

WBSC  
**Baseball**<sup>TM</sup>

---

**REGLES OFFICIELLES BASEBALL5  
WBSC 2025**

**#PlayEverywhere**

# REGLES OFFICIELLES WBSC BASEBALL5

## TABLE DES MATIERES

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



# INTRODUCTION

Baseball5™ ou B5 est une version urbaine des jeux classiques de baseball et de softball. C'est une discipline rapide, jeune et dynamique qui suit les mêmes principes fondateurs que ses disciplines parentes.

Le Baseball5™ peut être joué partout et ne nécessite qu'une balle en caoutchouc.

# LE TERRAIN

## CHAMP INTERIEUR & CHAMP EXTERIEUR

Le champ intérieur (infield) est de forme carrée, avec une base à chaque coin. La distance entre les bases est de 13 m ou 42,5 ft (zone gris foncé sur l'Image 1). Le champ extérieur (outfield) est le reste du territoire de jeu valide entre le champ intérieur et la clôture du champ extérieur (zone gris clair sur l'Image 1).

En partant de la boîte du frappeur (batter's box), derrière le marbre (home plate) (Image 1), les bases sont numérotées dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (1ère, 2ème et 3ème).

60 cm = 2 ft  
 90 cm = 3 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 une zone à dégager de tout danger potentiel (tel que table, chaises, caméras, etc.) afin de protéger les joueurs.

