

WBSC

BaseballTM

**REGLES OFFICIELLES
WBSC BASEBALL5**

#playeverywhre

REGLES OFFICIELLES WBSC BASEBALL5

TABLE DES MATIERES

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



INTRODUCTION

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

Le Baseball5™ peut être joué partout 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 de ses coins.

La distance entre les bases est de 13 mètres (zone grise sur l'image1).

Le champ extérieur est le reste du territoire des bonnes balles entre le champ intérieur et la clôture du champ extérieur (zone jaune sur l'image1).

En partant de la boîte du frappeur, derrière le marbre (Image1), les bases sont numérotées dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. (1er, 2e et 3e).

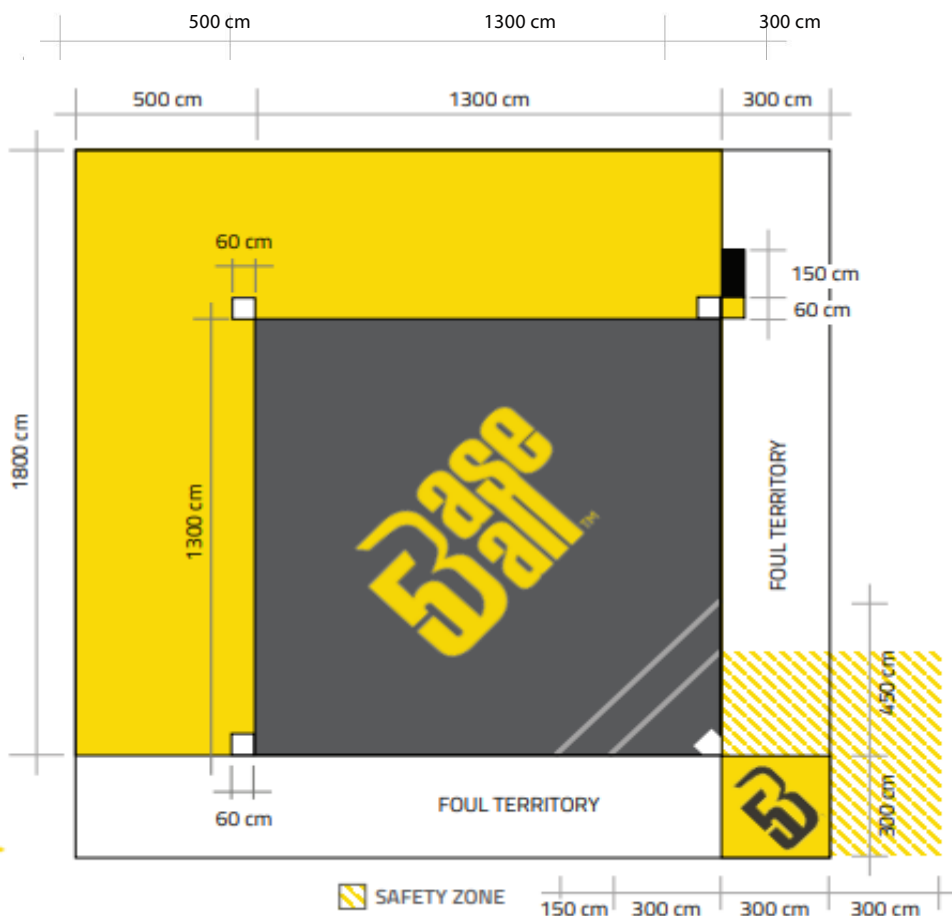
- 0 cm = 2 ft
- 00 cm = 3.2 ft
- 50 cm = 5 ft
- 00 cm = 10.3 ft
- 50 cm = 15.4 ft
- 00 cm = 16.5 ft
- 300 cm = 42.5 ft
- 800 cm = 59 ft

Zone de sécurité :

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

(Zone hachurée en jaune)

Image 1



TERRITOIRE DES BONNES BALLES

Le territoire des bonnes balles (zones sombres et claires sur l'image 1), de forme carrée, mesure 18m de côté, l'un des coins coïncidant avec le marbre. La zone de non-rebond, située devant le marbre, ne fait pas partie du territoire des bonnes balles (image 5) à l'exception de la ligne diagonale, marquant la zone de non-frappe. Les lignes délimitant le terrain doivent avoir une largeur de 5cm, à l'exception de la ligne délimitant la zone de non-frappe.

