

RÈGLES
OFFICIELLES DU
SOFTBALL
LANCER RAPIDE **2026**



FFBS

FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL

Avertissement

Les Règles Officielles du Softball Lancer Rapide (« Official Rules of Softball Fast Pitch ») initialement rédigées par la World Baseball Softball Confederation (WBSC) ne peuvent être reproduites sans son consentement. La WBSC ne peut être tenue responsable pour défaut ou non-respect de la réglementation concernant les installations, ou le manquement d'une personne participant à une rencontre, à suivre ou appliquer ces règles officielle, et n'est pas responsable des conséquences résultant du jeu d'une rencontre de softball ou du mauvais usage des règles officielles.

Précisions

Cette traduction des Règles Officielles du Softball Lancer Rapide 2026-2029, réalisée par la Commission Fédérale d'Arbitrage (CFA) de la Fédération Française Baseball & Softball (FFBS), inclue 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 les règles dans lesquelles elles sont citées, et ont la même valeur et conséquence que la règle elle-même. À contrario, la table des matières (organisation et la pagination des règles) et l'index (liste et renvoi aux articles les traitants des mots-clefs et sujets importants) ne font pas partie intégrante des règles.

Les Règles Officielles du Softball Lancer Rapide (« Official Rules of Softball Fast Pitch ») 2026-2029 sont téléchargeables sur le site de la WBSC. Dans la présente traduction, les **passages en gras soulignés** concernent les nouvelles règles et/ou modifications apparues dans l'édition 2026-2029.

RÈGLES
OFFICIELLES DU
SOFTBALL
LANCER RAPIDE

2026

Les présentes Règles Officielles du Softball Lancer Rapide sont publiées par la Fédération Française de Baseball & Softball (FFBS). Leurs applications doivent être observées dans toutes les compétitions de la FFBS. Les Règlements Généraux et les Règlements Particuliers des compétitions de la FFBS peuvent compléter, amender ou conditionner l'application de ces règles officielles.

TABLE DES MATIÈRES

SYNTHÈSE NOUVELLES RÈGLES 2026	5
<hr/>	
1. RENCONTRE	7
1.1 DÉFINITIONS	7
1.2 CONDITIONS POUR QU'UNE RENCONTRE SOIT RÉGLEMENTAIRE	9
<hr/>	
2. TERRAIN DE JEU ET ÉQUIPEMENT	17
2.1 DÉFINITIONS	17
2.2 AIRE DE JEU	21
2.3 ÉQUIPEMENT DE JEU	22
2.4 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	23
2.5 UNIFORMES	25
2.6 UNIFORMES DES COACHS ET DU MANAGER.....	26
2.7 ÉQUIPEMENT	26
CONSÉQUENCES.....	27
<hr/>	
3. PARTICIPANTS	29
3.1 DÉFINITIONS	29
3.2 ALIGNEMENT ET ROSTER	33
3.3 APPELS.....	37
CONSÉQUENCES.....	38
3.4 COACHS ET MANAGERS.....	41
CONSÉQUENCES.....	42
3.5 MEMBRES DE L'ÉQUIPE.....	42
CONSÉQUENCES.....	43
3.6 ARBITRES.....	44
CONSÉQUENCES.....	46
3.7 SCOREURS	46
<hr/>	
4. LANCER	47
4.1 DÉFINITIONS	47
4.2 CONFÉRENCE DÉFENSIVE	49
CONSÉQUENCES.....	49
4.3 CONDITIONS D'UN LANCER LÉGAL	51
CONSÉQUENCES.....	56
4.4 LANCERS D'ÉCHAUFFEMENT	58
CONSÉQUENCES.....	58

4.5 PAS DE LANCER	59
4.6 BALLE ÉCHAPPÉE	59
4.7 RETOUR DU LANCEUR.....	59
4.8 LANCEUR ILLÉGAL	60
CONSÉQUENCES.....	60
4.9 RETARD DÉFENSIF	61
CONSÉQUENCES.....	61

5. PASSAGE À LA BATTE ET COURSE SUR BASES 62

5.1 DÉFINITIONS	62
5.2 CONFÉRENCE OFFENSIVE COMPTABILISÉE.....	73
CONSÉQUENCES.....	73
5.3 BATTEUR EN ATTENTE	74
CONSÉQUENCES.....	75
5.4 LE PASSAGE À LA BATTE.....	76
CONSÉQUENCES.....	76
5.5 BATTEUR-COUREUR.....	82
CONSÉQUENCES.....	84
CONSÉQUENCES.....	88
5.6 DOUBLE BASE.....	89
5.7 UTILISATION D'UN GANT DE CHAMP, DE RECEVEUR OU DE 1 ^{ERE} BASE ILLÉGAL.....	91
5.8 ENLÈVEMENT DU CASQUE	91
5.9 TOUCHER LES BASES ET LE MARBRE DANS L'ORDRE LÉGAL	92
CONSÉQUENCES.....	93
5.10 LES COUREURS	94
CONSÉQUENCES.....	95
CONSÉQUENCES.....	100
CONSÉQUENCES.....	102

ANNEXE 1 : TERRAIN DE JEU ET DIAMANT 106

A. DIMENSIONS OFFICIELLES DU TERRAIN DE JEU	106
B. DIMENSIONS OFFICIELLES DU DIAMANT	107
C. DIMENSIONS OFFICIELLE DES BASES	107
D. DIMENSIONS OFFICIELLES DES BOÎTES DE BATTEURS ET DE RECEVEUR.....	108
E. DIMENSIONS OFFICIELLES DU MARBRE ET DE LA PLAQUE DU LANCEUR	108
F. SYNTHÈSE RAPIDE DES DISTANCES	109
G. AMÉNAGEMENT DU DIAMANT	111

ANNEXE 2 : SPÉCIFICATIONS DES BATTES 112

A. BATTES OFFICIELLES.....	112
B. BATTE D'ÉCHAUFFEMENT	113

ANNEXE 3 : SPÉCIFICATIONS DES BALLE	114
A. UNE BALLE OFFICIELLE	114
B. DIMENSIONS ET SPÉCIFICATIONS	114

ANNEXE 4 : SPÉCIFICATIONS DU GANT	116
CARACTÉRISTIQUES.....	116

ANNEXE 5 : ARBITRES	117
A. INFORMATIONS GÉNÉRALES POUR LES ARBITRES.....	117
B. SIGNAUX	118

ANNEXE 6 : SCORAGE	119
A. LA FEUILLE DE SCORAGE	119
B. LES COUPS SÛRS QUI NE DOIVENT PAS ETRE CRÉDITÉS	121
C. LES FLY BALLS SACRIFICE	122
D. POINTS PRODUITS.....	122
E. LANCEUR GAGNANT	122
F. LANCEUR PERDANT	123
G. STATISTIQUES	123
H. BASES VOLÉES	123
I. STATISTIQUES DES RENCONTRES FORFAITS	124

SYNTHÈSE NOUVELLES RÈGLES 2026

Outre des corrections de syntaxe mineures, les règles 2026-2029 WBSC modifient principalement 5 points :

- **Moment de référence pour quitter la base**
[Early leave]
 - Le moment de référence pour le départ de la base devient la pose du pied libre et non plus le lâcher de la balle.
 - Règles 5.10.1.a , 5.103.b.ii. et iii., 1.2.5.c.iii, 4.5.c
- **Modalité de retrait d'un coureur dépassant celui qui le précède**
[Runner is out]
 - Désormais, lorsque la balle est en jeu, le coureur qui dépasse est éliminé s'il touche la base suivante avant le coureur qu'il dépasse et non au moment du dépassement.
 - Règle 5.10.3.a.vi.
- **Interdiction des feintes de jeu sans être en possession de la balle**
[Fake play]
 - Extension de l'ancienne règle de feinte de tag sans balle à l'ensemble des actions qui constituent une feinte de tentative de jeu sur un coureur sans être en possession de la balle
 - Règle 5.1.17
- **Restrictions espace et accompagnement de l'échauffement des lanceurs**
[Bull pen]
 - Ajout de la définition de l'espace d'échauffement et des restrictions afférentes
 - Règle 2.14A
 - Limitation du nombre de membres d'une équipe dans l'espace dédié à l'échauffement des lanceurs et interdiction d'interagir avec les joueurs en jeu.
 - Règle 3.5.1.b et conséquences
- **Autorisation d'inclure certains accessoires au grip de la batte**
[Altered bat]
 - Désormais toute pièce supplémentaire tel que dispositif de maintien, un cône d'évasement ou un dispositif d'amortissement doit être fixé au grip avec du ruban adhésif.
 - Règle 2.1.1 et Annexe 2 A.11

Par ailleurs des définitions sont ajoutées, des modifications de l'aménagement du terrain sont induites, et des précisions sont apportées :

- **Territoire des balles mortes**
[Dead ball territory]
 - Ajout de la définition.
 - Règles 2.1.6 (en conséquence la définition de l'abri des joueurs devient la règle 2.1.6A)

- **Poteaux des fausses balles**
[Foul poles]
 - Ajout de la définition avec l'obligation qu'ils soient d'une couleur différente de la balle.
 - Règle 2.1.7A
- **Boîtes des coachs**
[Caoc's boxes]
 - Elles sont reculées de 91 cm par rapport à la ligne de fausses balles.
 - Règle 2.1.5 et Annexe 1.B et F. Boîtes des coachs
- **Batte qui touche le gant du receveur**
[No pitch]
 - Ajout concernant la déclaration d'une balle morte et l'annulation du lancer lorsque le batteur touche le gant du receveur avec sa batte sur un élan d'échauffement ou un mouvement en arrière avant de s'élancer sur le lancer.
 - Règle 4.5.f
- **Casquette et grille de protection défensive**
[Face mask]
 - Casquette devient facultative si port d'une grille de protection défensive, mais doit être portée visière vers l'avant lorsque gardée sous la grille.
 - Règles 2.4.3.b

Enfin, au regard de son application lors des compétitions Européenne, le retard défensif est intégré pour ne pas pénaliser les équipes nationales ou de club engagées sur ces compétitions :

- **Retard défensif**
[Defensive delay]
 - Ajout de la définition, de la règle et de ses conséquences lorsque un ou plusieurs joueurs défensifs quittent leur position de jeu sur le terrain pour rejoindre un ou plusieurs joueurs défensifs et parler ensemble, que la balle soit en jeu ou pas.
 - Règles 4.1.10, 4.9 et conséquences

Dans cette traduction, les **passages en gras soulignés** concernent les nouvelles règles et/ou modifications apparues dans l'édition 2026-2029 WBSC des Règles Officielles du Softball Lancer Rapide [Official Rules of Softball Fast Pitch].

1. 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

[Defensive team]

L'équipe en défense est l'équipe sur le terrain.

1.1.3 FORFAIT

[Forfeit]

Un forfait est la décision de l'arbitre de marbre décrétant que la rencontre est terminée en déclarant vainqueur l'équipe non fautive.

1.1.4 ÉQUIPE RECEVANTE ET ÉQUIPE VISITEUSE

[Home and visiting team]

- a) L'équipe recevante peut être déterminée de plusieurs façons, comprenant le tirage au sort (pile ou face), l'accord mutuel, la nomination lors d'un tournoi ou la 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

[Offensive team]

L'équipe à l'attaque est l'équipe qui passe à la frappe.

1.1.7 « PLAY BALL »

Quand l'arbitre de marbre 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

[Pre-game meeting]

La réunion tenue dans la zone de la plaque de but, à un moment prédéterminé, entre les arbitres, les coachs **et les** managers 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 marbre 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 **joueur nommé dans** l'effectif d'une l'équipe **qui a joué dans la rencontre**.