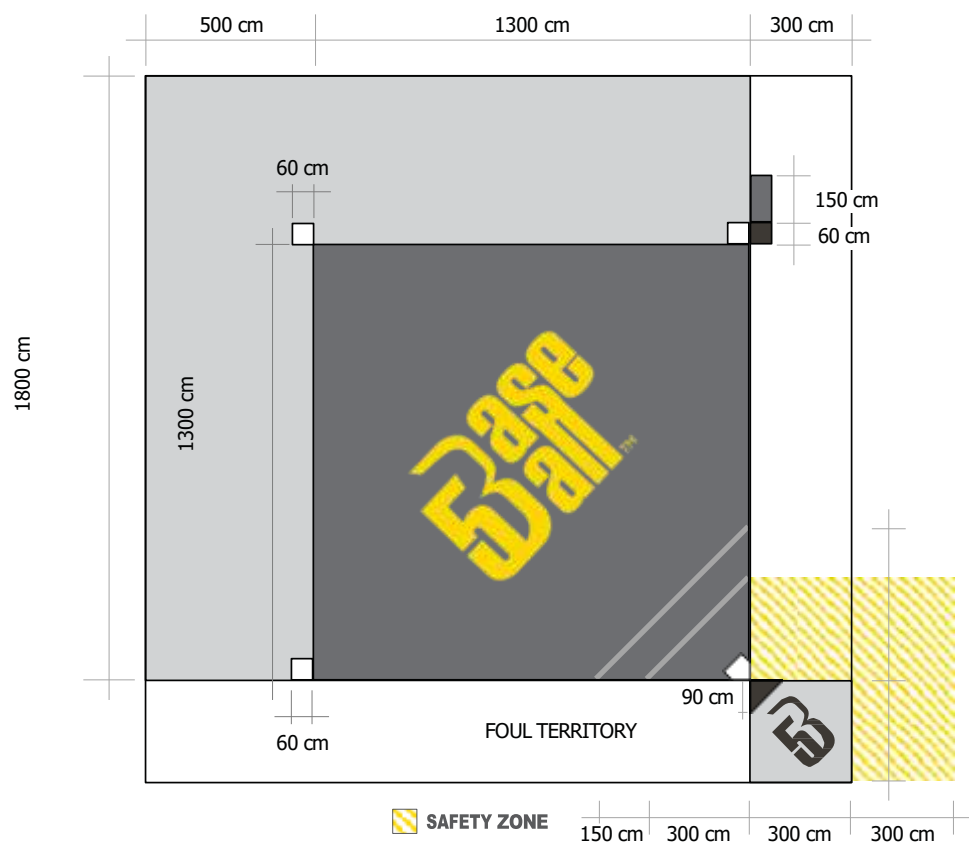


Image 1 ▶

## TERRITOIRE DES BONNES BALLES

Le territoire des bonnes balles (zones gris foncé et gris clair sur l'Image 1) est de forme carrée, mesurant 18 m (59 ft) de côté, et dont l'un des coins coïncide avec le marbre (home plate). La zone de non-rebond (no-hit zone), située devant le marbre, ne fait pas partie du territoire de jeu valide (Image 5), à l'exception de la ligne diagonale marquant la zone de non-rebond. Les lignes marquant le terrain doivent avoir une largeur de 5 cm (2 pouces), à l'exception de la ligne marquant la zone de non-rebond, qui doit être de 10 cm (4 pouces).

## ZONE DE NON-REBOND

Une ligne droite doit être tracée à partir de 4,5 m (15 ft) du marbre sur la ligne de fausse balle de la 1<sup>o</sup> base jusqu'à son équivalent sur la ligne de fausse balle de la 3<sup>e</sup> base. Pour la catégorie U-15, la zone de non-rebond est marquée à 3 m. La ligne doit avoir une épaisseur de 10 cm (4 pouces).

## BOÎTE DE FRAPPE

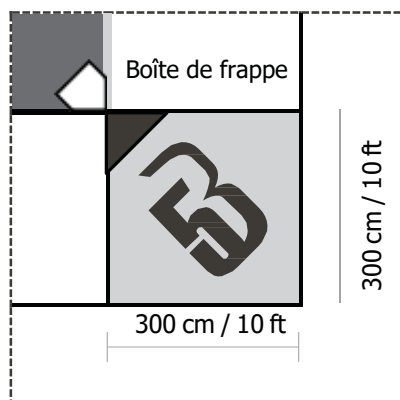


Image 2 ▶

La boîte de frappe est de forme carrée, mesurant 3 m (10 ft) de côté. Elle est placée en dehors du territoire des bonnes balles et est construite sur l'extension des deux lignes de fausse balle se croisant au coin du marbre. (Image 2)

## BASES

La forme et la taille idéales des 1<sup>o</sup>, 2<sup>o</sup> et 3<sup>o</sup> bases sont un carré de 60 cm (2 ft) de côté. Les bases doivent être simplement marquées sur le sol. Les 2<sup>o</sup> et 3<sup>o</sup> bases se trouvent dans le champ extérieur, le marbre se trouve dans la zone de non-frappe, et la 1<sup>o</sup> base est partagée entre le champ extérieur et le territoire des fausses balles.



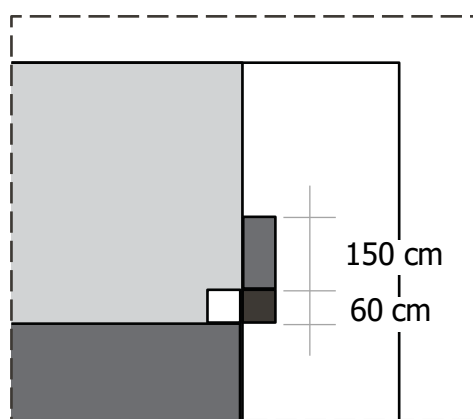
## PREMIERE BASE

Pour éviter les collisions, la 1<sup>o</sup> base est « doublée » (image 3). Cela permet au défenseur de réaliser le jeu défensif en territoire des bonnes balles (en utilisant la base blanche de l'image 3, appelée "1<sup>o</sup> base") tandis que l'objectif du coureur est d'atteindre/toucher la 1<sup>o</sup> base en territoire des fausses balles (gris foncé sur l'image 3, appelée "base offensive"). Le frappeur-coureur doit courir par le but extérieur, sauf dans les situations décrites ci-dessous où il peut utiliser la base blanche en territoire des bonnes balles:

1. Aucune action n'est initiée en 1<sup>o</sup> base;
2. Un lancer imprécis oblige le joueur défensif de 1<sup>o</sup> base à dépasser la 1<sup>o</sup> base pour attraper la balle avant que le coureur ne touche la 1<sup>o</sup> base. Le joueur de champ peut utiliser le côté extérieur de la base pour éviter une collision.

