billetterie et s'engage à reverser 25% des recettes à la Fédération.

En cas d'entrée payante, un libre accès sera autorisé aux membres du comité directeur fédéral, aux membres des commissions fédérales ou nationales et aux membres d'honneur de la Fédération, aux agents du Ministère chargé des sports, au personnel fédéral, aux partenaires de la Fédération, aux membres détenteurs d'une carte valide de dirigeant délivrée par le Comité National Olympique et Sportif Français, et le cas échéant à une liste de personnalités fournie par la Fédération.

Un tarif préférentiel d'entrée pour les licenciés de la Fédération doit être prévu.

## **III. DECLARATIONS ADMINISTRATIVES**

L'organisation s'engage à faire une :

- 3.1 Demande d'autorisation d'organisation d'une manifestation sportive auprès de la mairie entre un an et un mois avant la date de la manifestation.
- 3.2 Demande d'autorisation de débit de boissons au moins un mois avant. Cette déclaration devra être affichée sur les 2 sites.
- 3.3 Déclaration au service des recettes locales des impôts. L'organisateur doit pouvoir présenter des comptes financiers.
- 3.4 Déclaration de la manifestation auprès de la gendarmerie ou de la police un mois avant.
- 3.5 Demande d'autorisation pour l'utilisation de supports musicaux à la SACEM.
- 3.6 L'organisateur s'engage à présenter à la Fédération l'ensemble des déclarations administratives validées par les autorités compétentes.

#### **IV. ASSURANCE RESPONSABILITE CIVILE**

L'organisation s'engage à souscrire une assurance de responsabilité civile.

Elle couvrira l'ensemble des personnes présentes sur le site. La protection des biens nécessite une assurance supplémentaire.

L'organisateur s'engage à fournir cette attestation d'assurance à la Fédération 1 mois avant la compétition.

#### **V. CLUB PARTENAIRE**

- 5.1 L'organisateur a besoin de deux terrains pour organiser la compétition.
- 5.2 L'organisateur s'engage à trouver ce terrain secondaire en passant un accord avec un autre club dit « club partenaire ».
- 5.3 Le club partenaire signera une convention avec la Fédération et déposera une caution de 1000€.
- 5.4 L'organisateur s'engage à porter à la connaissance du club partenaire tous les éléments financiers et techniques de cette compétition.
- 5.5 Le club partenaire s'engage à porter à la connaissance de l'organisateur et de la Fédération tous les éléments financiers et techniques ainsi que l'avancement de l'organisation de la compétition.
- 5.6 Le club partenaire s'engage à mettre son terrain à la disposition de l'organisateur pour accueillir les rencontres qui lui sont dévolues.

#### **VI. TERRAINS**

- 6.1 Les deux terrains seront à moins de 200 km l'un de l'autre.
- 6.2 Les deux terrains :
  - Devront avoir, autant que faire se peut, la même structure de sol,
  - Être homologués par la Fédération aux normes internationales,
  - Avoir si possible un brise-vue outfield,
  - Être équipés :
    - o d'une cabine pouvant accueillir 3 scoreurs, 2 membres de la commission technique, le directeur du scoring et la personne chargée de la communication fédérale, couverte, indépendante de la buvette et des spectateurs et équipée d'une connexion internet indépendante pour permettre que le « play by play » puisse être assuré,
    - o d'un tableau d'affichage (obligatoire),
    - o d'abris de joueurs avec possibilité d'eau potable.
  - Matériel spécifique d'avant match
    - o écrans protecteurs,
    - o cage de frappe amovible,
    - o 1 bull-pen pour chaque équipe.
  - Aire d'échauffement
    - o 1 tunnel de frappe à proximité.

## **VII. EQUIPEMENTS**

L'organisateur et le club partenaire s'engagent à mettre à la disposition des intervenants :

### 7.1 Vestiaires équipes

Au nombre de 2 avec douches et toilette.

### 7.2 Vestiaires officiels

1 seul avec douches et toilette, ou 2 lorsque les officiels sont de genre différent.

### 7.3 Sanitaires

- 6 minimum + 1 adapté pour les handicapés.
- Signalisation homme/femme/handicapé.

### 7.4 Tribunes

- 300 places minimum pour le terrain de l'organisateur,
- 100 places minimum pour le terrain du club partenaire,
- Aire réservée aux personnes handicapées,
- Réservation d'une dizaine de places VIP pour les personnalités invitées par la Fédération.
- Faire venir la commission de sécurité pour valider les installations.

## **VIII. SECURITE DES INSTALLATIONS**

8.1 L'organisateur est responsable de la préparation, du bon déroulement et de la surveillance de la compétition.

- Faire vérifier les tribunes par la commission de sécurité et recueillir l'autorisation du maire,
- Présenter à la Fédération le certificat de conformité délivré par la commission de sécurité.

8.2 Gardiennage : l'organisateur a la charge du gardiennage des sites de la compétition.

8.3 L'organisateur s'engage à mettre à disposition sur place 6 extincteurs et disjoncteurs.

## **IX. ENTRETIEN DES TERRAINS**

L'organisateur et le club partenaire s'engagent à :

9.1 Mettre 3 personnes minimum par site,

9.2 Nettoyer les sites après chaque rencontre,

9.3 Entretien le monticule et l'aire du receveur,

9.4 Mettre en place les écrans de protection et la tortue avant chaque rencontre,

9.5 Arroser et tracer les terrains avant chaque rencontre.

## **X. ESPACES TECHNIQUES**

L'organisateur doit mettre à la disposition 3 espaces techniques :

### 10.1 A l'hôtel

Une salle pouvant accueillir 30 à 35 personnes.

- équipée d'une imprimante,
- équipée d'une connexion internet wifi,
- équipée d'un photocopieur (20/jour soit 100 sur 4 jours).

### 10.2 Aux abords du terrain principal

Un espace exclusivement réservé aux scoreurs, scoreurs-opérateurs, au directeur du scorage et aux commissaires techniques,

- équipé d'une imprimante,
- équipé d'une connexion internet indépendante, pour permettre que le play by play puisse être assuré,
- équipée d'un photocopieur (20/jour soit 100 sur 4 jours).

Cet espace devra être isolé et fermé, même après la rencontre, afin de permettre aux officiels de clôturer le travail administratif de la rencontre

10.3 Aux abords du terrain secondaire, lorsque le terrain se situe sur un autre site

Un espace exclusivement réservé aux scoreurs, scoreurs-opérateurs, au directeur du scoring et aux commissaires techniques,

- équipé d'une imprimante,
- équipé d'une connexion internet indépendante, pour permettre que le play by play puisse être assuré,
- équipée d'un photocopieur (20/jour soit 100 sur 4 jours).

Cet espace devra être isolé et fermé, même après la rencontre, afin de permettre aux officiels de clôturer le travail administratif de la rencontre

## **XI. BALLES ET MATERIEL**

11.1.1 La Fédération s'engage à fournir 2 boîtes de 12 balles officielles par rencontre.

11.1.2 Au-delà, les boîtes de balles supplémentaires seront facturées au club organisateur ou à leur partenaire.

11.2 La Fédération, au travers de la commission fédérale scoring - statistiques, s'engage à mettre des ordinateurs et/ou tablettes à disposition des intervenants pour la durée de la compétition.

- 1 par terrain,
- 1 de secours en cas de panne,
- équipés d'un logiciel de statistiques, du logiciel officiel de la CEB « The Automated Scorebook » (TAS), configuré pour le play-by-play en direct sur internet.

## **XII. OFFICIELS**

La Fédération nomme :

- 4 personnes (élus et personnels du siège fédéral),
- Le cas échéant, 1 photographe.

12.1 Par l'intermédiaire de la CFA :

- 8 arbitres,
- 2 arbitres locaux supplémentaires pour la 2ème journée de la compétition (vendredi),
- 1 superviseur arbitrage.

12.2 Par l'intermédiaire de la CFSS :

- Une équipe de 8 scoreurs dont au moins 2 scoreurs-opérateurs et d'un directeur du scoring.

12.3 Par l'intermédiaire de la CFS :

- 2 commissaires techniques.

12.4 Par l'intermédiaire du Directeur technique national :

- 2 cadres techniques.

Les indemnités des commissaires techniques, arbitres, scoreurs et cadres de la direction technique nationale sont à la charge de la Fédération, suivant le barème fédéral, ainsi que les frais de déplacement, de repas et d'hébergement de ces personnes.

## **XIII. ACCUEIL**

13.1 Fléchage

Un fléchage visible indiquant le lieu de la compétition devra être installé aux principaux points de circulation routière de la commune en accord avec les autorités locales.

13.2 Bureau d'Accueil

Un bureau d'accueil pour les clubs participants et le public est installée sur le site de la compétition, deux heures avant son commencement et reste ouvert en permanence pendant sa durée. Il devra être fléché dès l'arrivée sur le site de la compétition.

Il doit pouvoir communiquer directement ou indirectement toute information demandée par un participant. Ce bureau est doté d'un accès internet.

#### **XIV. SECOURS ET PRESENCE MEDICALE**

L'organisateur est responsable de la préparation, du bon déroulement et de la surveillance de la compétition.

##### **14.1 Secours**

L'organisateur devra prévoir et faciliter les conditions d'accès sur les lieux de compétition pour les véhicules et équipes de secours (à prévoir dans le plan des flux et d'occupation).

##### **14.2 Présence médicale**

L'organisateur a la charge de mettre en place un poste de secours fléché sur chaque site de compétition. Local adapté, clos, alimenté en électricité, avec un lit, une table et deux chaises et mis à disposition du service médical.

Un médecin référent doit être présent, ou pouvoir être sur place dans un délai raisonnable.

#### **XV. CONTROLE ANTIDOPAGE**

15.1 Un local fermé avec toilettes et lavabo, relié au réseau électrique, équipé d'un réfrigérateur pour le stockage des prélèvements, d'une table et de deux chaises est mis à disposition des intervenants pour les contrôles éventuels.

15.2 Ce local se situe à proximité du lieu de la compétition et doit pouvoir être fermé à clef.

15.3 De l'eau minérale et/ou des boissons non alcoolisées et sans caféine, conditionnées en boîte ou en bouteille capsulée, doivent y être entreposées en quantité suffisante.

15.4 Une salle d'attente avec trois chaises au minimum est prévue.

15.5 Afin de préserver l'aspect inopiné des contrôles antidopage, l'organisateur ne sera averti qu'au moment de la venue du médecin mandaté muni d'un ordre de mission et d'un carton de flacons.

15.6 Des bénévoles (au moins un homme et une femme), majeurs et licenciés à la Fédération devront être disponibles, jusqu'à la fin du contrôle, pour accompagner et suivre en permanence les athlètes dès la notification du contrôle jusqu'à leur arrivée au local de prélèvement.

15.7 Les contrôles se dérouleront conformément aux dispositions du code du sport relatif à la lutte contre le dopage.

#### **XVI. ACCUEIL DES OFFICIELS DES EQUIPES ET DU PUBLIC**

##### **1) Hébergement**

###### **16.1.1 Officiels**

- La Fédération s'engage à prendre en charge l'hébergement des officiels ainsi que les frais de réservation,
- L'organisateur doit rechercher les possibilités d'hébergement et de restauration à des prix abordables dans les hôtels et/ou établissements susceptibles de recevoir les officiels,
- Il doit ensuite transmettre à la Fédération, au moins trois (3) mois avant la date de la compétition :
  - o la liste des hôtels retenus avec adresse, numéro de téléphone et le prix des chambres ;
  - o le nom, le numéro de téléphone et l'adresse mail de l'interlocuteur choisi par l'organisateur ;
- Le lieu d'hébergement doit être indépendant de celui des équipes.

###### **16.1.2 Equipes**

- Il faut compter environ 170 personnes.
- L'hébergement est à la charge des équipes,
- L'organisateur peut toutefois proposer une liste d'hôtels proches du terrain aux équipes,
- Le lieu d'hébergement doit être indépendant de celui des officiels.

## 2) Restauration

- Durant la compétition, l'organisateur doit prévoir une possibilité de restauration sur place ou à l'hôtel pour les officiels et les équipes engagées,
- Les repas devront se composer d'une entrée, d'un plat et d'un dessert/laitage/fruit ainsi que du pain et de l'eau,
- Possibilité de faire réaliser des plats respectant des obligations religieuses ou médicales à la condition d'en faire la demande au moins deux (2) semaines à l'avance auprès de l'organisateur,

### 16.2.1 Officiels

- La Fédération s'engage à prendre en charge la restauration des officiels, et des partenaires dans le cadre des termes de leur contrat.
- Le prix d'un repas préparé par l'organisateur pour les officiels ne devra pas dépasser 10 euros.
- Pour le déjeuner, l'organisateur s'engage à mettre à disposition un espace séparé et protégé avec tables et chaises avec vue sur le terrain.
- Le dîner sera pris en extérieur, sauf en cas de rencontres en nocturne, auquel cas l'organisateur s'engage à prévoir une restauration en intérieur avec un plat chaud même tard la nuit.

### 16.2.2 Equipes

- Il est à la charge des équipes de prévoir les repas, cependant il doit y avoir une possibilité de restauration rapide sur le terrain ou proche du terrain,
- L'organisateur fournira le prix envisagé pour la restauration d'une équipe de vingt (20) personnes ainsi que le coût de chaque personne supplémentaire.

### 16.2.3 Public

L'organisateur s'engage :

- à mettre en place une restauration rapide, chaude ou froide à des prix raisonnables, ainsi qu'une buvette sur les sites de la compétition.
- à respecter les normes alimentaires et sanitaires.

La vente de boissons alcoolisées nécessite obligatoirement une autorisation préfectorale qui doit être affichée aux abords de la buvette.

## 3) Transports

### 16.3.1 Officiels

L'organisateur s'engage à transporter les officiels lors de leur venue :

- Arrivée et départ (gare/aéroport/hôtel),
- Et pendant toute la durée de la compétition (hôtel/terrain principal et/ou secondaire).

### 16.3.2 Equipes

Le transport des équipes est à la charge des clubs.

## 4) Toilettes publiques

L'organisateur s'engage à mettre des toilettes à la disposition du public.

## **XVII. COMMUNICATION ET PRESSE**

### 1) Documents de communication

Tous les supports de communication devront être préalablement validés par la Fédération.

L'organisateur s'engage à prendre à sa charge :

- La conception de la maquette de l'affiche,
- L'impression de l'affiche et sa diffusion (obligatoire),
- La rédaction d'un dossier de presse,
- La réalisation, impression et diffusion d'une plaquette d'accueil et de présentation de la compétition ainsi que des équipes engagées,
  - o rappel historique de la compétition,
  - o éditorial de président de la Fédération,



- emplacement des lieux de compétition, ainsi que le calendrier et les horaires des rencontres.

La Fédération s'engage à fournir les logos de ses partenaires, du Challenge de France, ainsi que celui de la Fédération.

La marque de la Fédération devra apparaître sur tous les documents officiels de communication de la compétition (affiche, prospectus, site internet de l'épreuve, etc.). La charte graphique de la Fédération doit être respectée dans tous les secteurs de promotion mis en œuvre.

La Fédération devra donner son accord préalable avant toute utilisation de sa marque par l'organisateur. La demande devra être adressée au secrétariat général de la Fédération, 41 rue de Fécamp, 75012 Paris.

La mise à disposition par la Fédération de sa marque dans le cadre de la compétition ne constitue en aucune manière un transfert de propriété. L'organisateur ne saurait en conséquence exercer un quelconque droit sur les éléments qui lui sont communiqués.

## **2) Relations presse et médias**

L'organisateur s'engage à :

- contacter les médias locaux,
- accueillir les journalistes et les médias durant toute la compétition, dans un emplacement équipé de tables et de chaises permettant de travailler dans de bonnes conditions, et équipé de moyens de communications internet haut débit.
- prévoir un espace pour l'éventuelle installation de caméras de télévision ou de photographes,
- communiquer, en priorité aux médias, toutes informations et résultats,
- promouvoir et diffuser de la meilleure façon possible la ou les épreuves de la compétition. La promotion et la diffusion se feront sous réserve de l'accord préalable de la Fédération.
- associer la Fédération à l'ensemble de sa communication Presse, Radio et TV relative à la compétition, en citant de manière systématique les termes de « Fédération Française de Baseball et Softball ».

La Fédération s'engage à :

- assurer la promotion de la compétition sur l'ensemble de ses supports de communication relatif à cette dernière, en citant notamment de manière systématique le nom du support organisateur,
- se tenir à la disposition de l'organisateur pour l'aider à communiquer auprès des médias locaux et nationaux.

## **3) Visibilité des partenaires**

La Fédération s'engage à fournir les banderoles des partenaires fédéraux et de la Fédération.

L'organisation s'engage à les installer prioritairement sur les aires de jeu et de manière à avoir la meilleure visibilité possible.

L'organisateur pourra également faire apparaître ses propres partenaires s'il en a, dans la mesure où ces derniers n'entrent pas en concurrence avec ceux de la Fédération.

## **4) Affichage des résultats**

L'organisateur doit prévoir un support pour permettre aux commissaires techniques d'afficher les résultats au fur et à mesure des matchs disputés et que ce support soit facilement accessible à tous. L'endroit sur le terrain sera défini avec la CFS.

## **XVIII. DROITS TELEVISES ET MULTIMEDIAS**

17.1 La Fédération est propriétaire des droits télévisés et multimédias, ainsi que des droits marketing et publicitaires de la compétition organisée sous sa tutelle, conformément à l'article L333-1 du code du sport.

17.2 Les droits d'exploitation des photographies de la compétition appartiennent à la Fédération, toute utilisation à titre commercial doit faire l'objet d'un accord préalable de la Fédération.

17.3 L'organisateur pourra éventuellement bénéficier de ces droits télévisés et multimédias pour la production et la diffusion d'images. L'organisateur devra en faire la demande par écrit à la Fédération. Si celle-ci accepte, les accords seront établis par la Fédération et seront détaillés par écrit.

## **XIX. DROIT A L'IMAGE**

L'organisateur s'engage à éditer et à envoyer aux équipes participantes un formulaire sur le droit à l'image et à renvoyer à la Fédération (secrétariat général) les formulaires remplis.

## **XX. ANIMATIONS**

### **1) Animations sportives**

Des animations sportives ou extra-sportives peuvent être mises en place dans des créneaux horaires bien ciblés qui n'entravent pas le bon déroulement de la compétition et ce après avis de la Fédération.

### **2) Animation sonore**

- L'organisateur doit prévoir une sonorisation sur chaque terrain, pour diffuser de la musique et le nom des joueurs au passage à la batte, ainsi que le score,
- La sonorisation doit être performante et adaptée au volume du terrain. Les spectateurs et les compétiteurs doivent pouvoir entendre de façon intelligible les informations concernant le déroulement de la compétition, et notamment à l'endroit où auront lieu les cérémonies d'ouverture, de clôture ainsi que les remises de récompenses,
- Le système de sonorisation doit être approuvé par la Fédération,
- Lors de la diffusion de musique, les arbitres de la rencontre restent maîtres du volume du son,
- Les annonces doivent être exemptes de toute appréciation et/ou descriptif à l'égard d'un ou de joueurs, ainsi que vis-à-vis des 2 équipes en présence,
- La vulgarisation des règles doit se faire entre les manches.

### **3) Espace « Village »**

Un espace « village » doit être mis en place sur le site principal de la compétition.

Il est composé de :

- Espace fédéral et sa boutique,
- Espaces mis à la disposition des partenaires après accord de la Fédération,
- Comité d'organisation,
- Road show,
- Espace d'initiation,
- et autres.

L'organisateur est en charge de l'animation du « village » avec les différents stands.

Il prend en charge l'animation de la boutique fédérale.

Le club partenaire peut aussi mettre en place un espace « Village » sur son terrain.

Dans ce cas, il est en charge de l'animation et de la boutique fédérale sur son terrain.

### **4) Espace d'accueil pour le public**

L'organisateur doit prévoir un espace d'accueil pour le public,

L'organisateur a la charge de la constitution et de la fabrication de souvenirs relatifs à l'événement.

## **XXI. CEREMONIE DES RECOMPENSES - PROTOCOLE**

21.1 L'organisateur s'engage à :

- prendre en charge les conditions matérielles de la cérémonie des récompenses, notamment un micro sur le terrain,
- respecter le protocole fédéral énoncé par le directeur de la compétition (commissaire technique),
  - o présentation des officiels ayant opéré lors des rencontres,
  - o présentation des deux finalistes,
  - o présentation individuelle de chaque joueur/entraîneur présents sur la feuille de match ;

21.2 Récompenses

- Les récompenses seront disposées sur un présentoir reprenant la marque de la Fédération.

- Un discours doit être prononcé par le représentant officiel de la Fédération et par le représentant de l'organisateur.
- Dans l'ordre les récompenses à remettre sont :
  - o meilleur batteur du tournoi ;
  - o meilleur lanceur du tournoi ;
  - o MVP de la finale ;
  - o remise de la coupe au finaliste ;
  - o remise de la coupe au vainqueur.

21.3 La Fédération s'engage à fournir les récompenses des équipes et les récompenses individuelles ainsi que celles des officiels (trophée, coupes, médailles, souvenirs, etc.).

## **XXII. BILAN**

Dès que possible après le terme de la compétition et dans un délai maximum de trente (30) jours, l'organisateur devra :

- présenter le bilan financier détaillé réalisé ;
- fournir une revue de presse (originaux ou photocopies claires et lisibles de l'ensemble des articles parus au sujet de la compétition dans la presse locale et nationale) ;
- fournir en format numérique les photos de la compétition libres de droit pour une éventuelle diffusion dans la revue fédérale et/ou sur le site internet de la Fédération et/ou sur les comptes « réseaux sociaux » gérés par la Fédération.

## **XXIII. DEVELOPPEMENT DURABLE**

L'organisateur s'engage à :

- tenir compte des considérations environnementales dans le choix des parcours, équipements, aménagements ;
- privilégier les hôtels à proximité des lieux de la compétition afin d'éviter l'utilisation de moyens de transport (pollution, émission de CO2) ou organiser les transports collectifs et le co-voiturage ;
- limiter la production de déchets (éviter la vaisselle jetable et les conditionnements excessifs) ;
- trier et recueillir les déchets, mettre en place des systèmes d'économies d'eau (fontaines au lieu des bouteilles, gourdes, etc.) ;
- contrôler les achats en favorisant les producteurs et prestataires de services locaux privilégiant les produits et services socialement et écologiquement responsables ;
- privilégier une communication écoresponsable pour la diffusion des supports de communication, utilisation de papier recyclé, limitation des fonds colorés, diffusions électroniques ou groupées ;
- informer et former les sportifs, les bénévoles, les dirigeants voire le public à la prise en compte du développement durable (une signalétique adaptée, points d'informations, communication ciblée vers les médias) ;
- consulter l'outil ADERE ( Auto-Diagnostic Environnemental pour les Responsables d'Évènements) : <http://www.evenementsresponsables.fr> ;
- ADERE propose des pistes d'actions et des exemples de réalisations pour aller vers des évènements écoresponsables ;
- consulter le guide de demande de « Label Sport et Développement Durable ». Ce label reconnaît que les organisateurs placent le développement durable au cœur de son action : [http://www.franceolympique.com/art/636demande\\_de\\_label\\_%C2%ABsport\\_et\\_developpement\\_durable%C2%BB.html](http://www.franceolympique.com/art/636demande_de_label_%C2%ABsport_et_developpement_durable%C2%BB.html)

## **XXIV. REUNIONS**

La Fédération organisera au moins deux réunions avec l'organisateur.

Par la suite, les échanges auront lieu par téléconférence, sauf en cas de nécessité absolue de tenir de nouvelles réunions.

Tous les supports de communication devront être préalablement validés par la Fédération à l'occasion de la seconde réunion.

**XXV. ANNULATION**

Au cas où le « Challenge de France » serait annulé par la Fédération en raison des conditions météorologiques, ou de tout cas de force majeure, l'organisateur n'aura aucun recours contre la Fédération Française de Baseball et Softball pour toutes dépenses ou dégâts (dommages et intérêts) encourus par l'organisateur par suite de n'importe quelles entreprises, obligations ou d'autres questions liées à cette convention.

Si une levée de fonds a été faite par l'organisateur le bureau fédéral définira le partage de cette levée.