ZONE DE NON REBOND

Une ligne droite doit être tracée à partir de 4,5m du marbre sur la ligne des fausses balles de la 1ère base jusqu'à son équivalent sur la ligne des fausses balles de la 3ème base. Pour la catégorie 15U, la zone de non-rebond est tracée à 3m. La ligne doit avoir une épaisseur de 10cm.

BOITE DE FRAPPE

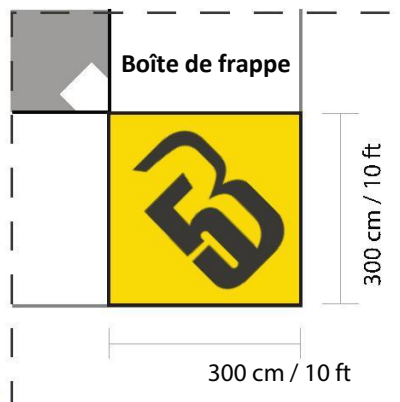


Image 2 ▶

La boîte de frappe a une forme carrée de 3m de côté. Elle est placée à l'extérieur du territoire des bonnes balles et est construite sur le prolongement des deux lignes de fautes qui se croisent au coin du marbre (Image2)

BASES

La forme et la taille idéales de toutes les bases sont un carré de 60cm de côté. Les bases doivent être simplement marquées au sol. La deuxième et troisième bases se trouvent sur le terrain extérieur, le marbre se trouve dans la zone de non-rebond et la première base est divisée entre le terrain extérieur et le territoire des fausses balles.



PREMIERE BASE

Pour éviter les collisions, la première base est « doublée » (image 3). Cela permet de garantir que le jeu défensif ne puisse être effectué en territoire des bonnes balles (en utilisant la base blanche sur l'image 3, appelée « première base ») tandis que l'objectif du frappeur-coureur est d'atteindre/toucher la première base en territoire des fausses balles (base jaune sur l'image 3, appelée « base de sécurité »).

Le frappeur-coureur doit atteindre la base extérieure, sauf dans les situations décrites ci-dessous où il/elle peut utiliser la base en territoire des bonnes balles :

1. Aucun jeu n'est effectué vers la première base ;
2. Une erreur de lancer force le joueur défensif à migrer vers le territoire des fausses balles au-delà de la première base afin d'attraper la balle avant que le coureur ne touche la première base. Dans ce cas, le joueur défensif peut utiliser la base extérieure pour éviter une collision.

Une fois que le frappeur-coureur dépasse la première base et montre son intention d'avancer vers la deuxième base, il/elle ne peut retourner qu'à la base qui se trouve en territoire des bonnes balles.

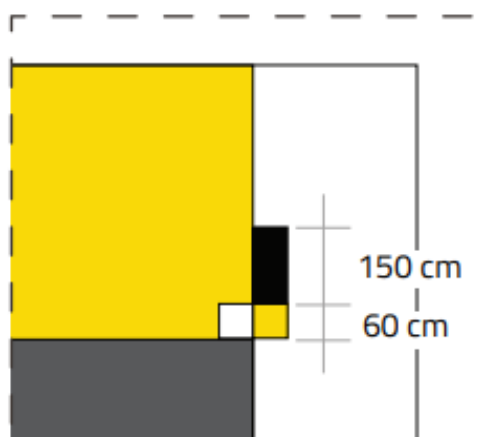


Image 3 ►

Pour rester sauf, le frappeur-coureur doit rester dans la zone incluse dans la base et la zone de sécurité de 1,5 m qui lui est attachée (zone noire sur l'image 3).

Si le batteur ne parvient pas à rester en contact avec la zone de sécurité, il/elle peut être exclu par un tag alors qu'il/elle se trouve en dehors de la zone de sécurité.

MARBRE

Le marbre, comme au baseball/softball, est un carré de 43,2cm dont deux coins ont été retirés de sorte qu'un bord reste long de 43,18cm, deux côtés adjacents mesurent 21,6cm et les deux autres côtés mesurent 30,5 cm chacun et sont placés à un angle pour former une pointe.