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

[Regulation game]

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 marbre 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 marbre a l'autorité pour **suspendre ou interrompre** une rencontre à tout moment en raison de l'obscurité, de la **météo (incluant 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 marbre peut déclarer une rencontre forfait **au bénéfice de l'équipe non fautive** 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

[Forfeited game]

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 marbre ;
- d) après que l'arbitre de marbre 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 marbre, 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 **dans l'abri des joueurs** 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

[Run ahead rule]

- 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

[Scoring runs]

- 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 batteur-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 ; d'un coureur qui quitte sa base avant **que le pied libre [non-pivot] du lanceur ne touche le sol durant son mouvement de lancer** ;
 - iii. 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

[Appeal plays]

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

[Dead ball appeal].

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 marbre 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

[Winner of the game]

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 sept (7) à zéro (0) en faveur de l'équipe non fautive.

1.2.8 MOTIFS D'UNE PROTESTATION

[Ground of the protest]

- a) Un protêt peut être reçu et considéré lorsqu'il porte seulement sur les situations suivantes **et l'exemple de la règle 1.2.9, mais en aucun celles mentionnées à la règle 1.2.10** :
 - 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 conséquence** appropriée pour une infraction donnée.
- b) Après qu'un lancer a été délivré (légal ou illégal), aucune décision arbitrale ne peut **faire l'objet d'un jeu appel** ou être changée.
- c) À tout moment, une protestation peut être soumise à l'autorité appropriée autre que l'arbitre de marbre si elle porte sur l'éligibilité d'un **joueur de l'effectif d'une équipe** [roster].

1.2.9 PROTESTATIONS

[Protests]

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 batteur 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 touché** 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 touché** 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

[Invalid protests]

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

[Giving notice of a protest]

- a) Autre que pour l'éligibilité d'un joueur, le dépôt d'une protestation doit être clairement fait auprès de l'arbitre de marbre :
 - 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 le coach principal** de l'équipe qui proteste doit signifier ce

- d) dépôt. L'arbitre de marbre doit notifier le manager **ou le coach principal** de l'équipe adverse et le scoreur officiel.
- e) 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

[Deadline notice of a protest]

Une protestation officielle par écrit doit être remplie **S** 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, 24 heures après le plus tard entre l'heure de l'incident ou la fin de la rencontre en question est considéré un délai raisonnable.

1.2.13 EXIGENCES POUR UNE PROTESTATION FORMELLE ÉCRITE

[Requirements for a formal written protest]

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

[Result of protest]

La décision prise à propos d'une rencontre protestée **doit être prise par l'arbitre de marbre seulement après que les conditions de la règle 1.2.13 sont satisfaites et** doit être une des suivantes.

- a) La protestation est déterminée non valide et le **résultat et le** score de la rencontre telle qu'elle a été jouée, reste inchangés.
- 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 **joueur** de l'effectif d'une équipe est validée, l'équipe fautive perd la rencontre par forfait.

2. TERRAIN DE JEU ET ÉQUIPEMENT

2.1 DÉFINITIONS

2.1.1 BATTE MODIFIÉE

[Altered 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 ; 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 BATTEUR

[Batter's box]

Emplacement dans lequel le batteur 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 batteur.

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.

2.1.4A ZONE D'ÉCHAUFFEMENT DES LANCEURS

[Bullpen]

Zone désignée par un lanceur non partant pour s'échauffer. La zone d'échauffement des lanceurs peut être située en territoires des fausses balles ou en dehors de l'aires de jeu. Des zones similaires séparées doivent être allouées pour les deux équipes (équipe à domicile et équipe visiteuse). Si localisée dans le territoire des fausses balles :

- a) La zone d'échauffement des lanceurs de l'équipe à domicile doit être localisée dans le territoire des fausses balles côté troisième base au-delà de

la limite du champ intérieur avec le lanceur qui lance en direction de la clôture au fond du champ extérieur.

- b) La zone d'échauffement des lanceurs de l'équipe visiteuse doit être localisée dans le territoire des fausses balles côté première base au-delà de la limite du champ intérieur avec le lanceur qui lance en direction de la clôture au fond du champ extérieur.

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 1.B (Dimensions officielles pour le diamant) et 1.F (Tableau de référence rapide des distances)

Remarque : la distance des boîtes de coach [Coach's boxes] depuis la ligne de fausse balle est augmentée à **4,57 m (cf. Annexe 1.F Boîtes de coach).*

2.1.6 TERRITOIRE DES BALLEES MORTES [Dead ball territory]

La partie de l'aire de jeu qui n'est ni le territoire des bonnes balles ni le territoire des fausses balles et dans laquelle sont situés les abris des joueurs des deux équipes.

2.1.6A 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 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.

2.1.7A POTEAUX DES FAUSSES BALLEES

[foul poles]

Les poteaux qui sont érigés au-dessus de la clôture au fond du champ extérieur et qui font partie du territoire des bonnes balles et doivent être d'une couleur qui contraste avec celle de la balle officielle est clairement visible.

2.1.8 TERRITOIRE DES FAUSSES BALLES

[Foul territory]

Toute partie de l'aire de jeu qui n'est pas comprise dans le territoire des bonnes balles **et cela exclut le territoire des balles mortes.**

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 batteur en attente, un batteur, un batteur-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^{ère} 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^{ère} 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^{ère} BASE

[Mitt]

Un gant de receveur ou de 1^{ère} 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^{ère} 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 batteur 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 AIRE DE JEU

[The playing field]

2.2.1 NORMES DE L'AIRE DE JEU

[Playing field requirement]

- 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 **ou de lancer rapide modifié** 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

[The official diamond]

- 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 batteurs et du receveur ; cercles des batteurs 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

[Ground or special rules]

- a) Des règles spéciales ou relatives au terrain établissant les limites de l'aire de jeu **pour la rencontre ou la compétition** peuvent être convenues avant le début de la rencontre **ou de la compétition** 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 **ou si les circonstances l'exigent**. Tout obstacle situé sur le territoire des bonnes balles à une distance inférieure à la distance minimale des clôtures définie dans l'annexe 1.F (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, **le terrain tracé pour du lancer rapide ou du lancer rapide modifié** et l'écran arrière placé à la distance prescrite à partir de la plaque de but.

2.3 ÉQUIPEMENT DE JEU

[Game equipment]

2.3.1 BATTE OFFICIELLE

[Official bat]

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. Voir annexe 2.A (Spécifications des battes) pour les spécifications des battes approuvées.

2.3.2 BATTE D'ÉCHAUFFEMENT

[Warm-up bat]

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

[Official softball]

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 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

[Player Equipment]

2.4.1 GANT DE CHAMP, DE RECEVEUR OU DE 1ÈRE BASE

[Gloves and Mitts]

- 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 1ère 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 1ère 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 1ère 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

[Shoes]

- a) Tous les membres de l'équipe doivent porter des chaussures. Une chaussure doit être faite soit en toile soit en 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 semelles et talonnettes métalliques ordinaires peuvent être utilisées si les pointes des crampons ne sont pas arrondis et ne dépassent pas la semelle ou du talon de plus de 1,9cm (3/4 pouce).
- d) Aucun crampon en plastique dur, en nylon ou en polyuréthane similaire à une plaque métallique de semelle et de talonnette n'est autorisé dans les rencontres quelques soient le championnat ou le niveau de jeu.
- e) Les chaussures à crampons amovibles qui se vissent de l'extérieur de la chaussure ne sont pas autorisées ; cependant, les chaussures avec des crampons amovibles qui se vissent de l'intérieur de la chaussure sont autorisées.
- f) Pour les jeunes et seulement en lancer rapide modifié, les crampons métalliques ne sont pas autorisés quelques soient le championnat ou le niveau de jeu.

2.4.3 ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION

[Protective equipment]

- a) **MASQUES [Mask]**. 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 ou GRILLE DE PROTECTION DÉFENSIVE [Face mask]**. 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.
- Un joueur défensif qui porte un masque facial a l'option de porter une casquette.**
- c) **PLASTRONS [Body protector]**. Un receveur (adulte et jeune) doit porter un plastron.
- d) **JAMBIÈRES [Shin guards]**. 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 [Protective leg/arm guard]**. Elles peuvent être portées par un batteur et un batteur-coureur.

**Remarque : pour les championnats français voir également l'Article 154.5 des Règlements Généraux de la FFBS concernant les obligations pour les casques et les grilles de protection défensive selon les catégories.*

2.5 UNIFORMES

[Uniforms]

2.5.1 UNIFORMES DES JOUEURS

[Player uniforms]

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 [Caps]

- 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 [Pants/Sliding pants] - 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 [Numbers] - Un numéro en chiffre arabe de couleur contrastante d'au moins **mais pas plus de** 15,2 cm (6 pouces) de hauteur doit être porté au dos de tous les maillots d'uniformes. **Personne** du même **roster** d'équipe ne peut porter **les mêmes numéros ou des 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 [Names] - Les noms individuels peuvent être portés au-dessus des numéros au dos de tous les maillots d'uniformes.
- f) MOULAGES [Cast] - 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 [Distracting Adornments] - 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 UNIFORMES DES COACHS ET DU MANAGER

[Coach and manager uniform]

Les coachs **et le manager** 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 **ou un manager** choisit de porter une casquette, elle doit être conforme aux dispositions de la règle 2.5.1a).

2.7 ÉQUIPEMENT

[Equipment]

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'habilité individuelle du joueur.

CONSÉQUENCES

Règle 2.4.2	Port de chaussures non conformes
Règle 2.4.3.a)	Non port d'un casque, d'un masque ou d'une protection de gorge par un receveur
Règle 2.4.3.c) 2.4.3.d)	Non port d'un équipement obligatoire
Règle 2.5.1	Uniforme non conforme ou port d'un uniforme de façon inappropriée par un joueur
Règle 2.6	Habillement non conforme d'un coach
Conséquence	Après un avertissement donné par l'arbitre et un défaut d'obtempérer ou une répétition de la violation, un contrevenant doit être expulsé de la rencontre.

3. 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 ET MANAGER

[Coach and Manager]

Un **coach ou un manager** est responsable **des actions** de leur équipe **et de toute personne inscrite sur le roster durant la rencontre**. Un joueur peut être coach **ou manager** dans le cas où le coach est absent a été déclaré inéligible et **sorti de la rencontre ou expulsé** ou **parce 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 **une personne**, 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 10ème 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 RÉ-ENTRÉE ILLÉGALE

[Illegal re-entry]

Une ré-entrée illégale se produit lorsque :

- a) un joueur partant revient au jeu dans une position à la batte différente dans l'alignement ;
- b) un remplaçant revient au jeu, autrement que comme joueur de remplacement ;
- c) un joueur partant revient au jeu une deuxième fois, autrement que comme joueur de remplacement ; un joueur de remplacement inéligible entre en jeu ; ou
- d) le FLEX entre en jeu en attaque pour un joueur autre que le DP.

3.1.8 REMPLACEMENT NON ANNONCÉ

[Unreported substitution]

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.

3.1.9 JOUEUR INÉLIGIBLE

[Ineligible player]

Un joueur qui ne peut plus participer à une rencontre comme joueur, parce qu'il a été sorti de la rencontre [removed] par un arbitre. Un joueur inéligible peut continuer à participer en tant que coach **ou manager** pendant la rencontre.

3.1.10 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 de la rencontre [removed] 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.

3.1.11 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.