Une fois que le frappeur-coureur a dépassé la 1<sup>o</sup> base et a manifesté son intention d'avancer vers la 2<sup>o</sup> base, il ne peut retourner que sur la base située en territoire des bonnes balles (base blanche).

Image 3 ►



Pour rester en sécurité, le frappeur doit demeurer dans la zone délimitée par le socle et la zone de sécurité de 1,5 m (5 pi) qui y est rattachée (zone grisée centrale sur l'image 3). Si le frappeur sort de la zone de sécurité, il peut être éliminé par un contact physique hors de celle-ci.

## MARBRE

*\* Si un joueur défensif, en attendant un lancer (relais), marche ou se tient debout sur la plaque de sécurité, l'Officiel de Jeu peut signaler une obstruction.*

Pour éviter les collisions, le marbre est doublé (Image 4). Cela permet aux joueurs de se positionner en zone autorisée (en utilisant la base blanche de l'image 4, appelée "marbre"), tandis que le coureur doit atteindre/toucher la base située dans la zone de frappe (base gris foncé de l'image 4, appelée « plaque de sécurité », un triangle de 90 cm de côté).

Le coureur doit passer par la plaque de sécurité, sauf dans les situations décrites ci-dessous où il/elle peut utiliser le marbre :

1. Aucun jeu n'est réalisé au niveau du marbre;
2. Un lancer imprécis oblige le joueur défensif à se rendre en territoire des fausses balles pour rattraper la balle. Le joueur défensif peut utiliser la plaque de sécurité pour éviter une collision\*.

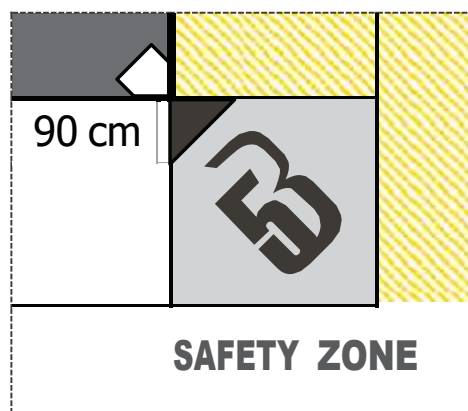


Image 4 ▲

## CLÔTURES

La hauteur idéale des clôtures est de 100 cm ou 3 ft. Cependant, chaque ligue/organisation de tournoi peut décider d'autres moyens de limiter le terrain de jeu, tels que l'utilisation de murs existants ou le marquage au sol. Dans ces cas, des règles de terrain spécifiques doivent être établies et communiquées à tous les participants.



## PRINCIPES DE GOUVERNANCE DU BASEBALL5

Baseball5™ est une discipline sportive officielle régie par la Confédération mondiale de baseball et de softball (WBSC), et est donc soumise à tous les statuts, règlements, règles et principes de gouvernance applicables de la WBSC.

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

Toute compétition, match, jeu ou tournoi de baseball international entre équipes et/ou clubs relevant de la juridiction et/ou des auspices d'un ou plusieurs membres et/ou comprenant un ou plusieurs joueurs relevant de la juridiction et/ou des auspices d'un ou plusieurs membres, relèvera de la juridiction de la WBSC et sera soumise aux statuts, au code des divisions, aux règlements intérieurs, aux règles et aux règlements établis par la WBSC. Les membres à part entière de la WBSC sont les seules autorités compétentes dans chaque pays pour sélectionner leur équipe nationale et détiennent le droit exclusif de représenter le nom, le drapeau et les couleurs du pays ou du territoire.

