

RÈGLEMENTS OFFICIELS DE SOFTBALL

(Tous droits réservés au Comité de réglementation
de la Fédération Internationale de Softball)

Révision 2001

Les nouveaux règlements et/ou modifications sont imprimés en caractères gras et italiques dans chaque section. Les références à la (BL SEULEMENT) incluent la Balle Lente Mixte.

"La permission de reproduire et de traduire les RÈGLEMENTS OFFICIELLES DE SOFTBALL a été accordé par le Comité des Règlements de Jeu de la Fédération Internationale de Softball."

"Partout où "il" ou "lui" ou autres pronoms masculins de même type paraissent comme mots ou parties de mots, le masculin comprend le féminin et vice-versa, et l'emploi de ce ou ces pronoms n'est discriminatoire d'aucune façon."

RÈGLEMENT 1. DÉFINITIONS

Sec. 1. BATON MODIFIÉ.

On considère qu'un bâton est modifié lorsque sa structure physique réglementaire a été changée. Un changement consisterait par exemple, à remplacer le manche d'un bâton en métal par un manche en bois ou un autre genre de manche, à insérer des substances à l'intérieur du bâton, à ajouter trop de ruban adhésif (plus de deux couches) au manche ou à peindre l'un des bouts du bâton à d'autres fins que celles d'identification. On ne considère pas qu'un bâton est modifié si l'on remplace la prise par une autre prise réglementaire. On considère qu'un bâton muni d'une "prise" de forme conique ou évasée est un bâton modifié.

Sec. 2. JEU D'APPEL.

Un jeu d'appel est un jeu sur lequel un arbitre ne peut prendre de décision que si le gérant, l'instructeur ou un joueur de l'équipe défensive lui demande de le faire, que la balle soit morte ou en jeu.

EXCEPTION: Un gérant, un instructeur ou un joueur de l'équipe offensive peut loger un appel si l'équipe défensive enfreint la règle de la substitution.

Si l'appel est logé par un joueur défensif, celui-ci doit se trouver dans le champ intérieur lorsqu'il loge son appel. Un appel ne peut être effectué lors des situations suivantes:

- a. Un lancer réglementaire ou non a été exécuté,
Exception : Un appel pour l'utilisation d'un substitut non réglementaire ou d'une ré-entrée non réglementaire peut être logé en tout temps pendant la participation au jeu du joueur

- non réglementaire.
- b. Le lanceur et tous les joueurs défensifs ont quitté le territoire des bonnes balles; ou
 - c. Les arbitres ont quitté le terrain de jeu alors que le dernier jeu de la partie a été effectué.

Voici les différents types d'appels :

1. **Manquer un but dans sa course**
2. **Quitter un but sur un ballon frappé avant que la balle ne soit d'abord touchée**
3. **Frapper au mauvais rang**
4. **Tenter de se rendre au deuxième but après avoir contourné le premier but**
5. **Substitution non réglementaire**
6. **Retour au jeu non réglementaire**

Sec. 3. BUT SUR BALLE.

But accordé par l'arbitre au frappeur lorsque quatre lancers ont été jugés hors de la zone des prises, ce qui permet au frappeur de se rendre au premier but sans risquer d'être retiré en s'y rendant.

Sec. 4. LIGNE DE COURSE.

Une ligne de course est une ligne directe entre un but et la position du coureur au moment où un joueur défensif tente (ou est sur le point de tenter) de toucher un coureur.

Sec. 5. BALLE FRAPPÉE.

Balle qui touche le bâton ou qui est touchée par celui-ci et retombe dans le territoire des bonnes balles ou dans le territoire des fausses balles, que le frappeur ait eu ou non l'intention de la frapper.

Sec. 6. BOÎTE DU FRAPPEUR.

Endroit où doit se situer le frappeur lorsqu'il a l'intention d'aider son équipe à marquer des points. On considère que les lignes de la boîte se situent à l'intérieur de la boîte du frappeur.

Sec. 7. FRAPPEUR-COUREUR.

Joueur qui a terminé sa présence au marbre, mais qui n'a pas encore été retiré ou qui n'a pas encore touché le premier but.

Sec. 8. ORDRE DES FRAPPEURS.

Liste officielle qui précise l'ordre dans lequel les frappeurs doivent frapper lorsque leur équipe est au bâton. Lorsque présentée, la feuille décrivant l'ordre des frappeurs doit inclure la position des joueurs.

Sec. 9. BALLE BLOQUÉE.

Balle frappée ou relayée qui est touchée, arrêtée ou manipulée par une personne qui ne participe pas au jeu ou qui touche un objet qui ne fait pas partie de l'équipement officiel ou du terrain réglementaire.

Sec.10. COUP RETENU (BR SEULEMENT).

Balle frappée sans élan qui, après avoir touché le bâton intentionnellement, roule lentement dans le champ intérieur.

Sec. 11. ATTRAPÉ.

Un attrapé est une balle frappée ou relayée qu'un joueur défensif capte de façon réglementaire avec sa(ses) main(s) ou son gant. Si le joueur défensif ne fait que retenir la balle entre ses bras ou s'il l'empêche de tomber au sol en la retenant contre toute partie de son corps, de son équipement ou de son uniforme, l'attrapé sera considéré comme complété lorsque celui-ci aura saisi et retenu la balle dans sa(ses) main(s) ou son gant. Il ne s'agit pas d'un attrapé si un joueur défensif entre en collision avec un autre joueur ou un mur ou qu'il tombe par terre immédiatement après avoir touché la balle et qu'il échappe cette dernière par suite de sa collision ou de sa chute. Un attrapé est bel et bien réussi lorsque le joueur défensif capte la balle et la conserve suffisamment longtemps pour prouver qu'il a effectivement complété l'attrapé et que son renvoi de la balle est volontaire et intentionnel. Si un joueur défensif échappe la balle en la relayant, l'attrapé sera considéré valide.

NOTE: Une balle qui touche autre chose ou une personne autre qu'un joueur défensif avant de toucher le sol, sera considérée au même titre qu'une balle qui a touché le sol.

Sec. 12. BOÎTE DU RECEVEUR.

La boîte du receveur est l'espace dans lequel le receveur doit se tenir jusqu'à ce que:

- a. (BR SEULEMENT) Le lanceur relâche la balle. Les lignes de la boîte du receveur font partie de celle-ci.
- b. (BL SEULEMENT) La balle lancée soit frappée, touche le sol ou le marbre ou atteint la boîte du receveur. Les lignes appartiennent à la boîte du receveur. Le receveur est considéré à l'intérieur de la boîte sauf lorsqu'il touche le sol à l'extérieur des lignes délimitant celle-ci.

Sec. 13. CONFÉRENCE CRÉDITÉE.

Une conférence est créditée lorsque :

- a. *(Conférence Offensive) L'équipe offensive demande un arrêt du jeu pour permettre au gérant ou un représentant de s'entretenir avec n'importe quel membre de son équipe.*
- b. *(Conférence Défensive) L'équipe défensive demande un arrêt du jeu pour quelque raison que ce soit et qu'un représentant de l'équipe défensive (qui n'est pas sur le terrain) se rend sur le terrain de jeu et livre un message à n'importe quel joueur défensif.*

Sec. 14. BALLE COUPÉE. (BL SEULEMENT)

Une balle coupée est une balle que le frappeur frappe en effectuant un moulinet de haut en bas comme s'il tentait de couper la balle de façon à ce qu'elle fasse un haut bond dans les airs.

Sec. 15. INSTRUCTEUR.

- a. Un instructeur est une personne qui est responsable des actions de son équipe sur le terrain, et représente celle-ci lors de toute communication avec les arbitres et l'équipe adverse. Un joueur peut être désigné comme instructeur si celui-ci est absent ou si le joueur en question agit à titre de joueur-instructeur.
- b. Pour les besoins des présentes règles, le gérant d'une équipe est considéré comme l'instructeur-chef.

Sec. 16. SAUT DE CORBEAU. (BR SEULEMENT)

Un saut du corbeau est défini comme étant le geste posé par le lanceur qui quitte la plaque du lanceur vers l'avant en exécutant un pas, en glissant son pied ou en sautant, et repose son pied pivot pour prendre un second point d'appui (ou point de départ), et ainsi reprendre un élan du nouveau point d'appui pour compléter son lancer. Le "Saut du Corbeau" est un geste non réglementaire.

Sec. 17. BALLE MORTE.

Une balle morte en est une qui:

- a. Touche tout objet qui n'est pas une pièce d'équipement officielle ou qui est étranger au terrain de jeu ou un joueur ou une personne qui n'est pas engagée dans la partie,
- b. Demeure coincée dans l'équipement de l'arbitre ou dans les vêtements d'un joueur offensif ou
- c. A été déclarée comme telle par l'arbitre.

La balle n'est pas en jeu et ne sera pas considérée en jeu tant que le lanceur:

1. (BR SEULEMENT) ne la tiendra pas lorsqu'il sera à l'intérieur de son cercle
2. (BL SEULEMENT) ne la tiendra pas lorsqu'il sera à proximité de la plaque du lanceur et que l'arbitre n'aura pas appelé "Au Jeu".

Sec. 18. ÉQUIPE DÉFENSIVE.

Équipe se trouvant sur le terrain.

Sec. 19. BALLE MORTE RETARDÉE.

Situation de jeu au cours de laquelle la balle demeure en vie jusqu'à la fin du jeu. Lorsque le jeu est terminé, l'arbitre annonce une "balle morte", et applique la règle appropriée (Se référer au Règlement 9, Section 3).

Sec. 20. BUT DÉPLACÉ.

But qui a été déplacé de sa position normale.

Sec. 21. DOUBLE JEU.

Un double jeu est un jeu exécuté par l'équipe défensive qui lui permet de retirer deux joueurs offensifs lors d'une action de jeu continue.

Sec. 22. EXPULSION DE LA PARTIE.

Une expulsion est le geste d'un arbitre ordonnant à un joueur, un officiel ou un membre d'une équipe de quitter le jeu et le terrain pour infraction répétée aux règles ou pour conduite antisportive délibérée.

NOTE: Le non-respect de l'ordre d'expulsion entraîne la défaite par forfait.

Sec. 23. BONNE BALLE.

Une bonne balle est une balle frappée de façon réglementaire qui:

- a. S'arrête dans le territoire des bonnes balles entre le marbre et le premier but ou entre le marbre et le troisième but.
- b. Rebondit au-delà du premier ou du troisième but, dans le territoire des bonnes balles ou au-dessus de ce dernier.
- c. Touche le premier, le deuxième ou le troisième but.
- d. Touche la personne ou les vêtements d'un arbitre ou d'un joueur lorsqu'elle se situe en territoire des bonnes balles ou au-dessus de ce dernier.
- e. Tombe d'abord dans le territoire des bonnes balles au-delà du premier ou du troisième but.
- f. Passe au-dessus du territoire des bonnes balles et tombe derrière la clôture du champ extérieur.
- g. Frappe le poteau de démarcation en vol.

- NOTE : 1. Une bonne balle doit être jugée selon la position de la balle par rapport aux lignes de fausses balles, incluant le poteau de démarcation et non pas selon que le joueur défensif se situe dans le territoire des bonnes balles ou dans le territoire des fausses balles au moment où il touche la balle. Il importe peu que la balle touche le territoire des bonnes balles ou le territoire des fausses balles en premier lieu, pourvu qu'elle ne touche pas quelque chose qui soit étranger au terrain naturel en territoire des balles fausses et qui, à tous les autres aspects, est considérée comme une bonne balle.
2. La position de la balle au moment de l'interférence détermine si la balle est bonne ou fautive, sans tenir compte si la balle qui n'a pas été touchée, roule en territoire des bonnes balles ou des fausses balles.

Sec. 24. TERRITOIRE DES BONNES BALLEES.

Partie du terrain comprise entre les lignes des premier et troisième buts et comprenant ceux-ci, allant du marbre à la clôture se situant à l'extrémité du champ extérieur, ainsi que tout espace se situant au-dessus de la zone ainsi décrite.

Sec. 25. FEINTE DE TOUCHER.

Forme d'obstruction par un joueur défensif qui ne tient pas la balle ou n'est pas sur le point de capter une balle frappée, sur un coureur qu'il gêne dans sa course lorsqu'il se rend ou revient à un but. Le coureur n'a pas à s'arrêter ou glisser. Le seul fait que la course du coureur soit ralentie constitue une obstruction.

Sec. 26. JOUEUR DE CHAMP OU JOUEUR DÉFENSIF.

Tout joueur défensif de l'équipe évoluant sur le terrain.

Sec. 27. BALLON.

Balle frappée qui monte haut dans les airs.

Sec. 28. RETRAIT SYSTÉMATIQUE OU RETRAIT FORCÉ.

Retrait qui peut être effectué seulement lorsqu'un coureur doit quitter le but qu'il occupe parce que le frappeur est devenu un coureur et avant que le frappeur ou le coureur suivant n'ait été retiré.

Sec. 29. FAUSSE BALLE.

Une fausse balle est une balle frappée régulièrement qui:

- a. S'arrête dans le territoire des fausses balles entre le marbre et le premier but ou entre le marbre et le troisième but.
- b. Rebondit au-delà du premier ou du troisième but, dans le territoire des fausses balles ou dessus de ce dernier.
- c. Tombe d'abord dans le territoire des fausses balles au-delà du premier ou du troisième but.
- d. Touche la personne d'un arbitre ou d'un joueur ou n'importe quel objet étranger au terrain naturel lorsqu'elle se situe dans le territoire des fausses balles ou au-dessus de ce dernier.
- e. Touche le frappeur alors qu'il se situe dans la boîte des frappeurs.
- f. Rebondit immédiatement au sol ou sur le marbre et touche le bâton une seconde fois alors que le frappeur est dans la boîte des frappeurs.

NOTE : 1. Une fausse balle doit être jugée selon la position de la balle par rapport aux lignes des fausses balles, incluant le poteau de démarcation et non pas selon que le joueur se situe dans le territoire des bonnes balles ou dans le territoire des fausses balles au moment où il touche à la balle.

2. La position de la balle au moment de l'interférence détermine si la balle est bonne ou fausse sans tenir compte si la balle qui n'a pas été touchée, roule en territoire des bonnes balles ou des fausses balles.

Sec. 30. RICOCHET.

Un ricochet est une balle frappée qui:

- a. Va directement du bâton aux mains du receveur.
- b. Ne monte pas plus haut que la tête du frappeur, et
- c. Est attrapée de façon réglementaire par le receveur.

NOTE: Il ne s'agit pas d'un ricochet à moins que la balle ne soit captée et tout ricochet attrapé par le receveur constitue une prise. En balle rapide, la balle est en jeu. En balle lente, la balle est morte. Il ne s'agit pas d'un attrapé si la balle rebondit, à moins qu'elle n'ait d'abord touché la(les) main(s) ou

la mitaine du receveur.

Sec. 31. CASQUE PROTECTEUR.

- a. Un casque doit être muni de deux oreillettes (une de chaque côté) et doit avoir des éléments de protection égaux ou plus grands que ceux qu'offre le casque de plastique moulé rembourré à l'intérieur. Le casque muni seulement d'oreillette sans rembourrage n'est pas conforme aux règlements.
- b. Le casque porté par le receveur peut être un casque sans protection pour les oreilles.
- c. Tout casque qui est fendu, brisé, fissuré ou altéré doit être déclaré non réglementaire et retiré de la partie.

Sec. 32. ÉQUIPE RECEVEUSE. (ÉQUIPE LOCALE)

Équipe sur le terrain de laquelle la rencontre a lieu. Si la rencontre a lieu sur un terrain neutre, l'équipe receveur sera déterminée par accord mutuel ou par tirage au sort.

Sec. 33. BÂTON NON RÉGLEMENTAIRE.

Bâton qui ne satisfait pas aux exigences du règlement 3, Sec. 1

Sec. 34. JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE NON RÉGLEMENTAIRE. (BL SEULEMENT)

Un joueur supplémentaire non réglementaire est un joueur qui enfreint les dispositions du Règlement 4, Sec. 6.

Sec. 35. LANCEUR NON RÉGLEMENTAIRE.

Un lanceur non réglementaire est un joueur qui a pris part à la partie de façon réglementaire, mais qui ne peut plus lancer

- a. Parce qu'il a été retiré de sa position de lanceur par l'arbitre ou le gérant **suite à un nombre de conférences défensives créditées qui dépasse la limite permise** ou
- b. (BL seulement) Parce qu'il a été retiré de sa position de lanceur par l'arbitre pour avoir lancé la balle à une vitesse excessive après avoir eu un avertissement.

Sec. 36. JOUEUR NON RÉGLEMENTAIRE.

Un joueur non réglementaire est:

- a. Un joueur partant qui peut revenir au jeu de façon réglementaire après avoir été remplacé et qui est revenu au jeu sans que l'arbitre en ait été informé.
- b. Un joueur substitut qui prend part à la partie sans que l'arbitre en ait été informé.

NOTE: Lorsque l'équipe adverse signale l'infraction à l'arbitre du marbre après un premier lancer réglementaire ou non réglementaire et avant que l'équipe fautive en avise l'arbitre, le joueur non réglementaire est exclu de la partie et est déclaré joueur inadmissible.

Sec. 37. RÉ-ENTRÉE OU RETOUR AU JEU NON RÉGLEMENTAIRE.

Un retour au jeu non réglementaire survient lorsque:

- a. Un joueur partant retourne au jeu une deuxième fois après avoir été remplacé deux fois de façon réglementaire.
- b. Le JS (BL SEULEMENT) retourne au jeu après avoir été substitué.
- c. Un joueur partant revient au jeu après avoir été remplacé de façon réglementaire mais ne revient pas à sa position originale dans l'ordre des frappeurs.
- d. Un joueur substitut qui a joué de façon réglementaire revient au jeu après avoir été remplacé par le joueur partant d'origine ou un autre joueur substitut.
- e. **Le JDS (BR SEULEMENT) est placé dans l'ordre des frappeurs à une position autre que pour celle du JD partant.**
- f. **Le JD partant (BR SEULEMENT) est placé dans l'ordre des frappeurs à une position autre que sa position originale de départ.**

Sec. 38. SUBSTITUTION NON RÉGLEMENTAIRE.

Une substitution non réglementaire survient lorsqu'un joueur prend part à la partie sans avoir été annoncé à l'arbitre. Il peut s'agir :

- a. D'un joueur n'ayant pas encore pris part à la partie;
- b. D'un joueur déclaré non réglementaire;
- c. D'un joueur déclaré inadmissible;
- d. D'un retour au jeu non réglementaire; ou
- e. **D'un JD (BR SEULEMENT) ou JS (BL SEULEMENT) non réglementaire.**

Sec. 39. BALLE FRAPPÉE DE FAÇON NON RÉGLEMENTAIRE.

Une balle est frappée de façon non réglementaire lorsque :

- a. Le frappeur frappe une bonne balle ou une fausse balle et que son pied se situe complètement à l'extérieur de la boîte du frappeur et touche le sol lorsqu'il frappe la balle.
- b. N'importe quelle partie du pied du frappeur touche le marbre lorsqu'il frappe la balle.
- c. Le frappeur frappe la balle avec un bâton non réglementaire ou modifié.
- d. **Le frappeur dépose un pied entièrement hors de la boîte du frappeur et déplace son pied dans la boîte du frappeur au moment de faire contact avec la balle.**

Sec. 40. BALLE ATTRAPÉE DE FAÇON NON RÉGLEMENTAIRE.

Une balle est attrapée de façon non réglementaire lorsqu'un joueur défensif capte une balle frappée, relayée ou lancée à l'aide de sa casquette, de son masque, de son gant ou d'une partie quelconque de son uniforme qui ne se trouve pas en position réglementaire.

Sec. 41. JOUEUR INADMISSIBLE.

Un joueur inadmissible est un joueur qui ne peut plus participer à la partie parce qu'il a été exclu de la partie jeu par l'arbitre. Le joueur inadmissible ne peut plus participer à la partie comme joueur. L'utilisation d'un joueur inadmissible entraîne la défaite par forfait.

Sec. 42. EN VOL.

Balle frappée, relayée ou lancée qui n'a pas encore touchée le sol

ou tout objet autre qu'un joueur défensif.

Sec. 43. AU RISQUE D'ÊTRE RETIRÉ.

Terme signifiant que la balle est en jeu et qu'un joueur offensif risque d'être retiré.

Sec. 44. CHAMP INTÉRIEUR.

Zone du terrain de jeu se situant dans le territoire des bonnes balles, normalement couverte par les joueurs de champ intérieur.

Sec. 45. CHANDELLE INTÉRIEURE.

Une chandelle intérieure est une balle frappée dans les airs en territoire des bonnes balles (à l'exception d'un coup en flèche ou d'un coup retenu), que peut attraper un joueur de champ intérieur en fournissant un effort ordinaire, lorsque les premier et deuxième ou les premier, deuxième et troisième buts sont occupés, et avant qu'il n'y ait deux retraits. Aux fins de la présente règle, on considère que le lanceur, le receveur et n'importe quel joueur défensif qui se place au champ intérieur lorsque le jeu est exécuté, sont des joueurs de champ intérieur.

NOTE : Lorsque l'arbitre estime qu'une balle frappée est une chandelle intérieure, il doit immédiatement déclarer "CHANDELLE INTÉRIEURE - SI LA BALLE EST BONNE, LE FRAPPEUR EST RETIRÉ", et ce dans l'intérêt des coureurs. La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques, en sachant que la balle peut être attrapée ou bien retoucher le but qu'ils occupaient et se diriger vers le but suivant après que la balle a été touchée, comme c'est le cas pour n'importe quel ballon.

Si la balle devient une balle fausse, elle sera traitée de la même façon que toute autre balle fausse.

Si une balle déclarée « chandelle intérieure » retombe au sol sans avoir été touchée et rebondit en territoire des fausses balles avant de dépasser les premier et troisième buts, elle est considérée fausse balle. Si une balle déclarée « chandelle intérieure » retombe au sol sans avoir été touchée et rebondit dans le territoire des bonnes balles avant de dépasser le premier ou le troisième but, c'est une « chandelle intérieure ».

Sec. 46. MANCHE.

Unité de jeu pendant laquelle les deux équipes alternent en offensive et en défensive, et pendant laquelle chaque équipe effectue trois retraits. Une nouvelle manche débute aussitôt après le dernier retrait de la manche précédente.

Sec. 47. INTERFÉRENCE.

Acte d'un joueur offensif ou d'un membre de l'équipe offensive qui empêche, gêne ou déconcerte un joueur défensif tentant d'exécuter un jeu.

Sec. 48. Bond.

Le bond est un geste du lanceur qui le propulse dans les airs lors de son mouvement initial ou de sa poussée initiale de la plaque du lanceur. L'élan créé par le mouvement du lanceur vers l'avant fait

en sorte que le corps entier du lanceur, y compris le pied pivot et le pied avant qui exécute le pas (pied non-pivot), soit dans les airs en même temps et se déplace en direction du marbre lorsque le lanceur complète son élan. Le bond est un geste non réglementaire.

Sec. 49. TOUCHÉ RÉGLEMENTAIRE.

Un touché est considéré réglementaire lorsqu'un joueur défensif tient la balle fermement dans sa main et touche un coureur ou un frappeur-coureur qui ne touche pas à un but. On ne considère pas qu'un joueur défensif tient fermement la balle s'il jongle avec celle-ci ou l'échappe après avoir touché le coureur, à moins que ce dernier n'ait délibérément fait tomber la balle de la main du joueur défensif. Il suffit que le coureur soit touché avec la main ou le gant qui retient la balle pour que le touché soit réglementaire.

Sec. 50. BALLE ATTRAPÉE DE FAÇON RÉGLEMENTAIRE.

Balle frappée, relayée ou lancée qu'un joueur défensif capte, pourvu qu'il ne le fasse pas à l'aide de sa casquette, son casque, son équipement protecteur, sa poche ou toute autre partie de son uniforme. Il doit attraper la balle et la tenir fermement à l'aide d'une ou des deux mains ou dans le gant.

Sec. 51. COUP EN FLÈCHE.

Balle frappée solidement **en vol** et directement en territoire de jeu.

Sec. 52. CARTE D'ALIGNEMENT

Une carte d'alignement est la liste officielle des membres de l'équipe impliqués dans la partie. La carte doit contenir:

1. Le nom de famille, le prénom, la position et le numéro porté sur l'uniforme des joueurs partants dans l'ordre des frappeurs, et
2. Le nom de famille, le prénom et le numéro porté sur l'uniforme des substituts disponibles, et
3. Le nom de famille et le prénom du gérant de l'équipe.

NOTE: Si un numéro sur un uniforme est incorrectement listé sur la carte d'alignement, celui-ci peut être corrigé et la partie se poursuit sans pénalité.

Sec. 53. OBSTRUCTION.

Une obstruction est l'intervention:

- a. D'un joueur ou d'un membre de l'équipe défensive qui gêne ou empêche un frappeur de s'élancer ou de frapper une balle lancée.
- b. ***D'un joueur défensif alors
Qu'il n'est pas en possession de la balle ou
Ne tente pas d'exécuter un jeu sur une balle frappée ou
Gêne le coureur ou le frappeur-coureur qui fait, de façon
réglementaire, le tour des buts.***

Sec. 54. ÉQUIPE OFFENSIVE.

Équipe au bâton.

Sec. 55. FRAPPEUR AU CERCLE D'ATTENTE.

Le frappeur au cercle d'attente est le joueur offensif dont le nom suit le nom du frappeur dans l'ordre des frappeurs.

Sec. 56. JEU D'OPTION.

Un jeu d'option est un jeu qui donne au gérant ou à l'instructeur de l'équipe offensive, le choix de l'application de la règle ou le résultat du jeu. Ces options sont:

- a. Obstruction du receveur
- b. Utilisation d'un gant non réglementaire
- c. Substitution non réglementaire
- d. Lanceur non réglementaire
- e. Lanceur non réglementaire retournant dans la partie à titre de lanceur
- f. *Frappeur féminin lors d'un but sur balle (BL mixte SEULEMENT)*

Sec. 57. CHAMP EXTÉRIEUR.

Partie du terrain réglementaire située à l'extérieur du champ intérieur ou de la zone qui n'est pas habituellement défendue par un joueur de champ intérieur, et à l'intérieur des lignes des balles fausses qui s'étendent au-delà des premier et troisième buts, à l'intérieur des limites du terrain de jeu.

Sec. 58. GLISSADE AU-DELÀ DU COUSSIN.

Acte d'un coureur qui glisse et dépasse le but qu'il tente d'atteindre. Cela se produit habituellement lorsque son allure trop rapide lui fait perdre contact avec le coussin, ce qui le place dans une situation où il risque d'être retiré. Le frappeur-coureur peut glisser et dépasser le premier but sans risquer d'être retiré pourvu qu'il y revienne immédiatement.

Sec. 59. RELAIS HORS-LIMITES.

Jeu au cours duquel un joueur défensif relaie la balle à un autre, alors que celle-ci se retrouve au-delà des limites du terrain de jeu ou devient bloquée.

Sec. 60. BALLE PASSÉE. (BR SEULEMENT)

Une balle passée est un *lancer* que le receveur aurait pu attraper ou contrôler en fournissant un effort ordinaire.

Sec. 61. LANCER.

Action du lanceur qui lance la balle vers le frappeur.

NOTE: Si le lancer est bloqué ou si le lancer quitte le territoire de jeu, chaque coureur avance d'un but.

Sec. 62. CERCLE DU LANCEUR. (BR SEULEMENT)

Le cercle du lanceur correspond à l'espace situé autour de la plaque du lanceur, dans un rayon de 2,44 m (8 pieds). Les lignes sont considérées être à l'intérieur du cercle.

Sec. 63. PIED PIVOT.

Le pied pivot est le pied :

- a. (BR SEULEMENT) avec lequel le lanceur pousse sur la plaque du lanceur.
- b. (BL SEULEMENT) qui doit demeurer en contact avec la plaque du lanceur jusqu'à ce que le lanceur relâche la balle, lorsqu'il se place en contact avec la plaque du lanceur.

Sec. 64. "AU JEU".

Terme utilisé par l'arbitre du marbre pour indiquer que la partie doit débiter se poursuivre lorsque le lanceur tient la balle et:

- a. (BR SEULEMENT) qu'il se trouve à l'intérieur du cercle du lanceur.
- b. (BL SEULEMENT) qu'il se trouve en contact ou à proximité de la plaque du lanceur.

Tous les joueurs de l'équipe défensive (à l'exception du receveur qui doit se situer à l'intérieur de la boîte du receveur) doivent se situer en territoire des bonnes balles avant que la balle ne redevienne en jeu.

Sec. 65. LANCER-RETOUR RAPIDE.

Lancer effectué rapidement par le lanceur dans le but évident de surprendre le frappeur en déséquilibre. Ceci survient lorsque le frappeur n'a pas le temps de bien se placer dans la boîte du frappeur ou qu'il n'a pas encore repris son équilibre après le lancer précédent.

Sec. 66. RETOUR AU JEU (RÉ-ENTRÉE).

Acte de tout joueur partant, sauf le JS (BL SEULEMENT) qui retourne au jeu après avoir été substitué de façon réglementaire ou non réglementaire.

Sec. 67. EXCLU DE LA PARTIE.

L'exclusion de la partie est le résultat du geste de l'arbitre du marbre déclarant un joueur inadmissible à la partie en cours à la suite d'une infraction aux règlements.

NOTE: Toute personne exclue de la partie peut demeurer sur le banc mais ne peut plus participer à la partie, sauf à titre d'instructeur.

Sec. 68. JOUEUR DE REMPLACEMENT.

Un joueur de remplacement est un joueur qui évolue dans la partie pour une période de temps bien définie, pour remplacer un autre joueur qui doit quitter la partie en raison d'une blessure qui saigne. Le joueur de remplacement peut être un joueur qui a déjà participé au jeu, à condition qu'il n'ait pas été exclu ou expulsé par l'arbitre pour avoir enfreint les règlements de jeu. Un joueur de remplacement n'est pas considéré comme un joueur ayant profité d'une substitution.

Sec. 69. COUREUR.

Membre de l'équipe offensive qui a terminé sa présence au marbre,

s'est rendu au premier but et n'a pas encore été retiré.

Sec. 70. BALLE FRAPPÉE AVEC MI-ÉLAN (Slap Hit). (BR SEULEMENT)

Une balle frappée avec mi-élan est une balle frappée par le frappeur qui a fait contact avec la balle à l'aide d'un élan contrôlé où un geste alors que la balle est coupée plutôt que frappée avec un élan complet. Les deux types les plus courants de balle claquée sont :

- a. Lorsque le frappeur adopte la position pour déposer un coup retenu, mais frappe plutôt la balle solidement au sol à l'aide d'un court élan rapide ou perce l'avant-champ, la balle se retrouvant au champ extérieur.
- b. Lorsque le frappeur adopte un mouvement de course (à l'intérieur de la boîte du frappeur) en direction du lanceur, avant de faire contact avec le lancer.

Note : Une balle frappée avec mi-élan n'est pas considérée comme un coup retenu.

Sec. 71. JEU SUICIDE. (BR SEULEMENT)

Un jeu suicide est un jeu au cours duquel le frappeur frappe la balle dans le but de marquer un point, alors qu'un coureur se situe au 3^e but.

Sec. 72 JOUEURS PARTANTS.

Joueurs inscrits sur la liste officielle remise à l'arbitre en chef et/ou l'arbitre du marbre.

Sec. 73. VOL DE BUT.

Geste d'un coureur qui tente de se rendre au but suivant lorsque le lanceur effectue un lancer au frappeur. Le vol de but est défendu en balle lente.

Sec. 74. ZONE DES PRISES.

- a. (BR SEULEMENT) Espace au-dessus du marbre située entre les aisselles du frappeur et le haut de ses genoux, lorsque le frappeur adopte sa position naturelle au bâton.
- b. (BL SEULEMENT) Espace au-dessus du marbre située entre l'épaule arrière du frappeur et ses genoux, lorsque le frappeur adopte sa position naturelle au bâton.

Sec. 75. TOUCHÉ.

Un touché est l'acte d'un joueur défensif touchant:

- a. Un but avec n'importe quelle partie de son corps alors qu'il tient la balle fermement dans sa(ses) main(s) ou son gant; ou
- b. Un coureur avec la balle; ou
- c. Un coureur alors qu'il tient fermement la balle dans ses mains ou son gant pendant et après l'action de toucher.

Sec. 76. RETOUCHER.

Retoucher est l'action d'un coureur qui retourne à son but ou demeure en contact avec son but, avant de se diriger vers le but suivant de façon réglementaire lors d'un ballon frappé qui est touché en premier lieu par un joueur défensif. Il ne faut pas

confondre la présente avec l'action d'un joueur défensif qui touche un but ou un coureur.

Sec. 77. MEMBRE DE L'ÉQUIPE.

Toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc de l'équipe.

Sec. 78. RELAIS.

Acte d'un joueur défensif relayant la balle à un autre joueur défensif.

NOTE : Si le relais devient "bloqué" ou quitte le terrain de jeu, deux buts sont accordés à tous les coureurs à partir du dernier but touché au moment du relais.

Sec. 79. TEMPS MORT.

Terme utilisé par l'arbitre pour ordonner l'arrêt du jeu, pendant lequel la balle est morte.

Sec. 80. BALLE CAPTÉE AU SOL. (TRAPPED BALL)

Une balle captée au sol est:

- a. Un ballon frappé de façon réglementaire, que ce soit un ballon ou une balle frappée en flèche, qui touche le sol ou la clôture avant d'être attrapée.
- b. Un ballon frappé de façon réglementaire qui est attrapé avec le gant ou la main nue après avoir fait contact avec la clôture.
- c. Une balle relayée à un but pour un retrait systématique alors que la balle est captée par le gant qui se situe par-dessus la balle qui se trouve au sol, au lieu de se situer sous la balle.
- d. (BR SEULEMENT) Une balle lancée qui touche le sol lors d'une prise avant que le receveur ne la capte.

Sec. 81. TRIPLE JEU.

Jeu par lequel l'équipe défensive, dans une action continue, retire trois joueurs offensifs.

Sec. 82. PRÉSENCE AU BATON.

Séquence qui débute au moment où le frappeur prend position dans la boîte du frappeur et qui se termine lorsqu'il a été retiré ou qu'il est devenu frappeur-coureur.

Sec. 83. MAUVAIS LANCER. (BR SEULEMENT)

Un mauvais lancer est une balle lancée si haut, si bas ou si loin du marbre que le receveur ne peut pas l'arrêter ou la contrôler en fournissant un effort ordinaire.

Sec. 84. MAUVAIS RELAIS.

Un mauvais relais est un jeu au cours duquel la balle relayée d'un joueur défensif à un autre n'est pas bloquée et demeure en jeu, alors qu'elle ne peut être captée ou contrôlée.

(Se référer au dessin des dimensions officielles du terrain de jeu de softball)

Sec 1. LE TERRAIN DE JEU

- a. Est la zone à l'intérieur de laquelle la balle peut être jouée ou attrapée de façon réglementaire.

Note : Une balle est considérée « à l'extérieur du terrain de jeu » lorsqu'elle touche le sol, une personne au sol ou un objet se situant à l'extérieur du territoire de jeu.

- b. Doit être une zone dégagée et sans obstacle d'un rayon minimum de :

1. **67,06 m (220 pieds) pour la balle rapide féminine; ou**
2. **76,20 m (250 pieds) pour la balle rapide masculine; ou**
3. 80,77 m (265 pieds) pour la balle lente féminine; ou
4. **83,82 m (275 pieds) pour la balle lente mixte; ou**
5. **91,44 m (300 pieds) pour la balle lente masculine**
à partir du marbre, entre les lignes des fausses balles.

- c. Doit avoir une aire libre d'au moins 7,62m (25 pieds) et d'au plus 9,14 m (30 pieds) de largeur, à l'extérieur des lignes de fausses balles entre le marbre et l'arrêt-balles.

- d. Doit être doté d'une piste d'avertissement. Si l'on utilise une piste d'avertissement, ce doit être :

1. Une zone à l'intérieur du terrain de jeu et adjacent à toute clôture permanente le long des limites du champ extérieur et de ces côtés.
2. Une zone d'un minimum de 3,6m (12 pieds) et d'un maximum de 4,57m (15 pieds) des clôtures de champ extérieur et de côté.
3. Fabriquée de poussière de pierre ou de gravier et être de même niveau que la surface de jeu. La composition de la piste d'avertissement doit la rendre différente du terrain de jeu au champ extérieur et doit signaler aux joueurs qu'ils se rapprochent de la clôture.

Note : Il n'est pas nécessaire de modifier le terrain naturel de jeu (gazon ou autre matériel) pour y ajouter une piste d'avertissement lorsque des clôtures temporaires sont utilisées (c.-à-d. lorsqu'une partie de balle rapide est disputée sur un terrain conçu pour accueillir des parties de balle lente).

Sec 2. RÈGLEMENTS DE TERRAIN OU RÈGLEMENTS SPÉCIAUX

Des règlements de terrain ou règlements spéciaux fixant les limites du terrain de jeu peuvent être acceptés par les ligues ou les équipes adverses lorsque l'arrêt-balles, les clôtures, les estrades, des véhicules, des spectateurs ou d'autres obstacles se situent à l'intérieur des limites prescrites.

- a. Tout obstacle situé dans le territoire des bonnes balles à moins de **67,06m (220 pieds)** pour la balle rapide féminine et

de **76,20m (250 pieds)** pour la balle rapide masculine; 80,77m (265 pieds) pour la balle lente féminine, **83,82m (275 pieds)** pour la balle lente mixte et **91,44m (300 pieds)** pour la balle lente masculine, du marbre doit être clairement indiqué pour l'information de l'arbitre.

- b. Si la partie est disputée sur un terrain de base-ball, le monticule doit être enlevé et l'arrêt-balles doit être placé à la distance prescrite du marbre.

