



# WEBINAIRE ZOOM

## MANAGERS & ARBITRES

### CRAB LAURABS 2022

Procédures et relations  
Points de règles



# PROGRAMME



## Procédures de match

Avant (Préalables, Réunion au marbre)

Pendant (Interlocuteurs, av/expulsion, protêt,...)

Après (FdM, rapports,...)

## Points de règles

Batteur - Octroi de base(s)

Lanceur (Baseball & Softball)

Interférence & obstruction

Visites



**FFBS**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

# AVANT LA RENCONTRE



# CONDITIONS





# CONDITIONS

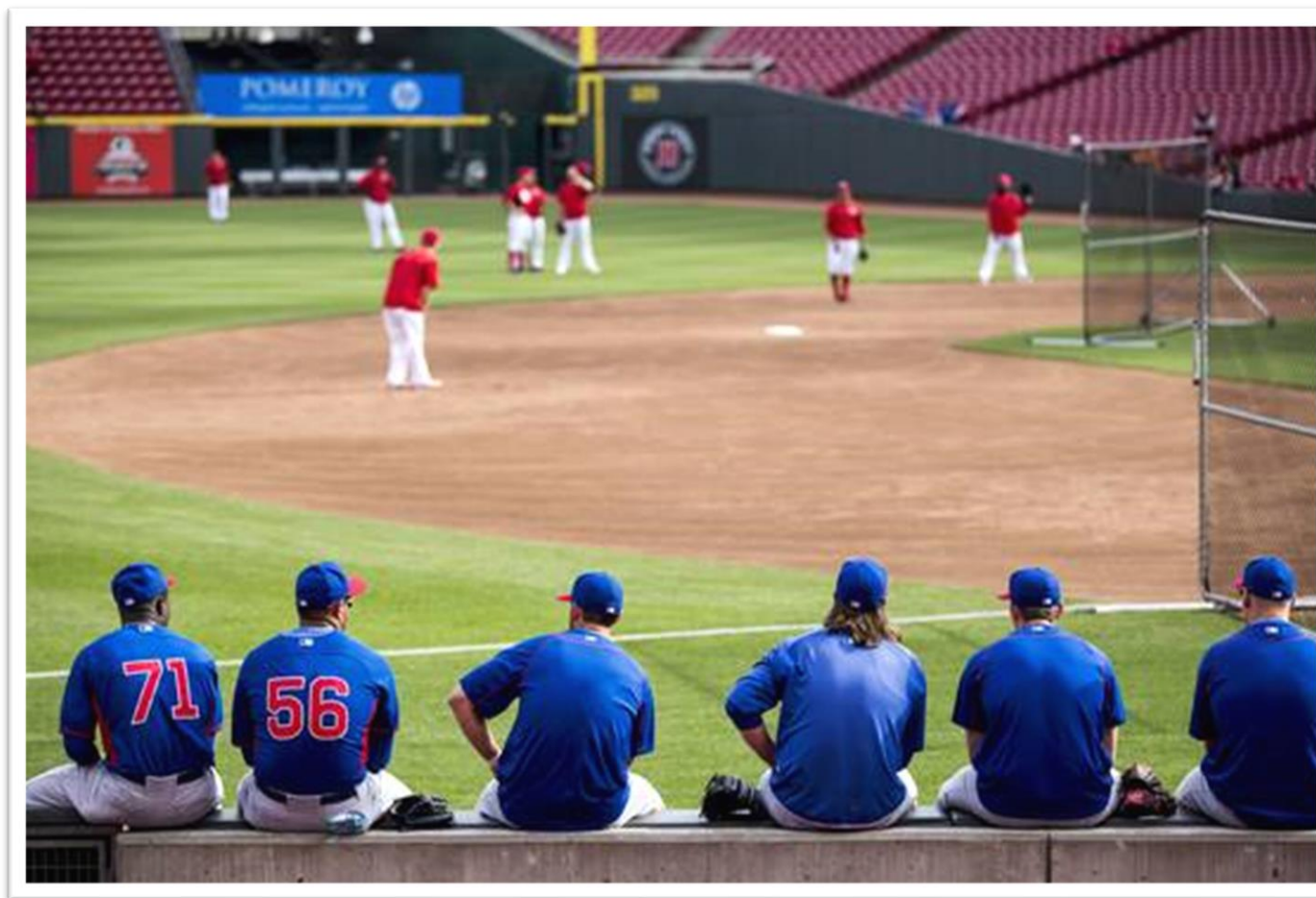


## 4.04 (a)

Le manager de l'équipe recevante est le **seul** à pouvoir décider qu'une rencontre ne doit **pas être débutée** en raison de mauvaises conditions météorologiques ou du mauvais état du terrain de jeu, sauf lorsqu'il s'agit de la deuxième rencontre d'un programme double classique ou entrecoupé.



# ROUTINE





# ROUTINE



## Routine d'échauffement d'avant match

N'est **pas de la responsabilité des arbitres**

Il peut être néanmoins demandé par le manager requérant de faire respecter les temps de chaque équipe 40' - 40' - 10' - 10'

Doit se terminer 10 min avant le début de la rencontre

## Remise en état du terrain (H -10 minutes)

Ratissage, arrosage, traçage de **toutes** les lignes



# EROSTER



## **Vérification des licences** (eRoster) (pendant les routines)

Doit être impérativement imprimé **sur format papier**

Vérifier la **cohérence** entre la feuille de match et le eRoster

Les joueurs **absents** doivent être **rayés**

L'arbitre n'est pas habilité à faire un contrôle d'identité

S'il a un doute, l'arbitre doit le signaler dans un rapport

Non délivrance du eRoster : Forfait

Aucune rencontre ne peut être jouée sans eRoster





# EROSTER



## 5.01.01 (RGES)

Les compétitions et tournois officiels de baseball sont ouverts aux seuls titulaires de licences compétition, valablement délivrées par la fédération, **en possession** de l'attestation collective de licence les concernant, **imprimée** à partir du logiciel de licence de la fédération, **moins de trois jours avant** toute compétition officielle.



# RESTRICTIONS



Restrictions en terme de mutés, extension, étrangers

Cela n'est **pas du ressort de l'arbitre**

Néanmoins s'il constate une anomalie, l'arbitre peut le signaler au manager fautif pour correction avant la réunion au marbre

**Mutés**

3 joueurs simultanément

**Extensions de licence**

3 joueurs simultanément

**Etrangers**

3 joueurs sur la Feuille de match (Baseball)



# RÉCLAMATION



Fédération Française de Baseball et Softball



Commission Nationale Sportive Baseball  
Commission Fédérale Jeunes

~~PROTET~~

RECLAMATION

~~CONTESTATION~~

*Veillez rayer les cases ci-dessus inutiles*

Date :

Lieu :

Championnat :

Catégorie (1) :

Poule :

Rencontre :

Equipe :

Equipe reçue :

Code rencontre :

heure :

Ecrivez

ou

ou



L'objet du Protet

Les motifs et circonstances de la Réclamation

Les motifs de la Contestation



# RÉCLAMATION



Si elle concerne l'organisation matérielle : avant la rencontre

Le requérant annonce vouloir faire une réclamation

Dépôt d'une **garantie**

Dictée à **l'arbitre qui écrit mot pour mot** les motivations de la réclamation sur le formulaire

**Signée** par les deux managers et visée par l'arbitre



Consignée par l'arbitre

qui envoie sous 24h tous les documents administratifs à la commission sportive ainsi que son rapport de match dans lequel il peut mettre ses appréciations