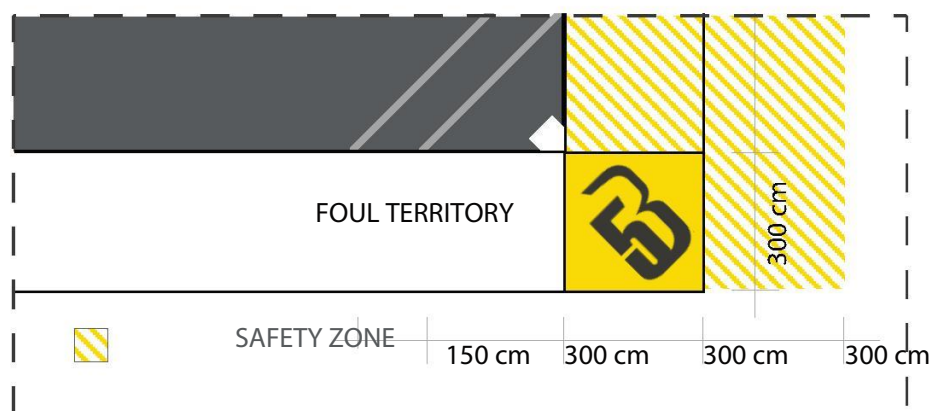


Image 4 ►

CLOTURES

La hauteur idéale des clôtures est de 100cm. Toutefois, chaque organisateur de compétition peut cependant décider d'utiliser d'autres moyens afin de limiter le terrain de jeu, comme l'utilisation de murs existants ou le marquage au sol. Dans ces cas, des règles spécifiques doivent être établies et communiquées à tous les participants.



PRINCIPES DE GOUVERNANCE DU BASEBALL5

Baseball5™ est une discipline sportive officielle régie par la 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.

PRELIMINAIRES A LA RENCONTRE

BALLE

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

- La WBSC, en tant qu'organisme mondial de gouvernance du Baseball5, est habilitée à certifier, à homologuer et à délivrer des licences pour les balles et les équipements.
- Les compétitions sanctionnées par la WBSC se joueront avec des balles de Baseball5 certifiées qui ont passé avec succès le processus 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.

Un format de jeu différent dans lequel une rencontre est jouée sur une série au meilleur des trois sets (où chaque set est un jeu de 5 manches), peut être développé pour des événements tels que, mais sans s'y limiter, les Coupes du monde, les Jeux olympiques de la jeunesse, etc...

JOUEURS DE L'EQUIPE

Le nombre de joueurs actifs par équipe pendant un match est de cinq à tout moment. Si une équipe ne peut pas atteindre le nombre minimum requis de joueurs sur le terrain, elle déclare forfait et le match est terminé.

Le nombre maximum de joueurs sur la line-up est de huit (cinq en jeu et trois remplaçants).

Les athlètes doivent être inscrits sur la feuille de match avec un numéro qui peut être librement choisi entre 0 et 99. Ce numéro doit apparaître clairement sur le maillot du joueur. Il faut se référer aux règlements spécifiques d'une compétition tournoi pour les particularités liées à l'uniforme de jeu.

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

Dans des circonstances limitées, communiquées et approuvées par les officiels de la rencontre, le port de bandes de protection peut être autorisé, au cas par cas, uniquement à des fins de prévention des blessures. Ces mesures doivent être annoncées et approuvées par l'officiel de marbre avant le début du match.

Une tenue de sport urbain est requise pour jouer au Baseball5. La WBSC se réserve le droit de définir des règlements spécifiques pour les athlètes qui participent à ses compétitions officielles. Le cas échéant, ces informations seront présentées dans le manuel du tournoi. Seules les genouillères et les coudières sont autorisées comme équipement de protection.

ALIGNEMENT (ANNEXE 1)

L'entraîneur de chaque équipe doit présenter sa carte d'alignement dûment remplie et signée, quinze (15) minutes avant le début de la rencontre. Un organisateur d'événement peut exiger qu'une feuille de match soit présentée jusqu'à 90 (quatre-vingt-dix) minutes avant le match.

En l'absence d'entraîneur, le manager ou le capitaine de l'équipe sera responsable de présenter son alignement. Une copie de cet alignement doit être présentée à l'équipe adverse avant le début de la rencontre.

