



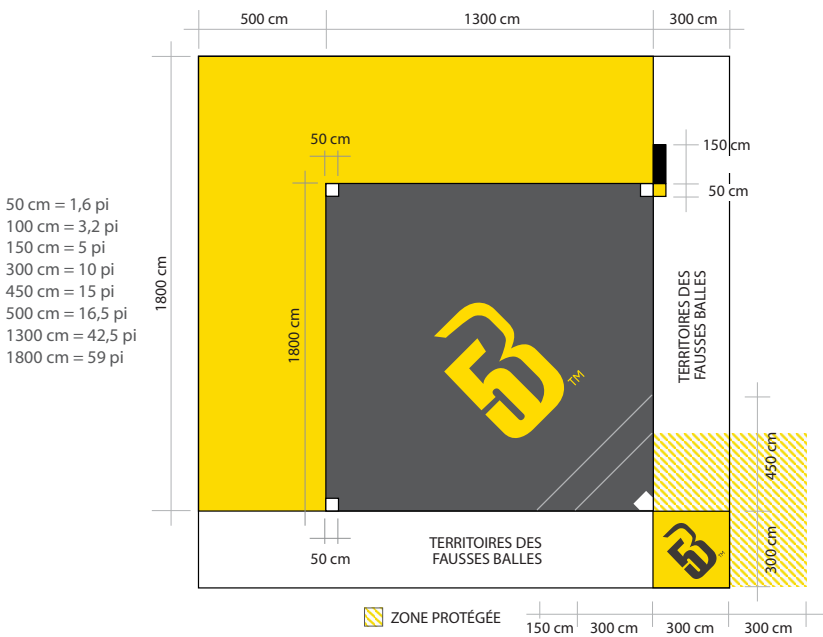
SOFTBALL CANADA MANUEL TECHNIQUE DE B5

#JouezPartout

LE TERRAIN

CHAMP INTÉRIEUR

Le champ intérieur a la forme d'un carré et un but est placé à chaque coin. La distance entre ces buts est de 13 mètres ou 42,5 pieds (zone noire sur l'image 1). En partant de la boîte des frappeurs située derrière le marbre, les buts sont numérotés dans le sens antihoraire (1er, 2e et 3e).



TERRITOIRE DES BALLES EN JEU

Le territoire des balles en jeu (zones jaune et noire dans l'image 1) a la forme d'un carré de 18 mètres (59 pieds) par côté. L'un des angles droits du carré coïncide avec le marbre. La zone sans coup sûr, située devant le marbre, ne fait pas partie du territoire des balles en jeu.

ZONE SANS CONTACT

Une ligne droite est tracée à partir de la ligne du 1er but jusqu'à la ligne du 3e but, à 4,5 mètres (15 pieds) du marbre. Peu importe où on se trouve sur cette ligne, la distance minimale de la ligne par rapport au marbre doit être de 3 mètres (10 pieds).

BOÎTE DU FRAPPEUR

La boîte du frappeur a la forme d'un carré de 3 mètres (10 pieds) par côté. Elle est placée hors du territoire des balles en jeu et elle est délimitée par l'extension des lignes de fausses balles qui se croisent au marbre.



BUTS

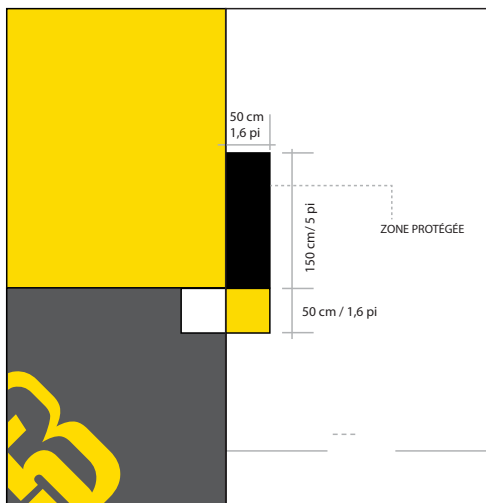
Idéalement, les buts ont une forme carrée de 50 centimètres (15 pouces) par côté. Tous les buts sont placés en territoire des balles en jeu. Les buts doivent être dessinés au sol. Il n'y a pas de véritables coussins comme au baseball/softball.