Vu, paraphé et signé, à \_\_\_\_\_, le \_\_\_\_\_

**CHALLENGE DE FRANCE DE BASEBALL- - FICHE À REMPLIR ET À RETOURNER**

**LE CLUB**

Nom du club : \_\_\_\_\_

CD : \_\_\_\_\_

Ligue : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Est candidat à l'organisation de l'événement : \_\_\_\_\_

Coordonnées géographiques du parking : \_\_\_\_\_

Nom et Prénom du responsable : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_

**PRESTATIONS LOGISTIQUES FOURNIES**

Repas du midi dans le prix : OUI / NON

Repas du soir compris dans le prix : OUI / NON / N'EXISTE PAS

Hébergement du soir compris dans le prix : OUI / NON / N'EXISTE PAS

Prix envisagé pour une délégation de \_\_\_\_\_ personnes : \_\_\_\_\_

Prix envisagé par personnes supplémentaires : \_\_\_\_\_

Outre cette feuille remplie, la Fédération encourage le postulant à fournir tout document qu'il jugera nécessaire à l'étude de son dossier (lettre de candidature complète et correctement rédigée, mémoire technique, photos du site etc.).

**CHALLENGE DE FRANCE DE BASEBALL - CONVENTION**

Entre :

Le club – la ligue – le comité départemental<sup>(1)</sup> \_\_\_\_\_

Représenté par :

Nom :

Qualité :

Adresse :

Tél :

E-mail :

ci-après dénommé L'organisateur

Et

La Fédération Française de Baseball et Softball

Siège social : 41 rue de Fécamp 75012 Paris

Représenté par son président,

Nom :

ci-après dénommée La Fédération

Il est convenu ce qui suit :

**Article 1. Objet de la convention**

1.1 Par la présente convention, l'organisateur s'engage à la mise en œuvre de la compétition fédérale dite « Challenge de France » en respectant le cahier des charges édité par la Fédération.

1.2 La Fédération s'engage à faire jouer le « Challenge de France » sur le site de l'organisateur et à respecter les points du cahier des charges qui relèvent de sa compétence.

1.3 L'organisateur s'engage à trouver un terrain secondaire et à œuvrer avec le club-partenaire dans l'intérêt de la compétition.

**Article 2. Durée de la convention**

La présente convention prend fin de plein droit à l'issue de la compétition, après clôture financière et technique.

Date :

Fédération Française de Baseball et Softball

L'organisateur

Noms :

Signatures :

Rayer la mention inutile

**CHALLENGE DE FRANCE DE BASEBALL - CONVENTION**

Entre

Le club \_\_\_\_\_

Représenté par :

Nom :

Qualité :

Adresse :

Tél :

E-mail :

ci-après dénommé Le club partenaire

Et

La Fédération Française de Baseball et Softball

Siège social : 41 rue de Fécamp 75012 Paris

Représenté par son président,

Nom :

ci-après dénommée La Fédération

Il est convenu ce qui suit :

**Article 1. Objet de la convention**

1.1 Par la présente convention, le club partenaire s'engage à mettre son terrain à la disposition de l'organisateur de la compétition fédérale dite « Challenge de France » pour accueillir les rencontres qui lui sont dévolues en respectant le cahier des charges édité par la Fédération.

1.2 La Fédération s'engage à faire jouer les rencontres qui seront dévolues au club partenaire et à respecter les points du cahier des charges qui relèvent de sa compétence.

1.3 Le club partenaire s'engage à œuvrer avec l'organisateur dans l'intérêt de la compétition.

**Article 2. Durée de la convention**

La présente convention prend fin de plein droit à l'issue de la compétition, après clôture financière et technique.

Date :

Fédération Française de Baseball et Softball

L'organisateur

Noms :

Signatures :

## ANNEXE 15 - REGLEMENT SPORTIF DU ALL-STAR GAME BASEBALL

Le All-Star Game baseball se déroule sous la responsabilité technique de la Commission fédérale sportive (CFS).

### Article 1. Objectifs

Le All-Star Game baseball permet :

- de promouvoir le baseball français au travers d'une rencontre de gala entre l'Equipe de France de baseball 19 ans et plus (senior) et une sélection des meilleurs joueurs non sélectionnables en Equipe de France évoluant dans le Championnat de France de Division 1 de baseball.
- ~~à la Fédération de présenter un événement annuel de qualité aux licenciés.~~

### Article 2. Participants

2.1 Les équipes participantes sont l'Equipe de France de baseball et une sélection des meilleurs joueurs non sélectionnables en Equipe de France de baseball du Championnat de France de baseball de Division 1 nommée "All-Star".

2.2 Si l'Equipe de France de baseball n'est pas disponible, l'événement est annulé.

2.3 L'Equipe de France de baseball est la sélection nationale sous la responsabilité du directeur technique national.

2.4 L'équipe All-Star est une sélection des meilleurs joueurs non sélectionnables en Equipe de France de baseball évoluant dans le Championnat de France de Division 1 de baseball.

2.5 L'encadrement (un manager, deux entraîneurs) de l'équipe All-Star est choisi par la CFS et la direction technique nationale au moins 60 (soixante) jours avant le début de la compétition.

### Article 3. Titre et droits sportifs

3.1 Le All-Star Game baseball ne donne lieu à aucune délivrance de titre.

3.2.1 Pour sa première édition l'équipe recevante sera l'Equipe de France de baseball.

3.2.2.1 Ensuite, l'équipe recevante sera celle qui a remporté la compétition l'année précédente.

3.2.2.2 Lorsque la rencontre de l'année précédente se termine sur un score nul (6.03), l'équipe recevante sera l'Equipe de France de baseball.

### Article 4. Formule sportive

4.1 Le All-Star Game baseball se joue en une rencontre unique.

4.2 Un Home-Run Derby peut précéder le All-Star Game baseball.

Ces deux événements doivent se tenir le même jour.

### Article 5. Calendrier

5.1 La CFS établit le calendrier provisoire en concertation avec l'organisateur en y apportant le cas échéant des corrections. L'organisateur fera ses propositions par écrit, la CFS pouvant y apporter, le cas échéant, des modifications.

5.2 La CFS communique ensuite le calendrier définitif aux joueurs concernés et aux clubs dans lesquels ils sont licenciés.

### Article 6. Rencontre

6.1 Le All-Star Game baseball se joue selon les dispositions des règlements généraux des épreuves sportives baseball et des règles officielles de jeu éditées par la Fédération.

6.2 La rencontre se déroule en neuf manches.

6.3.1 Lorsqu'à la fin des neuf manches le score de la rencontre est à égalité, la règle des manches supplémentaires (Tie Break) définie à l'Article 213 des règlements généraux ne sera pas appliquée, la rencontre s'arrête sur un match nul.

6.3.2 Le cas échéant, aucune victoire ou défaite ne seront créditées aux lanceurs. (Règle 9 baseball).

6.4 Les balles sont les balles officielles fournies par la Fédération.

- 6.5 Les battes doivent correspondre à la liste officielle votée par le comité directeur fédéral.
- 6.6.1 Pour un lanceur participant à la rencontre :
- Il ne peut lancer plus de trois manches,
  - Il ne peut effectuer plus de 50 lancers,
  - Il ne peut pas être un joueur de position avant ou après avoir été lanceur.
- 6.6.2 Si le lanceur atteint son quota de lancer durant une présence à la batte, ce dernier doit la terminer.
- 6.6.3 Les dispositions des articles 6.6.1 et 6.6.2 sont mises en œuvre par le comptage officiel de la Fédération réalisée par les scoreurs nommés.

#### **Article 7. Uniformes**

- 7.1 L'Equipe de France de baseball joue avec un uniforme blanc ou bleu.
- 7.2 L'encadrement et les joueurs de l'équipe All-Star évolueront avec un uniforme de couleur, distincte de celle de l'équipe de France.
- 7.3 Les joueurs ne doivent pas changer de numéro d'uniforme indiqué sur le roster définitif remis lors de la réunion technique précédant la rencontre.

#### **Article 8. Occupation des terrains**

- 8.1 L'équipe recevante occupe l'abri des joueurs de troisième base.
- 8.2.1 L'occupation du terrain précédemment à la rencontre se déroule comme suit:
- 30 minutes de batting à l'équipe recevante,
  - 30 minutes de batting à l'équipe reçue,
  - 10 minutes d'infield-outfield à l'équipe recevante,
  - 10 minutes d'infield-outfield à l'équipe reçue,
  - 10 minutes de remise en état du terrain,
  - 10 minutes pour le protocole.
- 8.2.2 La réunion à la plaque de but entre arbitres et entraîneurs se tient dix minutes avant le début de la rencontre.

#### **Article 9. Arbitres**

Les arbitres de la rencontre sont nommés par la commission fédérale arbitrage. Ils officieront avec un haut d'uniforme rouge.

#### **Article 10. Scoreurs et scoreurs-opérateurs**

- 10.1 Les scoreurs et scoreurs-opérateurs de la rencontre sont nommés par la commission fédérale scorage et statistiques.
- 10.2 Le terrain sur lequel se déroule le All-Star game baseball doit être équipé d'une connexion internet indépendante, pour permettre que le play by play puisse être assuré.

#### **Article 11. Documents officiels**

- 11.1 Les rosters, les ordres de passage à la batte (line-ups) et les feuilles de score doivent être les formulaires officiels fédéraux.
- 11.2 L'ordre de passage à la batte (line-up) doit être déposé une heure avant le début de la rencontre auprès du commissaire technique et des scoreurs.

#### **Article 12. Commissaire technique**

- 12.1 Le commissaire technique est nommé par la CFS.
- 12.2.1 Le commissaire technique veille au bon déroulement de la compétition et au respect de l'application des dispositions des règlements généraux et du présent règlement.
- 12.2.2 Il contrôle l'éligibilité des joueurs et, en cas de doute sur l'identité d'un joueur, son justificatif d'identité leurs cartes d'identité et/ou passeports.
- 12.3.1 Il contrôle le respect des obligations de l'organisateur prévues au cahier des charges de la compétition.



12.3.2. Il détermine les règles spécifiques au terrain et les communique lors de la réunion technique à tous les intervenants de la compétition.

12.3.3 Il veille au respect des règles d'accélération du jeu.

12.4 Le commissaire technique adapte le programme en cas de pluie et de manque de luminosité.

**Article 13. Réunion de la commission technique**

13.1 Les managers des équipes participantes, ainsi que les arbitres et scoreurs, doivent participer à la réunion de la commission technique.

13.2.1 Les managers des équipes participantes doivent fournir à la CFS un roster provisoire de trente (30) noms maximum trente-cinq (35) jours au moins avant la compétition.

13.2.2 Un joueur ne figurant pas sur le roster provisoire ne pourra participer à la compétition.

13.2.3 La CFS communique les rosters provisoires aux équipes participantes au moins quatre semaines avant la compétition.

**Article 14. Eligibilité des joueurs et des équipes**

14.1.1 Lors de la réunion de la commission technique précitée les managers des équipes participantes présenteront les documents officiels suivants :

14.1.2 Le roster définitif de 18 (dix-huit) joueurs correctement remplis.

14.1.3 Le cas échéant, en cas de doute sur l'identité d'un joueur, un justificatif de l'identité de ce dernier les pièces d'identité ou les passeports.

14.2 Les documents et rosters définitifs dûment vérifiés et signés par le commissaire technique deviennent les rosters officiels des équipes participantes et aucun changement ne sera admis.

**Article 15. Discipline**


15.1 Une expulsion d'un joueur pendant la compétition ~~sera sanctionnée d'une rencontre de suspension automatique pour la prochaine rencontre officielle inscrite dans le calendrier n'aura pas d'incidence sur le du~~ Championnat de France auquel le joueur participe.

15.2 Les expulsions et avertissements délivrés pendant le All-Star Game baseball ne figureront pas dans le décompte annuel tenu par la CFS, notamment pour ce qui concerne les pénalités financières.

~~**Article 16. Joker médical**~~

~~Si un lanceur participant à la compétition est victime d'une blessure grave pendant la compétition le club dont il est originaire peut faire application du joker médical au regard des articles 30.04.02.01 et suivants des règlements généraux des épreuves sportives baseball.~~

**1) Annexe 1 - Rosters provisoire et définitif**

 <p><b>FFBS</b> FÉDÉRATION FRANÇAISE BASEBALL &amp; SOFTBALL</p>	<p><b>COMMISSION FEDERALE SPORTIVE</b> Email : <a href="mailto:sportive@ffbs.fr">sportive@ffbs.fr</a> / Fax : 01 44 68 96 00 JM Meurant tel 06 09 26 45 81</p> <p>Fédération : 41, rue de Fécamp 75012 Paris</p>	<p><b>Document à faire parvenir à la CFS</b> <b>35 jours au moins avant le début de l'All-Star Game baseball</b></p>
---	--	--

**All-Star Game baseball Roster Provisoire (30 noms maximum)**

	Nom	Prénom	Date de Naissance	N° licence
1				
2				
3				
4				
5				

REGLEMENTS COMPETITIONS BASEBALL – FFBS

6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
268				
29				
30				

Date :

Nom de l'équipe :

Signature du Manager de l'équipe

<b>Fédération Française de Baseball et Softball</b>	 <b>FFBS</b> <small>FÉDÉRATION FRANÇAISE BASEBALL &amp; SOFTBALL</small>	<b>ALL-STAR GAME BASEBALL</b>
---	---	-----------------------------------

**All-Star Game baseball : Roster définitif (18 joueurs maximum)**

Nom de l'équipe :

	Nom	Prénom	Date de Naissance	Numéro Licence	N° Uniforme		Position
					Recevant	Visiteur	
1							
2							
3							
4							
5							
6							

REGLEMENTS COMPETITIONS BASEBALL – FFBS

7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

*Manager - Coaches*

	Nom	Prénom	N° Uniforme		Fonction
			Recevant	Visiteur	
1					
2					
3					

Date:

(Signature du Manager)

## ANNEXE 16 - REGLEMENT SPORTIF DU HOME-RUN DERBY

Le Home-Run Derby se déroule sous la responsabilité technique de la commission fédérale sportive (CFS).

### Article 1. Objectifs

Le Home-Run Derby permet de promouvoir le baseball français au travers d'un événement de gala rassemblant les meilleurs frappeurs du Championnat de France de Division 1 de baseball.

### Article 2. Participants

- 2.1 Le Home-Run Derby rassemble huit participants.
- 2.2 Les participants doivent faire partie de la sélection Equipe de France de baseball 19 ans et plus (senior) ou évoluer en Championnat de France de Division 1 de baseball.
- 2.3 Les participants sont choisis par vote du public au sein d'une liste établie par la commission nationale sportive baseball et la direction technique nationale, sur la base des statistiques de la saison en cours au moment du choix (avg, Slug et HR), vote mis en place par la Fédération.
- 2.4 Le tableau du Home-Run Derby est défini par tirage au sort après le résultat du vote.

### Article 3. Formule sportive

- 3.1 Le Home-Run Derby se joue au format coupe à élimination directe.
- 3.2 Le Home-Run Derby précède le All-Star Game.

Ces deux événements doivent se tenir le même jour.

### Article 4. Calendrier

- 4.1 La CFS établit le calendrier provisoire en concertation avec l'organisateur qui fera ses propositions par écrit, la CFS pouvant y apporter, le cas échéant, des modifications.

4.2 La CFS communique ensuite le calendrier définitif aux joueurs concernés et aux clubs dans lesquels ils sont licenciés.

**Article 5. Home-Run Derby**

5.1 Le Home-Run Derby se joue au format coupe à huit participants avec élimination directe.

5.2 Chaque participant doit frapper le plus de home-runs en quatre minutes. Celui qui en frappe le plus avance au tour suivant et ainsi de suite jusqu'à la finale. Voir annexe - Tableau Home-Run Derby.

Si les participants sont à égalité après le temps imparti, le départage se fait de la façon suivante :

1. Une prolongation de 30 secondes par batteur, renouvelable une fois.
2. Si l'égalité persiste, mort subite avec 3 lancers par participant jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé,
3. Si l'égalité persiste, tirage au sort.

5.3 Chaque participant peut choisir son lanceur qui lancera à une distance de 10m protégé par un écran. Le participant ne doit pas sortir du rectangle du batteur pendant sa séquence, il peut alterner les positions droitier ou gaucher selon son choix.

5.4 Les balles sont les balles officielles de la Fédération et fournies par cette dernière.

5.5 Les battes utilisées doivent correspondre à la liste des battes officielles validée par le comité directeur.

5.6 Chaque participant peut demander un arrêt du temps d'une durée maximum d'une minute, uniquement pendant son passage de 4 minutes prévu à l'article 5.2.

**Article 6. Uniformes**

6.1 Les participants évoluent avec l'uniforme de leur club d'origine. Le casque n'est pas obligatoire.

**Article 7. Commissaire technique**

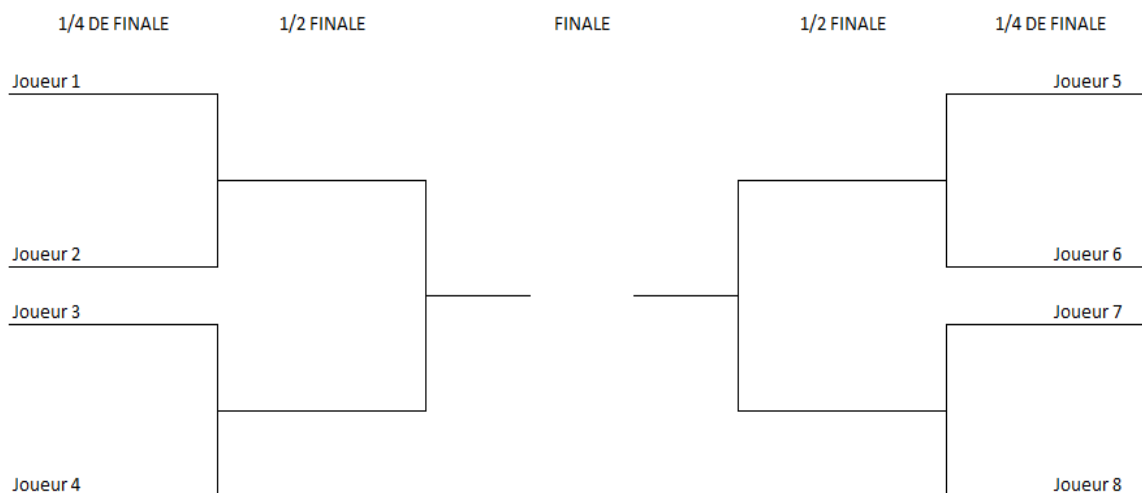
7.1 Le commissaire technique est nommé par la CFS.

7.2 Le commissaire technique veille au bon déroulement de la compétition et au respect de l'application du présent règlement.

7.3 Il détermine les règles spécifiques au terrain et les communique lors de la réunion technique à tous les intervenants de la compétition.

7.4 Le commissaire technique adapte le programme en cas de pluie et de manque de luminosité.

**1) Annexe 1 - Tableau Home-Run Derby**



## ANNEXE 17 - FORMULES INTERLIGUES 12U ET 15U

En attente de mise à jour pour la saison 2024

## ANNEXE 18 - 1. REGLEMENT SPORTIF DES INTERLIGUES 18U ET 23U

Compétition non organisée sur la saison 2024.

## ANNEXE 18 - 3. REGLEMENT SPORTIF DES INTERLIGUES 12U ET 15U

En attente de mise à jour pour la saison 2024

## ANNEXE 18 - 4. CAHIER DES CHARGES D'ORGANISATION DES INTERLIGUES JEUNES

En attente de mise à jour pour la saison 2024

## ANNEXE 19 - REGLEMENT PARTICULIER DES CHAMPIONNATS REGIONAUX

Les ligues régionales sont tenues de respecter les dispositions des règlements généraux pour les championnats se déroulant sur le territoire relevant de leur compétence.

### **I. Participation au championnat de Division 3**

Pour pouvoir prétendre participer au championnat de Division 3, les équipes ayant acquis les droits sportifs nécessaires lors des championnats régionaux homologués par la CFS, devront posséder un minimum de 50 licenciés, dont 20 licenciés jeunes et 10 licenciées féminines, ainsi qu'une équipe de jeunes de 12 joueurs minimum ayant participé effectivement à un championnat de jeunes.

### **II. Obligations des ligues régionales pour la catégorie 19 ans et plus**

Les règlements particuliers des compétitions régionales doivent être expédiés à la CFS, afin que celle-ci procède ou non, à leur validation.

Les ligues doivent transmettre les résultats de leurs championnats et les classements à la CFS tous les 15 jours.

A défaut d'effectuer cette transmission, la ligue concernée se verra sanctionnée par une pénalité financière dont le montant est défini chaque année par le comité directeur fédéral.

Les ligues doivent avoir terminé leurs championnats 19 ans et plus qualificatifs pour la Division 3 dans des délais permettant le respect des dispositions de l'Article 123 des règlements généraux ~~pour le 10 juillet (R.G.E.S 14.01)~~ afin que les équipes, inscrites à ces championnats, ayant acquis les droits sportifs nécessaires, puissent participer au championnat de Division 3.

Aucune équipe d'un championnat régional non homologué par la CFS ne pourra prétendre participer au Championnat de France de Division 3.

Obligations particulières pour les championnats régionaux R1

Le Championnat régional R1 des 19 ans et plus de la ligue se déroule sous la responsabilité technique de la commission régionale sportive, ci-après désignée « CRS ».

Les coordonnées du gestionnaire désigné du championnat doivent être communiquées avant le début du championnat aux clubs engagés, à la CRA, à la CRSS, ainsi qu'à la CFS.

Tél : XXXXXXXXX

Mail : [XXXXXXXX](mailto:XXXXXXXX)

### 1) Objectifs

Le Championnat régional R1 des 19 ans et plus permet aux équipes de cette catégorie, des clubs affiliés ou rattachés à une ligue de s'affronter sous forme de championnat pour :

- participer au développement de la pratique du baseball dans la région x ;
- déterminer l'équipe championne de R1 de la ligue ;
- déterminer les équipes autorisées à participer aux championnats nationaux.

### 2) Conditions de participation

Sont admises à participer au championnat les équipes ayant fait acte d'inscription auprès de la ligue régionale, à jour de leurs obligations financières auprès de la ligue et répondant aux obligations suivantes :

- Disposer d'un minimum de 40 licenciés dans le club dont 15 licenciés jeunes ;
- Présenter le roster de 12 joueurs minimum pour l'équipe de championnat régional R1 ;
- Disposer à chaque rencontre officielle du championnat R1 d'un cadre diplômé d'Etat ou par la Fédération :
  - o titulaire de l'un des diplômes suivants :
    - BEES 1 ou 2 Baseball-Softball,
    - BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,
    - DEJEPS Baseball-Softball,
    - DESJEPS Baseball-Softball,
    - CQP Technicien sportif Baseball-Softball-cricket.

Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.

- o ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent,  
(faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRJSCS),
- o ou, par mesure transitoire, titulaire d'un DFA, DFE 1 ou d'un DFE 2 (diplôme fédéral).

Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.

- o ou par mesure transitoire 2021, titulaire d'un DFI, DEF 1 ou 2 (diplômes fédéraux ancienne version).
- Fournir la liste avec le ou les noms, prénoms, et la photocopie du diplôme ou de l'engagement à une formation des cadres concernés.
- Présenter un arbitre officiel, régional ou départemental baseball, du cadre actif et licencié au sein du club.
- Présenter un scoreur à chaque rencontre de championnat (club recevant).
- Disposer d'un terrain aux spécificités définies par la commission régionale terrain et homologué par celle-ci pour opérer à ce niveau de jeu (possibilité de dérogation provisoire).

### 3) Titre et droits sportifs

Le vainqueur du championnat R1 est champion régional de baseball de R1 des 19 ans et plus de la ligue.

Conformément aux règlements généraux en vigueur, la CRS établit le classement définitif pour transmission à la CFS.

### 4) Formule sportive

La CRS détermine tous les ans la formule sportive qui est adoptée par le comité directeur de la ligue.

Maximum 3 heures par rencontre. La rencontre s'arrête lorsque batteur en place au moment du décompte achève son tour de passage à la batte.

La Finale entre les vainqueurs des deux demi-finales se déroule au meilleur des 3 rencontres. Elle se joue chez l'un des deux finalistes ou sur terrain neutre.

### 5) Calendrier

La CRS établit le calendrier provisoire après validation par le comité directeur de la ligue et en concertation avec la CFS.

La CRS communique ensuite le calendrier définitif aux clubs concernés.

En cas d'impossibilité de jouer une rencontre pour une cause autre que celle incombant à l'un des compétiteurs, sauf accord des deux équipes pour une autre date, la nouvelle date de déroulement de la rencontre est automatiquement fixée à la première date de réserve disponible pour les deux équipes. Le non-respect de cette règle par l'une des deux équipes entraîne un forfait pour l'équipe fautive.

~~Pour la saison 2021 les championnats régionaux devront être terminés le 11 juillet au plus tard~~

## **6) Rencontres sportives**

Le championnat se joue selon les dispositions des règlements généraux et des règles officielles de jeu publiées par la Fédération, en vigueur à la date de la rencontre concernée.

