



CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS DE BALLE RAPIDE DE SOFTBALL CANADA 2012-2013

RÈGLEMENT 1 Définitions

Art. 2

Appels

c. L'appel ne peut pas être présenté après que se soit produit l'un ou l'autre de ce qui suit:

- 1) Un lancer réglementaire ou non réglementaire.

COMMENTAIRES: Supprimer les mots "a été effectué". Un lancer non réglementaire peut être déclaré sans qu'un lancer ait été effectué. Cela confirme qu'un appel ne peut pas être présenté sauf pour substitution non réglementaire et si les joueurs changent de but une fois qu'un lancer réglementaire ou non réglementaire a été déclaré.

Art.12

Balle bloquée

C'est une balle frappée, relayée ou lancée:

- a. qui est touchée, arrêtée, ou manipulée par une personne qui ne participe pas au jeu, ou
- b. qui touche un objet qui ne fait pas partie de l'équipement officiel ou du terrain réglementaire ou
- c. qui devient coincée dans la clôture ou
- d. qui est touchée par un joueur défensif en contact avec le sol en dehors de la zone de jeu.

COMMENTAIRES: Nouvelles additions relatives à une balle bloquée.

Art. 37 ÉQUIPE RECEVEUSE

est l'équipe qui commence la partie à la défensive.

COMMENTAIRES: Simplifie la définition parce que la formulation précédente définissait comment une équipe receveuse était choisie. Diverses méthodes sont utilisées pour déterminer l'équipe receveuse, alors la formulation précédente est supprimée. La nouvelle définition détermine qui commence la partie à la défensive en premier.

Art. 41 JOUEUR NON RÉGLEMENTAIRE

- a) Est 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 du marbre en ait été informé.
- b) Un joueur substitut qui prend part au jeu sans que l'arbitre en ait été informé.

Note supprimée

COMMENTAIRES: Le règlement précédent contenait une Note. La note a été supprimée parce que le contenu de cette note est déjà traité dans le Règlement 4.

Art. 62 OBSTRUCTION

L'Obstruction est l'intervention:

- a) d'un joueur défensif ou d'un membre de l'équipe défensive qui gêne ou empêche un frappeur de s'élancer sur une balle lancée ou de la frapper.
- b) d'un joueur défensif qui gêne la progression d'un coureur ou d'un frappeur-coureur qui fait le tour des buts de façon réglementaire alors:
 1. qu'il n'est pas en possession de la balle ou
 2. n'est pas en train d'attraper la balle ou
 - 3. qu'il fait une feinte de toucher sans être en possession de la balle**
 4. qu'il est en possession de la balle et pousse un coureur hors du but ou en possession de la balle, mais qui ne fait pas un jeu sur le coureur, mais gêne la progression de ce coureur qui court autour des buts de façon réglementaire.

COMMENTAIRES: Cette définition est plus claire que le règlement précédent et ajoute à la clarification selon laquelle la feinte de toucher est une obstruction. Il ne peut pas y avoir une obstruction pour feinte de toucher si le joueur défensif est en possession de la balle

Art. 63 JOUEUR OFFENSIF SEULEMENT (JOS)

Un joueur offensif seulement (JOS) est un joueur de l'ordre des frappeurs, autre que le JD qui joue à l'offensive, mais ne joue pas à la défensive.

COMMENTAIRES: La précédente formulation ne couvrait pas toutes les substitutions d'un joueur qui joue uniquement à l'offensive

Art. (65) ÉQUIPEMENT OFFICIEL

Ceci est une nouvelle définition.

L'équipement officiel est considéré être toute pièce d'équipement (bâton, gant, casque protecteur, etc.) d'usage courant utilisé par l'équipe défensive ou offensive dans le déroulement du jeu. L'équipement défensif (les gants par exemple) laissé sur le terrain par l'équipe offensive ne serait pas considéré comme de l'équipement officiel.

COMMENTAIRES: Pour définir l'équipement qui est utilisé et l'équipement qui n'est pas utilisé. Ce règlement nous permet d'imposer une pénalité lorsque de l'équipement non considéré comme officiel cause une interférence.

Jeu 1. L'équipe offensive laisse un gant en dehors de la zone de jeu. Une balle hors limite frappe le gant.