3.1.12 FEUILLE D'ALIGNEMENT

[Line-up card]

Liste des joueurs partants, des remplaçants et **du coach principal ou manager** qui est donnée à l'arbitre en chef et/ou à l'arbitre de marbre ainsi qu'au scoreur officiel avant le début de la rencontre. L'arbitre de marbre conserve la feuille d'alignement pendant la durée de la rencontre.

3.1.13 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.

3.1.14 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.

3.1.15 RÉ-ENTRÉE

[Re-entry]

Quand un joueur partant retourne au jeu après avoir été remplacé.

3.1.16 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 de la rencontre [removed] peut continuer à être assise **dans l'abri** des joueurs, mais ne peut plus participer à la rencontre sauf en tant que coach **ou manager**.

3.1.17 JOUEUR DE REMPLACEMENT TEMPORAIRE

[Replacement player]

Un joueur autorisé à entrer dans la rencontre à la place d'un joueur sorti sur saignement.

3.1.18 ROSTER

La liste de tous les joueurs éligibles pour être inscrits sur la feuille d'alignement de l'équipe.

3.1.19 JOUEUR PARTANT

[Starting player]

Un joueur inscrit sur la feuille d'alignement, qui commence la rencontre sur le terrain ou à la batte.

3.1.20 REMPLAÇANT

[Substitute]

- a) Un joueur non-partant qui n'est pas encore entré en jeu autrement que
- b) comme joueur de remplacement temporaire.
- c) Un joueur partant qui a quitté le jeu une fois et qui est éligible pour
- d) revenir dans l'alignement.

3.1.21 MEMBRE DE L'ÉQUIPE

[Team member]

Une personne autorisée à s'asseoir dans l'abri des joueurs.

3.1.22 COUREUR TEMPORAIRE

[Temporary runner]

Un joueur qui peut courir pour le receveur ou le lanceur identifié qui est sur base avec deux retraits.

3.1.23 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 ALIGNEMENT ET ROSTER

[Line-up and rosters]

3.2.1 FEUILLE D'ALIGNEMENT

[Line-up card]

- 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 **l'abri des joueurs** 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

[Players]

- 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 **sur la feuille** d'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), champ gauche (D7), champ centre (D8) et 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

[Starting players]

- a) Un joueur devient officiellement joueur partant lorsque la feuille d'alignement a été approuvée par le **coach ou manager** de l'équipe et l'arbitre de marbre 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 **coach ou manager** 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)

[Designated player (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.
- 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.
 - 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.
 - 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)

[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 (10ème) 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 marbre.
 - 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 PROVISOIRE

[Replacement player]

- a) Un joueur de remplacement provisoire 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 **de marbre** doit être informé du nouveau numéro.
- c) Un joueur de remplacement provisoire 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 provisoire 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 **coach ou manager** de l'équipe doit signaler tous les changements de la feuille d'alignement à l'arbitre de marbre. 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

[Temporary runner]

Un coureur temporaire est légal pour le receveur **et/ou** le lanceur inscrit dans l'alignement de départ dans la première moitié de la première manche ou est le receveur **et/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 ;
- 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 (REMPACEMENT)

[Entering the game (substitution)]

- 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 **manager** de l'équipe doit immédiatement le signaler à l'arbitre de marbre 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 marbre signale le changement au scoreur **officiel**.
- d) Tout remplaçant qui est entré en jeu mais n'a pas été signalé à l'arbitre **de marbre** devient un remplacement non annoncé.
- e) Il n'y a pas d'infraction si le manager, le coach ou le joueur en infraction informe l'arbitre de marbre avant que l'équipe offensée ne fasse appel.
- f) Si une blessure à un batteur, à un batteur-coureur ou à un coureur les empêche d'accéder à une base à laquelle ils ont droit, et que la balle est morte, le batteur-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 APPELS

[Appeals]

- a) Un appel doit être effectué par un manager **ou un coach** 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

Règles 3.2.2.a), 3.2.3.c) et 3.2.6.c)	Ne pas terminer une rencontre avec le nombre de joueurs requis.
Conséquence	La rencontre est accordée par forfait à l'équipe non fautive.
Règles 3.1.9.a), 3.1.9.b), 3.2.4.b)ii, 3.2.5.c)ii, 3.2.6.d), 3.2.8.a) et 3.2.8.e)	Remplacement non-annoncé a) d'un remplaçant ;ou b) d'un joueur selon la règle du joueur de remplacement temporaire.
Conséquence	<p>a) Un remplaçant non-annoncé doit faire l'objet d'un jeu d'appel.</p> <p>b) L'appel doit être porté à l'attention de l'arbitre responsable pendant que le remplaçant non-annoncé est dans la rencontre.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 met la balle en jeu, atteint une base ou marque un point, puis est découvert et qu'un appel est effectué et validé avant un lancer au batteur 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.</p> <p>ii. Tous les retraits qui se sont produits lors de la présence en jeu du remplaçant non annoncé sont maintenus.</p> <p>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 batteur 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.</p>

	<p>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.</p> <p>h) Un remplaçant qui est une ré-entrée illégale est soumis à la sanction pour l'infraction commise.</p> <p>i) Un remplaçant qui est déclaré joueur inéligible subit la pénalité correspondant à cette violation.</p>
<p>Règles 3.1.7, 3.1.10, 3.2.5.d) et 3.2.8</p>	<p>Ré-entrée illégale</p>
<p>Conséquence</p>	<p>1. 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> <ul style="list-style-type: none"> 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 ; ii. les conséquences d'un remplacement illégal doivent aussi s'appliquer ; iii. un remplaçant légal doit entrer en jeu à la place du joueur expulsé et un nouveau manager doit être nommé ; 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>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</p>

	10ème 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.
Joueur inéligible Règles 3.1.10.c, 3.1.9	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 COACHS ET MANAGERS

[Coaches/Managers]

3.4.1 GÉNÉRALITES

[In general]

- a) Un coach ou un **manager** a la responsabilité d'annoncer à l'arbitre de marbre tout changement survenant dans l'alignement.
- b) Un **joueur**, coach **ou manager** ne doit pas utiliser un langage **ou des gestes** qui donnent une image négative des joueurs, des arbitres, des spectateurs **ou des joueurs, coach ou manager de l'autre équipe**.
- c) Aucun équipement de communication n'est autorisé **durant la rencontre** entre **ou parmi** :
 - i. un coach ou un manager sur l'aire de jeu ;
 - ii. un coach **ou un manager** et l'abri des joueurs ;
 - iii. un coach **ou un manager** et tout joueur ; ou
 - iv. les tribunes des spectateurs et **l'aire de jeu** y compris l'abri des joueurs, un coach, **un manager** et un joueur.
- 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 **ou manager** qui participe au jeu en tant que joueur.
- e) Un joueur-coach **ou manager** participant au jeu peut diriger et aider verbalement **ou par gestes** les membres de son équipe durant la rencontre **mais pas avec un équipement de communication**.
- 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 marbre le nom de la personne qui assumera les fonctions de manager pour le reste de la rencontre.

3.4.3 COACHS DE BASE

[Base coaches]

- 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 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

Règle 3.4	Infraction aux obligations d'un coach.
Conséquence	Un avertissement doit être donné pour la première infraction. Toute infraction suivante d'un coach <u>ou d'un</u> manager de la même équipe entraînera l'expulsion <u>de ce coach ou manager</u> .
Règle 3.4.3.c)	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 MEMBRES DE L'ÉQUIPE

[Team personnel]

3.5.1 GÉNÉRALITES

- a) Aucun membre d'une équipe ne peut contester une décision de jugement d'un arbitre.
- b) Pendant une rencontre **ou quand un lanceur s'échauffe**, une personne **ou tout membre d'équipe** autorisé dans l'abri des joueurs doit demeurer dans l'abri des joueurs **ou la zone d'échauffement des lanceurs**, sauf si les règles l'autorisent ou pour une raison justifiée aux yeux de l'arbitre. Ceci inclut les joueurs autres que le batteur 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 **l'abri des joueurs** ou dans la zone désignée.
 - i. Si la zone d'échauffement des lanceurs est à l'intérieur de l'aire de jeu, un maximum de quatre personnes sont autorisées, un lanceur, un receveur, un spotter et un coach.

- ii. Pendant sa présence dans la zone d'échauffement des lanceurs :
 - 1) Le coach est seulement autorisé à coacher les joueurs dans la zone d'échauffement des lanceurs ; et
 - 2) Ni le coach, ni les joueurs ne peuvent interagir ou diriger des participants de la rencontre sur l'aire de jeu.
- 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, **coach** **ou manager** adverses, des officiels, ou des spectateurs ; ou
 - ii. commettre tout acte qui pourrait être considéré comme un comportement antisportif.

CONSÉQUENCES

Règles 3.5.1.a) Règles 3.5.1.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
Règle 3.5.1 b)ii.2)	<u>Une première infraction est un avertissement. Une deuxième violation doit entraîner l'expulsion du coach ou joueur fautif.</u>
Règle 3.5.1.c)	Conduite antisportive
Conséquence	a) Pour une première infraction, le contrevenant doit être averti. <ul style="list-style-type: none"> 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, langage ou comportement offensant ou violence physique à tout moment durant la rencontre apr[Ui5.1]ès 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 ARBITRES

[Umpires]

3.6.1 POUVOIRS ET FONCTIONS

[Power and Duties]

Les arbitres sont les représentants de la **WBSC**, 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 marbre a l'autorité pour prendre les décisions sur toutes les situations non spécifiquement décrites dans les règles.

3.6.2 L'ARBITRE DE MARBRE

[The plate umpire]

L'arbitre de marbre 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 marbre 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 batteur tente un amorti ; ou
 - ii. une balle frappée touche la personne, ou les vêtements, du batteur.
- 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 L'ARBITRE DE BASE

[The base umpire]

- 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 marbre en toutes circonstances pour faire respecter les règles du jeu.

3.6.4 RESPONSABILITÉS D'UN ARBITRE UNIQUE

[Responsibilities of a single umpire]

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

[Change of umpire]

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

[Umpire's judgement]

- 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 fautive, 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 coach ou** 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 **coach ou** 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 batteur-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

[Suspension of play]

- 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 marbre 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 **de marbre** doit suspendre le jeu à chaque fois qu'un batteur, 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 coaches 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

Règles 3.6.7	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 SCOREURS

[Scorers/Scorekeepers]

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 batteur-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.

4. LANCER

4.1 DÉFINITIONS

4.1.1 CONFÉRENCE DÉFENSIVE COMPTABILISÉE

[Charged defensive conference]

Quand un arbitre accorde un Time à l'équipe en défense ou suspend le jeu pour permettre :

- a) à un **membre** 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 batteur.

4.1.7 PIED PIVOT

[Pivot foot]

Pied avec lequel le lanceur pousse de la plaque du lanceur.

4.1.8 LANCER PAR SURPRISE

[Quick return pitch]

Lancer effectué par le lanceur avec la volonté évidente de prendre le batteur par surprise, soit avant que le batteur prenne sa position désirée dans la boîte de batteur, soit que celui-ci n'a pas repris son équilibre après le lancer précédent.

4.1.9 LANCER « SLINGSHOT »

[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.

4.1.10 RETARD DÉFENSIF

[Defensive delay]

Un retard défensif est la situation dans laquelle un ou plusieurs joueurs défensifs quittent leur position de jeu sur le terrain pour rejoindre un ou plusieurs joueurs défensifs et parler ensemble, que la balle soit en jeu ou pas.

4.2 CONFÉRENCE DÉFENSIVE

[Defensive conference]

4.2.1 CONFÉRENCE DÉFENSIVE COMPTABILISÉE

[Charged defensive conference]

- 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 **coach ou manager** 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.