# CONTESTATION



 Fédération Française de Baseball et Softball 

*Commission Nationale Sportive Baseball  
Commission Fédérale Jeunes*

~~PROTET~~       ~~RECLAMATION~~       CONTESTATION

*Veillez rayer les cases ci-dessus inutiles*

Date :	Lieu :	
Championnat :	Catégorie (1) :	Poule :

Rencontre :	Equipe :	Equipe reçue :
	Code rencontre : <input type="text"/>	heure :

Ecrivez	→	L'objet du Protet
ou	→	Les motifs et circonstances de la Réclamation
ou	→	Les motifs de la Contestation



# CONTESTATION



Conteste l'identité ou la qualification d'un joueur ou d'un officiel

Dépôt d'une **garantie**

Dictée à **l'arbitre qui écrit mot pour mot** les motivations de la contestation sur le formulaire

**Signée** par les deux managers et visée par l'arbitre

Le manager adverse peut apporter des précisions

Consignée par l'arbitre

qui envoie sous 24h tous les documents administratifs à la commission sportive ainsi que son rapport de match dans lequel il peut mettre ses appréciations



# FORFAIT



Après **15 minutes au-delà** de l'heure prévue du **playball**, si une des deux équipes est absente ou incomplète

Pour un **programme double**, l'arbitre prononcera le forfait **2h après** l'heure prévue du **playball du premier match**

A quel que moment que ce soit dans la rencontre lorsque **l'équipe ne peut aligner 9 joueurs** ou **abandonne une rencontre** en cours quel qu'en soit le motif



# CONFÉRENCE AU MARBRE







# CONFÉRENCE AU MARBRE



**5 minutes avant le playball**, les deux arbitres se positionnent de part et d'autre du marbre

L'arbitre en chef appelle les 2 managers

Il récupère les **3 exemplaires** du line-up de **l'équipe recevante**, vérifie qu'ils sont **conformes et entièrement remplis** (le 4<sup>e</sup> est en possession du scoreur), garde un exemplaire, en remet un à l'équipe adverse et rend le dernier au manager

Il procède de même **ensuite** pour **l'équipe visiteuse**



# REMISE DES LINE UPS



## 4.03 (e)

Dès que l'ordre des batteurs de l'équipe recevante est remis à l'arbitre en chef, **les arbitres** sont chargés du terrain de jeu et sont les **seuls à décider** si une rencontre doit être interrompue, suspendue ou reprise...

L'arbitre en chef ne doit pas annoncer la fin de la rencontre **moins de 30 minutes après avoir suspendu le jeu**. La suspension peut durer aussi longtemps que l'arbitre en chef estime que la rencontre aura une chance d'être reprise.



# REMISE DES LINE UPS



**FFBS** LINE-UP OFFICIEL

Equipe : \_\_\_\_\_  
Date : \_\_\_\_\_ Rencontre : \_\_\_\_\_

TITULAIRE	POSITION	N° Uniforme
NOM DE FAMILLE & PRENOM		
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

REPLAÇANT

POSITION	N° Uniforme

Signature du manager : \_\_\_\_\_

**Date du match.**

**Nom de l'équipe  
Numéro de la rencontre**

**Nom et prénom des joueurs partant dans l'ordre de frappe  
Si homonyme prénom écrit en entier  
Mention 18U, mutés et étranger**

**Numéros d'uniforme des joueurs partants  
Sans doublon**

**Si DH, le lanceur est noté en 10<sup>ème</sup> position avec son numéro d'uniforme**

**Numéro de position en défense de chaque joueur  
1 à 9 sans doublon**

**Nom et prénom des remplaçants  
Un joueur non listé mais présent au moment du playball sera autorisé à jouer**

**Numéro d'uniforme de chaque remplaçant  
Sans doublon**

**Signature du manager**



# RÈGLES DE TERRAIN



A la demande de l'arbitre, le **manager recevant** précise les **règles de terrain**

**L'arbitre les modules ou les valides** en se basant sur la sécurité des joueurs et le respect des règles (distances minimales, lignes, dugouts et bullpens fermés,...)

Les managers auront la charge de les répercuter à leurs joueurs et coachs



# RAPPELS



A sa discrétion, **l'arbitre** peut rappeler des **points de règles** ou de **fonctionnement** qui lui semblent importantes

accélération du jeu

nouvelles règles en place sur la saison

RGES particuliers au championnat

...



# PLAYBALL



La **conférence** au marbre et **l'échange des line-ups** ont été réalisés

**Tous les joueurs défensifs** sont sur le territoire des bonnes balles sauf le receveur

Le **lanceur** est **en contact avec la plaque** et en possession de la balle

Le **batteur** est **dans la boîte** de frappe

L'équipe offensive a placé **deux coachs** dans les rectangles



# PLAY !





**FFBS**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

# PENDANT LA RENCONTRE





# INTERLOCUTEURS





# INTERLOCUTEURS



Le **manager** est le **seul** habilité à communiquer avec l'arbitre

Les **jugements** ne sont pas **contestables**

L'application d'une règle peut être protestée (**protêt**)

**L'échange verbal est possible** lorsque plusieurs principes sont mis en œuvre



# INTERLOCUTEURS



## MANAGER

Doit demander un **time** et attendre qu'ils soit prononcé avant de quitter sa position

Doit **éviter tout geste** pouvant être interprété comme une **invective**

Doit veiller à **ne pas contacter** l'arbitre et utiliser un **ton** et un **vocabulaire adéquats**

Peut **solliciter** l'arbitre pour qu'il **interroge son partenaire**

Doit **garder son calme** et accepter que **l'échange est terminé**

## ARBITRE

Doit **laisser parler** l'interlocuteur et **l'écouter**

Doit **reformuler la requête**, construire sa réponse et la donner **succinctement**

**Si besoin** doit **consulter son partenaire** pour avis

Doit garder le **contact visuel** avec son interlocuteur (sauf après une expulsion)

Doit **maîtriser sa gestuelle**

Doit **mettre un terme** à l'échange pour **reprendre** le match dès que possible



# STANDARDS D'EXPULSION





# STANDARDS D'EXPULSION



Faire usage de **grossièretés** visant spécifiquement un arbitre

**Insulter** personnellement un arbitre

Avoir un **contact physique** avec l'arbitre

**Expulsion immédiate**



# STANDARDS D'EXPULSION



Refuser de **cesser de discuter**

**Retarder la reprise** du jeu après que l'arbitre ait laissé au manager ou au joueur l'opportunité d'obtenir des éclaircissements

**Avertir** le manager/joueur qu'il a été entendu, et que s'il continue, il sera **expulsé**



# STANDARDS D'EXPULSION



Quitter sa position pour **contester les balles et les strikes** (check swings inclus) ou les **balks**

**Avertir** le manager/joueur qu'il doit arrêter immédiatement  
S'il ignore l'avertissement, il est **expulsé** de la rencontre



# STANDARDS D'EXPULSION



**Faire référence** au visionnage **d'une vidéo, d'une application, d'un service quelconque** administré par le club qui pourrait contredire l'appel

**Faire des mouvements de manière ostentatoire** (sauter sur place, remuer vivement les bras,...) lorsqu'on discute avec un arbitre, ou **bondir du dugout** et faire de grands mouvements envers l'arbitre

**Jeter des objets** hors du dugout

**Expulsion immédiate**





# STANDARDS D'EXPULSION



Commencer une action destinée à **ridiculiser** l'arbitre (par exemple tracer une ligne au sol pour montrer la trajectoire d'un lancer ou retirer son équipement au marbre après avoir subi un strikeout et moins de 2 retraits)