Décision: L'arbitre déclare "Balle morte", annonce une balle bloquée et retourne les coureurs au but qu'ils occupaient avant la décision de "Balle morte". Si un joueur défensif était en mesure

de faire un jeu, une interférence pourrait être déclarée. Le coureur sur lequel le jeu était fait pourrait être déclaré retiré.

Nécessite la renumération du règlement 1 art. 65

Art. 72 Lancer (sera changé pour art.73 avec renumération)

Est l'action du lanceur qui lance la balle vers le frappeur.

Supprimer la pénalité dans la définition.

COMMENTAIRES: Supprimer la pénalité, parce que déjà traitée dans le Règlement 8 - art. 7c et CONSÉQUENCE

Art (103) ÉQUIPE VISITEUSE

est l'équipe qui commence la partie à l'offensive.

COMMENTAIRES: Nouvelle définition. Nous avons une définition pour ÉQUIPE RECEVEUSE, alors ajouter ÉQUIPE VISITEUSE nous permet de changer la formulation du Règlement 5 concernant première équipe au bâton ou dernière équipe au bâton. Maintenant, nous pouvons identifier la première équipe au bâton comme étant l'ÉQUIPE VISITEUSE et la dernière équipe au bâton comme l'ÉQUIPE RECEVEUSE.

RÈGLEMENT 2 LE TERRAIN DE JEU

Art. 4

Sur un jeu de balle en vie effectué de la section du premier but situé en territoire des fausses balles, le frappeur-coureur et le joueur défensif peuvent utiliser l'une ou l'autre portion du but. Quand le joueur défensif utilise la portion du but du territoire des fausses balles, le frappeur-coureur peut courir en territoire des bonnes balles et s'il est atteint par un tir provenant du côté du premier but situé en territoire des fausses balles, ce ne serait pas une interférence.

COMMENTAIRES: Permettre au joueur de premier but d'utiliser la portion orange du but peut éviter les collisions. Il devrait être clair que le coureur ou le joueur défensif peuvent utiliser l'une ou l'autre portion du but sur une balle frappée du côté du territoire des fausses balles du premier but. Le coureur et le joueur défensif peuvent tous deux toucher le même but. Si le joueur défensif utilise la portion orange du but dans cette situation et que le coureur entre en contact avec le joueur défensif, c'est une interférence du coureur. Si les deux joueurs utilisent la portion blanche du but, et que le joueur défensif force le coureur à s'arrêter ou à changer de direction, c'est une obstruction du joueur défensif.

Le coureur peut courir à l'intérieur de la ligne de course (en territoire des bonnes balles quand la balle est attrapée du côté du premier but situé en territoire des fausses balles. S'il est atteint par la balle, il n'est pas retiré à moins qu'il agisse dans l'intention de causer une interférence comme lever les bras ou déplacer une hanche vers la balle lancée.

RÈGLEMENT 3 ÉQUIPEMENT

Art. 3 LES BALLE OFFICIELLES DE SOFTBALL

- g. Une balle de 12" avec un COR de **.52 ou moins doit être utilisée dans toutes les catégories adultes de jeu de softball de balle rapide.**
- h. Une balle de 11" ou 12" avec un COR de **.52 ou moins doit être utilisée dans toutes les divisions de softball mineur de Softball Canada.** (Référence au tableau des catégories d'âge et de distance)

COMMENTAIRES: L'ASA a introduit de nouvelles normes de bâton (2013) qui en effet pourrait diminuer la sécurité du joueur défensif. Les bâtons utilisés dans l'ASA seront les plus dynamiques sur le marché et ils sont approuvés pour la BL au softball de l'ASA. La BR sera encore limitée aux normes et aux estampilles 2004 et 2008. La nouvelle estampille 2013 ne sera pas réglementaire à ce moment-là à Softball Canada. Pour aider à compenser pour les nouvelles normes, nous avons besoin de pouvoir faciliter l'évaluation et l'utilisation de balles à vol restreint. Augmenter le COR maximum permettrait à Softball Canada d'examiner une solution sécuritaire pour compenser les normes plus performantes des bâtons.

Art. 3 CASQUETTES

8b 1

Les casquettes doivent être semblables, elles sont obligatoires pour tous les joueurs masculins et elles doivent être portées correctement.

EXCEPTION: Si un joueur défensif choisit de porter un masque à la défensive, ce joueur peut porter la visière de sa casquette vers l'arrière pour faciliter le port de la casquette et du masque.

