

SOFTBALL

REGLEMENT ET PROTOCOLE

Adaptation Evaluation BAC

REGLEMENT DE JEU

Article 1 - Objectifs du jeu

Article 2 - Définitions des termes

Article 3 - Préliminaires

Article 4 - Début et fin d'une partie

Article 5 - Mise en jeu, Arrêt de jeu, Balle en jeu

Article 6 - Le batteur

Article 7 - Le coureur

Article 8 - Le lanceur

Terrain

Annexe Feuille de marque

Feuille de l'ordre des frappeurs (Line up)

ARTICLE 1 – OBJECTIFS DU JEU

1. a - LES EQUIPES: 8 ou 9 joueurs - Les équipes peuvent être mixtes.

1. b - LE VAINQUEUR: l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à la fin de la partie réglementaire. En cas d'égalité au score en fin de match, une reprise supplémentaire sinon l'équipe qui comptabilisera le plus de coureurs « laissés sur bases » sera déclarée gagnante.

1. c - LE TERRAIN DE JEU:

Voir le schéma tracé de l'aire de jeu joint au règlement. Le terrain peut être tracé sur un terrain de Football. La ligne de Home run doit être matérialisée par un trait au sol, des balises ou par tout autre moyen non dangereux.

Un filet de protection arrière (backstop) se situe derrière le marbre (env : 8 m) si pas de backstop : poser une balle supplémentaire à 8m du catcheur pour remplacer la balle passée.

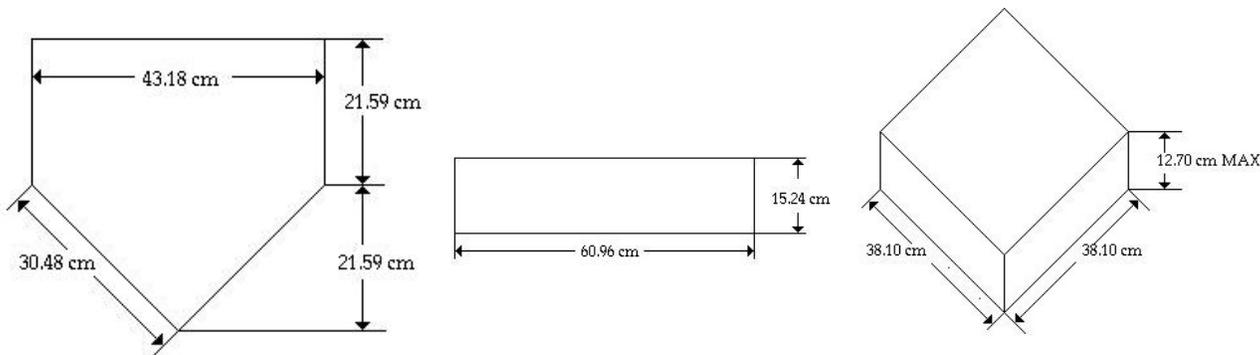
Distance des bases 20 m

Distance pointe du marbre, champ extérieur (home-run) 65 m

Diamètre du cercle du lanceur (à tracer) 2,50m

Distance pointe du marbre, plaque du lanceur : 14 mètres

1. d - MARBRE - PLAQUE DU LANCEUR – BASE



1. e - BALLE: de softball vnyil ou cuir cousu

1. f - BATTE: batte en aluminium de préférence ou en bois.

1. g - TENUES:

- o Maillots identiques
- o Casquettes recommandées (soleil)
- o Chaussures avec semelles lisses ou avec crampons moulés en caoutchouc (crampons métalliques interdits)

- Chaque joueur porte un gant de baseball ou de softball

1. h - LE RECEVEUR:

- Le receveur doit être placé entre 3 et 4 m derrière le frappeur

ARTICLE 2 - DEFINITIONS DES TERMES

Les termes entre parenthèses sont les termes américains.

AMORTI (BUNT) : Balle frappée sans élan, la batte rencontrant intentionnellement la balle et l' envoyant lentement dans le champ intérieur.

ARRET DE VOLEE (CATCH) : Un joueur défensif attrape une balle frappée alors qu' elle est en vol sans avoir touché le sol.

ATTAQUANT : Joueur membre de l' équipe qui est à la batte.

BALLE : C' est un lancer qui passe e dehors de la zone de strike et que le batteur laisse passer.

BALLE EN JEU : Toute balle en jeu.

BALLE MORTE : Une balle est morte lorsque le jeu est arrêté régulièrement et temporairement.