L'organisation logistique de la journée est totalement à la charge du club recevant. A ce titre, il doit :

- s'assurer de la disponibilité du terrain où se déroule la journée ;
- fixer l'heure des rencontres et en informer l'équipe visiteuse le lundi précédant la rencontre ;
- s'assurer de la présence des officiels. Ces derniers devront avoir pris connaissance du présent règlement avant le début de la journée ;
- fournir les feuilles de match et de scores (modèle fédéral officiel) ;
- fournir les balles de match conformément aux règlements fédéraux.

Dans le cas où le planning d'occupation de terrain d'un club est surchargé, il est possible pour l'équipe recevant une rencontre de jouer le samedi.

Afin de permettre à l'équipe visiteuse de s'organiser, il est recommandé de transmettre cette information au gestionnaire de championnat dès la publication du calendrier provisoire des rencontres pour qu'il puisse faire les modifications.

Dans le cas d'un report si le planning de terrain est saturé le dimanche à la date de réserve la plus proche, le report pourra avoir lieu sur une autre date de réserve prévue dans le calendrier. Si cette date est la dernière date disponible avant les phases finales, la rencontre devra se jouer le samedi.

S'il n'y a plus de créneau sur le terrain de l'équipe recevant, la rencontre se jouera sur le terrain de l'équipe visiteuse. Les arbitres, scoreurs et balles resteront à la charge de l'équipe Home-team.

Lors d'un inter manches, il sera demandé à l'équipe en défense d'aller sur le terrain en courant et de prévoir une personne de l'équipe pour les lancers d'échauffement.

Au-delà de 2 min, l'arbitre pourra demander au batteur de se mettre en place et appeler « play-ball ».

~~Rappel RGES 17.06.02 L'arbitre en chef pourra, après en avoir informé les intéressés, arrêter la rencontre en cours, à partir du nombre minimal de reprises prévu aux règles officielles de baseball éditées par la Fédération (7.01(c)) et ce, afin de libérer le terrain pour une autre rencontre.~~

En cas de programme simple, il est recommandé d'interrompre la rencontre après 3h de jeu.

En cas de programme double, il est recommandé d'interrompre la rencontre après 2h30 de jeu si les deux rencontres sont suivies par un programme simple d'une autre division.

## **7) Officiels**

Les officiels de la journée (arbitre, scoreur) sont fournis par les équipes :

Chaque équipe fournit un arbitre, le scoreur étant fourni par l'équipe recevant.

Les arbitres et scoreurs doivent être diplômés par la Fédération et inscrits dans la liste des arbitres/scoreurs actifs, le jour de la rencontre.

Pour la demi-finale et la finale les arbitres et scoreurs seront désignés par la commission régionale d'arbitrage et par la commission régionale scoring et statistique.

Pour les barrages, l'arbitre de la rencontre sera désigné par la CRA et le scoreur par la CRSS.

Les balles seront fournies par l'équipe home team.

## **8) Communication des résultats**

Les rosters, line-up, feuilles de match et feuilles de score doivent être les documents fédéraux officiels.

Les managers de chaque équipe doivent informer le gestionnaire du championnat du résultat de la journée à l'issue de la rencontre et avant 20h le soir de la rencontre sous le format suivant : « n° rencontre - équipe recevante : score - équipe visiteuse : score ».

Tous les documents officiels originaux doivent être scannés et transmis par l'équipe recevante au gestionnaire de championnat, à la commission régionale d'arbitrage baseball et à la commission régionale scorage – statistiques.

Les documents scannés doivent être transmis au plus tard le lundi midi suivant la rencontre.

L'objet du courriel d'envoi des documents scannés doit obligatoirement se présenter sous la forme « n° rencontre - équipe recevante : score - équipe visiteuse : score ».

Sauf cas contraires prévus par les règlements généraux, les originaux des documents sont conservés par l'équipe recevante et tenus à la disposition de la CRS sur simple demande.

Les commissions sportives régionales doivent envoyer les résultats et classements de leur championnat respectif toutes les semaines à la CFS : [sportive@ffbs.fr](mailto:sportive@ffbs.fr)

### **III. Obligations des ligues régionales pour les catégories jeunes**

En attente de mise à jour pour la saison 2024

## **ANNEXE 20 - REGLEMENT PARTICULIER DES CHAMPIONNATS DEPARTEMENTAUX**

Les comités départementaux sont tenus des respecter les dispositions des règlements généraux pour les championnats se déroulant sur le territoire relevant de leur compétence.

### **I. Obligations des comités départementaux pour la catégorie 19 ans et plus**

Les règlements particuliers des compétitions départementales doivent être expédiées à la CFS, afin que celle-ci procède ou non, à leur validation.

Les comités doivent transmettre les résultats de leurs championnats et les classements à la CFS tous les 15 jours.

A défaut d'effectuer cette transmission, le comité concerné se verra sanctionné par une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.

### **II. Obligations des comités départementaux pour les catégories jeunes**

En attente de mise à jour pour la saison 2024

## **ANNEXE 21 - EXEMPLES D'APPLICATION DE LA REGLE DE DEPARTAGE DES EGALITES ENTRE EQUIPES**

Intégré dans les règlements généraux.

## **ANNEXE 22 - PEREQUATIONS**

### **PRINCIPE DE LA PEREQUATION**

#### **I. DIVISION 1**

Nombre de joueurs et entraîneurs maximum pouvant être pris en compte : 14 (base pour le 1er appel).

Phase de qualification dite « saison régulière » :

- Péréquation sur la base de l'ensemble des clubs engagés.
- Appel d'une provision de 70% à régler pour le 1er mars.



- Versement de 70% aux clubs créditeurs après réception de la totalité des provisions dues par les clubs débiteurs.
- Appel du solde à la fin de la saison régulière.
- Versement du solde après réception de la totalité des ~~provisions~~ sommes dues par les clubs débiteurs.

Phase finale « Play off » :

- ~~\_\_\_\_\_~~ Péréquation sur la base des différentes séries entre les clubs qualifiés.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Appel du solde à la fin de phase concernée.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs.

Phase de maintien « Play Down » :

- ~~\_\_\_\_\_~~ Péréquations sur la base des différentes séries entre les clubs ~~qualifiés~~ concernés.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Appel du solde à la fin de phase concernée.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs.

Barrage D1/D2 :

- Péréquation sur la base des différentes séries entre les clubs qualifiés.

Appel réalisé selon le nombre de joueurs et entraîneurs déplacés dans la limite de 14 avec date butoir.

- Versement dès le lendemain de la date butoir, selon l'état des encaissements.

## II. CHALLENGE DE FRANCE

Péréquation entre les Clubs engagés à l'exception du club organisateur si celui-ci est un club de Division 1.

Appel réalisé au lendemain du Challenge de France le 1er mai selon le nombre de joueurs et entraîneurs déplacés dans la limite de 24 personnes.

Versement du solde ~~le~~ après réception de la totalité ~~des sommes dues par les clubs débiteurs~~ provisions.

## III. DIVISION 2

Nombre de joueurs et entraîneurs maximum pris en compte : 14 (base pour le 1er appel)

Phase de qualification dite « saison régulière » :

- Péréquation sur la base de l'ensemble des clubs engagés.
- Appel d'une provision de 50% à régler pour le 1er mars.
- Versement de 50% aux Clubs créditeurs après réception de la totalité des provisions dues par les clubs débiteurs.
- Appel du solde à la fin de la saison régulière.
- Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs ~~provisions~~.

Phase finale « Play off » :

- ~~\_\_\_\_\_~~ Péréquation sur la base des différentes séries entre les clubs qualifiés.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Appel du solde à la fin de phase concernée.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs.
- ~~\_\_\_\_\_~~ ¼ et ½ et finales : Péréquation sur la base de la confrontation directe entre les ¼ de finalistes et ensuite les ½ finalistes.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Finale : entre les 2 clubs finalistes si la finale se joue au meilleur des 3 matchs.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Appel réalisé selon le nombre de joueurs et entraîneurs déplacés dans la limite de 14 personnes avec date butoir.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Versement dès le lendemain de la date butoir, selon l'état des encaissements.

Phase de maintien « Play down » :

- Péréquation sur la base des clubs engagés et par phase.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Appel du solde à la fin de phase concernée.
- ~~\_\_\_\_\_~~ Appel réalisé selon le nombre de joueurs et entraîneurs déplacés dans la limite de 14 avec date butoir.
- Versement après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs ~~provisions~~.

#### **IV. DIVISION 3**

- Nombre de joueurs et entraîneurs maximum pris en compte : 14

Phase de qualification dite « saison régulière » :

- Pas de provision.
- Appel du solde à la fin de la phase de saison régulière.
- Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs ~~appels de fonds~~.

PHASE FINALE OU FINAL FOUR :

- Équilibre des charges de transport entre les quatre clubs.
- Appel réalisé après la Phase Finale / le Final Four selon le nombre de joueurs et entraîneurs déplacés dans la limite de 14 avec date butoir
- Versement après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs ~~appels de fonds~~.

#### **V. 18U- 15U -12U - 9U**

Pas de péréquation pour les compétitions jeunes

#### **VI. INTERLIGUES**

Pas de péréquation pour les compétitions Interligues.

### **ANNEXE 23 - PROCEDURE D’HOMOLOGATION D’UN TERRAIN DE BASEBALL**

Document séparé des annexes en vue de son intégration aux RG

### **ANNEXE 24 - GRILLE D’INDEMNISATION DE FORMATION**

Déplacé dans le guide financier fédéral.

### **ANNEXE 25 - CONVENTIONS DE HAUT-NIVEAU DE L’ATHLETE INTEGRANT LE POLE FRANCE BASEBALL DE TOULOUSE / POLE ESPOIR BASEBALL / UNE STRUCTURE D’ENTRAINEMENT ASSOCIEE DU PPF**

Suppression du caractère réglementaire de la convention conformément aux RG : modèle préparé par la DTN et voté par le CD

### **ANNEXE 26 - ECHEANCIER**

Déplacé en annexe du Titre III des règlements généraux.

### **ANNEXE 27 - REGLEMENTS « FRENCH SUMMER LEAGUE » DE BASEBALL 2020**

Compétition non organisée sur la saison 2024.

# REGLEMENTS DES COMPETITIONS

Softball

**SAISON 2024**



**FFBS**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

**A titre transitoire reprise des annexes des anciens règlements généraux  
des épreuves sportives de baseball et softball mis à jour pour la saison 2024.**

*Adoptés par le comité directeur du 14 décembre 2023*

## SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	2
Annexe 1 - CONDITIONS ADMINISTRATIVES, SPORTIVES, TECHNIQUES ET FINANCIERES DE CHAQUE COMPETITION	3
Annexe 2 - PENALITES FINANCIERES ET SANCTIONS.....	10
Annexe 3 - REGLEMENTS PARTICULIERS DES Compétitions nationales.....	10
Annexe 4 - REGLEMENT PARTICULIER DES COMPETITIONS REGIONALES.....	14
Annexe 5 - REGLEMENT PARTICULIER DES COMPETITIONS DEPARTEMENTALES.....	14
Annexe 6 - ENGAGEMENT EN COMPETITIONS.....	14
Annexe 7 - JOUEURS FORMES LOCALEMENT.....	19
Annexe 8 - DUREE DES RENCONTRES.....	19
Annexe 9 - PROCEDURE D’HOMOLOGATION D’UN TERRAIN DE SOFTBALL.....	19
Annexe 10 - TABLEAU DE CLASSIFICATION DES TERRAINS.....	19
Annexe 11 - Péréquations.....	20
Annexe 12 - Règlement Sportif des Challenges de France DE SOFTBALL FEMININ ET MASCULIN.....	21
Annexe 13 - CAHIER DES CHARGES DES CHALLENGES DE FRANCE DE SOFTBALL FEMININ ET MASCULIN	29
Annexe 14 - Règlements Championnats Jeunes.....	43
Annexe 15 - Cahier des charges Technique des Championnats Jeunes.....	43
Annexe 16 - Formules Interligues.....	43
Annexe 17 - REGLEMENT SPORTIF DES INTERLIGUES.....	43
Annexe 18 - Cahier des charges technique des Interligues.....	43
Annexe 19 - GRILLE D’INDEMNISATION DE FORMATION.....	43
Annexe 20 - Convention de joueur ou de joueuse de Pôle France.....	43
Annexe 21 - ECHEANCIER.....	43
Annexe 22 - (réservée).....	43
Annexe 23 - REGLEMENT SPORTIF DE L’OPEN DE FRANCE BALLE LENTE (NOUVEAU).....	44
Annexe 24 - REGLEMENT SPORTIF DE L’OPEN DE FRANCE DE SOFTBALL 12U.....	46
Annexe 25 - REGLEMENT SPORTIF DE L’OPEN DE FRANCE DE SOFTBALL 15U.....	46
Annexe 26 - REGLEMENT SPORTIF DE LA SUPER LEAGUE DE SOFTBALL.....	46
Annexe 27 - CAHIER DES CHARGES DE LA SUPER LEAGUE DE SOFTBALL (nouveau).....	48

## ANNEXE 1 - CONDITIONS ADMINISTRATIVES, SPORTIVES, TECHNIQUES ET FINANCIERES DE CHAQUE COMPETITION

### Section 1 - ARBITRAGE

#### I. Coupes d'Europe

Tout club engagé en compétition européenne de softball s'engage à participer aux frais de transport des arbitres français officiant sur les compétitions européennes de la saison considérée.

En amont de la compétition européenne auquel il participe, le club devra remettre à la Fédération une ~~chèque~~ provision dont le montant est défini dans le guide financier fédérale.

A l'issue de la compétition, un état récapitulatif des frais de transport des arbitres concernés sera établi par les services de la Fédération et la commission fédérale arbitrage.

Lorsque la provision d'arbitrage constituée ne suffit pas à couvrir l'intégralité de la charge financière arbitrale payée par la Fédération, il sera réclamé au club, le paiement du solde financier qui lui incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, ce montant sera retourné au club dans le plus bref délai.

#### 1) Division 1 – Division 2 – Challenge de France - Open de France lancer lent (slowpitch)

Les indemnités, selon le barème fédéral, et les frais de déplacement des arbitres et des commissaires techniques de seront payés directement par la Fédération.

Les clubs participants, ~~hors Equipes fédérales~~, s'engagent à couvrir l'intégralité des frais liés à l'arbitrage et aux commissaires techniques de la compétition (péréquation de la charge).

Ainsi, le dossier d'inscription à chaque compétition contiendra une provision dont le montant est défini dans le guide financier fédéral à régler par virement ou prélèvement suivant le présent calendrier :

- 50% à l'inscription,
- 50% à compter du 15 mai de l'année de la compétition concernée.

A la fin de la saison, un état récapitulatif des frais d'arbitrage sera établi par les services de la Fédération et la commission nationale arbitrage baseball.

Lorsque la provision d'arbitrage constituée lors de l'engagement en championnat ne suffit pas à couvrir l'intégralité de la charge financière arbitrale payée par la Fédération, il sera réclamé aux clubs après péréquation, le paiement du solde financier qui leur incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, ce montant sera retourné équitablement aux clubs participants dans le plus bref délai.

#### II. Open de France jeunes

A son inscription, chaque équipe s'engage à mettre à disposition un arbitre pour chaque regroupement.

Pour l'ensemble des rencontres de la compétition, chaque équipe participante prend en charge les frais de déplacement, de restauration et le cas échéant d'hébergement de l'arbitre qu'elle présente.

Les indemnités, selon le barème fédéral, seront réparties entre l'ensemble des clubs présents.

### Section 2 - Scorage

#### I. Division 1 – Division 2 – Open de France de lancer lent (slowpitch)

Les scoreurs sont nommés par la commission fédérale scorage – statistiques en fonction du nombre de rencontres journalières et du nombre de terrains.

Les indemnités, selon le barème fédéral seront payées directement par la Fédération. Les frais de déplacement des scoreurs pour les championnats de Division 1 et Division 2 seront payés directement aux scoreurs par les clubs.

Les clubs participants, ~~hors Equipes fédérales~~, s'engagent à couvrir l'intégralité des frais liés au scorage de la compétition (péréquation de la charge).

Ainsi, le dossier d'inscription à chaque compétition contiendra une provision dont le montant est défini dans le guide financier fédéral à régler par virement ou prélèvement.

A la fin de la saison, un état récapitulatif des frais de scorage sera établi par les services de la Fédération et la commission fédérale scorage – statistiques.

Lorsque la provision de scorage constituée lors de l'engagement en championnat ne suffit pas à couvrir l'intégralité de la charge financière de scorage et d'établissement des statistiques payée par la Fédération, il sera réclamé aux clubs après péréquation, le paiement du solde financier qui leur incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, ce montant sera retourné équitablement aux clubs participants dans le plus bref délai.

## **II. Challenge de France**

Les scoreurs, scoreurs-opérateurs, statisticien et directeur du scorage sont nommés par la commission fédérale scorage – statistiques en fonction du nombre de rencontres journalières et du nombre de terrains, dans le respect des dispositions du cahier des charges, mis à jour chaque année.

Les indemnités, selon le barème fédéral, et les frais de repas, d'hébergement et de déplacement des scoreurs, des scoreurs-opérateurs, statisticien et directeur du scorage seront payés directement par la Fédération et inclus au système de péréquation de la charge scorage mis en place pour le Challenge de France.

Les provisions pour scorage et statistiques, dont les montants sont définis dans le guide financier fédéral, sont à régler par virement ou prélèvement à l'inscription.

## **III. Scoreurs-operateurs**

Lorsque des scoreurs-opérateurs sont amenés à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques, ils perçoivent une indemnité dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

Lorsque des scoreurs-opérateurs sont amenés à saisir des feuilles de score papier aux fins d'en établir les statistiques permettant de déterminer les récompenses individuelles à distribuer à la fin de la compétition, ils perçoivent une indemnité dont le montant est défini dans le guide financier fédéral.

Les indemnités et les éventuels frais de déplacement des scoreurs-opérateurs seront, dans ces deux cas, payés directement par la Fédération.

Les clubs participants, hors équipes fédérales, s'engagent à couvrir l'intégralité des frais liés à l'établissement des statistiques de la compétition (péréquation de la charge).

A la fin de la saison, un état récapitulatif des frais d'établissement des statistiques sera établi par les services de la Fédération et la commission fédérale scorage - statistiques.

Lorsque la provision d'établissement des statistiques constituée lors de l'engagement en championnat ne suffit pas à couvrir l'intégralité de la charge financière de scorage et d'établissement des statistiques payée par la Fédération, il sera réclamé aux clubs après péréquation, le paiement du solde financier qui leur incombe.

En cas de trop-perçu par la Fédération, ce montant sera retourné équitablement aux clubs participants dans le plus bref délai.

## **Section 3 - CONDITIONS D'ENGAGEMENT**

### **I. Division 1**

- Montants de l'inscription de l'équipe, de la caution, de la provision arbitrage,, de la provision scorage et pour l'établissement des statistiques, et de la provision scorage pour le Challenge de France féminin, le cas échéant, définis dans le guide financier fédéral.

## REGLEMENTS COMPETITIONS SOFTBALL – FFBS

- Être en règle des péréquations de l'année précédente.
- Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.
- Avoir rempli le formulaire d'engagement définitif.
- Disposer d'un minimum de 50 licenciés dans le club, dont 15 licenciés jeunes (baseball ou softball) au 31 janvier de la saison sportive.
- Présenter une pré-liste provisoire de 30 joueurs maximum pour l'équipe de Division 1, via le formulaire CFS complété ou par extraction d'un e-roster directement sur l'extranet fédéral, accompagnée de la déclaration d'engagement du président du club.
- ~~Présenter un roster de 12 joueurs ou joueuses minimum pour l'équipe de Division 1, sur le formulaire officiel prévu à cet effet.~~
- Présenter un roster de 12 joueurs ou joueuses minimum par équipe, pour une équipe jeune (6U à 15U) évoluant en championnat, sur le formulaire officiel prévu à cet effet.
- Le manager de l'équipe (déclaré lors de l'inscription de l'équipe et signataire des feuilles de match) doit être :
  - o titulaire de l'un des diplômes suivants :
    - BEES 1 ou 2 baseball-softball,
    - BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,
    - CQP baseball – softball,
    - DEJEPS baseball-softball,
    - DESJEPS baseball-softball.Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.
  - o ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent.  
(faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRJSCS),
  - o ou titulaire d'un DFE 1, d'un DFE 2 ou d'un DFE 3 (diplôme fédéral).  
Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.
- Présenter un dossier d'engagement d'au moins un scoreur (licencié ou non dans le club) de niveau SF2 minimum. L'absence de transmission dudit dossier d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
- Les rencontres doivent être scorées par au minimum un scoreur de niveau fédéral 2 (SF2), inscrit au cadre actif de la CFSS et ne figurant à aucun autre titre sur les feuilles de match et de scorage.
  - ~~ou titulaire au minimum d'un scoreur de niveau régional 1er degré (diplôme fédéral ancienne version).~~
- Il est demandé à chaque club de nommer un arbitre fédéral softball de niveau 3 (AF3S ou ANS ou AIS) qui s'engage à officier dans les championnats nationaux, si et dès lors que désigné par la CFA.  
Le club doit également s'assurer de la disponibilité de cet arbitre lors de toutes les journées de championnat conformément aux dispositions des règlements généraux.  
Cet officiel nommé ne peut figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score.  
Un officiel ne peut être nommé que par un club et seulement pour un unique championnat de Division 1 (D1 masculin ou D1 féminin).  
Par contre, un même, officiel peut être nommé pour des championnats de genre différent (féminin et masculin) et de divisions différentes.  
  
Cette liste a pour but de faciliter le rôle de la CFA dans son rôle de désignation des arbitres pour les championnats.  
  
Bien que nommé par un club, un arbitre ne sera pas forcément désigné par la CFA, cette dernière étant seule responsable des désignations.
- Chaque arbitre devra remplir un « formulaire engagement arbitre » pour le championnat de Division 1 qui fera partie du dossier d'engagement définitif du club au championnat de Division 1. L'absence de transmission dudit formulaire d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
- Fournir la liste des arbitres, ~~scoreurs~~ et dirigeants du club sur le formulaire officiel prévu à cet effet.
- S'engager à participer aux rencontres des phases de finale, de maintien et de barrage en cas de qualification.

## REGLEMENTS COMPETITIONS SOFTBALL – FFBS

- S'engager à couvrir l'intégralité des frais liés à l'arbitrage lui incombant en fin de saison sportive, après état récapitulatif des frais engagés et péréquation à la charge.
- S'engager à participer au Challenge de France de la saison concernée, sous réserve d'être titulaire des droits sportifs correspondants.
- Disposer de 2 jeux de maillots : un sombre et un clair, dont les couleurs seront communiquées à la CFS.
- Disposer d'un terrain aux spécificités définies par la commission fédérale terrains et équipements et homologué par cette dernière pour opérer à ce niveau de jeu.
- Avoir renseigné sur l'extranet fédéral les informations générales et techniques relatives au terrain susmentionné utilisé dans le cadre du championnat.

Afin de permettre au softball jeune de se développer, les clubs s'engagent à réaliser des actions spécifiques sur la saison courante pour acquérir définitivement leurs droits sportifs pour la saison. Les clubs devront fournir à la CFS le bilan des actions menées lors de la saison en cours en faveur des jeunes au plus tard le 31 décembre de ladite saison afin que la CFS puisse contrôler que le nombre d'actions menées atteigne le seuil fixé :

	Réalisé en 2022	Réalisé en 2023	Réalisé en 2024
D1	4 points	6 points	8 points
D2	4 points	4 points	6 points

*Note : ici figure le nombre points à atteindre lors d'une saison sportive pour obtenir les droits sportifs pour la saison sportive suivante. Il faut atteindre 64 points pour pouvoir participer en D1 ou 4 points pour pouvoir participer en D2 pour la saison 2024.*

Ci-dessous la liste des actions possible avec leur pondération :

- o Participer avec une équipe de son club à l'open de France 12U / 15U softball : 5 points
- o Participer avec une équipe d'entente à l'open de France 12U / 15U softball : 4 points
- o Envoyer un ou des officiels à la charge du club à l'open de France 12U softball : 2 points
- o Envoyer un ou plusieurs jeunes au camp fédéral softball jeune : 1 point par jeune
- o Organiser et mettre en œuvre avec son club un tournoi de softball jeune (catégorie 6U, 9U, 12U, 15U avec 3 équipes minimum) : 4 points

La CFS se laisse le droit de faire évoluer la liste des actions et les seuils dans le temps pour s'adapter aux besoins de développement.