**Expulsion immédiate**



# STANDARDS D'EXPULSION



**Jeter** une partie de **son équipement** pour manifester son mécontentement

Faire usage d'un **avertissement** à la première incartade  
Si la manifestation est jugée sévère : **expulsion immédiate**



# STANDARDS D'EXPULSION



**Ne pas se conformer à un ordre de l'arbitre** de faire ou de ne pas faire quoi que ce soit qui empêche la bonne application des règles et des règlements au titre de la **règle 8.01** (par exemple refuser de rester dans la boîte de frappe après avoir été averti ou refuser de délivrer une pièce d'équipement pour inspection)

## Expulsion



# STANDARDS D'EXPULSION



Entrer sur la surface de jeu pour **contester un avertissement** au titre de la **règle 6.02 (c) (9)** (lancer intentionnel sur un batteur)

**Avertir** le manager/joueur qu'il doit arrêter immédiatement  
S'il ignore l'avertissement, il est **expulsé** de la rencontre



# PROTÊT



Fédération Française de Baseball et Softball



Commission Nationale Sportive Baseball  
Commission Fédérale Jeunes

PROTET

~~RECLAMATION~~

~~CONTESTATION~~

*Veillez rayer les cases ci-dessus inutiles*

Date :	Lieu :	
Championnat :	Catégorie (1) :	Poule :

Rencontre :	Equipe :	Equipe reçue :
Code rencontre :	<input type="text"/>	heure :

Ecrivez	→	L'objet du Protet
ou	→	Les motifs et circonstances de la Réclamation
ou	→	Les motifs de la Contestation



# PROTÊT



Application erronée d'une règle selon le requérant

Le requérant **annonce** vouloir faire un **protêt** dès l'action terminée après une demande de **time accordée** par l'arbitre

Dépôt d'une **garantie**

Dicté à l'arbitre qui **écrit mot pour mot** la situation, les décisions et la règle non (ou mal) appliquée sur le formulaire

**Signé** par le requérant et par l'arbitre

Consigné par l'arbitre

*qui envoie sous 24h tous les documents administratifs à la commission sportive ainsi que son rapport de match dans lequel il peut mettre ses appréciations*



# ARRÊT ET REPRISE



Si les **conditions météorologiques** et **l'état du terrain** ne permettent pas de jouer, l'arbitre doit noter la situation

nombre de retraits

coureurs sur base

batteur en position et son compte

Si interruption, attendre au moins **30 minutes**, puis **continuer tant que cela est possible** (quitte à de nouveau suspendre la rencontre)



# RAIN OUT







# RAIN OUT



**Au-delà** d'une interruption **de 30 minutes**, si l'arbitre estime qu'il est **impossible** de pouvoir reprendre le match, il déclare un **rain out**

**Annulation du 2ème match** seulement **2h après** l'heure du premier playball

En aucun cas, la seconde rencontre d'une journée double ne pourra débuter tant que le premier match n'est pas réglementairement terminé



# MATCH SUSPENDU



Un match est **suspendu** pour les raisons suivantes :

- Couvre-feu
- Limite de temps
- Panne d'éclairage
- Obscurité
- Météorologie

En cas de match interrompu, il ne sera **réglementaire** que si **5 manches** ont été complétées (ou 4,5 si l'équipe recevante mène)



**FFBS**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

# APRES LA RENCONTRE



# FEUILLE DE MATCH



A l'issue de la rencontre, une fois remplie intégralement par le scoreur la feuille de match doit être **signée** :

Par les **deux arbitres**

Par le **manager de chaque équipe** (ou son remplaçant en cas d'expulsion)

S'il n'y a pas eu de protêt, réclamation ou contestation, le club recevant en est responsable



# RAPPORT DE MATCH



 <b>FFBS</b> FÉDÉRATION FRANÇAISE BASEBALL & SOFTBALL Tél : 01 44 68 89 30 <a href="mailto:contact@ffbs.fr">contact@ffbs.fr</a> <a href="http://www.ffbs.fr">www.ffbs.fr</a>	Fédération Française de Baseball et Softball	<i>Adoption :</i> CD 14 décembre 2021
	<b>RAPPORT DE MATCH BASEBALL</b>	<i>Entrée en vigueur :</i> 1 <sup>er</sup> janvier 2022
		2 pages

Rapport à remplir par l'Arbitre en Chef ET les autres Arbitres  
pour y notifier tous les incidents ayant amené à perturber ou interdire le bon déroulement de la rencontre

Date :	Equipe Recevant :	Equipe Visiteur :
--------	----------------------	----------------------

<b>RECLAMATION :</b>	Objet :
<b>CONTESTATION :</b>	Objet :
<b>PROTET :</b>	Objet : <u>Situation de Jeu</u> Nombre de retraits :



# RAPPORT DE MATCH



Formalisé par l'arbitre et **à envoyer par mail** à la **CRS** et à la **CRAB** en cas de :

- Protêt, réclamation, contestation
- Doute sur une identité (par l'arbitre)
- Avertissement explicite
- Expulsion / Convocation comm discipline
- Accident
- Autre qui doit être notifié à son sens



# RAPPORT D'EXPULSION



 <b>FFBS</b> FÉDÉRATION FRANÇAISE BASEBALL & SOFTBALL Tél : 01 44 68 89 30 <a href="mailto:contact@ffbs.fr">contact@ffbs.fr</a> <a href="http://www.ffbs.fr">www.ffbs.fr</a>	Fédération Française de Baseball et Softball	<i>Adoption :</i> CD 14 décembre 2021
	<b>RAPPORT D'EXPULSION</b>	<i>Entrée en vigueur :</i> 1 <sup>er</sup> janvier 2022
		2 pages

Rapport à remplir par l'Arbitre ayant prononcé l'expulsion

Date :	Equipe Recevant :	Equipe Visiteur :
--------	----------------------	----------------------

Nom et Prénom de l'Arbitre :
Position de l'Arbitre :

Nom et Prénom du Joueur Expulsé :
Club du Joueur expulsé :



# RAPPORT D'EXPULSION



Formalisé par l'arbitre et **à envoyer par mail** à la **CRS** et à la **CRAB** qui sont en charge de l'étude et des **sanctions** à appliquer

En fonction de la gravité des faits, la **CRS** et la **CRAB** peuvent engager des **poursuites disciplinaires** auprès de la **FFBS**

Une convocation en commission de discipline fédérale pourra être invoquée





# TRANSMISSION DOCS



L'arbitre centralise les feuilles de match, les eRosters et les différents rapports et doit les envoyer par mail à la **CRS** et à la **CRAB** lorsqu'un de ces évènements est intervenu :

Protêt, réclamation, contestation

Doute sur une identité (par l'arbitre)

Expulsion

Convocation devant la commission de discipline



**FFBS**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

# POINTS DE REGLES



# LE BATTEUR





# LE BATTEUR



## 5.04 (b)

Doit prendre **promptement** sa position

Doit garder **un pied** dans la boîte tout au long de son passage

1<sup>er</sup> refus de prendre position : **Strike**

2<sup>e</sup> refus : **Out**

## 7 sec 3

Prendre position dans les **10 secondes** après le playball

Doit garder **un pied** dans la boîte tout au long de son passage

Avoir les **deux pieds** dans la boîte au **début** de la **motion** du lanceur



# FRAPPE RÉGULIÈRE



Le frappeur doit avoir ses **deux pieds** dans la boîte au moment du **contact** (les lignes font partie de la boîte)