BASE SUR BALLE (BASE ON BALLS) : La première base est accordée au batteur qui, lors de son passage à la batte, reçoit quatre lancers en dehors de la zone de strike et ne tente pas de les frapper.

BATTERIE : Désigne l' ensemble formé par le lanceur et le receveur.

BATTEUR (FRAPPEUR) : Joueur de l' équipe offensive qui se place avec une batte dans la « boîte des batteurs » située près du marbre.

BATTEUR-COUREUR : Joueur de l' équipe offensive qui vient de terminer son passage à la batte et qui court vers la première base.

BONNE BALLE (FAIR BALL) : Balle frappée dans le territoire régulier compris entre la ligne joignant le marbre à la première base et celle joignant le marbre à la troisième (cf.schéma du terrain).

CHAMP INTERIEUR (INFIELD) : cf.schéma du terrain.

CHAMP EXTERIEUR (OUTFIELD) : cf.schéma du terrain.

COUREUR : Joueur de l' équipe offensive qui avance vers une base, la touche ou y retourne.

DECISION : Jugement rendu par l' arbitre.

DEFENSE : Equipe occupant le champ intérieur et le champ extérieur.

DEFENSEUR (FIELDER) : Joueur de l' équipe en défense.joueurs du champ intérieur (Infielders): *lanceur* (pitcher), *receveur* (catcher), *1ère base*, *2ème base*, *3ème base*, *arrêt-court* (short-stop) joueurs du champ extérieur (outfielders): *champ gauche* (leftfielder), *champ centre* (centrefielder)(si 9 joueurs), *champ droit*(rightfielder).

DOUBLE JEU (DOUBLE PLAY) : Jeu au cours duquel l' équipe défensive retire deux joueurs offensifs, lors d' un même séquence de jeu, pourvu qu' il n' y ait aucune erreur enties retraits.

FAUSSE BALLE (FOUL BALL) : Balle frappée en territoire irrégulier (cf.schéma du terrain).

FLY BALL : Balle frappée qui monte haut dans les airs.

FOUL TIP : Balle frappée qui se dirige rapidement et directement de la batte au gant du receveur et qui est régulièrement attrapée. *Tout foul tip est un strike et non un arrêt de volée et la balle est en jeu.*

HOME-RUN : Balle frappée directement au delà du terrain (ligne matérialisée ou clôturée), sans toucher le sol, entre la ligne de foul ball de 1ère base et celle de 3ème base.

HOME TEAM : Equipe recevante, elle commence en défense.

INTERFERENCE : Interférence offensive: un joueur de l' équipe en attaque gêne la progression d' un joueur défensif pour l'empêcher d' accomplir un jeu.

Interférence défensive: un joueur de l' équipe défensive gêne le batteur pour l' empêcher de frapper.

JEU FORCE : Un coureur est en situation de jeu forcé lorsqu' il est obligé de quitter sa base (poussé par un autre coureur), ou d' y revenir (balle attrapée de volée).

JEU NON FORCE: Le coureur est libre de quitter sa base ou d'y revenir.

JOUEUR LAISSE SUR BASE : joueur se trouvant légalement sur la première, deuxième ou troisième base lors de la permutation des 2 équipes. A chaque demi-manche, il sera comptabilisé au bénéfice de l'équipe attaquante sur la feuille de marque, dans la case correspondante (page 14 3).

LANCER : Balle lancée au batteur par le lanceur. Tout lancer d' un défenseur à un autre défenseur est un relais.

LANCER IRREGULIER : Action irrégulière commise par le lanceur (feinte de lancer). Le(s) coureur(s) avanceront d'une base (si pas de joueur sur base, un stike)

LANCER RAPIDE : Lancer effectué avec l' intention évidente de prendre le batteur par surprise. Ce lancer est irrégulier.

LANCEUR (PITCHER) : Joueur défensif désigné pour effectuer les lancers au batteur. Le pied de pivot doit être en contact avec la plaque du lanceur au moment du lancer. Le lanceur effectuera un temps d'arrêt mains jointes avant de commencer son lancer.

LINE UP : C' est la liste des batteurs d' une équipe. L' ordre du line up est l' ordre dans lequel les joueurs de l' équipe doivent se présenter successivement au marbre à l' appel de l' arbitre.

LINE DRIVE : C' est une balle frappée qui va directement et rapidement de la batte au défenseur sans toucher le sol.