STARTERS		M/P	N°
1			
2			
3			
4			
5			

SUBSTITUTES		M/P	N°

COMPETITION	
PLACE	
DATE	
GAME #	SET #
VISITOR	
HOME	
TEAM	
MANAGER	
SIGNATURE	

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 runs (points). Un run 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 cinq joueurs de l'équipe défensive doivent tous être en territoire des bonnes balles afin de commencer une nouvelle action.

Positions :

- 1^{ère} Base
- 2^{ème} Base
- 3^{ème} Base
- Arrêt-Court
- Mildfielder

Sur l'image 5 une formation classique de défense.

Les joueurs défensifs peuvent cependant changer de position avant chaque action en fonction des besoins de leur équipe.

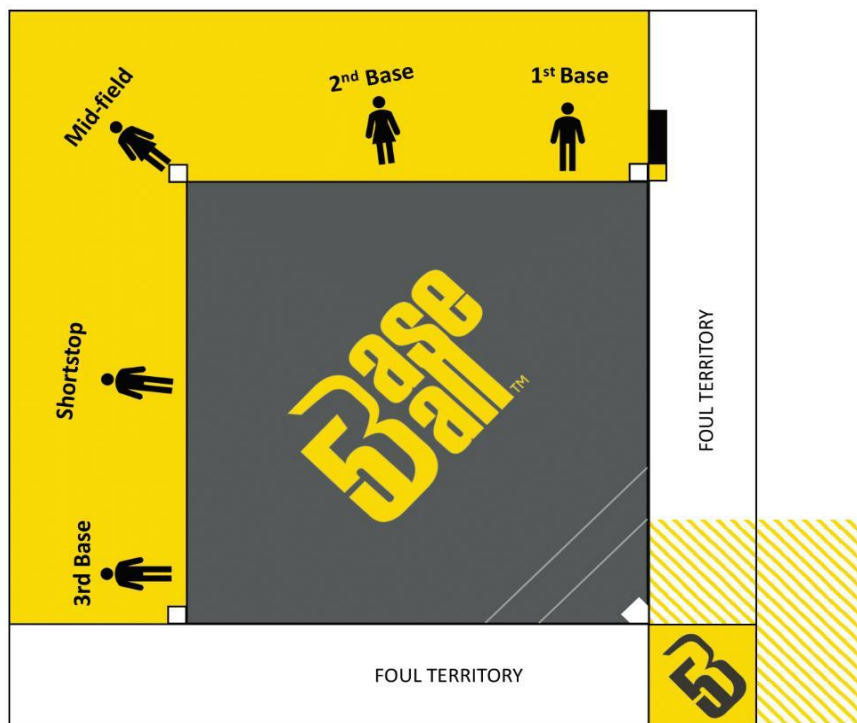


Image 5 ►

EQUIPE OFFENSIVE/DEFENSIVE

Sur le line-up, les équipes doivent indiquer les cinq joueurs actifs qui frappent de 1 à 5, ainsi que les remplaçants. L'ordre à la frappe doit être suivi tout au long du match, sauf si un joueur est remplacé par un autre. Dans ce cas, le remplaçant doit remplacer le joueur dans l'ordre à la frappe.

FRAPPE

L'action de frapper doit avoir lieu pendant que le batteur est complètement dans la boîte du batteur. Le batteur doit maintenir le contact et rester complètement dans ces lignes jusqu'à ce que la balle soit frappée loin de la main du frappeur.

Le joueur offensif doit entrer dans la boîte du frappeur et lever la main avec laquelle il a l'intention de frapper la balle.

La balle doit être frappée/giflée soit avec la paume de la main, soit avec ou le poing.

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

FRAPPE ILLEGALE

Pour la catégorie U-15 et les catégories d'âge inférieures, les joueurs auront une seconde chance en cas de frappe illégale ou de balle fausse.

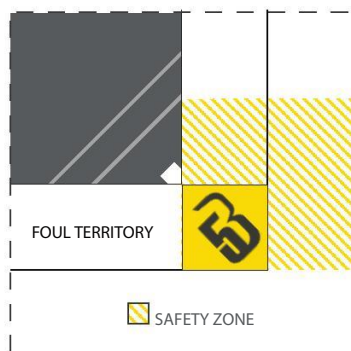


Image 6 ▶

Le premier rebond doit s'effectuer après la ligne de la zone de non-coup. Et la balle doit pouvoir rouler jusqu'à la clôture du champ extérieur si elle n'est pas touchée par un joueur défensif.