Au Baseball, le pied peut toucher le marbre au moment du contact mais sans être hors de la boîte

Au Softball, le pied ne doit pas toucher le marbre au moment du contact même s'il est en partie dans la boîte (Out)



# ZONE DE STRIKE

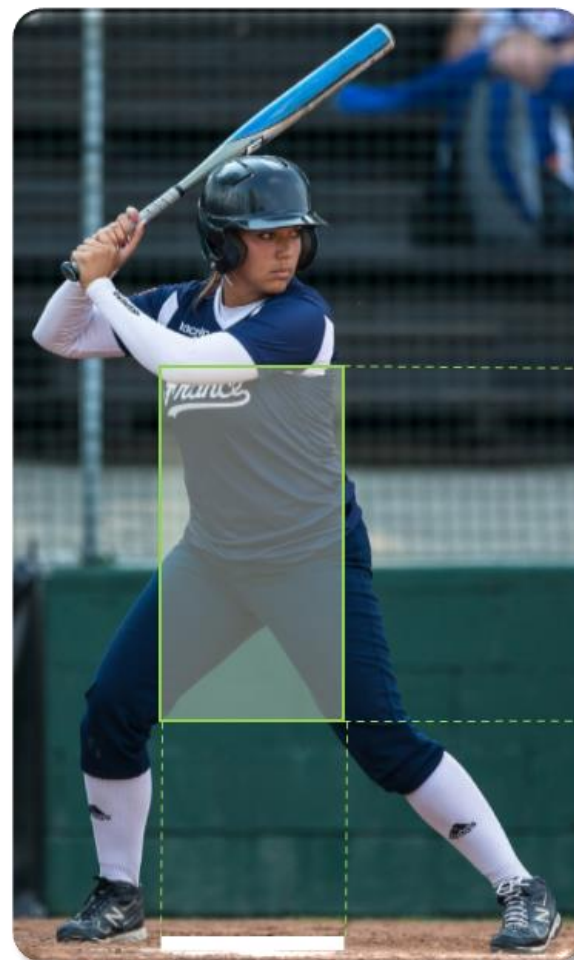


Haut des épaules

Mi-chemin

Haut du pantalon

Sous la rotule du genou



Bas du sternum

Au dessus du genou



# STRIKE : DEFINITION

Le batteur **tente sans succès** de frapper la balle

Le batteur ne tente pas de frapper la balle bien que **tout ou partie** de celle-ci passe **dans la zone** de strike (exception sur ce point en Softball si la balle touche la plaque)

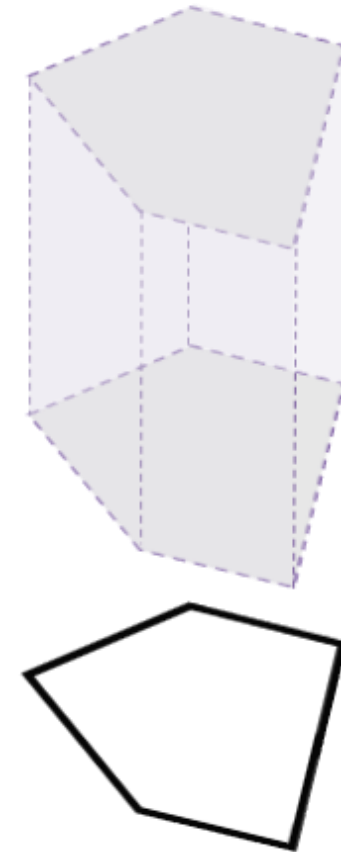
Le batteur, qui compte **moins de deux strikes** contre, lui frappe une **foulball**

Le batteur frappe un **amorti** dans le territoire des **foulballs**

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

La balle en vol **touche le batteur dans la zone** de strike

La balle devient un **ricochet**





# HIT BY PITCH



Il faut obligatoirement deux conditions, au jugement de l'arbitre, pour qu'un hit by pitch soit appelé sur un batteur :

Il **essaie d'éviter la balle**

Il est **touché hors de la zone de strike**

Lorsque le batteur est touché par un lancer, la balle est morte, les coureurs retournent sur leurs bases d'origine et l'arbitre peut donc appeler :

**Ball** si 4<sup>ème</sup> , batteur en 1<sup>ère</sup> sur but sur balles

**Strike** si 3<sup>ème</sup> , batteur retiré sur strikeout

**Hit by pitch** batteur en 1<sup>ère</sup> base, CF avancent d'une base





# INFIELD FLY

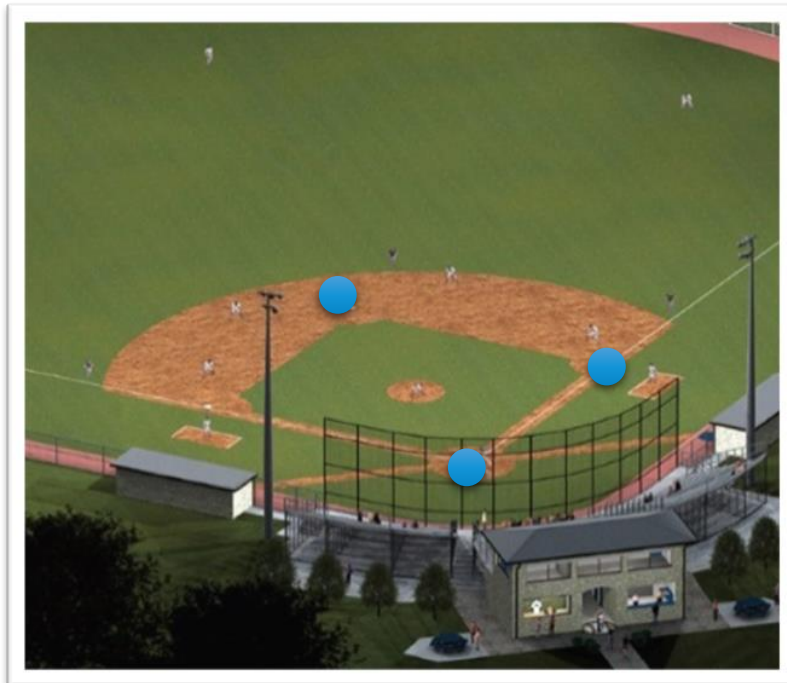




# INFIELD FLY



OUTS ●● BALLS ●●● STRIKES ●●



## Définition

C'est une **chandelle frappée** en territoire des bonnes balles qui **peut être attrapée** par un joueur de champ intérieur avec un **effort ordinaire** alors que la 1<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> base ou la 1<sup>e</sup>, la 2<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup> base sont occupées avant qu'il n'y ait deux retraits



# LE POINT



Le coureur a touché les bases dans l'ordre **avant** que le troisième retrait ne soit réalisé

Baseball **5.08 (a)**

Softball **1.2.5**





# LE POINT



N'est pas marqué si **le troisième retrait** est effectué sur :

## **Le batteur**

Lorsque sa frappe est attrapée de volée

Lorsque la première base est touchée par un défenseur en possession de la balle avant qu'il l'atteigne

Lorsqu'il est touché par un défenseur en possession de la balle avant qu'il atteigne la première base

## **Un coureur**

Forcé : Lorsque la base sur laquelle il est forcé de se rendre est touchée par un défenseur en possession de la balle avant que le coureur l'atteigne

Forcé ou non forcé : Lorsqu'il est touché par un défenseur en possession de la balle alors qu'il n'est pas sur une base et avant que celui sur le point de marquer atteigne le marbre

## **Un appel pour une base non touchée**



# DÉPASSEMENT DE LA 1<sup>E</sup> BASE



## 5.09 (b) (11)

Le batteur devenu coureur est éliminé s'il ne retourne pas **immédiatement** à la première base après l'avoir dépassée en courant ou en glissant.