COMMENTAIRES: Les casquettes sont utilisées en partie pour se protéger du soleil. Ne pas pouvoir porter la visière vers l'arrière force les joueurs à choisir entre la casquette et le masque. Pour des raisons de sécurité, les joueurs devraient pouvoir porter les deux. L'intention de la formulation "doivent être portées correctement", interprétée comme ayant la visière en avant, vise à s'assurer que les joueurs ont une apparence semblable et respectueuse. Porter la visière vers l'arrière pour les seules fins de permettre au joueur de porter un masque défensif ne devrait pas être interprété comme étant irrespectueux et ne serait une exception que pour des raisons de sécurité.

Art. 5 SOULIERS

- a) Tous les joueurs et les gérants/instructeurs sur le terrain doivent porter des chaussures.
- b) Le soulier doit être officiel **s'il est entièrement fermé** et fabriqué de toile, de cuir ou d'une matière semblable.
- c) La semelle peut être lisse ou garnie de crampons de caoutchouc mous ou rigides.
- d) Les plaques métalliques ordinaires posées sur les semelles ou les talons peuvent être utilisées si les crampons qui se trouvent sur les plaques ne dépassent pas la semelle ou le talon de plus de 2.0 cm (3/4 po.)
- e) Les souliers avec des crampons ronds en métal ne sont pas réglementaires.
- f) Les chaussures garnies de crampons amovibles de caoutchouc se fixant à l'extérieur de la chaussure ne sont pas autorisées; cependant les chaussures garnies de crampons

amovibles se fixant à l'intérieur de la chaussure sont permises.

g) **DIVISIONS JEUNES/MINEURES JOUEURS ET ENTRAÎNEURS**

- 1) Les crampons de métal sont interdits dans toutes les divisions et à tous les niveaux de jeu.
- 2) Les crampons de plastique dur, de nylon ou de polyuréthane semblable à une plaque de métal à la semelle ou au talon sont interdits dans toutes les divisions et à tous les niveaux de jeu.
- 3) Les chaussures garnies de crampons amovibles de caoutchouc se fixant à l'extérieur de la chaussure ne sont pas autorisées; cependant les chaussures garnies de crampons amovibles se fixant à l'intérieur de la chaussure sont permises.

CONSÉQUENCE – Art. 5: Un joueur **ou un entraîneur** qui n'enlève pas des souliers non réglementaires lorsqu'un arbitre le lui demande sera retiré de la partie.

COMMENTAIRES: Ajoute que les chaussures doivent être entièrement fermées pour éliminer l'utilisation de sandales portées par plusieurs entraîneurs durant une partie chez les jeunes. La pénalité pour ne pas enlever les chaussures non réglementaires est le retrait du joueur ou de l'entraîneur en infraction.

Art. 3-5 g. ajoute le mot entraîneurs pour clarifier qu'un entraîneur des divisions jeunes ne peut pas porter de crampons en métal. La conséquence ajoute que les joueurs ou les entraîneurs qui refusent d'enlever les chaussures non réglementaires sont retirés de la partie.

RÈGLEMENT 4 ENTRAÎNEURS, JOUEURS ET SUBSTITUTS

Art. 10 JOUEUR DE REMPLACEMENT

Ajouter une nouvelle lettre f et renuméroter f à g et g à h

- a. Lorsqu'un joueur se met à saigner pendant le jeu, ce joueur doit être remplacé si le saignement se poursuit après un délai raisonnable ou si son uniforme est couvert de sang.
- b. Le joueur qui saigne ne peut pas revenir au jeu tant qu'il n'a pas complètement arrêté de saigner, que sa blessure n'a pas été nettoyée et pansée et si nécessaire, qu'il n'ait pas changé d'uniforme.
- c. Aucune pénalité ne sera imposée si le changement de chandail entraîne également un changement de numéro.
- d. 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.
- e. Le joueur de remplacement ne peut pas être un joueur participant déjà à la partie.
- f. Le joueur de remplacement ne peut pas être un joueur qui a déjà été expulsé ou retiré de la partie pour une infraction aux règlements.**
- g. Le joueur de remplacement doit être signalé à l'arbitre.
- h. Le joueur de remplacement pourra 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.