POINTS/RUNS

REMARQUE :

Pour éviter les collisions au marbre, le coureur venant du troisième base peut utiliser la boîte du frappeur pour marquer un point au lieu de devoir marcher sur le marbre.

Un point/run sera marqué chaque fois qu'un coureur avance légalement et touche la première, la deuxième, la troisième et le marbre avant que trois joueurs offensifs ne soient retirés pour mettre fin à la manche.

EXCEPTION : Un point/run n'est pas marqué si le coureur avance vers le marbre pendant un jeu dans lequel le troisième retrait est effectué :

- sur le frappeur-coureur avant qu'il ne touche la première base ;
- sur un coureur en situation de jeu forcé ; ou
- sur un coureur précédent qui est déclaré éliminé parce qu'il n'a pas réussi à toucher l'une des bases.



Dans l'éventualité d'un retrait sur un attrapée de volée, les coureurs doivent retourner ou rester sur leur base de départ jusqu'à ce que la balle soit attrapée. Un coureur peut être retiré si l'équipe défensive touche cette base alors qu'elle est en possession de la balle avant le jeu suivant.

RETRAITS

*Si un coureur qui revient a déjà dépassé la ou les bases suivantes, il/elle doit retoucher la ou les bases dans l'ordre inverse L'équipe en défense doit effectuer trois retraits dans une manche pour changer de côté et devenir l'équipe en attaque.

** Définition de « simulation » : déclarer une main et frapper avec l'autre OU commencer le mouvement de frappe, puis ARRÊTER et redémarrer

*** Si un joueur frappe par erreur hors d'ordre, l'action entraînera un retrait pour l'équipe offensive. Le batteur légitime sera retiré et l'ordre de frappe devra reprendre avec le joueur suivant. L'équipe défensive est responsable d'avertir l'un des officiels du jeu avant le prochain batteur.

**** Il est interdit aux joueurs offensifs de glisser/plonger dans le Baseball5.

REMARQUE : Les coureurs doivent faire tout leur possible pour éviter une collision avec les défenseurs. Si un officiel de jeu décide qu'un coureur aurait pu éviter une collision, le coureur sera alors exclu.

Comment la défense effectue des "retraits" :

- En touchant la base (alors qu'elle est en possession de la balle) vers laquelle le coureur est « forcé » de courir ;
- En attrapant une balle frappée avant qu'elle ne touche le sol (fly out) ;
- En touchant la base (alors qu'elle est en possession de la balle) où le coureur est « forcé » de revenir après un retrait forcé ;*

* En touchant un coureur alors qu'il n'est pas sur une base ; Toucher = toucher le coureur avec la balle en main ;

* Si un frappeur atteint la 1ère base sauf mais ne parvient pas à rester dans la safe area et est touché par un défenseur alors qu'il est en dehors de la zone de sécurité.

Comment les joueurs offensifs s'éliminent en raison d'un comportement/d'une action illégale :

- En dépassant l'une des lignes de la boîte du frappeur tout en frappant la balle (les lignes font partie du terrain, dans ce cas de la boîte du frappeur) (Voir Image 7) ;
- En frappant la balle en territoire des fausses balles ;
- Si, après avoir rebondi en territoire des bonnes balles, la balle atteint le territoire des fausses balles avant de passer la première ou la troisième base, le frappeur sera exclu ;
- En étant touché par une balle frappée légalement ;
- En ratant complètement la balle en essayant de frapper ;
- En faisant intentionnellement semblant de frapper la balle ; **
- En ne faisant pas toucher la balle frappée au moins une fois le territoire des bonnes balles avant de toucher les clôtures ou de passer au-dessus des clôtures ;
- En ne faisant pas toucher la clôture par la balle frappée (si un joueur défensif n'a pas préalablement touché la balle) ;
- En ne respectant pas l'ordre des frappeurs et en frappant à la place d'un coéquipier ; ***
- Par un coureur quittant la base avant que le frappeur ne frappe la balle ; dans ce cas, le coureur est déclaré éliminé ;
- En dépassant un coéquipier alors qu'il est en train de courir vers les bases ;
- En étant touché alors que deux coureurs ou plus sont sur la même base par (le joueur indiqué le plus loin dans l'ordre des frappeurs sera déclaré « éliminé » si nous sommes dans une situation de jeu non forcé) ;
- En sortant de la boîte du frappeur avant que la balle n'atteigne le territoire des bonnes bases ;
- En glissant/plongeant pour tenter d'atteindre une base en toute sécurité ou pour tenter d'éviter un contact****.