1ER BUT

Pour éviter les collisions, le 1er but est doublé et un des deux buts se retrouve en territoire des fausses balles. Ainsi, quand un jeu défensif est réalisé sur le but en jeu, l'objectif du frappeur-coureur est de toucher le but de sécurité situé en territoire des fausses balles.

Après avoir mis la balle en jeu, le frappeur en course vers le 1er but doit d'abord toucher le but. Pour éviter d'être retiré, il doit demeurer dans la zone de 1,5 mètre (5 pieds) rattachée au but. Si le coureur ne réussit pas à demeurer dans la zone de sécurité avec au moins un pied, il est à risque d'être retiré s'il est touché par le joueur défensif en possession de la balle.



CLÔTURES

La hauteur idéale des clôtures est de 100 centimètres ou 3 pieds. Toutefois, chaque organisateur de championnats/tournois peut décider de délimiter le terrain différemment, comme en utilisant des murs existants ou en marquant le sol. Dans ce cas, des règles spécifiques doivent être définies et communiquées à tous les participants.

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES

BALLE

Softball Canada recommande l'utilisation de la balle officielle de B5.

Voici les spécifications techniques de la balle officielle de B5 :

- Poids : 84,80 gr.
- Taille : Diamètre : 66,4 mm. Circonférence : 208,4 mm
- Rebond : 76 cm (à partir de 150 cm de hauteur, chute sur un sol en marbre)
- Pression : 7,99 kgf (pour presser la balle vers le centre de la balle de 30 %)
- Matériau : caoutchouc naturel à 100 % (le matériau recyclé fonctionne aussi)

Pour savoir comment recevoir une balle officielle B5, contactez votre association provinciale/territoriale de softball.

MANCHE

Une manche est une division d'un match de B5 correspondant à un tour au bâton de chaque équipe. Un match de B5 comporte cinq manches. Pour des événements tels que les Coupes du monde, les Jeux olympiques de la jeunesse, etc., il est possible d'offrir un format de jeu différent dans lequel un match se décide au terme d'une série de deux de trois.



RÈGLES DE JEU

L'équipe locale débute le match en défensive et l'équipe visiteuse débute en offensive. Le but de l'équipe en défensive est d'éliminer (retirer) trois joueurs de l'équipe en offensive afin de changer de côté. Quand les équipes changent de côté, l'équipe en défensive s'en va en offensive et vice-versa.

L'objectif de l'équipe en offensive est de marquer des points. Un point est marqué quand un joueur offensif réussit une course complète en touchant à tous les buts et en se rendant au marbre sans être retiré par la défensive.

ÉQUIPE EN DÉFENSIVE

Les cinq joueurs de l'équipe en défensive doivent se trouver en territoire des balles en jeu au moment où le frappeur met la balle en jeu.

Voici les positions :

- 1er but
- 2e but
- 3e but
- Arrêt-court
- Milieu de terrain

ÉQUIPE EN OFFENSIVE

Sur la feuille d'alignement, les équipes doivent inscrire les cinq joueurs actifs qui frappent, du premier au cinquième rang. L'ordre des frappeurs doit être respecté tout au long de la partie, sauf si un joueur est remplacé par un autre. Dans ce cas, le joueur substitut doit remplacer le joueur dans l'ordre des frappeurs.



AU BÂTON/LA FRAPPE

L'action de frapper doit s'effectuer quand le frappeur se trouve entièrement dans la boîte du frappeur. Le frappeur doit demeurer à l'intérieur de ces lignes jusqu'à ce que la balle ne soit plus en contact avec sa main.