COMMENTAIRES: L'interprétation précédente était qu'un joueur retiré ou expulsé ne pouvait pas agir comme joueur de remplacement. Ça fait maintenant partie du règlement.

Art. 5 JOUEUR DÉSIGNÉ

g.) Le JD peut occuper n'importe quelle position défensive.

- 1) Si le JD joue à la défensive pour un autre joueur que le FLEX, ce joueur continuera à frapper, mais ne jouera pas à la défensive, et n'est pas considéré comme ayant quitté la partie. **Ce joueur est le JOS.**
- 2) Il n'est pas nécessaire d'annoncer ce changement.

h.) Le JD **ou le JOS** peut jouer à la défensive pour le FLEX et cette personne est considérée avoir quitté la partie réduisant le nombre de joueurs à neuf.

- 1) Si ce changement n'est pas annoncé, ce sera une substitution non réglementaire.

COMMENTAIRES: Donne un nom au joueur offensif seulement (JOS) lorsque le JD entre dans la partie à la défensive pour un joueur autre que le FLEX.

Art. 5-h le terme JOS avait été oublié lors de la dernière année de changement aux règlements. Chacun des neuf joueurs peut jouer à la défensive. Une fois que le JOS entre dans la partie pour remplacer le FLEX, la position de JOS n'existe plus et l'équipe joue avec seulement neuf joueurs. Tous les neuf joueurs jouent à la défensive et à l'offensive à partir de ce moment de la partie.

Art. 6 RETOUR AU JEU

e. Si le gérant/l'instructeur fait revenir un substitut plus tard dans la partie, cela constitue un retour au jeu non réglementaire.

EXCEPTION:

1. Quand le substitut est utilisé comme joueur de remplacement.
2. (MINEURES SEULEMENT) Quand tous les substituts réglementaires ont été utilisés ou que tous les joueurs partants d'une équipe sont revenus dans la partie, les règles de substitution et de retour au jeu ne s'appliquent pas s'il survient une blessure et/ou une maladie..
 - a. Le joueur faisant son entrée dans la partie occupera la position dans l'ordre des frappeurs du joueur blessé et/ou malade.
 - b. **Si un JD est utilisé et qu'aucun joueur n'est disponible, seul le FLEX peut reprendre la position au bâton du joueur blessé/malade (comme le permet l'Art 5h).**
 - c. Le joueur blessé et/ou malade ne peut pas retourner au jeu.

COMMENTAIRES: Une équipe peut jouer avec un JD/FLEX et à cause de blessures (ou du manque de joueurs) peut garder au jeu un autre joueur blessé. Retirer le FLEX rend un joueur disponible pour prendre la place du joueur blessé/malade. Utiliser le JD est incorrect parce que ce joueur ne peut pas frapper deux fois dans une manche. *p. ex. une équipe qui n'a que 10

joueurs décide d'utiliser le JD/Flex pour faire jouer tous les joueurs. La stratégie n'est peut-être pas le choix le plus sage – mais si une blessure survient, retirer le FLEX rend un joueur disponible pour continuer.

RÈGLEMENT 5 LA PARTIE

Art. 1 CHOIX DE L'ÉQUIPE AU BÂTON

Le choix de **l'équipe receveuse ou visiteuse** doit être déterminé par le tirage à pile ou face, à moins d'indications déterminées dans les règlements de l'organisation déterminant le calendrier de parties à jouer.

COMMENTAIRES: L'équipe receveuse et l'équipe visiteuse sont maintenant définies dans les règlements et c'est ainsi plus facile à lire.

Art. 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 demie 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 la manche, avant que le troisième retrait ne soit effectué.
- c) Une partie terminée par l'arbitre du marbre est réglementaire si cinq manches ou plus ont été jouées ou si **l'Équipe receveuse** a compté plus de points que **l'Équipe visiteuse** en cinq manches et demi ou plus.
- d) L'arbitre du marbre est autorisé à terminer 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 ou des arbitres.
- e) L'arbitre doit décréter que la partie réglementaire est nulle si les points sont égaux lorsqu'il interrompt la partie après cinq manches ou plus, ou si **l'Équipe receveuse** a marqué le même nombre de points que **l'Équipe visiteuse** au cours de la manche incomplète.
- f) Une partie qui n'est
 - 1) pas considérée réglementaire; ou
 - 2) une partie nulle régulière sera reprise du début. On peut modifier l'alignement original lors de la reprise de la partie.

