



## CHANGEMENTS AUX RÈGLEMENTS DE BALLE LENTE 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.

**COMMENTAIRE:** 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. 19 LIGNE DE LIMITE (BALLE LENTE MIXTE SEULEMENT)

- a. Ligne tracée perpendiculairement à la ligne du troisième but à 6.4 m (21 pi) de l'arrière du marbre.
- b. Un coureur est déclaré retiré lorsqu'il franchit cette ligne (c.-à-d. un pied ayant entièrement traversé la ligne et touchant le sol) avant d'arriver au marbre, lorsqu'un joueur défensif a la balle en mains et qu'il est en contact avec le marbre.
- c. Il n'est pas nécessaire de toucher le coureur.
- d. Un coureur qui a franchi la ligne de limite mais qui doit retoucher au but qu'il occupait en vertu d'un jeu de ballon attrapé, peut retourner au troisième but et risquer d'être déclaré retiré
- e. **Les coureurs qui traversent la ligne de limite peuvent retourner pour toucher un but non touché, à risque d'être retiré.**

**COMMENTAIRE:** L'interprétation permet aux coureurs de retourner pour retoucher le but après avoir traversé la ligne de limite. C'est maintenant écrit dans le règlement.

---

**Art. 37 ÉQUIPE RECEVEUSE** est l'équipe qui commence la partie à la défensive.

**COMMENTAIRE:** 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**

**Commentaire :** 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 et ne devrait pas être dans la définition.

---

#### **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**
  - 5. **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.**

**COMMENTAIRE:** 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. (64) ÉQUIPEMENT OFFICIEL**

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.

**COMMENTAIRE:** 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. 64**

---

### **Art. (98) ÉQUIPE VISITEUSE**

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

**COMMENTAIRE:** Nouvelle définition. Nous avons une définition pour ÉQUIPE RECEVEUSE, alors ajouter ÉQUIPE VISITEUSE nous permet de changer la formulation du Règlement 5 concernant la première équipe au bâton ou la 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.

Sera placé après TOUR AU BÂTON dans le Règlement 1 – devrait porter le numéro art. 98 après la renumérotation.

---

## **Règlement 2 LE TERRAIN DE JEU**

### **Art. 3 LE LOSANGE OFFICIEL**

Les sentiers des buts doivent avoir 19,81 m (65 pieds) de longueur et la distance du lancer doit être entre **15,2m (50 pi) et 18,29 m (60 pi.)**

**Le devant de la plaque du lanceur doit être placé à 15,2 m (50 pi) de l'arrière ou de la pointe du marbre. Une ligne doit être tracée à la marque de 18,29 m (60 pi) à l'arrière ou de la pointe du marbre. La ligne doit mesurer 60 cm (24 po) de largeur.**

NOTE: Si durant une partie, on découvre que la distance du but ou la distance de lancer est incorrecte, corriger l'erreur au début de la manche complète suivante.

**COMMENTAIRE:** L'intention de la "zone de lancer" est d'assurer la sécurité. Cela donnerait au lanceur la possibilité de lancer à une distance alternative qu'il pense adéquate pour se protéger. Au cours des dernières années, nous avons implanté de nouveaux règlements et des RFP pour améliorer la sécurité lors de nos parties. Ce règlement continue dans cette tendance et aligne notre organisation sur ce que font d'autres organisations de Balle lente.

Le lanceur peut commencer son lancer d'une distance qu'il choisit dans la zone de lancer. Il peut varier sa distance à chaque lancer ou à chaque frappeur. Le lanceur ne peut pas courir et lancer la balle. Le lanceur doit se conformer au Règlement 6-1 et au Règlement 6-3 sans égard à la distance de laquelle il s'exécute.

---

## Règlement 3 ÉQUIPEMENT

### Art. 3 LES BALLES OFFICIELLES DE SOFTBALL

- g. Une balle de 12" avec un COR de **.52 ou moins peut être utilisée dans toutes les catégories adultes de jeu de softball de balle lente.**
- 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 distances)

**COMMENTAIRES:** Ça ne signifie pas que la balle avec un COR de .52 sera la balle utilisée en balle lente, mais qu'elle est disponible. 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. 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 ET JOUEURS MIXTES SEULEMENT**

- 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.

**COMMENTAIRE:** Ajoute que les chaussures doivent être entièrement fermées pour éliminer l'utilisation de sandales portées par plusieurs entraîneurs durant une partie chez les jeunes et dans la catégorie mixte. 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. Le règlement ne s'applique pas aux entraîneurs de la catégorie Mixte de Balle lente.

---

#### **Art. 6 Protège-tibias**

**Les lanceurs ou les receveurs peuvent porter des protège-tibias.**

- 1) Ils doivent être portés en dehors de l'uniforme**
- 2) Ils ne peuvent pas être portés à l'offensive.**

**COMMENTAIRE:** La tendance est à l'utilisation de protège-tibias chez les lanceurs quand ils lancent. Seuls les protège-tibias du receveur doivent être portés en dehors de l'uniforme. Les joueurs qui utilisent les protège-tibias du style utilisé au soccer peuvent les porter sous les pantalons.

---

### **RÈGLEMENT 4      ENTRAÎNEURS, JOUEURS ET SUBSTITUTS**

#### **Art. 10 JOUEUR DE REMPLACEMENT**

**Ajouter une nouvelle lettre g et renuméroter h à i.**

- 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. (Mixte seulement) Quand le joueur de remplacement est utilisé, le joueur doit être du même sexe que le joueur blessé et qui saigne.
- g. 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.**
- h. Le joueur de remplacement doit être signalé à l'arbitre.
- i. 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
- j. remplacé aurait été appelé à le faire.