Le joueur offensif doit entrer dans la boîte du frappeur et lever la main qu'il a l'intention d'utiliser pour frapper la balle. La balle doit être frappée/tapée avec la paume de la main ou avec le poing.

La balle frappée/tapée doit avoir suffisamment de force pour atteindre la clôture du champ extérieur.

Si un joueur en défensive touche une balle frappée légalement avant qu'elle n'atteigne la clôture du champ extérieur, la balle est automatiquement considérée comme étant en jeu.

FRAPPE ILLÉGALE

Le premier rebond doit se faire après la zone sans coup sûr délimitée par une ligne en diagonale à 4,5 mètres du marbre. Pour la catégorie U-15, la zone sans contact est délimitée par une ligne située à 3 mètres (Photo 5).

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

POINTS

Un point est marqué quand un joueur atteint le marbre après avoir touché à tous les buts à tour de rôle au tour au bâton de son équipe. Les buts doivent être touchés dans l'ordre suivant : 1er but, 2e but, 3e but et marbre.



RETRAITS

L'équipe défensive doit retirer trois adversaires dans une manche pour pouvoir aller au bâton et ainsi devenir l'équipe offensive.

Comment la défensive effectue-t-elle des retraits :

- En touchant au but (en possession de la balle) vers lequel un coureur est « forcé » de courir ;
- En attrapant une balle frappée avant qu'elle ne touche au sol ;
- En touchant un coureur quand il n'est pas sur un but ; toucher = toucher le coureur avec la balle en main ;
- Si un frappeur est sauf au 1er but, mais qu'il ne reste pas dans la zone de sécurité et qu'il est touché par un joueur en défensive alors qu'il se trouve en dehors de la zone de sécurité.

Comment les joueurs en offensive se retirent-ils eux-mêmes en effectuant un jeu illégal :

- En touchant ou en posant un pied sur une des lignes de la boîte des frappeurs au moment de frapper la balle ;
- En frappant une balle dans la zone des fausses balles* ;
- En étant atteint par une balle frappée légalement ;
- En ratant complètement la balle au moment de frapper ;
- En feignant de frapper la balle de manière intentionnelle ;
- En ne réussissant pas à faire bondir la balle frappée au sol au moins une fois avant qu'elle n'atteigne la clôture ou qu'elle ne passe par-dessus la clôture ;
- En frappant une balle qui ne se rend pas à la clôture du champ extérieur (si un joueur en défensive ne touche pas à la balle) ;
- En ne respectant pas l'ordre de frappeur et en frappant à la place d'un coéquipier** ;
- En quittant un but avant que le frappeur ne frappe la balle ;
- En dépassant un coéquipier alors qu'il est en train de courir sur les buts ;

- En étant touché alors que deux coureurs ou plus se trouvent sur le même but (le joueur figurant plus loin dans l'ordre des frappeurs sera déclaré « retiré »);
- En glissant au moment où le coureur tente d'atteindre un but ou tente d'éviter d'être touché***.

* Au B5, contrairement au softball, c'est le premier rebond de la balle qui détermine si la balle frappée est en jeu ou non.

** Si un joueur frappe et que ce n'est pas à son tour, l'action entraînera un retrait pour l'équipe en offensive. Le frappeur qui devait frapper est déclaré retiré et l'ordre doit reprendre avec le joueur suivant. L'équipe en défensive est responsable d'avertir les officiels de jeu avant le prochain frappeur.

*** La glissade n'est pas permise au B5.

NOTE : Les coureurs doivent faire tout ce qu'ils peuvent pour éviter une collision avec les joueurs en défensive. Si un arbitre décide qu'un coureur aurait pu éviter une collision, le coureur sera déclaré « retiré ».