CONSÉQUENCES

Règle 4.2.1.a)	Conférence défensive en trop
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

[What is not a charged defensive conference]

Ce n'est pas considéré comme une conférence défensive comptabilisée lorsque:

- a) un manager **ou un coach** de l'équipe en défense annonce un changement de lanceur à l'arbitre de marbre, 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 **de marbre** 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

[Legal pitch requirement]

4.3.1 ACTION PRÉLIMINAIRE AVANT DE DÉLIVRER UN LANCER

[Preliminary action...]

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 61cm (24 pouces) délimitant la longueur de la plaque du lanceur. Les hanches doivent être dans l'alignement des première et troisième bases.
- d) (Lancer modifié seulement - Le lanceur doit avoir les deux pieds en contact avec la plaque du lanceur dans les 61cm (24 pouces) délimitant la longueur de la plaque du lanceur. Les épaules doivent être alignées avec la première et la troisième bases.)

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. 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 DÉBUT DU LANCER

[Starting the pitch]

- 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 **ou créer** 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

[Legal delivery]

LANCER RAPIDE

[Fast pitch]

Tous les points suivants doivent être respectés pour qu'un lancer soit un lancer légal.

- a) Le lanceur doit délivrer immédiatement la balle au batteur 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 marbre** et dans la « largeur » du couloir délimité par la longueur des 61cm 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 batteur. 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 batteur sans délibérément la laisser tomber, la faire rouler ou la faire rebondir pour empêcher le batteur de la contacter.
- 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 RAPIDE MODIFIÉ

[Modified fast pitch]

Tous les points suivants doivent être respectés pour qu'un lancer soit un lancer légal.

- a) Le lanceur doit délivrer immédiatement la balle au batteur 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 de la plaque de but et dans les limites de la longueur des 61cm 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 et perdre le contact avec la plaque du lanceur et le ramener sur la plaque, créant un mouvement de balancier, constitue une action d'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 batteur sans délibérément la laisser tomber, la faire rouler ou la faire rebondir pour empêcher le batteur de la contacter.
- 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

[Defensive positioning]

- a) Un défenseur ne doit, de quelque façon que ce soit, agir de façon antisportive ou prendre une position de façon à distraire un batteur ;
- 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 batteur ou la batte.

4.3.5 SUBSTANCES ÉTRANGÈRES

[Foreign substance]

- 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 **humidifie ou** 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 seulement de la résine sont autorisés pour 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

[The catcher]

- 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 batteur devient batteur-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 batteur-coureur.

4.3.7 RELAIS A UNE BASE

[Throwing to a 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

Règle 4.3.3.k)	Un lanceur ne délivre pas la balle en 20 secondes.
Conséquence	Une balle est accordée au batteur. La balle est morte.
Règle 4.3.4.a)	Un défenseur agit de façon antisportive ou se positionne pour distraire le batteur. Il n'est pas nécessaire qu'un lancer soit délivré.
Conséquence	Le joueur est expulsé de la rencontre.
Règle 4.3.4.b)	Un défenseur se situe sur ou devant la plaque de but sans être en possession de la balle, ou touche le batteur ou la batte lors d'un possible squeeze play.
Conséquence	La balle est morte. La première base est accordée au batteur pour obstruction, et tous les coureurs avancent d'une base sur le lancer illégal.
Règle 4.3.5	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.
Règle 4.3.6.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 batteur.
Règles 4.3.1 à 4.3.7	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 contacté, une balle supplémentaire est accordée au batteur (la 1ère base si c'est la 4ème 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 batteur contacte 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 batteur 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. **Si le batteur-coureur ou un coureur commet une interférence avant que ce batteur-coureur ou coureur avance d'une base, le lancer illégal est annulé et les conséquences de l'interférence sont appliquées.**

- c) Lorsque, lors d'une situation de troisième strike, le batteur tente de contacter 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 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 batteur-coureur atteint la première base à la suite d'un troisième strike non attrapé, 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.
- d) Lorsque le manager de l'équipe en attaque n'accepte pas le résultat du jeu, la balle est morte et l'arbitre de marbre accorde une balle au batteur (la 1ère première base si c'est la 4ème balle) et tous les coureurs avancent d'une base.
- e) Lorsqu'un lancer illégal atteint le batteur, 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

4.4 LANCERS D'ÉCHAUFFEMENT

[Warm-up pitches]

- 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 batteur, 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.

CONSÉQUENCES

Règle 4.4.	Dépassement du nombre de lancers d'échauffement.
Conséquence	Une balle est accordée au batteur 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 par surprise [Quick return pitch] :
 - i) avant que le batteur ait pris sa position dans la boîte du batteur ; ou
 - ii) lorsque le batteur 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 pied libre [non-pivot] du lanceur ne touche le sol durant son mouvement de lancer ;
- 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 **participant à la rencontre** 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 ; **ou**
- f) Le batteur touche le gant du receveur avec sa batte sur un élan d'échauffement ou un mouvement en arrière avant de s'élaner sur le lancer.

4.6 BALLE ÉCHAPPÉE

[Dropped ball]

Lorsque la balle glisse ou échappe de la main du lanceur durant son lancer :

- a) l'arbitre de marbre accorde une balle au batteur ;
- b) la balle reste en jeu ; et
- c) les coureurs peuvent avancer au risque d'être retirés.

4.7 RETOUR DU LANCEUR

[Return of pitcher]

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

[Illegal pitcher]

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 **un** arbitre pour violations répétées les 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.

CONSÉQUENCES

Règle 4.8.	Lanceur illégal – Lanceur déclaré illégal retournant à la position de lanceur et qui a effectué un lancer légal ou illégal.
Conséquence	<p>a) le lanceur illégal est expulsé de la rencontre.</p> <p>b) lorsque le lanceur illégal est découvert avant le prochain lancer, le manager de l'équipe en attaque a le choix entre :</p> <ul style="list-style-type: none"> i. prendre le résultat du jeu ; ou ii. voir le jeu annulé, avec le batteur revenant à la frappe en assumant le compte de balles et strikes qui existait avant la découverte du lancer illégal ; et iii. chaque coureur retournant à la dernière base qu'il occupait au moment du lancer. <p>Un lancer n'est pas un jeu.</p>

4.9 RETARD DÉFENSIF

[Defensive delay]

- a) **Lorsqu'un ou plusieurs joueurs défensifs quittent leur position de jeu sur le terrain pour rejoindre un ou plusieurs joueurs défensifs et parler ensemble, que la balle soit en jeu ou pas, l'arbitre informe l'équipe défensive qu'il comptabilise un retard défensif pour la demi-manche en cours lorsque les joueurs reprennent leur position.**

Exception :

Un retard défensif n'est pas comptabilisé dans les situations suivantes :

- i. **Lorsque la balle est remise au lanceur après une élimination ou un coup sûr, alors que le batteur suivant n'est pas en position dans la boîte de batteur.**
 - ii. **Lorsque des défenseurs communiquent entre eux sans quitter leur position (y compris le receveur et le lanceur), ou pendant une conférence offensive de l'adversaire, une blessure, ou un autre retard administratif à condition que les défenseurs soient prêts à reprendre le jeu à la demande de l'arbitre.**
 - iii. **Lorsque un joueur de champ intérieur ramène la balle au lanceur dans une possible situation de vol de base (coureurs en 1^{ère} et 3^{ème} base pendant que la balle est en jeu).**
 - iv. **Lorsque, à la demande du receveur, quand une incompréhension dans les signaux s'est produite entre le lanceur et le receveur, l'arbitre accorde à sa discrétion une brève visite en escortant le receveur jusqu'au lanceur.**
- b) **Une équipe n'a droit qu'à un retard défensif dans sa demi-manche en défense.**

CONSÉQUENCES

<u>Règle 4.9.b)</u>	<u>Deuxième retard défensif et suivants dans la même demi-manche</u>
<u>Conséquence</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1) <u>Si le batteur en position n'a pas terminé son passage à la batte, une balle est ajoutée à son compte (cela peut générer un but sur balle).</u> 2) <u>Si le retard défensif intervient immédiatement après un coup sûr, une avancée accordée (« walk ») ou un but sur balle, le batteur suivant commence son compte avec une balle.</u>

5. PASSAGE À LA BATTE ET COURSE SUR BASES

5.1 DÉFINITIONS

5.1.1 BUT SUR BALLE

[Base on balls or walk]

Lorsque quatre lancers sont jugés par l'arbitre de marbre comme balles, y compris les lancers illégaux. Le batteur se voit attribuer la première base. La balle est en jeu.

5.1.2 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.

5.1.3 BALLE CONTACTÉE

[Batted ball]

Toute balle qui contacte la batte, ou est contactée par la batte, et retombe en territoire des bonnes balles ou en territoire des fausses balles. L'intention de contacter la balle n'est pas nécessaire.

5.1.4 BATTEUR

[Batter]

Un attaquant qui entre dans la boîte du batteur avec l'intention d'aider son équipe à marquer des points. Il continue à être batteur jusqu'à ce qu'il soit déclaré retiré par un arbitre ou qu'il devienne un batteur-coureur.

5.1.5 BATTEUR-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.

5.1.6 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.

5.1.7 BALLE BLOQUÉE

[Blocked ball]

Une balle bloquée est une balle contactée, 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.

5.1.8 AMORTI

[Bunt]

Une balle frappée sans élan, mais touchée volontairement avec la batte et qui roule lentement à l'intérieur du terrain de jeu.

5.1.9 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 contactée 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.

5.1.10 CONFÉRENCE OFFENSIVE COMPTABILISÉE

[Charged offensive conference]

Lorsque l'équipe à l'attaque demande une suspension de jeu ou retarde le jeu pour permettre au **coach, au** manager **ou à un membre de l'équipe** de conférer avec n'importe quel membre de leur équipe. Ceci inclut le batteur, le coureur, le batteur en attente, et les coachs **ou managers** entre eux.

5.1.11 BALLE MORTE

[Dead ball]

Une balle qui n'est pas en jeu et situation pendant laquelle aucune action de jeu ne peut se faire.

5.1.12 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.

5.1.13 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.

5.1.14 BASE DEPLACÉE

[Dislodged base]

Base qui n'est plus à sa position normale.

5.1.15 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.

5.1.16 BONNE BALLE

[Fair ball]

Une balle contactée de façon légale **est une balle** :

- a) qui s'arrête ou est touchée sur ou au-dessus du territoire des bonnes balles entre **le marbre** et la première base ou entre **le marbre** 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 fautive, peu importe que la balle roule sans être touchée vers le territoire des bonnes balles ou celui des fausses balles.

5.1.17 FEINTE DE JEU

[Fake play]

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, **un attraper, un signal ou tout geste qui gêne ou constitue un danger pour le coureur** constitue une obstruction.

5.1.18 BALLE EN L'AIR

[Fly ball]

Une balle frappée en l'air.

5.1.19 RETRAIT SUR JEU FORCÉ

[Force out]

Lorsqu'un coureur doit quitter la base qu'il occupe parce que le batteur devient batteur-coureur, et avant que le batteur-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.

5.1.20 FAUSSE BALLE

[Foul ball]

Une balle frappée légalement **est une balle** 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 batteur ou touche une deuxième fois la batte tenue dans la ou les mains du batteur alors que ce dernier est situé à l'intérieur de la boîte du batteur.
- f) va directement de la batte, en n'étant pas plus haute que la tête du batteur, 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.

5.1.21 FOUL TIP

- a) Une balle contactée 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 batteur ; et
 - iii. est attrapée légalement par le receveur.
- b) 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

5.1.22 HIT BY PITCH

Quand un lancer touche une partie quelconque de la personne du batteur, y compris ses mains ou ses vêtements, alors que le batteur se trouve dans la boîte du batteur et qu'il ne tente pas de contacter le lancer ou que le lancer n'est pas appelé strike. Le fait que la balle touche le sol avant de toucher le batteur n'a aucune importance.