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

---

## 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.

**COMMENTAIRE:** Remplacer les mots: première équipe au bâton et deuxième équipe au bâton avec les termes définis Équipe receveuse et Équipe visiteuse. Ajouter 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. 5 ÉQUIPE GAGNANTE D'UNE PARTIE

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 est le pointage inscrit après la dernière manche complète, à moins que l'équipe receveuse ait compté plus de points que l'équipe visiteuse dans la manche incomplète. Dans ce cas, le pointage final sera celui qui a été inscrit au cours de la manche incomplète. **Règlements de Balle lente.**
- b. Le compte d'une partie régulière est nul quand la partie s'est terminée à égalité. Une partie nulle doit être reprise du début.
- c. Le pointage d'une partie perdue par défaut est de **15-0** en faveur de l'équipe non fautive.

**COMMENTAIRE:** Le changement est un pointage de 15-0 plutôt que le pointage précédent de 7-0 pour une partie perdue par forfait. La règle de la différence de points est fixée à 15 points en BL. Lors des Championnats canadiens, les positions pour les éliminatoires peuvent être déterminées par les plus et les moins, de sorte que les points marqués sont importants. Les pointages sont plus élevés en BL et le règlement relatif au forfait empêchera une équipe de...

---

## Règlement 6 LANCER

### Art. 1 Préliminaires

Avant de procéder au tir (lancer), le lanceur:

- a. N'est pas considéré en position de lancer tant que le receveur n'est pas en position de recevoir le lancer.
- b. Doit prendre position avec les deux pieds solidement sur le sol et avec un ou les deux pieds en **contact avec la plaque du lanceur ou du sol n'importe où à l'intérieur de la "chute" du lanceur. La chute mesure 60 cm (24 pouces) comme la plaque du lanceur.**
- c. doit amener son corps à un arrêt total et complet, la balle tenue dans une ou les deux mains, devant le corps.
- d. Le devant du corps doit être face au frappeur.
- e. Cette position doit être tenue pas moins d'une (1) seconde et pas plus de dix (10) secondes avant le relâchement de la balle.

### Art. 3 Balle lancée de façon réglementaire

- a. Le lanceur ne doit pas exécuter de mouvement de lancer sans envoyer la balle immédiatement au frappeur.
- b. L'élan doit être un mouvement continu.
- c. Le lanceur ne doit pas exécuter un élan au cours duquel il s'arrête ou renverse la motion qu'il exécutait vers l'avant.
- d. Le lanceur doit envoyer la balle en direction du marbre sur le premier élan avant du bras avec lequel il effectue son lancer, après avoir dépassé la hanche la motion étant effectuée par en dessous.
- e. Le pied pivot doit demeurer en contact avec **la plaque du lanceur ou au sol à l'endroit où le lanceur a établi son départ dans la chute du lanceur jusqu'à ce que la balle lancée quitte la main.**

**COMMENTAIRES:** Ces additions au Règlement 6-1 et 6-3 confirment que le lanceur doit se conformer aux règlements précédents du lancer peu importe la distance de laquelle le lanceur lance dans la chute de 3 m (10 pieds).

---

## **Art. 5 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.**

**Un lanceur qui se lèche les doigts doit les essuyer avant de saisir la balle.**

Conséquence Art. 5-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.

**COMMENTAIRE:** 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. Le lanceur de BL peut avoir du ruban adhésif sur les doigts et il peut porter une bande absorbante au bras ou au poignet lanceur. Le problème du léchage des doigts n'est pas quelque chose qu'un arbitre doit surveiller dans une partie de Balle lente. **La Conséquence 1** clarifie ce qu'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

### **Commentaire:**

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 9 BALLE MORTE – BALLE EN JEU**

### **Art. 1 La balle EST MORTE:**

**q. Quand un coureur qui subit une obstruction est déclaré retiré.**

L'exception est supprimée

**COMMENTAIRE:** 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.

---

#### **Art. 1 La balle EST MORTE**

**aa.** 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

**COMMENTAIRE:** 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 lente**

**Les nouveaux règlements suivants doivent être utilisés aux Championnats canadiens.**

#### **ARTICLE 3 – ORGANISATION DES PARTIES**

##### **1.1 La partie**

(b) Durée de la partie

Dans tous les Championnats canadiens, il faut sept (7) manches pour constituer une partie réglementaire. 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.***

**COMMENTAIRE:** Permet aux superviseurs de SC de mettre fin à un championnat quand la météo a forcé l'élimination de plusieurs jours du tournoi. Ce nouveau règlement donne l'opportunité à toutes les équipes de finir le championnat sur le terrain plutôt que par une décision basée sur une politique de tournoi non terminé.

**(f) Hommes seulement – Le frappeur commence son tour au bâton avec un compte de 1 balle, 1 prise.**

**COMMENTAIRE:** Chaque fois qu'un frappeur vient au marbre, il commence au bâton avec un compte d'une balle et une prise. Le règlement conserve la règle du retrait sur une troisième prise à cause d'une fausse balle.

**(g) Tout lancer réglementaire sur lequel le joueur ne s'élance pas et qui atterrit sur le tapis des prises (2 pieds (0.61 m) x 3 pieds (0.91 m)) doit être déclaré prise.**

**COMMENTAIRE:** Le tapis des prises sera en place aux Championnats canadiens de BL. Tout lancer qui frappe le tapis à une hauteur réglementaire sera déclaré prise. Tout lancer qui frappe uniquement le marbre est une balle.

Tous les autres règlements demeurent les mêmes avec le tapis des prises.

## TAPIS DE PRISES DE BALLE LENTE