MANCHE (INNING) : Période d' une rencontre au cours de laquelle les deux équipes alternent à l' offensive et à la défensive et au cours de laquelle chaque équipe retire 3 joueurs de l' équipe adverse. Chaque période au cours de laquelle une équipe est à la batte constitue une demi-manche.

OBSTRUCTION : Action par laquelle un joueur défensif, n' étant pas en possession de la balle ni en position pour attraper la balle, gêne la progression du coureur.

OUT: Déclaration de l' arbitre lorsqu'un attaquant est éliminé.

PLAY ou PLAY BALL (EN JEU) : Ordre de l' arbitre pour commencer le match ou reprendre le jeu après chaque arrêt lorsque la balle a été déclarée morte.

POINT (RUN) : Tout point marqué par un attaquant qui devient coureur et touche les bases dans l' ordre: 1ère base,

2ème base, 3ème base et marbre.

RECEVEUR (CATCHER) : C' est le joueur défensif qui prend position derrière le marbre.

RELAIS : Action de lancer la balle entre deux défenseurs. Il convient de bien différencier le *relais* du *lancer* (pitch).

RETRAIT (OUT) : L' un des 3 éliminés de l' équipe offensive.

ROULANT (GROUNDER) : C' est une balle frappée qui roule ou rebondit au sol.

SAUF (SAFE) : Déclaration de l' arbitre selon laquelle un coureur à droit à la base qu' il tentait d' atteindre.

SOURCIERE : Action défensive collective pour tenter d' éliminer un coureur entre deux bases.

STRIKE (PRISE) : Lancer régulier, annoncé par l' arbitre, lorsque:

Le batteur tente sans succès de frapper la balle.

Le batteur ne tente pas de frapper la balle bien que toute ou partie de celle-ci passe dans la zone de strike.

Le batteur qui compte moins de 2 strikes contre lui frappe une fausse balle (foul ball).

Le batteur, avec moins de 2 strikes, effectue un amorti dans la zone des fausses balles.

La balle touche le batteur alors que celui-ci essaie de la frapper.

La balle en vol touche le batteur dans la zone des strikes.

La balle devient un foul tip.

TERRITOIRE DES BONNES BALLEES : *Territoire régulier*. Partie du terrain comprise entre les lignes des 1ère et

3ème bases, allant du marbre au fond du terrain (ligne matérialisée) ou à la clôture et tout espace à la verticale de la zone ainsi décrite. **Les lignes du jeu sont incluses dans le territoire régulier.**

TERRITOIRE DES FAUSSES BALLEES : Tout espace autre que le territoire régulier.

TIME : Annonce, par l' arbitre, d' un arrêt régulier et momentané du jeu pendant lequel la balle est morte.

TOUCHER (TAG) : Action effectuée par un joueur défensif en touchant une base avec une partie de son corps tout en tenant fermement la balle dans sa main ou son gant. *Ou* Action effectuée par un joueur défensif qui touche un coureur de la main ou du gant dans lequel se trouve la balle (TAG OUT).

ZONE DE STRIKE : C' est le **volume** situé au-dessus du marbre dont la limite supérieure est une ligne horizontale passant par les aisselles du batteur. La limite inférieure est une ligne horizontale située à la partie supérieure des genoux. La base de ce volume est délimitée par le marbre. La zone de strike est évaluée par l' arbitre par rapport à la position naturelle d'attente du batteur lorsqu' il est prêt à s' élancer sur la balle (voir schéma ci-dessus).

ARTICLE 3 – PRELIMINAIRES

2. a - CHANGEMENT DE JOUEUR:

Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés à tout moment de la rencontre lorsque le jeu est arrêté. Un joueur remplaçant prend la place à la batte du joueur qu' il remplace, dans l' ordre des batteurs de l' équipe. Tout joueur sorti peut réintégrer la partie 1 fois, il reprendra alors la place qu' il occupait dans l'ordre de frappe initial de son équipe.

2. b - Le manager doit immédiatement informer l' arbitre de toute substitution, ainsi que de la place du remplaçant dans l' ordre des batteurs.

2. c - Quand l' arbitre suspend le jeu, il annonce **"TIME"**. A l' annonce de l' arbitre **"PLAY"**, la suspension est levée et le jeu reprend. Entre les annonces **"TIME"** et **"PLAY"**, le jeu est arrêté.

2. d - Les arbitres devront veiller à sanctionner toute action qui aurait pour but de retarder le jeu. Toute action d' anti jeu, de non respect d' un bon esprit de jeu doit être sanctionnée par un avertissement puis d' une exclusion si nécessaire (un autre joueur remplacera le joueur exclu).