Résumé sur les actifs (voir l'article 24 complet des statuts de la WBSC ici)

Les actifs Baseball5 de la WBSC comprennent :

1. Le nom "Baseball5", toute publication du WBSC, comme les bulletins d'information, les magazines, les annuaires, les documentaires, etc., ainsi que l'acronyme "WBSC", "B5", les logos et marques actuels de l'organisation et tous ceux qui pourraient être créés ultérieurement..
2. Le Baseball5 World/Global Rankings pour toutes les catégories.
3. Tous les compétitions officielles des équipes nationales relevant de la juridiction de la WBSC.
4. Le nom Baseball5 World Cup ainsi que toutes ses différentes catégories d'âge et toutes les autres compétitions déposées et enregistrées (Baseball5 World Tour, Baseball5 Pro Circuit...).
5. Les compétitions officielles et tournois de Baseball5 et autres qui puissent être créés sous cette marque.
6. Tout logo, identité visuelle officielle et marque liés à Baseball5 et à ses compétitions, activités et événements.

# PRELIMINAIRES DE JEU

## BALLE

---

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

- La WBSC, en tant qu'instance dirigeante mondiale du Baseball5, est habilitée à certifier, homologuer et licencier les balles et les équipements.
- Les compétitions WBSC homologuées devront être jouées avec des balles Baseball5 certifiées ayant passé le processus d'homologation WBSC.

## MANCHE (INNING)

---

Une manche (inning) est une division qui correspond à une phase d'une partie de Baseball5™ où chaque équipe passe à la frappe. Une partie de Baseball5 se compose de cinq manches.

Un format de jeu différent, dans lequel une rencontre se joue sur une série au meilleur des trois sets (chaque set étant un match 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.

## LES JOUEURS

---

Le nombre de joueurs actifs par équipe pendant une partie est de cinq en tout temps. Si une équipe ne peut pas respecter le nombre minimum de joueurs requis sur le terrain, l'équipe est déclarée forfait et le match est terminé.

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

Les athlètes doivent être enregistrés sur la feuille de match (line-up) avec un numéro qui peut être librement choisi de 0 à 99. Ce numéro doit apparaître clairement sur le maillot du joueur. Il faut se référer aux documents de réglementation des compétitions pour les spécifications de l'uniforme.

## EQUIPES MIXTES

---

Dans les compétitions mixtes, l'équipe défensive doit toujours avoir un minimum de deux athlètes de chaque sexe sur le terrain. Il en va de même pour la formation officielle du line-up.

## TENUE

Uniquement dans des circonstances limitées, communiquées et approuvées, le taping peut être autorisé, au cas par cas, uniquement à des fins de prévention de blessures. Ceux-ci doivent être annoncés à l'Officiel de Marbre et approuvés avant le début de la rencontre.

Une tenue de sport urbain est requise pour jouer au Baseball5. La WBSC se réserve le droit de définir des règlements spécifiques pour la participation des joueurs à ses compétitions officielles. Le cas échéant, cette information sera présentée dans le manuel du tournoi.

Seules les genouillères et les coudières sont autorisées comme équipement de protection.

## LINE-UP (ANNEXE 1)

Le coach de chaque équipe doit présenter sa feuille de match, dûment remplie et signée, à l'Officiel de Table 15 minutes avant le début de la rencontre. L'organisateur peut exiger la présentation de cette feuille de match jusqu'à 90 minutes avant le début de la rencontre. En l'absence d'entraîneur, le responsable ou le capitaine de l'équipe est chargé de présenter la feuille de match. Une copie de la feuille de match doit être remise à l'équipe adverse avant le début de la rencontre.

STARTERS		R/F	N°
1			
2			
3			
4			
5			

SUBSTITUTES		R/F	N°

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

# REGLES

L'équipe Recevant commence la partie en défense et l'équipe Visiteur en attaque.

L'objectif de l'équipe en défense est d'éliminer trois joueurs de l'équipe en attaque afin de changer de côté. Lorsque les équipes changent de côté, l'équipe en défense passe en attaque et inversement.

L'objectif de l'équipe offensive est de marquer des points. Un point est marqué lorsqu'un joueur offensif réussit une course complète en touchant toutes les bases dans l'ordre et en rentrant au marbre "sauf" sans être éliminé par la défense.

## EQUIPE DEFENSIVE

Les cinq joueurs de l'équipe défensive doivent tous se trouver dans le territoire des bonnes balles pour pouvoir débiter une nouvelle action.