EXCEPTION: Quand un superviseur de Championnat canadien suspend une **partie** de Championnat canadien, cette **partie** doit être reprise exactement où elle en était au moment où cette **partie** a été interrompue.

COMMENTAIRES: Remplacer les mots: dernière équipe au bâton et première au bâton avec les termes définis Équipe receveuse et Équipe visiteuse. Ajoute le mot partie à l'Exception parce seulement une partie peut continuer à partir du point exact où elle a été suspendue. Il est possible de changer le calendrier pour faciliter la tenue des parties et s'assurer que les équipes ne sont pas désavantagées à cause d'un changement de calendrier.

Art. 9 CONFÉRENCES CRÉDITÉES

b) CONFÉRENCES DÉFENSIVES

Dans une partie de sept manches, il doit y avoir seulement trois (3) membres de la défensive responsables des conférences entre le gérant ou le représentant d'une équipe dans l'abri, et le lanceur ou tout autre joueur défensif.

Exception: U14 ont droit à 5 conférences dans une partie de 7 manches.

- 1. Pour chaque manche après le 7^e manche, il ne doit y avoir qu'une conférence défensive par manche.**
- 2. Les conférences sont cumulatives et ne sont pas recommencées lorsqu'un nouveau lanceur entre dans la partie.**
- 3. Si les trois conférences (5 pour les U14) ne sont pas toutes utilisées dans les sept premières manches, elles sont perdues et l'équipe doit alors suivre le règlement d'une conférence par manche supplémentaire.**
- 4. Une conférence comprend des joueurs défensifs qui quittent leur position et se rendent à l'abri pour recevoir des instructions que le "temps d'arrêt" ait été demandé ou non.**
- 5. Ce n'est pas une conférence créditée si l'entraîneur/le gérant avertit l'arbitre du marbre d'un changement de lanceur, que ce soit avant ou après avoir communiqué avec le lanceur.**
- 6. Le gérant peut pénétrer en territoire des bonnes balles pour s'entretenir avec un joueur défensif, pendant que le nouveau lanceur exécute ses lancers d'échauffement, sans qu'une conférence soit créditée.**
- 7. La conférence est terminée lorsque le gérant/l'instructeur traverse la ligne des fausses balles en retournant à l'abri.**
- 8. Aucune conférence créditée n'est imputée à l'équipe défensive lorsqu'elle se consulte pendant une conférence créditée à l'équipe offensive, à condition que celle-ci soit prête à revenir au jeu lorsque l'équipe offensive est prête à reprendre le jeu.**

Conséquence 9b 1: Lors de la quatrième (sixième pour les U14) et pour chaque conférence créditée additionnelle dans une partie de sept manches, ou pour toute conférence créditée de plus d'une par manche en temps supplémentaire, le lanceur en poste au moment de la conférence excédentaire est déclaré lanceur non réglementaire et il ne peut plus lancer pour le reste de la partie.

COMMENTAIRES: Il n'y a actuellement que 3 conférences défensives par partie. Si la partie nécessite des manches supplémentaires, 1 conférence est permise par manche durant les manches supplémentaires. Les conférences inutilisées ne peuvent pas être reportées à la partie suivante. Les U14 ont droit à 5 conférences. La pénalité qui est le retrait du lanceur du poste de lanceur pour le reste de la partie demeure la même. Le lanceur peut jouer à une autre position.

Règlement 6

LANCER

Inclut tous les articles en BR et Orthodoxe

Art. 1e doit, après avoir reçu le signal, amener son corps à un arrêt total et complet, la balle tenue dans la main ou dans le gant, les deux mains tenues ensemble devant le corps **ou les deux mains tenues semblablement le long du corps**. Cette position doit être tenue pas moins d'une (1) seconde et pas plus de dix (10) secondes.

COMMENTAIRES: L'interprétation du règlement permettant au gant et aux mains d'être le long du corps durant une pause. Ce serait maintenant écrit que c'est réglementaire. La seule action non réglementaire est lorsque la balle et le gant sont tenus derrière le dos.