## II. Division 2

- Montants de l'inscription de l'équipe, de la caution, de la provision arbitrage et de la provision scorage et pour l'établissement des statistiques définis dans le guide financier fédéral.
- Être en règle, le cas échéant, des péréquations de l'année précédente.
- Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.
- Avoir rempli le formulaire d'engagement définitif.
- Disposer d'un minimum de 30 licenciés dans le club, dont 15 licenciés jeunes (baseball ou softball) au 31 janvier de l'année en cours.
- Présenter une pré-liste provisoire de 30 joueurs maximum pour l'équipe de Division 2, via le formulaire CFS complété ou par extraction d'un e-roster directement sur l'extranet fédéral, accompagnée de la déclaration d'engagement du président du club.
- ~~Présenter le roster de 12 joueurs ou joueuses minimum pour l'équipe de Division 2, sur le formulaire officiel prévu à cet effet.~~
- Disposer dans le club d'un cadre diplômé d'Etat ou par la Fédération :
  - o titulaire de l'un des diplômes suivants :
    - BEES 1 ou 2 baseball-softball,
    - BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,



## REGLEMENTS COMPETITIONS SOFTBALL – FFBS

- CQP baseball softball
- DEJEPS baseball-softball,
- DESJEPS baseball-softball.

Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.

- ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent.  
(faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRJSCS),
- ou titulaire d'un DFE 1, d'un DFE 2, ou d'un DFE 3 (diplôme fédéral).

Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.

- ou ~~par mesure transitoire 2023,~~ titulaire au minimum d'un DEF 1 (diplôme fédéral ancienne version).
- Il est demandé à chaque club de nommer un arbitre softball de niveau 2 (AF2S ou ARS) qui s'engage à officier dans les championnats nationaux, si et dès lors que désigné par la CFA.

Le club doit également s'assurer de la disponibilité de cet arbitre lors de toutes les journées de championnat conformément aux dispositions des règlements généraux.

Cet officiel nommé ne peut figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score.

Un officiel ne peut être nommé que par un club et seulement pour un unique championnat de Division 2 (D2 masculin ou D2 féminin).

Par contre, un même, officiel peut être nommé pour des championnats de genre différent (féminin et masculin) et de divisions différentes.

Cette liste a pour but de faciliter le rôle de la CFA dans son rôle de désignation des arbitres pour les championnats.

Bien que nommé par un club, un arbitre ne sera pas forcément désigné par la CFA, cette dernière étant seule responsable des désignations.

- Chaque arbitre devra remplir un « formulaire engagement arbitre » pour le championnat de Division 2 qui fera partie du dossier d'engagement définitif du club au championnat de Division 2. L'absence de transmission dudit formulaire engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
- Présenter un dossier d'engagement d'au moins un scoreur (licencié ou non dans le club) de niveau SF2 minimum. L'absence de transmission dudit dossier d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
- Les rencontres doivent être scorées par un scoreur de niveau SF2 minimum diplômé inscrit au cadre actif de la CFSS., ne pouvant figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score.
- Fournir la liste des arbitres, ~~scoreurs~~ et dirigeants du club sur le formulaire officiel prévu à cet effet.
- S'engager à participer aux rencontres des phases de finale, de maintien et de barrage en cas de qualification.
- S'engager à couvrir l'intégralité des frais liés à l'arbitrage lui incombant en fin de saison sportive, après état récapitulatif des frais engagés et péréquation à la charge.
- S'engager à couvrir l'intégralité des frais de scorage et d'établissement des statistiques lui incombant en fin de saison sportive, après état récapitulatif des frais engagés et péréquation à la charge.
- Disposer d'un terrain aux spécificités définies par la commission fédérale terrains et équipements et homologué par cette dernière pour opérer à ce niveau de jeu.
- Avoir renseigné sur l'extranet fédéral les informations générales et techniques relatives au terrain susmentionné utilisé dans le cadre du présent championnat ~~(facultatif pour la saison 2023).~~

### III. Open de France lancer lent (slowpitch)

- Montants de l'inscription de l'équipe, de la caution, de la provision arbitrage, de la provision scorage et de la provision d'établissement des statistiques définis dans le guide financier fédéral.
- Être en règle, le cas échéant, des péréquations de l'année précédente.
- Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.

- Il est demandé à chaque club de nommer un arbitre diplômé softball qui s'engage à officier dans les championnats nationaux, si et dès lors que désigné par la CFA.

Le club doit également s'assurer de la disponibilité de cet arbitre lors de toutes les journées de championnat conformément aux dispositions des règlements généraux.

Cet officiel nommé ne peut figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score.

Un officiel ne peut être nommé que par un club et seulement pour un championnat donné.

Par contre, un même, officiel peut être nommé pour des championnats de genre différent (féminin et masculin).

Cette liste a pour but de faciliter le rôle de la CFA dans son rôle de désignation des arbitres pour les championnats.

Bien que nommé par un club, un arbitre ne sera pas forcément désigné par la CFA, cette dernière étant seule responsable des désignations.

- Chaque arbitre devra remplir un « formulaire engagement arbitre » pour l'Open de France de balle lente qui fera partie du dossier d'engagement définitif du club à l'Open de France. L'absence de transmission dudit formulaire d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
- Présenter un dossier d'engagement d'au moins un scoreur (licencié ou non dans le club) inscrit au cadre actif de la CFSS. L'absence de transmission dudit dossier d'engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
- Les rencontres doivent être scorées par un scoreur diplômé inscrit au cadre actif de la CFSS., ne pouvant figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score.
  - o Les frais de repas, hébergement et déplacement du scoreur seront à la charge du club,
  - o Les indemnités des scoreurs définies dans le guide financier fédéral seront payées par la Fédération.
- Fournir la liste des arbitres, ~~scoreurs~~ et dirigeants du club sur le formulaire officiel prévu à cet effet.
- S'engager à participer aux rencontres des phases de finale, de maintien et de barrage en cas de qualification.
- S'engager à couvrir l'intégralité des frais liés à l'arbitrage lui incombant en fin de saison sportive, après état récapitulatif des frais engagés et péréquation à la charge.
- S'engager à couvrir l'intégralité des frais de scorage et d'établissement des statistiques lui incombant en fin de saison sportive, après état récapitulatif des frais engagés et péréquation à la charge.

#### **IV. Open de France softball mixte jeunes 15U**

- Montants de l'inscription, de la caution et de la provision scorage/statistiques définis dans le guide financier fédéral.
  - Être en règle des péréquations de l'année précédente.
  - Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l'année précédente.
  - Avoir un roster de 12 joueurs minimum.
  - Disposer dans le club d'un cadre diplômé d'Etat ou par la Fédération :
    - o titulaire de l'un des diplômes suivants :
      - BEES 1 ou 2 baseball-softball,
      - BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,
      - DEJEPS baseball-softball,
      - DESJEPS baseball-softball.
- Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.
- o ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent.  
(faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRJSCS),
  - o ou titulaire d'un DFA, d'un DFE 1, d'un DFE 2 ou d'un DFE 3 (diplôme fédéral).  
Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.
  - o ~~ou par mesure transitoire 2023,~~ titulaire au minimum d'un DEF 1 (diplôme fédéral ancienne version).

- Présenter un ou plusieurs arbitres softball officiels, s’engageant à officier autant que nécessaire au titre du club et pour ladite compétition. Chaque arbitre devra remplir un « formulaire engagement arbitre qui fera partie du dossier d’engagement définitif du club. L’absence de transmission dudit formulaire d’engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
  - o Le déplacement de l’arbitre sera à la charge du club qu’il représente.
  - o Si plusieurs arbitres sont engagés au titre d’une même équipe : communication du nom de l’arbitre, à la CFJ et à la CFA, le mercredi précédent les rencontres, au plus tard.
- Présenter un dossier d’engagement d’au moins un scoreur (licencié ou non dans le club) inscrit au cadre actif de la CFSS~~Présenter un ou plusieurs scoreurs officiels, diplômés, inscrits au cadre actif de la CFSS, ne pouvant figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score~~, s’engageant à officier autant que nécessaire au titre du club et pour ledit championnat. L’absence de transmission dudit dossier d’engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
  - o Les frais de repas, hébergement et déplacement du scoreur seront à la charge du club qu’il représente,
  - o Les indemnités des scoreurs définies dans le guide financier fédéral seront payées par la Fédération.

#### V. Open de France softball mixte jeunes 12U

- Montants de l’inscription, de la caution, de la provision scorage/statistiques et de la provision arbitrage définis dans le guide financier fédéral.
- Être en règle des péréquations de l’année précédente.
- Avoir payé ses éventuelles pénalités financières de l’année précédente.
- Avoir un roster de 12 joueurs minimum.
- Disposer dans le club d’un cadre diplômé d’Etat ou par la Fédération :
  - o titulaire de l’un des diplômes suivants :
    - BEES 1 ou 2 baseball-softball,
    - BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,
    - DEJEPS baseball-softball,
    - DESJEPS baseball-softball.
 Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.
  - o ou titulaire d’un diplôme sportif professionnel étranger équivalent.  
(faire valoir l’équivalence par les services régionaux compétents de la DRJSCS),
  - o ou titulaire d’un DFA, d’un DFE 1, d’un DFE 2 ou d’un DFE 3 (diplôme fédéral).  
Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.
  - o ou ~~par mesure transitoire 2023,~~ titulaire au minimum d’un DEF 1 (diplôme fédéral ancienne version).
- Présenter un ou plusieurs arbitres softball officiels, s’engageant à officier autant que nécessaire au titre du Club et pour ladite compétition. Chaque arbitre devra remplir un « formulaire engagement arbitre qui fera partie du dossier d’engagement définitif du club. L’absence de transmission dudit formulaire d’engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
  - o Le déplacement de l’arbitre sera à la charge de son club.
  - o Si plusieurs arbitres sont engagés au titre d’une même équipe : communication du nom de l’arbitre, à la CFJ et à la CFA, le mercredi précédent les rencontres, au plus tard.
- Présenter un dossier d’engagement d’au moins un scoreur (licencié ou non dans le club)~~Présenter un ou plusieurs scoreurs officiels, diplômés~~, inscrits au cadre actif de la CFSS, ne pouvant figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score, s’engageant à officier autant que nécessaire au titre du club et pour ledit championnat. L’absence de transmission dudit dossier d’engagement dans les délais requis expose le club fautif à une pénalité financière.
  - o Les frais de repas, hébergement et déplacement du scoreur seront à la charge du club qu’il représente,

- Les indemnités des scoreurs définies dans le guide financier fédéral seront payées par la Fédération.

## **VI. Interligues 12U**

- Montants de l'inscription, de la caution destiné à la CFJ et de la provision scorage/statistiques définis dans le guide financier fédéral.
- Avoir un roster de 12 joueurs minimum et 30 maximum.
- Disposer parmi les encadrants de l'équipe de la ligue d'un cadre diplômé d'Etat ou par la Fédération (indiquer son nom):
  - titulaire de l'un des diplômes suivants :
    - BEES 1 ou 2 baseball-softball,
    - BPJEPS APT avec UCC baseball – softball,
    - DEJEPS baseball-softball,
    - DESJEPS baseball-softball.
 Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.
  - ou titulaire d'un diplôme sportif professionnel étranger équivalent. (faire valoir l'équivalence par les services régionaux compétents de la DRJSCS),
  - ou titulaire d'un DFA, d'un DFE 1, d'un DFE 2 ou d'un DFE 3 (diplôme fédéral). Les personnes en cours de formation seront considérées comme remplissant cette condition.
  - ou ~~par mesure transitoire 2023,~~ titulaire au minimum d'un DEF 1 (diplôme fédéral ancienne version).
- Présenter pour l'ensemble des rencontres de la compétition, un arbitre officiel de softball (ou AF1 baseball-softball), ne faisant pas partie de l'encadrement de l'équipe de la ligue régionale, et qui devra être présent lors de chaque regroupement. Chaque arbitre devra remplir un « formulaire engagement arbitre qui fera partie du dossier d'engagement définitif de la ligue. L'absence de transmission dudit formulaire d'engagement dans les délais requis expose la ligue fautive à une pénalité financière.
  - Les frais de repas, hébergement et déplacement de l'arbitre seront à la charge de la ligue qu'il représente,
  - Les indemnités des arbitres déterminées par le barème fédéral seront payées à l'arbitre par la Fédération.
- Présenter un dossier d'engagement d'au moins un scoreur (licencié ou non dans le club) officiel, diplômé, inscrit au cadre actif de la CFSS, ne pouvant figurer à un autre titre sur les feuilles de match et de score, s'engageant à officier autant que nécessaire au titre de la ligue et pour ledit championnat. L'absence de transmission dudit dossier d'engagement dans les délais requis expose la ligue fautive à une pénalité financière.
  - Les frais de repas, hébergement et déplacement du scoreur seront à la charge de la ligue régionale qu'il représente,
  - Les indemnités des scoreurs définies par le guide financier fédéral seront payées par la Fédération.

## **ANNEXE 2 - PENALITES FINANCIERES ET SANCTIONS**

Déplacé dans le guide financier fédéral.

## **ANNEXE 3 - REGLEMENTS PARTICULIERS DES COMPETITIONS NATIONALES**

### **I. Division 1 masculine**

Championnat de genre masculin composé de 5 équipes.

Phase de qualification dite « saison régulière » :

- La phase de qualification est composée de 10 journées, une équipe étant au repos à chaque journée.
- 8 journées soit 16 rencontres par équipe, en programme de 2 fois 7 manches.
- Les équipes sont « home team » sur les deux rencontres jouées à domicile sur la même journée.
- A l'issue de la phase de qualification, les équipes sont classées selon leur ratio victoires/défaites. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

**Phase finale dite « French Men's Softball Series » :**

La finale se joue au meilleur des 5 matchs sur deux week-ends de compétition.

Deux rencontres sont programmées le premier week-end chez le moins bien classé de la saison régulière.

Trois rencontres sont programmées le second week-end chez le mieux classé de la saison régulière.

**Droits sportifs :**

- Le champion de France représente la France dans les compétitions européennes de la saison suivante ouvertes aux clubs dans les conditions définies à l'Article 153 des règlements généraux.

## **II. Division 2 masculine**

Championnat de genre masculin composé de 6 équipes.

**Phase de qualification dite « saison régulière » :**

- 5 journées soit 10 rencontres par équipe, en programme de 2 fois 7 manches.
- Les équipes sont alternativement « home team » et « visiteur » sur une même journée.
- A l'issue de la phase de qualification, les équipes sont classées selon leur ratio victoires/défaites. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

**Phase finale dite « Play-off » :**

Sont qualifiées pour les demi-finales, les équipes terminant aux quatre premières places de la saison régulière déterminées au ratio victoire/défaites. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

**Demi-finales :**

Les demi-finales se jouent au meilleur des 3 rencontres sur un week-end de compétition et sont déterminées telles que :

- 1er vs 4e
- 2e vs 3e

Les rencontres sont programmées chez le 1er et le 2e.

**Finale :**

La finale se joue au meilleur des 3 matchs sur un week-end de compétition.

Les rencontres sont programmées chez le mieux classé de la saison régulière.

**Droits sportifs :**

Le champion de Division 2 se verra attribuer les droits sportifs pour la Division 1 pour la saison sportive suivantes, sous réserve de remplir les conditions d'engagement en Division 1.

## **III. Division 1 féminine**

Championnat de genre féminin composé de 6 équipes.

**Phase de qualification dite « saison régulière » :**

- 10 journées soit 20 rencontres par équipe, en programme de 2 fois 7 manches.
- Les équipes sont « home team » sur les deux rencontres jouées à domicile sur la même journée.
- A l'issue de la phase de qualification, les équipes sont classées selon leur ratio victoires/défaites. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

**Phase Finale dite « French Women's Softball Series » :**

La finale se joue au meilleur des 5 matchs sur deux week-ends de compétition.

Deux rencontres sont programmées le premier week-end chez le moins bien classé de la saison régulière.

Trois rencontres sont programmées le second week-end chez le mieux classé de la saison régulière.

**Phase de maintien dite « Play-down » :**

Est concernée l'équipe terminant à la 6e place de la saison régulière déterminées au ratio victoire/défaites. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

L'équipe classée 6e de Division 1 recevra des barrages au meilleur des 3 matchs contre le Champion de Division 2 de la même saison.

**Droits sportifs :**

- Le champion de France représente la France dans les compétitions européennes de la saison suivante ouvertes aux clubs dans les conditions définies à l'Article 153 des règlements généraux.
- Le vainqueur de la phase de maintien jouera en Division 1 la saison suivante, sous réserve de remplir les conditions d'engagement en Division 1.
- Le perdant de la phase de maintien jouera en Division 2 la saison suivante.

**IV. Division 2 féminine**

Championnat de genre féminin composé de 6 équipes.

**Phase de qualification dite « saison régulière » :**

- 5 journées soit 10 rencontres par équipe, en programme de 2 fois 7 manches.
- Les équipes sont alternativement « home team » et « visiteur » sur une même journée.
- A l'issue de la phase de qualification, les équipes sont classées selon leur ratio victoires/défaites. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

**Phase finale dite « Play-off » :**

Sont qualifiées pour les demi-finales, les équipes terminant aux quatre premières places de la saison régulière déterminées au ratio victoire/défaites. En cas d'égalité, il sera fait application de l'Article 131 des règlements généraux.

**Demi-finales :**

Les demi-finales se jouent au meilleur des 3 rencontres sur un week-end de compétition et sont déterminées telles que :

- 1er vs 4e
- 2e vs 3e

Les rencontres sont programmées chez le 1er et le 2e.

**Finale :**

La finale se joue au meilleur des 3 matchs sur un week-end de compétition.

Les rencontres sont programmées chez le mieux classé de la saison régulière.

**Droits sportifs :**

Le champion de Division 2 se déplacera pour des barrages au meilleur des 3 matchs contre l'équipe classée 6e de Division 1 de la même saison.

**V. Open de France mixte de lancer lent (slowpitch)**

Cf. Règlement sportif dédié en Annexe 23 - des présentes règlements des compétitions softball.

**VI. Open de France mixte jeunes**

En attente de mise à jour pour la saison 2024

**VII. Challenge de France féminin**

Compétition de genre féminin.

Les 6 équipes du championnat de Division 1 féminin de softball sont sélectionnées pour le Challenge de France.

Les rencontres se déroulent en 7 manches.

**Premier tour :**

- 2 poules de 3 équipes (sur la base du classement final du Championnat D1 de la saison précédente) :
- Poule A : 1er – 4e – 5e
- Poule B : 2e – 3e – 6e

Simple round robin entre toutes les équipes pour chaque poule.

**Quarts de finale :**

Les quarts de finale sont déterminées telles que, au ratio victoire/défaites puis au TQB en cas d'égalité :

- QF1 : 2A vs 3B
- QF2 : 2B vs 3A

**Demi-finales :**

Les demi-finales sont déterminées telles que :

- DF1 : 1A vs QF2
- DF2 : 1B vs QF1

**Finale & matchs de classement :**

- La finale est déterminée telle que : Vainqueur DF1 vs Vainqueur DF2
- La petite finale est déterminée telle que : Perdant DF1 vs Perdant DF2
- Le match de classement pour la 5e place est déterminé tel que : Perdant QF1 vs Perdant QF2

**Droits sportifs :**

Le vainqueur du Challenge de France féminin de softball représente la France dans les compétitions européennes de la saison suivante ouvertes aux clubs dans les conditions définies à l'Article 153 des règlements généraux.

**VIII. Challenge de France masculin**

Compétition de genre masculin.

Les 5 équipes du championnat de Division 1 masculin de softball sont sélectionnées pour le Challenge de France.

Les rencontres se déroulent en 7 manches.

**Premier tour :**

Simple round robin entre toutes les équipes

Les deux équipes finissant 1e et 2e de la phase régulière sont qualifiées pour la finale.

**Finale :**

Les équipes arrivant 1er et 2e de la phase régulière se rencontrent en finale.

**Droits sportifs :**

Le vainqueur du Challenge de France masculin de softball représente la France dans les compétitions européennes de la saison suivante ouvertes aux clubs dans les conditions définies à l'Article 153 des règlements généraux.

## **ANNEXE 4 - REGLEMENT PARTICULIER DES COMPETITIONS REGIONALES**

Les ligues régionales sont tenues des respecter les dispositions des règlements généraux pour les championnats se déroulant sur le territoire relevant de leur compétence.

Les règlements particuliers des compétitions régionales doivent être expédiées à la CFS, afin que celle-ci procède ou non, à leur validation.

Les ligues doivent transmettre les résultats de leurs championnats et les classements à la CFS.

## **ANNEXE 5 - REGLEMENT PARTICULIER DES COMPETITIONS DEPARTEMENTALES**

Les comités départementaux sont tenus des respecter les dispositions des règlements généraux pour les championnats se déroulant sur le territoire relevant de leur compétence.

Les règlements particuliers des compétitions départementales doivent être expédiées à la CFS, afin que celle-ci procède ou non, à leur validation.

Les comités doivent transmettre les résultats de leurs championnats et les classements à la CFS.

## **ANNEXE 6 - ENGAGEMENT EN COMPETITIONS**

### **Section 1 - Dossier d'engagement**

#### **I. Division 1 – Division 2 - championnat de France de lancer lent (slowpitch)**

Le dossier d'engagement définitif doit comporter les pièces suivantes :

- Le formulaire d'engagement définitif,
- Les ~~chèques~~ règlements de chèques d'engagement, de la caution, de la provision d'établissement des statistiques, de la provision d'arbitrage, le cas échéant, et de la provision de scorage, le cas échéant,
- Les noms, grades et coordonnées des arbitres s'engageant à officier pour le club en championnat national,
- Les noms, diplômes et coordonnées des scoreurs officiant pour le club pour la saison, et le nom d'un référent scoreur pour le club,
- La déclaration par le responsable fédéral chargé des péréquations que le club est à jour de ses péréquations.

#### **II. Open de France mixte 12u et 15u**

Le dossier d'engagement définitif doit comporter les pièces suivantes :

- Le formulaire d'engagement définitif,
- Les rosters des équipes avec noms, prénoms des joueurs, numéros des licences et date de naissance,
- Le chèque d'engagement,
- Le chèque de caution,
- Les noms, grades et coordonnées des arbitres s'engageant à officier pour le club lors de l'Open de France.



Section 2 - Formulaires



**CFS – FORMULAIRE D'ENGAGEMENT**

*Seule la dactylographie est acceptée (pas d'écriture manuscrite)*

*Il est obligatoire de compléter tous les champs*

Je soussigné.e :

--	--

*Nom et prénom*

*Fonction*

Représentant.e légal du club :

--

Engage officiellement le club pour le ou les championnat(s) suivant(s) :

--

*Nom du championnat : Championnat de France D1 Féminin softball ; Championnat de France D1 Masculin softball ; Challenge de France Féminin softball ; Challenge de France Masculin softball ; Championnat de France D2 féminin softball ; Championnat de France D2 masculin softball.*

Je certifie avoir pris connaissance des statuts, du règlement intérieur, des règlements généraux, des [annexes figurants dans les règlements des compétitions softball](#), de la Fédération et notamment :

- l'annexes 1 des [règlements des compétitions softball](#) (prise en charge de l'arbitrage et du scoring)
- les annexes des [règlements des compétitions softball](#) sur les conditions d'engagement en championnat
- [le guide financier fédéral](#)
- les annexes 3 et 6 des [règlements des compétitions softball](#) sur les formules sportives et règlement particulier
- l'annexe 13 des [règlements des compétitions softball](#)

J'atteste avoir pris connaissance de l'annexe 11 [des règlements des compétitions softball](#) pour les péréquations nationales.

Par notre tampon et signature, le club confirme à la Fédération de garantir les frais d'arbitrage, de scoring et des commissaires techniques pour chaque compétition dans laquelle le club sera représenté par une équipe conformément à l'annexe 1 des [règlements des compétitions softball](#).

Par notre tampon et signature, nous déclarons adhérer et agir selon les statuts, [règlement intérieur](#), règlements généraux et [règlements des compétitions softball](#) avec leurs annexes, de la FFBS.