2. e- Veiller à la rapidité des changements lors de la permutation des équipes.

ARTICLE 4 - DEBUT ET FIN D' UNE PARTIE

3. a - Un quart d'heure avant la rencontre, les managers des deux équipes fourniront au scoreur un Line Up de leur équipe (cf: Line Up en annexe).

Avant le début de la rencontre les managers des deux équipes donnent deux exemplaires de l' ordre des frappeurs de leur équipe respective à l' arbitre. Celui-ci s' assure que ces deux exemplaires sont identiques et remet une copie de l'ordre des batteurs au manager adverse. **La copie conservée par l'arbitre est l'ordre officiel des batteurs.**

3. b - EQUIPE RECEVANTE: Un tirage au sort en présence de l'arbitre de marbre et des 2 capitaines est organisé.

L'équipe qui gagne ce tirage au sort choisira de commencer le match en *attaque* (équipe visiteuse) ou en *défense* (équipe recevante).

Les joueurs de l' équipe *recevante* doivent prendre leurs positions défensives; le premier batteur de l' équipe *visiteuse* doit prendre position au marbre, l' arbitre annonce "PLAY" ou "PLAY BALL" et la rencontre commence.

3. c - PLACEMENT DES JOUEURS A LA MISE EN JEU DE LA BALLE

- Tous les joueurs défensifs autres que le receveur sur le territoire des bonnes balles.
- Le receveur derrière le marbre jusqu' à ce que la balle quitte la main du lanceur.
- Le lanceur, pour être en mesure de lancer au frappeur, doit être en contact avec la plaque de lanceur.
- Les autres joueurs défensifs se placent librement.

3. d - L' ordre des batteurs doit être respecté pendant toute la rencontre.

3. e - Deux joueurs peuvent se placer en tant qu'entraîneurs dans les rectangles prévus à cet effet à proximité de la 1^{ère} et de la 3^{ème} bases en territoire des fausses balles (cf: schéma du terrain).

3. f - COMMENT MARQUER LES POINTS ?

Un point est marqué chaque fois qu' un coureur avance régulièrement et touche les première, deuxième, troisième bases

et le marbre avant que trois joueurs de son équipe ne soient éliminés.

Exceptions : Le point n' est pas alloué même si le coureur touche le marbre si, la troisième élimination du jeu est effectuée aux dépens

- du batteur-coureur avant qu' il ne touche la première base
- d' un coureur lors d' un jeu forcé
- d' un coureur précédent qui est déclaré éliminé parce qu' il n' a pas touché une des bases.

3. g - DUREE D'UN MATCH

La durée d'un match dépendra du nombre d'élèves à évaluer et donc du nombre de matches à réaliser pour évaluer tous les élèves dans la séance. Dans ce cas prévoir un temps limite de match à nombre équivalent de reprises (ex : 40 mn)

3. h - PERMUTATION DES EQUIPES

Après **3 attaquants retirés** ou après **6 points marqués** (quelque soit le nombre de retraits les équipes changent de rôle au sixième point marqué). Les coureurs sur les bases sont considérés comme ayant complété leur passage à la batte.

Remarque: Si le sixième point est scoré sur balle frappée et que d'autres points sont marqués dans la même action de jeu, ils sont comptabilisés (prime à la combativité).

La permutation des équipes doit s'effectuer rapidement. A la fin des 3 lancers d'échauffement l'équipe en défense doit être en place. Sanction apportée à l'équipe en défense : 1 balle. Sanction apportée à l'équipe en attaque : 1 strike.

ARTICLE 5 - MISE EN JEU, ARRET DU JEU, BALLE EN JEU

4. a - Après que l' arbitre ait annoncé "PLAY BALL" la balle est en jeu jusqu' à ce qu'elle soit en possession du lanceur, lui-même en contact avec sa plaque de lanceur. La balle est de nouveau en jeu lorsque le lanceur lâche la balle en direction du receveur.

Précision: Si, dans la continuité de jeu, un coureur se trouve entre 2 bases lorsque le lanceur reçoit la balle dans son cercle (diamètre 2.50m), il doit se diriger à ses risques vers l'une des 2 bases.