Positions:

- 1° Base
- 2° Base
- 3° Base
- Shortstop
- Midfielder

Sur l'image 5 est décrite une formation standart

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

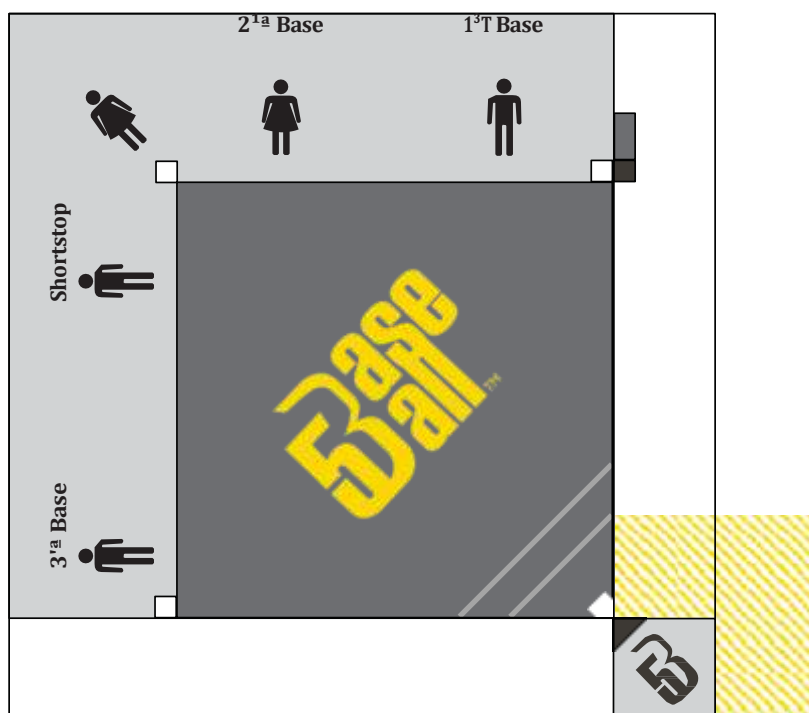


Image 5 ►

## EQUIPE OFFENSIVE

Sur la feuille de match (line-up), les équipes doivent lister les cinq joueurs partant de un à cinq, et les remplaçants. L'ordre des frappeurs doit être suivi tout au long de la partie, sauf si un joueur est remplacé par un autre. Dans ce cas, le remplaçant doit prendre la place du joueur remplacé dans l'ordre des frappeurs.

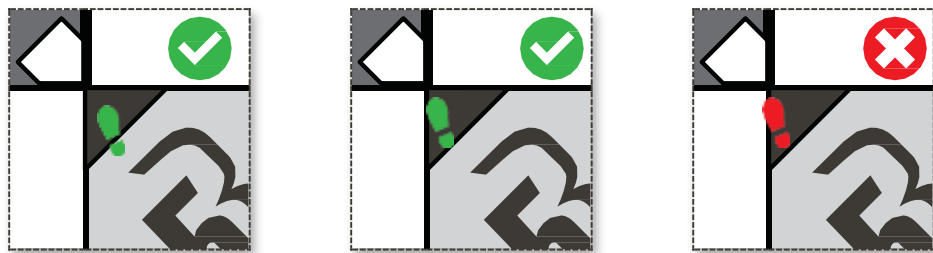
## FRAPPE

L'action de frapper la balle doit se dérouler entièrement à l'intérieur de la zone de frappe. Le frappeur doit maintenir le contact et rester entièrement à l'intérieur de ces lignes jusqu'à ce que la balle soit frappée loin de sa main.

Les joueurs offensifs doivent entrer dans la zone de frappe et lever la main avec laquelle ils ont l'intention de frapper la balle.

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

Image 6 ►

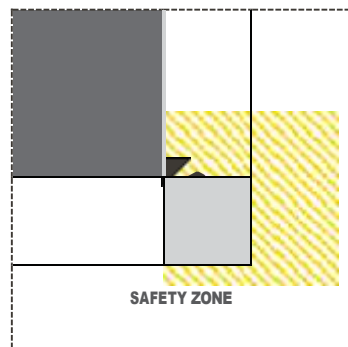


## FRAPPE ILLEGALE

NOTE:

Dans les catégories 15U et inférieure, les joueurs auront une deuxième chance en cas de frappe illégale ou de fausse balle.