Date :

\_\_\_\_\_  
Signature du Président.e  
ou son représentant.e

\_\_\_\_\_  
Tampon du club

**Formulaire d'engagement à renvoyer par mail à la Fédération**

**avant le ~~31 janvier~~<sup>15 février</sup> minuit, délai de rigueur.**

Email : [cfs@ffbs.fr](mailto:cfs@ffbs.fr) / [contact@ffbs.fr](mailto:contact@ffbs.fr)



**CFS – ROSTER**

*Seule la dactylographie est acceptée (pas d'écriture manuscrite) – Il est obligatoire de compléter tous les champs*

Je soussigné.e :

*Nom et prénom*

*Fonction*

Représentant.e légal du club :

Présente le roster de l'équipe (~~12 joueurs minimum~~) pour le championnat :

*Nom du championnat : Championnat de France D1 Féminin softball ; Championnat de France D2 Féminin softball ;  
Championnat de France D1 Masculin softball ; Championnat de France D2 Masculin softball*

	<b>Nom et Prénom</b>	<b>Date naissance</b>	<b>N° Licence</b>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			

REGLEMENTS COMPETITIONS SOFTBALL – FFBS

18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Couleurs des uniformes :

(Recevant)

(Visiteur)

Date

\_\_\_\_\_  
Signature du Président.e  
ou son représentant.e

\_\_\_\_\_  
Tampon du club

**Formulaire d'engagement à renvoyer par mail à la Fédération**

**Avant le ~~31 janvier~~<sup>15 février</sup> minuit, délai de rigueur.**

Email : [cfs@ffbs.fr](mailto:cfs@ffbs.fr) / [contact@ffbs.fr](mailto:contact@ffbs.fr)

## ANNEXE 7 - JOUEURS FORMES LOCALEMENT FORMULES SPORTIVES

Compétitions	Nombre de JFL en jeu	Start JFL	Manche lancées par des JFL
<b>Division 1 féminine</b>	Garantir la présence continue de <b>5</b> joueuses JFL en jeu	Programme double ou triple : un match au moins devra être débuté par une lanceuse JFL	Programme double : au moins <b>5</b> manches devront être lancées par un ou des lanceuses JFL Programme triple : minimum <b>8</b> manches
<b>Division 1 masculine</b>	Garantir la présence continue de <b>5</b> joueurs JFL en jeu	Programme double ou triple : un match au moins devra être débuté par un lanceur JFL	Programme double : au moins <b>5</b> manches devront être lancées par un ou des lanceurs JFL Programme triple : minimum <b>8</b> manches
<b>Division 2 féminine</b>	Garantir la présence continue de <b>2</b> joueuses JFL en jeu		Programme double ou triple : au moins <b>2</b> manches devront être lancées par un ou des lanceuses JFL
<b>Division 2 masculine</b>	Garantir la présence continue de <b>2</b> joueurs JFL en jeu		Programme double ou triple : au moins <b>2</b> manches devront être lancées par un ou des lanceurs JFL
<b>Challenges de France</b>	Garantir la présence continue de <b>5</b> joueuses JFL en jeu		

## ANNEXE 8 - DUREE DES RENCONTRES

Déplacé dans les règlements généraux.

## ANNEXE 9 - PROCEDURE D'HOMOLOGATION D'UN TERRAIN DE SOFTBALL

Document séparé des annexes en vue de son intégration aux RG

## ANNEXE 10 - TABLEAU DE CLASSIFICATION DES TERRAINS

Déplacé dans les règlements généraux.

## ANNEXE 11 - PEREQUATIONS

### I. Division 1 masculin

Nombre de joueuses et entraîneurs maximum pouvant être pris en compte : 14 (base pour le 1<sup>er</sup> appel).

Phase de qualification dite « saison régulière » :

- Péréquation sur la base de l'ensemble des clubs engagés.
- Appel d'une provision de 70% à régler pour le 1er mars.
- Versement de 70% aux clubs créditeurs, après réception de la totalité des provisions dues par les clubs débiteurs.
- Appel du solde à la fin de la saison régulière.
- Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs provisions.

~~Phase de classement :~~

- ~~— Péréquation sur la base de l'ensemble des clubs engagés.~~
- ~~— Les péréquations sont calculées au sein de chaque poule nouvellement constituée (poule haute et poule basse).~~
- ~~— Appel du solde après la phase de classement~~
- ~~— Versement du solde après réception de la totalité des provisions.~~

Finales :

- Équilibre des charges de transport entre les deux clubs s'opposant. Pas de péréquation si finale en cinq matches.

### II. Challenge de France masculin

Péréquation entre les clubs engagés à l'exception du club organisateur si celui-ci est un club de Division 1.

Appel réalisé au lendemain du Challenge de France le 15 mai selon le nombre de joueurs et entraîneurs déplacés dans la limite de 16 personnes.

Versement du solde le après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs provisions.

### III. Division 1 féminin

Nombre de joueuses et entraîneurs maximum pouvant être pris en compte : 14 (base pour le 1<sup>er</sup> appel).

Phase de qualification dite « saison régulière » :

- Péréquation sur la base de l'ensemble des clubs engagés.
- Appel d'une provision de 70% à régler pour le 1er mars.
- Versement de 70% aux clubs créditeurs après réception de la totalité des provisions dues par les clubs débiteurs.
- Appel du solde à la fin de la saison régulière.
- Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs provisions.

~~Finales – Phase de classement – Barrage D1/D2~~

- ~~— Équilibre des charges de transport entre les deux clubs s'opposant. Pas de péréquation si finale en cinq matches.~~
- ~~— Appel réalisé selon le nombre de joueurs et entraîneurs déplacés dans la limite de 14 avec date butoir.~~
- ~~- Versement après réception de la totalité des provisions.~~

Barrage D1/D2 :

- Péréquation sur la base des clubs concernés par le barrage.

### IV. Challenge de France féminin

Péréquation entre les clubs engagés à l'exception du club organisateur si celui-ci est un club de Division 1.

Appel réalisé au lendemain du Challenge de France le 5 juin selon le nombre de joueurs et entraîneurs déplacés dans la limite de 16 personnes.

Versement du solde le après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs provisions.

#### **V. Division 2 masculin**

Nombre de joueurs et entraîneurs maximum pouvant être pris en compte : 14 (base pour le 1<sup>er</sup> appel).

Phase de qualification dite « saison régulière » :

- Péréquation sur la base de l'ensemble des clubs engagés.
- Appel d'une provision de 50% à régler pour le 1er mars.
- Versement de 50% aux clubs créditeurs, après réception de la totalité des provisions dues par les clubs débiteurs.
- Appel du solde à la fin de la saison régulière.
- Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs.

Phase finale « Play off » :

- Péréquation sur la base des différentes séries entre les clubs qualifiés.
- Appel du solde à la fin de phase concernée.
- Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs.

#### **VI. Division 2 féminine**

Nombre de joueuses et entraîneurs maximum pouvant être pris en compte : 14 (base pour le 1<sup>er</sup> appel).

Phase de qualification dite « saison régulière » :

- Péréquation sur la base de l'ensemble des clubs engagés.
- Appel d'une provision de 50% à régler pour le 1er mars.
- Versement de 50% aux clubs créditeurs, après réception de la totalité des provisions dues par les clubs débiteurs.
- Appel du solde à la fin de la saison régulière.
- Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs.

Phase finale « Play off » :

- Péréquation sur la base des différentes séries entre les clubs qualifiés.
- Appel du solde à la fin de phase concernée.
- Versement du solde après réception de la totalité des sommes dues par les clubs débiteurs.

#### **VII. 18U - 15U - 12U - 9U**

Pas de péréquation pour les compétitions jeunes.

#### **VIII. Interligues**

Pas de péréquation pour les Interligues.

## **ANNEXE 12 - REGLEMENT SPORTIF DES CHALLENGES DE FRANCE DE SOFTBALL FEMININ ET MASCULIN**

Les Challenges de France se déroulent sous la responsabilité technique de la commission fédérale sportive (CFS)

### **Article 1. Objectifs**

Les Challenges de France permettent :

- aux équipes de club de s'affronter sous forme de tournoi pour une place en « Coupe d'Europe »,
  - o Pour la catégorie féminine : la coupe d'Europe est WECWC (Women's Cup Winners Cup),
  - o Pour la catégorie masculine : la coupe d'Europe est MESC (Men's Super Cup)
- de promouvoir le softball français avec les ~~cinq~~ meilleures équipes de Division 1.

- à la Fédération de présenter un événement annuel de qualité.

## Article 2. Participants

- 2.1 Les équipes évoluant dans le championnat de France de Division 1.
- 2.2 Si une équipe ne participe pas au Challenge, elle ne sera pas remplacée.

## Article 3. Titre et droits sportifs

- 3.1 Les vainqueurs du tournoi sont respectivement champions du Challenge de France féminin de softball et du Challenge de France masculin de softball.
- 3.2 La CFS enregistrera le classement et les titres de vainqueurs au vu du rapport des commissaires technique du Challenge.
- 3.3.1 La CFS, par délégation de la Fédération, attribue au vainqueur du Challenge de France une qualification pour une Coupe d'Europe.
- 3.3.2 Lorsque la France a 2 places en Coupe d'Europe, le vainqueur du Challenge de France est qualifié pour cette compétition en 2<sup>ème</sup> place derrière le champion de Division 1.
- 3.4 Lorsque le vainqueur du Challenge de France est également le champion de Division 1, la seconde qualification en Coupe d'Europe sera attribuée au finaliste de Division 1.
- 3.5 Pour les situations non prévues, le comité directeur fédéral statuera après avis de la CFS.

## Article 4. Formule sportive

- 4.1 La CFS détermine tous les ans la formule sportive qui est adoptée par le comité directeur.
- 4.2 Le programme des rencontres s'étale sur 3 jours.

## Article 5. Calendrier

- 5.1 La CFS établit le calendrier provisoire en concertation avec l'organisateur en y apportant le cas échéant des corrections. L'organisateur fera ses propositions par écrit.
- 5.2 La CFS communique ensuite le calendrier définitif aux clubs concernés, ainsi qu'à la commission fédérale de la communication une semaine avant la compétition.

## Article 6. Rencontres

- 6.1 Le Challenge de France se joue selon les dispositions des règlements généraux et des règles officielles de jeu publiées par la Fédération.
- ~~6.2.1 La formule sportive est définie au VII et VIII de l'Annexe 3 - Erreur ! Source du renvoi introuvable. des présents règlements des compétitions softball. Pour le tour préliminaire : les équipes les mieux classées de la saison finale de la Division 1 de l'année précédente sont les équipes recevant.~~
- ~~6.2.2 Les places de 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup> sont déterminées par le classement de la saison régulière de l'année précédente.~~
- ~~6.2.3 La demi-finale se déroulera avec les équipes 2 et 3 au classement du round robin. L'équipe classée 2<sup>ème</sup> sera équipe recevant.~~
- ~~6.2.4.2 L'équipe classée 1<sup>ère</sup> à l'issue du round robin sera l'équipe recevant pour la finale.~~
- 6.3 Les rencontres se déroulent en 7 manches.
- 6.4.1 La rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins 7 points d'écart à partir de la 5<sup>ème</sup> manche complète.
- 6.4.2 La rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins 10 points d'écart à partir de la 4<sup>ème</sup> manche complète.
- 6.4.3 La rencontre s'arrête dès qu'une équipe mène avec au moins 15 points d'écart à partir de la 3<sup>ème</sup> manche complète.
- 6.5 Lorsqu'à la fin des 7 manches, le score de la rencontre est à égalité, sera appliquée la règle du jeu décisif (Tie-Break) définie à l'article 1.2.4 des règles officielles du softball publiées par la Fédération.
- 6.6 Les balles sont les balles officielles de la Fédération et fournies par la celle-ci.
- 6.7 Les battes autorisées correspondent aux battes officielles votées par le comité directeur fédéral.



~~6.8 — Il ne peut figurer « en jeu » sur la feuille de score, pendant toute la durée de chaque rencontre, plus de trois joueurs ou joueuses originaires de pays tiers qui ne sont pas membres de l'Union Européenne (UE), qui ne font pas parties à l'accord de coopération avec l'Union Européenne, qui ne sont pas parties à l'accord sur l'Espace Economique Européen (EEE), qui ne sont pas parties à l'accord de Cotonou avec les pays ACP, ou qui ne sont pas ressortissants suisses, quand bien même une équipe présente un 10<sup>ème</sup> joueur (DP, Flex). La participation des joueurs formés localement à un Challenge de France est réglementée conformément à l'Annexe 7 - des présents règlements des compétitions softball pour la saison 2024.~~

#### **Article 7. Uniformes**

7.1 Les équipes doivent disposer de deux jeux d'uniformes : l'un foncé, l'autre clair.

~~7.2.1 Conformément à l'Article 154.2 des règlements généraux, les joueurs ou joueuses ne doivent pas changer de numéros d'uniforme indiqués sur le roster définitif remis lors de la réunion technique précédant la compétition. Si pour des raisons exceptionnelles, le numéro des joueurs ou joueuses doit être changé, une demande doit être formalisée auprès du commissaire technique de la compétition. Ce dernier se réserve le droit d'accorder la demande en fonction des raisons évoquées.~~

~~7.2.2 — Chaque infraction à la disposition qui précède est sanctionnée par une pénalité financière de 160 euros par rencontre, à l'encontre de l'équipe dont un ou plusieurs joueurs ont changé de numéro au cours du Challenge de France.~~

~~7.2.23 Néanmoins en cas de force majeure, et à la condition que le manager de l'équipe en informe préalablement le ou les commissaire(s) technique(s) avant le début de la rencontre, une dérogation à il ne sera pas fait application des dispositions de l'article 7.2.12 pourra être accordée.~~

#### **Article 8. Matériel**

8.1.1 Les arbitres vérifient le matériel (casques, battes, grilles de receveur, grilles de protection) lors de la première rencontre de chaque équipe ou lors de la commission technique avant la compétition.

#### **Article 9. Occupation des terrains**

9.1 L'équipe recevant occupe l'abri des joueurs de troisième base.

9.2.1 La réunion à la plaque de but entre arbitres et coachs est tenue cinq minutes avant le début de la rencontre.

9.2.1 Pour les rencontres suivantes, les terrains d'entraînement et/ou batting cage sont à la disposition des clubs pour effectuer leur échauffement.

9.2.3 Le ou les commissaire(s) technique(s) de la rencontre partageront le temps restant entre les équipes pour l'entraînement « d'infield- outfield », 10 minutes pour l'équipe d'entretien pour refaire le terrain et les lignes et 10 minutes pour le protocole.

#### **Article 10. Arbitres**

10.1 La commission fédérale arbitrage de la Fédération nomme un superviseur des arbitres ainsi que les arbitres du Challenge de France qui travaille en concertation avec le commissaire technique.

10.2 Les arbitres sont désignés pour les rencontres de la compétition par le superviseur des arbitres désigné par la CFA.

10.3 Les arbitres doivent être présents à la réunion de la commission technique.

10.4.1 La mécanique à deux ou trois arbitres sera utilisée pour les rencontres des deux premières journées de la compétition.

10.4.2 La mécanique à trois arbitres sera utilisée pour les rencontres des demi-finales et finale.

#### **Article 11. Scoreurs, scoreurs-opérateurs et directeur du scorage**

11.1 Les scoreurs, scoreurs-opérateurs et le directeur du scorage du Challenge de France sont nommés par la commission fédérale scorage – statistiques de la Fédération.

11.2 Les scoreurs et scoreurs-opérateurs sont désignés pour les rencontres de la compétition par le ou les commissaire(s) technique(s), assistés par le directeur du scorage.

11.3 Les scoreurs, scoreurs-opérateurs et le directeur du scorage doivent être présents à la réunion de la commission technique.

- 11.4 Le directeur du scorage publiera chaque jour le bulletin des statistiques de la compétition (rosters définitifs, statistiques de chaque rencontre, statistiques par équipe, etc.).

#### Article 12. Documents officiels

- 12.1 Les rosters, les line-up et les feuilles de score doivent être les documents fédéraux officiels.
- 12.2 La feuille de match utilisée est la feuille de match de la CFS annexée au présent règlement.
- 12.3 Les line-up doivent être déposés 30 minutes avant le début de la rencontre auprès du ou des commissaire(s) technique(s) et des scoreurs sous peine d'une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.
- 12.4 Le bulletin officiel des commissaires techniques est quotidien.

Il doit comporter :

- les rosters définitifs de chaque équipe établis après la réunion de la commission technique,
- Les désignations des officiels,
- Les éventuelles décisions disciplinaires et pénalités sportives,
- Toutes les décisions/notifications des commissaires techniques.

#### Article 13. Commissaires techniques

- 13.1 Les commissaires techniques sont nommés par la CFS.
- 13.2.1 Les commissaires techniques veillent au bon déroulement de la compétition et aux respects de l'application des dispositions des RGEs softball et du présent règlement.
- 13.2.2 Ils contrôlent l'éligibilité et, en cas de doute sur l'identité d'un joueur, son-les justificatifs d'identité-des joueurs-ou-des-joueuses.
- 13.2.3 Ils contrôlent le respect des obligations de l'organisateur.
- 13.3.1 Les commissaires techniques s'assurent de la régularité des rencontres.
- 13.3.2 Ils déterminent les règles spécifiques de terrain et les communiquent lors de la réunion technique à tous les intervenants de la compétition.
- 13.3.3 Ils veillent au respect des règles d'accélération du jeu.
- 13.3.4 Ils statuent sur les protêts déposés pendant une rencontre et veillent au respect de la procédure.
- 13.4 Les commissaires techniques adapteront, avec le chef des arbitres, le programme des rencontres en cas de pluie et de manque de luminosité.
- 13.5 Les commissaires techniques pourront décider d'appliquer les sanctions définies-ax-découlant des articles 6.7, 6-8, 7.2.12, 12.3, 14.1, 14.2.2, 12-2, 16.1 et 16.2 du présent règlement.
- 13.6 Les commissaires techniques représentent la Fédération lors d'un contrôle anti-dopage et fournissent les documents nécessaires.
- 13.7 Après chaque rencontre le ou les commissaire(s) technique(s) doit faire parvenir à la CFS par courrier électronique, la feuille de match et le cas échéant, le ou les comptes-rendus d'expulsion rédigé par l'arbitre de cette rencontre.
- 13.8 Les commissaires techniques veillent à la diffusion générale des informations de la compétition par l'intermédiaire du cahier journalier du site de la compétition

#### Article 14. Réunion de la commission technique

- 14.1 Les clubs participant au Challenge de France doivent participer à la réunion technique. En cas d'absence, le club sera sanctionné par une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral.
- 14.2.1 Les clubs participant au Challenge de France doivent fournir, au plus tard 3 semaines avant le début de la compétition, à la CFS, un roster provisoire de 30 noms maximum, titulaires d'une licence pour la saison en cours délivrée avant le 31 mars de ladite saison. Le roster provisoire de chaque équipe participant à un Challenge de France est constitué par la liste définitive, ou à défaut par la liste provisoire, des trente joueurs communiquée à la CFS pour le championnat de Division 1 du genre correspondant, conformément aux dispositions de l'Article 159.4 des règlements généraux

~~14.2.2 Tout club n'ayant pas fourni son roster provisoire 15 jours avant la date d'ouverture de la compétition, se verra infliger une pénalité financière de 300 euros (réservé).~~

~~14.2.3~~ La CFS communique ces rosters provisoires aux clubs participants et à la CFSS au moins une semaine avant le début de la compétition.

~~14.3.1~~ 14.3 Une réunion technique réunissant les officiels de l'arbitrage, du scorage, de l'organisateur et des équipes participantes sera programmée avant le début de la compétition par le ou les commissaire(s) technique(s), en présentiel ou visioconférence.

~~14.3.2~~ Lors de cette réunion, les commissaires techniques s'assurent de l'éligibilité des joueurs ou des joueuses telle que définie à l'article 15.

~~14.4~~14.3 Un joueur ou une joueuse ne figurant pas sur le roster provisoire des 30 noms (13.2), ne pourra pas participer au Challenge de France.

#### **Article 15. Éligibilité des joueurs et des équipes**

~~15.1 Pour participer aux challenges de France d'une année considérée, un joueur ou une joueuse doit avoir participé au moins à 4 rencontres du championnat de France de Division 1 se déroulant avant le Challenge de France.~~

15.1.1 Lors de la réunion technique précitée, les délégués des équipes présenteront les documents officiels suivants :

15.1.2 a/Le roster définitif de 12 joueurs ou joueuses minimum et 17 joueurs ou joueuses maximum figurant sur le roster provisoire, correctement remplis.

15.1.3 b/L'attestation collective de licence du club concerné prévue par les dispositions de l'Article 205 des règlements généraux article 29.01 des RGS Softball, correspondant aux joueurs ou aux joueuses du roster définitif.

15.1.4 Le cas échéant, les pièces d'identités ou les passeports.

15.2 Le refus de présenter les documents officiels correctement remplis sera considéré comme non conforme au présent règlement et entraînera une pénalité financière définie dans le guide financier fédéral à l'encontre du club fautif.

15.3 Les documents et rosters définitifs dûment vérifiés et signés par les commissaires techniques deviennent les rosters officiels des équipes participantes et aucun changement ne sera admis.

15.4 Seuls les joueurs ou joueuses figurant sur les rosters officiels sont considérés comme remplaçants possibles pour toutes les rencontres de la compétition. Séparément du line up initial, tous les joueurs ou joueuses figurant sur la liste officielle seront considérés comme remplaçants possibles pour toutes les rencontres de la compétition.

15.5 Les rosters officiels des équipes sont photocopiés par l'organisateur et distribués aux commissaires techniques, à la commission fédérale médicale, à la direction technique nationale, aux équipes, aux arbitres, aux scoreurs, et aux médias avant le début de la première rencontre de la compétition.

15.6 Les joueurs ou joueuses doivent avoir au moins 15 ans dans l'année de la compétition.

#### **Article 16. Discipline**

16.1 Un 2<sup>ème</sup> avertissement pendant la compétition sur le même joueur sera sanctionné d'une rencontre de suspension automatique pour la prochaine rencontre inscrite dans le calendrier de la compétition.

16.2 Une expulsion d'un joueur ou d'une joueuse pendant la compétition sera sanctionnée d'une rencontre de suspension automatique pour la prochaine rencontre inscrite dans le calendrier de la compétition.

16.3 Les commissaires techniques et/ou les arbitres se réservent le droit de faire un rapport qui pourra être transmis à la commission fédérale de discipline.

~~16.4~~ Les expulsions et avertissements délivrés pendant le Challenge de France ne figureront pas dans le décompte annuel que tient la CFS, notamment pour les amendes.

FEDERATION FRANCAISE DE  
BASEBALL ET SOFTBALL



Challenge de France


Compétition :		N° du match :	
Recevant :		Visiteur :	
Lieu :		Date :	Horaire :
Arbitre de plaque :	Scoreur :		
Arbitre de 1 <sup>ère</sup> base :	Scoreur :		
Arbitre de 2 <sup>ème</sup> base :	Commissaire technique :		
Arbitre de 3 <sup>ème</sup> base :	Superviseur des arbitres :		

Score															
EQUIPES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total	H	E

La pratique d'avant-match a-t-elle été effectuée correctement ?	Oui / Non
Les line-up ont-ils été remis 30 minutes avant le début du jeu ?	Oui/Non
Avez-vous eu les line-up à temps sans besoin de personne requise pour les obtenir ?	Oui / Non
Le terrain de jeu est-il tracé correctement ?	Oui / Non
Le tableau de marque a-t-il fonctionné correctement ?	Oui / Non
Y-a-t-il des ramasseurs de battes ?	Oui / Non
Début du match : <input type="text"/>	Fin du match : <input type="text"/>
	Temps : <input type="text"/>
	Assistance : <input type="text"/>

*Ce document doit être imprimé et signé par l'arbitre en chef en cas d'éventuelles mesures disciplinaires.*

*Envoyé dès que possible par courrier électronique au Président de la CFS [cfs@ffbs.fr](mailto:cfs@ffbs.fr)*

	<p><b>COMMISSION FEDERALE SPORTIVE</b>                  Email : <a href="mailto:cfs@ffbs.fr">cfs@ffbs.fr</a> / Fax : 01 44 68 96 00                   Fédération : 41, rue de Fécamp 75012 Paris</p>	<p><b>Document à faire parvenir à la Fédération Commission Sportive du Challenge de France 15 jours avant le début de la compétition</b></p>
--	--	--

**Challenge de France Roster Provisoire (30 noms maximum)**

	Nom	Prénom	Naissance	N° licence
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

REGLEMENTS COMPETITIONS SOFTBALL – FFBS

16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				

Date

Signature et tampon du club

<b>Fédération Française de Baseball et Softball</b>	 <b>FFBS</b> <small>FÉDÉRATION FRANÇAISE BASEBALL &amp; SOFTBALL</small>	<b>Challenge de France</b> .....
---	---	-------------------------------------

Challenge de France Roster définitif (17 noms maximum)

Equipe :

	Nom	Prénom	E / M 18U.22U / 23U / EXT	Date de naissance	N° licence.	N° uniforme		Position.
						Home	Visit.	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

REGLEMENTS COMPETITIONS SOFTBALL – FFBS

9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								

**Coaches - Manager - Techniciens :**

	Nom	Prénom	N° Uniforme (1)		Fonction
			Home	Visit	
1					
2					
3					
4					
5					

Couleur de l'uniforme :

Home Team :

Visiteur :

Date :

(Signature et tampon du Club)

\* ~~E: Etranger~~ - M : Muté - 18U : 18 ans et moins – EXT : Extension – 22U Féminin – 23U Masculin

(1) Si applicable

## ANNEXE 13 - CAHIER DES CHARGES DES CHALLENGES DE FRANCE DE SOFTBALL FEMININ ET MASCULIN

### Objectif du tournoi

L'objectif des Challenges de France est d'organiser un tournoi de niveau national, sous la responsabilité technique de la CFS, qui permet :

- aux équipes de club et aux joueurs et joueuses internationaux évoluant dans le championnat de Division 1 de s'affronter dans un tournoi d'une durée de 3 jours,
- de communiquer et de permettre aux médias d'avoir les meilleures équipes de softball présentes en un même lieu,
- de promouvoir le softball français en région ~~et de présenter un événement annuel de qualité,~~
- d'attribuer au vainqueur de ce tournoi, une qualification pour une Coupe d'Europe organisée par la WBSC Europe :
  - o soit la Women's Cup winners Cup (WECWC), pour les féminines,

- soit la Men's Super Cup (MESC), pour les hommes.