Image 7 ➡

BALLE MORTE

**Si un joueur défensif, en possession ferme de la balle alors qu'il/elle est en territoire de jeu, sort du terrain de jeu, la balle reste en jeu.*

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

Attraper = tentative du joueur défensif de prendre possession de la balle après qu'elle lui ait été lancé par un coéquipier

Si, après un coup sûr valide, la balle quitte le terrain de jeu et n'est plus jouable par la défense, le jeu s'arrête.

Dans de tels cas, l'une des mesures suivantes sera appliquée :

- Aucune base supplémentaire n'est accordée si la balle quitte le terrain de jeu alors qu'un joueur défensif tente de récupérer le coup sûr.*
- Des bases supplémentaires ne sont accordées qu'en cas d'erreurs défensives.
- Des erreurs peuvent être appelées par n'importe lequel des officiels de jeu si une balle quitte le terrain de jeu en raison d'un lancer erroné ou d'une réception manquée.
- En cas d'erreur défensive, chaque coureur avance d'une base de plus que celle qu'il essayait d'atteindre au moment où le joueur défensif a lancé la balle.
- La balle est également morte si l'officiel de jeu appelle une obstruction (chaque coureur avance d'une base).

CAS SPECIFIQUE – BASES PLEINES, DEUX RETRAITS

Dans la situation où les bases sont pleines et où il y a deux retraits et où le coureur en 3^e base est le prochain frappeur (selon l'ordre des frappeurs), chaque coureur avance d'une base : le coureur en 3^e base va frapper, le coureur en 2^e base va en 3^e base et le coureur en 1^{re} base va en 2^e.

Un coureur de suppléance (joueur du banc) est placé en 1^{re} base afin que l'ordre des frappeurs soit respecté.

Dans les compétitions mixtes, lors de la sélection du coureur de suppléance, l'équilibre des sexes doit toujours être respecté.

Dans les équipes comptant seulement cinq joueurs, dans toute situation où le prochain joueur à la Frappe est sur base, le premier joueur retiré dans cette manche doit effectuer un suppléant sur la base occupée par celui au bâton. L'ordre des frappeurs sera toujours respecté.

COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

REMARQUE :

Pendant les compétitions, toute expulsion entraînera une suspension minimale d'une rencontre.

Si un officiel de jeu détecte un comportement antisportif de la part d'un membre de la délégation (joueurs, entraîneur et manager d'équipe) sur et en dehors du terrain, la personne responsable peut être expulsée du jeu.

Si un membre de la délégation, pendant le jeu, proteste ouvertement contre une décision des officiels, un avertissement verbal ou écrit peut être donné. Un deuxième avertissement adressé au même membre de la délégation entraînera automatiquement une expulsion.

L'utilisation de substances étrangères telles que du pinetar ou de la colle pour améliorer l'adhérence de la balle est interdite et est considérée comme un comportement antisportif.

Si un joueur est surpris en train d'utiliser des substances étrangères, il sera automatiquement expulsé du jeu.

INTERFERENCE

Si un officiel de jeu estime qu'un coureur a interféré avec le jeu défensif, la balle devient morte. Le coureur qui a commis l'interférence doit être retiré. Si l'interférence se produit pendant la tentative de mise en jeu ou de lancer la balle frappée, le batteur/coureur doit également être retiré. Tous les autres coureurs (le cas échéant) retournent à leur base initiale.

OBSTRUCTION

Si un Officiel de jeu estime que le frappeur-coureur ou un coureur est gêné alors qu'il court vers la base suivante, la balle devient morte et tous les coureurs avancent vers les bases qu'ils auraient atteintes s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

TEMPS MORT

Un joueur peut demander un temps d'arrêt en levant les mains alors qu'il est en possession du ballon et une action est alors terminée. Le ballon est en jeu jusqu'à ce que l'arbitre du marbre accorde la demande. Dans chaque match/set, chaque équipe peut demander un temps mort de 30 secondes. La demande doit être faite par l'entraîneur à l'arbitre du marbre et elle sera accordée avant l'action suivante.