Image 7 ►



Le premier rebond de la balle doit avoir lieu après ou sur la ligne de non-rebond. Et la balle doit pouvoir rouler jusqu'à la clôture du champ extérieur si elle n'est touchée par aucun joueur défensif.

## POINTS/RUNS

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

EXCEPTION: Un point n'est pas marqué si le coureur avance au marbre lors d'une action où le troisième retrait est effectué:

- Sur le frappeur-coureur avant qu'il ne touche la 1<sup>o</sup> base;
- Sur un coureur étant retiré sur jeu "forcé"; ou
- Sur un coureur précédent qui est déclaré retiré parce qu'il n'a pas réussi à toucher l'une des bases.

En cas de retrait sur un fly-out, les coureurs doivent retourner ou rester sur leur base de départ jusqu'à ce que la balle soit attrapée.

Un coureur peut être déclaré retiré si l'équipe défensive touche cette base tout en étant en possession de la balle avant la prochaine action.

## RETRAITS

*\*Si un coureur en retour a déjà dépassé la/les base(s) suivantes, il/elle doit retoucher la/les base(S) en ordre inverse.*

*\*\* Feinte 'Faking' définition: déclarer une main et frapper avec l'autre OU commencer le mouvement de frappe, s'arrêter puis recommencer.*

*\*\*\* Si un joueur frappe par erreur hors de son tour, il en résulte un retrait pour l'équipe offensive. Le frappeur légitime est alors déclaré éliminé et l'ordre de passage à la frappe reprend avec le joueur suivant. L'équipe en défense doit avertir les officiels de la rencontre avant le prochain frappeur.*

*\*\*\*\* Les joueurs offensifs ne peuvent ni glisser (slider), ni plonger (dive) en Baseball5.*

*NOTE: Les coureurs doivent faire tout leur possible pour éviter les collisions avec les défenseurs. Si un Officiel de Jeu décide qu'un coureur aurait pu éviter une collision alors il est réglementairement retiré.*

L' équipe défensive doit éliminer trois adversaires dans une manche afin de changer de côté et de devenir équipe offensive.

Comment la défense effectue des retraits ? :

- En touchant une base (tout en étant en possession de la balle) où le coureur est "force" de se rendre;
- En attrapant une balle frappée avant qu'elle ne touche le sol (attrapé de volée);
- En touchant la base (tout en étant en possession de la balle) où le coureur est "force" de retourner après un attrapé de volée; \*
- En touchant (taggant) un coureur lorsqu'il/elle n'est pas sur une base; Tagging = toucher le coureur avec la balle en main;
- Si un frappeur atteint la 1<sup>o</sup> base sauf mais ne parvient pas à rester en contact avec la safe area et qu'il est touché (taggé) en dehors de cette zone.

Comment un joueur offensive s'auto-élimine en raison d'un comportement ou d'une action illégale:

- En croisant (dépassant) une ligne de la boîte de frappe en frappant la balle (les lignes font partie du terrain, dans le cas de la boîte de frappe (Image 6);
- En frappant la balle en territoire des fausses balles;
- Si, après avoir rebondi en territoire des bonnes balles, la balle rejoint le territoire des fausses balles avant de passer la 1<sup>o</sup> ou la 3<sup>o</sup> base, et sans qu'aucun joueur défensif n'est touché préalablement la balle, le frappeur sera éliminé.
- En étant touché par une balle légalement frappée, en cas d'absence de contact de celle-ci avec un joueur défensif;
- En manquant complètement sa tentative de frappe;
- En "feintant" (faking) intentionnellement la frappe de balle; \*\*
- En veillant à ce qu'une balle frappée ne touche pas le sol au moins une fois avant de toucher les clôtures ou de passer au-dessus des clôtures, ceci en l'absence de contact préalable avec un joueur défensif ;
- En ne respectant pas l'ordre de passage à la frappe et en frappant à la place d'un coéquipier;\*\*\*
- Lorsqu'un coureur quitte la base qu'il occupe avant que le frappeur n'ait frappé la balle; il est éliminé;
- En dépassant un coéquipier pendant l'action de courir sur les bases ;
- En étant touché alors que deux coureurs ou plus sont sur la même base (le joueur listé plus tard dans l'ordre des frappeurs sera déclaré « retiré » si ce n'est pas une situation de retrait forcé);
- En sortant de la boîte du frappeur avant que la balle n'atteigne le territoire de des bonnes balles ;
- En glissant/plongeant dans la tentative d'atteindre une base sauf ou dans la tentative d'éviter un toucher (tag)\*\*\*\*.