Sec 3. LE LOSANGE OFFICIEL DOIT RÉPONDRE AUX DISTANCES SUIVANTES EN CE QUI A TRAIT AUX LIGNES RELIANT LES BUTS:

Catégories Adultes Distances		Catégories Jeunes Distances	
Balle Rapide		Balle Rapide	
Femme	18,29m (60 pi)	Fille 15 ans et -	18,29m(60 pi)
Homme	18,29m (60 pi)	Garçon 15 ans et -	18,29m(60 pi)
		Fille 18 ans et -	18,29m(60 pi)
		Garçon 18 ans et -	18,29m(60 pi)
Balle Lente		Balle Lente	
Femme	19,81m (65 pi)	Fille 15 ans et -	19,81m(65 pi)
Homme	19,81m (65 pi)	Garçon 15 ans et -	19,81m(65 pi)
Mixte	19,81m (65 pi)	Fille 18 ans et -	19,81m(65 pi)
		Garçon 18 ans et -	19,81m(65 pi)

LE LOSANGE OFFICIEL DOIT RÉPONDRE AUX DISTANCES SUIVANTES EN CE QUI A TRAIT À LA DISTANCE DE LA PLAQUE DU LANCEUR:

Catégories Adultes Distances		Catégories Jeunes Distances	
Balle Rapide		Balle Rapide	
Femme	13,11m (43 pi)	Fille 15 ans et -	12,19m(40 pi)
Homme	14,02m (46 pi)	Garçon 15 ans et -	14,02m(46 pi)
		Fille 18 ans et -	12,19m(40 pi)
		Garçon 18 ans et -	14,02m(46 pi)
Balle Lente		Balle Lente	
Femme	14,02m (46 pi)	Fille 15 ans et -	14,02m(46 pi)
Homme	15,24m (50 pi)	Garçon 15 ans et -	14,02m(46 pi)
Mixte	15,24m (50 pi)	Fille 18 ans et -	14,02m(46 pi)
		Garçon 18 ans et -	14,02m(46 pi)

NOTE : Si au cours d'une partie, on découvre que la distance de la plaque du lanceur ou des buts est supérieure ou inférieure à la norme, la situation sera rectifiée dès le début de la manche suivante et le jeu se poursuivra.

Sec 4. DISPOSITION DU TERRAIN

Pour le tracé du losange, il faut se référer au dessin démontrant les dimensions officielles d'un terrain de softball. Cette section sert d'exemple pour tracer un terrain alors que la distance des buts est de 18,29m (60 pieds) et celle de la plaque du lanceur est de 14,02m (46 pieds).

1. Pour déterminer l'emplacement du marbre, tracez une

ligne vers la zone où vous prévoyez établir le losange. Plantez un piquet derrière la pointe du marbre (celle qui se trouve le plus près du receveur). Attachez-y de la petite corde et faites des nœuds ou marquez la corde à 14,02m (40 pi.), à 18,29m (60 pi.), à 25,86m (84 pi. 10 1/4 pouces) et à 36,58m (120 pi.).

2. Placez la corde sans l'étirer, le long de la ligne que vous avez tracée et plantez un piquet à la marque de 14,02m (46 pi.), ce qui devrait correspondre à la ligne avant au milieu de la plaque du lanceur. Plantez un autre piquet le long de la même ligne à la marque de 25,86m (84 pi. 10 1/4 pouces), ce qui correspond au centre du deuxième coussin. Pour la distance des buts de 19,81m (65 pi.), la ligne sera de 28,02 m (91 pi. 11 pouces).
 3. Placez la marque de 36,58m (120 pi.) au centre du deuxième coussin. En tenant la corde à la marque de 18,29m (60 pi.), marchez vers la droite de la ligne jusqu'à ce que la corde soit tendue et plantez un piquet à la marque de 18,29m (60 pi.); celle-ci indique le coin extérieur du premier coussin. Maintenant, la corde formera les lignes des premier et deuxième coussins.
 4. De nouveau, tenez la corde à la marque de 18,29m (60 pi.), traversez le terrain et marquez le coin du troisième coussin de la même façon. Le marbre, ainsi que les premier et troisième buts, sont entièrement à l'intérieur du losange.
 5. Pour vérifier le tracé du losange, fixez au piquet du premier coussin le bout de la corde qui se trouvait au marbre et placez la marque faite à 36,58m (120 pi.) au troisième coussin. La marque de 18,29m (60 pi.) devrait toucher exactement le marbre et le deuxième but.
 6. Pour tracer un losange en utilisant la distance des buts à 19,81m (65 pi.), suivez la même procédure en utilisant les dimensions suivantes: 19,81m (65 pi.), 39,62m (130 pi.) et 28,02m (91 pi. 11 pouces).
 7. Vérifiez toutes les distances à l'aide d'un ruban à mesurer métallique, si possible.
- a. LA LIGNE D'UN MÈTRE (3 pi.) est une ligne tracée parallèlement à la ligne reliant le marbre et le 1er but et située à 0,91m (3 pi.) de celle-ci, débutant à mi-chemin entre le marbre et le premier but.
 - b. LE CERCLE D'ATTENTE DU PROCHAIN FRAPPEUR est un cercle de 1,52m (5 pi.) de diamètre (rayon de 0,76m (2 1/2 pi.)) placé au bout du banc des joueurs (ou de l'abri des joueurs) qui se trouve le plus près du marbre.
 - c. LA BOÎTE DU FRAPPEUR est un rectangle de chaque côté du marbre, qui doit mesurer 0,91m (3 pi.) de large par 2,13m (7 pi.) de longueur. Les lignes intérieures de la boîte du frappeur doivent se trouver à 15,2 cm (6 pouces) du marbre. La ligne avant de la boîte du frappeur doit être à 1,22m (4 pi.) en avant d'une ligne qui passe au centre du marbre. On considère que les lignes font parties de la boîte du

- frappeur.
- d. LA BOÎTE DU RECEVEUR doit mesurer 3,05m (10 pi.) de longueur, à partir du prolongement des coins arrières des boîtes du frappeur, et de 2,57m (8 pi. 5 pouces) de largeur.
 - e. CHAQUE BOÎTE DE L'INSTRUCTEUR est située derrière une ligne de 4,57m (15 pi.) de longueur, à l'extérieur du losange. La ligne est parallèle aux lignes du premier et du troisième buts, et est située à 3,65m (12 pi.) de celles-ci, et se prolonge du but vers le marbre.
 - f. LE MARBRE doit être fabriqué de caoutchouc. Ce doit être un pentagone dont la côté faisant face au lanceur doit avoir 43,2 cm (17 pouces) de largeur. Les côtés doivent être parallèles aux lignes intérieures des boîtes du frappeur et doivent mesurer 21,6 cm (8 1/2 pouces) de longueur. Les côtés de la pointe faisant face au receveur doivent mesurer 30,5 cm (12 pouces) de longueur.
 - g. LA PLAQUE DU LANCEUR doit être fabriquée de caoutchouc et mesurer 61 cm (24 pouces) de longueur et 15,2 cm (6 pouces) de largeur. Le dessus de la plaque doit être au niveau du sol. La distance entre le devant de la plaque du lanceur et la pointe arrière du marbre doit être de: Homme Balle Rapide - 14,02m (46 pi.); Homme Balle Lente - 15,24 m (50 pi.); Femme Balle Lente - 14,02 m (46 pi.); Femme Balle Rapide - 13,11 m (43 pi.). (BR SEULEMENT) La plaque du lanceur doit être entourée d'un cercle d'un diamètre de 4,88m (16 pi.), 2,44m (8 pi.) de rayon.

NOTE: Les lignes qui délimitent une zone appartiennent à cette zone.

- h. LES BUTS
Les buts, à l'exception du marbre, doivent former un carré de 38,1 cm (15 pouces) de côté et doivent être fabriqués de toile ou d'un autre tissus jugé approprié, et ne doivent pas avoir plus de 12,7 cm (5 pouces) d'épaisseur. Les coussins doivent être fixés de façon sécuritaire.
 - 1. Le but double est approuvé pour être utilisé au premier but.
Le but doit mesurer 38,1 cm (15 pouces) par 76,2 cm (30 pouces), et doit être fabriqué de toile ou d'un autre tissus jugé approprié, et il ne doit pas dépasser 12,7 cm (5 pouces) d'épaisseur. Une moitié est fixée de façon sécuritaire en territoire des bonnes balles et l'autre moitié (d'une couleur différente et contrastante) est fixée de façon sécuritaire en territoire des fausses balles.

NOTE: LES RÈGLES SUIVANTES S'APPLIQUENT AU BUT DOUBLE

- a) Une balle frappée touchant la partie blanche est une bonne balle, et une balle qui touche uniquement la partie orange est une fausse balle.
- b) Si un jeu est effectué au premier but lors de toute balle frappée ou (BR SEULEMENT) si le frappeur se dirige vers le premier but lors d'une situation de troisième prise échappée, et le frappeur-coureur touche uniquement

à la partie du but située en territoire des bonnes balles, il sera retiré si la défensive loge un appel avant qu'il ne revienne au premier but.

NOTE: Cette situation est traitée au même titre que si le frappeur-coureur avait manqué le but.

c) Le joueur défensif doit utiliser en tout temps seulement la partie du but située en territoire des bonnes balles.

EXCEPTION : *Lors de toute situation de jeu se déroulant au premier but en territoire des fausses balles alors que la balle est en vie, le frappeur-coureur et les joueurs défensifs peuvent utiliser l'une des deux parties du but double.*

d) Lorsque le frappeur-coureur dépasse le premier but, il doit retourner à la partie du but située en territoire des bonnes balles.

e) Lorsqu'une balle est frappée au champ extérieur et qu'aucun jeu n'est effectué au premier but, le frappeur-coureur peut utiliser n'importe quelle partie du but.

f) Lorsqu'un coureur désire se rendre au but suivant lors d'une situation de ballon attrapé, il doit avancer à partir de la partie du but située en territoire des bonnes balles.

g) Lors d'une tentative de retirer un coureur qui s'est trop éloigné de son but, celui-ci doit revenir toucher à la partie située en territoire des bonnes balles.

h) Lorsqu'un coureur est revenu à la partie du coussin située en territoire des bonnes balles et ne touche que la partie située en territoire des fausses balles, il sera considéré comme n'étant pas en contact avec le but et le coureur sera déclaré retiré si

1) Un joueur défensif le touche avec la balle ou

2) S'il quitte le but à partir de la partie du but située en territoire des fausses balles lors d'un lancer du lanceur.

NOTE: Le but double doit être utilisé pour les parties des Championnats du Monde de la F.I.S.

RÈGLEMENT 3. L'ÉQUIPEMENT

Sec. 3. LE BATON OFFICIEL.

a. Il doit être fait d'une pièce de bois dur ou d'un assemblage de deux ou plusieurs pièces de bois collés ensemble de façon à ce que le grain de toutes les pièces soit dans le sens de la longueur du bâton.

b. Il doit être en métal, en bambou, en plastique, en graphite, en carbone, en magnésium, en fibre de verre, en céramique ou tout autre mélange de matériaux approuvé par la Commission des standards de la F.I.S.

Note : Les bâtons qui contiennent ou qui sont fabriqués

d'alliage de TEMEYAL 15-3 ou TELEDYNE 15-333 sont temporairement interdits aux compétitions internationales jusqu'à ce que les essais soient complétés.

- c. Il peut être laminé mais la composition du bâton doit être seulement de bois ou d'adhésif avec finition transparente.
- d. Il doit être rond et avoir une surface lisse.
- e. Il doit avoir une longueur maximale de 86,4 cm (34 pouces), et son poids ne doit pas excéder 1077,0 grammes (38 onces).
- f. Un bâton rond ne doit pas avoir un diamètre supérieur à 5,7 cm (2 1/4 pouces) à sa partie la plus large. Une tolérance de 0,80 mm (1/32 pouce) est autorisée pour tenir compte de la dilatation des matériaux.
- g. Il peut être angulaire s'il est en métal.
- h. Il doit être dépourvu de rivets, de clous apparents, de rebords rugueux ou tranchants ou toutes formes de fixations extérieures susceptibles de présenter un danger quelconque. Un bâton en métal doit être exempt de déformation ou de fissure quelconque.
- i. Il ne doit pas avoir un manche en bois s'il est en métal.
- j. Il doit avoir une prise de sécurité en liège, en ruban adhésif (le plastique lisse est interdit) ou d'un autre matériel qui améliore la prise. Cette prise de sécurité ne doit pas mesurer moins de 25,4 cm (10 pouces) et plus de 38,1 cm (15 pouces) de longueur à partir du bout du bâton le plus petit. L'application d'arcanson, de résine de pin ou de substances en vaporisateur est autorisée sur la prise de sécurité seulement pour en améliorer la prise.

NOTE: Le ruban adhésif doit être appliqué sur le bâton en spirale continue, avec ou sans chevauchement, en ne dépassant deux couches de ruban.

- k. S'il est en métal et non d'une seule pièce avec l'extrémité le plus large fermé, il doit avoir une pièce de caoutchouc, de plastique vinyle ou autre matière approuvée par la Commission des standards d'équipement de la F.I.S., fermement fixée sur l'extrémité le plus large du bâton.
- l. Il doit avoir un pommeau de sécurité d'au moins 6 mm (1/4 pouce), formant avec le manche un angle de 90 degrés. Il peut être moulé, façonné, soudé ou fixé de façon permanente.

NOTE : *Un bâton muni d'une prise de forme conique ou évasée est considéré comme un bâton modifié.*

- m. Il doit être marqué : "OFFICIAL ISF APPROVED SOFTBALL" par le manufacturier de façon à être lisible facilement ou autres notifications qui peuvent être analysées et acceptés par la Commission des Standards d'équipement de la F.I.S. Si la notification ne peut être lue à cause de l'usure du bâton, celui-ci peut quand même être accepté s'il répond aux exigences des règlements de la F.I.S. et si tous les autres aspects sont déterminés conformes avec certitude.
- n. Le poids, la distribution du poids ou la longueur du bâton

doit être fixé en permanence au moment où il est manufacturé et ne peut être altéré par la suite, sauf selon les spécifications relatives au règlement 3, Section 1.

Sec. 2. LES BÂTONS D'ÉCHAUFFEMENT

Le bâton d'échauffement doit être fait d'une seule pièce et avoir une prise de sécurité. Il doit porter la mention "WARM UP" en lettre de 3,2 cm (1 1/4 pouce) de hauteur au bout le plus large du bâton. Le bout le plus large du bâton doit mesurer plus de 5,7 cm (2 1/4 pouces).

Sec. 3. LA BALLE OFFICIELLE

- a. Elle doit être régulière, aux coutures lisses à points cachés ou avoir une surface plane.
- b. Elle doit avoir un noyau central fait de longue fibre de kapok de première qualité, d'un mélange de caoutchouc et de liège, d'un mélange de polyuréthane ou de tout autre mélange de matériaux approuvés par la Commission des Standard d'équipement de la F.I.S.
- c. Elle peut être enroulée à la main ou par un procédé mécanique avec un fil tordu de haute qualité et recouverte de latex ou de colle de caoutchouc.
- d. Elle doit avoir une enveloppe adhérente à la balle par l'application de colle sous l'enveloppe et cousue avec du fil de coton ou de lin ciré ou doit être recouverte d'un matériel fixé au noyau ou moulée intégralement avec le noyau, ayant l'apparence de coutures authentiques, tel qu'approuvé par la Commission des Standards d'équipement de la F.I.S.
- e. Elle doit avoir une enveloppe en cuir de cheval ou de vache, tannée de première qualité, faite de matériel synthétique ou d'autres matériaux approuvés par la Commission des Standards d'équipement de la F.I.S.
- f. Les balles de softball utilisées lors des Championnats de la F.I.S. doivent rencontrer les standards adoptés par la Commission des Standards d'équipement de la F.I.S., et doit porter l'estampille de la Commission des Standards d'équipement de la F.I.S.
 1. La balle de 30 cm (12 pouces) doit avoir une circonférence comprise entre 30,2 cm (11 7/8 pouces) et 30,8 cm (12 1/8 pouces), et doit peser entre 178,0 grammes (6 1/4 onces) et 198,4 grammes (7 onces). La balle à coutures dissimulées doit avoir au moins 88 points et une couture à deux aiguilles.
 2. La balle de 27,9 cm (11 pouces) doit avoir une circonférence comprise entre 27,6 cm (10 7/8 pouces) et 28,3 cm (11 1/8 pouces), et doit peser entre 166,5 grammes (5 7/8 onces) et 173,6 grammes (6 1/8 onces). La balle à coutures dissimulées doit avoir au moins 80 points et une couture à deux aiguilles.
 3. La balle doit avoir un coefficient de rebondissement et une compression standard à celle déterminée et approuvée par la Commission des

Standards d'équipement de la F.I.S.

- g. **La balle de 30,5 cm (12 pouces) à enveloppe et coutures blanches ou à enveloppe jaune optique à coutures rouges avec un COR de 0.47 ou inférieure doit être utilisée lors des championnats de la F.I.S. suivants : Balle Rapide Hommes et Femmes, Balle Rapide et Balle Lente Garçons et Balle Rapide Filles. Elle doit posséder le logo de la F.I.S.**
- h. La balle de 30,5 cm (12 pouces) aux coutures rouges avec un COR de 0,47 et moins, doit être utilisée dans les catégories Balle Lente Hommes et Balle Lente Mixte, et doit porter la marque MSP-47 en plus du logo de la F.I.S.
- i. La balle de 27,9 cm (11 pouces) aux coutures rouges, avec un COR de 0,47 et moins, doit être utilisée dans les catégories Balle Lente Femmes et Balle Lente Filles. Elle doit porter la marque GWSP-47 en plus du logo de la F.I.S.
- j. Débutant le 1er janvier 2002, il devra être inscrit sur les balles utilisées lors des Championnats de la F.I.S. le poids requis pour compresser la balle de 0,25 pouces, qui ne doit pas dépasser 525 livres, lesquelles balles seront mesurées à l'aide de la méthode ASTM, méthode utilisée pour mesurer la compression-déformation des balles de softball, qui sont approuvées par la Commission des Standards d'équipement de la F.I.S.

Les normes établies sont mentionnées ci-dessous pour chacune des balles:

Balle de	Couleur Coutures	Grandeur Max	Grandeur Min	Poids Min	Poids Max	Marque
30,5 cm (12 po BR)	coutures blanches	30,2cm (11 7/8")	30,8cm (12 1/8")	178,0g (6 1/4on)	198,4g (7 on)	LOGO ISF
30,5 cm (12 po BL)	coutures rouges	30,2cm (11 7/8")	30,8cm (12 1/8")	178,0g (6 1/4on)	198,4g (7 on)	MSP-47 et LOGO ISF
27,9 cm (11 po BL)	coutures rouges	27,6cm (10 7/8")	28,3cm (11 1/8")	166,5g (5 7/8on)	173,6g (6 1/8on)	GWSP-47 LOGO ISF

Sec. 4. GANTS ET MITAINES.

Tout joueur peut porter un gant, mais seuls le receveur et le joueur de premier but peuvent porter une mitaine.

- a. Le laçage, le tressage ou tout autre procédé qui relie le pouce et le corps du gant ou de la mitaine du joueur de premier but ou du receveur, ne doit pas avoir plus de 12,7 cm (5 pouces) de longueur.
- b. Le gant du lanceur doit être d'une seule couleur, autre que le blanc ou le gris. Les gants multicolores sont autorisés pour tous les autres joueurs.
- c. Les gants ayant des cercles blancs ou gris à l'extérieur, ayant l'apparence d'une balle, sont non réglementaires pour tous les joueurs. (VOIR LE DESSIN ET LES SPÉCIFICATIONS).

SPÉCIFICATIONS :

- (a) Largeur de la paume (haut) 20,3cm (8 po)
- (b) Largeur de la paume (bas) 21,6cm (8 1/2po)
- (c) Ouverture supérieur du panier 12,7cm (5 po)
- (d) Ouverture inférieure du panier 11,5cm (4 1/2po)
- (e) Ouverture de Haut en Bas 18,4cm (7 1/4po)
- (f) Longueur de la couture de l'index 19,0cm (7 1/2po)
- (g) Longueur de la couture du pouce 19,0cm (7 1/2po)
- (h) Contour de l'ouverture 44,5cm (17 1/2po)
- (i) Longueur du pouce de haut en bas 23,5cm (9 1/4po)
- (j) Longueur de l'index de haut en bas 35,6cm (14 po)
- (k) Longueur du majeur de haut en bas 33,7cm (13 1/4po)
- (l) Longueur de l'annulaire de haut en bas 31,1cm (12 1/4po)
- (m) Longueur de l'auriculaire de haut en bas 27,9cm (11po)

Sec. 5. CHAUSSURES.

Tous les joueurs doivent porter des chaussures. Les chaussures seront considérées réglementaires si le dessus est en toile, en cuir ou en matériaux similaires.

- a. Les semelles peuvent être lisses ou garnies de crampons en caoutchouc mous ou rigides.
- b. Les plaques métalliques ordinaires fixées au talon ou à la semelle peuvent être utilisées si les crampons fixés à ces plaques ne dépassent le talon ou la semelle de plus de 1,9 cm (3/4 pouce). Des chaussures avec des rondelles de métal ne sont pas réglementaires.
- c. ***Dans toutes les divisions et à tous les niveaux de jeu, les crampons en plastique dur ou polyuréthane semblables à une plaque de métal fixés à la semelle et au talon ne sont pas autorisés.***
- d. ***Les chaussures garnies de crampons amovibles se fixant à l'extérieur de la chaussures ne sont pas autorisées; cependant les chaussures garnies de crampons amovibles se fixant à l'intérieur de la chaussures sont permis.***

DIVISION MINEURE ET BALLE MODIFIÉE ***ET BALLE LENTE MIXTE SEULEMENT:***
Dans toutes les divisions et à tous les niveaux de jeu, les crampons métalliques ou les chaussures à crampons amovibles sont interdits.

Sec. 6. ÉQUIPEMENT PROTECTEUR.

- a. MASQUES (BR SEULEMENT). Tous les receveurs doivent porter un

masque, un protecteur pour la gorge et un casque.

NOTE: Les receveurs (ou les autres membres de l'équipe défensive) doivent porter un masque, un protecteur pour la gorge et un casque lorsqu'ils reçoivent des lancers d'échauffement de la plaque du lanceur **ou dans le territoire d'échauffement. Si la personne recevant les lancer d'échauffement ne porte pas de masque, il doit être remplacé par une personne qui en porte un.** Une grille de protection fixée au masque peut servir de protecteur pour la gorge.

- b. MASQUES (BL SEULEMENT). Les receveurs mineurs doivent porter un masque et un casque. Les masques sont recommandés en balle lente adulte.

NOTE : (Sec 6a & 6b) Le masque de style gardien de but est approuvé pour les receveurs. (BR SEULEMENT) Si aucun protège-gorge n'est fixée au masque de façon permanente, alors un protège-gorge sera ajouté au masque avant l'utilisation.

c. **MASQUES DE PROTECTION POUR LE VISAGE.**

Tout joueur défensif ou offensif peut porter un masque/protection en plastique pour le visage. Les masques/protections craqués ou déformés ou si leur rembourrage est détérioré ou manquant, ne sont pas autorisés et doivent être retiré de la partie.

NOTE : Les receveurs en Balle Rapide ne peuvent pas utiliser un masque/protection pour le visage, pour remplacer le masque avec le protège-gorge utilisé habituellement.

- d. PLASTRONS. Les receveurs féminins adultes et tous les receveurs mineurs en balle rapide doivent porter un plastron. Les receveurs féminins peuvent porter un plastron en balle lente.
- e. JAMBIÈRES (BR SEULEMENT). Les receveurs mineurs doivent porter des jambières protégeant la rotule.
- f. CASQUES (BR SEULEMENT). Le port du casque est obligatoire pour les frappeurs, frappeurs dans le cercle d'attente, les frappeurs-coueurs, les coueurs, les receveurs, les joueurs d'âge mineure (BR et BL) qui agissent à titre d'instructeurs dans les boîtes de l'instructeur au premier et troisième buts, et les représentants d'équipe d'âge mineure (BR et BL) qui participent à la partie à titre de préposés aux bâtons sur le terrain ou dans l'abri des joueurs. Tout joueur défensif peut porter une casquette ou un casque protecteur approuvé, identifié aux couleurs de l'équipe.
NOTE: Les casques utilisés pour frapper, qui sont brisés, fendus, cassés ou altérés sont interdits, et doivent être retirés de la partie.

- 1. Refuser de porter le casque pour frapper malgré les instructions de l'arbitre entraînera le retrait du joueur.

EXCEPTION: Les frappeurs en attente, les joueurs mineurs situés dans les boîtes de l'instructeur et les receveurs seront expulsés après un avertissement.

2. Porter délibérément le casque de façon non conforme ou l'enlever volontairement lorsque la balle est en jeu, sauf lors d'un circuit frappé de l'autre côté de la clôture), et jugé comme tel par l'arbitre, entraîne le retrait immédiat du joueur.

Conséquences : La balle demeure en jeu. Retirer un coureur pour retrait volontaire du casque n'annule en aucune sorte une situation de retrait systématique (jeu forcé).

3. Si une balle relayée ou frappée touche un casque qui n'est pas en position réglementaire sur la personne d'un joueur et que ce contact gêne l'exécution d'un jeu ou si un joueur défensif entre en contact avec un casque au sol et que ce contact l'empêche d'exécuter un jeu, le joueur offensif qui portait le casque doit être déclaré retiré.

Conséquences: La balle est morte. Pour une balle bloquée par l'équipement de l'équipe offensive, voir le Règlement 3, Section 7.

Sec. 7. ÉQUIPEMENT SUR LE TERRAIN DE JEU.

Aucun équipement ne doit demeurer sur le terrain, que ce soit en territoire des bonnes balles ou en territoire des fausses balles.

CONSÉQUENCES: La balle est morte. Si la balle est bloquée par l'équipement d'un joueur de l'équipe offensive (et crée une interférence) le joueur visé par le jeu de la défensive est retiré. Si aucun jeu n'est évident, aucun coureur ne sera retiré, mais tous les coureurs retournent au dernier but touché au moment où la balle est déclarée morte.

Sec. 8. UNIFORME.

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter un uniforme de couleur, de coupe et de style identiques. La référence quant à l'uniforme des instructeurs se trouve au Règlement 4, Section 1b.

Note: Si, à la demande d'un arbitre, un joueur refuse d'enlever des bijoux, des chaussures non réglementaires ou une partie quelconque de son uniforme non réglementaire, le joueur sera exclu de la partie.

a. CASQUETTES

- 1) Les casquettes doivent être identiques et sont obligatoires pour tous les joueurs masculins. Elle doivent être portées de façon convenable.
- 2) Casquettes, visières et bandeaux sont facultatifs pour les femmes et peuvent être mélangés. Si plus d'un type est porté, ils doivent tous être de couleur identique et chacun des types doit être de même couleur et de même

style.

EXCEPTION : Si un joueur défensif est appelé à porter un casque approuvé de même couleur que son équipe, il ne sera pas tenu de porter une casquette.

- b. SOUS-GILET. Les joueurs peuvent porter un sous-gilet de couleur unie (la couleur blanche est autorisée). Il n'est pas obligatoire pour tous les joueurs d'en porter, même si un seul joueur en porte une, mais ceux portés doivent être identiques. Aucun joueur ne peut porter un sous-gilet avec des manches déguenillées, effilochées ou déchirées.
- c. Pantalons/pantalons de glissade. Tous les joueurs doivent porter des pantalons, soit tous longs ou tous courts. Les joueurs peuvent porter des pantalons de glissade et ils doivent être de couleur unie. Il n'est obligatoire de porter des pantalons de glissade, mais si plus d'un joueur en portent, ils doivent être de même couleur et de même style, sauf en ce qui a trait aux protections temporaires à pression ou velcro. Aucun joueur ne peut porter des pantalons de glissade déguenillés, effilochés ou déchirés.
- d. Numéros. Tous les chandails d'uniforme doivent porter au dos des chiffres arabes de couleur différente d'au moins 15,2 cm (6 pouces) de hauteur. Aucun joueur, gérant ou instructeur d'une même équipe ne peut porter le même numéro (1 et 01 sont des exemples de numéros identiques). Seuls les numéros entiers de 01 à 99 doivent être utilisés. Les joueurs sans numéros ne sont pas autorisés à jouer.
- e. NOMS. Le nom des joueurs peut être inscrit au-dessus du numéro, à l'endos du chandail d'uniforme.
- f. Toute pièce moulée (plâtre, métal ou autre matière dure sous sa forme finale) ne peut pas être portée au cours de la partie.

NOTE : Toute pièce métallique (autre que moulée) peut être considérée comme réglementaire si elle est couverte adéquatement d'un matériel mou, fixé et approuvé par l'arbitre.

- g. BIJOUX. Il est interdit, au cours de la partie, de porter des bijoux en évidence tels que des montres, des bracelets, des boucles d'oreille quelles qu'elles soient, des chaînes de cou ou d'autres objets jugés dangereux par l'arbitre. Les bracelets ou colliers médicaux ne sont pas considérés comme des bijoux, mais s'ils sont portés, ils doivent être fixés au corps avec du ruban adhésif.

Sec.9. ÉQUIPEMENT COMPLET.

Nonobstant ce qui précède, la F.I.S. se réserve le droit de retenir ou de retirer l'approbation de tout équipement qui, selon la F.I.S., change le caractère du jeu, affecte la sécurité des participants ou spectateurs ou transforme la prestation d'un joueur en un produit de son équipement et non de son talent individuel.

RÈGLEMENT 4. INSTRUCTEURS, JOUEURS ET SUBSTITUTS

Sec. 1. INSTRUCTEURS.

- a. L'instructeur-chef a la responsabilité de signer la carte d'alignement.
- b. Les instructeurs doivent être proprement vêtus, incluant le port de chaussures convenables ou vêtus de l'uniforme de l'équipe, selon les couleurs de l'équipe. Si un instructeur porte un casque ou une casquette, il (elle) doit être approuvé(e).
- c. Un instructeur de l'équipe offensive (instructeur de but) est un membre de l'équipe offensive qui prend place sur le terrain, dans la boîte de l'instructeur.
 1. Deux instructeurs sont autorisés à aider et diriger verbalement les membres de leur équipe lorsqu'ils sont au bâton.
 2. Un des instructeurs doit(doivent) être stationné(s) près du premier but et l'autre près du troisième but, et ils doivent demeurer à l'intérieur de leur boîte respective.

EXCEPTION: Un instructeur peut quitter la boîte de l'instructeur pour signaler au coureur de glisser, d'avancer ou de retourner à un but ou de s'enlever du chemin d'un joueur défensif, à condition qu'il ne nuise pas au jeu.

3. Un instructeur de but ne peut s'adresser qu'aux membres de son équipe.
4. Un instructeur peut avoir en sa possession dans la boîte de l'instructeur un calepin de pointage, un crayon ou un stylo et un indicateur, qui doivent être utilisés aux fins du maintien et de la consignation du pointage seulement.
- d. Un instructeur de l'équipe défensive est un membre de l'équipe défensive, qui peut être un instructeur qui n'évolue pas comme joueur et demeure dans l'abri ou un instructeur qui joue et prend place sur le terrain. L'instructeur peut aider et diriger verbalement son équipe lorsqu'il joue en défensive.
- e. Les instructeurs ne doivent pas utiliser des mots qui donnent une image négative des joueurs, des arbitres ou des spectateurs.
- f. Aucun équipement de communication n'est permis entre :
 1. Les instructeurs sur le terrain;
 2. Les instructeurs et l'abri des joueurs;
 3. Les instructeurs et les joueurs;
 4. Les gens dans les gradins et ceux évoluant sur le terrain, incluant l'abri des joueurs, les instructeurs et les joueurs.

Conséquences - Sec. 1 e-f : Toute infraction entraîne l'expulsion de l'instructeur.

Sec. 2. CARTES D'ALIGNEMENT ET LISTE DES JOUEURS.

- a. Les cartes d'alignement partant doivent être remplies et remises au Marqueur Officiel ou à l'arbitre, au début de chaque partie. L'arbitre du marbre conserve la carte d'alignement pour la durée de la partie.
 1. Le nom d'un joueur ne peut figurer sur la carte d'alignement des frappeurs partants que si le joueur se trouve avec son équipe et qu'il est en uniforme.
 2. Le nom de tous les substituts disponibles doit être inscrit à l'endroit requis, et ce par le nom de famille, prénom et numéro d'uniforme.
 3. Le nom de d'autres joueurs de la formation peut être ajouté à la liste des substituts disponibles, et ce en tout temps au cours de la partie.
 4. Le nom de l'instructeur-chef/gérant doit être inscrit sur la carte d'alignement.
- b. Les formations masculines ne comprendront que des joueurs masculins et les formations féminines ne comprendront que des joueurs féminins.

Sec. 3. JOUEURS.

- a. Une équipe est composée de joueurs évoluant aux positions suivantes:
 1. Balle Rapide. Neuf joueurs : lanceur (Ch1), receveur (Ch2), joueur de premier but (Ch3), joueur de deuxième but (Ch4), joueur de troisième but (Ch5), joueur d'arrêt-court (Ch6), voltigeur de gauche (Ch7), voltigeur de centre (Ch8) et voltigeur de droite (Ch9).
 2. **Balle Rapide avec un Joueur Désigné (JD). Dix joueurs : mêmes positions qu'en balle rapide en ajoutant le JD.**
 3. Balle Lente. Dix joueurs: lanceur (Ch1), receveur (Ch2), joueur de premier but (Ch3), joueur de deuxième but (Ch4), joueur de troisième but (Ch5), joueur d'arrêt-court (Ch6), voltigeur de gauche (Ch7), voltigeur de centre-gauche (Ch8), voltigeur de droite (Ch9) et voltigeur de centre-droit (Ch10).
 4. Balle Lente avec un joueur supplémentaire (JS). Onze joueurs: Mêmes positions qu'en balle lente en ajoutant le JS évoluant en offensive dans le rôle des frappeurs.
 5. **Balle Lente Mixte : Dix joueurs - (cinq hommes et cinq femmes) avec les positions requises suivantes : deux hommes et deux femmes au champ intérieur et au champ extérieur, et un homme et une femme comme lanceur ou receveur.**
 6. **Balle Lente Mixte avec un Joueur Supplémentaire (JS). Douze joueurs - six hommes et six femmes : mêmes positions qu'en Balle Lente Mixte en ajoutant deux JS dans l'alignement des frappeurs.**

NOTE : Les joueurs de l'équipe défensive peuvent être postés n'importe où dans le territoire des bonnes balles, à l'exception du receveur, qui doit être en position dans la boîte qui lui est réservée, et le lanceur, qui doit être en position réglementaire à chaque début de lancer, où à l'intérieur du cercle du lanceur (BR Seulement) lorsqu'il remet la balle en jeu.

- b. Une équipe doit compter le nombre de joueurs requis dans l'espace qui lui est réservée pour débiter ou poursuivre une partie.

EXCEPTION : (BALLE LENTE MIXTE SEULEMENT) Une équipe peut jouer avec un nombre inégal de joueurs masculins et féminins.

Conséquences - Sec. 3b. La partie est concédée à l'adversaire.

EXCEPTION : (BALLE LENTE MIXTE SEULEMENT) La partie n'est pas concédée à l'adversaire mais un retrait doit être déclaré lorsque deux joueurs de même sexe frappe l'un après l'autre.

Sec. 4. JOUEURS PARTANTS.

Un joueur partant devient officiel lorsque la carte d'alignement a été examinée et approuvée par l'arbitre du marbre et le représentant de l'équipe lors de la rencontre qui précède la partie.

- a. Les noms peuvent être inscrits sur la carte d'alignement officielle avant le début de la réunion.
- b. Cependant, en cas de blessure ou de maladie, des changements peuvent être apportés au rôle des frappeurs pendant la rencontre précédant la partie avec les arbitres. Un joueur inscrit sur la liste des substituts peut remplacer le joueur dont le nom figure sur la carte d'alignement de son équipe. Il sera alors considéré comme un joueur partant.
- c. Le joueur ainsi remplacé au cours de la rencontre peut évoluer à titre de substitut, à n'importe quel moment au cours de la partie.

Sec. 5. JOUEUR DÉSIGNÉ. (BR SEULEMENT)

- a. Un "JOUEUR DÉSIGNÉ" (JD), peut être utilisé comme frappeur pour n'importe quel joueur défensif, à condition que cela soit précisé avant le début de la partie et que son nom figure sur la carte du rôle des frappeurs, comme l'un des neuf frappeurs dans l'ordre des frappeurs.
- b. Le JD partant peut être remplacé et revenir au jeu une seule fois à condition d'occuper le même rang qu'il occupait dans l'ordre des frappeurs avant d'être substitué. NOTE: Ne pas terminer la partie avec un FD entraîne la défaite par forfait.
- c. Le nom du joueur défensif pour qui le JD frappe (connu comme le « JDS »), sera placé au dixième (10^e) rang sur la carte d'alignement.
- d. Le joueur partant nommé JD doit occuper le même rang dans l'ordre des frappeurs pour toute la durée de la partie.
- e. Le JD et son substitut ne peuvent pas jouer en même temps comme joueurs offensifs.
- f. Le JD peut être remplacé à tout moment un frappeur ou un coureur ou par le JDS qu'il remplace.

NOTE : Le JDS remplaçant le JD n'est pas considéré comme une substitution.

Si le joueur partant est remplacé en offensive par le JDS ou par un substitut, le JD est considéré comme ayant quitté la partie.

1. S'il est remplacé par le JDS, le nombre de joueurs passe de dix à neuf. Si le JD ne retourne pas au jeu, la partie peut se terminer de façon réglementaire à neuf joueurs.
2. Si le JD retourne au jeu, il peut jouer à l'offensive et à la défensive (continuer la partie à neuf joueurs) ou reprendre la position qu'il occupait sur le rôle des frappeurs, en quel cas le JDS retourne à la dixième (10^e) et ne joue qu'à la défensive seulement, une fois de plus.

CONSÉQUENCES - Sec. 5a-f :

Les dispositions du Règlement 4 Sec. 8 ainsi que les pénalités pour non-respect du règlement s'appliquent. Si le JD est placé dans l'ordre des frappeurs à une autre position que sa position initiale constitue un retour au jeu non réglementaire.

- g. Le JD peut occuper n'importe quelle position défensive. Si le JD joue en défensive pour un autre joueur que le JDS, ce joueur continuera de frapper, mais ne jouera pas en défensive, et n'est pas considéré comme ayant quitté la partie.
- h. Le JD peut jouer en défensive à la place du JDS et cette personne sera considérée comme ayant quitté la partie, réduisant le nombre de joueurs à neuf.
- i. Le JDS peut être substitué en tout temps, par un substitut réglementaire ou par le JD pour qui il joue en défensive. Le JDS peut revenir au jeu une seule fois, à la 10^e position ou à la position du JD dans l'ordre des frappeurs.
 1. Si le JDS revient à la 10^e position dans l'ordre des frappeurs, il ne jouera qu'en défensive seulement mais peut occuper n'importe quelle position défensive.
 2. Si le JDS revient à la position du JD dans l'ordre des frappeurs, il jouera à l'offensive et à la défensive et la partie se continuera avec neuf joueurs.