5.1.23 BALLE CONTACTÉE ILLÉGALEMENT

[Illegally batted ball]

Lorsque le batteur contacte la balle :

- a) alors que la totalité d'un de ses pieds est complètement hors de la boîte du batteur et touche le sol quand il entre en contact avec la balle,
- b) alors que n'importe quelle partie d'un pied du batteur 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 batteur, puis est revenu à l'intérieur de la boîte du batteur et contacte la balle en étant à l'intérieur.

5.1.24 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.

5.1.25 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.

5.1.26 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.

5.1.27 EN DANGER

[In jeopardy]

Quand la balle est en jeu et qu'un attaquant peut être retiré.

5.1.28 BUT SUR BALLE INTENTIONNEL

[Intentional base on balls or intentional walk]

Lorsque l'équipe en défense demande à placer le batteur sur la première base sans avoir l'obligation de délivrer quatre lancers appelés balles. La balle est morte.

5.1.29 BALLE EN L'AIR RELACHÉE INTENTIONNELLEMENT

[Intentionally dropped 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.

5.1.30 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.

5.1.31 LINE DRIVE

Une balle en vol qui est frappée sèchement et directement dans le terrain de jeu.

5.1.32 OBSTRUCTION

Une obstruction est l'intervention :

- a) d'un défenseur ou d'un membre de l'équipe en défense qui gêne ou empêche un batteur de s'élancer sur un lancer, ou de le frapper ;
- b) d'un défenseur qui empêche **de n'importe quelle manière** la progression du batteur-coureur ou d'un coureur qui court 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 batteur-coureur ou le coureur.

5.1.33 BATTEUR EN ATTENTE

[On-deck batter]

L'attaquant dont le nom suit le nom du batteur dans l'ordre de passage à la batte.

5.1.34 JEU D'OPTION

[Option play]

Un jeu dans lequel le coach **de l'équipe ou** 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.

5.1.35 GLISSER AU-DELÀ

[Over-slide]

Lorsqu'un batteur-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 batteur-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.

5.1.36 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.

5.1.37 JEU SUR BASE

[Pick-off play]

Une tentative par l'équipe en défense de retirer un coureur qui n'est plus sur sa base à la suite d'un lancer.

5.1.38 JEU

[Play]

Après un lancer et quand la balle est en jeu :

- a) un batteur reçoit un lancer dans la boîte de batteur, s'élanche sur le lancer ou le contacte et court en direction de la première base ;
- b) après **que le pied libre [non pivot] du lanceur touche le sol pendant sa motion de lancer**, un coureur essaie de voler une base ou d'avancer sur une balle contactée; ou
- c) l'équipe en défense essaie de retirer le batteur-coureur ou un coureur.

5.1.39 COUREUR

[Runner]

Un joueur de l'équipe à la frappe qui a terminé son tour de passage à la batte, a atteint la première base, et n'a pas encore été retiré.

5.1.40 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 batteur :

- a) se positionne comme pour faire un amorti, mais ensuite contacte 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 batteur) en direction du lanceur avant de contacter la balle d'un mouvement court et rapide, ou frappe la balle au-delà du champ intérieur

5.1.41 SQUEEZE PLAY

Un jeu où l'équipe en attaque, avec un coureur en troisième base, tente de le faire marquer grâce au batteur tentant de toucher la balle.

5.1.42 VOL

[Stealing]

Quand un coureur tente d'avancer vers la base suivante ou vers la plaque de but pendant ou après un lancer au batteur.

5.1.43 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 batteur et le dessous de la rotule du batteur quand il adopte sa position naturelle à la batte.

(Lancer Modifié seulement – c'est le volume situé au-dessus de la plaque de but entre les aisselles du batteur 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 batteur prend après le lâcher du lancer et qu'il décide ou non de s'élancer sur la balle.

5.1.44 TAG

Un tag légal est l'action d'un défenseur qui touche :

- a) un batteur-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 batteur-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.

5.1.45 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.

5.1.46 RÈGLE DU TROISIÈME 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.

5.1.47 RELAIS

[Throw]

L'action accomplie par un défenseur quand il relaie la balle à un autre défenseur.

5.1.48 BALLE PIÉGÉE

[Trapped ball]

- a) Une balle en l'air ou un line drive contactée légalement qui touche le sol ou une clôture avant d'être attrapé.
- b) Une balle en l'air conactée légalement qui est attrapée contre une clôture avec le gant de champ ou le gant de receveur ou de 1ère base ou à main nue.
- c) Un relais à n'importe quelle base pour un retrait forcé qui est attrapée 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.

5.1.49 TRIPLE JEU

[Triple play]

Un jeu d'action continue de la défense pendant lequel trois attaquants sont retirés.

5.1.50 PASSAGE À LA FRAPPE

[Turn at bat]

Commence lorsqu'un joueur entre dans la boîte du batteur pour la première fois et continue jusqu'à ce que le batteur soit retiré ou devienne batteur- coureur.

5.1.51 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,

5.1.52 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.

CONSÉQUENCES

Règle 5.2.b)	Deuxième conférence comptabilisée.
Conséquence	Expulsion du coach ou du manager qui a insisté pour tenir une deuxième conférence comptabilisée.

5.3 BATTEUR EN ATTENTE

[On-deck batter]

- a) Au début d'une manche, c'est le batteur en tête de l'ordre de passage à la batte, qui doit rester dans son cercle d'attente en attendant d'être appelé dans la boîte du batteur.
- b) Une fois qu'une manche est commencée, c'est l'attaquant qui, dans l'ordre de passage à la batte, est le prochain joueur à entrer dans la boîte du batteur.
- c) Le batteur en attente :
 - i. peut prendre position à l'intérieur de n'importe lequel des cercles d'attente du batteur de sorte qu'il soit derrière le batteur et non sur le côté ouvert du batteur. Le premier batteur 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 batteur 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 batteur :
 - 1) lorsque c'est à son tour de passer à la batte ;
 - 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.

CONSÉQUENCES

Règle 5.3.c) ii.	Deuxième conférence comptabilisée.
Conséquence	Expulsion du coach ou du manager qui a insisté pour tenir une deuxième conférence comptabilisée.
Règle 5.3.c) iii.	Non port du casque quand c'est ordonné.
Conséquence	Après un avertissement, le joueur sera expulsé.
Règle 5.3.c) iv.	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.
Règle 5.3.d)	Interférence avec un défenseur pouvant effectuer un retrait.
Conséquence	<p>La balle est morte et si cette interférence se produit :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lors d'une tentative d'un défenseur de retirer un coureur ; <ol style="list-style-type: none"> a) le coureur le plus proche de la plaque de but au moment de l'interférence est retiré, et 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 batteur-coureur est devenu coureur. 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"> a) le batteur-coureur est retiré, et b) les coureurs doivent retourner à la dernière base occupée au moment du lancer.

5.4 LE PASSAGE À LA BATTE

[Batting]

5.4.1 ORDRE DE PASSAGE À LA BATTE

[Batting order]

- a) L'ordre de passage à la batte 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 batte.
- b) Le premier batteur de chaque manche est le batteur dont le nom suit celui du dernier joueur qui a complété son tour à la batte dans la manche précédente.
- c) Lorsque le troisième retrait d'une manche est effectué avant que le batteur ait terminé son tour à la batte, ce batteur sera le premier batteur 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 batte est un joueur qui ne frappe pas dans le bon ordre figurant sur la feuille d'alignement.

CONSÉQUENCES

Règle 5.4.1.	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 batte 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"> a) Lorsque l'erreur est découverte pendant que le batteur incorrect est à la batte: <ol style="list-style-type: none"> i. le batteur légitime peut de façon légale prendre sa place, et assumer le compte de balles et de strikes du batteur incorrect ; et ii. tous les points marqués ou les bases atteintes pendant que le batteur incorrect était à la batte sont réguliers. b) Lorsque l'erreur est découverte après que le batteur incorrect a terminé son tour à la frappe et avant qu'un lancer légal ou illégal n'ait été délivré à un autre batteur : <ol style="list-style-type: none"> i. le joueur qui aurait dû être à la batte est retiré ; et ii. tous les points marqués ou les bases atteintes résultant du fait que le batteur incorrect est devenu batteur-coureur sont annulés. Tout retrait effectué avant la découverte de cette infraction demeure.

	<p>iii. le batteur suivant est le joueur dont le nom suit celui du joueur déclaré retiré pour ne pas s'être présenté à la batte. Si le joueur suivant était le batteur incorrect qui a été déclaré retiré, c'est le joueur qui le suit dans l'alignement qui se présente à la batte.</p> <p>iv. lorsque le joueur qui était le batteur incorrect a été déclaré retiré, son tour à la frappe ne pourra intervenir dans la même manche, jusqu'à ce que tous les autres batteurs dans l'ordre de passage à la batte aient terminé leur tour à la batte. Si son tour à la batte survient avant que cela n'arrive, c'est le batteur après lui doit passer à la batte.</p> <p>v. lorsque le batteur déclaré retiré dans ces circonstances constitue le troisième retrait, le batteur légitime au cours de la manche suivante devra être le joueur qui se serait présenté à la batte si ce joueur avait été retiré sur un jeu ordinaire.</p> <p>vi. lorsque le troisième retrait est effectué sur un batteur-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.</p> <p>c) Lorsque l'erreur est découverte après le premier lancer légal ou illégal au batteur suivant :</p> <p>i. le tour à la frappe du batteur incorrect est légal.</p> <p>ii. tous les points marqués et les bases atteintes sont légaux.</p> <p>iii. le batteur suivant dans l'ordre des batteurs est celui dont le nom suit celui du batteur incorrect.</p> <p>iv. personne n'est déclaré retiré pour absence de passage à la batte.</p> <p>v. les joueurs qui ne se sont pas encore présentés à la batte et n'ont pas été retirés perdent leur tour de passage à la batte jusqu'au tour suivant de l'ordre régulier de passage à la batte.</p> <p>d) Aucun coureur ne doit être retiré de la base qu'il occupe pour se présenter à la batte, lorsque c'est à son tour de le faire. Il manque seulement son tour de passage à la batte, sans pénalité. Le batteur le suivant dans l'ordre de passage à la batte devient le batteur légal. Cela ne s'applique pas à un batteur-coureur qui a été retiré de la base par l'arbitre comme stipulé à l'article b.ii. ci-dessus.</p>
--	--

5.4.2 CONDITIONS POUR LE PASSAGE À LA BATTE

[Batting requirement]

- a) Un batteur doit porter un casque approuvé **à tout instant**.
- b) Un batteur doit prendre sa position dans la boîte du batteur dans les 10 secondes après que l'arbitre de marbre ait déclaré "Play Ball".
- c) Aucune personne ne peut effacer les lignes de la boîte du batteur à tout moment pendant la réunion d'avant rencontre ou pendant une rencontre.
- d) Le batteur doit avoir les deux pieds complètement à l'intérieur de la boîte du batteur avant le début du lancer. Les pieds du batteur 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 batteur soit entré pour la première fois dans la boîte du batteur, il doit y rester entre les lanceurs en gardant au moins un pied entièrement à l'intérieur de la boîte du batteur, à moins que :
 - i. une balle est contactée bonne balle ou fausse balle ;
 - ii. un élan, ou une tentative d'élan, y compris un slap ou un élan retenu entraîne le batteur hors de la boîte du batteur ;
 - iii. le batteur soit forcé de sortir de la boîte du batteur 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 marbre alors que le batteur pense que c'était une balle.