BALLE MORTE

Si une balle en jeu quitte le terrain de jeu et que la défensive ne peut la récupérer, le jeu s'arrête. Dans ce cas, l'une des situations suivantes s'appliquera :

- Si aucun joueur en défensive ne touche à la balle, chaque coureur avance au prochain but (aucun but supplémentaire n'est accordé) ;
- Si la balle frappée touche un joueur en défensive (pas d'erreur) et quitte le terrain, chaque coureur avance vers le but suivant (aucun but supplémentaire n'est accordé) ;
- Si la balle quitte le terrain à cause d'une erreur défensive (mauvais relais ou attrapé raté), chaque coureur se voit attribuer un but supplémentaire (le frappeur se rend au 2e but, le coureur au 1er but se rend au 3e but et ainsi de suite...). L'arbitre du match a le pouvoir de signaler l'erreur et d'accorder le but supplémentaire au joueur en offensive ;
- La balle est aussi morte si l'officiel de jeu déclare une obstruction (chaque coureur avance d'un but).

INTERFÉRENCE

Si un officiel de match estime qu'un coureur a causé de l'interférence sur un jeu en défensive, le coureur est déclaré retiré.

OBSTRUCTION

Si un officiel du match estime que le frappeur-coureur est victime d'obstruction alors qu'il court vers son prochain but, la balle est déclarée morte et tous les coureurs avancent vers les buts qu'ils auraient atteints s'il n'y avait pas eu d'obstruction.

TEMPS D'ARRÊT

Un joueur peut demander un temps d'arrêt quand un jeu est terminé. La balle est en jeu jusqu'à ce que l'officiel de match accorde le temps d'arrêt demandé.

COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Si un officiel du match considère qu'un membre de l'équipe – joueurs, entraîneur et gérant sur le terrain ou en dehors de celui-ci - a un comportement antisportif, il peut expulser le fautif du match.

Dans le cadre de tournois, toute expulsion entraînera une suspension minimale d'un match.



SUBSTITUTIONS

SUBSTITUTION TACTIQUE

Les substitutions tactiques peuvent avoir lieu chaque fois qu'une équipe passe de l'offensive à la défensive. Les joueurs de réserve ne peuvent entrer en jeu qu'une seule fois. Par conséquent, ils ne peuvent pas revenir au jeu une fois qu'ils ont été remplacés. Un joueur partant ne peut revenir au jeu que pour retrouver sa place initiale dans l'ordre des frappeurs.

SUBSTITUTION EN CAS DE BLESSURE

Si un joueur se blesse, il peut être remplacé à tout moment. Le joueur blessé ne peut pas revenir dans le match. Si le match se déroule sur une série deux de trois, le joueur blessé est exclu pour toute la série.



FIN DU MATCH

Le match se termine à la fin de la cinquième manche si une équipe a marqué plus de points que son adversaire. Si l'équipe locale est en avance au pointage après que l'équipe visiteuse ait complété sa cinquième manche offensive, le match est terminé et l'équipe locale gagne. À l'occasion de matchs disputés sur une série deux de trois, l'équipe qui remporte deux parties est déclarée gagnante.

RÈGLE DE BRIS D'ÉGALITÉ

En cas de match nul, les équipes disputent et complètent une ou plusieurs manches de prolongation jusqu'à ce qu'une équipe marque plus de points que son adversaire.

- La première manche de prolongation commence avec un coureur au premier but.
- La deuxième manche de prolongation commence avec des coureurs au premier but et au deuxième but.
- À partir de la troisième manche de prolongation, il y aura des coureurs sur tous les buts pour débiter chaque nouvelle manche.
- Les coureurs doivent être placés sur les buts sans modifier l'ordre des frappeurs.

RÈGLE DE L'ÉCART DE POINTS

Un match est terminé si une équipe mène par 15 points à la fin de la troisième manche ou par 10 points à la fin de la quatrième. Si une équipe creuse l'écart à 10 points ou plus pendant le début de la cinquième manche, le match est terminé.





NOTES

[illegible]

**SOFTBALL CANADA
MANUEL TECHNIQUE DE B5**