CONSÉQUENCES - Sec. 5g-i :

Les dispositions du Règlement 4 Sec. 8 ainsi que les pénalités pour non-respect du règlement s'appliquent. Si le JDS est placé dans l'ordre des frappeurs à une autre position que celle du JD constitue un retour au jeu non réglementaire.

Sec. 6. JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE. (BL SEULEMENT)

- a. Un "JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE" (JS), est optionnel, mais s'il est utilisé, il doit être annoncé avant le début de la partie, et le nom du joueur doit être inscrit sur la carte d'alignement **comme l'un des onze frappeurs dans l'ordre des frappeurs.**
- b. Si le JS est utilisé, il doit l'être pour la durée complète de la partie.

NOTE : Ne pas terminer la partie avec un JS entraîne la défaite par forfait.

- c. Si un JS est utilisé, les onze joueurs doivent frapper et dix d'entre eux peuvent évoluer en défensive. Les positions défensives peuvent changer, mais l'ordre des frappeurs doit demeurer le même.
- d. **(BALLE LENTE MIXTE SEULEMENT)** Si deux JS sont utilisés, les douze joueurs se présenteront au bâton et dix de ces joueurs (cinq hommes et cinq femmes) joueront en défensive. Les positions défensives peuvent changer tant que l'alternance d'un homme et d'une femme est suivie. L'ordre des frappeurs doit demeurer le même pour la durée complète de la partie.

EXCEPTION : Si une équipe ne peut pas compléter la partie avec deux JS, elle peut continuer avec un JS seulement, mais un retrait doit être automatiquement déclaré lorsque le JS manquant est appelé à frapper.

- e. Le JS doit occuper la même position dans l'ordre des frappeurs pour toute la durée de la partie.
- f. Le JS peut être substitué en tout temps par un coureur ou frappeur substitut, qui devient le JS. Le joueur substitut doit être un joueur n'ayant pas encore pris part à la partie.
- o. Le JS remplacé par un frappeur ou un coureur substitut ne peut plus revenir au jeu pendant toute la durée de la partie, sauf s'il est appelé à y participer comme Joueur de Remplacement.

CONSÉQUENCES - Sec. 6a-g : Lorsqu'une équipe enfreint l'une des dispositions décrites ci-dessus (**à l'exception de la Sec. 6d**), ou utilise un JS non réglementaire, le joueur fautif doit être expulsé.

Sec. 7. RETOUR AU JEU.

- a. Tous les joueurs partant, à l'exception du JS (BL SEULEMENT) peuvent être retirés du jeu et y revenir une seule fois, à condition de reprendre la même position qu'ils occupaient dans l'ordre des frappeurs.

NOTE : Le joueur partant et le(s) substitut(s) ne peuvent pas être dans l'alignement en même temps.

- b. Un retour au jeu non réglementaire sera décrétée si un gérant/instructeur retire du jeu un substitut et revient plus tard dans la partie avec le même substitut.

CONSÉQUENCES - Sec. 7a-b :

1. ***L'infraction au règlement du retour au jeu est traitée comme un appel qui peut être déposé en tout temps pendant que le substitut non réglementaire évolue dans la partie.***
2. ***Il n'est pas obligatoire que l'appel soit déposé avant le prochain lancer; cependant, tous les jeux exécutés pendant la présence du substitut non réglementaire dans la partie seront***

acquis.

3. La pénalité imposée pour un retour au jeu non réglementaire est : l'expulsion du gérant/instructeur (dont le nom apparaît sur la carte d'alignement) et du substitut non réglementaire.

NOTE : Si le retour au jeu non réglementaire enfreint également la règle de la substitution non réglementaire (Règlement 4, Sec. 8g), les pénalités des deux règles s'appliqueront.

4. ***Le nom du nouvel instructeur qui sera responsable de l'équipe doit être communiqué à l'arbitre.***

Sec. 8. SUBSTITUTS.

Un substitut peut remplacer n'importe quel joueur dont le nom apparaît sur l'ordre des frappeurs de son équipe. Les dispositions suivantes régissent la substitution des joueurs :

- a. Tout joueur peut être substitué de la partie en tout temps.
- b. Le gérant ou le représentant de l'équipe qui procède à la substitution doit immédiatement en informer l'arbitre du marbre au moment où le substitut entre en jeu.
- c. Les joueurs substitués sont considérés dans la partie dès qu'ils sont annoncés à l'arbitre du marbre.
- d. L'arbitre du marbre doit communiquer la substitution au marqueur avant le prochain lancer.
- e. Un joueur n'enfreint pas la règle de la substitution tant qu'un lancer n'a pas été effectué. Si le gérant de l'équipe ou le joueur qui enfreint la règle informe l'arbitre de la substitution avant que l'équipe adverse ne le fasse, aucune pénalité ne sera imposée, indépendamment de la période de temps pendant laquelle le joueur non réglementaire a participé à la partie.

NOTE : L'utilisation d'un substitut non réglementaire est une décision sur appel qui doit être portée à l'attention de l'arbitre du marbre par l'équipe contre laquelle l'infraction a été commise, pendant que le joueur non réglementaire participe au jeu.

- f. Si l'infraction est découverte avant qu'un lancer ne soit effectué (réglementaire ou non réglementaire), aucune pénalité ne sera imposée, et le substitut non réglementaire sera déclaré réglementaire.
- g. Un substitut non réglementaire est considéré dans la partie, et le joueur de l'alignement partant remplacé de façon non réglementaire est considéré comme ayant quitté la partie, si un lancer (réglementaire ou non réglementaire) est effectué.

CONSÉQUENCES - Sec. 8g :

1. INFRACTIONS COMMISES PAR L'ÉQUIPE OFFENSIVE :

- (a) Si le joueur non réglementaire est découvert pendant sa présence au marbre,

- (1) Un substitut réglementaire ou le joueur initial (conformément à la règle du retour au jeu) assumera le compte des balles et des prises.
- (2) Toute avance des coureurs pendant la présence du joueur non réglementaire au marbre sera considérée légale.
- (b) Si le joueur non réglementaire est découvert après sa présence au marbre et avant le prochain lancer,
 - (1) Le joueur non réglementaire est retiré, et
 - (2) Toute avance des coureurs à la suite d'une obstruction, d'une erreur, d'un frappeur atteint par une balle lancée, d'un but sur balles ou d'un coup sûr sera annulée.
- (c) Si le joueur non réglementaire est découvert après sa présence au marbre et après le lancer suivant,
 - (1) aucun joueur ne sera retiré, et toute avance des coureurs pendant la présence au marbre du joueur non réglementaire sera légale.
- (d) Si le joueur non réglementaire est découvert pendant qu'il agit comme coureur,
 - (1) Il sera remplacé par un substitut réglementaire ou par le joueur initial (conformément à la règle du retour au jeu) au but qu'il occupe, et
 - (2) Toute avance du joueur non réglementaire sera considérée réglementaire.

2. INFRACTIONS COMMISES PAR L'ÉQUIPE DÉFENSIVE :

- (a) Si le joueur non réglementaire est découvert après avoir exécuté un jeu et avant le lancer suivant, l'équipe offensive a l'option :
 - (1) D'accepter le résultat du jeu ou
 - (2) De faire annuler le jeu, ce qui entraîne le retour des coureurs au but qu'ils occupaient au moment du jeu.

EXCEPTION : Si le jeu fut le résultat de la présence au marbre du frappeur, ce frappeur reprendra sa place au bâton, assumant le compte des balles et des prises imputé avant la découverte du joueur non réglementaire, et les coureurs doivent retourner au but qu'ils occupaient au moment du lancer.
- (b) Si le joueur non réglementaire est découvert après un lancer au frappeur suivant, tous les jeux seront considérés légaux.

Toute infraction impliquant un joueur non réglementaire rendra celui-ci inadmissible et celui-ci sera exclu de la partie.

NOTE : Si un joueur inadmissible revient au jeu, la partie sera concédée à l'équipe non fautive.

- h. Un joueur exclu de la partie ne peut y participer de nouveau, sauf à titre d'instructeur.

EXCEPTION : Les joueurs partant peuvent revenir au jeu une fois seulement (Voir Règlement 4, Sec. 7).

i. On peut faire des substitutions multiples à l'endroit d'un joueur dont le nom figure sur le rôle des frappeurs partants, mais un substitut ne peut plus retourner au jeu après avoir été retiré de l'alignement.

(1) Le joueur partant qui retourne au jeu et qui fait l'objet d'une substitution pour une deuxième fois ne peut plus participer au jeu à titre de joueur.

(2) Le joueur partant qui revient au jeu peut évoluer à toutes positions défensives mais doit demeurer au même rang qu'il occupait initialement dans l'ordre des frappeurs.

EXCEPTION : Un lanceur partant qui a été retiré de sa position de lanceur **après deux (2) conférences défensives dans la même manche** ou (BL Seulement) pour avoir lancé la balle avec vitesse excessive, peut revenir au jeu, mais à une autre position défensive que celle de lanceur.

NOTE : Les dispositions du Règlement 4, Sec. 8 ne s'appliquent pas dans le cas d'un joueur de remplacement. (Voir Règlement 4, Sec. 11).

Sec. 9. CONTESTATION DES DÉCISIONS.

Tout membre d'une équipe contestant **toute décision d'un arbitre** est passible d'un avertissement. S'il y a récurrence, le geste entraînera l'expulsion du joueur concerné.

Sec. 10. CONDUITE À SUIVRE DANS L'ABRI DES JOUEURS.

Les instructeurs, joueurs, substituts ou membres de l'équipe dans l'abri doivent demeurer à l'intérieur de celui-ci, sauf lorsque la règle le permet ou lorsque l'arbitre le juge justifié.

NOTE : Ceci inclut les joueurs autres que le frappeur au cercle d'attente (qui doit demeurer dans le cercle d'attente) au début de la partie, entre les manches ou lorsqu'un lanceur prend des lancers d'échauffement.

Conséquences - Sec. 10 : La première offense consiste en un avertissement à l'équipe fautive. S'il y a récurrence, le membre de l'équipe concerné est expulsé de la partie.

Sec. 11. JOUEUR DE REMPLACEMENT.

Lorsqu'un joueur se met à saigner pendant la partie, ce joueur doit être remplacé si le saignement se poursuit, après un délai raisonnable ou si son uniforme est couvert de sang. Le joueur ainsi remplacé ne peut revenir au jeu tant que le saignement n'a pas cessé, que sa blessure n'a pas été nettoyée et pansée, et si nécessaire, qu'il n'ait pas changé d'uniforme.

NOTE : Aucune pénalité ne sera imposée si le changement de chandail entraîne également un changement de numéro.

a. Le joueur retiré sera remplacé par un Joueur de Remplacement,

qui peut agir au nom du joueur remplacé pour le reste de la manche en cours (c'est-à-dire jusqu'à la fin de la manche complète de l'équipe qui frappe deuxième), et pour toute la manche suivante.

- b. Le Joueur de Remplacement doit être signalé à l'arbitre.
- c. Le Joueur de Remplacement peut frapper pour le joueur remplacé et prendre la position défensive du joueur remplacé dans toutes les circonstances où le joueur remplacé aurait été appelé à le faire.
- d. Le joueur remplacé peut revenir au jeu en tout temps en vertu des Règlements de jeu de Softball ou à la fin du délai accordé pour traiter sa blessure en vertu de (a) ci-dessus.
- e. L'arbitre doit être informé du retour au jeu du joueur remplacé.
- f. L'utilisation d'un Joueur de Remplacement n'est pas assujettie à la règle sur les substitutions (Règle 4, Sec. 8) à condition que le joueur remplacé revienne au jeu à l'intérieur des délais prescrits.

Conséquences - Section 11 :

- 1. Si le joueur remplacé est incapable de revenir au jeu après le délai prescrit en (a) ci-dessus, le joueur de remplacement sera considéré comme un substitut conformément à la Règle 4, Sec. 8.
- 2. Si le joueur de remplacement est un joueur qui a déjà participé à la partie, il doit être remplacé à son tour par un substitut réglementaire qui n'a pas encore joué dans la partie.
- 3. Le joueur retiré peut éventuellement revenir dans la partie selon les dispositions de la Règle 4, Sec. 7.
- 4. Si l'équipe ne dispose d'aucun substitut réglementaire, elle devra concéder la partie à l'adversaire.

RÈGLEMENT 5 - LA PARTIE

Sec. 1. CHOIX DU TOUR AU BÂTON.

Le choix de l'équipe se présentant la première au bâton dans la manche, doit être décidé par tirage au sort, sauf indication contraire dans les règles de l'organisme qui régie la cédule des parties disputées.

Sec. 2. ÉTAT DU TERRAIN.

Seul l'arbitre du marbre décide si l'état du terrain permet qu'une partie puisse s'y dérouler.

Sec. 3. PARTIE RÉGLEMENTAIRE.

Une partie réglementaire comporte sept manches.

- a. Il n'est pas nécessaire de jouer les sept manches au complet si la deuxième équipe à se présenter au bâton est déjà gagnante après six manches et demi ou si elle le devient avant le troisième retrait de la deuxième moitié de la septième manche.
- b. Si les points sont égaux après sept manches complètes, le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe ait compté plus de points

que l'autre à la fin d'une manche complète ou jusqu'à ce que la deuxième équipe qui se présente au bâton ait déjà compté plus de points que l'équipe adverse au cours de sa moitié de manche avant que le troisième retrait ne soit effectué.

- c. Une partie interrompue par l'arbitre est réglementaire si cinq manches ou plus ont été jouées ou si la seconde équipe au bâton a compté plus de points que l'équipe adverse en cinq manches ou plus. L'arbitre est autorisé à interrompre une partie à n'importe quel moment à cause de l'obscurité, de la pluie, d'un incendie, d'un élément de panique ou pour toute autre cause qui menacerait la sécurité des spectateurs ou des joueurs.
- d. L'arbitre doit décréter qu'une partie réglementaire est nulle si les points sont égaux lorsqu'il interrompt la partie après cinq manches ou plus ou si la seconde équipe au bâton a marqué le même nombre de points que la première équipe au cours de la manche incomplète.
- e. Ces dispositions ne s'appliquent pas si les joueurs ou les spectateurs posent des gestes qui inciteraient l'arbitre à accorder le bénéfice de la partie à l'équipe non fautive. L'arbitre du marbre peut procéder ainsi si un arbitre est attaqué physiquement par un membre d'une équipe ou un spectateur.
- f. L'arbitre accorde le bénéfice de la partie à l'équipe non fautive dans les cas suivants :
 1. Si une équipe ne se présente pas sur le terrain ou qu'elle refuse, lorsqu'elle s'y trouve, de commencer la partie à l'heure prévue au calendrier ou dans les délais prévus par l'organisation pour laquelle l'équipe évolue.
 2. Si une équipe refuse de continuer la partie, à moins que la partie n'ait été interrompue ou terminée par l'arbitre.
 3. Si, après l'arrêt du jeu par l'arbitre, une équipe refuse de continuer à jouer, moins de deux minutes après que l'arbitre a crié: "Au Jeu".
 4. Si une équipe emploie des tactiques de toute évidence dans le but de ralentir ou d'accélérer le déroulement de la partie.
 5. Si les joueurs désobéissent volontairement à une règle de la partie, après avoir reçu un avertissement de l'arbitre.
 6. Si l'équipe qui reçoit l'ordre d'exclusion ou d'expulser un joueur ou toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc des joueurs n'y obéit pas à l'intérieur d'une minute.
 7. Si, par suite de l'exclusion ou de l'expulsion de joueurs par l'arbitre ou pour toute autre raison, il reste moins de neuf joueurs (BR SEULEMENT), **dix (BR avec un JD)**, dix (BL SEULEMENT) ou onze (BL avec un JS) dans l'une ou l'autre des équipes.
 8. Si un joueur déclaré inadmissible revient dans la partie et qu'un lancer a été effectué.
- g. Les parties

1. Non réglementaires ou
2. Les parties nulles réglementaires, doivent être reprises du début. L'alignement original pourra être modifié lors de la reprise de la partie.

EXCEPTION : Lorsqu'un Championnat du Monde ou une Coupe Continentale est interrompu par l'arbitre en chef, il doit être repris exactement où il en était au moment de l'interruption.

Sec. 4. ÉQUIPE GAGNANTE.

L'équipe gagnante d'une partie est celle qui compte le plus de points dans une partie réglementaire.

- a. Le pointage d'une partie réglementaire interrompue doit être le pointage inscrit à la fin de la dernière manche complétée, à moins que la deuxième équipe au bâton n'ait compté plus de points que la PREMIERE équipe au bâton au cours de la manche incomplète. Dans ce cas, le pointage doit être celui qui a été inscrit au cours de la manche incomplète.
- b. Le compte d'une partie régulière est nul lorsque la partie s'est terminée à égalité. Une partie nulle doit être reprise du début.
- c. Le pointage d'une partie remportée par forfait est de 7-0 en faveur de l'équipe non fautive.

Sec. 5. RÈGLE DE DIFFÉRENCE DE POINTS.

- a. La règle de différence de points doit être utilisée à tous les Championnats de la F.I.S.
 1. **(BR et BM SEULEMENT) Vingt (20) points après trois (3) manches, quinze (15) après quatre (4) manches et dix (10) points après cinq (5) manches.**
 2. (BL SEULEMENT) Vingt (20) points après quatre (4) manches ou quinze (15) points après cinq (5) manches.
- b. Des manches complètes doivent être jouées sauf si l'équipe évoluant la deuxième au bâton marque le nombre de points requis lorsqu'elle est au bâton. Lorsque l'équipe la première au bâton atteint le nombre de points requis au cours de la première moitié de la manche, l'équipe deuxième au bâton doit avoir l'opportunité de frapper au cours de la dernière moitié de la manche.

Sec. 6. BRIS D'ÉGALITÉ.

Débutant au début de la **huitième** manche, et au début de chaque demi-manche suivante, l'équipe offensive débutera son tour au bâton, en plaçant au deuxième but, le joueur qui est prévu frapper neuvième (9^e en BR), dixième (10^e en BL ou 11^e en Balle Lente avec un JS ou **12^e en Balle Lente Mixte avec deux JS**) dans cette demi-manche. Le joueur qui est placé au deuxième but peut être substitué, selon les dispositions de la règle de la substitution.

Sec. 7. POINTS ACCORDÉS.

- a. Un point est accordé chaque fois qu'un coureur touche de façon réglementaire les premier, deuxième, troisième buts et

le marbre avant que le troisième retrait ne soit effectué au cours d'une manche.

- b. Un point ne doit pas être accordé si le troisième retrait de la manche est le résultat d'un des jeux suivants:
1. Le frappeur-coureur est retiré avant qu'il n'ait touché le premier but de façon réglementaire.
 2. Un coureur est retiré à la suite d'un retrait systématique (incluant les jeux d'appel), crée parce que le frappeur est devenu un frappeur-coureur.
 3. (BR SEULEMENT) Un coureur ne demeure pas en contact avec le but auquel il a droit jusqu'à ce que le lanceur relâche la balle.
 4. (BL SEULEMENT) Un coureur ne demeure pas en contact avec le but auquel il a droit jusqu'un lancer soit frappé ou atteigne le marbre.
 5. Un coureur précédent est déclaré retiré.

Sec. 8. CONFÉRENCES CRÉDITÉES.

- a. Conférences offensives. Il ne doit y avoir qu'une seule conférence offensive créditée par manche.

- Note :
1. Ceci inclut un frappeur, un coureur, un frappeur au cercle d'attente ou des instructeurs entre eux.
 2. Ce n'est pas une conférence créditée lorsque le lanceur revêt un manteau alors qu'il est sur les buts ou si l'équipe offensive discute au moment ou l'équipe défensive est en conférence, en autant qu'elle soit prête à reprendre le jeu lorsque l'équipe défensive l'est.
 3. Les arbitres ne doivent pas permettre plus d'une conférence
au cours d'une manche.

Conséquences - Sec. 8a :

Une seconde conférence créditée entraîne l'expulsion du gérant ou instructeur insistant pour avoir une autre conférence créditée.

- b. Conférences défensives. Il ne doit y avoir que trois conférences défensives créditées au cours d'une partie de sept manches. Pour chaque manche au-delà de la septième, une conférence créditée sera permise par manche.

- NOTE :
1. Il s'agit d'une conférence créditée si des joueurs défensifs quittent leur position et se rendent à l'abri pour recevoir des instructions, peut importe si un temps mort a été demandé ou non.
 2. Il ne s'agit pas d'une conférence créditée lorsqu'un gérant/instructeur provenant de l'abri effectue une substitution à l'arbitre, à moins que le gérant franchisse la ligne des fausses balles pour parler avec n'importe quel joueur défensif après avoir effectué la substitution.

EXCEPTION : Si cette substitution est un changement

de lanceur et que le lanceur quitte sa position avant que le gérant ne traverse la ligne des fausses balles, le gérant peut pénétrer dans le territoire des bonnes balles de façon réglementaire pour parler à n'importe quel joueur défensif, pendant que le nouveau lanceur prend ses lancers d'échauffement, sans qu'une conférence défensive lui soit créditée.

3. La conférence prend fin lorsque le gérant/instructeur traverse la ligne des fausses balles à son retour en direction de l'abri.

4. Les conférences sont compilées et ne sont pas annulées lorsqu'un nouveau joueur prend part à la partie.

5. Si les trois conférences ne sont pas utilisées dans les sept premières manches, elle sont perdues et l'équipe doit alors suivre la règle d'une conférence par manche supplémentaire.

6. Ce n'est pas une conférence créditée pour la défensive s'il y a discussion au cours d'une conférence offensive créditée, en autant que l'équipe défensive est prête à reprendre le jeu lorsque l'équipe offensive l'est.

CONSÉQUENCES - Sec. 8b :

Lors de la quatrième conférence ainsi que pour chaque conférence créditée additionnelle au cours d'une partie de sept manches ou encore lors de toute conférence créditée excédant une par manche lors d'une partie disputée en prolongation, le lanceur mentionné comme tel au moment de la conférence qui excède la limite permise, est déclaré lanceur non réglementaire, qui ne peut plus agir comme lanceur pour le reste de la partie

Note : Un lanceur déclaré non réglementaire peut évoluer à une autre position défensive, à l'exception de celle de lanceur.

c. Il ne s'agit pas de conférence créditée si des discussions ont lieu alors que le jeu est suspendu par l'arbitre.

RÈGLEMENT 6. LE LANCER (Balle Rapide Seulement)

N.B. Les CONSÉQUENCES pour toutes Sections de 1 à 8 se retrouvent à la fin de la Section 8 :

Sec. 1. PRÉLIMINAIRES.

Avant de débiter son lancer, le lanceur :

a. Ne doit pas se placer en position de lancer, sur la plaque du lanceur ou près de celle-ci, s'il n'est pas en possession de la balle.

- b. On ne considère pas que le lanceur a adopté la position requise pour lancer à moins que le receveur n'ait adopté la position requise pour recevoir celui-ci.
- c. Doit avoir les pieds au sol, à l'intérieur des 61 cm (24 pouces) délimitant la longueur de la plaque du lanceur. Les hanches du lanceur doivent être alignées avec les premier et troisième buts et les deux pieds doivent être en contact avec la plaque du lanceur.
- d. Doit prendre le signal du receveur ou sembler prendre le signal, alors que ses mains sont séparées et qu'il se tient sur la plaque avec la balle dans son gant ou sa main nue.
- e. Après avoir pris le signal du receveur, il doit, avec tout son corps, s'arrêter complètement, en tenant la balle dans les deux mains devant son corps. Cette position doit être maintenue au moins **deux secondes** et au plus dix (10) secondes avant de relâcher la balle.

Sec. 2. DÉBUT DU LANCER.

- a. Le lancer débute au moment où le lanceur retire une main de la balle.

Sec. 3. ÉLAN RÉGLEMENTAIRE.

- a. Le lanceur ne doit pas exécuter d'élan sans immédiatement délivrer la balle au frappeur.
- b. Le lanceur ne doit pas utiliser un élan au cours duquel il retire une main de la balle lorsqu'il est en position de lancer, balance le bras de l'arrière à l'avant, puis ramène la balle devant son corps en la maintenant à nouveau avec ses deux mains.
- c. Le lanceur ne doit pas utiliser un élan au cours duquel il s'arrête ou déplace en sens inverse le bras qu'il balançait vers l'avant.
- d. Le lanceur ne peut exécuter deux révolutions du bras, dans le cas d'un lancer style moulin à vent. Le lanceur peut laisser tomber le bras sur le côté et vers l'arrière avant d'effectuer ce genre de lancer. Ceci permet au bras de croiser la hanche à deux reprises.
- e. L'élan doit être effectué en dirigeant la paume de la main vers le bas, alors que la main doit se situer en dessous de la hanche, et le poignet ne doit pas être plus éloigné du corps que ne l'est le coude.
- f. Au moment où le lanceur lance la balle et au cours du prolongement de l'élan, il doit déplacer la main et le poignet vers l'avant, passé la verticale du corps.
- g. Les deux pieds du lanceur doivent demeurer en contact avec la plaque du lanceur avant d'effectuer le pas avant.
- h. Lors de son élan, le lanceur doit effectuer un pas simultanément avec son action de relâcher la balle. Le pas doit être effectué vers l'avant en direction du frappeur et à l'intérieur des 61 cm (24 pouces) qui délimitent la longueur de la plaque du lanceur.

NOTE : Si le lanceur glisse son pied sur la plaque du lanceur et que le pied demeure en contact avec celle-ci, ce geste ne constitue pas un pas. Soulever un pied de la plaque du lanceur et le déposer à nouveau sur celle-ci crée un élan et est considéré comme non réglementaire.

- i. Le pied pivot peut demeurer en contact avec la plaque du lanceur ou pousser à partir de la plaque et glisser, et ce avant que l'autre pied ne soit en contact avec le sol, à condition que le pied pivot demeure en contact avec le sol.
- j. Pousser avec le pied pivot d'un autre endroit qu'à partir de la plaque du lanceur avant que l'autre pied n'ait quitté la plaque est considéré comme un "saut du corbeau" et est non réglementaire.
- k. Le lanceur ne doit pas poursuivre son élan après avoir lancé la balle.
- l. Le lanceur ne doit pas délibérément échapper ni faire rouler ou rebondir la balle, dans le but d'empêcher le frappeur de la frapper.
- m. Le lanceur dispose de vingt (20) secondes pour effectuer son lancer après avoir reçu la balle ou après l'appel "Au Jeu" de l'arbitre.

NOTE : Une balle supplémentaire est créditée au frappeur.

Sec. 4. BUT SUR BALLE INTENTIONNEL.

Si le lanceur désire attribuer un but sur balles intentionnel au frappeur, il doit le faire en effectuant des lancers réglementaires délivrés au frappeur.

NOTE : Un lancer hors cible visant à accorder un but sur balles intentionnel au frappeur n'est pas considéré comme non réglementaire.

Sec. 5. POSITION DÉFENSIVE.

- a. Le lanceur ne doit pas effectuer un lancer à moins que tous les joueurs défensifs, à l'exception du receveur qui doit prendre position dans la boîte du receveur, soient postés en territoire des bonnes balles.
- b. Aucun joueur ne doit prendre position dans l'axe de vue du frappeur ou agir délibérément et de manière antisportive dans le but de le distraire.

NOTE : Il n'est pas nécessaire qu'un lancer soit effectué. Le joueur fautif doit être expulsé de la partie.

- c. Lorsqu'un coureur au troisième but tente de marquer sur un jeu suicide (squeeze play) ou un vol de but, aucun joueur défensif ne peut :
 - 1. Se placer sur ou devant le marbre sans être en possession de la balle ou

2. Toucher le frappeur ou le bâton.

PÉNALITÉ : La balle est morte. Le frappeur se voit accorder le premier but sur l'obstruction **et tous les coureurs se voient accorder un but suite au lancer non réglementaire.**

Sec. 6. SUBSTANCE ÉTRANGÈRE.

a. Aucun membre de l'équipe défensive ne doit, en tout temps au cours de la partie, utiliser des substances étrangères sur la balle.

NOTE : Si tout membre de l'équipe défensive continue à utiliser de telles substances sur la balle, le lanceur sera expulsé de la partie.

b. Appliquer de la résine sur la balle ou dans le gant et y placer ensuite la balle, est un geste non réglementaire. La résine doit demeurer sur le sol derrière la plaque du lanceur lorsqu'elle n'est pas utilisée.

c. Sous la supervision et le contrôle de l'arbitre, la poudre d'arcanson peut être utilisée pour se sécher les mains.

d. Le lanceur ne doit pas utiliser de ruban adhésif sur ses doigts ou une bande anti-transpiration, un bracelet ou autres articles similaires au poignet ou à l'avant-bras qu'il utilise pour lancer.

NOTE : Si un lanceur doit porter une bande anti-transpiration sur le poignet qu'il utilise pour lancer dans le cas d'une blessure, il est nécessaire que les deux bras soient recouverts d'un sous-gilet.

Sec. 7. LE RECEVEUR.

a. Doit demeurer à l'intérieur des lignes délimitant la boîte du receveur jusqu'à ce que la balle soit lancée.

b. Doit retourner la balle directement au lanceur après chaque lancer ou après une fausse balle.

NOTE : Une balle additionnelle est attribuée au frappeur.

EXCEPTION : Ceci ne s'applique pas :

1. Après un retrait sur trois prises ou
2. Lorsque le frappeur devient un frappeur-coureur ou
3. Lorsqu'il y a des coureurs sur les buts ou
4. Lorsqu'une fausse balle est jouée près des lignes de fausses balles et que le receveur relaie la balle à un but pour un retrait possible ou
5. Lorsque, sur un élan retenu ou une situation de troisième prise échappée, le receveur relaie la balle au premier but pour retirer le frappeur-coureur.

Sec. 8. RELAYER À UN BUT.

Après avoir adopté la position de lancer, un lanceur ne doit pas relayer la balle en direction d'un but alors que la balle est en jeu, lorsque son pied est en contact avec la plaque du lanceur. Si le relais du lanceur est effectué alors qu'il est en contact avec la plaque du lanceur lors d'un jeu d'appel alors que la balle est en jeu, l'appel est annulé.

NOTE : Le lanceur peut cesser de maintenir la position de lancer en reculant de la plaque du lanceur avant de séparer ses mains. S'il s'avance ou s'il se déplace de côté, le lancer est considéré non réglementaire.

LES CONSÉQUENCES SUIVANTES S'APPLIQUENT POUR TOUTES LES SECTIONS 1 À 8 CI-DESSUS :

CONSÉQUENCES - Section 1-8 :

Toute infraction aux Sections 1-8 constitue un lancer non réglementaire (EXCEPTION: Règlement 6, Sec. 3m et Sec. 7b)

1. L'arbitre doit signaler une balle morte retardée.
2. Si le lancer non réglementaire n'est pas frappé
 - (a) une balle supplémentaire est attribuée au frappeur (le premier but si cela constitue la quatrième balle), et
 - (b) Les coureurs avancent d'un but.

EXCEPTION : Si un coureur avance de façon réglementaire sur un lancer non réglementaire (balle passée ou relais hors cible du receveur), tous les buts additionnels atteints lui seront acquis.

3. Si le lancer non réglementaire est frappé, le gérant de l'équipe offensive a l'option d'accepter :
 - (a) ce qu'attribue un lancer non réglementaire ou
 - (b) le résultat du jeu.

EXCEPTION : Si le frappeur frappe la balle et atteint le premier sans être retiré, et si tous les coureurs avancent au moins d'un but sur la balle frappée, le lancer non réglementaire est annulé. Toutes actions résultant de la balle frappée demeurent acquies et aucune option n'est donnée.

4. Si le gérant n'accepte pas le résultat du jeu, le lancer non réglementaire prend force, accordant une balle au frappeur (le premier but si cela constitue la quatrième balle), et un but à tous les coureurs. La balle est morte.
5. Lorsqu'un lancer non réglementaire atteint un frappeur, la balle est morte, le frappeur se voit accorder le premier but et tous les coureurs avancent d'un but.

Aucune option n'est donnée.

Sec. 9. LANCERS D'ÉCHAUFFEMENT.

- a. Au début de chaque demi-manche ou lorsqu'il en remplace un autre, le lanceur se voit accorder une minute au plus pour lancer un maximum de cinq lancers au receveur ou à un autre membre de l'équipe.

EXCEPTION : Cette règle ne s'applique pas si l'arbitre retarde le début ou la reprise du jeu suite à une substitution, une conférence, une blessure, etc.

CONSÉQUENCES-Sec. 9a : S'il effectue plus de cinq lancers, le lanceur doit être pénalisé, ce qui consiste à créditer une balle au frappeur pour chaque lancer effectué après le cinquième.

- b. La partie doit être interrompue au cours de cette période.
c. Un lanceur retournant à la position de lanceur dans la même manche ne se verra pas accorder de lancer d'échauffement.

CONSÉQUENCES-Sec. 9c : Une balle sera créditée au frappeur pour chaque lancer effectué.

- d. Un lanceur peut revenir lancer autant de fois qu'il le désire, en autant qu'il:
1. Ne quitte pas l'alignement des frappeurs ou
2. N'ait pas été déclaré "lanceur non réglementaire" par l'arbitre.

Sec. 10. AUCUN LANCER

Le lancer est annulé lorsque:

- a. Le lanceur effectue un lancer pendant l'arrêt du jeu.
b. Le lanceur tente un lancer-retour rapide
1. Avant que le frappeur n'ait pris position ou
2. Lorsque le frappeur n'a pas repris son équilibre à la suite du lancer précédent.
c. Un coureur est retiré pour avoir quitté son but avant que la balle ne laisse la main du lanceur lors d'un lancer.
d. Le lanceur lance la balle avant qu'un coureur ne revienne au but qu'il occupait après qu'une fausse balle ait été déclarée, et la balle est morte.
e. Aucun joueur, gérant ou instructeur ne doit:
1. Décréter un "Temps Mort" ou
2. Employer des mots ou une expression ou
3. Poser un geste quelconque alors que la balle est en jeu, dans le but évident d'inciter le lanceur à effectuer un lancer non réglementaire.

NOTE : Un avertissement est donné à l'équipe fautive, et si l'acte se reproduit à nouveau par tout membre de l'équipe fautive, le joueur fautif sera expulsé de la partie.

CONSÉQUENCES-Sec. 10a-e : La balle est morte, et toute action

survenue après le lancer effectué est annulée.

Sec. 11. BALLE ÉCHAPPÉE.

Si la balle glisse de la main du lanceur au cours de son lancer :

1. Une balle est accordée au frappeur, et
2. La balle demeure en jeu, et
3. Les coureurs avancent à leurs propres risques.

Sec. 12. LANCEUR NON RÉGLEMENTAIRE.

Un lanceur, qui a été déclaré lanceur non réglementaire **pour avoir excédé le nombre de conférences permis**, ne peut retourner à la position de lanceur, et ce pour le reste de la partie.

CONSÉQUENCES-Sec. 12 : Si le lanceur non réglementaire retourne au monticule et effectue un lancer, réglementaire ou non réglementaire, il est expulsé de la partie. S'il est découvert avant le prochain lancer, le gérant de l'équipe offensive a l'option :

1. D'accepter le résultat du jeu ou
2. De demander l'annulation du jeu, avec comme conséquence le retour des coureurs au dernier but occupé au moment du jeu.

EXCEPTION : Si le jeu fut le résultat de l'action du frappeur au bâton, ce frappeur reprend sa place au bâton, assumant le compte des balles et des prises à sa fiche avant la découverte du lanceur non réglementaire, et chaque coureur retourne au dernier but occupé au moment du lancer.

RÈGLEMENT 6. LE LANCER (Balle Modifiée Seulement)

N.B. LES CONSÉQUENCES POUR TOUTES SECTIONS DE 1 À 8 SE RETROUVENT À LA FIN DE LA SECTION 8 :

Sec. 1. PRÉLIMINAIRES.

Avant de débiter son lancer, le lanceur :

- a. Ne doit pas se placer en position de lancer, sur la plaque du lanceur ou près de celle-ci, s'il n'est pas en possession de la balle.
- b. On ne considère pas que le lanceur a adopté la position requise pour lancer à moins que le receveur n'ait adopté la position requise pour recevoir celui-ci.
- c. Doit avoir les pieds au sol, à l'intérieur des 61 cm (24 pouces) délimitant la longueur de la plaque du lanceur. Les hanches du lanceur doivent être alignées avec les premier et troisième buts et les deux pieds doivent être en contact avec la plaque du lanceur.
- d. Doit prendre le signal du receveur ou sembler prendre le signal, alors que ses mains sont séparées et qu'il se tient sur la plaque avec la balle dans son gant ou sa main nue.
- e. Après avoir pris le signal du receveur, il doit, avec tout son corps, s'arrêter complètement, en tenant la balle dans

les deux mains devant son corps. Cette position doit être maintenue au moins **deux secondes** et au plus dix (10) secondes avant de relâcher la balle.

Sec. 2. DÉBUT DU LANCER.

- a. Le lancer débute au moment où le lanceur retire une main de la balle.

Sec. 3. ÉLAN RÉGLEMENTAIRE.

- a. Le lanceur ne doit pas exécuter d'élan sans immédiatement délivrer la balle au frappeur.
- b. Le lanceur ne doit pas utiliser un élan au cours duquel il retire une main de la balle lorsqu'il est en position de lancer, balance le bras de l'arrière à l'avant, puis ramène la balle devant son corps en la maintenant à nouveau avec ses deux mains.
- c. Le lanceur ne doit pas utiliser un élan au cours duquel il s'arrête ou déplace en sens inverse le bras qu'il balançait vers l'avant.
- d. Le lanceur peut ramener la balle derrière son dos lors de l'élan arrière.
- e. Le lanceur ne peut pas utiliser un lancer de style moulinet ou fronde ou exécuter une rotation complète du bras au moment de lancer.
- f. La balle ne doit pas être vers le côté extérieur du poignet du lanceur et le poignet ne doit pas être plus loin du corps que le coude sur le mouvement descendant et pendant toute la durée de l'élan avant.
- g. L'élan doit être effectué en dirigeant la paume de la main vers le bas, alors que la main doit se situer en dessous de la hanche. La paume de la main peut pointer vers le bas.
- h. Lors de l'élan avant du bras du lanceur
 - 1. Le coude doit être en complète extension au point de lancer, et
 - 2. Les épaules et la hanche du côté du lancer doivent faire face au marbre.
- i. Le lanceur doit lancer la balle sur le premier élan de son bras qui dépasse la hanche vers l'avant. Le prolongement de l'élan doit être complet et sans secousse, et l'élan ne doit pas s'arrêter de façon brusque à la hauteur de la hanche.
- j. Les deux pieds du lanceur doivent demeurer en contact avec la plaque du lanceur avant d'effectuer le pas avant.
- k. Lors de son élan, le lanceur doit effectuer un pas simultanément avec son action de relâcher la balle. Le pas doit être effectué vers l'avant en direction du frappeur et à l'intérieur des 61 cm (24 pouces) qui délimitent la longueur de la plaque du lanceur.