4. b - Le jeu est arrêté:

- Quand une fausse balle n'est pas attrapée de volée: les coureurs retournent à la base qu'ils ont quittée. L'arbitre ne doit pas remettre la balle en jeu avant que tous les coureurs aient retouché leurs bases.
- Quand un accident empêche un joueur de participer au jeu. Si un coureur est empêché par suite d'un accident de rejoindre une base à laquelle il a droit, un coureur remplaçant doit être autorisé à compléter le jeu.
- Quand un manager demande un « TIME » pour parler à l'un de ses joueurs, pour consulter un manager, un arbitre, ou pour toute autre raison similaire.

- Quand la balle sort en dehors des limites des « mauvaises balles » sur un mauvais relais défensif (zone à déterminer avant le match)

Remarque: Le jeu étant arrêté, il doit être repris quand le lanceur prend sa position réglementaire de lanceur et quand l'arbitre annonce « PLAY BALL ».

ARTICLE 6 - LE BATTEUR

5. a- Chaque joueur de l'équipe offensive doit frapper à tour de rôle en respectant l'ordre des batteurs de son équipe. A chaque début de manche le 1er batteur doit être le joueur dont le nom suit celui du dernier joueur à avoir régulièrement complété son temps à la batte lors de la manche précédente.

- Un batteur a régulièrement complété son temps à la batte lorsqu'il est retiré ou lorsqu'il devient coureur.
- Lorsque le lanceur est en position de lancer, le batteur ne doit pas se retirer de sa place de batteur.

5. b - RETRAIT DU BATTEUR

Un frappeur est retiré quand:

- Le lanceur lui a lancé 3 strikes, même si le receveur n'attrape pas le troisième.
- Le batteur ne pose pas la batte dans la zone tracée au sol (zone de dépôt de la batte située à 3 m du marbre en retrait de la ligne de la 1^{ère} base dont les dimensions sont : 3 x 2 m)
- Sa balle frappée est attrapée par un défenseur avant qu'elle ne touche le sol, même en territoire des mauvaises balles.
- Il a amorti une balle en territoire des mauvaises balles alors qu'il avait 2 strikes à son compte.
- *Batteur-coureur*: Après avoir frappé une bonne balle il est touché par un joueur défensif avec la main ou le gant tenant la balle **ou** la 1^{ère} base est touchée par un joueur défensif en possession de la balle, avant qu'il ne parvienne à cette base.

5. c - RESPECT DE L'ORDRE DES BATTEURS

- Un batteur est retiré sur appel du manager de l'équipe adverse (jeu d'appel) lorsqu'il ne prend pas son tour à la batte, à sa place normale **et** qu'un autre batteur complète une présence à la batte à sa place. Le prochain batteur est alors celui qui suit le batteur légitime ainsi retiré.
- Si l'appel s'effectue avant que le frappeur illégitime ne complète son temps, le frappeur légitime prend sa place à la batte. Les balles et strikes doivent être portés au compte du batteur légitime.

Le batteur se voit accorder la 1^{ère} base, sans danger de se faire éliminer quand:

- 4 balles ont été annoncées par l'arbitre
- Il est touché par un lancer hors zone de strikes qu'il n'essaye pas intentionnellement d'éviter
- Le receveur le gêne dans sa frappe en effectuant une interférence.

5. e - LE BATTEUR DEVIENT COUREUR QUAND:

- Il frappe une balle en territoire des bonnes balles
- Il frappe un Home-run : le batteur effectue un tour complet des bases en les touchant, sans risque d'élimination.
- Il obtient le gain automatique de la 1^{ère} base

ARTICLE 7 - LE COUREUR

6. a - Lorsque le lanceur se prépare à lancer, le coureur doit rester en contact avec sa base jusqu'à ce que la balle lancée par le lanceur en direction du receveur quitte la main du lanceur

6. b - En avançant, un coureur doit toucher les première, deuxième, troisième bases et le marbre dans cet ordre.

6. c - Deux coureurs ne peuvent occuper une même base. Si 2 coureurs touchent une même base, le deuxième d'entre eux est retiré lorsqu'il est touché par un joueur défensif en possession de la balle.

6. d - Le coureur peut avancer sans risque d'élimination quand:

- Le batteur frappe un « home-run » : les coureurs rejoignent le marbre en touchant chaque base
- Il se trouve en situation de « jeu forcé » et que le batteur se voit attribuer le gain automatique de la 1^{ère} base
- Une balle sort en dehors des limites des « mauvaises balles » sur un mauvais relais défensif, elle est déclarée « balle morte » et le coureur se voit attribuer la base vers laquelle il se dirigeait intentionnellement.
- Une balle roule ou rebondit au-delà de la limite de home-run : 2 bases accordées aux coureurs

6. e - Le coureur peut avancer à ses risques quand:

- Une balle est frappée en territoire des bonnes balles
- La balle quitte la main du lanceur

6. f - Le coureur doit revenir à la base quittée quand:

- Une balle a été frappée en territoire des mauvaises balles sans être attrapée de volée (le coureur ne peut être retiré).