Art. 6 Substance étrangère

b)) Sous la supervision et le contrôle de l'arbitre, l'arcanson en poudre, **ou des agents séchants (tissu imprégné d'arcanson) approuvés par Softball Canada peuvent être appliqués sur la main du lanceur.**

1. L'arcanson **ou l'agent séchant** ne peut pas être appliqué sur la balle ou directement sur le gant.
2. L'arcanson doit être laissé sur le sol **et le tissu imprégné d'agent séchant doit demeurer dans la poche du lanceur.**
3. **Un lanceur qui se lèche les doigts doit les essuyer avant de saisir la balle.**

Conséquence Art 6-a-b 1-3

1. **Un lancer non réglementaire est appelé pour chaque infraction en 1-3.**
2. Si un joueur défensif continue de mettre une substance étrangère sur la balle, **l'arbitre doit expulser le lanceur après un avertissement à l'entraîneur.**

COMMENTAIRES: Introduire des agents séchants approuvés par Softball Canada. Gorilla Gold est considéré comme agent séchant et a été approuvé en 2010. L'interprétation du règlement concernant le léchage des doigts est déjà en vigueur. Il y a d'autres défis aux règlements de sorte qu'il est important que nous écrivions dans notre Guide les interprétations possibles.

Clarifie que c'est un lancer non réglementaire pour chaque type d'infraction.

Conséquence 1-8

Note: Un lancer non réglementaire doit être appelé quand il devient non réglementaire. L'arbitre qui déclare le lancer non réglementaire doit effectuer le signal de balle morte retardée.

L'annonce devrait être effectuée d'une voix assez forte pour que le joueur défensif le plus près l'entende. Le fait que les joueurs n'entendent pas la décision ne doit pas annuler le lancer.

Commentaires:

L'information est la même que dans le précédent règlement, mais on élimine la duplication et il ne s'agit que de référer à l'arbitre déclarant le lancer non réglementaire.

RÈGLEMENT 7

FRAPPER

7-3 nouveaux ajouts d

U14 à Catégorie Maîtres seulement:

Après avoir pénétré dans la boîte du frappeur, le frappeur doit avoir au moins un pied dans la boîte entre les lancers, lorsqu'il reçoit les signaux et lors de ses élans de pratique.

Exceptions: Le frappeur peut quitter la boîte:

- 1) quand la balle est frappée fautive ou bonne
- 2) sur un élan, une claque ou un élan de vérification
- 3) lorsqu'il est forcé de sortir de la boîte par un lancer
- 4) sur un lancer erratique ou une balle passée
- 5) si un jeu est tenté
- 6) quand un temps d'arrêt a été demandé
- 7) quand le lanceur quitte le cercle du lanceur ou que le receveur quitte la boîte du receveur.
- 8) sur un compte de 3 balles, quand une prise est appelée et que le frappeur croit que c'est une balle.

CONSÉQUENCE: Si le frappeur quitte la boîte du frappeur et retarde le jeu pour toute autre raison, l'arbitre peut avertir le frappeur ou déclarer une prise. Il n'y a pas de limite au nombre d'avertissements et de prises appelées sur chaque frappeur. Aucun lancer n'a besoin d'être effectué.

COMMENTAIRES: C'est à l'arbitre qu'incombe la responsabilité de contrôler cette nouvelle infraction. La gestion de la partie est importante dans notre façon d'annoncer la pénalité. Il sera important que les deux équipes soient traitées de la même façon. Les parties dont le temps est limité peuvent être conduites différemment des autres parties alors que la catégorie de jeu devrait être un facteur dont les arbitres doivent se soucier. Dans les équipes dont les joueurs sont plus jeunes, plus d'un avertissement peut être approprié alors que pour une partie dont le temps est limité, les avertissements doivent être limités. Le règlement est en place pour aider à accélérer la partie, alors il appartient aux arbitres de gérer l'intention du règlement.

Règlement 9 BALLE MORTE – BALLE EN JEU

Art. 1 La balle EST MORTE:

p. Quand un coureur qui subit une obstruction est déclaré retiré.

L'exception est supprimée

COMMENTAIRES: Retirer les mots quand un coureur à qui on a barré le passage parce que le règlement dit que la balle demeure en vie jusqu'à ce que tous les jeux soient terminés ou que le coureur qui fait l'objet d'une obstruction est déclaré retiré.

L'exception n'est pas nécessaire à cause de la décision ci-dessus.

z. Quand le frappeur-coureur fait un ou des pas de recul vers le marbre pour éviter ou retarder d'être touché par un joueur défensif.