NOTE : Si le lanceur glisse son pied sur la plaque du lanceur et que le pied demeure en contact avec celle-ci, ce geste ne constitue pas un pas. Soulever un pied de la plaque du lanceur et

le déposer à nouveau sur celle-ci crée un élan et est considéré comme non réglementaire.

- l. Pousser avec le pied pivot d'un autre endroit qu'à partir de la plaque du lanceur avant que l'autre pied n'ait quitté la plaque est considéré comme un "saut du corbeau" et est non réglementaire.
- m. Le lanceur ne doit pas poursuivre son élan après avoir lancé la balle.
- n. Le lanceur ne doit pas délibérément échapper ni faire rouler ou rebondir la balle, dans le but d'empêcher le frappeur de la frapper.
- o. Le lanceur dispose de vingt (20) secondes pour effectuer son lancer après avoir reçu la balle ou après l'appel "Au Jeu" de l'arbitre.

NOTE : Une balle additionnelle est créditée au frappeur.

Sec. 4. BUT SUR BALLE INTENTIONNEL.

Si le lanceur désire attribuer un but sur balles intentionnel au frappeur, il doit le faire en effectuant des lancers réglementaires délivrés au frappeur.

NOTE : Un lancer hors cible visant à accorder un but sur balles intentionnel au frappeur n'est pas considéré comme non réglementaire.

Sec. 5. POSITION DÉFENSIVE.

- c. Le lanceur ne doit pas effectuer un lancer à moins que tous les joueurs défensifs, à l'exception du receveur qui doit prendre position dans la boîte du receveur, soient postés en territoire des bonnes balles.
- d. Aucun joueur ne doit prendre position dans l'axe de vue du frappeur ou agir délibérément et de manière antisportive dans le but de le distraire.

NOTE : Il n'est pas nécessaire qu'un lancer soit effectué. Le joueur fautif doit être expulsé de la partie.

- c. Lorsqu'un coureur au troisième but tente de marquer sur un jeu suicide (squeeze play) ou un vol de but, aucun joueur défensif ne peut :
 1. Se placer sur ou devant le marbre sans être en possession de la balle ou
 4. Toucher le frappeur ou le bâton.

PÉNALITÉ : La balle est morte. Le frappeur se voit accorder le premier but sur l'obstruction **et tous les coureurs se voient accorder un but suite au lancer non réglementaire.**

Sec. 6. SUBSTANCE ÉTRANGÈRE.

- a. Aucun membre de l'équipe défensive ne doit, en tout temps au cours de la partie, utiliser des substances étrangères sur la balle.

NOTE : Si tout membre de l'équipe défensive continue à utiliser de telles substances sur la balle, le lanceur sera expulsé de la partie.

- b. Appliquer de la résine sur la balle ou dans le gant et y placer ensuite la balle, est un geste non réglementaire. La résine doit demeurer sur le sol derrière la plaque du lanceur lorsqu'elle n'est pas utilisée.
- c. Sous la supervision et le contrôle de l'arbitre, la poudre d'arcanson peut être utilisée pour se sécher les mains.
- d. Le lanceur ne doit pas utiliser de ruban adhésif sur ses doigts ou une bande anti-transpiration, un bracelet ou autres articles similaires au poignet ou à l'avant-bras qu'il utilise pour lancer.

NOTE : Si un lanceur doit porter une bande anti-transpiration sur le poignet qu'il utilise pour lancer dans le cas d'une blessure, il est nécessaire que les deux bras soient recouverts d'un sous-gilet.

Sec. 7. LE RECEVEUR.

- a. Doit demeurer à l'intérieur des lignes délimitant la boîte du receveur jusqu'à ce que la balle soit lancée.
- b. Doit retourner la balle directement au lanceur après chaque lancer ou après une fausse balle.

NOTE : Une balle additionnelle est attribuée au frappeur.

EXCEPTION : Ceci ne s'applique pas :

1. Après un retrait sur trois prises ou
2. Lorsque le frappeur devient un frappeur-coureur ou
3. Lorsqu'il y a des coureurs sur les buts ou
4. Lorsqu'une fausse balle est jouée près des lignes de fausses balles et que le receveur relaie la balle à un but pour un retrait possible ou
5. Lorsque, sur un élan retenu ou une situation de troisième prise échappée, le receveur relaie la balle au premier but pour retirer le frappeur-coureur.

Sec. 8. RELAYER À UN BUT.

Après avoir adopté la position de lancer, un lanceur ne doit pas relayer la balle en direction d'un but alors que la balle est en jeu, lorsque son pied est en contact avec la plaque du lanceur. Si le relais du lanceur est effectué alors qu'il est en contact avec la plaque du lanceur lors d'un jeu d'appel alors que la balle est en jeu, l'appel est annulé.

NOTE : Le lanceur peut cesser de maintenir la position de lancer en reculant de la plaque du lanceur avant de séparer ses mains. S'il s'avance ou s'il se déplace de côté, le lancer est considéré non réglementaire.

LES CONSÉQUENCES SUIVANTES S'APPLIQUENT POUR TOUTES LES SECTIONS 1 À 8 CI-DESSUS :

CONSÉQUENCES - Section 1-8 :

Toute infraction aux Sections 1-8 constitue un lancer non réglementaire (EXCEPTION: Règlement 6, Sec. 3o et Sec. 7b)

1. L'arbitre doit signaler une balle morte retardée.
2. Si le lancer non réglementaire n'est pas frappé
 - (a) une balle supplémentaire est attribuée au frappeur (le premier but si cela constitue la quatrième balle), et
 - (c) Les coureurs avancent d'un but.

EXCEPTION : Si un coureur avance de façon réglementaire sur un lancer non réglementaire (balle passée ou relais hors cible du receveur), tous les buts additionnels atteints lui seront acquis.

3. Si le lancer non réglementaire est frappé, le gérant de l'équipe offensive a l'option d'accepter :
 - (a) ce qu'attribue un lancer non réglementaire ou
 - (b) le résultat du jeu.

EXCEPTION : Si le frappeur frappe la balle et atteint le premier sans être retiré, et si tous les coureurs avancent au moins d'un but sur la balle frappée, le lancer non réglementaire est annulé. Toutes actions résultant de la balle frappée demeurent acquis et aucune option n'est donnée.

4. Si le gérant n'accepte pas le résultat du jeu, le lancer non réglementaire prend force, accordant une balle au frappeur (le premier but si cela constitue la quatrième balle), et un but à tous les coureurs. La balle est morte.
5. Lorsqu'un lancer non réglementaire atteint un frappeur, la balle est morte, le frappeur se voit accorder le premier but et tous les coureurs avancent d'un but. Aucune option n'est donnée.

Sec. 9. LANCERS D'ÉCHAUFFEMENT.

- c. Au début de chaque demi-manche ou lorsqu'il en remplace un autre, le lanceur se voit accorder une minute au plus pour lancer un maximum de trois lancers au receveur ou à un autre membre de l'équipe.

EXCEPTION : Cette règle ne s'applique pas si l'arbitre retarde le début ou la reprise du jeu suite à une substitution, une conférence, une blessure, etc.

CONSÉQUENCES-Sec. 9a : S'il effectue plus de trois lancers, le lanceur doit être pénalisé, ce qui consiste à créditer une balle au frappeur pour chaque lancer effectué après le troisième.

- b. La partie doit être interrompue au cours de cette période.
- d. Un lanceur retournant à la position de lanceur dans la même manche ne se verra pas accorder de lancer d'échauffement.

CONSÉQUENCES-Sec. 9c : Une balle sera créditée au frappeur pour chaque lancer effectué.

- d. Un lanceur peut revenir lancer autant de fois qu'il le désire, en autant qu'il :
 - 1. Ne quitte pas l'alignement des frappeurs ou
 - 2. N'ait pas été déclaré "lanceur non réglementaire" par l'arbitre.

Sec. 10. AUCUN LANCER.

Le lancer est annulé lorsque :

- a. Le lanceur effectue un lancer pendant l'arrêt du jeu.
- b. Le lanceur tente un lancer-retour rapide
 - 1. Avant que le frappeur n'ait pris position ou
 - 2. Lorsque le frappeur n'a pas repris son équilibre à la suite du lancer précédent.
- c. Un coureur est retiré pour avoir quitté son but avant que la balle ne laisse la main du lanceur lors d'un lancer.
- d. Le lanceur lance la balle avant qu'un coureur ne revienne au but qu'il occupait après qu'une fausse balle ait été déclarée, et la balle est morte.
- e. Aucun joueur, gérant ou instructeur ne doit :
 - 1. Décréter un "Temps Mort" ou
 - 2. Employer des mots ou une expression ou
 - 5. Poser un geste quelconque alors que la balle est en jeu, dans le but évident d'inciter le lanceur à effectuer un lancer non réglementaire.

NOTE : Un avertissement est donné à l'équipe fautive, et si l'acte se reproduit à nouveau par tout membre de l'équipe fautive, le joueur fautif sera expulsé de la partie.

CONSÉQUENCES-Sec. 10a-e : La balle est morte, et toute action survenue après le lancer effectué est annulée.

Sec. 11. BALLE ÉCHAPPÉE.

Si la balle glisse de la main du lanceur au cours de son lancer :

- 1. Une balle est accordée au frappeur, et
- 2. La balle demeure en jeu, et
- 3. Les coureurs avancent à leurs propres risques.

Sec. 12. LANCEUR NON RÉGLEMENTAIRE.

Un lanceur, qui a été déclaré lanceur non réglementaire *pour avoir excédé le nombre de conférences permis*, ne peut retourner à la position de lanceur, et ce pour le reste de la partie.

CONSÉQUENCES-Sec. 12 : Si le lanceur non réglementaire retourne au monticule et effectue un lancer, réglementaire ou non réglementaire, il est expulsé de la partie. S'il est découvert avant le prochain lancer, le gérant de l'équipe offensive a l'option :

1. D'accepter le résultat du jeu ou
2. De demander l'annulation du jeu, avec comme conséquence le retour des coureurs au dernier but occupé au moment du jeu.

EXCEPTION : Si le jeu fut le résultat de l'action du frappeur au bâton, ce frappeur reprend sa place au bâton, assumant le compte des balles et des prises à sa fiche avant la découverte du lanceur non réglementaire, et chaque coureur retourne au dernier but occupé au moment du lancer.

RÈGLEMENT 6. LE LANCER (Balle Lente Seulement)

N.B. LES CONSÉQUENCES POUR TOUTES SECTIONS DE 1 À 7 SE RETROUVENT À LA FIN DE LA SECTION 7 :

Sec. 1. PRÉLIMINAIRES.

Avant de débiter son lancer:

- a. On ne considère pas que le lanceur a adopté la position requise pour lancer à moins que le receveur n'ait adopté la position requise pour recevoir le lancer.
- b. Le lanceur doit poser les deux pieds bien au sol et avoir un ou les deux pieds en contact avec la plaque du lanceur.
- c. Le lanceur doit s'arrêter complètement, en tenant la balle dans une ou les deux mains devant son corps. Il doit faire face au frappeur. Cette position doit être maintenue au moins une seconde et au plus dix (10) secondes avant de relâcher la balle.

Sec. 2. DÉBUT DU LANCER.

- a. Le lancer débute au moment où le lanceur exécute, après l'arrêt requis, n'importe quel mouvement qui indique le début de son élan. Avant cet arrêt, il peut exécuter n'importe quel genre d'élan.

Sec. 3. ÉLAN RÉGLEMENTAIRE.

- a. Le lanceur ne doit pas exécuter d'élan sans immédiatement délivrer la balle au frappeur.

- b. L'élan doit être un mouvement continu.
- c. Le lanceur ne doit pas utiliser un élan au cours duquel il s'arrête ou se déplace en sens inverse le bras qu'il balançait vers l'avant.
- d. Le lanceur doit lancer la balle en direction du marbre lors du premier mouvement du bras vers l'avant qui dépasse la hanche, et ce en utilisant un mouvement par en-dessous.
- e. Le pied pivot doit demeurer en contact avec la plaque du lanceur jusqu'à ce que la balle laisse la main du lanceur. Si un pas est effectué, il peut être fait devant, derrière ou sur le côté de la plaque du lanceur, en autant que le pied pivot demeure en contact avec la plaque du lanceur et que le pas est exécuté au moment où le lanceur relâche la balle.
- f. Le lanceur ne doit pas :
 - 1. Lancer la balle derrière son dos ou
 - 2. Entre ses jambes ou
 - 3. À partir du gant.
- g. Le lancer doit être exécuté à une vitesse modérée.

NOTE : La vitesse est laissée entièrement à la discrétion de l'arbitre. L'arbitre doit avertir le lanceur qui exécute un lancer trop rapide. Si le lanceur persiste à exécuter des lancers jugés trop rapides après avoir été averti, il doit être déclaré "lanceur non réglementaire", et doit être retiré de sa position de lanceur pour le reste de la partie.

- h. La balle doit être lancée en décrivant un arc perceptible d'au moins 1,83m (6 pieds), sans dépasser 3,65m (12 pieds) du sol.
- i. Le lanceur ne doit pas poursuivre son élan après avoir relâché la balle.
- j. Le lanceur dispose de dix (10) secondes pour effectuer le lancer suivant après avoir reçu la balle ou après que l'arbitre ait annoncé "Au Jeu".

Sec. 4. POSITION DÉFENSIVE.

- a. Le lanceur ne doit pas effectuer un lancer à moins que tous les joueurs défensifs, à l'exception du receveur qui doit prendre position dans la boîte du receveur, soient postés en territoire des bonnes balles.
- b. Aucun joueur ne doit prendre position dans l'axe de vue du frappeur ou agir délibérément et de manière antisportive dans le but de le distraire.

NOTE : Il n'est pas nécessaire qu'un lancer soit effectué. Le joueur fautif doit être expulsé de la partie.

Sec. 5. SUBSTANCE ÉTRANGÈRE.

- a. Aucun membre de l'équipe défensive ne doit, en tout temps au cours de la partie, utiliser de substances étrangères sur la balle.

NOTE : **Si tout membre de l'équipe défensive** continue à utiliser de telles substances sur la balle, le lanceur sera expulsé de la partie.

- b. Sous la supervision et le contrôle de l'arbitre, la poudre d'arcanson peut être utilisée pour se sécher les mains.
- c. Appliquer de la résine sur la balle ou dans le gant et y placer ensuite la balle, est un geste non réglementaire. La résine doit demeurer sur le sol derrière la plaque du lanceur lorsqu'elle n'est pas utilisée.
- d. Le lanceur ne doit pas utiliser de substances étrangères sur la main ou les doigts du bras qu'il utilise pour lancer.

Sec. 6. LE RECEVEUR.

- a. Doit demeurer à l'intérieur des lignes délimitant la boîte du receveur jusqu'à ce que la balle soit frappée, touche le sol ou le marbre ou atteigne la boîte du receveur.
- b. Doit retourner la balle directement au lanceur après chaque lancer, ou après une fausse balle.

EXCEPTION : Cette règle ne s'applique pas lorsqu'il survient un retrait au bâton ou lorsque le receveur exécute un retrait.

Sec. 7. LANCER-RETOUR RAPIDE.

Le lanceur ne doit pas tenter un lancer-retour rapide :

- 1. Lorsque le frappeur n'a pas adopté sa position ou
- 2. Lorsque le frappeur n'a pas repris son équilibre à la suite d'un lancer précédent.

LES CONSÉQUENCES SUIVANTES S'APPLIQUENT POUR TOUTES LES SECTIONS 1 À 7 CI-DESSUS :

CONSÉQUENCES - Sections 1-7 :

Toute infraction au Sections 1-7 est considérée comme un lancer non réglementaire.

- 1. L'arbitre doit donner le signal d'une balle morte retardée.
- 2. Une balle est attribuée au frappeur.
- 3. Les coureurs n'avancent pas.

EXCEPTION: Si le frappeur s'élançe lors d'un lancer non réglementaire, celui-ci est annulé et les jeux subséquents seront maintenus.

Sec. 8. LANCERS D'ÉCHAUFFEMENT.

- a. Au début de chaque demi-manche ou lorsqu'il en remplace un autre, le lanceur se voit accorder une minute au plus pour lancer un maximum de trois lancers au receveur ou à un autre **membre** de l'équipe.

EXCEPTION : Cette règle ne s'applique pas si l'arbitre retarde

le début ou la reprise du jeu suite à une substitution, une conférence, une blessure, etc.

CONSÉQUENCES Sec.8a : S'il effectue plus de trois lancers, le lanceur doit être pénalisé, ce qui consiste à créditer une balle au frappeur pour chaque lancer effectué après le troisième.

- b. La partie doit être interrompue au cours de cette période.
- c. Un lanceur retournant à la position de lanceur dans la même manche ne se verra pas accorder de lancers d'échauffement.

CONSÉQUENCES 8c : Une balle sera créditée au frappeur pour chaque lancer effectué.

- d. Un lanceur peut revenir lancer autant de fois qu'il le désire, en autant qu'il :
 - 1. Ne quitte pas l'alignement des frappeurs ou
 - 2. N'ait pas été déclaré "lanceur non réglementaire" par l'arbitre.

Sec. 9. AUCUN LANCER.

Le lancer est annulé lorsque :

- a. Le lanceur effectue un lancer pendant l'arrêt du jeu.
- b. Un coureur est retiré pour avoir quitté son but avant que la balle lancée n'atteigne le marbre, soit frappée ou touche le sol ou le marbre.
- c. Le lanceur lance la balle avant qu'un coureur ne revienne au but qu'il occupait après qu'une fausse balle ait été déclarée, et la balle est morte.
- d. La balle glisse de la main du lanceur au cours de sa motion ou au cours de son élan arrière.
- e. Aucun joueur, gérant ou instructeur ne doit :
 - 1. Décréter un "Temps Mort" ou
 - 2. Employer des mots ou une expression ou
 - 3. Poser un geste quelconque alors que la balle est en jeu, dans le but évident d'inciter le lanceur à effectuer un lancer non réglementaire.

NOTE: Un avertissement est donné à l'équipe fautive, et si l'acte se reproduit à nouveau par tout membre de l'équipe fautive, le joueur fautif sera expulsé de la partie.

CONSÉQUENCES Sec. 9a-e : La balle est morte, et toute action survenue après le lancer effectué est annulée.

Sec. 10. LANCEUR NON RÉGLEMENTAIRE.

Un lanceur, qui a été déclaré lanceur non réglementaire suite à :

- 1. Un nombre de conférences créditées dépassant la limite permise ou
 - 2. Un lancer trop rapide,
- ne peut retourner à la position de lanceur, et ce pour le reste de la partie.

CONSÉQUENCES - Sec. 10 : Si le lanceur non réglementaire retourne

au monticule et effectue un lancer, réglementaire ou non réglementaire, il est expulsé de la partie. S'il est découvert avant le prochain lancer, le gérant de l'équipe offensive a l'option :

1. D'accepter le résultat du jeu ou
2. De demander l'annulation du jeu, avec comme conséquences:
 - (a) le retour du frappeur au bâton, assumant le compte des balles et des prises à sa fiche avant la découverte du lanceur non réglementaire, et
 - (b) chaque coureur retourne au dernier but occupé au moment du lancer.

RÈGLEMENT 7. LE FRAPPEUR

Sec. 1. FRAPPEUR DANS LE CERCLE D'ATTENTE.

- a. Il est le joueur offensif dont le nom suit celui du frappeur dans l'ordre des frappeurs.
- b. Il doit se placer à l'intérieur des lignes délimitant le cercle d'attente qui se trouve le plus près du banc de son équipe.
- c. Il peut se délier les muscles en utilisant un maximum de deux bâtons de softball officiels, un bâton d'exercice approuvé ou une combinaison des deux.

NOTE : Un bâton utilisé par le frappeur au cercle d'attente pour se délier les muscles ne doit pas être munis de poids ou autres articles autres que ceux approuvés par la F.I.S. (Le "Power Wrap" a été approuvé en 1997).

CONSÉQUENCES - Sec. 1c : Si un article autre qu'un bâton légal est utilisé pour se délier les muscles, cet équipement doit être retiré de la partie. Si malgré tout, l'article demeure utilisé après l'avoir retiré de la partie, le joueur utilisant cet article sera expulsé de la partie.

- d. Il peut quitter le cercle d'attente
 1. Lorsqu'il devient frappeur ou
 2. Pour diriger les coureurs qui avancent du 3e but en direction du marbre.
 3. Pour éviter toute interférence possible lors d'un ballon frappé ou un relais hors cible.
- e. Il ne peut pas gêner un joueur défensif ayant l'opportunité d'exécuter un jeu.

CONSÉQUENCES - Sec. 1e : La balle est morte et si l'interférence survient alors :

1. Qu'un joueur défensif tente de retirer un coureur,
 - (a) le coureur le plus près du marbre au moment de l'interférence est déclaré retiré, et
 - (b) les autres coureurs retournent au dernier but occupé au moment de l'interférence, sauf s'ils sont forcés d'avancer parce que le frappeur devient un frappeur-coureur.

2. Qu'un joueur défensif tente de capter un ballon ou s'il y a un ballon qu'un joueur défensif tente de capter,
 - (a) le frappeur-coureur doit être déclaré retiré, et
 - (b) les coureurs retournent au dernier but occupé au moment du lancer.

Sec. 2. ORDRE DES FRAPPEURS.

- a. L'ordre des frappeurs de chaque équipe doit figurer sur la feuille de pointage et doit être communiqué par le gérant ou le capitaine à l'arbitre du marbre avant la partie. L'arbitre du marbre doit soumettre à nouveau la feuille au gérant ou capitaine de l'équipe adverse à des fins d'inspection.
- b. **(BL MIXTE SEULEMENT) L'ordre des frappeur doit alterner d'un homme à une femme.**

NOTE : *Si une équipe n'a pas assez de joueurs masculins ou féminins, un retrait sera déclaré lorsque deux joueurs de même sexe frapperont l'un après l'autre.*

- c. L'alignement communiqué à l'arbitre doit être observé pendant toute la partie à moins qu'un joueur soit substitué à un autre. En pareil cas, le substitut doit prendre la place du joueur remplacé dans l'ordre des frappeurs.
- d. Le premier frappeur de chaque manche est le joueur dont le nom suit celui du dernier joueur qui a complété son tour au bâton dans la manche précédente.

CONSÉQUENCES - Sec. 2c-d : Un frappeur qui frappe au mauvais rang constitue un jeu d'appel qui peut être loger par le gérant, un instructeur ou un joueur de l'équipe défensive seulement. La défensive perd son droit à l'appel pour un frappeur frappant au mauvais rang lorsque tous les joueurs défensifs ont clairement quitté leur position défensive et ont quitté le territoire des bonnes balles, en se dirigeant vers le banc ou l'abri des joueurs.

1. Si l'erreur est décelée au moment où le mauvais frappeur est au bâton
 - (a) le bon frappeur prendra sa place et assumera le compte des balles et des prises que le mauvais frappeur avait à sa fiche.
 - (b) Tous les points marqués ou les buts franchis pendant la présence du mauvais frappeur au bâton, sont réglementaires.
2. Si l'erreur est décelée après le passage du mauvais frappeur au bâton et avant le lancer suivant, réglementaire ou non, à un autre frappeur
 - (a) le joueur qui aurait dû se présenter au bâton est déclaré retiré.
 - (b) **Toute avance ou point marqué parce que le mauvais frappeur devient un frappeur-coureur sont annulés. Tout retrait effectué avant la découverte du mauvais frappeur demeure valide.**
 - (c) Le frappeur suivant est le joueur dont le nom suit

celui du joueur qui a été retiré parce qu'il ne s'est pas présenté au bâton. **Si le prochain joueur était le mauvais frappeur qui a été déclaré retiré, choisissez la prochaine personne dans l'ordre des frappeurs.**

- (d) Si le frappeur qui a été déclaré retiré dans ce cas constitue le troisième retrait, le bon frappeur au cours de la manche suivante est celui qui se serait présenté au bâton si les joueurs avaient été retirés de façon réglementaire.
- 3. Si l'erreur est décelée après le premier lancer réglementaire ou non au frappeur suivant
 - (a) La présence au bâton du mauvais frappeur est réglementaire.
 - (b) Tous les points marqués et les buts franchis sont réglementaires.
 - (c) Le prochain frappeur dans l'ordre est le joueur dont le nom suit celui du mauvais frappeur.
 - (d) Aucun des joueurs n'est retiré pour avoir manqué son tour au bâton.
 - (e) Les joueurs qui ne se sont pas présentés au bâton, et qui n'ont pas été retirés, perdent leur tour au bâton jusqu'au tour suivant dans l'ordre régulier.
- 4. Aucun coureur ne doit être retiré du but qu'il occupe pour se présenter au marbre lorsque c'est à son tour de le faire. Il perd tout simplement son tour et n'est pas pénalisé. Le frappeur suivant dans l'ordre des frappeurs devient alors le frappeur réglementaire.

EXCEPTION : Le frappeur-coureur qui se voit déloger de son but par l'arbitre, selon la Section 2b ci-dessus.

- e. Lorsque le troisième retrait est effectué au cours d'une manche avant qu'un frappeur n'ait terminé son tour au bâton, ce joueur devient le premier frappeur de la manche suivante et le compte des ballés et des prises du joueur en question est annulé.

Sec. 3. POSITION DU FRAPPEUR.

- a. Le frappeur doit prendre position dans la boîte des frappeurs dix (10) secondes au plus après que l'arbitre du marbre ait déclaré "Au Jeu".

CONSÉQUENCES - Sec 3a : L'arbitre créditera une prise au frappeur. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un lancer et la balle est morte.

- b. Le frappeur doit avoir les deux pieds complètement à l'intérieur de la boîte du frappeur avant le début du lancer. Son pied peut toucher la ligne mais aucune partie de son pied ne doit se situer à l'extérieur des lignes avant le lancer.

Sec. 4. UNE PRISE EST DÉCRÉTÉE PAR L'ARBITRE.

a. (BR SEULEMENT) Lorsque toute partie d'une balle lancée de façon réglementaire pénètre dans la zone des prises avant de toucher le sol et que le frappeur ne tente pas de frapper.

(BL SEULEMENT) Pour chaque balle lancée de façon réglementaire qui pénètre dans la zone des prises avant de toucher le sol et que le frappeur ne tente pas de frapper.

EXCEPTION : Ce n'est pas une prise si la balle lancée touche le marbre et que le frappeur ne tente pas de la frapper.

b. (BR SEULEMENT) Pour chaque balle lancée de façon réglementaire que le frappeur a tenté de frapper et qu'il a ratée.

(BL SEULEMENT) Pour chaque balle lancée, incluant un lancer non réglementaire, que le frappeur a tenté de frapper et qu'il a raté.

NOTE : Sec. 4a & 4b :

(BR SEULEMENT) La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer au risque d'être retirés.

(BL SEULEMENT) La balle est morte et les coureurs ne peuvent pas avancer.

c. Pour chaque ricochet.

CONSÉQUENCES - Sec. 4c :

(BR SEULEMENT) La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques. Le frappeur est retiré s'il s'agit de la troisième prise.

(BL SEULEMENT) Le frappeur est retiré si c'est la troisième prise. La balle est morte après n'importe quelle prise.

d. Pour chaque fausse balle lorsque le frappeur compte moins de deux prises.

e. Pour chaque balle lancée que le frappeur tente de frapper et qu'il rate, et qui atteint le frappeur.

f. Lorsque le frappeur ou ses vêtements sont atteints par la balle qu'il a frappée, au moment où il se trouve dans la boîte du frappeur et qu'il a moins de deux prises.

g. Lorsqu'une balle lancée par le lanceur touche le frappeur alors qu'elle est dans la zone des prises.

h. Lorsque le frappeur n'entre pas dans la boîte du frappeur dans les dix (10) secondes qui suivent l'appel "Au Jeu" de l'arbitre.

CONSÉQUENCES - Sec. 4d-h :

La balle est morte et les coureurs doivent retourner au but qu'ils occupaient sans risquer d'être retiré.

Sec. 5. UNE BALLE EST DÉCRÉTÉE PAR L'ARBITRE.

a. (BR SEULEMENT) Pour chaque balle lancée de façon réglementaire qui

1. Ne pénètre pas dans la zone des prises ou

2. Touche le sol avant d'atteindre le marbre et que le frappeur ne tente pas de frapper.
3. Touche le marbre et que le frappeur ne tente pas de frapper.

CONSÉQUENCES - Sec. 5a :

La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques.

b. (BL SEULEMENT) Pour chaque balle lancée de façon réglementaire

1. Qui ne pénètre pas dans la zone des prises ou
2. Qui touche le sol avant d'atteindre le marbre,
3. Qui touche le marbre et que le frappeur ne tente pas de frapper.
4. Où le frappeur s'élance, après que celle-ci ait touché le sol ou le marbre.

CONSÉQUENCES - Sec. 5b :

La balle est morte. Les coureurs ne peuvent pas avancer.

c. (BR SEULEMENT) Pour chaque balle lancée de façon non réglementaire

1. Que le frappeur ne frappe pas ou
2. Lorsque le gérant ne choisit pas le résultat du jeu après qu'une balle ait été frappée.

CONSÉQUENCES - Sec. 5c :

La balle est morte et les coureurs ont le droit d'avancer d'un but sans risquer d'être retirés.

d. (BL SEULEMENT) Pour chaque balle lancée de façon non réglementaire que le frappeur ne tente pas de frapper.

CONSÉQUENCES - Sec. 5d : La balle est morte. Les coureurs ne peuvent pas avancer.

e. (BL SEULEMENT) Lorsqu'une balle lancée par le lanceur atteint le frappeur à l'extérieur de la zone des prises.

f. Pour chaque lancer d'échauffement au-delà du nombre permis.

CONSÉQUENCES - Sec. 5e-f : La balle est morte. Les coureurs ne peuvent pas avancer.

g. Lorsque le receveur néglige de retourner la balle immédiatement au lanceur, tel que requis.

h. Lorsque le lanceur prend plus de vingt (20) secondes pour effectuer son lancer (BR et BM) ou dix (10) secondes (BL).

CONSÉQUENCES - Sec. 5g-h :

(BL SEULEMENT) La balle est morte et les coureurs ne peuvent pas avancer.

(BR SEULEMENT) La balle est en jeu, sauf lorsque la balle devient morte pour quelque raison que ce soit.

Sec. 6. LE FRAPPEUR EST RETIRÉ.

- a. Lorsqu'il s'élanche et rate la troisième prise, et que la balle atteint une partie de sa personne.
- b. Lorsqu'il pénètre dans la boîte du frappeur avec un bâton modifié ou qu'on découvre qu'il utilise un tel bâton.

NOTE : Le frappeur est également expulsé de la partie.

- c. Lorsqu'il pénètre dans la boîte du frappeur avec un bâton non réglementaire ou qu'on découvre qu'il utilise un tel bâton.

NOTE : Sec. 6b-c : Le bâton est retiré de la partie.

- d. Lorsqu'il a un pied complètement à l'extérieur des lignes délimitant la boîte du frappeur et touche le sol ou toute partie de son pied qui touche le marbre lorsqu'il frappe la balle, bonne ou fausse.

- e. **Lorsqu'il quitte la boîte des frappeurs pour tenter un coup frappé avec demi-élan, mais revient dans la boîte lorsqu'il fait contact avec la balle.**

EXCEPTION : S'il n'y a aucun contact avec la balle lancée, il n'y a aucune pénalité. Si le frappeur s'élanche et rate la balle, la balle demeure en jeu (BR SEULEMENT) ou morte (BL SEULEMENT).

- f. (BR SEULEMENT) Lorsqu'il frappe un coup retenu après deux prises.

EXCEPTION : Si un coureur gêne

- 1. Un joueur défensif qui tente de capter un ballon créé par une tentative d'amorti en territoire des fausses balles ou
- 2. Un ballon qu'un joueur défensif tente de capter, le coureur est retiré. Le frappeur-coureur retourne alors au bâton avec une prise additionnelle à sa fiche suite à la fausse balle, en autant qu'il n'avait pas deux prises à son compte avant de frapper la balle.

NOTE : Si cette interférence, selon le jugement de l'arbitre, est une tentative évidente d'empêcher la défensive d'exécuter un double retrait, le coureur le plus près du marbre au moment de l'interférence doit également être déclaré retiré.

NOTE : Si le ballon créé par la tentative d'amorti est capté, la balle demeure en vie et en jeu.

- g. (BL SEULEMENT) Lorsqu'une troisième prise est déclarée, y compris une balle fausse qui n'a pas été attrapée et qui a été frappée après deux prises.
- h. (BL SEULEMENT) Lorsqu'il effectue un coup retenu ou coupe la balle vers le bas.
- i. Lorsqu'il frappe une bonne balle avec le bâton une deuxième

fois au-dessus du territoire des bonnes balles.

EXCEPTION : Si le frappeur se tient dans la boîte du frappeur et le contact se produit alors qu'il a encore la bâton en main, une fausse balle est décrétée même si la balle est frappée une deuxième fois au-dessus du territoire des bonnes balles.

NOTE : Si le frappeur laisse tomber son bâton et la balle roule contre le bâton au-dessus du territoire des bonnes balles, et, au jugement de l'arbitre, le frappeur n'avait aucunement l'intention de gêner la trajectoire de la balle, le frappeur n'est pas retiré, et la balle est en vie et en jeu.

- j. (BL Mixte SEULEMENT) Lorsque deux frappeur du même sexe frappent l'un après l'autre.

NOTE : Le joueur manquant (homme ou femme) doit être déclaré retiré automatiquement.

- k. Lorsque le frappeur passe directement devant le receveur pour se rendre à l'autre boîte du frappeur au moment où le lanceur (BR SEULEMENT) prend son signal ou semble prendre son signal, de la plaque du lanceur ou (BL SEULEMENT) est en position de lancer ou en tout temps avant l'exécution du lancer.

CONSÉQUENCES - Sec. 6 a-k : La balle est morte et chaque coureur doit retourner au but qui, selon le jugement de l'arbitre, a été occupé au moment du lancer.

- l. Lorsqu'il
1. Empêche le receveur d'attraper ou de relayer la balle en sortant de la boîte du frappeur,
 2. En gênant délibérément le receveur tout en demeurant dans la boîte du frappeur,
 3. En créant une interférence lors d'un jeu au marbre.

CONSÉQUENCES - Sec. 6l : La balle est morte et chaque coureur doit retourner au dernier but qui, selon le jugement de l'arbitre, a été touché au moment de l'interférence.

- m. (BR SEULEMENT) Lorsqu'une troisième prise est décrétée sur décision ou sur élan, et que la balle est captée par le receveur.

- n. (BR SEULEMENT) Lorsqu'il a trois prises et que le premier but est occupé, alors qu'il y a moins de deux retraits.

CONSÉQUENCES: Sec. 6m-n : La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques.

RÈGLEMENT 8. LE FRAPPEUR-COUREUR ET LE COUREUR

Sec. 1. LE FRAPPEUR DEVIENT UN FRAPPEUR-COUREUR.

- a. Lorsqu'il frappe une bonne balle de façon réglementaire.
- b. (BR SEULEMENT) Lorsque le receveur ne réussit pas à attraper la troisième prise avant que la balle ne touche le sol et
 - 1. Lorsqu'il y a moins de deux retraits et que le premier but est libre ou
 - 2. Chaque fois qu'il y a deux retraits.Cette règle est connue sous le nom de "Balle échappée sur une troisième prise".

CONSÉQUENCES - Sec. 1a-b : La balle est en jeu et le frappeur devient un frappeur-coureur et risque d'être retiré.

- c. Lorsqu'il est crédité de quatre balles par l'arbitre.

CONSÉQUENCES - Sec. 1c : Le frappeur se voit accorder un but sans risquer d'être retiré en autant qu'il avance et touche au premier but.

- 1. (BR SEULEMENT) La balle est en jeu, à moins d'avoir été bloquée.
- 2. (BL SEULEMENT) La balle est morte et les coureurs ne peuvent pas avancer, à moins d'être obligé de le faire. Si le lanceur désire accorder un but sur balles intentionnel, il peut le faire en informant l'arbitre du marbre qui doit accorder le premier but au frappeur. Si deux frappeurs se voient accorder un but sur balles intentionnel, le deuxième frappeur doit attendre que le premier soit rendu au premier but avant d'obtenir son but sur balles. L'avis du lanceur d'accorder un but sur balles intentionnel est considéré comme un lancer.

NOTE : Si l'arbitre autorise par erreur les deux buts sur balles au même moment et que le premier frappeur ne touche pas au premier but, aucun jeu d'appel ne sera autorisé sur le premier frappeur.

- 3. (BL Mixte SEULEMENT) La balle est morte et tout but sur balles à un frappeur masculin, intentionnel ou non, aura pour résultat l'octroi de deux buts. Le prochain frappeur, qui sera féminin, frappera.

EXCEPTION : Avec deux retraits, le frappeur féminin a l'option de se rendre sur les buts ou de frapper.

NOTE : Si un frappeur-coureur féminin passe devant un frappeur-coureur masculin si elle choisit de se rendre sur les buts, aucun retrait ne sera déclaré au cours de la période ou la balle est morte.

- d. Lorsque le receveur ou tout autre joueur défensif obstrue, gêne ou empêche le frappeur de s'élancer ou de frapper une balle lancée.

CONSÉQUENCES - Sec. 1d :

- 1. L'arbitre doit signaler une balle morte retardée, et la

- balle doit demeurer en jeu jusqu'à la fin du jeu.
2. Le gérant de l'équipe offensive a l'option de :
 - (a) Accepter l'application de la règle de l'obstruction du receveur ou
 - (b) Accepter le résultat du jeu.
 3. Si le frappeur frappe la balle et réussit à atteindre le premier but sans être retiré, et si tous les autres coureurs ont avancé d'au moins un but sur la balle frappée, l'obstruction du receveur est annulée. Toutes les actions de la balle frappée sont réglementaires. Aucune option n'est donnée.