5.4.3 BALLES ET STRIKES

[Balls and strikes]

Chaque lancer légal qui n'est pas frappé par le batteur est appelé balle ou strike par l'arbitre de marbre.

- 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 batteur ne contacte 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 lanceur comme requis.
- b) Une balle est annoncée et la balle est morte :
 - i. pour chaque lancer illégal que le batteur ne contacte pas ;

- ii. lorsque le **coach ou le** manager choisit de ne pas prendre le résultat du jeu après que la balle ait été contactée ;
 - 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 un membre de l'équipe en défense efface les lignes de la boîte du batteur, une balle sera annoncée pour le membre de l'équipe en attaque actuellement à la frappe ou le prochain batteur 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 batteur ne tente pas de la contacter (lancer rapide seulement – à la condition que le haut 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 batteur 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 batteur alors que la balle se trouve dans la zone de strike ;
 - ii. pour chaque lancer que le batteur tente de contacter, qu'il rate et qu'il est touché par la balle ;
 - iii. pour chaque fausse balle lorsque le batteur a moins de deux strikes ;
 - iv. lorsque n'importe quelle partie de la personne ou des vêtements du batteur est touchée par la balle qu'il a contactée, lorsqu'il est dans la boîte du batteur et qu'il a moins de deux strikes ;
 - v. lorsque le batteur ne se positionne pas dans la boîte du batteur dans les 10 secondes après que l'arbitre **de marbre** 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 batteur :
 - 1) lorsqu'un batteur efface les lignes, l'arbitre annonce un strike. Un lancer n'a pas à être effectué ;
 - 2) lorsque le coach , le manager ou un membre de l'équipe ne participant pas au jeu efface les lignes, un strike sera annoncé sur le prochain batteur 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 batteur marche avec les deux pieds en dehors de la boîte du batteur et retarde le jeu et qu'aucune des exceptions ne s'applique. Un lancer n'a pas à être effectué.

5.4.4 **QUAND LE BATTEUR EST RETIRÉ**

[When the batter is out]

Le batteur 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 batteur :
 - i. manque le troisième strike sur élan et que la balle touche n'importe quelle partie de la personne du batteur ou qu'il n'a pas essayé de la frapper et que la balle lancée atteint le batteur dans la zone de strike. ;
 - ii. ne porte pas de casque de frappe quand c'est ordonné par l'arbitre **de marbre** ;
 - iii. entre dans la boîte du batteur 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 batteur est expulsé de la rencontre ;
 - iv. a son pied qui touche le sol complètement à l'extérieur des lignes de la boîte du batteur, 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 batteur 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. contacte une bonne balle avec la batte une seconde fois au-dessus du territoire des bonnes balles, à moins que :

- 1) le batteur se tient dans la boîte du batteur et que le contact soit fait alors que la batte est entre ses mains. Une fausse balle est annoncée ; ou
 - 2) le batteur 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) 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 batteur :
- i. empêche le receveur d'attraper ou de relayer la balle en sortant de la boîte du batteur ;
 - ii. gêne intentionnellement le receveur en restant à l'intérieur de la boîte du batteur ;
 - iii. interfère avec un jeu à la plaque de but. Si selon le jugement **d'un** arbitre l'action du batteur 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 batteur.

5.5 BATTEUR-COUREUR

[Batter-runner]

5.5.1 QUAND LE BATTEUR DEVIENT LE BATTEUR-COUREUR

[When the batter becomes the batter-runner]

Le batteur devient batteur-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 marbre et la balle est en jeu ; ou
 - ii. lorsque l'équipe en défense choisit de donner un but sur balles intentionnel au batteur par notification à l'arbitre de marbre, 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 batteur commence et complète son tour à la frappe, quel que soit le compte.
 - 2) Lorsque deux batteurs se voient offrir un but sur balles intentionnel, le deuxième but sur balles intentionnel ne peut être accordée que lorsque le premier batteur-coureur a atteint la première base. Si l'arbitre de marbre accorde à tort deux buts sur balles intentionnels en même temps, et que le premier batteur ne touche pas la première base, aucun appel ne pourra être fait sur le premier batteur 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 batteur 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 **d'un** arbitre ou d'un coureur.
- f) lorsqu'il est touché par un lancer (hit by pitch). Les mains du batteur ne doivent pas à être considérées comme une partie de la batte. La balle est morte et le batteur 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 marbre doit appeler une balle et ne pas accorder la première base.
- g) Un coup de circuit (home run) est annoncé, dans les circonstances suivantes **et** 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 **d'un** 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 d'un 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 contactée 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

Règle 5.5.1.d)	Défenseur empêchant le batteur de s'élancer ou de contacter un lancer.
Conséquence	<ol style="list-style-type: none"> 1) Un arbitre annonce une balle morte retardée avec la balle restant en jeu jusqu'à la fin de l'action de jeu en cours. 2) Le coach ou 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. 3) Si le batteur contacte 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. 4) Si le coach ou le manager ne prend pas le résultat du jeu, la règle de "l'obstruction du receveur" est appliquée en attribuant au batteur la première base et en faisant avancer tous les autres coureurs seulement s'ils y sont forcés.
Règle 5.5.1.e)	Bonne balle contactée touchant la personne, l'équipement attaché ou les vêtements d'un arbitre ou d'un coureur.
Conséquence	<ol style="list-style-type: none"> 1) après avoir touché un défenseur (y compris le lanceur), la balle est en jeu. 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. 3) avant de dépasser un défenseur, à l'exception du lanceur, sans avoir été touchée, la balle est morte.

5.5.2 LE BATTEUR-COUREUR EST RETIRÉ

[The Batter-runner is out]

- 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 batteur-coureur est touché légalement avec la balle en dehors d'une base ou que la balle est relayée en première base avant que le batteur-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 batteur-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 batteur-coureur, si après qu'il ait dépassé la base, l'appel n'est pas fait avant que le batteur-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 batteur-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 batteur-coureur :
- i. ne porte pas de casque approuvé quand c'est ordonné par **un** 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 batteur-coureur ne constitue pas nécessairement une interférence ;
- iii. interfère avec un défenseur tentant de jouer une balle frappée. Un batteur-coureur peut courir à l'extérieur de la ligne de un mètre pour éviter un défenseur qui essaye d'attraper une balle contactée ;
- 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 batteur) avant d'atteindre la première base ;
- vii. interfère avec un troisième strike relâché ;
- viii. jette sa batte, après avoir contacté la balle, de manière à causer une interférence avec l'opportunité d'un défenseur d'effectuer un retrait ; lorsque le batteur en attente interfère avec un défenseur essayant
- ix. 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 batte, qui n'est pas batteur, batteur-coureur, coureur ou batteur en attente, interfère avec un joueur défensif tentant d'attraper une balle contactée 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 **d'un** 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 **d'un** 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 batteur-coureur retourne à la batte avec un strike supplémentaire

pour la fausse balle si le batteur 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 **d'un** 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 batteur-coureur cause, selon le jugement **d'un** 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

Règle 5.5.2.a)v.	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>
Règle 5.5.2.b) ii. à xi.	Interférence causée par le batteur-coureur.
Conséquence	<p>Exception : Lorsqu'un jeu est effectué sur un coureur avant l'interférence, et</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) que le coureur est retiré ; le résultat de ce jeu s'applique. 2) que le coureur n'est pas retiré; le résultat de ce jeu est maintenu, à moins que l'interférence du batteur-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.
Règle 5.5.2.c)i.	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 batteur -coureur est assujéti à ce qui suit :

- i. Une balle contactée touchant la partie de la base située en territoire des bonnes balles est déclarée bonne, et une balle contactée 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 batteur-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 batteur -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 batteur -coureur serait retiré. Le couloir de un mètre est dupliqué 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 batteur court sur un troisième strike relâché, et que le batteur -coureur touche seulement la partie de la base située en territoire des bonnes balles, si la défense fait appel avant que le batteur -coureur ne revienne sur la partie située en territoire des bonnes balles de la première base, le batteur -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 batteur-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 batteur-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^{ÈRE} BASE ILLÉGAL

[Unsing an illegal glove or mitt]

Lorsque qu'un joueur défensif effectue un jeu sur un batteur-coureur ou un coureur pendant qu'il utilise un gant illégal, le **coach ou le** manager de l'équipe non fautive a le choix de :

- a) prendre le résultat du jeu ;
- b) dans le cas d'un batteur-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 batteur, ce batteur 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

[Removal of helmet]

- a) Lorsque la balle est en jeu **excepté sur un coup de circuit (home run) par-delà la clôture**, un batteur, un batteur-coureur ou un coureur doit être retiré quand il porte délibérément le casque de façon inappropriée ou enlève le casque. L'annonce du retrait d'un batteur-coureur ou d'un coureur qui a délibérément enlevé son casque n'annule pas une situation de jeu forcé ; toutefois, lorsqu'un batteur, un batteur-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 batteur-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 ET LE MARBRE DANS L'ORDRE LÉGAL

- a) Le batteur-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 **ensuite le** marbre), 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, 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 pas touché une base, auquel cas, il peut faire l'objet d'un appel légal s'il omet de toucher la base qu'il avait manqué.
- d) Lorsqu'un coureur ou un batteur-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 légale. 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.

CONSÉQUENCES

Règle 5.9.b) Règle 5.9.g) à j)	Toucher les bases.
Conséquence	Le coureur sera déclaré retiré si la défense fait un appel légal pour négligence de toucher une base ou pour avoir quitté une base avant qu'une balle en l'air soit touchée une première fois.

5.10 LES COUREURS

[RUNNERS]

5.10.1 UN COUREUR PEUT AVANCER AU RISQUE D'ÊTRE RETIRÉ PENDANT QUE LA BALLE EST EN JEU

[A runner may advance with jeopardy to be put out while the ball is live]

Un coureur peut avancer au risque d'être retiré pendant que la balle est en jeu :

- a) lorsque le **pied libre [non-pivot] du lanceur touche le sol durant son mouvement de lancer** ;
- 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 batteur.