S'il essaye de rejoindre la deuxième base, il est retiré quand il est touché par un défenseur en possession de la balle.

Si il démarre vers l'abri des joueurs ou vers sa position, et ne retourne pas immédiatement vers la première base, il est retiré sur appel quand il est touché ou que la base est touchée par un défenseur en possession de la balle.



# OCTROI D'UNE BASE



Situation	Balle	BC	CF	CNF	Règle
But sur balles	En jeu				5.05.b.1
Hit by pitch	Morte				5.05.b.2
Interférence d'un déf/arbitre sur b frappée	Morte				5.06.c.6
Lancer bloqué dans équipement du rec/arb	Morte				5.06.c.7
Lancer ou pickoff en deadball territory	Morte				5.06.b.4 H
Balk	Morte				5.06.b.3 A
Défenseur chute en DBT avec la balle	Morte				5.12.b.6
Lancer touche un coureur en vol de marbre	Morte				5.06.c.8



# OCTROI DE DEUX BASES



Situation	Balle	BC	CF	CNF	Règle
Balle sort du FBT à moins de 76,20m	Morte				5.05.a.5
Ground Rule Double	Morte				5.05.a.6
Passage au travers de la cloture ou bloquée	Morte				5.05.a.7
Défenseur dévie balle frappée en DBT	Morte				5.05.a.8
Relais dans le DBT	Morte				5.06.b.4 G



# OCTROI POUR ÉQUIPEMENT DÉTACHÉ



Balle touchée par équ. détaché	Balle	BC	CF	CNF	Règle
Sur une balle lancée	En jeu	1	1	1	5.06.b.4 H
Sur un relais	En jeu	2	2	2	5.06.b.4 D 5.06.b.4 E
Sur une frappe	En jeu	3	3	3	5.06.b.4 B 5.06.b.4 C
Sur une frappe qui sort du FBT selon jugement de l'arbitre	Morte	HR	HR	HR	5.06.b.4 A





# BALK





# BALK



Le lanceur doit retirer par l'**arrière** de la plaque son **pied pivot** en premier s'il veut quitter sa position

## 6.02 (a)

Alors qu'un ou plusieurs coureurs sont sur les bases, il y a balk quand :

(1) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque du lanceur, **accomplit un mouvement** quelconque naturellement **associé** avec son lancer et qu'il **n'effectue pas son lancer**



# BALK



- (2) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque, **simule un relais** vers la **première** ou la **troisième base** et ne complète pas ce relais
  
- (3) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque, ne fait pas **un pas directement en direction** d'une base avant de relayer vers celle-ci
  
- (4) Le lanceur, alors qu'il touche la plaque du lanceur, **relaie** ou simule un relais vers une **base inoccupée**, sauf si c'est pour y **effectuer un jeu**
  
- (5) Le lanceur effectue un **lancer irrégulier** (un lancer rapide ne laissant pas le temps au frappeur d'être prêt)



# BALK



- (6) Le lanceur **lance la balle** en direction du batteur alors qu'il **ne fait pas face au batteur**
- (7) Le lanceur effectue un **mouvement** quelconque naturellement **associé avec son lancer** alors qu'il **ne touche pas la plaque** du lanceur
- (9) Le lanceur, **sans être en possession de la balle**, se tient **sur la plaque** de lanceur ou **l'enjambe**, ou encore, ne touchant pas la plaque, **simule un lancer**



# BALK



(10) Le lanceur, après avoir pris une position régulière de lancer, **enlève une main** de la balle autrement que pour véritablement lancer vers la plaque de but ou pour relayer vers une base

(11) **La balle glisse ou tombe** accidentellement ou volontairement de la main ou du gant du lanceur alors qu'il est **en contact avec la plaque** du lanceur

(13) Le lanceur **lance**, à partir de la position avec arrêt **SET**, sans parvenir à un **arrêt complet**



# INTERDITS DU LANCEUR



**6.02 (c)** Le lanceur ne doit pas :

**(1)** Alors qu'il est dans le cercle de 5,48 m de diamètre autour du monticule, **toucher la balle** après avoir **porté ses doigts à sa bouche ou à ses lèvres**, ni toucher sa bouche ou ses lèvres alors qu'il est contact avec la plaque du lanceur





# INTERDITS DU LANCEUR

(2) **Cracher** sur la balle, dans l'une ou l'autre de ses mains ou sur son gant

(3) **Frotter la balle** contre son gant, sa personne ou ses vêtements

(4) Appliquer une **substance étrangère** quelconque sur la balle

(5) **User la balle** d'une façon quelconque





# INTERDITS DU LANCEUR



(7) Avoir sur lui ou en sa possession, une **substance étrangère** quelconque







# INTERDITS DU LANCEUR



**(9) Lancer intentionnellement** sur un batteur.

Si, selon l'arbitre, une telle infraction est commise il peut, soit :

**(A) Expulser** le lanceur, ou le manager et le lanceur, de la rencontre

**(B) Avertir** le lanceur et les managers des **deux équipes** qu'un autre lancer similaire sera suivi de l'expulsion immédiate de ce lanceur (ou de tout lanceur lui succédant auteur d'un tel lancer) et du manager