NOTE : Dès qu'un coureur a dépassé un but, même s'il n'y a pas touché, il est considéré comme ayant franchi ce but.

4. Si le gérant n'accepte pas le résultat du jeu, "l'obstruction du receveur" est décrétée et le frappeur se rend au premier but. Les autres coureurs avancent seulement s'il y sont forcés.
- e. Lorsqu'une bonne balle touche la personne, l'équipement en position réglementaire ou les vêtements d'un arbitre ou d'un coureur. Si le coureur qui touche à un but est atteint par une bonne balle, il n'est pas retiré.

CONSÉQUENCES - Sec. 1e :

Si le contact survient

1. Après avoir touché un joueur défensif (incluant le lanceur), la balle est en jeu.
2. Après avoir dépassé un joueur défensif, autre que le lanceur, et aucun joueur défensif n'a la chance d'exécuter un retrait, la balle est en jeu.
3. Avant de dépasser un joueur défensif, excluant le lanceur, sans avoir été touchée, la balle est morte.
 - (a) Si un coureur est atteint par la balle alors qu'il n'est pas en contact avec un but, il est retiré, et le frappeur-coureur se voit attribuer le premier but sans risquer d'être retiré.

EXCEPTION : *Si, au jugement de l'arbitre, aucun joueur défensif n'avait la chance d'effectuer un retrait, le coureur n'est pas retiré, mais la balle demeure morte.* Tous les coureurs qui ne sont pas forcés d'avancer parce que le frappeur-coureur se rend au premier but, doivent revenir au but qu'ils ont franchi avant l'interférence.

- (b) Lorsque la balle atteint un coureur qui touche à un but, la balle est morte ou en jeu, selon la position du joueur défensif le plus près du but.
- f. (BR SEULEMENT) Lorsqu'une balle qu'il ne tente pas de frapper ou qui n'est pas débitée comme prise touche une partie quelconque de la personne ou des vêtements du frappeur au moment où il se trouve dans la boîte du frappeur. Il importe

peu que la balle touche le sol avant d'atteindre le frappeur.

NOTE : On ne considère pas que ses mains font partie du bâton.

CONSÉQUENCES - Sec. 1f : La balle est morte et le frappeur a droit à un but sans risquer d'être retiré.

EXCEPTION : Si le frappeur n'a fait aucun effort pour éviter d'être atteint, l'arbitre appelle dans ce cas une balle ou une prise.

- g. Lorsqu'un ballon frappé en territoire des bonnes balles
1. Passe par-dessus la clôture ou
 2. Touche au gant du voltigeur **ou à son corps** et passe par-dessus la clôture **en territoire des bonnes balles ou entre en contact avec le dessus de la clôture et se retrouve de l'autre côté de la clôture en territoire des bonnes balles** ou
 3. Touche le poteau de démarcation au-dessus de la clôture.

CONSÉQUENCES - Sec. 1g : Le frappeur-coureur se voit accorder un circuit et doit toucher tous les buts dans l'ordre régulier.

- EXCEPTION : Si
1. La balle sort du terrain à une distance inférieure à la distance prescrite au Règlement 2, Sec 1 ou
 2. Une balle frappée dans le territoire des bonnes balles touche au gant du voltigeur **ou à son corps** pour passer par-dessus la clôture en territoire des fausses balles ou
 3. **Un ballon frappé en territoire des bonnes balles entre en contact en premier lieu avec la clôture, dévie sur un voltigeur et se retrouve ainsi par-dessus la clôture,** le frappeur-coureur reçoit une avance de deux buts au moment du lancer.

NOTE : L'endroit sur le terrain ou la clôture est plus près que la distance prescrite du marbre doit être clairement indiquée pour la gouverne de l'arbitre.

- h. Lorsqu'une personne, autre qu'un membre d'une équipe, pénètre en territoire de jeu et cause une interférence avec
1. Une balle frappée au sol en territoire des bonnes balles
- ou
2. Un joueur défensif qui est sur le point de joueur ou de capter une balle relayée ou
 3. Un joueur défensif qui est sur le point de relayer une balle ou
 4. Une balle relayée par un joueur défensif.

CONSÉQUENCES - Sec 1h : La balle est morte et le frappeur-coureur se voit accorder le ou les buts qu'il aurait atteint(s), selon le jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'interférence.

Sec. 2. LE FRAPPEUR-COUREUR EST RETIRÉ.

- a. (BR SEULEMENT) Lorsque le receveur échappe la troisième prise et qu'il est touché avec la balle de façon réglementaire alors qu'il n'est pas en contact avec un but ou que la balle est relayée au premier but avant que le frappeur-coureur ne l'atteigne.
- b. Lorsqu'il frappe un ballon qui est capté par un joueur défensif avant de toucher le sol ou tout objet ou personne autre qu'un joueur défensif.
- c. Lorsqu'il se fait toucher avec la balle de façon réglementaire, après avoir frappé une bonne balle, lorsqu'il n'est pas en contact avec un but ou lorsqu'il est retiré par un relais avant d'atteindre le premier but.
- d. Lorsqu'il néglige d'avancer au premier but et se rend plutôt dans la zone de son équipe
 - 1. Après avoir frappé une bonne balle ou
 - 2. Après s'être fait accorder un but sur balles ou
 - 4. Lorsqu'il peut avancer au premier but de façon réglementaire.
- e. Lorsqu'une chandelle intérieure est déclarée.

CONSÉQUENCES - Sec. 2a-e : La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer à leurs propres risques.

EXCEPTION : Lorsque la balle est morte (BR SEULEMENT) alors que le frappeur est atteint ou (BL SEULEMENT) lors d'un but sur balles, le frappeur-coureur n'est pas retiré et les coureurs ne peuvent pas avancer à moins d'y être forcés.

- f. Lorsque après avoir frappé une bonne balle, il touche seulement la partie du but double en territoire des bonnes balles à sa première tentative pour se rendre au 1er but, alors qu'un jeu est exécuté sur ce but.

CONSÉQUENCES - Sec 2f : Cette situation est un jeu d'appel et l'équipe défensive perd le privilège de retirer le frappeur-coureur si l'appel n'est pas effectué avant qu'il retourne au premier but après l'avoir dépassé.

- g. Lorsqu'il
 - 1. Court à l'extérieur de la ligne d'un mètre (3 pieds) et que l'arbitre estime qu'il
 - (a) Gêne le joueur défensif qui tente de capter le relais au premier but ou
 - (b) Nuit à une balle relayée, empêchant ainsi un joueur défensif d'exécuter un jeu au premier but.

NOTE : Une balle relayée qui atteint un frappeur-coureur ne constitue pas nécessairement une interférence.

- 2. Gêne un joueur défensif tentant de jouer une balle frappée.

NOTE : Le frappeur-coureur peut courir à l'extérieur de la ligne d'un mètre pour éviter de gêner un joueur défensif tentant de jouer une balle frappée.

3. Gêne un joueur défensif tentant de relayer une balle.
4. Nuit intentionnellement à une balle relayée.
5. Nuit à une bonne balle frappée (à l'extérieur de la boîte du frappeur) avant d'atteindre le premier but.
5. (BR SEULEMENT) Nuit à une balle échappée sur troisième prise.

NOTE - Sec. 2g(1-6) : Si cette interférence est, au jugement de l'arbitre, une tentative évidente de prévenir un double retrait, le coureur le plus près du marbre au moment de l'interférence doit également être déclaré retiré.

- h. Lorsqu'il entrave un jeu exécuté au marbre dans le but d'y empêcher un retrait évident.

NOTE : Le coureur est également retiré.

- i. Lorsqu'il **revient** vers le marbre pour éviter d'être touché par un joueur défensif ou pour retarder un toucher du joueur défensif.
- j. Si, lorsque le but double est utilisé, un retrait systématique est sur le point de survenir sur le frappeur-coureur (sur un relais effectué par un joueur défensif), qui touche seulement la partie blanche du but et entre en collision avec le joueur défensif sur la partie blanche, alors qu'il est sur le point de capter la balle.
- k. Lorsqu'un membre de l'équipe au bâton gêne un joueur défensif tentant d'exécuter un jeu lors d'un ballon frappé en territoire des fausses balles.

EXCEPTION : Si un coureur crée l'interférence, alors le coureur est retiré et le frappeur-coureur retourne au bâton avec une prise additionnelle pour le ballon frappé en territoire des balles fausses, en autant que le compte avant que la balle ne soit frappée, était de moins de deux prises.

1. (BR SEULEMENT) Si cette interférence est le troisième retrait, le frappeur-coureur retournera au bâton comme frappeur partant lors de la manche suivante, alors que le compte des balles et des prises accumulées sera annulé.
2. (BL SEULEMENT) Si c'est la troisième prise, le frappeur-coureur est également retiré, à moins que le troisième retrait de la manche soit l'interférence du coureur. Dans pareil cas, le frappeur-coureur sera réputé comme ayant complété son tour au bâton.

CONSÉQUENCES - Sec. 2g-k : La balle est morte et tous les coureurs doivent retourner au dernier but touché de façon réglementaire au moment du lancer.

EXCEPTION : Si un jeu est effectué sur un coureur avant que survienne l'interférence et

1. Que le coureur est retiré, le résultat de ce jeu sera réglementaire.

2. Que le coureur n'est pas retiré, le résultat de ce jeu sera réglementaire, à moins que l'interférence du frappeur-coureur soit le troisième retrait. Les autres coureurs sur lesquels aucun jeu ne s'est déroulé doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du lancer.

l. Si un joueur défensif laisse tomber intentionnellement un ballon (incluant un coup en flèche ou une tentative d'amorti) en territoire des bonnes balles qui peut être capté par un joueur de champ intérieur en fournissant un effort ordinaire avec moins de deux retraits et un coureur au premier but, après que la balle soit contrôlée avec la main ou le gant.

NOTE : Une balle captée au sol ou un ballon qu'on laisse rebondir ne doit pas être considéré comme ayant été échappé intentionnellement.

CONSÉQUENCES - Sec. 2k : La balle est morte et les coureurs doivent retourner au dernier but occupé au moment du lancer.

NOTE - Sec. L : Si une "Chandelle Intérieure" est décrétée, elle a préséance sur un échappé intentionnel.

m. Lorsqu'un coureur le précédant immédiatement qui n'est pas encore retiré gêne intentionnellement, au jugement de l'arbitre, un joueur défensif qui tente

1. D'attraper une balle relayée ou

2. De relayer une balle pour ainsi compléter un jeu.

CONSÉQUENCES - Sec. 2m : La balle est morte et le coureur sera également déclaré retiré. Tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment de l'interférence.

n. Lorsqu'une personne, autre qu'un membre d'une équipe, pénètre en territoire de jeu et gêne

1. Un joueur défensif qui s'apprête à capter un ballon ou

2. Un ballon qu'un joueur défensif, au jugement de l'arbitre, est capable de capter.

CONSÉQUENCES - Sec. 2n : La balle est morte et les coureurs peuvent se voir attribuer le ou les buts qu'ils auraient atteints, selon le jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'interférence.

Sec. 3. LE FRAPPEUR-COUREUR N'EST PAS RETIRÉ.

Lorsqu'un joueur défensif essaie d'exécuter un jeu sur le frappeur-coureur en utilisant un gant non réglementaire.

CONSÉQUENCES - Sec. 3 : Le gérant de l'équipe contre laquelle l'infraction a été commise a l'option de

- (a) Accepter le résultat du jeu ou
- (b) Faire retourner les coureurs au but qu'ils occupaient au moment du lancer, et de ramener le frappeur au bâton, assumant le compte des balles et des prises à sa fiche avant le lancer.

Sec. 4. TOUCHER LES BUTS DANS L'ORDRE RÉGLEMENTAIRE.

Les coureurs doivent toucher les buts dans l'ordre réglementaire, c'est-à-dire les premier, deuxième, troisième buts et le marbre.

- a. Lorsqu'un coureur retourne
 - 1. Au but qu'il a quitté alors qu'un ballon a été touché par un joueur défensif ou
 - 2. A un but manqué, alors que la balle est en jeu, il doit toucher les buts dans l'ordre inverse.

CONSÉQUENCES - Sec. 4a : La balle est en jeu et les coureurs doivent retourner à leurs propres risques au but qu'ils occupaient.

- b. Lorsqu'un coureur ou un frappeur-coureur gagne un but de façon réglementaire en le touchant et ce, avant d'être retiré, il a le droit de l'occuper jusqu'à ce qu'il touche régulièrement le but suivant dans l'ordre ou jusqu'à ce qu'il soit obligé de le quitter pour laisser la place au coureur suivant.
- c. Lorsqu'un coureur déplace un coussin de sa position normale, ni lui, ni les autres coureurs qui le suivent au cours d'une même série de jeux ne sont obligés d'aller toucher ce but s'il est déplacé trop loin de sa position habituelle.

CONSÉQUENCES - Sec. 4b-c : La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer ou retourner à leurs propres risques.

- d. Deux coureurs ne peuvent occuper simultanément le même but.

CONSÉQUENCES - Sec. 4d : Le coureur qui arrive le premier au but de façon réglementaire peut y demeurer, à moins qu'il ne soit forcé de le quitter. L'autre coureur peut être retiré s'il se fait toucher avec la balle.

- e. Lorsqu'un coureur rate un but ou ne le quitte pas de façon réglementaire au moment où un ballon est attrapé et que le coureur est déclaré retiré, cela ne change en rien la situation du coureur suivant qui touche les buts dans le bon ordre.

EXCEPTION : Si le coureur en faute entraîne le troisième retrait de la manche en négligeant de toucher les buts dans l'ordre régulier ou en négligeant de quitter régulièrement un but lorsqu'un ballon est attrapé, aucun des autres coureurs qui le suit ne peut compter un point.

- f. Aucun coureur ne peut revenir à un but quitté irrégulièrement ou raté, après un point marqué par le coureur qui le suivait ou après avoir quitté le territoire de jeu.
- g. Lorsqu'un ballon est attrapé, les coureurs qui se sont éloignés de leur but trop tôt doivent y revenir pour le toucher avant de pouvoir se rendre au(x) but(s) qui leur(s) sont accordés.
- h. Les coureurs doivent aussi toucher les buts qui leur sont accordés et ce, dans l'ordre régulier.

CONSÉQUENCES - Sec. 4e-h : Le coureur doit être déclaré retiré si la défensive loge un appel de façon réglementaire avant le prochain lancer, réglementaire ou non.

Sec. 5. LES COUREURS ONT LE DROIT D'AVANCER DANS LES CAS SUIVANTS, AU RISQUE D'ÊTRE RETIRÉS.

- a. (BR SEULEMENT) Lorsque la balle quitte la main du lanceur lors d'un lancer au frappeur.
- b. (BL SEULEMENT) Lorsqu'une balle lancée est frappée.
- c. Lors d'une balle relayée ou une balle frappée en territoire des bonnes balles qui n'est pas bloquée.
- d. Lorsqu'une balle relayée atteint un arbitre.
- e. Lorsqu'un ballon capté de façon réglementaire est touché pour la première fois.
- f. Lorsqu'une bonne balle
 - 1. Atteint un arbitre ou un coureur après avoir dépassé un joueur défensif autre que le lanceur, en autant qu'aucun autre joueur défensif avait la chance d'exécuter un retrait ou
 - 2. A été touchée par un joueur défensif, incluant le lanceur.

CONSÉQUENCES -Sec. 5a-f : La balle est en jeu.

Sec 6. UN COUREUR PERD SON DROIT A L'OPPORTUNITÉ DE NE PAS ÊTRE RETIRÉ.

- a. Si, en tout temps, il néglige de toucher le but auquel il avait droit avant de se diriger au but suivant.
- b. Si, après avoir dépassé le premier but, il tente de poursuivre sa course vers le deuxième but.
- c. S'il essaie de se rendre au but suivant après avoir déplacé un coussin.

Sec. 7. LES COUREURS ONT LE DROIT D'AVANCER SANS RISQUER D'ÊTRE RETIRÉS.

- a. Lorsqu'ils sont obligés de quitter un but parce que le frappeur s'est fait accorder un but sur balles.

CONSÉQUENCES - Sec 7a :

(BR SEULEMENT) La balle demeure en jeu à moins qu'elle ne soit bloquée. Tout coureur concerné a droit à un but et peut continuer d'avancer à ses propres risques, si la balle est en jeu.

(BL SEULEMENT) La balle est morte.

- b. Lorsqu'un joueur défensif obstrue un coureur en l'empêchant ainsi de se rendre à un but ou empêche la progression d'un coureur ou du frappeur-coureur qui court les buts de façon réglementaire, si le joueur défensif
1. N'est pas en possession de la balle ou
 2. Ne tente pas d'exécuter un jeu sur une balle frappée ou
 3. Effectue une feinte de toucher alors qu'il n'est pas en possession de la balle.

CONSÉQUENCES - Sec. 7b : Lorsqu'une obstruction se produit (incluant une souricière)

1. Une balle morte retardée doit être signalée et la balle demeure en vie jusqu'à la fin du jeu.
2. Le coureur victime de l'obstruction, de même que les autres coureurs affectés par l'obstruction, se verront décerner le ou les buts qu'ils auraient atteint(s), selon le jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'obstruction. Si l'arbitre le juge approprié, un joueur défensif qui a commis une feinte de toucher peut être expulsé de la partie.
3. Si le coureur victime d'obstruction est retiré avant d'atteindre le but qu'il aurait atteint normalement sans obstruction, l'arbitre déclare la balle morte et le coureur victime de l'obstruction de même que les autres coureurs affectés par l'obstruction, se voient accorder le ou les buts qu'ils auraient atteint(s), selon le jugement de l'arbitre, en l'absence d'obstruction. Un coureur victime d'obstruction ne peut jamais être déclaré retiré entre les deux buts où s'est produite l'obstruction à moins qu'une interférence survienne après l'annonce de l'obstruction ou si un appel est logé.
 - (a) Pour avoir manqué un but ou
 - (b) Pour avoir quitté un but avant qu'un ballon ne soit touché,
4. Si le coureur victime d'obstruction est retiré pour avoir dépassé le but qu'il aurait franchi en l'absence d'obstruction, le coureur obstrué sera déclaré retiré. La balle demeure en jeu.
5. L'obstruction du receveur sur le frappeur est couverte sous le règlement 8, Sec. 1d.

NOTE : Les coureurs victimes d'obstruction doivent quand même toucher tous les buts dans l'ordre, sans quoi ils peuvent faire l'objet d'un appel en bonne et due forme par l'équipe défensive.

- c. (BR SEULEMENT) Lorsqu'un mauvais lancer ou une balle passée passe au-dessous, au-dessus ou à travers de l'arrêt-balles ou que la balle y demeure coincée.

CONSÉQUENCES - Sec. 7c : La balle est morte. Tous les coureurs se

voient accorder un but seulement. Le frappeur se voit accorder le premier but seulement si quatre balles lui sont créditées.

- d. Lorsque les coureurs doivent quitter le but qu'ils occupent parce que le frappeur se voit accorder le premier but.
- e. (BR SEULEMENT) Lorsqu'un lanceur effectue un lancer non réglementaire.
- f. Lorsqu'un joueur défensif touche ou attrape intentionnellement une bonne balle, un relais ou une balle lancée à l'aide de sa casquette, de son casque, de son masque, de son plastron, de sa poche, de son gant ou de toute autre partie de son uniforme qui n'est pas en position réglementaire.

CONSÉQUENCES - Sec 7f : Tous les coureurs, incluant le frappeur-coureur, ont droit à

- 1. Trois buts au moment du lancer s'il s'agit d'une balle frappée ou
- 2. Deux buts au moment du relais s'il s'agit d'une balle relayée ou
- 3. (BR SEULEMENT) Un but au moment du lancer, s'il s'agit d'une balle lancée.

Dans tous les cas, les coureurs peuvent continuer d'avancer à leurs propres risques et la balle demeure en jeu.

NOTE : Si l'attrapé ou le toucher non réglementaire est exécuté sur une bonne balle qui, selon le jugement de l'arbitre, aurait clairement franchi en vol la clôture du champ extérieur, un circuit est accordé au frappeur.

EXCEPTION - Sec 7f-3 : Le frappeur se voit accorder un but seulement sur une troisième prise lorsqu'il peut courir au premier but de façon réglementaire. Sur un lancer, que le receveur ne peut capter et qu'il récupère avec un équipement qui n'est pas en position réglementaire, il n'y a pas de pénalité si

- (a) le(s) coureur(s) n'avance(nt) pas,
- (b) aucun jeu apparent n'est possible ou
- (c) aucun avantage n'est obtenu.

- g. Lorsque la balle est en jeu et est relayée hors du territoire de jeu ou est bloquée.

CONSÉQUENCES - Sec. 7g : Tous les coureurs, incluant le frappeur-coureur, se voient accorder deux buts à partir de la position qu'ils occupent au moment où la balle a quitté la main du joueur défensif. **Les coureurs peuvent retourner toucher un but quitté trop tôt lors d'un ballon frappé ou un but manqué.** Si deux coureurs sont entre les deux mêmes buts, le nombre de buts accordés sera basé sur la position du premier coureur.

EXCEPTION :

- 1. Lorsqu'un joueur défensif perd possession de la balle (par exemple, sur une tentative de touché), et que

celle-ci quitte le territoire de jeu ou devient bloquée, chaque coureur se verra accorder un but à partir du dernier but touché au moment où la balle a pénétré en territoire des balles mortes ou a été bloquée.

2. Si un coureur touche le but suivant et revient à son but original, le but original qu'il a quitté est considéré comme "le dernier but touché" pour les besoins des buts octroyés lors d'un relais qui quitte le territoire de jeu.
3. Si la balle devient bloquée suite à un contact avec l'équipement de l'équipe offensive, la balle est morte et les coureurs retournent au dernier but touché au moment où la balle devient bloquée. Si la balle bloquée empêche la défensive d'exécuter un jeu, le coureur visé par le jeu est déclaré retiré. (Si ce joueur a marqué avant que la balle n'ait été décrétée bloquée, le coureur le plus près du marbre est retiré)

h. Lorsqu'un ballon frappé en territoire des bonnes balles :

1. Passe au-dessus de la clôture,
2. Touche au gant du voltigeur ou à son corps et passe au-dessus de la clôture en territoire des bonnes balles ou touche le dessus de la clôture et passe au-dessus de celle-ci en territoire des bonnes balles ou
3. Touche le poteau de démarcation au-dessus du niveau de la clôture.

CONSÉQUENCES - Sec. 7h : La balle est morte et tous les coureurs peuvent avancer jusqu'au marbre.

EXCEPTION : Si

1. La balle ayant touché le sol, quitte le territoire de jeu à une distance inférieure que celle prescrite au Règlement 2, Sec. 1.
2. Un ballon frappé en territoire des bonnes balles touche au gant OU au corps du voltigeur et traverse la clôture en territoire des fausses balles.
3. Un ballon frappé en territoire des bonnes balles touche à la clôture, dévie sur le voltigeur et alors passe au-dessus de la clôture.

Alors les coureurs se voient accorder deux buts au moment du lancer.

i. Lorsqu'une bonne balle bondit au-dessus ou roule sous ou à travers de la clôture ou toute autre limite désignée du terrain de jeu. Si la balle dévie également sur

1. Un joueur défensif ou un arbitre ou
 2. Un coureur, après avoir dépassé un joueur défensif excluant le lanceur, en autant qu'aucun autre joueur défensif n'a la chance d'exécuter un retrait
- et se retrouve dans le territoire des balles mortes en territoire des fausses balles.

CONSÉQUENCES - Sec 7i : La balle est morte et tous les coureurs

se voient accorder deux buts au moment du lancer.

- j. Lorsqu'une balle en jeu est involontairement emportée par un joueur défensif du territoire de jeu au territoire des balles mortes.

NOTE : Un joueur défensif qui emporte une balle en jeu dans l'abri ou la zone réservée à l'équipe afin de toucher un joueur, est considéré comme ayant involontairement emporté la balle dans ce territoire.

CONSÉQUENCES - Sec 7j : La balle est morte et les coureurs se voient accorder un but à partir du dernier but touché au moment où le joueur défensif a pénétré en territoire des balles mortes.

- k. Si de l'opinion de l'arbitre, un joueur défensif emporte, donne un coup de pied, pousse ou relaie une balle en jeu en territoire des balles mortes.

NOTE : Une ligne délimitant de territoire des balles mortes est considérée en jeu.

CONSÉQUENCES - Sec. 7k : La balle est morte et les coureurs se voient accorder deux buts à partir du dernier but touché au moment où le joueur défensif pénètre ou au moment où il donne un coup de pied, pousse ou relais la balle en territoire des balles mortes.

1. Lorsque toute personne, autre qu'un membre d'une équipe, pénètre en territoire de jeu et nuit à
1. Un joueur défensif sur le point de capter un ballon ou
 2. Un ballon qu'un joueur défensif est capable de capter ou
 3. Une balle au sol en territoire des bonnes balles ou
 4. Un joueur défensif sur le point de jouer ou capter une balle relayée ou
 5. Un joueur défensif sur le point de relayer une balle ou
 6. Une balle relayée par un joueur défensif.

CONSÉQUENCES - Sec. 7-1 : La balle est morte et les coureurs peuvent avancer au(x) but(s) qu'ils auraient atteint(s), selon le jugement de l'arbitre, s'il n'y avait pas eu d'interférence.

Sec. 8. UN COUREUR DOIT RETOURNER AU BUT QU'IL OCCUPAIT.

- a. Lorsqu'une balle frappée est déclarée fausse balle.
- b. Lorsque l'arbitre déclare qu'une balle a été frappée de façon non réglementaire.
- c. Lorsqu'un frappeur-coureur est retiré pour interférence.
- d. **Lorsqu'un frappeur dans le cercle d'attente ou tout autre membre de l'équipe qui ne participe pas à la partie crée de l'interférence.**
- e. (BR SEULEMENT) Lorsque le frappeur est atteint par une balle lancée qu'il a tenté de frapper et qu'il a raté.
- f. (BR SEULEMENT) Lorsque le frappeur est atteint par une balle lancée.
- g. Lorsque, avec moins de deux retraits et un coureur au premier

but, un joueur défensif échappe intentionnellement un ballon en territoire des bonnes balles (incluant une balle frappée en flèche ou une tentative de coup retenu) qui peut être capté par un joueur défensif en fournissant un effort ordinaire, après l'avoir contrôlé avec sa main ou son gant.

NOTE : Si une chandelle intérieure est déclarée, elle a préséance sur la règle concernant la balle échappée intentionnellement.

CONSÉQUENCES: Sec. 8a-g : La balle est morte et le coureur doit retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du lancer, sans risquer d'être retiré, à moins d'être forcé d'avancer parce que le frappeur est devenu un frappeur-coureur.

h. Lorsqu'un frappeur ou un coureur est déclaré retiré pour interférence.

CONSÉQUENCES - Sec. 8h : La balle est morte et le coureur doit retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment de l'interférence, sans risquer d'être retiré, à moins d'être forcé d'avancer parce que le frappeur est devenu un frappeur-coureur.

i. (BR SEULEMENT) Lorsque l'arbitre du marbre ou ses vêtements gêne le receveur qui tente de retirer un coureur qui tente de voler un but ou qui tente de prendre à contre-pied un coureur sur les buts.

NOTE : Si, sur une balle passée ou un mauvais lancer, l'arbitre est atteint par une balle relayée du receveur, ce n'est pas une interférence de l'arbitre et la balle demeure en vie.

CONSÉQUENCES - Sec. 8i : Une balle morte retardée doit être signalée, et la balle demeure en vie jusqu'à la fin du jeu. Si le coureur visé par le jeu

1. Est déclaré retiré, le retrait sera réglementaire et la balle demeure en jeu.
3. Est déclaré sauf, la balle est morte et tous les coureurs retournent au dernier but occupé au moment du relais.

j. (BL SEULEMENT) Lorsqu'un coureur vole un but. Sous aucun prétexte, il est permis au coureur de voler un but lorsqu'une balle lancée n'est pas frappée. Le coureur retourne à son but.

CONSÉQUENCES - Sec 8j : Le vol de but n'est pas permis.

Sec. 9. LE COUREUR EST RETIRÉ.

a. Lorsque, en se dirigeant ou en revenant vers un but, il s'éloigne de plus de 0,91 mètres (3 pieds) **de la ligne de**

course fin d'éviter d'être touché par la balle tenue par un joueur défensif.

- b. Lorsqu'un joueur défensif touche le coureur avec la balle de façon réglementaire au moment où le coureur ne touche pas à un but alors que la balle est en jeu.
- c. Lorsque, sur un retrait systématique, le joueur défensif
 - 1. Touche au but vers lequel le coureur est obligé d'avancer, alors qu'il est en possession de la balle,
 - 2. Relais la balle vers le but avant que le coureur ne l'atteigne,
 - 3. Touche le coureur avant qu'il n'atteigne le but.

NOTE : Si un coureur qui est forcé d'avancer, après avoir touché le but suivant, revient en direction du but qu'il occupait pour quelque raison que ce soit, la situation de jeu systématique est rétablie.

- d. Lorsqu'il néglige de revenir au but qu'il occupait ou a raté et qu'un appel est logé de façon réglementaire, alors que la balle est en jeu.
- e. **Lorsqu'une personne autre qu'un coureur, l'aide physiquement alors que la balle est en jeu.**

NOTE : Si un ballon est capté sur le jeu, le frappeur-coureur sera également déclaré retiré.

CONSÉQUENCES - Sec 9a-e : La balle demeure en jeu.

- f. Lorsqu'il dépasse un coureur qui le précédait avant que ce dernier ne soit déclaré retiré.

CONSÉQUENCES - Sec. 9f : La balle demeure en jeu.

EXCEPTION : Lorsqu'un coureur dépasse un coureur qui le précédait au cours d'une situation de balle morte, la balle demeurera morte.

- g. Lorsqu'il quitte le but qu'il occupe pour s'avancer vers un autre but avant qu'un ballon attrapé ne soit touché par un joueur défensif.
- h. Lorsqu'il néglige de toucher un ou plusieurs buts intermédiaires, dans l'ordre régulier ou dans l'ordre inverse.
- i. Lorsque le frappeur-coureur devient coureur en dépassant de façon réglementaire le premier but pour se diriger vers le deuxième but, et qu'un joueur défensif le touche de façon réglementaire alors qu'il n'est pas en contact avec le but.
- j. Lorsqu'il court ou glisse vers le marbre et le rate, et qu'il ne fait aucun effort pour revenir au marbre, au moment où un joueur défensif qui tient la balle dans sa(ses) main(s) touche le marbre et loge un appel à l'arbitre pour qu'il rende une décision.

CONSÉQUENCES - Sec. 9g-j :

Ce sont des jeux d'appel et le coureur n'est pas retiré à moins qu'un appel soit logé de façon réglementaire.

1. Les jeux d'appel peuvent être faits alors que la balle est en jeu ou morte, et l'équipe défensive perd le privilège de loger un appel si celui-ci n'est pas fait
 - (a) Avant un lancer réglementaire ou non réglementaire,
 - (b) Avant que tous les joueurs défensifs aient quitté clairement leur position normale et ont quitté le territoire des bonnes balles pour se rendre au banc ou à l'abri des joueurs. Si l'appel est logé par un voltigeur, celui-ci doit se situer au champ intérieur lorsqu'il loge son appel.
 - (c) Avant que les arbitres quittent le territoire de jeu, si nous en sommes au dernier jeu de la partie.

2. (BR SEULEMENT) Les coureurs peuvent quitter leur but lorsqu'un appel est logé alors que la balle est en jeu
 - (a) Lorsque la balle quitte le cercle du lanceur ou
 - (b) Lorsque le lanceur n'est plus en possession de la balle ou
 - (d) Lorsque le lanceur effectue un geste pour indiquer qu'il relaie la balle ou une feinte de relais.

3. APPEL LORS D'UNE BALLE MORTE. Lorsque la balle est retournée au champ intérieur et qu'un arrêt du jeu a été annoncé par l'arbitre, (ou la balle devient morte) tout membre de l'équipe défensive au champ intérieur, en possession ou non de la balle, peut loger un appel verbal pour signaler qu'un coureur a raté un but ou a quitté un but trop tôt lors d'une situation de ballon capté. L'arbitre concerné doit reconnaître l'appel, et alors rendre une décision sur le jeu. Les coureurs ne peuvent pas quitter leur but lors de l'appel, puisque la balle est morte jusqu'au prochain lancer.

EXCEPTION : *Un coureur ayant quitté un but trop tôt lors d'une situation de ballon capté ou qui a manqué un but, peut tenter de retourner au but en question alors que la balle est morte.*

- NOTE :
- (a) Si la balle se retrouve en territoire des balles mortes, un appel lors d'une balle morte ne peut être fait tant que l'arbitre n'a pas remis une nouvelle balle au jeu.
 - (b) Si le lanceur est en possession de la balle et est en contact avec la plaque du lanceur alors qu'il loge un appel verbal, aucun lancer non réglementaire ne sera décrété.
 - (c) Si l'arbitre signale "Au Jeu" et que le lanceur désire ensuite loger un appel, l'arbitre appellera à nouveau "Temps Mort" et permettra l'appel.

4. Des appels de retraits supplémentaires peuvent être faits après le troisième retrait, s'ils sont faits en conformité avec les règlements et s'il s'agit d'annuler un point.
- k. Lorsqu'une bonne balle l'atteint **dans le territoire des bonnes balles** alors qu'il n'est pas en contact avec un but et avant que la balle ne dépasse un joueur défensif, à l'exclusion du lanceur, à moins que, selon l'arbitre, aucun joueur défensif n'ait eu l'opportunité d'exécuter un retrait.
- l. Lorsqu'il donne volontairement un coup de pied à la balle qu'un joueur défensif n'a pas réussi à attraper.
- m. Lorsqu'il gêne un joueur défensif qui tente d'attraper une balle frappée en territoire des bonnes balles ou qu'il touche délibérément une balle relayée.

NOTE - Sec. k-m : Si l'arbitre estime que le coureur a agi ainsi parce qu'il tentait manifestement d'empêcher un double retrait, le coureur qui le suit immédiatement doit également être déclaré retiré.

- n. Lorsqu'un coureur, un frappeur ou un **frappeur-coureur** qui a déjà été retiré ou qui a marqué un point, gêne un joueur défensif qui a l'opportunité d'exécuter un jeu sur un autre coureur. Un coureur qui continue à courir et provoque ainsi un relais sera considéré comme une forme d'interférence.

NOTE : Le coureur le plus près du marbre, au moment de l'interférence, sera déclaré retiré.

- o. Lorsqu'un ou plusieurs membres de l'équipe offensive se tiennent autour d'un but vers lequel un coureur s'avance, ce qui a pour effet de semer de la confusion chez les joueurs défensifs et de rendre l'exécution d'un jeu encore plus difficile.

NOTE : On entend par membre de l'équipe un préposé aux bâtons ou tout individu ayant droit de s'asseoir sur le banc de l'équipe.

- p. Lorsque l'instructeur posté près du troisième but court en direction du marbre sur la ligne reliant les buts ou près de cette dernière pendant qu'un joueur défensif tente d'exécuter un jeu sur une balle frappée ou relayée, et qu'en agissant ainsi, il entraîne un relais au marbre.

NOTE : Le coureur le plus près du marbre sera déclaré retiré.

- q. Lorsqu'un instructeur
1. Gêne intentionnellement une balle relayée alors qu'il se situe dans la boîte de l'instructeur ou

2. Empêche l'équipe défensive d'exécuter un jeu contre un coureur ou le frappeur-coureur.

NOTE : Le coureur le plus près du marbre au moment de l'interférence sera déclaré retiré.

- r. Lorsqu'un joueur défensif tient la balle ou est sur le point d'attraper une balle relayée, et qu'il attend le coureur, et que ce dernier demeure debout et fonce délibérément sur le joueur défensif.

NOTE : Si le geste a été déterminé comme flagrant, le joueur fautif doit être expulsé de la partie.

CONSÉQUENCES - Sec. 9k-r : La balle est morte et les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment de l'interférence, à moins d'être forcés d'avancer parce que le frappeur est devenu un frappeur-coureur.

- s. Lorsque le coureur court d'un but à l'autre en sens inverse dans le but de déconcerter l'équipe défensive ou de tourner la partie au ridicule.

CONSÉQUENCES - Sec. 9s : La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but légalement occupé au moment où le coureur a été déclaré retiré, à moins qu'ils ne soient forcés d'avancer parce que le frappeur est devenu un frappeur-coureur.

- t. (BL SEULEMENT) Lorsqu'il ne demeure pas au but auquel il a droit jusqu'à ce qu'une balle lancée touche le sol, atteigne le marbre ou soit frappée.

- u. (BR SEULEMENT) Lorsqu'il ne demeure pas au but auquel il a droit jusqu'à ce qu'une balle lancée de façon réglementaire laisse la main du lanceur.

CONSÉQUENCES - Sec. 9t-u : La balle est morte, le lancer est annulé et les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du lancer.

- v. (BR SEULEMENT) Lorsqu'il quitte de façon réglementaire le but qu'il occupe après l'exécution d'un lancer, ou après qu'un frappeur ait terminé son tour au bâton, alors que le lanceur a la balle en sa possession alors qu'il se tient à l'intérieur du cercle du lanceur. Il doit retourner immédiatement à son but ou tenter d'avancer au but suivant.

CONSÉQUENCES - Sec. 9v :

1. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire

- au moment où le coureur a été déclaré retiré.
2. Ne pas se diriger immédiatement au but suivant ou retourner à son but, alors que le lanceur est en possession de la balle à l'intérieur du cercle du lanceur, entraîne le retrait du coureur.
 3. Une fois revenu à un but, un coureur est déclaré retiré s'il s'en éloigne pour quelque raison que ce soit, à moins
 - (a) Qu'un jeu soit exécuté sur lui ou sur un autre coureur (une feinte de relais est considéré comme un jeu) ou
 - (b) Que le lanceur n'ait plus la balle en sa possession à l'intérieur du cercle du lanceur ou
 - (c) Que le lanceur lance la balle au frappeur.

NOTE : Un but sur balles ou une troisième prise échappée (**BR SEULEMENT**) alors qu'on permet au coureur d'avancer, est traité de la même façon qu'une balle frappée. Le frappeur-coureur peut continuer au-delà du premier but, et a le droit de s'avancer en direction du deuxième but, pourvu qu'il ne s'arrête pas au premier but. S'il s'arrête après avoir contourné le premier but, il doit alors se conformer aux dispositions de l'article "2" ci-dessus.