## BALLE MORTE

*\*Si un joueur défensif, en possession ferme de la balle alors qu'il/elle se trouve en territoire des bonnes balles, sort des limites du terrain, la balle reste en jeu.*

*Fielding = tentative du joueur défensif de prendre possession de la balle suite à une frappe.*

*Attrapé = tentative du joueur défensif de prendre possession de la balle après qu'elle lui est été lancée par un/une coéquipier(e).*

Si, après une frappe validé, 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 situations suivantes sera appliquée :

- Aucune base supplémentaire n'est accordée si la balle quitte le terrain de jeu pendant qu'un joueur défensif tente de capturer la balle frappée\*
- Une base supplémentaire n'est accordée que sur une erreur défensive.
- Les erreurs peuvent être signalées par n'importe quel Officiel de Jeu, si la balle quitte l'aire de jeu à la suite d'un lancer imprécis ou d'une réception manquée.
- En cas d'erreur défensive, chaque coureur avance d'une base de plus que celle qu'il/elle tentait d'atteindre au moment où le joueur défensif a lancé la balle.
- La balle est également morte si un Officiel de Jeu appelle une obstruction (chaque coureur avance d'une base).

## BASES PLEINES, DEUX RETRAITS – CAS SPECIAUX

Dans une situation de bases pleines et deux retraits, lorsque le coureur en 3<sup>o</sup> base est le prochain frappeur (selon l'ordre de passage à la frappe), chaque coureur avance d'une base : le coureur en 3<sup>o</sup> base va frapper, celui en 2<sup>o</sup> base va en 3<sup>o</sup> base et celui en 1<sup>o</sup> base va en 2<sup>o</sup>. Un coureur suppléant (joueur remplaçant) est placé en 1<sup>o</sup> base afin de respecter l'ordre de passage à la frappe. Dans les compétitions mixtes, la parité hommes-femmes doit toujours être respectée lors de la sélection du coureur suppléant.

Dans les équipes de cinq joueurs seulement, si le prochain frappeur est sur les bases, le premier joueur retiré de la manche le remplacera comme coureur sur la base occupée par le frappeur. L'ordre de passage à la frappe sera toujours respecté.

## COMPORTEMENT ANTISPORTIF

*NOTE:*

*Pendants 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 chef d'équipe) sur ou en dehors du terrain, la personne responsable peut être expulsée du jeu.

Si un membre de la délégation proteste ouvertement contre une décision officielle pendant la partie, il pourra recevoir un avertissement verbal ou écrit. Un deuxième avertissement pour le même membre entraînera son exclusion automatique.

L'utilisation de substances étrangères telles que pinetar ou colle pour améliorer l'adhérence de la balle est interdite et considérée comme un comportement antisportif. Tout joueur surpris à utiliser de telles substances sera automatiquement exclu du match.

---

## INTERFERENCE

---

Si un Officiel de Jeu juge qu'un coureur a interféré avec le jeu défensif, la balle devient morte immédiatement. Le coureur qui a commis l'interférence sera déclaré retiré. Si l'interférence se produit pendant la tentative d'attraper ou de lancer de la balle frappée, le frappeur-coureur doit également être déclaré retiré. Tous les autres coureurs (s'il y en a) retournent à leur base initiale.

---

## OBSTRUCTION

---

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

---

## TIME

---

Un joueur peut demander un time en levant les mains tout en étant en possession de la balle et qu'une action est complétée. La balle reste en jeu jusqu'à ce que l'Officiel de Marbre accorde la demande.