Le présent cahier des charges s'applique à l'organisation des Challenges de France de softball (ci-après dénommée la compétition) :

« L'organisateur » désigne le club ou le comité d'organisation, le cas échéant, qui sera retenu pour organiser la compétition.

## **I. DOSSIER DE CANDIDATURE**

Un appel à candidature sera publié sur le site fédéral.

Les éléments de présentation de la candidature devront être adressés complets :

- sous plis cachetés, en recommandé avec accusé de réception ou remis en main propre contre décharge, à l'adresse suivante :

**Fédération Française de Baseball et Softball**

**41 rue de Fécamp**

**75012 Paris**

- ou par courrier électronique à l'adresse scannés à [cfs@ffbs.fr](mailto:cfs@ffbs.fr).

La date limite de dépôt des dossiers de candidature sera fixée dans l'appel à candidature de manière que le comité directeur fédéral lors de sa première réunion après la date de clôture des candidatures puisse étudier les demandes et prendre une décision.

1.1 Une convention sera signée après cette décision entre l'organisateur et la Fédération.

1.2 Le club partenaire signera une convention avec la Fédération.

1.3 Le dossier de candidature doit contenir :

- la demande de candidature dûment remplie et signée,
- un chèque de 300 €,
- un chèque caution de 1.000 € de l'organisateur,
- un chèque caution de 1.000 € du club-partenaire du terrain secondaire,
- un dossier de présentation de l'organisateur (club, comité départemental, ligue régionale) démontrant la capacité à remplir l'ensemble des obligations incombant à l'organisateur, accompagné de tout autre document que l'organisateur jugera nécessaire à l'étude de sa candidature,
- une lettre de la municipalité du terrain principal, et le cas échéant, une de celle du terrain secondaire.

## **II. CONDITIONS FINANCIERES**

### **2.1 Montant des droits d'organisation**

L'organisation s'engage à verser les droits d'organisation de la compétition d'un montant de 300 €, versé par chèque.

### **2.2 Montant des cautions de la compétition :**

- L'organisateur : terrain principal

La caution de la compétition est fixée à un montant de 1.000 €, versée par chèque.

- Le club du terrain secondaire

La caution de la compétition est fixée à un montant de 1.000 € versée par chèque.

2.2.1 Les chèques de caution exigée lors du dépôt de la demande pour organiser la compétition sont restitués à l'organisateur dans les conditions suivantes :

- pour les candidatures non retenues, dès la décision de l'attribution ;
- à l'issue de la compétition si le présent cahier des charges a été respecté, et une fois que toutes les obligations contractuelles de l'organisateur ont été vérifiées et levées.

2.2.2 Les chèques de caution exigée lors du dépôt de la demande seront encaissés par la Fédération dans les conditions suivantes :

- en cas de désistement, dans ce cas, il servira d'aide financière pour la structure qui suppléera à l'organisation de la compétition ;



- en cas de non-respect des dispositions du présent cahier des charges sur décision du comité directeur après avis de la commission nationale sportive softball.

### **2.3 Billetterie**

L'organisateur est libre de choisir s'il veut rendre l'entrée à l'ensemble de la compétition payante ou non.

Lorsque l'organisateur souhaite rendre l'entrée payante, il doit mettre en place la billetterie et s'engage à reverser 25% des recettes à la Fédération.

En cas d'entrée payante, un libre accès sera autorisé aux membres du comité directeur fédéral, aux membres des commissions fédérales ou nationales et aux membres d'honneur de la Fédération, aux agents du Ministère chargé des sports, au personnel fédéral, aux partenaires de la Fédération, aux membres détenteurs d'une carte valide de dirigeant délivrée par le Comité National Olympique et Sportif Français, et le cas échéant à une liste de personnalités fournie par la Fédération.

Un tarif préférentiel d'entrée pour les licenciés de la Fédération doit être prévu.

### **III. DECLARATIONS ADMINISTRATIVES**

L'organisation s'engage à faire une :

- 3.1 Demande d'autorisation d'organisation d'une manifestation sportive auprès de la mairie entre un an et un mois avant la date de la manifestation.
- 3.2 Demande d'autorisation de débit de boissons au moins un mois avant. Cette déclaration devra être affichée sur les 2 sites.
- 3.3 Déclaration au service des recettes locales des impôts. L'organisateur doit pouvoir présenter des comptes financiers.
- 3.4 Déclaration de la manifestation auprès de la gendarmerie ou de la police un mois avant.
- 3.5 Demande d'autorisation pour l'utilisation de supports musicaux à la SACEM.
- 3.6 L'organisateur s'engage à présenter à la Fédération l'ensemble des déclarations administratives validées par les autorités compétentes.

### **IV. ASSURANCE RESPONSABILITE CIVILE**

L'organisation s'engage à souscrire une assurance de responsabilité civile.

Elle couvrira l'ensemble des personnes présentes sur le site. La protection des biens nécessite une assurance supplémentaire.

L'organisateur s'engage à fournir cette attestation d'assurance à la Fédération 1 mois avant la compétition.

### **V. Club partenaire**

- 5.1 L'organisateur a besoin de deux terrains pour organiser la compétition féminine, et un terrain pour la compétition masculine.
- 5.2 L'organisateur s'engage, si nécessaire, à trouver ce terrain secondaire en passant un accord avec un autre club dit « club partenaire ».
- 5.3 Le club partenaire signera une convention avec la Fédération et déposera une caution de 1000€.
- 5.4 L'organisateur s'engage à porter à la connaissance du club partenaire tous les éléments financiers et techniques de cette compétition.
- 5.5 Le club partenaire s'engage à porter à la connaissance de l'organisateur et de la Fédération tous les éléments financiers et techniques ainsi que l'avancement de l'organisation de la compétition.
- 5.6 Le club partenaire s'engage à mettre son terrain à la disposition de l'organisateur pour accueillir les rencontres qui lui sont dévolues.

## **VI. Terrains**

- 6.1 Les deux terrains seront à moins de 50 km l'un de l'autre ou à moins d'1 heure.
- 6.2 Les deux terrains devront :
- avoir une surface de jeu aux normes, entièrement clôturée.
    - o le terrain de l'organisateur doit pouvoir disposer de clôtures amovibles ou de clôtures situées à une distance adéquate pour la pratique du softball fastpitch féminin et masculin,
    - o le terrain du club partenaire peut être clôturé par un grillage amovible si ce dernier ne présente pas de problème de sécurité pour les joueurs et le public.,
  - être homologués par la Fédération,
  - être équipés :
    - o d'une aire réservée aux officiels (scoreurs, membre(s) de la commission technique, membres de l'administration de la compétition et de la communication), couverte, indépendante de la buvette et des spectateurs et équipée d'une connexion internet indépendante pour permettre que le « play by play » puisse être assuré,
    - o d'un espace couvert indépendant réservé aux arbitres,
    - o d'un tableau d'affichage (obligatoire),
    - o d'abris de joueurs (dugouts) couverts, avec possibilité d'eau potable.
  - matériel spécifique d'avant match
    - o écrans protecteurs,
  - Aire d'échauffement
    - o 1 tunnel de frappe à proximité.

Les terrains pourront être testés gratuitement 2 jours avant la compétition par les équipes y participant, ou par les officiels de la Fédération.

## **VII. Equipements**

L'organisateur et le club partenaire s'engagent à mettre à la disposition des intervenants :

### 7.1 Vestiaires équipes

Au nombre de 2 avec douches et toilette.

### 7.2 Vestiaires officiels

2 vestiaires (homme et femme) avec douches et toilette.

### 7.3 Sanitaires

6 minimum + 1 adapté pour les handicapés.

Signalisation homme/femme/handicapé.

### 7.4 Tribunes

- 100 places minimum pour le terrain de l'organisateur,
- 30 places minimum pour le terrain du club partenaire,
- Aire réservée aux personnes handicapées,
- Réservation d'une dizaine de places VIP pour les personnalités invitées par la Fédération.
- Faire venir la commission de sécurité pour valider les installations.

## **VIII. Sécurité des installations**

8.1 L'organisateur est responsable de la préparation, du bon déroulement et de la surveillance de la compétition.

- Faire vérifier les tribunes par la commission de sécurité et recueillir l'autorisation du maire,
- Présenter à la Fédération le certificat de conformité délivré par la commission de sécurité.

8.2 Gardiennage : l'organisateur a la charge du gardiennage des sites de la compétition.

8.3 L'organisateur s'engage à mettre à disposition sur place 6 extincteurs et disjoncteurs.

### **IX. Entretien des terrains**

L'organisateur et le club partenaire s'engagent à :

- 9.1 Mettre 3 personnes minimum par site,
- 9.2 Nettoyer les sites après chaque rencontre,
- 9.3 Entretien l'aire du lanceur et l'aire du receveur,
- 9.4 Entretien les rectangles des batteurs et le champ intérieur lorsque ce dernier est en terre battue,
- 9.5 Arroser et tracer les terrains avant chaque rencontre.

### **X. Espaces techniques**

L'organisateur doit mettre à la disposition 3 espaces techniques :

#### 10.1 A l'hôtel

Une salle pouvant accueillir 30 à 35 personnes.

- équipée d'une imprimante,
- équipée d'une connexion internet wifi,
- équipée d'un photocopieur (20/jour soit 60 sur 3 jours).

#### 10.2 Aux abords du terrain principal

Un espace exclusivement réservé aux scoreurs, scoreurs-opérateurs, au directeur du scoring et aux commissaires techniques,

- équipé d'une imprimante,
- équipé d'une connexion internet indépendante, pour permettre que le play by play puisse être assuré,
- équipée d'un photocopieur (20/jour soit 60 sur 3 jours).

Cet espace devra être isolé et fermé, même après la rencontre, afin de permettre aux officiels de clôturer le travail administratif de la rencontre

#### 10.3 Aux abords du terrain secondaire, lorsque le terrain se situe sur un autre site

Un espace exclusivement réservé aux scoreurs, scoreurs-opérateurs, au directeur du scoring et aux commissaires techniques,

- équipé d'une imprimante,
- équipé d'une connexion internet indépendante, pour permettre que le play by play puisse être assuré,
- équipée d'un photocopieur (20/jour soit 60 sur 3 jours).

Cet espace devra être isolé et fermé, même après la rencontre, afin de permettre aux officiels de clôturer le travail administratif de la rencontre

### **XI. Balles et matériel**

11.1 La Fédération s'engage à fournir 6 balles officielles par rencontre.

11.2 Au-delà, les boites de balles supplémentaires seront facturées au club organisateur ou à leur partenaire.

11.3 La Fédération, au travers de la commission fédérale scoring - statistiques, s'engage à mettre des ordinateurs à disposition des intervenants pour la durée de la compétition.

- 1 par terrain,
- 1 de secours en cas de panne,
- équipés du logiciel configuré pour le play-by-play en direct sur internet.

### **XII. Officiels**

La Fédération nomme :

- 2 personnes (élus et personnels du siège fédéral),
- Le cas échéant, 1 photographe.

- 12.1 Par l'intermédiaire de la CFA :
- arbitres,
  - 1 superviseur arbitrage.
- 12.2 Par l'intermédiaire de la CFSS :
- Une équipe de 6 scoreurs dont au moins 1 scoreurs-opérateurs.
- 12.3 Par l'intermédiaire de la CFS :
- 1 ou 2 commissaires techniques.
- 12.4 La D.T.N envoie 1 ou 2 cadres techniques.

Les indemnités des commissaires techniques, du superviseur des arbitres, arbitres et scoreurs sont à la charge de la Fédération, suivant le barème fédéral, ainsi que les frais de déplacement, de repas et d'hébergement de ces personnes.

### **XIII. Accueil**

#### 13.1 Fléchage

Un fléchage visible indiquant le lieu de la compétition devra être installé aux principaux points de circulation routière de la commune en accord avec les autorités locales.

#### 13.2 Bureau d'Accueil

Un bureau d'accueil pour les clubs participants et le public est installée sur le site de la compétition, deux heures avant son commencement et reste ouvert en permanence pendant sa durée. Il devra être fléché dès l'arrivée sur le site de la compétition.

Il doit pouvoir communiquer directement ou indirectement toute information demandée par un participant. Ce bureau est doté d'un accès internet.

### **XIV. Secours et présence médicale**

L'organisateur est responsable de la préparation, du bon déroulement et de la surveillance de la compétition.

#### 14.1 Secours

L'organisateur devra prévoir et faciliter les conditions d'accès sur les lieux de compétition pour les véhicules et équipes de secours (à prévoir dans le plan des flux et d'occupation).

#### 14.2 Présence médicale

L'organisateur a la charge de mettre en place un poste de secours fléché sur chaque site de compétition. Local adapté, clos, alimenté en électricité, avec un lit, une table et deux chaises et mis à disposition du service médical.

Un médecin référent doit être présent, ou pouvoir être sur place dans un délai raisonnable.

### **XV. Contrôle antidopage**

15.1 Un local fermé avec toilettes et lavabo, relié au réseau électrique, équipé d'un réfrigérateur pour le stockage des prélèvements, d'une table et de deux chaises est mis à disposition des intervenants pour les contrôles éventuels.

15.2 Ce local se situe à proximité du lieu de la compétition et doit pouvoir être fermé à clef.

15.3 De l'eau minérale et/ou des boissons non alcoolisées et sans caféine, conditionnées en boîte ou en bouteille capsulée, doivent y être entreposées en quantité suffisante.

15.4 Une salle d'attente avec trois chaises au minimum est prévue.

15.5 Afin de préserver l'aspect inopiné des contrôles antidopage, l'organisateur ne sera averti qu'au moment de la venue du médecin mandaté muni d'un ordre de mission et d'un carton de flacons.

15.6 Des bénévoles (au moins un homme et une femme), majeurs et licenciés à la Fédération devront être disponibles, jusqu'à la fin du contrôle, pour accompagner et suivre en permanence les athlètes dès la notification du contrôle jusqu'à leur arrivée au local de prélèvement.

15.7 Les contrôles se dérouleront conformément aux dispositions du code du sport relatif à la lutte contre le dopage.

## **XVI. Accueil des officiels des équipes et du public**

### **1) Hébergement**

#### 16.1.1 Des officiels

La Fédération s'engage à prendre en charge l'hébergement des officiels ainsi que les frais de réservation, L'organisateur doit rechercher les possibilités d'hébergement et de restauration à des prix abordables dans les hôtels et/ou établissements susceptibles de recevoir les officiels,

Il doit ensuite transmettre à la Fédération, au moins trois (3) mois avant la date de la compétition :

- la liste des hôtels retenus avec adresse, numéro de téléphone et le prix des chambres ;
- le nom, le numéro de téléphone et l'adresse mail de l'interlocuteur choisi par l'organisateur ;
- Le lieu d'hébergement doit être indépendant de celui des équipes.

#### 16.1.2 Des Equipes

Il faut compter environ 120 personnes.

L'hébergement est à la charge des équipes,

L'organisateur peut toutefois proposer une liste d'hôtels proches du terrain aux équipes,

Le lieu d'hébergement doit être indépendant de celui des officiels.

### **2) Restauration**

Durant la compétition, l'organisateur doit prévoir une possibilité de restauration sur place ou à l'hôtel pour les officiels et les équipes engagées,

Les repas devront se composer d'une entrée, d'un plat et d'un dessert/laitage/fruit ainsi que du pain et de l'eau,

Possibilité de faire réaliser des plats respectant des obligations religieuses ou médicales à la condition d'en faire la demande au moins deux (2) semaines à l'avance auprès de l'organisateur,

#### 16.2.1 Des officiels

La Fédération s'engage à prendre en charge la restauration des officiels, et des partenaires dans le cadre des termes de leur contrat.

Le prix d'un repas préparé par l'organisateur pour les officiels ne devra pas dépasser 10 euros.

Pour le déjeuner, l'organisateur s'engage à mettre à disposition un espace séparé et protégé avec tables et chaises avec vue sur le terrain.

Le dîner sera pris en extérieur, sauf en cas de rencontres en nocturne, auquel cas l'organisateur s'engage à prévoir une restauration en intérieur avec un plat chaud même tard la nuit.

#### 16.2.2 Des Equipes

Il est à la charge des équipes de prévoir les repas, cependant il doit y avoir une possibilité de restauration rapide sur le terrain ou proche du terrain,

L'organisateur fournira le prix envisagé pour la restauration d'une équipe de vingt (20) personnes ainsi que le coût de chaque personne supplémentaire.

#### 16.2.3 Du public

L'organisateur s'engage :

- à mettre en place une restauration rapide, chaude ou froide à des prix raisonnables, ainsi qu'une buvette sur les sites de la compétition.
- à respecter les normes alimentaires et sanitaires.

La vente de boissons alcoolisées nécessite obligatoirement une autorisation préfectorale qui doit être affichée aux abords de la buvette.

### **3) Transports**

#### 16.3.1 Des officiels

L'organisateur s'engage à transporter les officiels lors de leur venue :

- Arrivée et départ (gare/aéroport/hôtel),
- Et pendant toute la durée de la compétition (hôtel/terrain principal et/ou secondaire).

#### 16.3.2 Des Equipes

Le transport des équipes est à la charge des clubs.

### **4) Toilettes publiques**

L'organisateur s'engage à mettre des toilettes à la disposition du public.

## **XVII. Communication et presse**

### 16.1 Documents de communication

Tous les supports de communication devront être préalablement validés par la Fédération.

L'organisateur s'engage à prendre à sa charge :

- La conception de la maquette de l'affiche,
- L'impression de l'affiche et sa diffusion (obligatoire),
- La rédaction d'un dossier de presse,
- La réalisation l'impression et la réalisation d'une plaquette d'accueil et de présentation de la compétition ainsi que des équipes engagées,
  - o rappel historique de la compétition,
  - o éditorial de président de la Fédération,
  - o emplacement des lieux de compétition, ainsi que le calendrier et les horaires des rencontres.

La Fédération s'engage à fournir les logos de ses partenaires, du Challenge de France concerné, ainsi que celui de la Fédération.

La marque de la Fédération devra apparaître sur tous les documents officiels de communication de la compétition (affiche, prospectus, site internet de l'épreuve, etc.). La charte graphique de la Fédération doit être respectée dans tous les secteurs de promotion mis en œuvre.

La Fédération devra donner son accord préalable avant toute utilisation de sa marque par l'organisateur. La demande devra être adressée au secrétariat général de la Fédération, 41 rue de Fécamp, 75012 Paris.

La mise à disposition par la Fédération de sa marque dans le cadre de la compétition ne constitue en aucune manière un transfert de propriété. L'organisateur ne saurait en conséquence exercer un quelconque droit sur les éléments qui lui sont communiqués.

### 16.2 Relations presse et médias

L'organisateur s'engage à :

- contacter les médias locaux,
- accueillir les journalistes et les médias durant toute la compétition,
- dans un emplacement équipé de tables et de chaises permettant de travailler dans de bonnes conditions, et équipé de moyens de communications internet haut débit.
- prévoir un espace pour l'éventuelle installation de caméras de télévision ou de photographes,
- communiquer, en priorité aux médias, toutes informations et résultats,
- promouvoir et diffuser de la meilleure façon possible la ou les épreuves de la compétition. La promotion et la diffusion se feront sous réserve de l'accord préalable de la Fédération,
- associer la Fédération à l'ensemble de sa communication Presse, Radio et TV relative à la compétition, en citant de manière systématique les termes de « Fédération Française de Baseball et Softball ».

La Fédération s'engage à :

- assurer la promotion de la compétition sur l'ensemble de ses supports de communication relatif à cette dernière, en citant notamment de manière systématique le nom du support organisateur,
- se tenir à la disposition de l'organisateur pour l'aider à communiquer auprès des médias locaux et nationaux.

### 16.3 Visibilité des partenaires

La Fédération s'engage à fournir les banderoles des partenaires fédéraux et de la Fédération.

L'organisation s'engage à les installer prioritairement sur les aires de jeu et de manière à avoir la meilleure visibilité possible.

L'organisateur pourra également faire apparaître ses propres partenaires s'il en a, dans la mesure où ces derniers n'entrent pas en concurrence avec ceux de la Fédération.

### 16.4 Affichage des résultats

L'organisateur doit prévoir un support pour permettre aux commissaires techniques d'afficher les résultats au fur et à mesure des matchs disputés et que ce support soit facilement accessible à tous.

L'endroit sur le terrain sera défini avec la CFS.

## **XVIII. Droits télévisés et multimédias**

16.1 La Fédération est propriétaire des droits télévisés et multimédias, ainsi que des droits marketing et publicitaires de la compétition organisée sous sa tutelle, conformément à l'article L333-1 du Code du sport.

16.2 Les droits d'exploitation des photographies de la compétition appartiennent à la Fédération, toute utilisation à titre commercial doit faire l'objet d'un accord préalable de la Fédération.

16.3 L'organisateur pourra éventuellement bénéficier de ces droits télévisés et multimédias pour la production et la diffusion d'images. L'organisateur devra en faire la demande par écrit à la Fédération. Si celle-ci accepte, les accords seront établis par la Fédération et seront détaillés par écrit.

## **XIX. Droit à l'image**

L'organisateur s'engage à éditer et à envoyer aux équipes participantes un formulaire sur le droit à l'image et à renvoyer à la Fédération (secrétariat général) les formulaires remplis.

## **XX. Animations**

### 20.1 Animations sportives

Des animations sportives ou extra-sportives peuvent être mises en place dans des créneaux horaires bien ciblés qui n'entravent pas le bon déroulement de la compétition et ce après avis de la Fédération.

### 20.2 Animation sonore

- L'organisateur doit prévoir une sonorisation sur chaque terrain, pour diffuser de la musique et le nom des joueurs au passage à la batte, ainsi que le score,
- La sonorisation doit être performante et adaptée au volume du terrain. Les spectateurs et les compétiteurs doivent pouvoir entendre de façon intelligible les informations concernant le déroulement de la compétition, et notamment à l'endroit où auront lieu les cérémonies d'ouverture, de clôture ainsi que les remises de récompenses,
- Le système de sonorisation doit être approuvé par la Fédération,
- Lors de la diffusion de musique, les arbitres de la rencontre restent maîtres du volume du son,
- Les annonces doivent être exemptes de toute appréciation et/ou descriptif à l'égard d'un ou de joueurs, ainsi que vis-à-vis des 2 équipes en présence,
- La vulgarisation des règles doit se faire entre les manches.

### 20.3 Espace « Village »

Un espace « village » doit être mis en place sur le site principal de la compétition.

Il est composé de :

- Espace fédéral et sa boutique,
- Espaces mis à la disposition des partenaires après accord de la Fédération,
- Comité d'organisation,
- Road show,
- Espace d'initiation,
- et autres.

L'organisateur est en charge de l'animation du « village » avec les différents stands.

Il prend en charge l'animation de la boutique fédérale.

Le club partenaire peut aussi mettre en place un espace « Village » sur son terrain.

Dans ce cas, il est en charge de l'animation et de la boutique fédérale sur son terrain.

#### 20.4 Espace d'accueil pour le public

- L'organisateur doit prévoir un espace d'accueil pour le public,
- L'organisateur a la charge de la constitution et de la fabrication de souvenirs relatifs à l'événement.

### **XXI. Cérémonie des récompenses - protocole**

#### 21.1 L'organisateur s'engage à :

- prendre en charge les conditions matérielles de la cérémonie des récompenses, notamment un micro sur le terrain,
- respecter le protocole fédéral énoncé par le directeur de la compétition (commissaire technique),
  - o présentation des officiels ayant opéré lors des rencontres,
  - o présentation des deux finalistes,
  - o présentation individuelle de chaque joueur/entraîneur présents sur la feuille de match ;
- donner des souvenirs régionaux aux officiels et aux délégués des équipes.

#### 21.2 Récompenses

Les récompenses seront disposées sur un présentoir reprenant le logo de la Fédération.

Un discours doit être prononcé par le représentant officiel de la Fédération et par le représentant de l'organisateur.