- w. Lorsqu'il abandonne son but et se rend dans la zone de son équipe ou quitte le territoire de jeu, alors que la balle est en jeu.
- x. Lorsqu'il se place derrière un but, sans y toucher, pour créer un départ avec élan lors d'une situation de ballon capté.

CONSÉQUENCES - Sec. 9w-x : La balle demeure en jeu.

- y. Lorsqu'un frappeur-coureur gêne un jeu exécuté au marbre dans le but évident d'empêcher un retrait du coureur qui se dirige au marbre.

CONSÉQUENCES - Sec 9y : La balle est morte, le frappeur-coureur est également déclaré retiré, et les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé au moment du lancer.

Sec. 10. LE COUREUR N'EST PAS RETIRÉ.

- a. Lorsqu'il court derrière ou devant le joueur défensif et à l'extérieur **de la ligne de course**, afin d'éviter de gêner un joueur défensif qui tente d'attraper la balle frappée sur la ligne de course.
- b. Lorsqu'il ne court pas en ligne droite vers le but, pourvu que le joueur défensif qui se trouve sur son passage n'ait pas la balle en sa possession.
- c. Lorsque plusieurs joueurs défensifs tentent d'attraper une balle frappée et que le coureur heurte un joueur défensif qui n'était pas désigné, selon l'arbitre, pour attraper la balle.
- d. Lorsqu'il est atteint par une bonne balle frappée qui a

- dépassé un joueur défensif sans avoir été touchée, à l'exclusion du lanceur et que, selon l'arbitre, aucun autre joueur défensif n'avait eu la chance d'exécuter un retrait.
- e. Lorsqu'il se fait frapper par une bonne balle frappée au-dessus du territoire des fausses balles sans avoir été touchée et que, selon l'arbitre aucun joueur défensif n'avait la chance d'exécuter un retrait.
 - f. Lorsqu'il se fait toucher par une bonne balle frappée en territoire des bonnes balles, après que la balle ait touché un joueur défensif, y compris le lanceur, et qu'il n'a pu éviter le contact avec la balle.
 - g. Lorsqu'il se fait toucher, alors qu'il n'est pas en contact avec un but
 - 1. Par une balle qu'un joueur défensif ne tient pas fermement ou
 - 2. Avec la main ou le gant du joueur défensif, et que la balle se situe dans l'autre main.
 - h. Lorsque l'équipe défensive ne demande pas à l'arbitre de rendre une décision sur un jeu d'appel, avant un lanceur réglementaire ou non réglementaire ou avant que tout les joueurs défensifs aient quitté clairement leur position défensive normale et aient quitté le territoire des bonnes balles, en se rendant vers le banc ou l'abri des joueurs.
 - i. Lorsque le frappeur-coureur devient un coureur, en touchant au premier but, le dépassant, et y revenant par la suite directement.
 - j. Lorsqu'il ne se fait pas accorder suffisamment de temps pour revenir à un but, il n'est pas retiré pour avoir quitté son but avant que le lanceur ne relâche la balle. Il peut avancer comme s'il avait quitté son but de façon réglementaire.
 - k. Lorsqu'il a quitté son but de façon réglementaire pour poursuivre sa course. Il ne peut être arrêté parce que le lanceur reçoit la balle au moment où il est en contact avec la plaque du lanceur ou parce que le lanceur se rend sur la plaque alors qu'il tient la balle.
 - l. Lorsqu'il demeure au but jusqu'à ce qu'un ballon touche un joueur défensif et qu'il tente ensuite d'avancer.
 - m. Lorsqu'il se fait frapper par la balle quand il se tient à son but, à moins qu'il ne touche délibérément la balle ou ne gêne intentionnellement un joueur défensif qui exécute un jeu.
 - n. Lorsqu'il glisse vers un but et le déplace de sa position réglementaire, on considère que le coussin a suivi le coureur.
- NOTE : Le coureur réussissant à atteindre le but sans avoir été retiré, ne sera pas retiré parce qu'il ne touche pas le but déplacé. Il peut y revenir sans risquer d'être retiré lorsque le coussin a été replacé. Il perd cependant cette opportunité s'il tente d'avancer vers un autre but avant que le but déplacé ne soit replacé.
- o. Lorsqu'un joueur défensif tente un jeu sur un coureur alors qu'il utilise un gant non réglementaire.

NOTE : Un lancer du lanceur n'est pas considéré comme un jeu exécuté.

CONSÉQUENCES - Sec. 10o : Le gérant de l'équipe contre laquelle l'infraction a été commise a l'option de

1. Accepter le résultat du jeu ou
2. Voir annuler le jeu, retournant les coureurs au dernier but occupé au moment de l'exécution du jeu.

EXCEPTION : Si le jeu provient du résultat du tour du frappeur au bâton, ce frappeur retourne au bâton, assumant le compte des balles et des prises à sa fiche avant de compléter son tour au bâton, et les coureurs retournent au dernier but occupé au moment du lancer.

RÈGLEMENT 9. BALLE MORTE - BALLE EN JEU

Sec. 1. LA BALLE EST MORTE.

- a. Lorsque la balle est frappée de façon non réglementaire.
- b. Lorsque le frappeur passe d'une boîte du frappeur à l'autre lorsque le lanceur **(BR SEULEMENT) prend le signal du receveur ou semble prendre le signal du receveur alors qu'il se situe sur la plaque du lanceur ou (BL SEULEMENT) prend place sur la plaque du lanceur.**
- c. Lorsque l'arbitre décrète que le lancer est annulé.
- d. Lorsqu'une balle lancée atteint une partie quelconque de la personne ou des vêtements du frappeur, que ce dernier ait essayé ou non de frapper la balle.
- e. Lorsqu'un ballon frappé en territoire des fausses balles n'est pas attrapé.
- f. Lorsque l'équipe offensive commet une interférence.
- g. Lorsqu'une balle frappée en territoire des bonnes balles atteint un arbitre ou un coureur
 1. Avant qu'elle ne soit touchée par un joueur défensif, incluant le lanceur.
 2. Avant de dépasser un joueur défensif, autre que le lanceur, sans que la balle ne soit touchée.
- h. Lorsque la balle se situe à l'extérieur des limites établies du terrain de jeu.
- i. Lorsqu'un accident subi par le frappeur-coureur ou un coureur l'empêche de se rendre au but qui lui est accordé. Un coureur de relève peut le remplacer. Le coureur de relève sera autorisé à se rendre aux buts accordés. Le coureur de relève doit toucher de façon réglementaire tous les buts accordés ou qui ont été ratés.
- j. **(BL SEULEMENT)** Lorsque le frappeur effectue un coup retenu ou coupe une balle lancée.
- k. **(BR SEULEMENT)** Lorsqu'un mauvais lancer ou une balle passée passe en dessous, au-dessus ou au travers du filet d'arrêt.
 1. Lorsque l'arbitre décrète un "Temps Mort".
- m. Lorsque la balle frappée par le frappeur touche une partie

- quelconque de sa personne alors qu'il se tient dans la boîte du frappeur.
- n. Lorsqu'un coureur court d'un but à l'autre en sens inverse pour semer la confusion au sein de l'équipe défensive pour ridiculiser la partie.
 - o. Lorsque l'instructeur près du troisième but court en direction du marbre, sur la ligne des buts ou près de celle-ci, pendant que le joueur défensif tente d'exécuter un jeu sur une balle frappée ou relayée, et qu'en agissant ainsi, il entraîne un relais au marbre.
 - p. Lorsqu'un ou plusieurs membres de l'équipe offensive se tiennent autour d'un but vers lequel s'avance un coureur, dans le but de semer la confusion au sein des joueurs défensifs et ainsi de rendre l'exécution du jeu plus difficile.
 - q. (BR SEULEMENT) Lorsque le coureur ne demeure pas en contact avec le but auquel il a droit jusqu'à ce que le lanceur envoie la balle de façon réglementaire.
 - r. (BL SEULEMENT) Lorsque le coureur ne demeure pas en contact avec le but auquel il a droit jusqu'à ce que la balle lancée n'atteigne le marbre.
 - s. (BL SEULEMENT) Après chaque lancer décrété balle ou prise.
 - t. Lorsque l'arbitre décrète que la balle a été bloquée.
 - u. Lorsqu'un frappeur entre dans la boîte du frappeur avec un bâton modifié ou qu'il utilise un tel bâton.
 - v. Lorsqu'un frappeur entre dans la boîte du frappeur avec un bâton non réglementaire ou qu'il utilise un tel bâton.
 - w. Lorsqu'un joueur défensif échappe intentionnellement un ballon frappé en territoire des bonnes balles (y compris une balle frappée en flèche) (BR et BL) ou un coup retenu (BR SEULEMENT), après l'avoir contrôlé avec la main ou le gant et qu'il peut attraper en fournissant un effort ordinaire, alors qu'il y a moins de deux retraits et que le premier but est occupé.

NOTE : Si une chandelle intérieure est décrétée, cette règle a préséance sur celle de l'échappé intentionnel.

- x. Lorsqu'un joueur défensif entraîne une balle en jeu dans le territoire des balles mortes.
- y. Lorsqu'un arrêt du jeu a été décrété et qu'un appel est logé par un joueur défensif.
- z. Lorsque le frappeur omet de prendre place dans la boîte du frappeur dans les dix (10) secondes qui suivent l'appel "Au Jeu" de l'arbitre.
- aa. Lorsqu'une personne, autre qu'un membre d'une équipe, pénètre sur le terrain de jeu et crée une interférence.
- ab. Lorsque le frappeur-coureur recule vers le marbre pour éviter d'être touché par un joueur défensif ou pour retarder son retrait.

CONSÉQUENCES - Sec. 1a-ab : Les coureurs ne peuvent pas avancer lorsque la balle est morte, à moins qu'ils ne soient obligés de le faire parce que le frappeur a atteint le premier but auquel il a

droit ou parce qu'ils se voient accorder un ou plusieurs buts.

Sec. 2. LA BALLE EST EN JEU.

La balle est en jeu lors des circonstances suivantes.

- a. Au début de la partie et à chaque demi-manche, lorsque le lanceur tient la balle et qu'il a adopté la position requise pour lancer, et que l'arbitre a appelé "Au Jeu".
- b. Lorsque la règle portant sur les chandelles intérieures est appliquée.
- c. Lorsqu'une balle relayée dépasse un joueur défensif et demeure en territoire de jeu.
- d. Lorsqu'une bonne balle atteint un arbitre ou un coureur en territoire des bonnes balles après:
 1. Avoir dépassé un joueur défensif, excluant le lanceur, alors qu'aucun autre joueur défensif n'a la chance d'exécuter un retrait ou
 2. Avoir touché un joueur défensif, incluant le lanceur.
- e. Lorsqu'une bonne balle atteint un arbitre situé en territoire des fausses balles.
- f. Lorsque les coureurs ont atteint les buts auxquels ils ont droit lorsqu'un joueur défensif attrape de façon non réglementaire une balle frappée, relayée ou lancée.
- h. Lorsqu'un coureur est déclaré retiré pour avoir dépassé un coureur qui le précédait.

EXCEPTION : Lorsqu'un coureur est déclaré retiré pour avoir dépassé un coureur qui le précédait alors que la balle est morte, la balle demeurera morte.

- h. Lorsqu'aucun jeu n'est exécuté dans le but de retirer un coureur qui a été gêné dans sa course, la balle demeure en jeu jusqu'à la fin du jeu.
- i. Lorsqu'une bonne balle est frappée de façon réglementaire.
- j. Lorsqu'un coureur doit revenir sur ses pas alors que la balle est en jeu.
- k. Lorsqu'un coureur acquiert le droit à un but en le touchant, avant d'être retiré.
- l. Lorsqu'un but est déplacé alors que les coureurs font le tour des buts.
- m. Lorsqu'un coureur se rend à un but dans l'ordre régulier ou qu'il y revient, en courant à plus de 0,91 m (3 pieds) d'une ligne directe qui relie les buts entre eux, et ce pour éviter d'être touché par la balle tenue par un joueur défensif.
- n. Lorsqu'un coureur se fait toucher avec la balle ou est retiré de façon systématique (retrait forcé).
- o. Lorsque l'arbitre décrète que le coureur est retiré parce qu'il néglige de revenir toucher au but qu'il occupait lorsque le jeu reprend après avoir été interrompu.
- p. Lorsqu'un jeu d'appel sur une balle en jeu est logé de façon réglementaire.
- q. Lorsque le frappeur frappe la balle.
- r. Lorsqu'une balle en jeu atteint un photographe, un préposé au terrain, un policier, etc. affecté à la partie.
- s. Lorsqu'un ballon a été attrapé de façon réglementaire.

- t. Lorsqu'une balle relayée atteint un joueur offensif.
- u. Si le frappeur laisse tomber son bâton et la balle roule contre celui-ci en territoire des bonnes balles et que l'arbitre estime que le frappeur n'avait aucunement l'intention d'arrêter ou de toucher la balle.
- v. Lorsqu'une balle relayée touche un arbitre.
- w. Dans tous les cas où la balle demeure en jeu, tel que précisé à la Section 1 de la présente règle.
- x. Lorsqu'une balle relayée atteint **accidentellement** un instructeur.
- y. (BR SEULEMENT) Lorsqu'une balle est décrétée au frappeur et lorsque quatre balles sont créditées, mais le frappeur ne peut pas être retiré avant d'atteindre le premier but.
- z. (BR SEULEMENT) Lorsqu'une prise est décrétée au frappeur et lorsque trois prises sont créditées au frappeur.
- aa. (BR SEULEMENT) Lorsqu'un ricochet a été attrapé de façon réglementaire.
- ab. (BL SEULEMENT) Tant qu'un jeu peut être exécuté parce que le frappeur a frappé la balle. Ceci inclut également un jeu d'appel subséquent.
- ac. (BR SEULEMENT) Lorsque la balle glisse de la main du lanceur au cours de son élan ou lors de son mouvement arrière.
- ad. Lorsqu'un coureur est déclaré retiré pour s'être placé derrière un but, de façon à toucher celui-ci au moment où un ballon est attrapé, dans le but d'avoir un départ avec élan en direction du but suivant.
- ae. Lorsqu'un coureur abandonne son but, qu'il ne tente pas de se rendre au but suivant et qu'il pénètre dans l'espace réservé à son équipe ou quitte le terrain de jeu, et ainsi est déclaré retiré.
- af. Lorsqu'un coureur est déclaré retiré pour avoir été aidé physiquement par une personne autre qu'un coureur.**

EXCEPTION : *Lorsqu'il est aidé lors d'une fausse balle qui n'est pas captée, la balle demeure morte.*

Sec. 3. BALLE MORTE RETARDÉE.

Il existe cinq situations pour lesquelles une règle est enfreinte alors qu'elles sont reconnues par l'arbitre, et la balle demeure en jeu jusqu'à la conclusion du jeu. Ces situations sont

- a. Un lancer non réglementaire
- b. Obstruction du receveur
- c. (BR SEULEMENT) Interférence de l'arbitre du marbre
- d. Obstruction
- e. Pièce d'équipement en position non réglementaire qui entre en contact avec une balle relayée, lancée ou une bonne balle frappée

Sec. 4. LA BALLE DEMEURE EN JEU EN BALLE LENTE.

(BL SEULEMENT) La balle demeure en jeu jusqu'à ce que l'arbitre décrète un temps mort, ce qu'il devrait faire lorsqu'un joueur tient la balle au champ intérieur et que, selon l'arbitre, tout jeu est interrompu.

RÈGLEMENT 10. LES ARBITRES

Sec. 1. POUVOIRS ET FONCTIONS.

Les arbitres sont les représentants de la ligue ou de l'organisme qui les ont assignés à une partie définie, et à ce titre, ont pour mandat et fonction de veiller au respect de chaque article des présentes règles. Ils ont le pouvoir d'ordonner à un joueur, un instructeur, un capitaine ou un gérant de poser ou ne pas poser tout geste qui, selon eux, est nécessaire au respect et à l'application d'un ou de l'ensemble des présentes règles et à l'imposition des pénalités qui y sont décrites. L'arbitre du marbre a le pouvoir de prendre toute décision à l'égard de n'importe quelle situation qui n'est pas décrite explicitement dans les règles.

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX A L'INTENTION DES ARBITRES

- a. L'arbitre ne peut pas faire partie d'une équipe ni de l'autre. Exemples: joueur, instructeur, gérant, officiel, marqueur ou commanditaire.
- b. Les arbitres doivent s'assurer de la date et de l'heure de la partie ainsi que du lieu où elle doit être disputée. Ils doivent arriver au terrain de jeu de 20 à 30 minutes avant le début de la partie, veiller à ce que celle-ci débute à l'heure prévue, et doivent quitter le terrain dès la fin de celle-ci.
- c. Les arbitres masculins et féminins doivent porter
 1. Une chemise bleu poudre à manches longues ou courtes.
 2. Des chaussettes de couleur bleu foncé.
 3. Des pantalons de couleur bleu foncé.
 4. Une casquette de couleur bleu foncé avec les lettres "ISF" de couleur bleu et blanc, inscrites à l'avant.
 5. Une poche à balle de couleur bleu foncé (marbre seulement).
 6. Un veston et/ou chandail bleu foncé.
 7. Des souliers et une ceinture de couleur noir.
 7. Un sous-gilet de couleur blanc sous la chemise bleu poudre.
- d. Les arbitres ne doivent pas porter de bijoux qui peuvent représenter une source de danger.

EXCEPTION : Un bracelet ou une chaîne médicale.

- e. L'arbitre du marbre en balle rapide
 1. Doit porter un masque de couleur noir, muni de coussinets de couleur noire ou beige (tan), ainsi qu'un protège-gorge de couleur noir (un prolongement du masque peut servir de protège-gorge).
 2. Se voit recommander de porter un plastron ainsi que des jambières.
- f. Les arbitres doivent se présenter aux capitaines, gérants et au marqueur officiel.
- g. Les arbitres doivent vérifier les limites du terrain de jeu ainsi que l'équipement et clarifier les règles spéciales

- relatives au terrain avec les deux équipes et leurs instructeurs.
- h. Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions à l'égard d'infractions commises au cours de la partie ou au cours d'une interruption du jeu et ce, jusqu'à la fin de la partie.
 - i. Ni l'un ni l'autre des arbitres n'ont le droit d'ignorer ou de contester la décision de l'autre, dans les limites de leurs fonctions respectives telles qu'elles sont énoncées dans la présente règle.
 - j. Un arbitre peut consulter son collègue à n'importe quel moment. Toutefois, la décision finale demeure à l'arbitre qui a l'autorité exclusive de rendre la décision et qui a demandé l'opinion de l'autre arbitre.
 - k. Dans le but de définir leurs fonctions respectives, on emploie l'expression "arbitre du marbre" pour désigner l'arbitre qui juge les balles et les prises, et "arbitre des buts" pour désigner celui qui est affecté aux décisions sur les buts.
 - l. L'arbitre du marbre et l'arbitre des buts sont tous les deux aptes à
 - 1. Retirer un coureur parce qu'il a quitté son but trop tôt.
 - 2. Décréter un "TEMPS MORT" pour interrompre le jeu.
 - 3. Exclure ou expulser un joueur, un instructeur ou un gérant de la partie pour avoir enfreint un règlement.
 - 4. Signaler les lancers non réglementaires.
 - m. L'arbitre doit décréter le frappeur ou le coureur retiré sans attendre qu'on fasse appel de sa décision, dans tous les cas ou le joueur est retiré conformément à la présente règle.

NOTE : À moins qu'on ne lui demande de rendre une décision sur appel, l'arbitre ne retire pas un coureur pour avoir négligé de toucher un but, pour avoir quitté son but trop tôt lorsqu'un ballon a été frappé, pour s'être présenté au bâton alors que ce n'est pas à son tour, **pour avoir été un substitut non réglementaire, pour avoir profité d'une ré-entrée non réglementaire** ou pour avoir tenté de se rendre au deuxième but après avoir atteint le premier but, tel qu'il est prévu dans les présentes règles.

- n. Les arbitres ne doivent pas pénaliser une équipe pour une infraction aux règles lorsque l'application de la pénalité est à l'avantage de l'équipe pénalisée.
- o. Le fait que les arbitres ne respectent pas le règlement 10 ne peut donner matière à protêt. Ces règlements ne sont qu'un guide à l'intention des arbitres.

Sec. 2. L'ARBITRE DU MARBRE.

- a. Doit se placer derrière le receveur et a l'entière charge et responsabilité du déroulement de la partie.
- b. Doit décréter les balles et les prises.
- c. Avec le concours de l'arbitre des buts, doit prendre des décisions à l'égard des jeux exécutés, des balles frappées,

qu'elles soient bonnes ou fausses balles, ainsi que les balles attrapées de façon réglementaire ou non réglementaire. Dans le cas des jeux où l'arbitre des buts doit quitter le champ intérieur, l'arbitre du marbre assume les fonctions que doit habituellement remplir l'arbitre des buts.

- d. Doit déterminer et déclarer
 - 1. Si un frappeur tente un amorti ou coupe la balle.
 - 2. Si une balle frappée touche la personne ou les vêtements du frappeur.
 - 3. Si une balle frappée est une chandelle ou un ballon.
- e. Doit rendre des décisions à l'égard des jeux exécutés sur les buts lorsqu'on lui demande de le faire.
- f. Doit déterminer dans quel cas une partie est perdue par défaut.
- g. Doit assumer toutes les responsabilités qui lui sont confiées lorsqu'il est assigné seul à une partie.

Sec. 3. L'ARBITRE DES BUTS.

- a. Doit se placer au champ intérieur tel que requis, selon le système de déplacement des arbitres.
- b. Doit aider l'arbitre du marbre à veiller au respect des règles du jeu.

Sec. 4. RESPONSABILITÉS D'UN ARBITRE UNIQUE.

Si seulement un arbitre est affecté à la partie, ses fonctions et sa juridiction s'étendent sur tous les points. La position de départ pour chaque lancer se situe derrière le marbre. Chaque fois qu'une balle est frappée ou qu'un jeu s'amorce, l'arbitre du marbre doit s'avancer vers le champ intérieur pour obtenir la meilleure position sur le jeu en cours.

Sec. 5. CHANGEMENT D'ARBITRE.

Les arbitres ne peuvent pas être remplacés au cours d'une partie, même avec l'accord des deux équipes, sauf si l'arbitre est incapable d'exercer ses fonctions parce qu'il est blessé ou malade.

Sec. 6. JUGEMENT DE L'ARBITRE.

On ne pourra appeler d'aucune décision rendue par l'un ou l'autre des arbitres sur la justesse de sa décision si une balle frappée est bonne ou fausse, si un coureur est sauf ou retiré ou si une balle est une prise ou une balle ou sur tout jeu impliquant la précision du jugement. Aucune décision rendue par l'un ou l'autre des arbitres ne peut être renversée, à moins que l'arbitre soit convaincu que ce soit une infraction à l'une des présentes règles. Dans le cas où le gérant, le capitaine ou que l'une ou l'autre des équipes chercherait à faire renverser une décision en se fondant uniquement sur un point de règle, l'arbitre dont la décision est mise en question doit, s'il a un doute, consulter ses confrères avant de prendre une décision. Mais en aucune circonstance, un joueur ou une personne autre que le gérant ou le capitaine de l'une ou l'autre des équipes n'a le droit légal de contester toute décision, et de chercher à la faire renverser en alléguant qu'elle est incompatible avec les présentes règles.

Ni l'un ni l'autre des arbitres ne doivent en aucun cas chercher à faire renverser une décision rendue par son collègue et ne doit pas le critiquer ni l'empêcher d'exercer ses fonctions, à moins que son collègue ne lui demande de le faire.

Les arbitres, en se consultant, peuvent rectifier toute situation où le renversement d'une décision ou une annonce retardée d'une décision de l'arbitre pose un risque pour un frappeur-coureur ou un coureur ou place l'équipe défensive en désavantage.

NOTE : Cette correction ne peut pas être possible après un lancer réglementaire ou non réglementaire ou si tous les joueurs de l'équipe défensive ont quitté le territoire des bonnes balles.

Sec. 7. SIGNAUX.

- a. Pour indiquer qu'un jeu doit débiter ou reprendre, l'arbitre doit décréter "AU JEU" et faire signe au lanceur de lancer la balle.
- b. UNE PRISE doit être indiquée en levant la main droite, les doigts indiquant le nombre de prises, et en annonçant simultanément "PRISE" d'une voix forte et claire, suivi du nombre de prises.
- c. Pour indiquer une BALLE, aucun signal du bras n'est utilisé. Il est annoncé "BALLE" suivi du nombre de balle.
- d. Pour indiquer le compte des balles et des prises, celui des balles est annoncé en premier lieu.
- e. Pour indiquer une "FAUSSE BALLE", l'arbitre doit annoncer "FAUSSE BALLE" et étendre un bras horizontalement vers l'extérieur du losange selon la direction de la balle.
- f. Pour indiquer une BONNE BALLE, l'arbitre doit étendre un bras vers le centre du losange en imitant l'action de pomper.
- g. Pour indiquer qu'un frappeur ou un coureur est retiré, l'arbitre doit lever la main droite au-dessus de l'épaule droite avec le poing fermé.
- h. Pour indiquer que le joueur est SAUF, l'arbitre doit étendre les deux bras à l'horizontale sur le côté du corps, les paumes tournées vers le sol.
- i. Pour indiquer une suspension de jeu, l'arbitre doit annoncer "TEMPS MORT" et étendre les deux bras au-dessus de la tête au même moment. Les autres arbitres doivent immédiatement indiquer l'interruption du jeu en posant le même geste.
- j. Une BALLE MORTE RETARDÉE est signalée en étendant le bras gauche horizontalement, le poing fermé.
- k. Pour indiquer qu'il s'agit d'une BALLE CAPTÉE AU SOL, l'arbitre doit étendre les deux bras à l'horizontale au niveau des épaules, les paumes tournées vers le sol.
- l. Pour indiquer un "DOUBLE ACCORDÉ EN VERTU DES REGLES DU TERRAIN", l'arbitre doit étendre la main droite au-dessus de la tête et indiquer avec deux doigts le nombre de buts accordés.
- m. Pour indiquer un "COUP DE CIRCUIT", l'arbitre doit étendre la main droite au-dessus de sa tête, le poing fermé, et décrire

un cercle avec la main, dans le sens des aiguilles d'une montre.

- n. Pour indiquer une "CHANDELLE INTÉRIEURE", l'arbitre doit annoncer "CHANDELLE INTÉRIEURE, LE FRAPPEUR EST RETIRÉ SI LA BALLE EST BONNE", et étendre le bras droit au-dessus de la tête.
- o. Pour indiquer "AUCUN LANCER", l'arbitre doit lever une main, la paume faisant face au lanceur. "AUCUN LANCER" doit être annoncé si le lanceur lance la balle au moment où l'arbitre a la main levée dans cette position.

Sec. 8. INTERRUPTION DU JEU.

- a. L'arbitre peut interrompre le jeu lorsqu'il estime que la situation justifie une telle mesure.
- b. Le jeu doit être interrompu chaque fois que l'arbitre du marbre se déplace pour nettoyer le marbre ou pour remplir d'autres fonctions qui ne sont pas directement reliés aux appels.
- c. L'arbitre doit interrompre le jeu chaque fois qu'un frappeur ou un lanceur se déplace de sa position réglementaire pour un motif légitime.
- d. L'arbitre ne doit pas décréter un "TEMPS MORT" après que le lanceur ait commencé à exécuter son élan.
- e. L'arbitre ne doit pas décréter un "TEMPS MORT" lorsqu'un jeu se déroule.
- f. En cas de blessure, un "TEMPS MORT" ne doit pas être appelé tant que tous les jeux en cours ne sont pas terminés ou que les coureurs ne sont pas en contact avec leur but, sauf si l'arbitre estime que la blessure est grave et qu'elle pose un risque pour le joueur.

CONSÉQUENCES - Sec. 8f : Tous les coureurs retourneront au dernier but touché de façon réglementaire.

- g. Les arbitres ne doivent pas interrompre le jeu à la demande des joueurs, instructeurs ou gérants tant que les jeux exécutés par l'une ou l'autre des équipes ne sont pas encore terminés.
- h. (BL SEULEMENT) Lorsqu'un arbitre estime que les jeux sont apparemment terminés, il doit décréter un "TEMPS MORT".

Sec. 9. VIOLATIONS ET PÉNALITÉS.

- a. Les joueurs, les instructeurs ou les gérants ne doivent pas adresser de remarques désobligeantes ou insultantes aux joueurs de l'équipe adverse, arbitres ou spectateurs ou poser d'autres gestes qui seraient considérés comme un comportement antisportif.
- b. La pénalité lorsqu'un joueur commet une infraction consiste à ce qu'il soit exclu ou expulsé de la partie.
- c. La pénalité lorsqu'un gérant, un instructeur ou un autre membre de l'équipe commet une infraction consiste
 - 1. Pour la première offense, à un avertissement.
 - 2. Pour la seconde offense ou une première offense considérée grave par l'arbitre, le fautif est expulsé de

la partie.

NOTE : Dans l'éventualité où l'instructeur-chef est expulsé de la partie, il doit soumettre à l'arbitre le nom d'une personne qui assumera les responsabilités de l'instructeur-chef pour le reste de la partie.

- d. Un joueur exclus de la partie peut demeurer sur le banc mais ne peut plus participer à la partie, sauf à titre d'instructeur.
- e. Un joueur, gérant, instructeur ou autre membre de l'équipe expulsé de la partie, doit se rendre directement au vestiaire pour le reste de celle-ci ou quitter le terrain.
- f. Le refus d'une personne exclue ou expulsée de quitter la partie immédiatement, entraîne la défaite par forfait.

RÈGLEMENT 11. LES PROTÊTS.

Sec. 1. PROTÊTS NE POUVANT PAS ÊTRE CONSIDÉRÉS.

Les protêts ne peuvent pas être accueillis et pris en considération s'ils se fondent uniquement sur une décision impliquant la précision du jugement d'un arbitre ou si l'équipe qui loge le protêt remporte la victoire.

Voici des exemples de protêts qui ne peuvent pas être accueillis

- a. Si la balle frappée était bonne ou fausse.
- b. Si un coureur était sauf ou retiré.
- c. Si la balle lancée était une prise ou une balle.
- d. Si un lancer était réglementaire ou non réglementaire.
- e. Si un coureur a touché un but ou non.
- f. Si un coureur a quitté le but trop tôt lors d'un ballon attrapé.
- g. Si un ballon a été capté de façon réglementaire ou non.
- h. Si la balle était une chandelle intérieure ou non.
- i. S'il y avait interférence ou non.
- j. S'il y avait obstruction ou non.
- k. Si un joueur ou une balle en jeu a pénétré ou non en territoire des balles mortes ou a touché un objet quelconque ou une personne en territoire des balles mortes.
- l. Si la balle frappée a traversé par-dessus la clôture en vol ou non.
- m. Si l'état du terrain est tel qu'il est possible de poursuivre ou reprendre le jeu.
- n. Si le terrain est suffisamment éclairé pour que le jeu se poursuive.
- o. Lors de toute autre question qui met en cause la PRÉCISION du jugement de l'arbitre.

Sec. 2. PROTÊTS POUVANT ÊTRE CONSIDÉRÉS.

Les protêts qui sont accueillis et pris en considération portent sur les situations suivantes :

- a. Une mauvaise interprétation d'une règle.
- b. L'arbitre néglige d'appliquer la bonne règle à une situation donnée.
- c. L'arbitre néglige d'appliquer la bonne pénalité dans le cas

d'une infraction donnée.

NOTE :

1. *Les protêts logés pour les raisons ci-dessus doivent l'être avant le prochain lancer ou avant que tous les joueurs de champ intérieur aient quitté le territoire des bonnes balles ou, si le jeu met fin à la partie, avant que les arbitres ne quittent le terrain.*
2. *Après qu'un lancer ait été effectué (réglementaire ou non), aucun changement ne peut être effectué sur l'interprétation d'un arbitre.*

d. L'éligibilité d'un membre de l'équipe inscrit sur la liste officielle.

NOTES : *Les protêts déposés pour la raison ci-dessus doivent être soumis aux autorités appropriées (autres que les arbitres) et peuvent être déposés en tout temps, selon les dispositions du Règlement 11, Section 5.*

Sec. 3. PROTÊTS IMPLIQUANT UNE QUESTION DE JUGEMENT ET UNE INTERPRÉTATION.

Les protêts peuvent porter à la fois sur une question de jugement et d'interprétation d'un règlement.

Voici un exemple d'une telle situation :

Il y a un retrait et des coureurs aux deuxième et troisième buts. Le frappeur est retiré sur un ballon attrapé. Le coureur au troisième but quitte celui-ci de façon réglementaire et croise le marbre, alors que le coureur au deuxième but a quitté son but avant que la balle ne soit touchée par le voltigeur. Le coureur du troisième but a croisé le marbre avant que la balle ne soit relayée au deuxième but pour le troisième retrait. L'arbitre n'a pas fait compter le point. Les questions de savoir si les coureurs ont quitté leur but avant que la balle ne soit attrapée et si le retrait au deuxième but a été effectué avant que le coureur au troisième but ait croisé le marbre sont uniquement des questions de jugement et ne peuvent pas faire l'objet de protêts. L'erreur de l'arbitre de ne pas accorder le point est une mauvaise interprétation d'un règlement et peut donc donner matière à protêt.

Sec. 4. NOTIFICATION DE L'INTENTION DE DÉPOSER UN PROTÊT.

Toute personne qui a l'intention de déposer un protêt doit le signaler immédiatement avant le prochain lancer. (EXCEPTION) :
Joueur inadmissible.

- a. Le gérant ou la personne agissant à ce titre, de l'équipe qui dépose le protêt, doit immédiatement informer l'arbitre du marbre que la partie se poursuit sous protêt. L'arbitre du marbre doit à son tour en aviser le gérant de l'équipe adverse et le marqueur officiel.
- g. Toutes les parties intéressées doivent tenir compte des circonstances entourant la prise de décision qui aidera à prendre la bonne décision sur le litige en question.

NOTE : Lors de jeux d'appel, l'appel doit être logé avant le

lancer suivant, réglementaire ou non réglementaire ou avant que l'équipe défensive ne quitte le terrain. Aux fins de la présente règle, l'équipe défensive "a quitté le terrain" lorsque le lanceur et tous les joueurs ont quitté le territoire des bonnes balles pour se rendre au banc ou à l'abri des joueurs.

Sec. 5. DÉLAI POUR LOGER UN PROTÊT.

Le protêt officiel doit être déposé par écrit dans un délai raisonnable.

- a. S'il n'existe aucune règle de ligue ou de tournoi qui fixe le délai prescrit pour déposer un protêt, le protêt devrait être considéré s'il est présenté dans un délai raisonnable, selon la nature du cas et la mesure dans laquelle il est difficile d'obtenir les renseignements sur lesquels doit se fonder le protêt.
- b. La période de 48 heures qui suit la partie concernée constitue, en règle générale, un délai raisonnable.

Sec. 6. INFORMATIONS REQUIS DANS UN RAPPORT ÉCRIT POUR LOGER UN PROTÊT.

Un protêt officiel écrit doit renfermer les renseignements suivants

- a. La date, l'heure et le lieu où la partie se déroule.
- b. Le nom des arbitres et des marqueurs.
- c. La règle et la Section des règles officielles ou des règles locales en vertu desquelles le protêt est déposé.
- d. La décision rendue et les circonstances qui l'ont entourée.
- e. Tous les faits essentiels qui font l'objet du protêt.

Sec. 7. RÉSULTANT DU PROTÊT.

La décision prise à l'égard d'une partie qui fait l'objet d'un protêt doit entraîner l'une des conséquences suivantes

- a. Le protêt est jugé non valable et le résultat de la partie demeure.
- b. Lorsqu'un protêt est accepté parce qu'une règle a été mal interprétée, la partie est reprise à partir du moment où la mauvaise décision a été prise et la décision est corrigée.
- c. Lorsqu'un protêt est accepté pour une question d'inadmissibilité, on accorde le bénéfice de la partie à l'équipe non fautive.

RÈGLEMENT 12. LE POINTAGE.

Sec. 1. LE MARQUEUR OFFICIEL.

- a. Doit conserver des statistiques de chaque partie, tel qu'il est précisé dans les règles suivantes.
- b. Seul le marqueur doit rendre toutes les décisions portant sur des questions de jugement. Par exemple, c'est à lui qu'il incombe de déterminer si le frappeur s'est rendu au premier but par suite d'un coup sûr ou d'une erreur. Toutefois, le marqueur ne peut rendre une décision incompatible avec les règles officielles ou avec la décision d'un arbitre.

Sec. 2. LE SOMMAIRE PRINCIPAL.

- a. Le nom de chaque joueur et la ou les positions qu'ils ont occupé(s) doivent être inscrits dans l'ordre où le joueur s'est présenté ou aurait dû se présenter au bâton, sauf si le joueur a été substitué de façon réglementaire, a été expulsé ou exclu de la partie ou si la partie se termine avant le passage du joueur au bâton.

NOTE : (Règle du sang) Toute statistique créée par un Joueur de Remplacement au bâton ou en défensive, sera créditée au joueur remplacé.

1. **(BR SEULEMENT) Le Joueur Désigné (JD) est optionnel, mais lorsqu'on l'utilise, il doit être identifié avant le début de la partie, et inscrit sur la feuille d'alignement dans l'ordre des frappeurs. Dix noms devront être inscrits et le dixième sur la liste sera celui du joueur défensif seulement (JDS) pour qui le JD frappe.**
3. **(BL SEULEMENT) Le Joueur Supplémentaire (JS) est optionnel, mais lorsqu'on l'utilise, il doit être identifié avant le début de la partie, et inscrit sur la feuille d'alignement dans l'ordre des frappeurs. Onze noms devront être inscrits à l'ordre des frappeurs (12 en Balle Lente Mixte) et tous pourront frapper.**

NOTE : Si un JS est utilisé, il doit l'être pour toute la durée de la partie. Ne pas terminer la partie avec un JS entraînera la défaite par forfait.

EXCEPTION : (Balle Lente Mixte Seulement) La partie n'est pas perdue par forfait mais un retrait doit être déclaré lorsque deux joueurs de même sexe frappent l'un après l'autre.