CONSÉQUENCES

Règle 5.10.1.g) Règle 5.10.1.h)	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

[Bases awarded to runner(s) for 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 **d'un** arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Si l'arbitre l'estime justifié, un défenseur faisant une feinte de **jeu** 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 **d'un** 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 **d'un** 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 runner is out]

- 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. **1. Pendant que la balle est en jeu, le coureur dépasse physiquement un coureur qui le précède avant que ce coureur soit retiré. La balle reste en jeu. Le coureur qui dépasse n'est pas éliminé si le coureur précédent touche la base suivante avant lui et que les bases sont touchées dans l'ordre par chaque coureur ;**
ou
2. Si le coureur dépasse un coureur qui le précède lorsque la balle est morte ou sur le point d'être déclarée morte, le coureur qui dépasse n'est pas retiré et la balle demeure morte une fois qu'elle a été déclarée morte.
 - vii. il quitte sa base pour avancer à une autre base avant qu'une balle en l'air attrapée ait touchée un joueur défensif (*si l'équipe défensive fait un appel recevable*) ;
 - viii. il ne touche pas la ou les bases intermédiaires ou les bases, dans l'ordre légal ou son inverse (*si l'équipe défensive fait un appel recevable*), à moins qu'il soit empêché de le faire par une obstruction ;

- ix. le batteur-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 au marbre, il ne le touche pas, ne cherche pas à y revenir et qu'un joueur défensif contrôlant la balle et touchant le marbre, fait appel à **l'un** arbitre pour qu'il rende une décision ;
 - xi. il abandonne une base et entre dans **l'abri** 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 **de marbre** ;
 - ii. il ne garde pas le contact avec la base à laquelle il a droit, jusqu'à ce **que le pied libre [non-pivot] du lanceur touche le sol durant son mouvement de lancer**. Un "No pitch" est déclaré et les autres coureurs doivent retourner à la dernière base occupée légalement au moment du lancer ;
 - iii. est légitimement hors de sa base après un lancer, ou après que le batteur 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 batteur.
 - 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 batteur-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 batteur ou le batteur-coureur est déclaré retiré pour avoir interféré avec un jeu au marbre, pour empêcher un retrait évident sur un

coureur avançant au marbre. Le coureur avançant au marbre 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 batteur étant devenu batteur-coureur, lorsque :
- i. il est atteint par une bonne balle contactée (frappée, amortie ou slapée) en territoire des bonnes balles alors qu'il n'est pas en contact avec une base, et que selon le jugement **d'un** 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 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 batteur-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 batteur-coureur repassera à la frappe comme premier batteur dans la manche suivante, avec le compte original de balle et de strike annulé ;
 - v. le coureur le plus proche du marbre au moment de l'interférence, est retiré si, après qu'un coureur, un v ou un batteur-coureur a été retiré, ou après qu'un coureur a marqué un point, le coureur, le batteur ou le batteur-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. **Ceci concerne** toute autre personne autorisée à s'asseoir **dans l'abri** de l'équipe ;
 - vii. le coach proche de la troisième base court dans la direction du marbre, 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 au marbre. C'est le coureur le plus proche du marbre qui est retiré.

- viii. un coach, alors qu'il est à l'intérieur ou à l'extérieur de la boîte des coachs, ou tout autre membre de l'équipe en attaque, qui n'est pas batteur, batteur-coureur, batteur 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 batteur-coureur. Le coureur le plus proche du marbre, 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 ;
 - x. 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 ;
 - xi. lorsque le batteur en attente interfère avec la tentative d'un défenseur de retirer un coureur, le coureur le plus proche du marbre 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 du marbre est retiré.
- d) Lorsque l'arbitre de marbre 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 **de marbre**, ce n'est pas une interférence de l'arbitre et la balle reste en jeu.

CONSÉQUENCES

Règle 5.10.3.a) vii à x	Quitter sa base trop tôt lors d'une balle en l'air, manquer une base ou essayer d'aller en deuxième base, ou de manquer le marbre.
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.
Règle 5.10.3.a) xiii	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 du marbre après l'échange sera retiré en premier. Le coureur suivant qui a échangé les bases et qui est le deuxième plus proche du marbre 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 soit 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.
Règle 5.10.3.c) i à iii	Lorsque cette interférence, selon le jugement d'un arbitre, est une tentative évidente d'empêcher un double jeu, le coureur qui le suit immédiatement doit être également retiré.
Règle 5.10.3.d)	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. <ol style="list-style-type: none"> i. Si le coureur joué est retiré, le retrait est maintenu et la balle est en jeu. 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.

5.10.4 LE COUREUR N'EST PAS RETIRÉ

[The runner is not out]

- 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, **et** 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 **d'un** 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 **d'un** 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 **d'un** 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 batteur-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 pied libre [non-pivot] du lanceur touche le sol durant son mouvement de lancer**

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.

CONSÉQUENCES

Règle 5.10.4 p	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.

5.10.5 CONSÉQUENCES DES AVANCES SUR BASES (AUTRES QU'UNE OBSTRUCTION)

CONSÉQUENCES

Conséquence	Règle ou circonstance.
a) Une base accordée	i) Le batteur-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 : <ul style="list-style-type: none"> 1) lorsque quatre balles ont été appelées par l'arbitre de marbre ; la balle est en jeu ; 2) lors d'un but sur balles intentionnel ; la balle est morte ;

<p>a) Une base accordée</p>	<p>3) lorsque le batteur est victime d'une obstruction, et que l'équipe en attaque prend le choix de l'attribution de la première base au batteur; la balle est morte ;</p> <p>4) lorsqu'une balle contactée est touchée par un arbitre ou un coureur avant d'avoir dépassé un joueur défensif, à l'exception du lanceur ; la balle est morte ;</p> <p>5) lorsqu'un batteur est atteint par un lancer ; la balle est morte.</p> <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> <p>1) lorsque sur un lancer illégal non frappé par le batteur, ou si frappé par le batteur et le coach ou 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 ;</p> <p>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 ;</p> <p>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 ;</p> <p>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 ;</p> <p>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 ;</p> <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 batteur 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>
-----------------------------	---

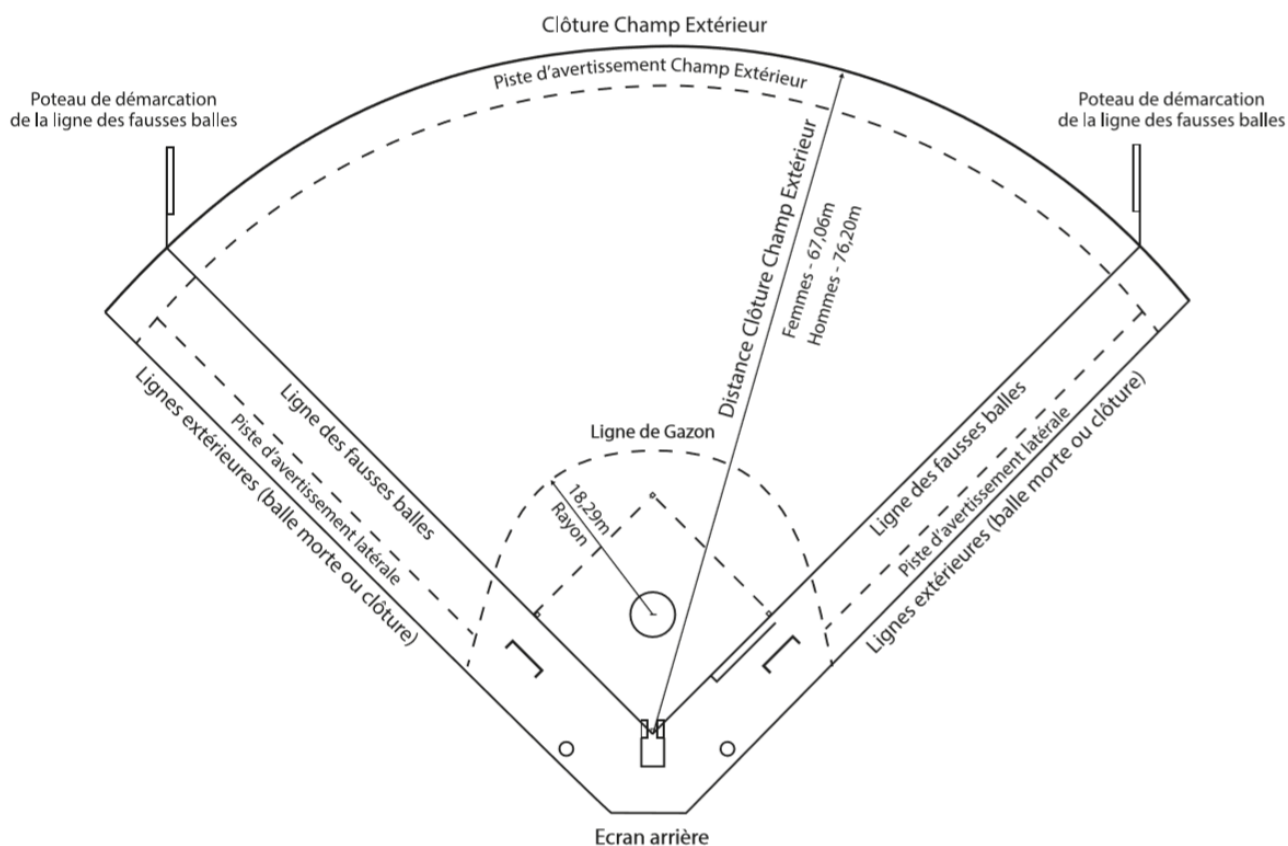
b) Deux bases accordées

- i) Le batteur-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 :
- 1) lorsqu'une bonne balle frappée sort du terrain à une distance inférieure aux dimensions d'un terrain réglementaire ;
 - 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 ;
 - 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 ;
 - 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 ;
 - 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 ;
 - 6) lorsqu'une bonne balle frappée est déviée par :
 - a) un défenseur, ou
 - 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.
- 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, **la base quittée au moment du lancer** sera considérée comme « la dernière base touchée » pour l'attribution d'un relais hors limite.
- iii) lorsqu'un équipement défensif est la cause d'une balle bloquée, l'attribution est effective :
- 1) depuis la dernière base touchée au moment du relais ;
 - 2) depuis la dernière base touchée au moment du lancer, sur une bonne balle frappée.
- iv) lorsqu'un relais touche un équipement détaché, c'est une balle morte retardée. Les bases sont attribuées à partir du moment du relais.
- v) un coureur ne se voit attribuer que deux bases et la balle est morte, lorsque, selon le jugement **d'un** arbitre, un joueur défensif,

b) Deux bases accordées	à partir du terrain de jeu, de façon intentionnelle, transporte, pousse, relaie ou donne un coup de pied à une balle en jeu 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 dans la balle dans ou vers le territoire des balles mortes.
c) Trois bases accordées	Le batteur-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. Les bases sont attribuées à partir du moment du lancer ; cependant, s'ils dépassent la base attribuée, ils le font au risque de se faire retirer.
d) Quatre bases accordées	Le batteur-coureur et le ou les coureurs se voient attribuer <u>toutes les bases</u> et le marbre, et la balle est morte dans les circonstances suivantes : i) lorsque <u>un</u> arbitre déclare un coup de circuit ; ii) lorsqu'une bonne balle est touchée par de l'équipement détaché, et que selon le jugement <u>d'un</u> arbitre, la balle serait passée au-dessus de la clôture dans le territoire des bonnes balles.
e) Attributions par Jugement de l'Arbitre	Le batteur-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 : 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 <u>d'un</u> arbitre, le joueur défensif aurait attrapé la balle frappée ou relayée s'il n'y avait pas eu interférence, le batteur-coureur est retiré et le ou les coureurs doivent revenir à la dernière base occupée au moment de l'interférence ; ou ii) lorsque la balle se coince dans l'équipement ou les vêtements de l'arbitre ou les vêtements d'un attaquant.

ANNEXE 1 : TERRAIN DE JEU ET DIAMANT

A. DIMENSIONS OFFICIELLES DU TERRAIN DE JEU



F. SYNTHÈSE RAPIDE DES DISTANCES

BASES :

La première et la troisième base sont situées à 18,29 m du marbre, de la pointe du marbre à l'arrière de la base. La seconde base est située à 25,86 m du marbre, de la pointe du marbre au milieu de la base. Les bases doivent être faites de toile ou de tout autre matériau approprié, et solidement fixées en position.

La double base (*première*) 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 contrastée) est fixée sur le territoire des fausses balles.

BOITES DES BATTEURS

[Batter's boxes]

De chaque côté du marbre elles doivent mesurer 0,91 m sur 2,13 m. La ligne intérieure doit être à 15,2 cm du marbre. La ligne avant de la boîte doit être à 1,22 m à partir de la ligne qui passe par le centre du marbre. Les lignes sont considérées comme faisant partie du rectangle de batteur.

BOITES DES COACHS

[Coach's boxes]

Délimitées par une ligne de 4,57 m de long à l'extérieur du losange. **La ligne est tracée à 4,57 m** parallèlement aux lignes de base des première et troisième bases, à l'aplomb des bases en direction du marbre.