Dans l'ordre les récompenses à remettre sont :

- meilleur batteur du tournoi ;
- meilleur lanceur du tournoi ;
- MVP de la finale ;
- remise de la coupe au troisième ;
- remise de la coupe au finaliste ;
- remise de la coupe au vainqueur.

La Fédération s'engage à fournir les récompenses des équipes et les récompenses individuelles ainsi que celles des officiels (trophée, coupes, médailles, souvenirs, etc.).

### **XXII. Bilan**

Dès que possible après le terme de la compétition et dans un délai maximum de trente (30) jours, l'organisateur devra :

- présenter le bilan financier détaillé réalisé ;
- fournir une revue de presse (originaux ou photocopies claires et lisibles de l'ensemble des articles parus au sujet de la compétition dans la presse locale et nationale) ;
- fournir en format numérique les photos de la compétition libres de droit pour une éventuelle diffusion dans la revue fédérale et/ou sur le site internet de la Fédération et/ou sur les comptes « réseaux sociaux » gérés par la Fédération.

### **XXIII. Développement durable**

L'organisateur s'engage à :

- tenir compte des considérations environnementales dans le choix des parcours, équipements, aménagements ;
- privilégier les hôtels à proximité des lieux de la compétition afin d'éviter l'utilisation de moyens de transport (pollution, émission de CO2) ou organiser les transports collectifs et le co-voiturage ;
- limiter la production de déchets (éviter la vaisselle jetable et les conditionnements excessifs) ;
- trier et recueillir les déchets, mettre en place des systèmes d'économies d'eau (fontaines au lieu des bouteilles, gourdes, etc.) ;



- contrôler les achats en favorisant les producteurs et prestataires de services locaux privilégiant les produits et services socialement et écologiquement responsables ;
- privilégier une communication écoresponsable pour la diffusion des supports de communication, utilisation de papier recyclé, limitation des fonds colorés, diffusions électroniques ou groupées ;
- informer et former les sportifs, les bénévoles, les dirigeants voire le public à la prise en compte du développement durable (une signalétique adaptée, points d'informations, communication ciblée vers les médias) ;
- consulter l'outil ADERE (Auto-Diagnostic Environnemental pour les Responsables d'Évènements) : <http://www.evenementsresponsables.fr> ;
- ADERE propose des pistes d'actions et des exemples de réalisations pour aller vers des évènements écoresponsables ;
- consulter le guide de demande de « Label Sport et Développement Durable ». Ce label reconnaît que les organisateurs placent le développement durable au cœur de son action : [http://www.franceolympique.com/art/636demande\\_de\\_label\\_%C2%ABsport\\_et\\_developpement\\_durable%C2%BB.html](http://www.franceolympique.com/art/636demande_de_label_%C2%ABsport_et_developpement_durable%C2%BB.html)

#### **XXIV. Réunions**

La Fédération organisera au moins deux réunions avec l'organisateur.

Par la suite, les échanges auront lieu par téléconférence, sauf en cas de nécessité absolue de tenir de nouvelles réunions.

Tous les supports de communication devront être préalablement validés par la Fédération à l'occasion de la seconde réunion.

#### **XXV. Annulation**

Au cas où le « ~~Challenge de France concerné~~ » la compétition serait annulé par la Fédération en raison des conditions météorologiques, ou de tout cas de force majeure, l'organisateur n'aura aucun recours contre la Fédération Française de Baseball et Softball pour toutes dépenses ou dégâts (dommages et intérêts) encourus par l'organisateur par suite de n'importe quelles entreprises, obligations ou d'autres questions liées à cette convention.

Si une levée de fonds a été faite par l'organisateur le bureau fédéral définira le partage de cette levée.

Vu, paraphé et signé, à \_\_\_\_\_, le \_\_\_\_\_

1) Annexe 1 - Formulaires

**CHALLENGE DE FRANCE DE SOFTBALL**

**FEMININ ou MASCULIN (1)**

**FICHE À REMPLIR ET À RETOURNER**

**LE CLUB**

Nom du club : \_\_\_\_\_

CD : \_\_\_\_\_

Ligue : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Est candidat à l'organisation de l'événement : \_\_\_\_\_

Coordonnées géographiques du parking : \_\_\_\_\_

Nom et Prénom du responsable : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_

**PRESTATIONS LOGISTIQUES FOURNIES**

Repas du midi dans le prix : OUI / NON

Repas du soir compris dans le prix : OUI / NON / N'EXISTE PAS

Hébergement du soir compris dans le prix : OUI / NON / N'EXISTE PAS

Prix envisagé pour une délégation de \_\_\_\_\_ personnes : \_\_\_\_\_

Prix envisagé par personnes supplémentaires : \_\_\_\_\_

: Rayer la mention inutile

Outre cette feuille remplie, la Fédération encourage le postulant à fournir tout document qu'il jugera nécessaire à l'étude de son dossier (lettre de candidature complète et correctement rédigée, mémoire technique, photos du site etc.).

2) Annexe 2 – Convention organisateur

**CHALLENGE DE FRANCE**

**FEMININ ou MASCULIN (1)**

**CONVENTION**

**Entre**

Le club – la ligue – le comité départemental<sup>(1)</sup> \_\_\_\_\_

Représenté par :

Nom :

Qualité :

Adresse :

Tél :

E-mail :

ci-après dénommé **L'organisateur**

**Et**

La Fédération Française de Baseball et Softball

Siège social : 41 rue de Fécamp 75012 Paris

Représenté par son président,

Nom :

ci-après dénommée **La Fédération**

**Il est convenu ce qui suit :**

#### **ARTICLE 1 : OBJET DE LA CONVENTION**

- 1.1** Par la présente convention, l'organisateur s'engage à la mise en œuvre de la compétition fédérale dite « Challenge de France » en respectant le cahier des charges édité par la Fédération.
- 1.2** La Fédération s'engage à faire jouer le « Challenge de France » sur le site de l'organisateur et à respecter les points du cahier des charges qui relèvent de sa compétence.
- 1.3** L'organisateur s'engage à trouver un terrain secondaire et à œuvrer avec le club-partenaire dans l'intérêt de la compétition.

#### **ARTICLE 2 : DUREE DE LA CONVENTION**

La présente convention prend fin de plein droit à l'issue de la compétition, après clôture financière et technique.

Date :

**Fédération Française de Baseball et Softball**

**L'organisateur**

**Noms :**

**Signatures :**

(1) Rayer la mention inutile

3) Annexe 3 – Convention club

**CHALLENGE DE FRANCE  
FEMININ ou MASCULIN (1)  
CONVENTION**

**Entre**

Le club \_\_\_\_\_

Représenté par :

Nom :

Qualité :

Adresse :

Tél :

E-mail :

ci-après dénommé **Le club partenaire**

**Et**

La Fédération Française de Baseball et Softball

Siège social : 41 rue de Fécamp 75012 Paris

Représenté par son président,

Nom :

ci-après dénommée **La Fédération**

**Il est convenu ce qui suit :**

**ARTICLE 1 : OBJET DE LA CONVENTION**

1.1 Par la présente convention, le club partenaire s'engage à mettre son terrain à la disposition de l'organisateur de la compétition fédérale dite « Challenge de France » pour accueillir les rencontres qui lui sont dévolues en respectant le cahier des charges édité par la Fédération.

1.2 La Fédération s'engage à faire jouer les rencontres qui seront dévolues au club partenaire et à respecter les points du cahier des charges qui relèvent de sa compétence.

1.3 Le club partenaire s'engage à œuvrer avec l'organisateur dans l'intérêt de la compétition.

**ARTICLE 2 : DUREE DE LA CONVENTION**

La présente convention prend fin de plein droit à l'issue de la compétition, après clôture financière et technique.

Date :

**Fédération Française de Baseball et Softball**

**L'organisateur**

**Noms :**

**Signatures :**

**(1)** Rayer la mention inutile

**ANNEXE 14 - REGLEMENTS CHAMPIONNATS JEUNES**

**ANNEXE 15 - CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE DES CHAMPIONNATS  
JEUNES**

**ANNEXE 16 - FORMULES INTERLIGUES**

**ANNEXE 17 - REGLEMENT SPORTIF DES INTERLIGUES**

**ANNEXE 18 - CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE DES INTERLIGUES**

**ANNEXE 19 - GRILLE D'INDEMNISATION DE FORMATION**

**ANNEXE 20 - CONVENTION DE JOUEUR OU DE JOUEUSE DE POLE  
FRANCE**

**ANNEXE 21 - ECHEANCIER**

Déplacé en annexe du Titre III des règlements généraux.

**ANNEXE 22 - (RESERVEEE)~~ORGANISATION DES COMPÉTITIONS DE  
SOFTBALL DE DIVISION 2~~**

## **Annexe 23 - REGLEMENT SPORTIF DE L'OPEN DE FRANCE BALLE LENTEFASTPICH (NOUVEAU)**

### **Article 1. Objectifs**

L'Open de France de softball balle lente (ou slowpitch) mixte permet de promouvoir le softball balle lente au travers d'un événement et d'organiser une compétition qualificative pour la Coupe d'Europe de softball mixte balle lente.

### **Article 2. Participants**

#### **2.1- Equipes**

La compétition est ouverte aux clubs et ententes de clubs dans la limite de trois clubs, sous réserve d'approbation de la CFS.

Les équipes participantes sont mixtes et constituées d'une sélection de 18 joueurs maximum dont un minimum de 5 joueurs par genre.

#### **2.2- Joueurs**

Tout joueur doit être régulièrement qualifié conformément aux dispositions des règlements généraux.

#### **2.3- Obligations**

Les montants des droits d'inscription et caution, à régler à l'inscription, sont définis dans le guide financier fédéral.

### **Article 3. Titre et droits sportifs**

La compétition qualifie l'équipe victorieuse pour la Coupe d'Europe de softball mixte balle lente la saison suivante.

### **Article 4. Formule sportive**

La CFS détermine la formule sportive en fonction du nombre d'équipes inscrites, des terrains disponibles et de l'éclairage dans chaque cas.

### **Article 5. Calendrier**

La CFS établit le calendrier provisoire en concertation avec le ou les organisateurs de la compétition. Le(s) organisateur(s) fera/feront ses/leurs propositions par écrit. La CFS communique le calendrier définitif aux équipes et le publie sur le site des compétitions de la Fédération au moins un mois avant la tenue de l'événement.

Une équipe ne peut disputer plus de trois rencontres dans une même journée, sauf circonstances exceptionnelles comme les conditions météorologiques.

### **Article 6. Rencontre**

#### **6.1- Défense**

Une rencontre se joue avec 10 joueurs sur le terrain, 9 comme en balle rapide ainsi qu'un champ extérieur supplémentaire. Les 10 doivent être 5 femmes et 5 hommes, avec :

- Deux hommes et deux femmes en champ intérieur
- Deux hommes et deux femmes en champ extérieur
- Un homme et une femme dans la batterie (lanceur/receveur ou vice versa)

#### **6.2- Attaque**

L'ordre à la frappe alterne hommes et femmes et commence par l'un ou l'autre des genres.

10 ou 12 joueurs peuvent passer à la frappe si 2 joueurs supplémentaires sont inclus dans l'ordre de frappe au début de la rencontre, dans ce cas l'ordre à la frappe conservera 12 frappeurs jusqu'à la fin de la rencontre.

#### **6.3- Lancers et zone de prise**

Les lancers balles rapides sont interdits (lancer illégal).

Le lanceur doit garder le contact avec la plaque de lanceur jusqu'à ce qu'il lâche la balle.

Pour être légal, le point haut de la trajectoire de la balle lancée doit être compris entre 1,80m et 3,60m.

La zone de prise (zone de strike) est définie au sol par la surface du marbre et en hauteur entre le genou sur la partie avant du marbre et l'épaule arrière du frappeur sur les angles arrière du marbre.

Règles spécifiques :

- Balle morte : Toute balle lancée qui touche le sol (marbre compris) ou le frappeur est une balle morte. Après une frappe, lorsque la balle revient en champ intérieur et est contrôlée par la défense sans qu'il y ait action de jeu des coureurs l'arbitre appelle « time ».
- Retrait sur « Foul ball »: lorsqu'il a deux prises (strike) à son compte, le frappeur est éliminé si la balle qu'il contacte est appelée fausse balle (foul ball).
- Sur base : Le coureur ne peut quitter la base qu'une fois la balle frappée. S'il quitte sa base avant, la balle est morte, le coureur est automatiquement retiré et les autres coureurs ne peuvent pas avancer.
- Amorti : L'amorti est interdit.
- Frappe "marteau" : La frappe marteau (du haut vers le bas) est interdite
- Un but sur balle sur un batteur masculin, intentionnel ou non, se traduit par l'obtention de la seconde base. La frappeuse à suivre frappe, sauf s'il y a moins de deux retraits. S'il y a deux retraits la frappeuse a le choix entre se rendre en première base ou frapper. L'option est considérée comme ayant été sélectionnée et ne peut être modifié : dès lors que la frappeuse entre dans la boîte de frappe (elle doit frapper) ou marche vers la première base (elle doit s'y rendre et la balle est morte jusqu'à ce qu'elle l'atteigne)

#### 6.4- Durée

Les rencontres se jouent en sept manches. Si les équipes sont à égalité à l'issue des sept manches réglementaires, la règle du tie-break WBSC est appliquée. Le match s'arrête dès qu'une équipe a plus de 20 points d'écart après 4 manches ou 15 points d'écart après 5 manches.

#### Article 7. Forfaits

Si la partie se termine avec un nombre de joueurs différents que celui au début de la rencontre, l'équipe en défaut est sanctionnée d'un forfait.

Une équipe ne présentant pas au moins 10 joueurs est déclarée forfait.

#### Article 8. Terrains

Les distances sont spécifiées dans la Règle Officielle publiée par la Fédération Internationale de Baseball et Softball disponible sur son site [www.wbsc.org](http://www.wbsc.org).

#### Article 9. Equipements

L'équipement du receveur est recommandé mais non obligatoire (masque, jambières, plastron).

Le port d'un masque de protection est obligatoire pour le lanceur, les joueurs de première et troisième base pour les joueurs de 18 ans et moins, obligatoire pour le lanceur et recommandé pour les joueurs de première et troisième base en 19 ans et plus.

À la frappe le casque est recommandé mais non obligatoire.

Les crampons de métal sont interdits.

Balles autorisées : deux balles de diamètre différents avec des coutures rouges sont nécessaires durant la rencontre

- Balles dures 12 pouces pour les hommes à la frappe
- Balles dures 11 pouces pour les femmes à la frappe

La balle préférée est la spécification .52 COR / 300 compression, conformément aux règlements de la WBSC.

#### Article 10. Officiels

Les arbitres et scoreurs sont proposés par les équipes participantes et doivent être approuvés par les commissions concernées.

Le commissaire technique de la compétition est nommé par la CFS.

Arbitrage : venir avec un arbitre hors encadrement technique AF1, ARS, AF2S ou AF3S inscrits au cadre actif du rôle officiel.

Scorage : venir avec un scoreur hors encadrement technique SF1 au minimum, inscrits au cadre actif du rôle officiel.

Prise en charge des officiels :

- Transport, hébergement et restauration à la charge de l'équipe pour laquelle l'officiel s'est engagé.
- Indemnités arbitres et scoreurs à la charge des participants, sur la base d'une provision puis un calcul du coût réel.

**Article 11. Streaming de la rencontre**

L'organisateur doit, s'il souhaite mettre en place une rediffusion des rencontres, avoir l'accord préalable de la Fédération, propriétaire du droit d'exploitation de la manifestation conformément à l'article L333-1 du code du sport.

## **ANNEXE 24 - REGLEMENT SPORTIF DE L'OPEN DE FRANCE DE SOFTBALL 12U**

En attente de mise à jour pour la saison 2024

## **ANNEXE 25 - REGLEMENT SPORTIF DE L'OPEN DE FRANCE DE SOFTBALL 15U**

En attente de mise à jour pour la saison 2024

## **ANNEXE 26 - REGLEMENT SPORTIF DE LA SUPER LEAGUE DE SOFTBALL**

La Super League Softball se déroule sous la responsabilité technique de la direction technique nationale (DTN).

**Article 1. Objectifs**

La Super League Softball permet à la Fédération de promouvoir le Softball féminin français au travers de rencontres opposant les meilleures joueuses actuelles.

**Article 2. Participants**

2.1 Les équipes participantes sont constituées d'une sélection de joueuses pouvant varier tout au long de la compétition, issues des différents collectifs féminins softball, senior, 22U et 18U, ou évoluant au sein des championnats nationaux féminins de softball et ayant vocation à être sélectionnées en Equipe de France, ainsi que de joueuses étrangères évoluant en Division 1 féminine softball.

2.2 Les joueuses, de genre féminin, sont sélectionnées par la DTN en lien avec le Directeur technique national, les managers des différentes Équipes de France et les managers des clubs participant aux championnats nationaux féminins de Softball.

**Article 3. Titre et droits sportifs**

3.1 La Super League Softball ne donne lieu à aucune délivrance de titre.

**Article 4. Formule sportive**

4.1 La Super League Softball se joue sur un nombre de week-ends déterminé par la DTN. La DTN définit également pour chaque saison sportive le nombre d'équipes participant à la compétition et par conséquent le nombre de matchs effectués par ces dernières lors de chaque week-end.

Pour exemple, si la Super League se joue à trois équipes, chaque weekend chaque équipe jouera quatre matchs.

4.2 Après chaque week-end, la DTN établit un classement par points des athlètes ayant participé aux rencontres du weekend ainsi qu'un classement général. Les joueuses les mieux classées le week-end précédent sont désignées capitaines pour le prochain week-end de compétition.

4.3 Le lundi soir précédent chaque week-end de compétition, les capitaines procèdent à la draft des joueuses pour composer leur équipe.

**Article 5. Calendrier**



5.1 La CFS et la DTN établissent le calendrier provisoire en concertation avec le ou les organisateurs de la compétition en y apportant le cas échéant des corrections. Le(s) organisateur(s) fera/feront ses/leurs propositions par écrit, la DTN pouvant y apporter, le cas échéant, des modifications.

5.2 La CFS et la DTN communiquent ensuite le calendrier définitif aux joueuses concernées et aux clubs dans lesquels elles sont licenciées.

#### **Article 6. Rencontre**

6.1 La Super League Softball se joue selon les règles de jeu éditées par la DTN chaque saison sportive.

6.2 Les rencontres se déroulent en 5 ou 7 manches sur décision préalable de la DTN.

6.3 Les balles sont les balles officielles de catégorie 19+ fournies par la Fédération, conformément à la circulaire des balles officielles Softball votée par le comité directeur fédéral.

6.4 Les battes doivent correspondre à la liste officielle votée par le comité directeur fédéral

#### **Article 7. Occupation des terrains**

7.1 L'équipe recevante occupe l'abri des joueuses de troisième base.

7.2 La réunion à la plaque de but entre arbitres et entraîneurs se tient cinq minutes avant le début de la rencontre.

#### **Article 8. Arbitres**

Les arbitres de la rencontre sont nommés par la DTN en coordination avec la commission fédérale arbitrage.

#### **Article 9. Streaming des rencontres**

Le terrain sur lequel se déroule la Super League Softball doit être équipé d'une connexion internet indépendante, et suffisante pour permettre le streaming des rencontres.

## ANNEXE 27 - CAHIER DES CHARGES DE LA SUPER LEAGUE DE SOFTBALL (NOUVEAU)

### **Objectif de la Super League**

L'objectif de la Super League féminine de softball est de promouvoir le softball féminin français en région au travers de rencontres opposant les meilleures joueuses actuelles, sous la responsabilité technique de la DTN, et de permettre aux médias d'avoir ces meilleures joueuses de softball présentes en un même lieu.

La Super League regroupe une sélection de joueuses pouvant varier tout au long de la compétition, issues des différents collectifs féminins softball, senior, 22U et 18U, ou évoluant au sein des championnats nationaux féminins de Softball et ayant vocation à être sélectionnées en Équipe de France, ainsi que de joueuses étrangères évoluant en Division 1 féminine Softball.

Le présent cahier des charges s'applique à l'organisation des plateaux de la Super League de softball (ci-après dénommée la « compétition »).

L'« organisateur » désigne le club ou le comité d'organisation, le cas échéant, qui sera retenu pour organiser la compétition.

### **I. DOSSIER DE CANDIDATURE**

Un appel à candidature sera publié sur le site fédéral.

Les éléments de présentation de la candidature devront être adressés complets :

- Par courriel à [dtn@ffbs.fr](mailto:dtn@ffbs.fr)
- Copie à [celine.lassaigne@ffbs.fr](mailto:celine.lassaigne@ffbs.fr) et [contact@ffbs.fr](mailto:contact@ffbs.fr)

La date limite de dépôt des dossiers de candidature sera fixée dans l'appel à candidature de manière que le comité directeur fédéral lors de sa première réunion après la date de clôture des candidatures puisse étudier les demandes et prendre une décision.

1.1 Une convention sera signée après cette décision entre l'organisateur et la Fédération.

1.2 Le dossier de candidature doit contenir :

- la demande de candidature dûment remplie et signée,
- un dossier de présentation de l'organisateur (club, comité départemental, ligue régionale) démontrant la capacité à remplir l'ensemble des obligations incombant à l'organisateur, accompagné de tout autre document que l'organisateur jugera nécessaire à l'étude de sa candidature,
- une lettre de la municipalité du terrain principal.

### **II. CONDITIONS FINANCIERES**

2.1 Montant des droits d'organisation

Aucun droit d'organisation ne sera demandé par la Fédération.

2.2 Billetterie

L'organisateur est libre de choisir s'il veut rendre l'entrée à l'ensemble de la compétition payante ou non.

En cas d'entrée payante un libre accès sera autorisé aux membres du comité directeur fédéral, aux membres des commissions fédérales ou nationales et aux membres d'honneur de la Fédération, aux agents du Ministère chargé des sports, au personnel fédéral, aux partenaires de la Fédération, aux membres détenteurs d'une carte valide de dirigeant délivrée par le Comité National Olympique et Sportif Français, et le cas échéant à une liste de personnalités fournie par la Fédération.

Un tarif préférentiel d'entrée pour les licenciés de la Fédération doit être prévu.

### **III. DECLARATIONS ADMINISTRATIVES**

L'organisation s'engage à faire une :

- Demande d'autorisation d'organisation d'une manifestation sportive auprès de la mairie entre un an et un mois avant la date de la manifestation ;
- Demande d'autorisation de débit de boissons au moins un mois avant. Cette déclaration devra être affichée sur les deux sites ;
- Déclaration au service des recettes locales des impôts. L'organisateur doit pouvoir présenter des comptes financiers ;
- Déclaration de la manifestation auprès de la gendarmerie ou de la police un mois avant ;
- Demande d'autorisation pour l'utilisation de supports musicaux à la SACEM.

L'organisateur s'engage à présenter à la Fédération l'ensemble des déclarations administratives validées par les autorités compétentes.

### **IV. ASSURANCE RESPONSABILITE CIVILE**

L'organisation s'engage à souscrire une assurance de responsabilité civile.

Elle couvrira l'ensemble des personnes présentes sur le site. La protection des biens nécessite une assurance supplémentaire.

L'organisateur s'engage à fournir cette attestation d'assurance à la Fédération un mois avant la compétition.

### **V. TERRAINS**

Chaque terrain doit :

- avoir une surface de jeu aux normes, entièrement clôturée.  
le terrain de l'organisateur doit pouvoir disposer de clôtures amovibles ou de clôtures situées à une distance adéquate pour la pratique du softball fastpitch féminin,
- être homologué par la Fédération,
- être équipé :
  - d'une aire réservée aux officiels (scoreurs, membre(s) de la commission technique, membres de l'administration de la compétition et de la communication), couverte, indépendante de la buvette et des spectateurs et équipée d'une connexion internet indépendante pour permettre que le « play by play » puisse être assuré,
  - d'un espace couvert indépendant réservé aux arbitres,
  - d'un tableau d'affichage (ou autre solution pour communiquer le score)
  - d'abris de joueurs (dugouts) couverts, avec possibilité d'eau potable.
  - de l'éclairage,
- disposer d'un matériel spécifique d'avant match : écrans protecteurs,
- et d'une aire d'échauffement : un tunnel de frappe à proximité.

### **VI. EQUIPEMENTS**

L'organisateur s'engage à mettre à la disposition des intervenants :

#### 6.1 Vestiaires

Au nombre de 2 avec douches et toilettes.

#### 6.2 Vestiaires officiels

2 vestiaires (homme et femme) avec douches et toilettes.

#### 6.3 Sanitaires

4 minimum + 1 adapté pour les handicaps.

Signalisation homme/femme/handicapé.