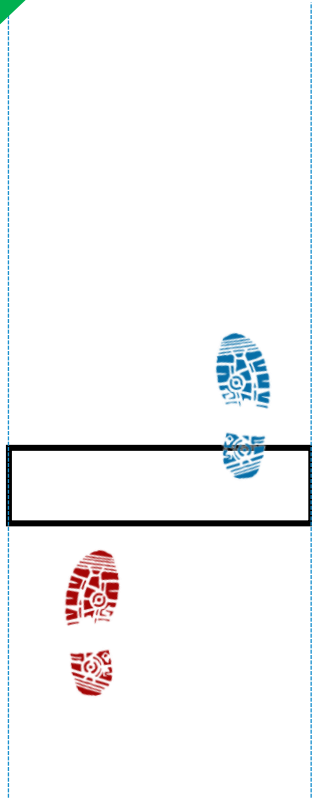


# LANCER DE SOFTBALL

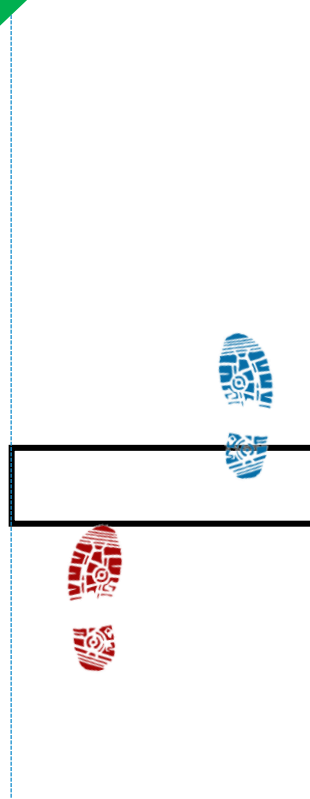




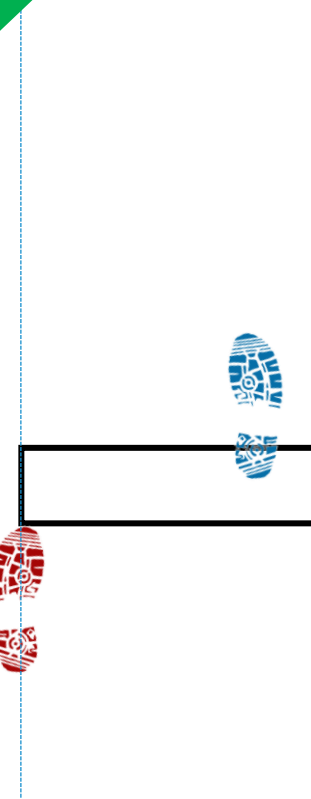
# LANCER DE SOFTBALL



Pied pivot sur la plaque  
Pied libre derrière



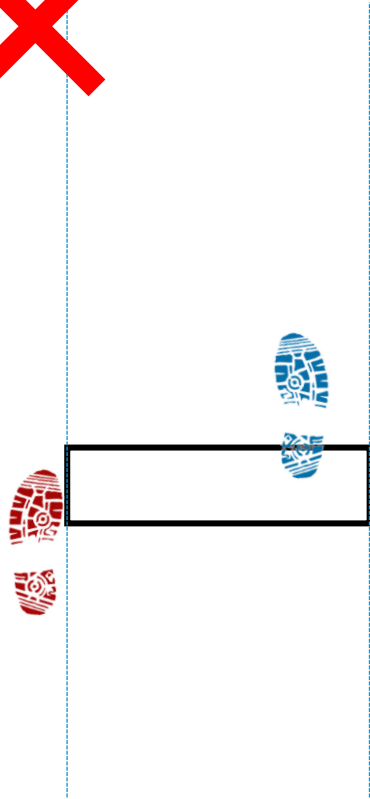
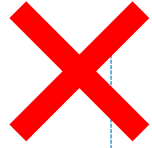
Pied pivot sur la plaque  
Pied libre en contact



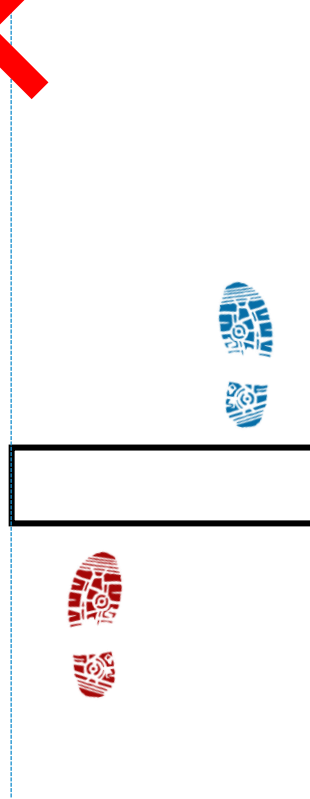
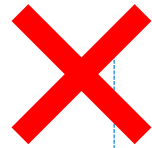
Pied pivot sur la plaque  
Pied libre en contact



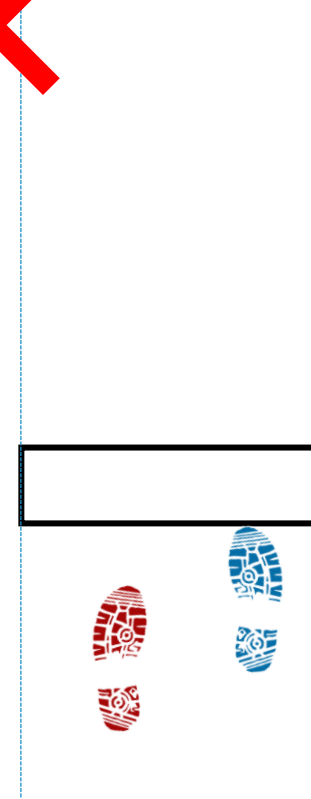
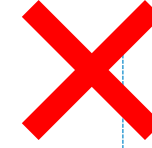
# LANCER DE SOFTBALL



Pied pivot sur la plaque  
Mouvement pied libre vers l'avant  
à l'extérieur



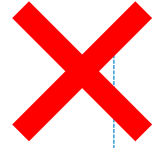
Pied pivot sans contact  
Pied libre sans contact



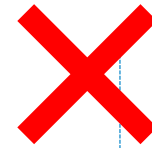
Pied pivot à l'arrière  
Pied libre sans contact



# LANCER DE SOFTBALL



Pied pivot sur la plaque  
Pied libre démarre à l'extérieur



Pied pivot sans contact  
Pied libre vers l'arrière



# LANCER DE SOFTBALL



La prise de **signaux** doit se faire  
**mains séparées**





# LANCER DE SOFTBALL



Temps **d'arrêt mains jointes** et  
devant le corps de 2 à 5 secondes





# LANCER DE SOFTBALL



Le lanceur ne doit faire **aucun mouvement** lié au lancer **sans délivrer** la balle au frappeur

Le lanceur ne doit pas **enlever la main** de la balle

Le lanceur ne doit pas faire **d'élan vers l'avant ou vers l'arrière**

Le lanceur ne doit pas envoyer la balle **à deux mains**





# LANCER DE SOFTBALL



Le lanceur ne doit pas utiliser une rotation dans laquelle il y a un **arrêt** ou **l'inversion** du mouvement vers l'avant

Le lanceur ne doit pas faire **deux révolutions** du bras sur le lancer en moulinet



# LANCER DE SOFTBALL



Le lâcher doit être un mouvement **par en-dessous**, avec la main sous la hanche, du poignet et pas plus loin que le coude

Le lâcher de la balle et le suivi de la main et du poignet doit être **en avant** et au-delà de la ligne droite du corps



# LANCER DE SOFTBALL



Le **pied pivot** doit rester **en contact avec la plaque** du lanceur avant le début du lancer

Le **pied pivot** doit rester **en contact** avec la plaque du lanceur à tout moment **avant le glissé** vers l'avant, **le saut ou le bond**

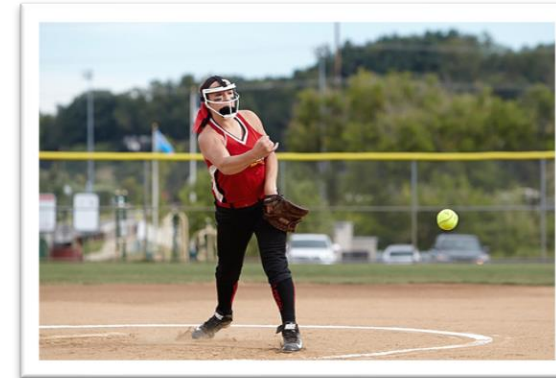




# LANCER DE SOFTBALL



Le lanceur peut faire **un pas avec le pied libre simultanément** avec la sortie de la balle