- b. Le dossier offensif et défensif de chaque joueur doit être rédigé sous forme de tableau.
1. La première colonne doit indiquer le nombre de présence au bâton pour chaque joueur. Toutefois, on ne comptabilisera pas une présence du joueur au bâton lorsqu'il
 - a) Frappe un ballon sacrifice qui permet à un coureur de compter un point.
 - b) Se fait accorder un but sur balles.
 - c) Se fait accorder le premier but en raison d'une obstruction.
 - d) **(BR SEULEMENT) Frappe un coup retenu sacrifice.**
 - e) **(BR SEULEMENT) Est atteint par un lancer.**
 2. La deuxième colonne doit indiquer le nombre de points marqués par chaque joueur.
 3. La troisième colonne doit indiquer le nombre de coups sûrs frappés par chaque joueur. Un coup sûr est une balle frappée par le frappeur qui permet à ce dernier d'atteindre un but sans être retiré.

- a) Lorsqu'un frappeur réussit à atteindre le premier but ou un des buts suivants sans être retiré, après avoir frappé une bonne balle qui tombe au sol, passe au-dessus de la clôture ou touche cette dernière avant d'être touchée par un joueur défensif.
- b) Lorsqu'un frappeur réussit à atteindre le premier but sans être retiré, après avoir frappé une bonne balle si fort ou si légèrement ou après l'avoir fait rebondir de façon si inattendue qu'il soit impossible de retirer le coureur en fournissant un effort ordinaire.
- c) Lorsqu'une bonne balle qui n'a pas été touchée par un joueur défensif devient une "balle morte" parce qu'elle a touché la personne ou les vêtements d'un coureur ou d'un arbitre.
- d) Lorsqu'un joueur défensif tente sans succès de retirer un coureur précédent et que, selon l'avis du marqueur, le frappeur-coureur n'aurait pas été retiré au premier but, même dans le cas d'un jeu défensif parfait.
- e) Lorsque le frappeur met fin à la partie à l'aide d'un coup sûr qui permet un nombre suffisant de points pour donner l'avance à son équipe, le frappeur doit se faire créditer seulement le même nombre de buts que le coureur marquant le point victorieux a franchi, en autant que le frappeur court le même nombre de buts.

EXCEPTION : Lorsque le frappeur met fin à la partie à l'aide d'un circuit par-dessus la clôture, il se verra créditer un circuit et lui et tous les coureurs seront autorisés à marquer.

4. La quatrième colonne doit indiquer le nombre d'adversaires retirés par chaque joueur.
- fois
- a) Un retrait est crédité à un joueur défensif chaque
- flèche.
- 1) Qu'il attrape un ballon ou un coup frappé en
 - 2) Qu'il attrape une balle relayée et ainsi entraîne le retrait d'un frappeur ou un coureur.
 - 3) Qu'il touche un coureur avec la balle lorsque ce dernier ne touche pas le but auquel il a droit.
 - 4) Qu'il se trouve le plus près de la balle lorsqu'un coureur est déclaré retiré pour avoir été atteint par une bonne balle ou parce qu'il a gêné un joueur défensif.
 - 5) Qu'il se trouve le plus près du substitut non réglementaire qui est déclaré retiré en vertu du Règlement 4, Sec. 8g OFFENSIVE (1b).
 - 6) Qu'il se trouve le plus près du coureur qui

est déclaré retiré pour avoir dévié de la ligne de course.

- b) Un retrait est crédité au receveur
 - 1) Lorsqu'une troisième prise est décrétée.
 - 2) (BL SEULEMENT) Lorsque le frappeur exécute un coup retenu ou coupe la balle vers le bas.
 - 3) Lorsque le frappeur se présente au bâton alors que ce n'est pas à son tour.
 - 4) Lorsque le frappeur gêne le receveur.
 - 5) (BL SEULEMENT) Lorsque le frappeur frappe une fausse balle alors qu'il a déjà deux prises.
 - 6) Lorsque le frappeur est déclaré retiré pour avoir frappé de façon non réglementaire.
 - 7) (BR SEULEMENT) Lorsque le frappeur est déclaré retiré pour avoir tenté un coup retenu qu'il a raté après deux prises.
 - 8) Lorsque le frappeur est déclaré retiré pour avoir utilisé un bâton modifié ou non réglementaire.
 - 9) **Lorsque le frappeur est déclaré retiré pour avoir changé de boîte du frappeur.**
 - 10) **(BL Mixte Seulement) Lorsqu'un retrait automatique est décrété lorsque deux joueurs de même sexe frappent l'un après l'autre.**

- 5. La cinquième colonne doit indiquer le nombre de fois que chaque joueur en a aidé un autre à retirer un coureur (assistance). Une assistance est créditée
 - a. À chaque joueur qui a touché la balle dans une série de jeux qui ont entraîné le retrait du coureur. Une seule aide est créditée à un joueur même s'il touche à la balle plus d'une fois. Un joueur défensif qui a contribué au retrait d'un joueur pris en souricière ou à tout autre jeu du genre, peut se faire créditer une aide ainsi qu'un retrait.
 - b. A chaque joueur qui touche ou relaie la balle de telle sorte qu'il en serait résulté un retrait sauf si son coéquipier commet une erreur.
 - c. A chaque joueur qui contribue à un retrait en faisant dévier une balle frappée.
 - d. A chaque joueur qui touche la balle au cours d'un jeu qui entraîne le retrait d'un coureur parce que ce dernier a causé une interférence ou parce qu'il a couru à l'extérieur de la ligne de course.

- 6. La sixième colonne doit indiquer le nombre d'erreurs commises par chaque joueur. Les erreurs sont consignées dans les cas suivants
 - a. Lorsqu'un joueur défensif exécute un mauvais jeu grâce auquel le frappeur peut prolonger sa présence au bâton ou le coureur peut demeurer plus longtemps

- sur les buts.
- b. Lorsqu'un joueur défensif néglige de toucher un but après avoir reçu la balle, dans le but de retirer systématiquement un coureur (retrait forcé) ou lorsqu'un coureur est obligé de revenir à un but.
 - c. Lorsque le receveur cause une obstruction en raison de laquelle le frappeur se fait accorder le premier but.
 - d. Lorsqu'un joueur défensif ne réussit pas à effectuer un double retrait parce qu'il a échappé la balle.
 - e. Lorsqu'un coureur avance d'un but parce qu'un joueur défensif n'arrête pas ou n'essaie pas d'arrêter une balle qui lui est relayée avec précision, pourvu que le relais ait été justifié. Lorsque plus d'un joueur défensif peut attraper la balle relayée, le marqueur doit déterminer qui se fait imputer l'erreur.

Sec. 3. COUP SÛR N'ÉTANT PAS CRÉDITÉ.

Un coup sûr n'est pas crédité dans les cas suivants

- a. Lorsqu'un coureur est retiré systématiquement (retrait forcé) ou l'aurait été si le joueur défensif n'avait pas commis d'erreur.
- b. Lorsqu'un joueur défensif qui capte une balle frappée retire un coureur précédant en fournissant un effort ordinaire.
- c. Lorsqu'un joueur défensif tente sans succès de retirer un coureur précédant et que, selon le marqueur, le frappeur-coureur aurait pu être retiré au premier but.
- d. ***Lorsqu'un frappeur-coureur atteint le premier but sans être retiré parce que le coureur précédent a été déclaré retiré four avoir causé une interférence sur la balle frappée ou sur un joueur défensif.***

EXCEPTION : *Si, selon le marqueur, le frappeur aurait atteint le premier but sans être retiré s'il n'y avait pas eu d'interférence, un coup sûr sera alors crédité au frappeur.*

Sec. 4. BALLON SACRIFICE.

Un ballon sacrifice est inscrit alors qu'avec moins de deux retraits,

- a. Le frappeur frappe un ballon qui est attrapé mais qui permet néanmoins à un coureur de marquer ou
- b. Une balle ou un coup frappé en flèche joué par un voltigeur (ou un joueur de champ intérieur courant au champ extérieur) est échappé, permettant au coureur de marquer mais que, selon le jugement du marqueur, le coureur aurait quand même pu marquer après l'attrapé, même si le ballon avait été capté.

Sec. 5. POINT PRODUIT.

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

- a. Un coup sûr.

- b. Un coup retenu sacrifice **ou une balle frappée avec mi-élan** (BR SEULEMENT) ou un ballon sacrifice (BR et BL).
- c. Un ballon attrapé en territoire des fausses balles.
- d. Un retrait au champ intérieur ou un jeu optionnel.
- e. Un coureur est forcé de se rendre au marbre par suite d'une obstruction ou parce que le frappeur a été atteint par un lancer ou parce qu'il s'est fait accorder un but sur balles.
- f. Un circuit alors que tous les points sont inscrits au résultat de la partie.

Sec. 6. LANCEUR CRÉDITÉ D'UNE VICTOIRE.

Le lanceur se fait créditer une victoire dans les cas suivants.

- a. Lorsqu'il est le lanceur partant, qu'il a évolué comme lanceur pendant au moins quatre manches et que son équipe menait non seulement lorsqu'il a été remplacé, mais également pour le reste de la partie.
- b. Lorsqu'une partie est interrompue après cinq manches, que le lanceur partant a évolué comme lanceur pendant trois manches au moins et que son équipe a déjà marqué plus de points que l'autre équipe au moment où la partie est interrompue.

Sec. 7. LANCEUR CRÉDITÉ D'UNE DÉFAITE.

Un lanceur se verra imputer d'une défaite, peu importe le nombre de manches au cours desquelles il a évolué comme lanceur, s'il est remplacé lorsque son équipe ne mène pas et ne réussit pas par la suite à prendre les devants.

Sec. 8. LE SOMMAIRE.

Le sommaire doit renfermer les renseignements suivants présentés dans l'ordre indiqué ci-dessous.

- a. La marque par manche et la marque finale.
- b. Les points produits et le nom des frappeurs qui les ont obtenus.
- c. Les doubles et le nom des frappeurs qui les ont réussis.
- d. Les triples et le nom des frappeurs qui les ont réussis.
- e. Les circuits et le nom des frappeurs qui les ont réussis.
- f. Les ballons sacrifices et le nom des frappeurs qui les ont frappés.
- g. Les doubles retraits et le nom des joueurs qui y ont contribué.
- h. Les triples retraits et le nom des joueurs qui y ont contribué.
- i. Le nombre de buts sur balles accordés par chaque lanceur.
- j. Le nombre de retraits au bâton effectués par chaque lanceur.
- k. Le nombre de coups sûrs et de points que chaque lanceur a accordés.
- l. Le nom du lanceur gagnant.
- m. Le nom du lanceur perdant.
- n. L'heure de la partie.
- o. Le nom des arbitres et des marqueurs.
- p. (BR SEULEMENT) Les buts volés et le nom de ceux qui les ont réussis.
- q. (BR SEULEMENT) Les coups retenus sacrifices.

- r. (BR SEULEMENT) Le nom des frappeurs atteints par un lancer et le nom des lanceurs qui les ont atteints.
- s. (BR SEULEMENT) Le nombre de mauvais lancers effectués par chaque lanceur.
- t. (BR SEULEMENT) Le nombre de balles passées qui ont échappé au receveur.

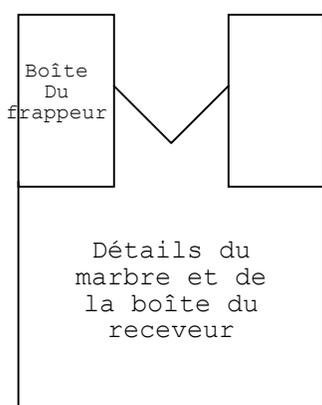
Sec. 9. BUTS VOLÉS.

(BR SEULEMENT) Un but volé est crédité à un coureur chaque fois qu'il avance d'un but sans l'aide d'un coup sûr, d'un retrait, d'une erreur, d'un retrait systématique, d'un jeu optionnel, d'une balle passée, d'un mauvais lancer ou d'un lancer non réglementaire.

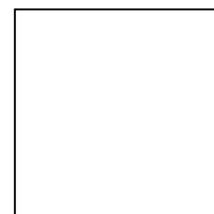
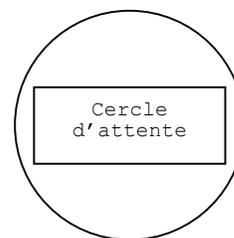
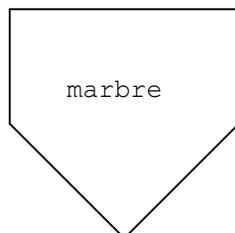
Sec. 10. STATISTIQUES DES PARTIES PERDUES PAR DÉFAUT.

Toutes les statistiques d'une partie perdue par défaut doivent être enregistrées dans les statistiques officielles, sauf au dossier des victoires et des défaites créditées au lanceur.

**DIMENSIONS OFFICIELLES
D'UN TERRAIN DE SOFTBALL**

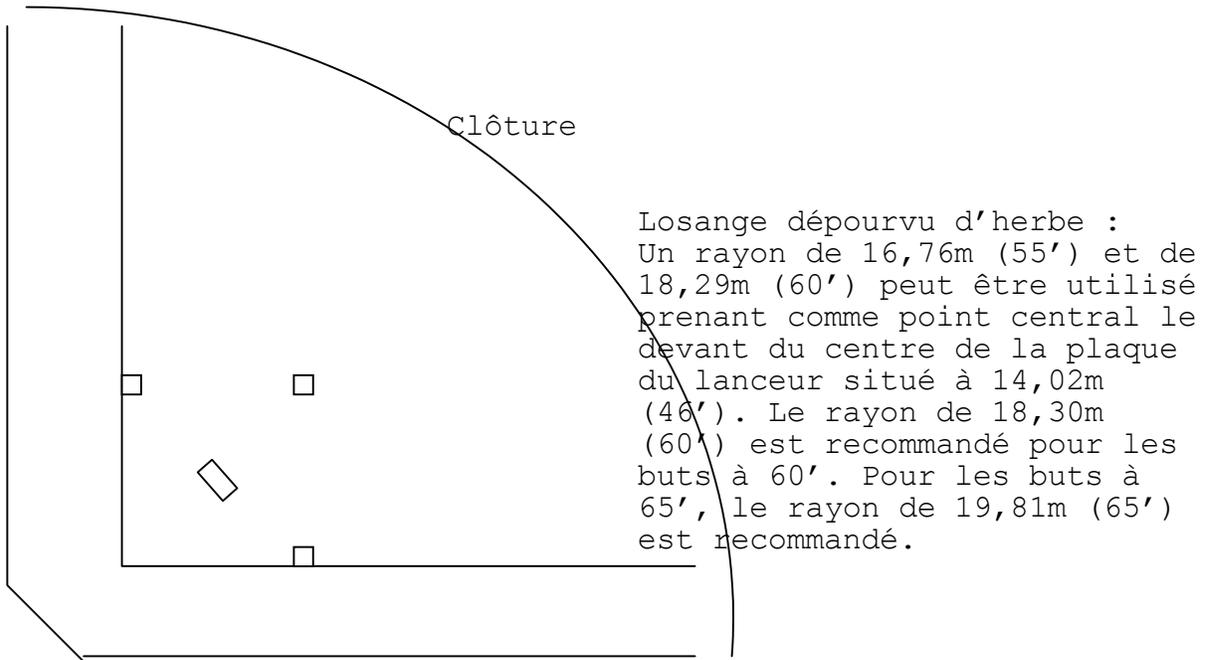


Plaque du lanceur





BUT



Le filet d'arrêt doit être à un minimum de 7,62m (25') ou à un maximum de 9,14m (30') du marbre.

DIMENSIONS DU TERRAIN DE JEU

ADULTE	Mesures	
	MÉTRIQUES	IMPÉRIALES
a. BR Femmes - Marbre à la clôture du champ extérieur	67,06 m	220 pi.
b. BR Hommes - Marbre à la clôture du champ extérieur	76,20 m	250 pi.
c. BL Femmes - Marbre à la clôture du champ extérieur	80,77 m	265 pi.
d. BL Hommes - Marbre à la clôture du champ extérieur	91,44 m	300 pi.
e. BL Mixte - Marbre à la clôture du champ extérieur	83,82 m	275 pi.
f. BR/BL Hommes-Femmes - Marbre à l'arrêt-balles (min)	7,62 m	25 pi.
g. BR/BL Hommes & Femmes - Marbre à		

	l'arrêt-balles (max)	9,14 m	30 pi.
h.	BR - Marbre au 1er but	18,29 m	60 pi.
i.	BL Hommes - Marbre au 1er but	19,81 m	65 pi.
j.	BR Femmes - Marbre à la plaque du lanceur	13,11 m	43 pi.
k.	BR Hommes - Marbre à la plaque du lanceur	14,02 m	46 pi.
l.	BL Femmes - Marbre à la plaque du lanceur	14,02 m	46 pi.
m.	BL Hommes - Marbre à la plaque du lanceur	15,24 m	50 pi.
n.	BL Mixte - Marbre à la plaque du Lanceur	15,24	50 pi.
o.	BR Hommes & Femmes - Marbre au 2e but avec distance de 18,29 m (60 pi.)	25,86 m	84pi.10 ¹ / ₄ po.
p.	BL Hommes - Marbre au 2e but avec distance de 19,81 m (65 pi.)	28,02 m	91pi. 11po.
q.	BR/BL - Ligne d'un mètre	0,91 m	3 pi.
r.	BR/BL - Diamètre du cercle d'attente	1,52 m	5 pi.
s.	BR/BL - Rayon du cercle d'attente	0,76 m	2 pi. 6 po.
t.	BR/BL - Boîte du frappeur (une de chaque côté du marbre)	15,2 cm	6 po.
u.	BR/BL - Longueur de la boîte du frappeur	2,13 m	7 pi.
v.	BR/BL - Largeur de la boîte du frappeur	0,91 m	3 pi.
w.	BR/BL - Ligne avant de la boîte du frappeur à partir d'une ligne tirée au centre du marbre	1,22 m	4 pi.
x.	BR/BL - Longueur de la boîte de l'instructeur	4,57 m	15 pi.
y.	BR/BL - Distance de la boîte de l'instructeur de la ligne du 1 ^{er} ou du 3 ^e but	3,65 m	12 pi.
z.	BR/BL - Largeur de la boîte de l'instructeur s'étendant à partir des lignes extérieures de chaque boîte du frappeur	13,71 m	45 pi.
aa.	BR/BL - Longueur de la boîte du receveur	3,05 m	10 pi.
ab.	BR/BL - Largeur de la boîte du receveur s'étendant à partir des lignes extérieures de chaque boîte du frappeur	2,57 m	8 pi. 5 po.
ac.	BR - Diamètre du cercle du lanceur	4,85 m	16 pi.
ad.	BR - Rayon du cercle du lanceur	2,44 m	8 pi.
ae.	BR/BL - Piste d'avertissement (Distance minimum de la clôture de champ extérieur)	3,65 m	12 pi.
	Distance maximum de la clôture	4,57 m	15 pi.

MINEURS

a.	BR Filles 12 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	53,34 m	175 pi.
b.	BR Garçons 12 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	53,34 m	175 pi.

c.	BR Filles 15 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	53,34 m	175 pi.
d.	BR Garçons 15 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	53,34 m	175 pi.
e.	BR Filles 19 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	60,96 m	200 pi.
f.	BR Garçons 19 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	60,96 m	200 pi.
g.	BL Filles 12 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	53,34 m	175 pi.
h.	BL Garçons 12 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	53,34 m	175 pi.
i.	BL Filles 15 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	53,34 m	175 pi.
j.	BL Garçons 15 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	68,58 m	225 pi.
k.	BL Filles 19 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	68,58 m	225 pi.
l.	BL Garçons 19 ans et moins - Marbre à la clôture du champ extérieur	83,82 m	275 pi.
m.	BR Garçons et Filles (Toutes divisions) Distance des buts	18,29 m	60 pi.
n.	BL Garçons et filles (Toutes divisions) Distance des buts	19,81 m	65 pi.
o.	BR Filles 15 ans et moins - Distance du marbre à la plaque du lanceur	12,19 m	40 pi.
p.	BR Filles 19 ans et moins - Distance du marbre à la plaque du lanceur	12,19 m	40 pi.
q.	BL Filles 15 ans et moins - Distance du marbre à la plaque du lanceur	14,02 m	46 pi.
r.	BR Garçons 15 ans et moins - Distance du marbre à la plaque du lanceur	14,02 m	46 pi.
s.	BR Garçons 19 ans et moins - Distance du marbre à la plaque du lanceur	14,02 m	46 pi.
t.	BL Filles 19 ans et moins - Distance du marbre à la plaque du lanceur	14,02 m	46 pi.
u.	BL Garçons 15 ans et moins - Distance du marbre à la plaque du lanceur	14,02 m	46 pi.
v.	BL Garçons 19 ans et moins - Distance du marbre à la plaque du lanceur	14,02 m	46 pi.
w.	BR/BL Garçons et Filles - toutes divisions Piste d'avertissement (Distance minimum De la clôture du champ extérieur)	3,65 m	12 pi.
	(Distance maximum de la clôture)	4,57 m	15 pi.

ÉQUIPEMENT

a.	Longueur de la plaque du lanceur	61,0 cm	24 po.
b.	Largeur de la plaque du lanceur	15,2 cm	6 po.
c.	Longueur maximum du bâton	86,4 cm	34 po.
d.	Diamètre du bâton à sa partie la plus large	5,7 cm	2¼ po.
e.	Poids maximum du bâton	1077,0 g	38 on.

f.	Longueur minimum de la prise de sécurité	25,4 cm	10 po.
g.	Longueur maximum de la prise de sécurité	38,1 cm	15 po.
h.	Diamètre minimum d'un bâton d'échauffement	6,4 cm	2½ po.
i.	Balle de softball (Grosseur de 30,5 cm - Circonférence minimum)	30,2 cm	11 7/8 po.
j.	Balle de softball (Grosseur de 30,5 cm - Circonférence maximum)	31,8 cm	12 1/8 po.
k.	Balle de softball (Grosseur de 27,9 cm - Circonférence minimum)	27,6 cm	10 7/8 po.
l.	Balle de softball (Grosseur de 27,9 cm - Circonférence maximum)	28,3 cm	11 1/8 po.
m.	Balle de softball (Grosseur de 30,5 cm - Poids minimum)	178,0 g	6 1/4 on.
n.	Balle de softball (Grosseur de 30,5 cm - Poids maximum)	198,4 g	7 on.
o.	Balle de softball (Grosseur de 27,9 cm - Poids minimum)	166,5 g	5 7/8 on.
p.	Balle de softball (Grosseur de 27,9 cm - Poids maximum)	173,6 g	6 1/8 on.
q.	Marbre - Ligne faisant face à la plaque du lanceur	43,2 cm	17 po.
r.	Marbre - Côtés du marbre parallèles aux boîtes du frappeur	21,6 cm	8 1/2 po.
s.	Marbre - Côtés pointant en direction du receveur	30,5 cm	12 po.
t.	Dimension des buts (formant un carré de)	38,1 cm	15 po.
u.	Épaisseur maximum des buts	12,7 cm	5 po.
v.	Gant (A) Largeur maximum de la paume	20,3 cm	8 po.
w.	Gant (B) Largeur minimum de la paume	21,6 cm	8 1/2 po.
x.	Gant (C) Ouverture supérieure	12,7 cm	5 po.
y.	Gant (D) Ouverture inférieure	11,5 cm	4 1/2 po.
z.	Gant (E) Ouverture de haut en bas	18,4 cm	7 1/4 po.
aa.	Gant (F) Longueur de la couture de l'index	19,0 cm	7 1/2 po.
ab.	Gant (G) Longueur de la couture du pouce	19,0 cm	7 1/2 po.
ac.	Gant (H) Contour de l'ouverture	44,5 cm	17 1/2 po.
ad.	Gant (I) Longueur du pouce de haut en bas	23,5 cm	9 1/4 po.
ae.	Gant (J) Longueur de l'index de haut en bas	35,6 cm	14 po.
af.	Gant (K) Longueur du majeur de haut en bas	33,7 cm	13 1/4 po.
ag.	Gant (L) Longueur de l'annulaire de haut en bas	31,1 cm	12 1/4 po.
ah.	Gant (M) Longueur de l'auriculaire de haut en bas	27,9 cm	11 po.
ai.	Chaussures - Longueur maximum des crampons	1,9 cm	3/4 po.

TABLE DES MATIERES
 (Les références sont
 Règle, Section, Article)

	R	S	A
	E	E	R
	G	C	T
	L	T	I
	E	I	C
		O	L
		N	E
ALIGNEMENT DE DÉPART	1	52	l
	4	2	a1
	4	4	
Joueur désigné (BR)	4	5	a
Joueur supplémentaire (BL)	4	6	a
Ordre de l'alignement	7	2	
Retour au jeu	4	7	a
Alternance des sexes (BL Mixte)	7	2	b
APPAREILS MÉDICAUX	3	8	f-g
ARBITRES	10		
Fait dévier une balle hors du terrain de jeu	8	7	i1
Équipement	10	1	c-e
Bonne balle atteint un arbitre	1	23	d
	8	1	e
	8	5	f1
	9	2	d-e

Balle relayée atteint un arbitre	8	8	i	Note
	9	2	v	
Jugement	10	6		
Peut s'entretenir avec son confrère	10	6		
Ne peut pas changer une décision	10	6		
Ne peut pas porter de bijoux				
Visibles	10	1	d	
Peut rectifier une décision qui place les joueurs en danger d'être retirés	10	6		
Arbitre du marbre gêne le receveur				
Tendant de relayer la balle (BR)	8	8	i	
Fausse balle atteint un arbitre	1	29	d	
Arbitre du marbre	8	8	h	
	9	3	c	
Signal	10	7	a-o	
Interférence	8	8	h	
Jugement	10	6		
Signaux	10	7		
Uniforme	4	1	c	
ARBITRE DES BUTS	10	3		
ARBITRE DU MARBRE	10	2		
Décide de l'état du terrain	5	2		
ARBITRE UNIQUE	10	4		
ARC - HAUTEUR MAXIMUM DU LANCER (BL)	6	3	h	
HAUTEUR MINIMUM DU LANCER (BL)	6	3	h	
APPAREILS MÉDICAUX	3	8	F-G	
ARRET DU JEU	1	77		
	10	8		
ATTEINT PAR UN LANCER (FRAPPEUR) (BR)	8	1	f	
(BL)	7	4	e	
(BR) (BM)	6			Conséq. 1-8(5)
La balle est morte	9	1	d	
ATTRAPÉ	1	11		
Échappé délibérément	8	2	1	
	8	8	g	
	9	1	w	
Balle attrapée de façon réglementaire	1	50		
Lorsque complété	1	11		
AUCUN LANCER (BR) (BM)	6	10		
(BL)	6	9		
Signal	10	7	o	

AU JEU	1	64	
Frappeur doit prendre position après La décision de l'arbitre	7	3	a
Le lanceur doit être en position de lancer pour que la balle soit mise en jeu	9	2	a
Signal	10	7	a
Équipe refuse de reprendre le jeu après une décision	5	3	f3
AU RISQUE D'ÊTRE RETIRÉ	1	43	
BALLE			
L'arbitre décrète qu'il s'agit d'une balle	7	5	a-h
Balle emportée en territoire des balles mortes (intentionnellement)	8	7	k
Balle emportée en territoire des balles mortes (involontairement)	8	7	j
Situations de balle morte	9	1	
Situations de balle morte retardée	9	3	
Bonne balle	1	23	
Balle en jeu	9	2	
Aucun signal n'est utilisé	10	7	c
Balle officielle	3	3	
Hors du territoire de jeu lors d'une tentative de toucher	8	7	g Conséq.
Balle mise en jeu	9	2	a
Grosseur de la balle	3	3	
Tombe de la main du lanceur (BR) (BM)	6	11	
(BL) 6	9	d	
Recouverte d'un cuir jaune optique	3	3	g
BUT SUR BALLE	1	3	
Le frappeur devient un FC	8	1	c
Intentionnel (BL)	8	1	c Conséq. 2
(BR) (BM)	6	4	
(Mixte)	8	1	c Conséq. 3
Traité comme une balle frappée	8	9	v Conséq. Note
BALLE ATTRAPÉE DE FAÇON NON RÉGLEMENTAIRE	1	41	
BALLE ATTRAPÉE DE FAÇON RÉGLEMENTAIRE	1	50	
Les coureurs peuvent avancer sans Risque d'être retirés	8	7	f
BALLE BLOQUÉE	1	9	
Buts octroyés	8	7	g
Balle devient morte	9	1	t
Équipement de l'équipe offensive sur le terrain	3	6	f3
	3	7	

BALLE CAPTÉE AU SOL (TRAPPED BALL)	1	80	
N'est pas considérée échappée intentionnellement	8	2	l NOTE
Signal	10	7	k
BALLE COUPÉE (BL)	1	14	
Le frappeur est retiré	7	6	h
BALLE ÉCHAPPÉE PAR LE LANCEUR DANS SON ÉLAN (BR) (BM)	6	11	
(BL)	6	9	d
BALLE EN JEU	9	2	a-af
Emportée en territoire des balles Mortes	8	7	j-k
BALLE FRAPPÉE	1	5	
Devient une bonne balle	1	23	
Devient une fausse balle	1	29	
S'arrête sur le marbre	1	23	a
Touche un but	1	23	c
BALLE FRAPPÉE DE FAÇON NON RÉGLEMENTAIRE	1	39	
Balle morte	9	1	a
Frappeur retiré	7	6	
Les coureurs retournent à leur but	8	8	b
BALLE FRAPPÉE EN FLÈCHE	1	51	
Échappée intentionnellement	8	2	l
	8	8	g
	9	1	w
Ce n'est pas une chandelle Intérieure	1	45	
BALLE FRAPPÉE AVEC MI-ÉLAN (BR)	1	70	
BALLE MODIFIÉE (BM)	6		
BALLE MORTE	1	17	
	9		a-ab
BALLE MORTE RETARDÉE	1	19	
Coureur aidé physiquement	9	3	
Obstruction du receveur	8	1	d
Équipement en position non réglementaire	8	7	f
Interférence de l'arbitre du marbre	8	8	i
Lancer non réglementaire (BR) (BM)	6		Conséq. Sec 1-8
(BL)	6		Conséq. Sec 1-7
Obstruction	8	7	b
Signal	10	7	j

BALLE OFFICIELLE DE SOFTBALL	3	3	
BALLE PASSÉE (BR)	1	83	
Se retrouve hors du terrain de jeu	8	7	c
BALLON	1	27	
Emporté à l'extérieur du territoire de jeu	8	7	j-k
BALLON ÉCHAPPÉ DÉLIBÉRÉMENT			8 2 1
			8 8 g
Interfère avec	9	1	w
	7	6	e Exception 2
	8	2	n 2
	8	7	12
BALLON SACRIFICE	12	4	
BANDE AU POIGNET NON PERMISE POUR LE LANCEUR (BR) (BM)	6	6	d
BANDEAUX	3	8	a (2)
BATON (Spécifications)	3	1	
Accessoires utilisés sur le bâton	7	1	c Note
Frappe la balle une seconde fois	7	6	h
Retiré du jeu	7	6	b & c Note
En titanium non réglementaire	3	1	b Note
Bâton d'échauffement	3	2	
BÂTON D'ÉCHAUFFEMENT	3	2	
Le frappeur au cercle d'attente			
Peut utiliser	7	1	c
BÂTON MODIFIÉ	1	1	
Spécifications du bâton	3	1	
Frappeur dans la boîte du frappeur	7	6	b
Le frappeur est retiré	7	6	b
Balle morte	9	1	u
Bâton muni d'une prise conique ou évasée	3	1	g
BATON NON RÉGLEMENTAIRE	1	33	
Frappeur dans la boîte du frappeur	7	6	c
Frappeur est retiré pou utilisation	7	6	c
Balle morte	9	1	v
Bâton de titanium non réglementaire	3	1	b Note
BIJOUX	3	8	g
Joueur exclu de la partie	3	8	Note
BLOQUER L'ACCÈS À UN BUT			
Un joueur défensif ne peut bloquer			

un but s'il n'est pas en possession de la balle	1	53	b 1
	8	7	b 1
BOITE DE L'INSTRUCTEUR	2	4	e
BOITE DU FRAPPEUR	1	6	
Dimensions	2	4	c
BOITE DU RECEVEUR	1	12	
Dimensions	2	4	d
BOND (BR)	1	48	
BONNE BALLE	1	23	
Touche le poteau de démarcation	8	1	g 3
	8	7	h 3
Interfère avec	8	1	e
	8	1	h 1
Jugée par la position de la balle	1	23	Note 1 & 2
Signal	10	7	f
Touche le frappeur-coureur	8	2	g 5
Touche un coureur	8	1	e
	8	5	f 1
	8	10	d-f
	9	2	d
Touche un arbitre	8	1	e
	8	5	f 1
	9	2	d-e
BRIS D'ÉGALITÉ	5	6	
BUTS	2	4	h
Courir les buts de façon réglementaire	8	4	
BUT DÉPLACÉ	1	20	
	8	4	c
Coureur peut être retiré	8	6	c
Coureur n'est pas retiré	8	10	n
Coureur suivant n'est pas tenu de toucher le but déplacé			
BUT DOUBLE	2	4	h 1
Balle frappée touche le but	2	4	h 1(a)
Troisième prise échappée (BR)	2	4	h 1(b)
Aucun jeu effectué au but	2	4	h 1(e)
Jeu effectué au but lors d'une balle frappée	2	4	h 1(b)
Jeu effectué en territoire des fausses balles au premier but	2	4	h (c) Exception
BUT SUR BALLE	1	3	
	8	2	d

BUT SUR BALLE INTENTIONNEL (BL)	8	1	c Conséq. 2
Le lanceur doit lancer (BR) (BM)	6	4	
Lancer hors cible (BR) (BM)	6	4	Note
BUT VOLÉ (BR)	12	8	p
Quitter un but après y avoir retourné	8	9	v
Lorsque la balle quitte la main du lanceur	8	5	a
BUT VOLÉ (BL)	8	8	j
Pointage (BR)	12	9	
CARTE D'ALIGNEMENT	1	52	
	4	2	a
L'ordre des frappeurs doit être suivi	7	2	c
Expulsion du gérant/entraîneur nommé	4	7	Conséq. 3
L'instructeur-chef doit signer	4	1	a
CASQUE PROTECTEUR	1	31	
Sont obligatoires (BR)	3	6	e
Casques endommagés prohibés	1	31	c
	3	6	f Note
Peut être porté par un joueur défensif	3	6	f
	3	8	a Exception
Doit avoir deux oreillettes	1	31	a
Enlevé au cours d'un jeu	3	6	f 2
Balle relayée touche un casque	3	6	f 3
CASQUETTE	3	8	a
CERCLE D'ATTENTE	2	4	b
CERCLES, CORDE OU FIGURES BLANCHES SUR LE GANT	3	4	
CERCLE DU LANCEUR (BR)	1	62	
CHAMP EXTÉRIEUR	1	57	
CHAMP INTÉRIEUR	1	44	
CHANDELLE INTÉRIEURE	1	45	
La balle demeure en jeu	9	2	b
Frappeur-coureur retiré	8	2	e
Signal	10	7	n
Prend préséance sur un échappé intentionnel	8	2	1 Conséq. Note

	8	8	g Note			
	9	1	w Note			
CHANGEMENT D'ARBITRES	10	5				
CHAUSSURES	3	5				
CIRCUIT	8	1	g Conséq.			
	8	7	h Conséq.			
Retirer le casque lors d'un circuit	3	6	f 2			
Signal	10	7	m			
COLLISION DÉLIBÉRÉE (FRAPPEUR-COUREUR)	8	9	q			
CONDITIONS DU TERRAIN	5	2				
CONDUITE DANS L'ABRI DES JOUEURS	4	10				
CONFÉRENCE	1	13				
Défensive	1	13	b			
Limite de trois par partie	5	8	b			
Non créditée	5	8	a Note 2			
	5	8	b Note 2 Exception			
	5	8	b Note 6			
	5	8	c			
Offensive				5	8	a
CONFÉRENCE CRÉDITÉE	1	13				
Prend fin	5	8	b Note 3			
Défensive	5	8	b			
Conférences défensives consécutives	5	8	b Note 4			
Incluant les joueurs se dirigeant						
vers l'abri	5	8	b Note 1			
Offensive	5	8	a			
CONFÉRENCE OFFENSIVE	1	13	a			
	5	8	a			
CONTACT DÉLIBÉRÉ PAR UN COUREUR	8	9	r			
CONTESTER UNE DÉCISION	4	9				
COUP FRAPPÉ EN FLECHE	1	51				
COUP RETENU (BR)	1	10				
Fausse balle alors que le frappeur						
a deux prises (BR)	7	6	f			
N'est pas considéré comme une						
chandelle intérieure	1	45				
COUP RETENU (BL)	7	6	h			
COUREUR	1	69				