#### 6.4 Tribunes ou équivalent (places assises pour spectateurs)

100 places recommandés,

Aire réservée aux personnes handicapées,

## **VII. SECURITE DES INSTALATIONS**

7.1 L'organisateur est responsable de la préparation, du bon déroulement et de la surveillance de la compétition.

- Faire vérifier les tribunes par la commission de sécurité et recueillir l'autorisation du maire,
- Présenter à la Fédération le certificat de conformité délivré par la commission de sécurité.

7.2 Gardiennage : l'organisateur a la charge du gardiennage des sites de la compétition.

7.3 L'organisateur s'engage à mettre à disposition sur place des extincteurs et disjoncteurs.

## **VIII. ENTRETIEN DES TERRAINS**

8.1 L'organisateur s'engage à :

- Mettre 3 personnes minimum sur le site,
- Nettoyer les sites après chaque rencontre,
- Entretenir l'aire du lanceur et l'aire du receveur,
- Entretenir les rectangles des batteurs et le champ intérieur lorsque ce dernier est en terre battue,
- Arroser et tracer les terrains avant chaque rencontre.

La Fédération s'engage à :

- Faire le comptage des points par athlète pour le classement de la Super League
- Faire les commentaires en live sur la captation
- Fournir des banderoles de l'évènement en nombre

## **IX. ESPACES TECHNIQUES**

L'organisateur doit mettre à la disposition un espace technique : un espace réservé aux encadrements des équipes de France et des administrateurs de la Super League

- Équipé d'une connexion internet indépendante, pour permettre le play by play ainsi que la captation visuelle,
- Dans la mesure du possible isolé et bien identifié.

## **X. BALLES ET MATERIEL**

10.1 La Fédération s'engage à :

- fournir les balles officielles par rencontre,
- le matériel de jeu (receveur, battes, casques et balles d'échauffement)
- le matériel de captation pour le live

10.2 La Fédération s'engage à mettre des ordinateurs à disposition des intervenants pour la durée de la compétition.

## **XI. OFFICIELS**

11.1 La Fédération nomme :

- 3/4 personnes de la direction technique nationale pour la gestion de l'évènement sur le site,
- Le cas échéant, 1 photographe.

11.2 Par l'intermédiaire de la CFA : la Fédération s'engage à gérer la partie des arbitres

11.3 Les indemnités des arbitres sont à la charge de la Fédération, ainsi que les frais de déplacement, de repas et d'hébergement de ces personnes, conformément au guide financier fédéral.

## **XII. ACCUEIL**

Un fléchage visible indiquant le lieu de la compétition devra être installé aux principaux points de circulation routière de la commune en accord avec les autorités locales.

## **XIII. SECOURS ET PRESENCE MEDICALE**

L'organisateur est responsable de la préparation, du bon déroulement et de la surveillance de la compétition.

### 13.1 Secours

L'organisateur devra prévoir et faciliter les conditions d'accès sur les lieux de compétition pour les véhicules et équipes de secours (à prévoir dans le plan des flux et d'occupation).

### 1.2 Présence médicale

L'organisateur a la charge de mettre en place un poste de secours fléché sur le site de compétition. Local adapté, clos, alimenté en électricité, avec si possible un lit, une table et deux chaises et mis à disposition du service médical.

Un médecin référent doit être présent, ou pouvoir être sur place dans un délai raisonnable.

## **XIV. CONTROLE ANTIDOPAGE**

14.1 Un local fermé avec toilettes et lavabo, relié au réseau électrique, équipé d'un réfrigérateur pour le stockage des prélèvements, d'une table et de deux chaises est mis à disposition des intervenants pour les contrôles éventuels.

14.2 Ce local se situe à proximité du lieu de la compétition et doit pouvoir être fermé à clef.

14.3 De l'eau minérale et/ou des boissons non alcoolisées et sans caféine, conditionnées en boîte ou en bouteille capsulée, doivent y être entreposées en quantité suffisante.

14.4 Une salle d'attente avec trois chaises au minimum est prévue.

14.5 Afin de préserver l'aspect inopiné des contrôles antidopage, l'organisateur ne sera averti qu'au moment de la venue du médecin mandaté muni d'un ordre de mission et d'un carton de flacons.

14.6 Des bénévoles (au moins un homme et une femme), majeurs et licenciés à la Fédération devront être disponibles, jusqu'à la fin du contrôle, pour accompagner et suivre en permanence les athlètes dès la notification du contrôle jusqu'à leur arrivée au local de prélèvement.

14.7 Les contrôles se dérouleront conformément aux dispositions du code du sport relatif à la lutte contre le dopage.

## **XV. ACCUEIL DES OFFICIELS DES EQUIPES ET DU PUBLIC**

### 15.1 HEBERGEMENT

#### 15.1.1 Des officiels

La Fédération s'engage à prendre en charge l'hébergement des officiels ainsi que les frais de réservation,

#### 15.1.2 Des athlètes et de l'encadrement

L'hébergement est à la charge de la Fédération,

L'organisateur peut toutefois proposer une liste d'hôtels proches du terrain à la DTN,

### 15.2 RESTAURATION

#### 15.2.1 Des officiels

Durant la compétition, l'organisateur doit prévoir une possibilité de restauration sur place pour les officiels, l'encadrement et les athlètes engagées,

Les repas devront se composer d'une entrée, d'un plat et d'un dessert/laitage/fruit ainsi que du pain et de l'eau, et ne devra pas dépasser 10 euros.

Possibilité de faire réaliser des plats respectant des obligations religieuses ou médicales à la condition d'en faire la demande au moins deux (2) semaines à l'avance auprès de l'organisateur,

La Fédération s'engage à prendre en charge les coûts de la restauration des officiels, l'encadrement et les athlètes engagées,

Pour le déjeuner et le dîner, l'organisateur s'engage à mettre à disposition un espace séparé et protégé avec tables et chaises.

#### 15.2.2 Du public

L'organisateur s'engage :

- à mettre en place une restauration rapide, chaude ou froide à des prix raisonnables, ainsi qu'une buvette sur les sites de la compétition.
- à respecter les normes alimentaires et sanitaires.

La vente de boissons alcoolisées nécessite obligatoirement une autorisation préfectorale qui doit être affichée aux abords de la buvette.

#### 15.3 TRANSPORTS

Des officiels, athlètes et encadrement : l'organisateur s'engage à proposer une solution de transport pour les arbitres, les athlètes et l'encadrement des équipes de France sur les trajets hôtel-terrain lors de leur venue.

#### 15.4 TOILETTES PUBLIQUES

L'organisateur s'engage à mettre des toilettes à la disposition du public.

### **XVI. COMMUNICATION ET PRESSE**

#### 16.1 Documents de communication

Tous les supports de communication devront être préalablement validés par la Fédération.

L'organisateur s'engage à prendre à sa charge :

- La conception de la maquette de l'affiche,
- L'impression de l'affiche et sa diffusion (obligatoire),
- La rédaction d'un dossier de presse,
- La réalisation l'impression et la réalisation d'une plaquette d'accueil et de présentation de la compétition ainsi que des équipes engagées,

La Fédération s'engage à fournir les logos de ses partenaires, de la Super League concerné, ainsi que celui de la Fédération.

La marque de la Fédération devra apparaître sur tous les documents officiels de communication de la compétition (affiche, prospectus, site internet de l'épreuve, etc.). La charte graphique de la Fédération doit être respectée dans tous les secteurs de promotion mis en œuvre.

La Fédération devra donner son accord préalable avant toute utilisation de sa marque par l'organisateur. La demande devra être adressée au secrétariat général de la Fédération, 41 rue de Fécamp, 75012 Paris.

La mise à disposition par la Fédération de sa marque dans le cadre de la compétition ne constitue en aucune manière un transfert de propriété. L'organisateur ne saurait en conséquence exercer un quelconque droit sur les éléments qui lui sont communiqués.

#### 16.2 Relations presse et médias

##### 16.2.1 L'organisateur s'engage à :

- contacter les médias locaux,
- accueillir les journalistes et les médias durant toute la compétition,
- prévoir un espace pour l'éventuelle installation de caméras de télévision ou de photographes,
- communiquer, en priorité aux médias, toutes informations et résultats,
- promouvoir et diffuser de la meilleure façon possible la ou les épreuves de la compétition. La promotion et la diffusion se feront sous réserve de l'accord préalable de la Fédération,
- associer la Fédération à l'ensemble de sa communication Presse, Radio et TV relative à la compétition, en citant de manière systématique les termes de « Fédération Française de Baseball et Softball ».

16.2.2 La Fédération s’engage à :

- assurer la promotion de la compétition sur l’ensemble de ses supports de communication relatif à cette dernière, en citant notamment de manière systématique le nom du support organisateur,
- se tenir à la disposition de l’organisateur pour l’aider à communiquer auprès des médias locaux et nationaux.

16.3 Visibilité des partenaires

La Fédération s’engage à fournir les banderoles des partenaires fédéraux et de la Fédération.

L’organisation s’engage à les installer prioritairement sur les aires de jeu et de manière à avoir la meilleure visibilité possible.

L’organisateur pourra également faire apparaître ses propres partenaires s’il en a, dans la mesure où ces derniers n’entrent pas en concurrence avec ceux de la Fédération.

## **XVII. DROITS TELEVISES ET MULTIMEDIAS**

17.1 La Fédération est propriétaire des droits télévisés et multimédias, ainsi que des droits marketing et publicitaires de la compétition organisée sous sa tutelle, conformément à l’article L333-1 du Code du sport.

17.2 Les droits d’exploitation des photographies de la compétition appartiennent à la Fédération, toute utilisation à titre commercial doit faire l’objet d’un accord préalable de la Fédération.

17.3 L’organisateur pourra éventuellement bénéficier de ces droits télévisés et multimédias pour la production et la diffusion d’images. L’organisateur devra en faire la demande par écrit à la Fédération. Si celle-ci accepte, les accords seront établis par la Fédération et seront détaillés par écrit.

## **XVIII. ANIMATIONS/FORMATIONS**

18.1 Animations sportives

Des animations sportives ou extra-sportives peuvent être mises en place dans des créneaux horaires bien ciblés qui n’entravent pas le bon déroulement de la compétition et ce après avis de la direction technique nationale.

18.2 Clinic d’entraîneur ou/et joueur

Un clinic payant peut être mis en place dans des créneaux horaires bien ciblés qui n’entravent pas le bon déroulement de la compétition par la direction technique nationale.

18.3 Animation sonore

- L’organisateur doit prévoir une sonorisation sur le terrain, pour diffuser de la musique et le nom des joueuses au passage à la batte, ainsi que le score,
- La sonorisation doit être performante et adaptée au volume du terrain. Les spectateurs et les compétiteurs doivent pouvoir entendre de façon intelligible les informations concernant le déroulement de la compétition, et notamment à l’endroit où auront lieu les cérémonies d’ouverture, de clôture ainsi que les remises de récompenses,
- Lors de la diffusion de musique, les arbitres de la rencontre restent maîtres du volume du son,
- Les annonces doivent être exemptes de toute appréciation et/ou descriptif à l’égard d’un ou de joueurs, ainsi que vis-à-vis des 2 équipes en présence,
- La vulgarisation des règles applicables à la Super League doit se faire entre les manches.

18.1 Espace d’accueil pour le public

L’organisateur doit prévoir un espace d’accueil pour le public,

## **XIX. CEREMONIE DES RECOMPENSES - PROTOCOLE**

19.1 L’organisateur s’engage à :

- prendre en charge les conditions matérielles de la cérémonie des récompenses, notamment un micro sur le terrain,
- respecter le protocole fédéral énoncé par la personne référente de la compétition :
  - o présentation des officiels ayant opéré lors des rencontres,
  - o présentation des athlètes,

## 19.2 Récompenses

Les récompenses seront à la charge de la Fédération et disposées sur un présentoir reprenant le logo de la Fédération.

Un discours peut être prononcé par le représentant officiel de la Fédération et par le représentant de l'organisateur.

La Fédération s'engage à fournir les récompenses des athlètes.

## **XX. BILAN**

Dès que possible après le terme de la compétition et dans un délai maximum de trente (30) jours, l'organisateur devra :

- présenter le bilan financier détaillé réalisé ;
- fournir une revue de presse (originaux ou photocopies claires et lisibles de l'ensemble des articles parus au sujet de la compétition dans la presse locale et nationale) ;
- fournir en format numérique les photos de la compétition libres de droit pour une éventuelle diffusion dans la revue fédérale et/ou sur le site internet de la Fédération et/ou sur les comptes « réseaux sociaux » gérés par la Fédération.

## **XXI. DEVELOPPEMENT DURABLE**

L'organisateur s'engage à :

- tenir compte des considérations environnementales dans le choix des parcours, équipements, aménagements ;
- privilégier les hôtels à proximité des lieux de la compétition afin d'éviter l'utilisation de moyens de transport (pollution, émission de CO<sub>2</sub>) ou organiser les transports collectifs et le co-voiturage ;
- limiter la production de déchets (éviter la vaisselle jetable et les conditionnements excessifs) ;
- trier et recueillir les déchets, mettre en place des systèmes d'économies d'eau (fontaines au lieu des bouteilles, gourdes, etc.) ;
- contrôler les achats en favorisant les producteurs et prestataires de services locaux privilégiant les produits et services socialement et écologiquement responsables ;
- privilégier une communication écoresponsable pour la diffusion des supports de communication, utilisation de papier recyclé, limitation des fonds colorés, diffusions électroniques ou groupées ;
- informer et former les sportifs, les bénévoles, les dirigeants voire le public à la prise en compte du développement durable (une signalétique adaptée, points d'informations, communication ciblée vers les médias) ;
- consulter l'outil ADERE (Auto-Diagnostic Environnemental pour les Responsables d'Évènements) : <http://www.evenementsresponsables.fr> ;
- ADERE propose des pistes d'actions et des exemples de réalisations pour aller vers des évènements écoresponsables ;
- consulter le guide de demande de « Label Sport et Développement Durable ». Ce label reconnaît que les organisateurs placent le développement durable au cœur de son action : [http://www.franceolympique.com/art/636demande\\_de\\_label\\_%C2%ABsport\\_et\\_developpem\\_ent\\_durable%C2%BB.html](http://www.franceolympique.com/art/636demande_de_label_%C2%ABsport_et_developpem_ent_durable%C2%BB.html)

## **XXII. REUNIONS**

La Fédération organisera au moins une réunion avec l'organisateur.

Par la suite, les échanges auront lieu par téléconférence, sauf en cas de nécessité absolue de tenir de nouvelles réunions.

Tous les supports de communication devront être préalablement validés par la Fédération.

## **XXIII. ANNULATION**

Au cas où la « Super League concerné » serait annulé par la Fédération en raison des conditions météorologiques, ou de tout cas de force majeure, l'organisateur n'aura aucun recours contre la Fédération Française de Baseball



et Softball pour toutes dépenses ou dégâts (dommages et intérêts) encourus par l'organisateur par suite de n'importe quelles entreprises, obligations ou d'autres questions liées à cette convention.

Si une levée de fonds a été faite par l'organisateur le bureau fédéral définira le partage de cette levée.

Vu, paraphé et signé, à \_\_\_\_\_, le \_\_\_\_\_,

\*\*\*\*\*

## SUPER LEAGUE FEMININ DE SOFTBALL

### FICHE À REMPLIR ET À RETOURNER

#### LE CLUB

Nom du club : \_\_\_\_\_

CD : \_\_\_\_\_

Ligue : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Est candidat à l'organisation de l'événement : \_\_\_\_\_

Coordonnées géographiques du parking : \_\_\_\_\_

Nom et Prénom du responsable : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Téléphone : \_\_\_\_\_

#### PRESTATIONS LOGISTIQUES FOURNIES

Repas du midi dans le prix : OUI / NON

Repas du soir compris dans le prix : OUI / NON / N'EXISTE PAS

Hébergement du soir compris dans le prix : OUI / NON / N'EXISTE PAS

Prix envisagé pour une délégation de \_\_\_\_\_ personnes : \_\_\_\_\_

Prix envisagé par personnes supplémentaires : \_\_\_\_\_

(1) : *Rayer la mention inutile*

Outre cette feuille remplie, la Fédération encourage le postulant à fournir tout document qu'il jugera nécessaire à l'étude de son dossier (lettre de candidature complète et correctement rédigée, mémoire technique, photos du site etc.).

# SUPER LEAGUE FEMININ DE SOFTBALL

## CONVENTION

### Entre

Le club – la ligue – le comité départemental<sup>(1)</sup> \_\_\_\_\_

Représenté par :

Nom : / Qualité :

Adresse :

Tél : / E-mail :

ci-après dénommé **L'organisateur**

### Et

La Fédération Française de Baseball et Softball

Siège social : 41 rue de Fécamp 75012 Paris

Représenté par son président,

Nom :

ci-après dénommée **la Fédération**

### Il est convenu ce qui suit :

#### ARTICLE 1 : OBJET DE LA CONVENTION

1.1 Par la présente convention, l'organisateur s'engage à la mise en œuvre de la compétition fédérale dite « Super League » en respectant le cahier des charges édité par la Fédération.

1.2 La Fédération s'engage à faire jouer la « Super League » sur le site de l'organisateur et à respecter les points du cahier des charges qui relèvent de sa compétence.

#### ARTICLE 2 : DUREE DE LA CONVENTION

La présente convention prend fin de plein droit à l'issue de la compétition, après clôture financière et technique.

Date :

**Fédération Française de Baseball et Softball**

**L'organisateur**

**Noms :**

**Signatures :**

(2) Rayer la mention inutile

# REGLEMENT SPORTIF

## Open de France de Baseball5

**SAISON 2024**



**FFBS**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

Adoptés par le comité directeur du 14 décembre 2023

---

L'Open de France Baseball5 se déroule sous la responsabilité technique de la Fédération.

## **Article 1. Objectifs**

L'Open de France Baseball5 permet à la Fédération :

- de promouvoir le Baseball5 en tant que nouvelle pratique,
- de créer une compétition nationale de Baseball5,
- d'identifier des athlètes de talent susceptibles de participer aux compétitions internationales.

## **Article 2. Participants**

**Article 2.1.** Tous les joueurs participant à l'Open de France de Baseball5 doivent être titulaires d'une licence pour pratique compétitive Baseball5 en cours de validité.

**Article 2.2.** Catégories :

2.2.1. Dans la catégorie 16+, les licenciés en catégories 18 ans et moins et 19 ans et plus ;

2.2.2. Dans la catégorie 15U, les licenciés en catégorie 15 ans et moins et les licenciés en dernière année de la catégorie 12 ans et moins.

**Article 2.3.** Les inscriptions se font par équipe de six à huit joueurs.

**Article 2.4.** Chaque équipe devra inscrire au minimum trois joueurs de chaque genre. Les deux places restantes pouvant être pour des licenciés de genre féminin ou masculin.

**Article 2.5.** Les frais d'inscription sont définis dans le guide financier fédéral.

**Article 2.6.** Les participants peuvent engager une équipe constituée de joueurs licenciés dans un ou plusieurs clubs affiliés et/ou licenciés à titre individuel en Baseball5.

## **Article 3. Titre et droits sportifs**

**Article 3.1.** L'équipe qui remporte l'Open de France se voit attribuer le titre de « vainqueur de l'Open de France de Baseball5 » dans la catégorie d'âge concernée.

**Article 3.2.** L'équipe qui remporte l'Open de France se voit remettre un trophée et des médailles.

**Article 3.3.** Les équipes terminant deuxième et troisième de l'Open de France se voient remettre des médailles.

## **Article 4. Formule sportive**

**Article 4.1.** La formule de compétition est définie par la Fédération en fonction du nombre d'équipes inscrites et de la durée de compétition envisagée.

**Article 4.2.** La formule retenue sera présentée aux équipes participantes, au moins une semaine avant le début de la compétition.

## **Article 5. Calendrier**

**Article 5.1.** L'Open de France aura lieu à la date fixée par le comité directeur de la Fédération.

**Article 5.2.** La Fédération communique le calendrier définitif aux équipes concernées une semaine au moins avant le début de la compétition.

## **Article 6. Rencontres**

**Article 6.1.** L'Open de France de Baseball5 se joue selon les règles officielles du Baseball5 en vigueur et disponibles sur le site internet fédéral : <https://ffbs.fr/federation/textes-officiels/>

**Article 6.2.** Lors des rencontres, parmi les cinq joueurs actifs, au minimum deux doivent être de genre masculin et deux de genre féminin.

**Article 6.3.** Les rencontres se déroulent en cinq manches.

**Article 6.4.** Une rencontre est terminée si une équipe mène par 15 points à la fin de la troisième manche ou par 10 points à la fin de la quatrième manche.

**Article 6.5.** Les balles sont les balles officielles de la Fédération et fournies par cette dernière.

## **Article 7. Uniformes**

**Article 7.1.** Chaque équipe doit disposer d'un uniforme.

**Article 7.2.** La validation des uniformes est de la responsabilité de la Fédération.

**Article 7.3.** Les équipes participantes communique la couleur de leur(s) tenue(s) au sein du dossier d'engagement pour la compétition.

**Article 7.4.** La Fédération peut accepter les tenues d'équipes. Elle peut aussi imposer le port de chasubles/maillot de couleurs mis à disposition.

**Article 7.5.** L'uniforme se compose d'un short de couleur unie et d'un t-shirt ou d'un maillot faisant apparaître un numéro pour chaque joueur.

## **Article 8. Terrains**

**Article 8.1.** Les terrains de jeu peuvent être indoor (surface intérieure) ou outdoor (surface extérieure).

**Article 8.2.** Les surfaces de jeu doivent être planes, suffisamment lisses et permettre le rebond des balles.

**Article 8.3.** Les dimensions des terrains doivent respecter les règles de la WBSC.

**Article 8.4.** La Fédération utilisera le double marbre sur le terrain de jeu.

**Article 8.5.** Barriérage

8.5.1. Le barriérage doit être présent sur au moins deux côtés. Au fond du champ extérieur, de la première base à la troisième.

8.5.2. Le barriérage fait idéalement entre 80cm et 1m de hauteur.

**Article 8.6.** L'équipe recevant occupe le banc des joueurs de troisième base.

## **Article 9. Arbitres**

**Article 9.1.** Les arbitres sont désignés par la Fédération.

**Article 9.2.** Des mécaniques d'arbitrage à deux, à trois ou à quatre peuvent être choisies.

**Article 9.3.** Les indemnités et les frais de déplacement des arbitres sont pris en charge directement par la Fédération conformément au guide financier fédéral.

## **Article 10. Documents officiels**

**Article 10.1.** Les rosters doivent être présentés au début de la compétition au représentant de la Fédération.

**Article 10.2.** Les line-up doivent être présentés à la table de marque, quinze minutes avant chaque rencontre.

**Article 10.3.** Les documents officiels seront mis à la disposition des équipes par la Fédération.

## **Article 11. Eligibilité des joueurs et joueuses**

**Article 11.1.** A leur arrivée les joueurs inscrits doivent se présenter au responsable de la Fédération.

**Article 11.2.** Un contrôle des licences actives sera effectué par le responsable fédéral.

**Article 11.3.** Le roster définitif doit comporter six joueurs minimum et huit joueurs maximum correctement remplis.

## **Article 12. Discipline**

**Article 12.1.** Le Baseball5 est une discipline urbaine qui repose sur un « gentleman agreement ».

**Article 12.2.** Arbitres

12.2.1. Les arbitres sont les seuls à avoir un pouvoir de décision lors d'une rencontre.

12.2.2. Leurs décisions ne sont pas contestables.

**Article 12.3.** En cas de contestation, un joueur peut être expulsé de la rencontre.

**Article 12.4.** Un joueur expulsé à deux reprises lors de l'Open de France est définitivement exclu de la compétition.

### **ANNEXE 1 - Règle de la manche supplémentaire ou Extra Inning dite règle du Tie Break**

Lorsqu'à l'issue du nombre de manches réglementaires le score est à égalité, la procédure suivante sera appliquée pour les manches supplémentaires :

- La première manche supplémentaire commencera avec un coureur en première base et aucun retrait.
- La deuxième manche supplémentaire commencera avec un coureur en 1ère base, un autre coureur en 2ème base et aucun retrait.
- La troisième manche supplémentaire et toutes les autres manches supplémentaires éventuelles commencera avec un coureur en 1ère base, un autre coureur en 2ème base, un coureur en 3ème base et aucun retrait.

Les coureurs doivent être placés sur les bases sans modifier l'ordre de frappe.

Les équipes doivent jouer et compléter une ou plusieurs manches supplémentaires jusqu'à ce qu'une équipe marque plus de points que l'adversaire.

### **ANNEXE 2 – Line-up**

WBSBC  
**Base Ball**

**OFFICIAL LINE-UP**

**STARTERS**

	NAME	M/F	N°
1			
2			
3			
4			
5			

**SUBSTITUTES**


COMPETITION

PLACE

DATE

GAME #

HOME

VISITOR

TEAM

MANAGER

SIGNATURE