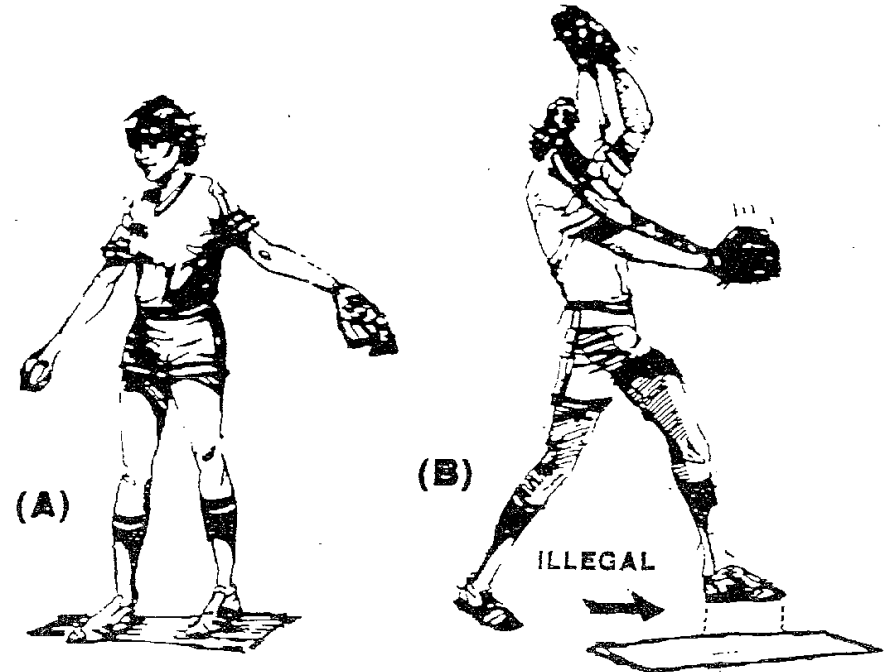




# LANCER ILLÉGAL



Enlever le pied de la plaque de lanceur et y revenir provoquant ainsi un mouvement de balancier est un acte illégal



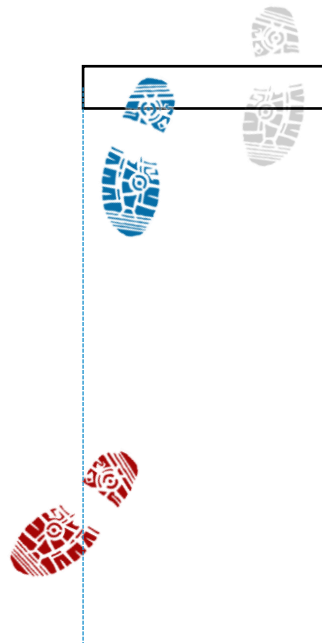


# LANCER ILLÉGAL

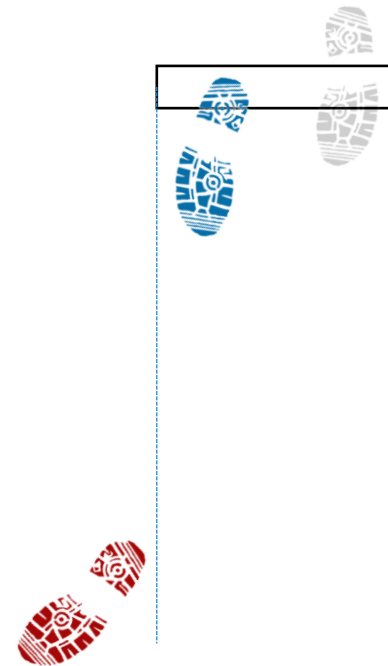


**Repose du pied libre** après le lancer

Légal



Illégal





# LANCER ILLÉGAL



**6 sec 11**

Balle glissant de la main du lanceur

Une **balle** est accordée au frappeur

La balle reste **en jeu**

Les coureurs peuvent avancer à leurs risques et périls





# LANCER ILLÉGAL



Le frappeur est crédité d'une **balle**

Tous les coureurs **avancent** d'une base

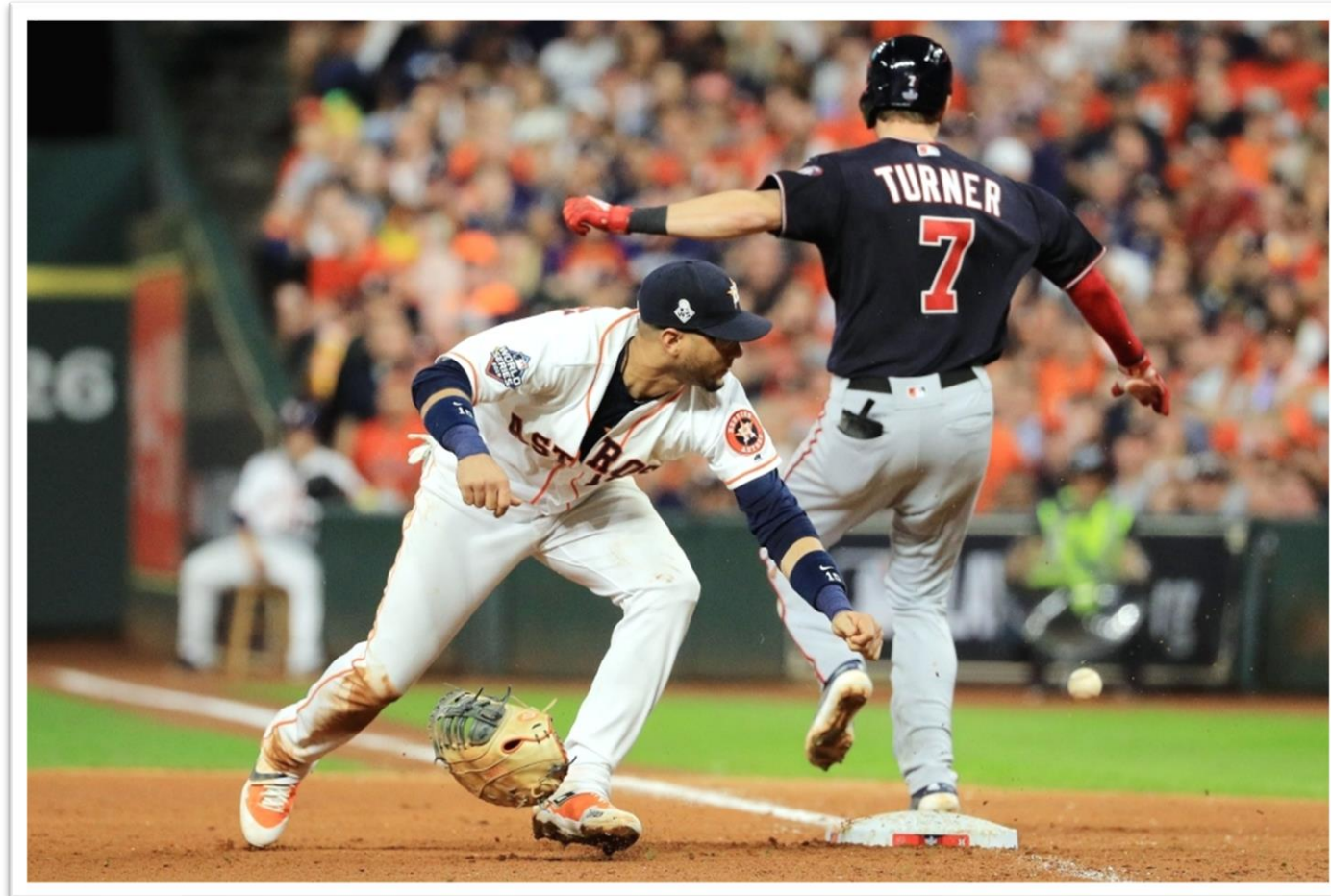
Tous les arbitres peuvent appeler un lancer illégal