BOITE DU RECEVEUR

[Catcher's box]

Elle doit faire 3,05m de longueur, des coins extérieurs arrière de chaque boîte des batteurs et 2,57m de largeur. Les lignes sont considérées comme étant dans la boîte du receveur.

CERCLE D'ATTENTE DU BATTEUR

[On deck Circle]

Cercle de 1,52 m, soit 0,76 m de rayon, situé à proximité de l'extrémité la plus proche du marbre de l'abri des joueurs.

CERCLE DU LANCEUR

[Pitcher's circle]

Cercle de 4,88 m, tracé du centre du bord avant de la plaque de lanceur avec 2,44 m de rayon. Les lignes sont considérées comme étant dans le cercle.

CHAMP INTERIEUR

[Infield]

Arc de cercle de 18,29 m de rayon du centre du bord avant de la plaque du lanceur.

ÉCRAN ARRIERE ET LIGNES LATÉRALES (LIGNES DES BALLES MORTES/CLOTURE LATÉRALE)

[Back stop and dead ball line/side fence]

Il doit y avoir une zone libre de minimum 7,62 m et maximum 9,14 m de distance, à l'extérieur des lignes de fausses balles. La surface entre les lignes des fausses balles et l'écran arrière et les lignes latérales doit être dégagée.

LIGNES

[Lines]

Sont tracées avec une largeur entre 5 cm et 10 cm.

LIGNE DE 1 METRE

[One meter line]

Tracée à 1 m (3 ft.) et parallèlement à la ligne de base, démarrant à mi-chemin entre le marbre et la première base.

MARBRE

[Home plate]

Constituée d'un pentagone de 43,2 cm (17 in.) de largeur pour la partie faisant face au lanceur. Les côtés de 21,6 cm (8 ½ in.) doivent être parallèles aux lignes intérieures des rectangles du batteur. Les côtés de la pointe vers le receveur ont une longueur de 30,5 cm (12 in.).

PISTE D'AVERTISSEMENT

[Warning track]

Elle doit mesurer de 3,66 m (12 ft.) à un maximum de 4,57 m (15 ft.), 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.

PLAQUE DU LANCEUR

[Pitching plate]

Faite de caoutchouc de 61 cm (24 in.) de long et 15,2 cm (6 in.) de large, le haut de la plaque doit être au niveau du sol.

TABLEAU DES DISTANCES

[Distance table]

Catégorie	Plaque du lanceur	Clôture (minimum)
FEMININ		
15U et moins	12,19 m (40 ft.)	60,96 m (200 ft.)
18U	13,11 m (43 ft.)	67,06 m (220 ft.)
plus de 18U		
MASCULIN		
15U et moins	14,02 m (46 ft.)	76,20 m (250 ft.)
18U		
plus de 18		

G. AMÉNAGEMENT DU DIAMANT

Cette section sert d'exemple pour la création d'un losange de 18,29 m entre les bases et une distance de lancer de 14,02 m.

1. Pour déterminer la position du marbre, tracer une ligne dans la direction qui est souhaitée pour construire le losange. Enfoncer un piquet dans le coin du marbre le plus proche du receveur. Fixer un cordon à ce piquet et faire des nœuds ou marquer autrement le cordon à 14,02 m, 18,29 m, 25,86 m, et 36,58 m.
2. Placer le cordon (sans étirement) le long de la ligne de direction et placer un piquet à la marque de 14,02 m. 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 25,86 m. Ce sera le centre de la deuxième base.
3. Placer la marque de 36,58 m au centre de la deuxième base et, en tenant le cordon à la marque de 18,29 m, 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 18,29 m. 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 18,29 m, traverser le terrain et de la même manière, marquer le coin extérieur de la troisième base. Le marbre, 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 du marbre au piquet de la première base et la marque de 36,58 m à la troisième base. La marque de 18,29 m devrait maintenant confirmer la distance au marbre 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. BATTES OFFICIELLES

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
 - a) les composants d'accouplement doivent avoir une clé de verrouillage unique pour empêcher des combinaisons d'équipements non certifiées sur le terrain ; et
 - b) 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 (34 in.), ni son poids dépasser 1,077 kg (38 ounces).
8. Une batte ne doit pas faire plus de 5,7 cm (2 ¼ in.) de diamètre à sa plus grande partie. Une tolérance de 0,80 mm est autorisée pour tenir compte de la dilatation.
9. Une batte pourvue de rivets, de clous, de rebords rugueux ou tranchants, ou de toute sorte de fixation extérieure qui présenterait un danger est une batte illégale. Une batte qui n'est pas en bois doit être exempte de bavures et de fissures.
10. Lorsqu'elle n'est pas en bois, elle ne doit pas avoir un manche en bois.
11. Une batte doit avoir un grip de sécurité en liège, en ruban adhésif (pas de bande plastique lisse), ou en matériau synthétique. Le grip ne doit pas être inférieur 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. De la résine, de la résine de pin [pin tar], ou des substances en aérosol peuvent être utilisées sur le grip pour améliorer la prise en main et ne sont autorisées que sur le grip. Le ruban adhésif appliqué sur le manche doit être en spirale continue. Il n'est pas nécessaire que la couche de ruban soit solide. **Toute pièce supplémentaire tel que dispositif de maintien,**

un cône d'évasement ou un dispositif d'amortissement doit être fixé au grip avec du ruban adhésif.

12. Lorsqu'elle n'est pas en bois et non fabriquée 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 solidement à l'extrémité la plus large de la batte.
 - a) 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.
 - b) la batte ne doit pas émettre de bruit lorsqu'elle est secouée. Une batte qui cliquette sera considérée comme une batte non réglementaire.
 - c) 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 un pommeau de sécurité protubérant d'au moins 0,6 cm avec un angle de 90 degrés au bas du grip. Le pommeau peut être moulé, tourné, soudé ou fixé de façon permanente. Le pommeau peut être recouvert 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 du grip de sécurité et du pommeau de sécurité de la batte officielle. "Warm-up" doit être marquée 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 BALLES

A. UNE BALLE OFFICIELLE

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.

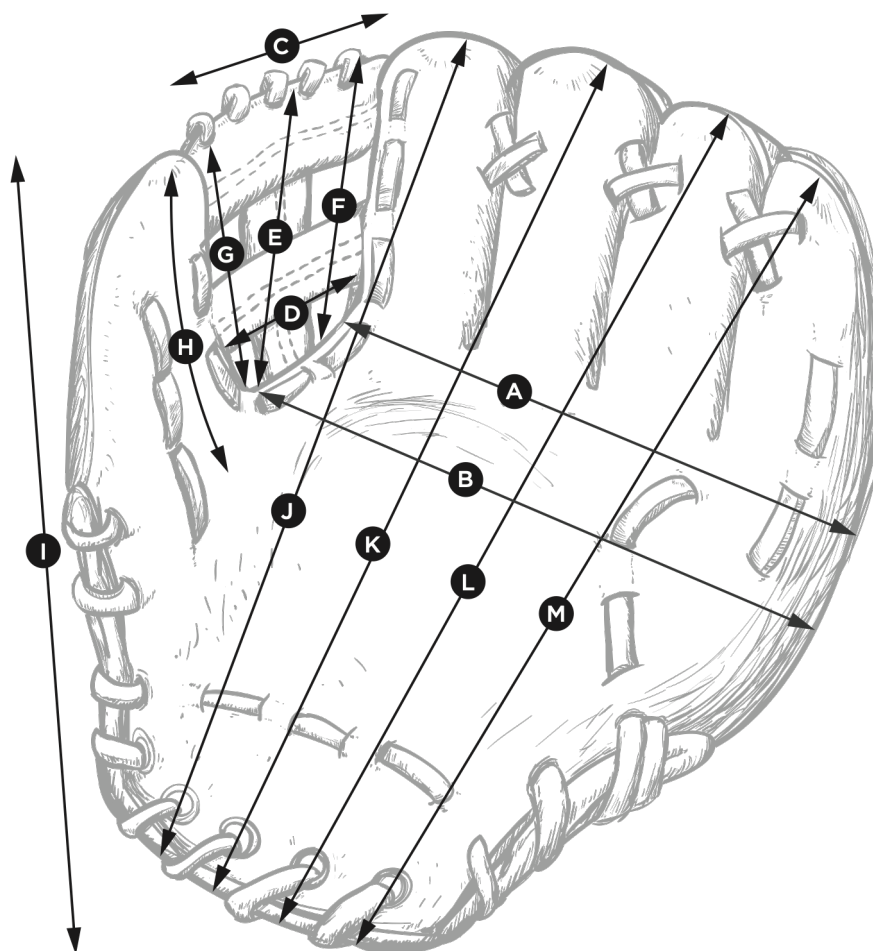
B. DIMENSIONS ET SPÉCIFICATIONS

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 **Compétitions WBSC** suivantes : 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 **Compétitions WBSC**, la force de charge nécessaire pour comprimer la balle à 0.64 cm 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.

6. Normes établies pour chaque balle :

BALLE	COULEUR	COUTURE	Taille Mini	Taille Maxi	Poids Mini	Poids Maxi
30,5cm (12")	Blanche ou Jaune <i>Avec logo WBSC</i>	Blanche ou Rouge	30,2 cm	30,8 cm	178 gr	198,4 gr

ANNEXE 4 : SPÉCIFICATIONS DU GANT



CARACTÉRISTIQUES

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	19,0 cm
G	Couture de panier au pouce	19,0 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. INFORMATIONS GÉNÉRALES POUR LES ARBITRES

- a. **Aucun des arbitres** ne doit être membre d'aucune équipe. Exemples : joueur, coach, manager, officiel, scoreur, **kiné** 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 marbre 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 **officiels**.
- 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 **et managers**.
- h. Chaque arbitre a 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 marbre,» et l'arbitre jugeant les décisions de base comme "l'arbitre de base."
- l. L'arbitre de marbre 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 **responsable de l'appel** 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, un 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 balle en l'air 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 fédérale des arbitres.

ANNEXE 6 : SCORAGE

A. LA FEUILLE DE SCORAGE

Le nom **complet** de chaque joueur, **son numéro** 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 (DP) 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.

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 balle en l'air 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 **officiel**, 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 balle en l'air 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 **officiel** doit déterminer quel joueur se fait imputer l'erreur.

B. LES COUPS SÛRS QUI NE DOIVENT PAS ÊTRE 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 **officiel**, 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 balle en l'air sacrifice est inscrite quand, avec moins de deux retraits :

- Le batteur fait marquer un coureur avec une balle en l'air attrapée, ou
- 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 balle en l'air avait été attrapée.

D. POINTS PRODUITS

Un point produit est un point attribuable à l'une des situations suivantes :

- Un coup sûr.
- Un amorti sacrifice ou giflé (LR SEULEMENT), ou une balle en l'air sacrifice (LR et LL).
- Une balle en l'air attrapée en territoire des fausses balles.
- Un retrait au champ intérieur, ou sur un choix défensif.
- Un coureur forcé au marbre 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.
- 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.

- 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.
- 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 **officiels**.
- 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.

LES
OFFICIELLES DU
SOFTBALL
LANCER RAPIDE **2026**

Maquette : François Xavier CHAFFOIS

Traduction et relectures : Nicolas CRULLI, Nicolas ROUX, Aina RAJOHNSON, Florence SAUVAGE

Version : 4.3 du 02/03/2026



FFBS

**FÉDÉRATION FRANÇAISE
BASEBALL & SOFTBALL**

FFBS
41 rue de Fécamp
75012 Paris
contact@ffbs.fr
01 44 68 89 30