- Une balle frappée en territoire des bonnes ou des mauvaises balles, a été attrapée de volée par un défenseur, le coureur ne peut quitter sa base qu'après l'attraper. Si le coureur est parti avant, il doit revenir sur cette base.

Dans ce cas, il est éliminé si un défenseur en possession de la balle touche la base avant lui ou le touche

- Il a effectué un 1er départ anticipé. *Voir alinéa 6.g*

6. g- DEPART ANTICIPE

Un départ anticipé est constaté lorsqu'un coureur quitte sa base avant que la balle lancée par le lanceur en direction du receveur ne franchisse le plan du marbre.

- L'arbitre signale le départ anticipé sans interrompre l'action
- *1ère infraction du match*: retour sur les bases quittées de tous les coureurs et avertissement aux 2 équipes
- *Infractions suivantes*: retrait systématique du ou des coureurs ayant anticipé le départ (quelque soit l'équipe) et retour sur base des autres coureurs
- Si, pendant l'action, un coureur est retiré le jeu est validé.

6. h - OBSTRUCTION

Si une obstruction est commise sur un coureur, le jeu est arrêté au signal « obstruction » de l'arbitre. Tous les coureurs peuvent avancer sans risque d'être retirés jusqu'aux bases qu'ils auraient atteintes selon l'arbitre si il n'y avait pas eu d'obstruction.

Tout coureur est retiré quand:

- Il est touché par un défenseur en possession de la balle, lorsque la balle est en jeu et qu'il n'est pas sur une base. Le toucher doit s'effectuer avec la main ou le gant qui contrôle la balle.
- Il est en situation de *jeu forcé* et un défenseur en possession de la balle touche, avant lui, la base vers laquelle il se dirigeait.
- Il quitte l'axe reliant 2 bases (largeur 1,80m) sauf
- pour éviter un défenseur attrapant une balle frappée
- si aucune tentative de retrait ne s'effectue sur lui
- si, après avoir atteint et dépassé la 1ère base à la suite de sa frappe, il rejoint celle-ci sans intention de se diriger vers la 2ème base.
- Il commet une obstruction ou une interférence sur un jeu défensif
- Il est touché par une balle frappée en territoire des bonnes balles avant que la balle ne touche ou ne passe un joueur de champ intérieur (le jeu est arrêté). *Dans ce cas, le lanceur n'est pas considéré comme un joueur de champ intérieur.*
- Il dépasse un coureur qui le précède.

6. j- Les joueurs, entraîneurs ou tout membre de l'équipe offensive doivent libérer tout l'espace nécessaire à un joueur défensif qui tente d'attraper une balle frappée.

ARTICLE 8 - LE LANCEUR

7. a - Le lanceur peut lancer la balle au receveur par dessous. Il doit être en contact avec sa plaque pour effectuer son lancer.

7. b- Le lanceur ne peut lancer qu'au receveur lorsqu'il est au contact de sa plaque. Dès que le lanceur n'est plus en contact avec sa plaque il devient un défenseur comme les autres.

7. c - Le lanceur a 10 secondes pour lancer la balle à son receveur lorsqu'il n'y a plus de coureur sur base.

7. d- CHANGEMENT DU LANCEUR

Le lanceur ne peut être changé qu'entre deux batteurs, sauf en cas de blessure. Dans ce cas, le lanceur remplaçant doit prendre le compte de balles et de strikes tel qu'il était au moment du changement.

7. e- Un lancer intentionnel en direction du batteur entraîne l'expulsion du lanceur pour le reste de la

7. f- Un entraîneur ne peut effectuer qu'une visite par lanceur pendant un match. Un deuxième entraînerait le remplacement de ce lanceur.

FEUILLE DE L'ORDRE DES FRAPPEURS (LINE UP)

EQUIPE:

Ordre des frappeurs	N° des Dossards	Nom, Prénoms	Positions de jeu
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
REPLACANTS			
RESPONSABLE			

EQUIPE:

Ordre des frappeurs	N° des Dossards	Nom, Prénoms	Positions de jeu
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
REPLACANTS			
RESPONSABLE			