Dans chaque partie/set, chaque équipe peut demander un temps mort de 30 secondes. La demande doit être faite par l'Entraîneur à l'Officiel de Marbre et sera accordée avant l'action suivante.

---

## REPLACEMENTS

---

### *Remplacement tactique :*

Les remplacements tactiques peuvent avoir lieu chaque fois qu'une équipe passe de l'attaque à la défense.

Les remplaçants ne peuvent entrer dans le match qu'une seule fois. Par conséquent, ils ne peuvent pas ré-entrer dans le match une fois qu'ils ont été remplacés.

Un joueur partant ne peut revenir dans le match que pour reprendre sa place initiale dans l'ordre des frappeurs.

### *Remplacement sur blessure :*

Si un joueur subit une blessure, il peut être remplacé à tout moment. Le joueur blessé ne peut ré-entrer dans la rencontre. Si le match se joue sur une série de 3 sets, le joueur blessé est absent pour le reste de la série.

### *Remplacement temporaire sur saignement/blessure sur collision:*

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 y revenir, il/elle doit attendre la fin de la demi-manche en cours.

## FIN DE RENCONTRE

La partie se termine à la fin de 5<sup>e</sup> manche si une équipe a marqué plus de points que l'adversaire.

Si l'équipe Recevant est en avance au tableau de score après que l'équipe Visiteur a terminé sa 5<sup>e</sup> demi-manche offensive, la partie est terminée et l'équipe Recevant gagne.

Dans les rencontres se jouant sur une série de trois sets, l'équipe qui remporte deux sets est la gagnante.

---

## REGLE DU TIE-BREAK

---

En cas d'égalité, les équipes doivent jouer et compléter des manches(s) supplémentaire(s) jusqu'à ce qu'une équipe marque plus de point que l'adversaire.

- La 1<sup>e</sup> manche supplémentaire commencera avec un coureur en 1<sup>e</sup> base (le dernier frappeur de la manche précédente)
- La 2<sup>e</sup> manche supplémentaire commencera avec des coureurs en 1<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> bases (le dernier frappeur et l'avant-dernier frappeur de la manche précédente).
- Les coureurs commenceront sur toutes les bases à partir de la 3<sup>e</sup> manche supplémentaire (le dernier frappeur, l'avant-dernier et l'antépénultième de la manche précédente)
- Les coureurs doivent être places sur la ou les bases sans modifier l'ordre des frappeurs.

---

## MERCY RULE

---

Une partie est terminée si une équipe mène par 15 points après trois (3) manches ou par 10 après quatre (4) manches. Si une équipe atteint une avance de 10 points ou plus pendant la partie supérieure de la 5<sup>e</sup> (cinquième) manche, alors la partie doit être complétée en jouant la partie inférieure de la 5<sup>e</sup> (cinquième) manche.

# ANNEXE 1

## LINE-UP OFFICIEL

### OFFICIAL LINE-UP

STARTERS		H	F	N°
1				
2				
3				
4				
5				

SUBSTITUTES		H	F	N°

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

# ANNEXE 2

## FEUILLE DE SCORAGE OFFICIELLE

### OFFICIAL SCORE CARD

COMPETITION	
PLACE	
DATE	
GAME #	SET #
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	

<ul style="list-style-type: none"> <li>X Offensive player called out</li> <li>Ⓢ Batter pinch run (1-10)</li> <li>Ⓢ Pitcher (10)</li> <li>Ⓢ Batter out (due to pitcher's fault)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ⓢ End of offensive inning</li> <li>Ⓢ Substitution</li> <li>Ⓢ Run scored</li> </ul>
---	---

<b>THE OUTS</b>	
VISITOR	HOME
<b>ERRORS</b>	
VISITOR	HOME
<b>TOTAL</b>	
VISITOR	HOME

Start-time	
Finish-time	

VISITOR	HOME
1 2 3 4 5 6 7 8 9	
R H E	

# REGLES OFFICIELLES WBSC BASEBALL5 2025



WBSC  
**Base**  
**5Ball**<sup>TM</sup>

VERSION WBSC 01.05.2025