COMMENTAIRES: Le mot précédent "RECULE" n'est pas exact. Un joueur peut déplacer le haut de son dos vers le marbre ce qui n'est pas une infraction. La nouvelle formulation dit qu'un joueur doit faire des pas de recul.

Règlements fonctionnels particuliers de Softball Canada en Balle rapide

Les nouveaux règlements suivants doivent être utilisés aux Championnats canadiens.

1. Règlements fonctionnels du Jamboree pour les U14

- i) *Le Guide officiel et règlements de jeu de Softball Canada doit régir le jeu sauf pour les modifications suivantes:*
 - a. *Les lanceurs sont limités à un maximum de 4 manches par partie (un lancer est considéré pour une manche)*
 - b. *Chaque joueur doit jouer au moins 2 manches par partie. Dans une partie terminée par la règle de la différence de points, une équipe incapable de faire jouer tous ses joueurs ne sera pas pénalisée.*
 - c. *Chaque équipe qui participe à la division supérieure doit s'assurer qu'au moins un de ses entraîneurs inscrits ou de ses gérants est pleinement certifié de Niveau 2 du nouveau PNCE équivalent à (Formé Compétition Introduction + "Prendre des décisions éthiques" terminé) et être sur le banc de l'équipe*
 - d. *La certification des entraîneurs pour les autres divisions est la même que celle qui est exigée pour le Championnat provincial de sa propre Province.*

NOTE – des actions disciplinaires/suspensions seront imposées aux entraîneurs qui ne suivent pas les règlements modifiés indiqués plus haut à la discrétion du superviseur de Softball Canada.

2. 2.7 Uniforme et Équipement

- a) Uniformes
 - i) Tous les joueurs participant à un championnat canadien doivent porter le même uniforme pour jouer, y compris des bas sanitaires. Le représentant de Softball Canada, de concert avec l'arbitre en chef du tournoi, jugera de la conformité des uniformes avec le règlement. Les joueurs qui ne portent pas l'uniforme en conformité avec le règlement seront sujets aux mesures suivantes:
 - (a) le joueur sera avisé avant sa participation dans une partie, si possible;
 - (b) le joueur qui participe à une partie sera avisé de se conformer

immédiatement au règlement;

(c) tout joueur qui ne se conforme pas au règlement sera expulsé de la partie.

ii) Les entraîneurs qui apparaissent sur le terrain doivent porter l'uniforme de style et de couleurs similaires à celles des joueuses/des joueurs **ou de toute combinaison de shorts habillés, pantalons habillés ou de sport et chemise aux couleurs le plus près possible des couleurs de l'équipe dans toutes les catégories. Les deux entraîneurs doivent être vêtus de façon semblable.**

Si, le représentant officiel de Softball Canada juge que l'uniforme de l'entraîneur ou du gérant n'est pas satisfaisant, cet entraîneur ou ce gérant ne sera pas autorisé à agir comme entraîneur.

COMMENTAIRES: Permettre aux entraîneurs des catégories seniors de porter des shorts dans toute catégorie à condition que ces shorts soient similaires aux couleurs de l'équipe. Les deux entraîneurs doivent être vêtus de façon semblable. Le superviseur de SC est responsable de faire respecter le code vestimentaire des entraîneurs.

ARTICLE 3 – ORGANISATION DES PARTIES

3.1 La partie

b) Durée de la partie

Dans tous les Championnats canadiens, il faut sept (7) manches pour constituer un jeu officiellement acceptable. Cependant, en cas d'égalité au bout de sept (7) manches, le jeu doit se poursuivre jusqu'à ce qu'on déclare un gagnant.

EXCEPTION: Le Superviseur du Championnat canadien de Softball Canada peut raccourcir les parties de la ronde de qualification et de la ronde de championnat à 5 manches lorsque la météo menace l'achèvement du championnat. La partie de championnat doit compter 7 manches sauf dans le cas où le règlement de jeu 5 art. 3 d. s'applique.

COMMENTAIRES: Lors de Championnats canadiens de l'an dernier, la pluie a forcé les superviseurs de SC de raccourcir les parties pour achever quelques tournois. Aucun règlement n'existait, mais ceci leur donne maintenant l'autorité de faire ces changements nécessaires sans crainte de représailles.