CHANGEMENTS

Changement tactique : Les remplacements tactiques peuvent avoir lieu à chaque fois qu'une équipe passe de l'attaque à la défense. Les remplaçants ne peuvent entrer qu'une seule fois en jeu. Par conséquent, ils ne peuvent pas entrer à nouveau en jeu une fois qu'ils ont été remplacés. Un joueur titulaire ne peut entrer à nouveau en jeu qu'en reprenant sa place d'origine dans l'ordre des frappeurs.

Changement pour blessure : Si un joueur est blessé, il peut être remplacé à tout moment. Le joueur blessé ne peut pas revenir sur le terrain. Si le match se joue sur une série de trois sets, le joueur blessé est hors-jeu pour toute la série.

Remplacement temporaire sur saignement/blessure : Pour des raisons de santé et de sécurité, tout joueur qui saigne ou qui a besoin de soins en raison d'une collision doit quitter le terrain pour être soigné. Pour réintégrer le terrain, il/elle doit attendre la fin de la manche. Les officiels de jeu accorderont un remplacement temporaire s'il n'est pas demandé par l'équipe. Les remplacements temporaires ne peuvent être pris en compte comptent et par conséquent, le joueur remplaçant désigné ne perd pas son droit d'entrer dans le jeu.

FIN DE RENCONTRE

La rencontre se termine à la fin de la cinquième manche si une équipe a marqué plus de points/runs que l'adversaire. Si l'équipe recevante est en tête sur la carte de score après que l'équipe visiteuse a terminé sa cinquième demi-manche offensive, le match est terminé et l'équipe recevante gagne.

Lors des matchs joués sur une série de trois sets, l'équipe qui remporte deux sets est gagnante.

BRIS D'EGALITE

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

- La première manche supplémentaire commencera avec un coureur en 1^{ère} base (le dernier frappeur de la manche précédente).
- La deuxième manche supplémentaire commencera avec des coureurs en 1^{ère} et en 2^{ème} base (le dernier frappeur et l'avant-dernier frappeur de la manche précédente).
- Les coureurs commenceront sur toutes les bases à partir de la troisième manche supplémentaire (le dernier frappeur, l'avant-dernier frappeur et l'avant-dernier frappeur de la manche précédente).
- Les coureurs doivent être placés sur la ou les bases sans modifier l'ordre des frappeurs.

REGLE DES POINTS D'ECART (MERCY RULE)

Une rencontre est terminée si une équipe mène par 15 points après trois (3) manches ou 10 après (4) quatre manches. Si une équipe atteint un avantage de 10 points ou plus au cours de la première moitié de la 5^{ème} manche, la rencontre devra être complétée en jouant la deuxième moitié de la 5^{ème} 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

STARTERS

		M/F	N°
1			
2			
3			
4			
5			

SUBSTITUTES

		M/F	N°

COMPETITION

PLACE

DATE

GAME #

SET #

VISITOR

HOME

TEAM

MANAGER

SIGNATURE



ANNEXE 2

OFFICIAL SCORE CARD

VISITOR LINE-UP

	SUB	M/F	N°	INNING										
				1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1														
2														
3														
4														
5														

HOME LINE-UP

	SUB	M/F	N°	INNING										
				1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1														
2														
3														
4														
5														

Competition

Place

Date

Game #

Set #

Visitor

Home

Home Plate Official

1st Field Official

2nd Field Official

3rd Field Official

Table Official

Offensive player ruled out

Batter safe on a hit

Batter safe

Runner on base in extra inning

End of offensive inning

Substitution

Run scored

Start-time

:

Finish-time

:

VISITOR

HOME

	1	2	3	4	5	6-EX	7-EX	8-EX	9-EX	TOTAL
VISITOR										
HOME										

ERRORS

VISITOR

HOME

REGLES OFFICIELLES WBSC BASEBALL5 2024



WBSC
**Base
Ball**TM

PUBLIE LE 01.09.2024