Abandon d'un but	8	9	w
	9	2	ae
Avance sur un lancer non Réglementaire (BR) (BM)	6		Conséq. 1-8 2 (b)
	7	5	c Conséq.
	8	7	e
But accordé à la suite d'un contact avec l'équipement d'un joueur en position non réglementaire	8	7	f & Conséq.
Buts accordés alors que la balle Est emportée hors du terrain de jeu	8	7	j-k
Buts accordés lors d'un relais hors cible se retrouvant en territoire des balles mortes	8	7	g & Conséq.
Vol de but (BR)	1	73	
	8	5	a
Ne peut pas quitter le but jusqu'à ce qu'une balle lancée atteigne le marbre (BL)	8	9	t
Ne peut pas quitter le but jusqu'à ce que le lanceur relâche la balle	8	9	u
Ne peut pas voler un but (BL)	1	73	
	8	8	j & Conséq.
Coureur le plus près du marbre	7	1	e Conséq. 1 (a)
	7	6	f Exception Note
	8	2	g Note 1-6
	8	9	l Note
	8	9	n Note
	8	9	p Note
	8	9	q Note
Entre en contact avec un joueur défensif tentant d'exécuter un jeu sur une balle frappée en territoire des bonnes balles	8	9	m
Entre en contact avec un joueur qui n'est pas désigné pour joueur la balle	8	10	c
Fait dévier une balle frappée en territoire des bonnes balles	8	7	i2
Entre en contact délibérément avec un joueur défensif en possession de la balle	8	9	r
Déplace un but de sa position	8	4	c
	8	6	c
Entre au banc ou à l'abri des joueurs alors que la balle est en jeu	8	9	w
A le droit d'avancer au risque d'être Retiré	8	5	
A le droit d'avancer sans risquer d'être retiré	8	7	
Peut demeurer à son but	8	4	b
Expulsé suite à un contact délibéré	8	9	r Note
Ne retourne pas au but ou n'avance pas au but suivant lorsque la balle			

se trouve dans le cercle (BR)	8	9	v
Ne retourne pas au but alors que la balle est en jeu	8	9	d
Perd le droit à l'opportunité de ne Pas être retiré	8	6	
Atteint par une balle frappée	8	1	e & Conséq.
	8	5	f1
	8	7	i2
	8	9	k
	8	10	d-f
Gant non réglementaire utilisé pour exécuter un jeu	8	10	o
En jeu de façon non réglementaire	4	8	g Conséq. 1 (d)
Blessé	9	1	i
	10	8	f
Donne délibérément un coup de pied à la balle	8	9	l
Gêne lors d'une balle frappée	7	6	f Exception 2
	8	1	e & Conséq.
	8	5	f1
	8	7	i2
	8	9	k
Gêne un joueur défensif tentant de capter une balle relayée	8	2	m1
Gêne un joueur défensif tentant D'effectuer un jeu sur une balle Frappée	7	6	f Exception 1
	8	2	k Exception
	8	9	m
Gêne un joueur défensif tentant d'effectuer un relais	8	2	m2
Gêne l'exécution d'un jeu après avoir été retiré ou après avoir marqué	8	9	n
Gêne lors d'une balle relayée	8	9	m
Quitté son but trop tôt (BR)	8	4	a1
	8	7	b Conséq. 3 (b)
	8	9	g & u
(BL)	8	4	a1
	8	7	b Conséq. 3 (b)
	8	9	g & t
Peut avancer lorsque la balle est frappée (BL)	8	5	b
Peut quitter le but lors d'un appel (BR)	8	9	Conséq. g-j2
Peut quitter le but lorsqu'une balle En vol a été touché pour la première fois	8	4	a1
	8	5	e
	8	10	l
Ne peut pas retourner à un but manqué après qu'un coureur suivant a marqué	8	4	f
Peut retourner à un but manqué			

Lorsque la balle est morte	8	7	g Conséq.
	8	9	Conséq. g-j3 Exception
Peut porter un masque/protection pour le visage	3	6	c
Manque un but	8	4	a2
	8	6	a
	8	7	b Conséq. 3 (a)
	8	9	h
Rate le marbre	8	9	j
Doit retourner à un but	8	8	
	10	8	f Conséq.
Doit toucher les buts dans l'ordre Régulier	8	4	h
Doit porter un casque protecteur (BR)	3	6	f
N'est pas retiré	8	10	
Obstrué	8	7	b
Obstrué mais ne peut pas être retiré	8	7	b Conséq. 3
Obstrué mais peut être retiré	8	7	b Conséq. 4
N'est pas en contact avec un but lorsque le lanceur a la balle dans le cercle du lanceur (BR)	8	9	v
Joueurs offensifs se réunissent autour d'un but pour semer la confusion aux joueurs défensifs	8	9	o
Retiré	8	9	
Retiré après une obstruction	8	7	b Conséq. 4
Retiré après avoir retiré son casque	3	6	f2
Retiré sur un appel	8	9	g-j & Conséq.
Retiré sur l'interférence du Frappeur-coureur	8	2	m
	8	9	y
Retiré sur un retrait systématique	8	9	c
Retiré alors qu'il est aidé par une Personne autre qu'un coureur	8	9	e
Dépasse un autre coureur	8	9	f
Court d'un but à l'autre en sens inverse	8	9	s
Court à l'extérieur de la ligne de course	8	9	a
	8	10	a-b
Atteint par une balle frappée en territoire des bonnes balles	8	1	e & Conséq.
	8	5	f1
	8	7	i2
	8	9	k
	8	10	d-f
Atteint par une bonne balle se Trouvant en territoire des fausses Balles	8	10	e
Atteint par une bonne balle alors qu'il se trouve sur un but	8	1	e & Conséq. 3 (b)
	8	10	m
Atteint par une fausse balle	1	29	d

Prend un élan de départ sans toucher le but lors d'un ballon frappé	8	9	x
Deux coureurs sur le même but en même temps	8	4	d
COUREUR DE COURTOISIE (NON RÉGLEMENTAIRE)			
Coureur blessé peut être remplacé	9	1	i
COUREUR SUBSTITUT			
Pour coureur blessé	4	8	
	9	1	i
CRAMPONS (Souliers)			
	3	5	
DÉBUT DU LANCER			
(BR)	6	2	
(BL)	6	2	
(BM)	6	2	
DÉFAITE IMPUTÉE A UN LANCEUR			
	12	7	
DÉPASSER LE PREMIER BUT			
Coureur tente de se rendre au deuxième but	8	9	i
Coureur peut dépasser lors d'un But sur balles	8	9	v Conséq. Note
Coureur n'est pas retiré	8	10	i
DIMENSIONS OFFICIELLE D'UN TERRAIN DE SOFTBALL (se référer au diagramme)			
	2		
DISTANCE DE LA PLAQUE DU LANCEUR AU MARBRE			
	2	3	
DOUBLE - RÈGLE RELATIVE AU TERRAIN			
	8	1	g Conséq. Exception
Exception	8	7	h Conséq.
Signal	8	7	i
	10	7	l
DOUBLE RETRAIT			
	1	21	
ÉCHAPPÉ INTENTIONNEL			
Balle morte	9	1	w
Frappeur-coureur retiré	8	2	l
Chandelle intérieur prend préséance	8	2	l Conséq. Note
Les coureurs retournent	8	8	g
Balle captée au sol pas considérée	8	2	l Note
Échappé	8	2	l Note
ÉLAN DU LANCEUR (BR)			
	6	3	a-d
	6	3	k
(BM)	6	3	a-e
	6	3	m
(BL)	6	3	a-d

Joueur défensif distrait le frappeur (BR)	6	5	b Note
(BL)	6	4	b Note
Feinte de toucher d'un joueur défensif	8	7	b Conséq. 2
Joueur Supplémentaire non réglementaire (BL)	4	6	Conséq.
Lanceur non réglementaire retourne au jeu (BR) (BM)	6	12	Conséq.
(BL)	6	10	Conséq.
Retour au jeu non réglementaire De l'instructeur	4	7	Conséq. 3
D'un membre de l'équipe	4	9	
	4	10	
	10	9	b, e & f
D'un officiel de l'équipe	10	9	c, e & f
Frappeur au cercle d'attente	3	6	f 1 Exception
L'arbitre peut expulser pour règles enfreintes	10	1	13
Utilisation d'un bâton d'échauffement non réglementaire	7	1	c Conséq.
EXPULSION DU GÉRANT	4	7	Conséq. 3
	10	9	c, e & f
FAUSSE BALLE	1	29	
Signal	10	7	e
FEINTE DE TOUCHER	1	25	
Cause une obstruction	8	7	b Conséq. 2
FRAPPER AU MAUVAIS RANG	7	2	c-d
Alors qu'il est sur les buts deux retraits et plus peuvent être exécutés	7	2	d Conséq. 4
	7	2	c-d Conséq. 2 (b)
FRAPPEUR			
Se voit accorder deux buts BL Mixte)	8	1	c Conséq. 3
Deviens un frappeur-coureur	8	1	
Frappe la balle de façon non Réglementaire	7	6	d-e
Effectue un coup retenu (BL)	7	6	h
	9	1	j
Frappe un coup retenu en territoire Des balles fausses après deux Prises (BR)	7	6	f
Coupe la balle vers le bas (BL)	1	14	
	7	6	h
	9	1	j
Qu'un joueur défensif distrait délibérément (BR) (BM)	6	5	b
(BL)	6	4	b
Est expulsé de la partie	7	6	b Note
Entre dans la boîte du frappeur			

avec un bâton modifié	7	6	b		
	9	1	u		
Entre dans la boîte du frappeur avec un bâton non réglementaire	7	6	c		
	9	1	v		
Est atteint par un lancer Réglementaire (BR)	8	1	f		
(BL)	7	5	e		
	9	1	d		
Atteint par une balle lancée de façon non réglementaire (BR) (BM) 6				Conséq. 1-8 (5)	
(BL)	7	5	e		
Frappe une bonne balle une seconde fois avec la bâton	7	6	i		
But sur balle intentionnelle (BL)	8	1	c	Conséq. 2	
Gêne un joueur défensif ayant l'opportunité d'exécuté un jeu après avoir été déclaré retiré	8	9	n		
Gêne lors d'un jeu au marbre	7	6	13		
Gêne le receveur	7	6	11-2		
Est en jeu de façon non réglementaire	4	8	g	Conséq. 1 (a-c)	
Quitte la boîte du frappeur pour tenter un départ surprise (running start)	7	6	e		
N'adopte pas la position requise dans les dix (10) secondes	7	3	a		
	7	4	h		
	9	1	z		
Obstrué	8	1	d		
Au cercle d'attente	7	1			
Est retiré	7	6			
Est retiré automatiquement (BL Mixte)	4	3	b	Conséq.	
Exception	4	6	d	Exception	
	7	2	b	Note	
	7	6	j	& Note	
	12	2	a	2 Note	
Exception	12	2	b	4 (b) (10)	
Est retiré pour avoir omis de Porter un casque	3	6	f	1 & 2	
Est retiré sur un ricochet lors d'une troisième prise (BL)	7	4	c	Conséq.	
Position dans la boîte du frappeur	7	3	b		
Passe devant le marbre alors que le lanceur prend les signaux du receveur	7	6	k		
Débuté un départ surprise (running Start) avant d'avoir frappé la balle	7	6	e		
Utilise un bâton modifié	7	6	b		
Utilise un bâton non réglementaire	7	6	c		
Lorsque le troisième retrait est effectué alors qu'il est au bâton	7	2	e		

FRAPPEUR DÉSIGNÉ NON RÉGLEMENTAIRE	1	34		
GANT (se référer au dessin du gant de softball)	3	4		
Non réglementaire	8	3		
	8	10	o	
GANT NON RÉGLEMENTAIRE	3	4		
Frappeur-coureur n'est pas retiré	8	3		
Coureur n'est pas retiré	8	10	o	
GANTS MULTICOLORES (Utilisation)	3	4		
GLISSER AU-DELA DU BUT	1	58		
Jeux d'appel au marbre	8	9	j	
Coureur est retiré	8	9	b	
GLISSER AU-DELA DU PREMIER BUT	8	9	h	
HAUTEUR DU LANCER (BL)	6	3	h	
INSTRUCTEUR	1	15		
	4	1		
Aide un coureur	8	9	e	
Tente de provoquer un lancer non réglementaire (BR) (BM)	6	10	e	
(BL)	6	9	e	
Instructeur de l'équipe défensive	4	1	d	
Provoque un relais d'un voltigeur	8	9	p	
Est expulsé de la partie	4	7	Conséq. 3	
	5	8	a Conséq.	
	10	9	c, e & f	
Gêne lors d'un relais	8	9	q 1	
Gêne lors d'une opportunité d'exécuter un jeu	8	9	q 2	
Gérant, en référence à l'Instructeur-Chef	1	15	b	
Ne peut utiliser de l'équipement de communication	4	1	f	
Ne peut utiliser un langage abusif	4	1	e	
Instructeur de l'équipe offensive	4	1	c	
Joueur désigné comme instructeur	1	15	a	
Deux instructeurs sur le terrain	4	1	c 1	
INSTRUCTEUR-CHEF	1	15	b	
Doit fournir le nom d'un autre instructeur en cas d'expulsion	4	7	Conséq. 4	
	10	9	c Note	
Doit apparaître sur la carte d'alignement	4	2	a 4	
Responsable de signer la carte d'alignement	4	1	a	

INTERFÉRENCE	1	47	
Survient après l'annonce d'une			
Obstruction	8	7	b Conséq. 3
Balle morte	9	1	f
	9	1	aa
Balle qui atteint un arbitre	8	1	e
Frappeur-coureur retourne au bâton	8	2	k & Exception
Causée par un instructeur sur les			
buts	8	9	p-q
Causée par le frappeur	7	6	j
Causée par le frappeur-coureur	8	2	g-j
	8	9	y
Causée par le coureur qui précède			
Immédiatement	8	2	m
Causée par un membre de l'équipe			
offensive	8	2	k
Causée par une personne autre qu'un			
Membre de l'équipe	8	2	n
	8	7	l
	9	1	aa
Causée par le frappeur au cercle			
d'attente	7	1	e
Causée par l'arbitre du marbre (BR)	8	8	i
Causée par un coureur	8	9	k-n
	8	9	r
Causée par l'équipement de l'équipe			
Offensive	8	7	g Conséq.&
			Exception 3
Frappe la balle une seconde fois	7	6	i
Lors d'un jeu suicide (BR) (BM)	6	5	c & Pénalité
Les coureurs retournent	8	8	c
	8	8	h
	8	9	k-r & Conséq.
Lors d'une balle échappée sur une			
Troisième prise (BR)	8	2	g6
Avec une balle en jeu	8	2	g1(b)
	8	2	g4
	8	2	g5
	8	2	n2
	8	5	f1
	8	7	f
	8	7	l2
	8	7	l3
	8	7	l6
	8	8	i Note
	8	9	k-m
	8	9	q1
INTERFÉRENCE D'UNE PERSONNE N'ÉTANT			
PAS MEMBRE D'UNE ÉQUIPE			
Balle est morte	9	1	aa
Frappeur-coureur est retiré	8	2	n
Cause une balle bloquée	1	9	
Coureurs ont le droit d'avancer	8	7	l

(intentionnel ou non) (BL Mixte)	8	1	c	Conséq. 3 Exception
Retraits effectués avec un gant				
Non réglementaire	8	3		
	8	10	o	
Substitut non annoncé	4	8	g	Conséq. 2 (a)
JEU SUICIDE (BR)	1	71		
Coureur tentant de marquer (BR) (BM)	6	5	c	& Pénalité
JOUEURS	4	3		
Tentent de provoquer un lancer				
Non réglementaire (BR) (BM)				
(BL)	6	9	e	
Devient un joueur partant	4	4		
Positions défensives	4	3	a	
Positions défensives avant un lancer				
(BR) (BM)	6	5		
(BL)	6	4		
Expulser pour tenter de provoquer un				
Lancer non réglementaire (BR) (BM)	6	10	e	Note
(BL)	6	9	e	Note
Expulser pour avoir distraité un				
Frappeur (BR) (BM)	6	5	b	& Note
(BL)	6	4	b	& Note
Expulser pour feinte de toucher	8	7	b3	& Conséq.2
Expulser pour retour au jeu non				
Réglementaire	4	7		Conséq. 3
Expulser pour utilisation d'un bâton				
D'échauffement non réglementaire	7	1	c	conséq.
Expulsion d'un JS non réglementaire				
(BL)	4	6		Conséq.
Faisant son apparition comme joueur				
De remplacement	4	11		
Peut agir à titre d'instructeur	1	15	a	
Peut être substitué	4	8	a	
Peut jouer avec un nombre différent				
De joueurs masculins et féminins				
(BL Mixte)	4	3	b	(exception)
Peut s'asseoir sur le banc après				
Avoir été exclu de la partie	10	9	d	
Peut porter un masque/protection				
pour le visage	3	6	c	
Peut porter un casque protecteur				
en défensive	3	6	f	
Minimum de joueurs requis pour jouer	4	3	a	
Nombre de joueurs requis pour				
débuter ou continuer la partie	4	3	b	
Doit quitter la partie et le terrain				
Lors d'une expulsion	10	9	e	
Officiellement dans la partie	4	8	c	
Pénalité pour violation des règles	10	9	b	
Exclu de la partie après avoir été				
Déclaré joueur inadmissible	4	8	g	Conséq.
Exclu de la partie pour avoir refusé				

d'enlever un uniforme non réglementaire	3	8	Note
Substitué de la partie	4	8	
JOUEUR BLESSÉ			
Peut être substitué à la rencontre D'avant-partie	4	4	b
Peut être substitué avant de se Rendre au but octroyé	9	1	i
L'arbitre doit interrompre le jeu	10	8	f
JOUEUR D'ÂGE MINEUR DOIVENT PORTER UN CASQUE PROTECTEUR ALORS QU'ILS AGISSENT COMME INSTRUCTEURS OU COMME PRÉPOSÉS AUX BÂTONS			
	3	6	f & l Exception
JOUEUR DÉFENSIF			
Cause une obstruction	1	26	
Fait dévier une balle frappée hors des limites du terrain de jeu	8	7	b
2 & 3	8	1	g 2 & Exception
Exception 2 & 3	8	7	h 2 & Conséq.
Donne un coup de pied volontaire à la balle qui se retrouve hors jeu	8	7	i 1
Distrain le frappeur (BR) (BM)	8	7	k
(BL)	6	5	b
Quitte le terrain de jeu avec la balle en sa possession intentionnellement	6	4	b
En jeu de façon non réglementaire	8	7	k
Interfère avec	4	8	g Conséq. 2
	7	6	e Exception 1
	7	6	13
	8	1	h 2 & 3
	8	2	g 1(a)
	8	2	g 2 & 3
	8	2	h
	8	2	j
	8	2	k
	8	2	m
	8	2	n 1
	8	7	11,4 & 5
	8	9	m
	8	9	n
	8	9	r
	8	9	y
Perd possession de la balle lors d'un toucher	8	7	g Conséq. Exception 1
Position sur le terrain	4	3	a
Quitte le terrain de jeu avec la balle en sa possession involontairement	8	7	j

JOUEUR DÉFENSIF SEULEMENT (JDS)			
Listé au 10 ^e rang sur la feuille d'alignement	4	5	c
Peut jouer en offensive et en Défensive	4	5	i 2
Peut revenir au jeu	4	5	i
Peut remplacer le joueur désigné	4	5	f & Note
JOUEUR DE REMPLACEMENT			
Peut évoluer en défensive et en offensive	4	11	c
Agit pour un JS substitué (BL)	4	6	g
Doit être reporté à l'arbitre	4	1	b
N'est pas sujet à la règle concernant la substitution	4	11	f
Requis lorsqu'un joueur saigne	4	11	
Statistique à créditer	12	2	a Note
Traité comme un substitut	4	11	Conséq. 1
JOUEUR DÉSIGNÉ « JD » (BR)			
La partie peut se dérouler à 9 ou 10 joueurs	4	5	f1
Peut être remplacé par le JDS	4	5	f
Peut jouer en offensive ou en défensive	4	5	g-h
Peut revenir au jeu	4	5	b
Minimum de joueurs requis lorsque le JD est utilisé	4	3	b
Pointage	12	2	a 1
JOUEUR INADMISSIBLE			
Retiré	4	8	g Conséq. (b) (1)
Provoque une partie perdue par forfait	5	3	f8
Exclut de la partie	4	8	g Conséq.
Retourne au jeu	4	8	g. Conséq. Note
JOUEUR NON RÉGLEMENTAIRE			
Appel peut être logé	4	7	Conséq. 1
	4	8	e Note
Pénalité pour usage d'un joueur Non réglementaire	4	7	b Conséq. 3
JOUEURS PARTANTS			
Doivent être officiels	4	4	
JOUEURS REMPLACÉS			
Utilisation d'un joueur de remplacement	4	11	
JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE « JS » (BL)			
Peut revenir au jeu seulement à titre de joueur re remplacement	4	6	f
Minimum de joueurs requis	4	1	b

Sommaire	12	2	a 2
Utilisation en BL Mixte	4	6	d & e Exception
JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE NON RÉGLEMENTAIRE			
(BL)	1	34	
Utilisation d'un JS non réglementaire	4	6	Conséq.
LANCER			
Faire rouler			ou échapper
délibérément (BR)	6	3	l
(BM)	6	3	n
Lancer effectué alors que le receveur n'est pas à l'intérieur de la boîte du receveur (BR) (BM)	6	7	a
(BL)	6	6	a
Hauteur du lancer (BL)	6	3	h
Atteint le frappeur (BL)	7	5	e
(BR)	8	1	f
Atteint le frappeur alors que la Balle se situe en zone des prises	7	4	g
	7	6	a
Non réglementaire (BR) (BM)	6		Conséq. Sec 1-8
(BL)	6		Conséq. Sec 1-7
Non réglementaire lors d'un jeu Suicide (BR) (BM)	6	5	c & Pénalité
Lancer non réglementaire atteint le frappeur (BR) (BM)	6		Conséq. Sec 1-8 5
(BL)	7	4	b
	7	5	d
But sur balles intentionnel (BR) (BM)	6	4	
(BL)	8	1	c Conséq.
Aucun lancer n'est déclaré (BR) (BM)	6	10	
(BL)	6	9	
Lancer-retour rapide (BR) (BM)	6	10	b
(BL)	6	7	
Doit être retournée par le receveur (BR) (BM)	6	7	b
(BL)	6	6	b
Début du lancer (BR) (BM) & (BL)	6	2	
Balle lancée qui glisse de la main du lanceur (BR) (BM)	6	11	
	9	2	ac
(BL)	6	9	d
Nombre de lancers d'échauffement Permis (BR) (BM)	6	9	
(BL)	6	8	
LANCERS D'ÉCHAUFFEMENT PERMIS A UN LANCEUR DE RELEVÉ OU ENTRE LES MANCHES - PÉNALITÉS (BR) (BM)			
(BL)	6	9	Conséq. a & c
	6	8	Conséq. a & c
Effectués dans la zone réservée	3	6	a Note
LANCER BALLE MODIFIÉE - RÈGLE			
	6		

LANCER HORS-CIBLE (BR) (BM)	6	4	Note
LANCER NON RÉGLEMENTAIRE (BR) (BM)	6		Conséq. 1-8
(BL)	6		Conséq. 1-7
5 Atteint le frappeur (BR) (BM)	6		Conséq. Sec 1-8
(BL)	7	4	e & g
	7	5	d
Est annulé (BR) (BM)	6		Conséq. Sec 1-8
3 Exception			
(BL)	6		Conséq. Sec 1-7
Exception			
	7	4	b
Lors d'un jeu suicide	6	5	c & Pénalité
Option donnée (BR) (BM)	6		Conséq. Sec 1-8 3
Lanceur relaie la balle à un but alors qu'il est en contact avec la plaque du lanceur (BR) (BM)	6	8	
Constitué de (BR) (BM)	6	1-8	
(BL)	6	1-7	
LANCER RÉGLEMENTAIRE	(BR) 6	3	
	(BL) 6	3	
LANCER-RETOUR RAPIDE	1	65	
Aucun Lancer (BR) (BM)	6	10	b
Est non réglementaire (BL)	6	7	
LANCER RETOURNÉ PAR LE RECEVEUR	(BR) 6	7	b
	(BL) 6	6	b
LANCEUR			
Devient un lanceur non réglementaire	5	8	b Conséq.
(BL)	6	3	g Note
Ne peut pas lancer par derrière son dos (BL)	6	3	f
Ne pas effectuer de lancer lorsqu'il est en contact avec la plaque du lanceur (BR) (BM)	6	8	
Crédité d'une défaite	12	7	
Crédité d'une victoire	12	6	
Saut du corbeau non réglementaire	1	16	
(BM)	6	3	j
	6	3	l
Omet de lancer dans le délai prévu			
(BR) (BM)	6	3	m Conséq.
(BL)	7	5	h
	6	3	j
	7	5	h
Atteint le frappeur avec un lancer Réglementaire (BR) (BM)	8	1	f
(BL)	7	5	e

Atteint le frappeur dans la zone des prises	7	4	g
	7	6	a
Atteint un frappeur avec un lancer Non réglementaire (BR) (BM)	6		Conséq. 1-8 5
(BL)	7	4	b
	7	5	d
Lanceur non réglementaire retourne À la position de lanceur (BR) (BM)	6	12	
(BL)	6	10	
Élan réglementaire (BR) (BM) (BL)	6	3	
Peut quitter la plaque du lanceur De façon réglementaire	6	8	Note
Ne peut pas lancer avec une force Excessive (BL)	6	3	g
Peut revenir au jeu	4	7	
Peut effectuer un pas lors de l'élan (BL)	6	3	e
Peut utiliser de la résine pour se Sécher les mains (BR) (BM)	6	6	b
(BL)	6	5	b
Doit être complètement immobile (BR) (BM)	6	1	e
(BL)	6	1	c
Doit délivrer son lancer dans le Temps prescrit (BR) (BM)	6	3	m
(BL)	6	3	j
Doit effectuer un pas lors de l'élan (BR)	6	3	h
(BM)	6	3	k
Doit prendre le signal du receveur (BR) (BM)	6	1	d
Pas considéré en position (BR) (BM)	6	1	b
(BM)	6	1	a
Non crédité d'une défaite ou une Victoire	12	10	
N'est pas dans l'obligation d'effectuer un pas (BL)	6	3	e
Pénalité pour lancers d'échauffement Supplémentaires (BR) (BM)	6	9	Conséq. a & c
(BL)	6	8	Conséq. a & c
Lancer au cours d'une suspension De jeu (BR) (BM)	6	10	a
(BL)	6	9	a
Effectuer un jeu à partir du Cercle du lanceur (BR)	8	9	v Conséq. 3
Début du lancer (BR) (BM) (BL)	6	1	
Empêche le frappeur de frapper une Balle lancée (BR)	6	3	l
(BM)	6	3	n
Exclu après un nombre de conférences Défensives dépassant la limite Prescrite (BR) (BM)	6	12	
(BL)	6	10	

Mouvement de berceau (rocking)				
non réglementaire (BR)	6	3		h Note
(BM)	6	3		k Note
Joueur partant (lanceur)	1	72		
Ruban adhésif sur la main utilisée				
Pour lancer (BR) (BM)	6	6		d
(BL)	6	5		d
Relais à partir de la plaque du				
Lanceur (BR) (BM)	6	8		
Nombre de lancers d'échauffement				
Permis (BR) (BM)	6	9		
(BL)	6	8		
Bande non permise au poignet du bras				
utilisé pour lancer (BR) (BM)	6	6		d
LANCEUR NON RÉGLEMENTAIRE	1	35		
Retourne à la position de lanceur				
(BR) (BM)	6	12		& Conséq. 1
(BL)	6	10		& Conséq.
LANGAGE INJURIEUX	10	9		a
L'instructeur ne peut utiliser	4	1		e
LIGNE DE COURSE	1	4		
Le coureur n'est pas retiré	8	10		a
Courir à l'extérieur de	8	9		a
LIGNE D'UN METRE (3 PIEDS)	2	4		a
Frappeur-coureur pas retiré	8	2		g Note
Frappeur-coureur retiré	8	2		g1
LISTE OFFICIELLE DES JOUEURS	4	2		
Joueurs éligibles peuvent être				
Ajoutés à l'alignement en tout temps	4	2		a3
Peuvent être des hommes ou femmes				
Seulement	4	2		b
Utilisation d'un membre de la liste				
Inadmissible peut entraîner un				
Protêt	11	2		d & Note
MAINS NE FONT PAS PARTI DU BÂTON	8	1		f & Note
MANCHE	1	46		
MARBRE	2	4		f
MARQUEUR OFFICIEL	12	1		
MASQUE/PROTECTION POUR LE VISAGE	3	6		c
Receveur ne peut porter (BR)	3	6		c Note
Masque/protection endommagé prohibé	3	6		c
MASQUE ET PROTECTEUR DE GORGE	3	6		a-b
L'arbitre doit porter un masque	10	1		e1

MAUVAIS LANCER (BR)	1	81	
Se rend en territoire des balles mortes	8	7	c
MAUVAIS NUMÉRO D'UNIFORME SUR LA CARTE D'ALIGNEMENT	1	52	Note
	4	11	Note
MEMBRES DE L'ÉQUIPE	1	77	
MITAINE	3	4	
Noms (Uniforme)	3	8	e
Doivent être inscrits sur la carte d'alignement	4	2	
NUMÉROS (Uniforme)	3	8	d
Numéros erronés sur la carte d'alignement	1	52	Note
OBSTRUCTION	1	53	
Interférence prend préséance	8	7	b Conséq. 3
Par le receveur	8	1	d
Équipe défensive	8	7	b
Joueur défensif ne peut bloquer un But sans avoir possession de la Balle	1	53	b1
	8	7	b1
Lors d'un jeu suicide (BR) (BM)	6	5	c
Coureur ne peut pas être retiré	8	7	b Conséq. 2 & 3
Coureur peut être retiré	8	7	b Conséq. 4
OBSTRUCTION DU RECEVEUR	8	1	d
Situation de balle morte retardée	9	3	b
OFFICIELS DE L'ÉQUIPE EXPULSÉS	10	9	c2
Pour une deuxième conférence offensive créditée	5	8	a Conséq.
Pour un retour au jeu non réglementaire	4	7	Conséq. 3
Pour tenter de provoquer un lancer non réglementaire (BR) (BM)	6	10	e Note
(BL)	6	9	e Note
Pour une infraction de l'instructeur	4	1	Conséq.
ORDRE DES FRAPPEURS	1	8	
	7	2	
Joueur désigné (BR)	4	5a-b, d & f2	
Joueur supplémentaire (BL)	4	6a, c & d	
Doit alterner (hommes-femmes) (BL Mixte)	7	2	b
PARTIE INCOMPLETE	5	3	g

PARTIE RÉGLEMENTAIRE	5	3	a-g
PARTIE NULLE	5	3	
Le jeu continue	5	3	b
Partie nulle réglementaire	5	3	d
Doit être reprise	5	3	g
	5	4	b
PARTIE CONCÉDÉE À L'ADVERSAIRE	4	3	b Conséq.
	5	3	f 1-8
Joueur inadmissible retourne au jeu	4	8	g Conséq. Note
Membre de l'équipe inadmissible utilisé sur la liste officielle	11	7	c
Aucun substitut disponible	4	11	Conséq. 4
Pointage	5	4	c
Interprétation de l'arbitre	10	2	f
Membre de l'équipe exclu ou expulsé refuse de quitter le terrain			
Statistiques	12	10	
PARTIE TERMINÉE PAR L'ARBITRE	5	3	c
PAS EFFECTUÉ PAR LE LANCEUR (BR)	6	3	h
(BL)	6	3	e
(BM)	6	3	k
PERSONNE ASSIGNÉE À LA PARTIE			
Gêne un joueur défensif ou la balle	8	2	n
	8	7	l
	9	1	aa
Atteint par une balle en jeu	9	2	r
PHOTOGRAPHE SUR LE TERRAIN	9	2	r
PIED PIVOT	1	63	
Doit demeurer en contact avec la plaque du lanceur (BR)	6	3	g-i
(BM)	6	3	j-1
(BL)	6	3	e
PISTE D'AVERTISSEMENT	2	1	
PLAQUE DU LANCEUR	2	4	g
Contact (BR) (BM)	6	1	c
	6	3	g
	6	3	h Note
(BM)	6	3	j
	6	3	k Note
(BL)	6	1	b
	6	3	e
PLASTRON	3	6	d
Pour les arbitres	10	1	e 2

PLATRE	3	8	f
POINTAGE	12		
Statistique d'une partie perdue par défaut	12	10	
POINTS ACCORDÉS	5	7	
Lors d'un jeu suicide (BR) (BM)	6	5	c & Pénalité
POINTS NON ACCORDÉS	5	7	b
Coureur suivant ne peut marquer	8	4	e Exception
POINTS PRODUITS	12	5	
POSITION DU LANCEUR (BR) (BM) et (BL)	6	1	
PRÉPOSÉ(E) AUX BÂTONS			
Doit porter un casque	3	6	f
PRÉSENCE AU BÂTON		1	82
Un joueur manque son tour	7	2	Conséq. 4
Pointage	12	2	b 1
PRISE			
Balle qui atteint le frappeur sur L'élan	7	4	e
Balle qui atteint le frappeur lors d'une troisième prise	7	6	a
Appelée par l'arbitre	7	4	a-h
Troisième prise échappée (BR)	7	6	g
Le frappeur s'élance sur un lancer Non réglementaire (BL)	7	4	b
Signal	10	7	b
Règle concernant la troisième prise (BR)	8	1	b
PRISE DE SÉCURITÉ SUR LE BÂTON	3	1	j
PROTECTEUR DE GORGE (Masques)	3	6	a-b & Notes
Pour arbitres	10	1	e 1
PROTETS	11		
Décisions	11	7	
Renseignements nécessaires	11	6	
Notification de l'intention	11	4	
Considéré	11	2	
Non Considéré	11	1	
Délai	11	5	
QUITTER LA PARTIE	4	8	
RECEVEUR			
Ne peut porter un masque/protection			

pour le visage en plastique (BR)	3	6	c Note
Doit être en position pour recevoir un lancer (BR) (BM)	6	1	b
	6	7	a
(BL)	6	1	a
	6	6	a
Doit retourner la balle directement au lanceur (BR) (BM)	6	7	b
(BL)	6	6	b
Doit porter un casque protecteur	3	6	e
Gêne le frappeur	8	1	d
REFUSER DE JOUER OU DE CONTINUER LA PARTIE	5	3	f2
RELAIS	1	78	
RELAYER À UN BUT ALORS QUE LE LANCEUR A LE PIED EN CONTACT AVEC LA PLAQUE DU LANCEUR (BR) (BM)	6	8	
RELAIS IMPRÉCIS	1	84	
RETOUR AU JEU	1	66	
Joueur Désigné peut revenir au jeu (BR)	4	5	b
Joueur Supplémentaire ne peut pas Revenir au jeu (BL)	4	7	a
Retour au jeu non réglementaire	4	7	Conséq.
RENCONTRE D'AVANT-PARTIE	4	4	
RETOUR AU JEU NON RÉGLEMENTAIRE	1	38	
JDS frappe pour autre joueur que le JD (BR)	4	5	Conséq. g-i
JD frappe au mauvais rang (BR)	4	5	Conséq. a-f
Pénalité pour retour au jeu non Réglementaire	4	7	b Conséq.
REFUSER DE JOUER	5	3	f (2)
RÈGLE DE DIFFERENCE DE POINTS	5	5	
REGLE DU SANG DANS LE SPORT	4	11	
REGLEMENTS DE TERRAIN	2	2	
Discussion avec les gérants ou instructeurs	10	1	g
RELAIS	1	76	
RELAIS HORS-LIMITES	1	59	
Octroi des buts	8	7	g Conséq.

Signal	10	7	g
RETRAIT SYSTÉMATIQUE	1	28	
	8	2	c
	8	9	c
RICOCHET	1	30	
Est une prise	1	30	Note
	7	4	c
ROLE DES FRAPPEURS	1	8	
	7	2	
Frappeur désigné	4	5	
RUBAN ADHÉSIF SUR LA MAIN DU LANCEUR (BR) (BM)	6	6	d
(BL)	6	5	d
SAUT DU CORBEAU (BR)	1	16	
Est un geste non réglementaire (BR)	6	3	j
(BM)	6	3	l
SIGNAL « SAUF »	10	7	h
SIGNAUX DU LANCEUR (BR)	6	1	d
SOMMAIRE	12	2	
SOMMAIRE PRINCIPAL	12	8	
SORTIR DE LA BOITE DU FRAPPEUR	7	3	b
Le frappeur frappe la balle de façon non réglementaire	7	6	d-e
Le frappeur change de boîte de Frappeur	7	6	k
	9	1	b
SPECTATEURS ABUSIFS	10	9	a
Cause une partie perdue par forfait	5	3	e
Interférence du spectateur	1	9	
	8	1	h
	8	2	n
	8	7	l
	9	1	aa
SUBSTANCE ÉTRANGÈRE SUR LA BALLE (BR) (BM)	6	6	
(BL)	6	5	
SUBSTANCES AÉROSOLS			
Permis sur le manche du bâton	3	1	j

SUBSTITUTS	4	8	
Ne peut pas revenir au jeu	4	7	b
Des membres de la liste officielle			
Peuvent être ajoutés	4	2	a3
Coureurs blessés	9	1	i
Substituts non réglementaires			
considérés dans la partie	4	8	g
Substituts réglementaires considérés			
dans la partie	4	8	c
Peut entrer en jeu à la rencontre			
d'avant-partie	4	4	b
Ne peut participer plus longtemps à			
la partie en tant que joueur	4	8	h
Plusieurs substitutions sont permises	4	8	i
L'arbitre doit être avisé lorsqu'il			
Entre dans la partie	4	8	b
Aucun substitut disponible	5	3	f 7
	4	11	Conséq. 4
Aucune violation à la règle	4	8	e-f
Joueur de remplacement n'est pas			
Assujetti à la règle	4	11	f
Non annoncé	1	36	
Un appel doit être logé pour			
l'utilisation d'un substitut non			
réglementaire	4	8	e Note
 SUBSTITUT NON RÉGLEMENTAIRE	1	36	b
	1	38	
	4	8	g
 SUSPENSION DU JEU			
Une équipe refuse de reprendre le			
jeu	5	3	f (3)
Signal	10	7	i
 TEMPS MORT	1	79	
Balle morte	9	1	l
Signal	10	7	i
Suspension du jeu	10	8	
 TERRAIN DE JEU	2	1	
État du terrain	5	2	
Règles du terrain	2	2	
Disposition du terrain	2	4	
Utilisation d'un terrain de Base-ball	2	2	b
Piste d'avertissement	2	1	d
 TERRITOIRE DES BONNES BALLES	1	24	
 TIRAGE AU SORT	5	1	
 TOUCHER RÉGLEMENTAIRE	1	49	
	1	75	
Frappeur-coureur est retiré	8	2	a & c

Toucher non réglementaire	8	10	g
Coureur retiré	8	9	b-c
TRIPLE RETRAIT	1	81	
TROISIEME PRISE ÉCHAPPÉE (BR)	8	1	b
(BL)	7	6	g
Le frappeur est retiré (BR)	7	6	n
(BL)	7	6	g
Le frappeur-coureur est retiré (BR)	8	2	a
Le frappeur-coureur peut utiliser l'une des deux parties du but double (BR)	2	4	h 1(b)
UNIFORME			
Pour les joueurs	3	8	
Pour les arbitres	10	1	c-e
VICTOIRE CRÉDITÉE AU LANCEUR (Pointage)	12	6	
VISIÈRE	3	8	a(2)
VITESSE DU LANCER (BL)	6	3	g
VOL DE BUT	1	73	
Peut tenter de voler un but (BR)	8	5	a
Pas permis (BL)	8	8	j
L'arbitre gêne le receveur qui tente De retirer un coureur (BR)	8	8	i
ZONE DES PRISES (BR)	1	74	a
(BL)	1	74	b