Le statut de la balle est une **balle morte retardée**





# INTERFÉRENCE





# INTERFÉRENCE



## BASEBALL RÈGLE 6.01

### A. OFFENSIVE

1. Un coureur
2. Un batteur
3. Un coach
4. Le public
5. Un arbitre

### B. DEFENSIVE

1. Le receveur
2. La défense

## SOFTBALL

## SEC. 60

### A. OFFENSIVE

1. Un coureur
2. Un batteur
3. Un coach
4. Le public
5. Un arbitre



# INTERFÉRENCE



## Principes généraux

La balle est **morte**

Le joueur **fautif** est **retiré**

**Aucune progression** accordée aux coureurs  
(sauf si c'est le résultat d'une avancée sur coureur forcé par BC)



# INTERFÉRENCE



Sur une **interférence défensive** (Baseball)

Si le **batteur** atteint la **première base** et tous les **coureurs** ont progressé **d'au moins une base** sans être retirés, l'interférence est **négligée**

Sinon le **batteur** se voit accorder la **1<sup>e</sup> base** et tous les **coureurs forcés avancent**

Le manager a la possibilité de prendre **l'option** du jeu tel qu'il s'est déroulé



# OBSTRUCTION





# OBSTRUCTION



## BASEBALL RÈGLE 6.01

Action par laquelle un **défenseur**, n'étant pas en possession de la balle ni en position pour attraper une balle, **gêne** la progression d'un **coureur**

## SOFTBALL SEC. 60

Action par laquelle un **défenseur**, n'étant pas en possession de la balle ni en position pour attraper une balle, **gêne** la progression d'un **coureur**

Action par laquelle un **défenseur** **gêne** le **frappeur**



# OBSTRUCTION



Si le **batteur** atteint la **première base** et tous les **coureurs** ont progressé **d'au moins une base** sans être retirés, l'obstruction est **négligée**

Sinon le **batteur** se voit accorder la **1<sup>e</sup> base** et tous les **coureurs forcés avancent**

Le manager a la possibilité de prendre **l'option** du jeu tel qu'il s'est déroulé



# COLLISION AU MARBRE







# COLLISION AU MARBRE

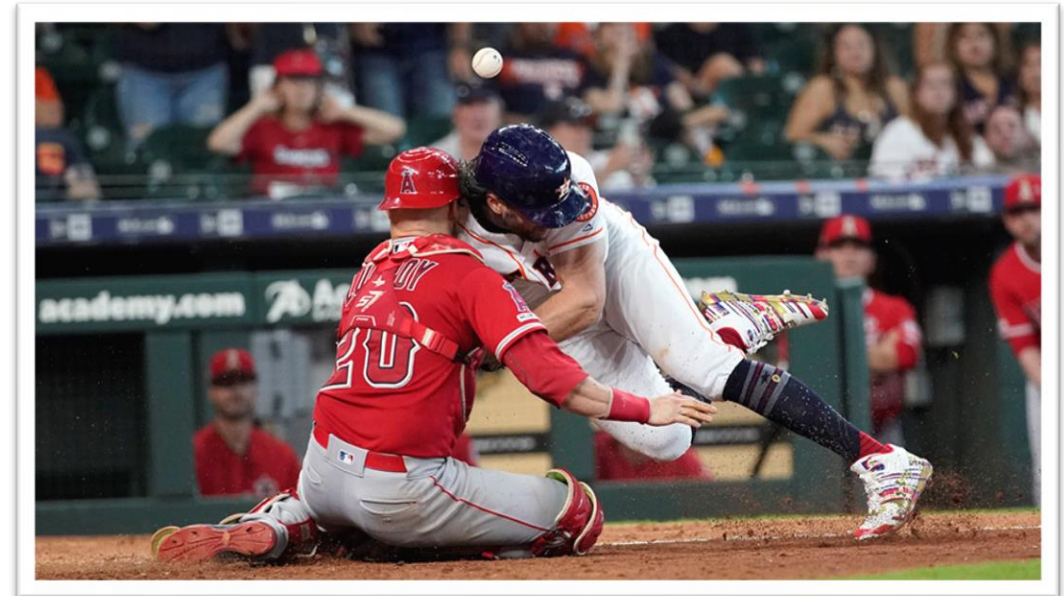


**Evitable** (accès au marbre libre)

Le coureur quitte le couloir de course : **Interférence**

Le coureur commet un acte inacceptable ou malicieux :

**Expulsion**





# COLLISION AU MARBRE



## 6.01 (i) (1)

Un **coureur** tentant de marquer ne doit pas **dévier** de son couloir allant directement à la plaque de but en vue d'initier un **contact** avec le **receveur**.

Si un coureur tentant de marquer provoque un contact avec le joueur couvrant la plaque de but de cette manière, l'arbitre devra déclarer le **coureur retiré** sans se soucier de savoir si le joueur défendant la plaque de but conserve la possession de la balle.



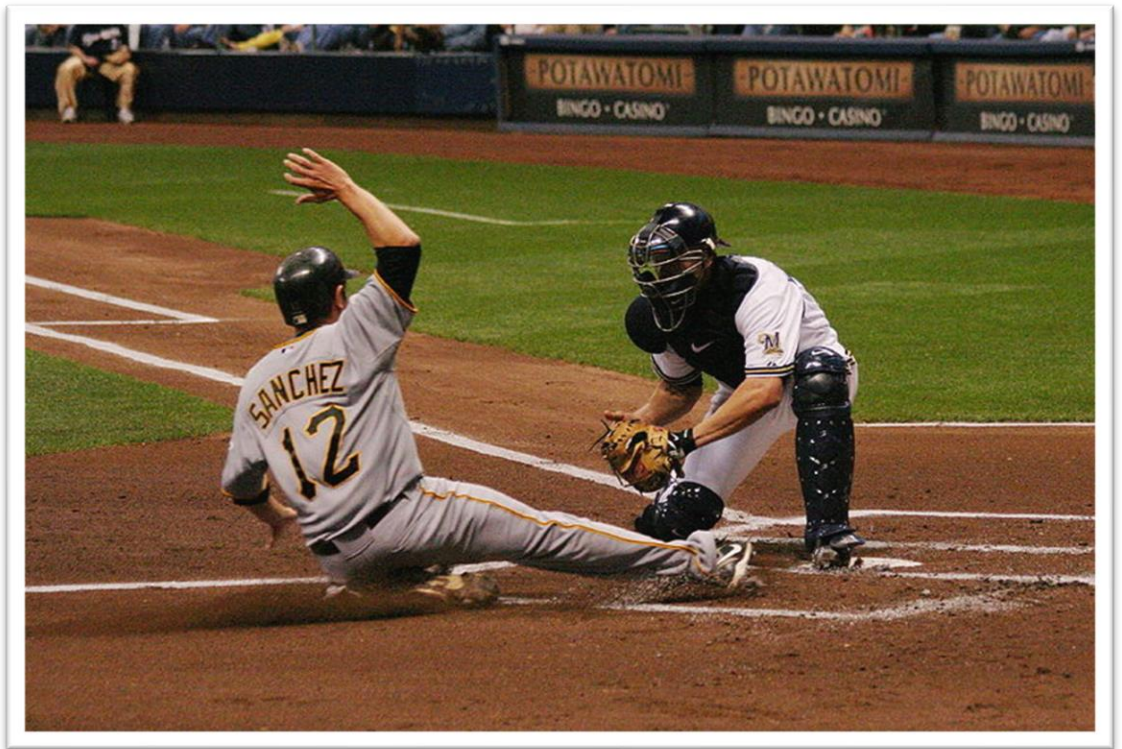
# COLLISION AU MARBRE



**Inévitable** (accès au marbre bloqué)

Blocage du couloir de course par le receveur autorisé s'il est en possession de la balle ou se déplace pour attraper un relais

Sinon **Obstruction**





# COLLISION AU MARBRE



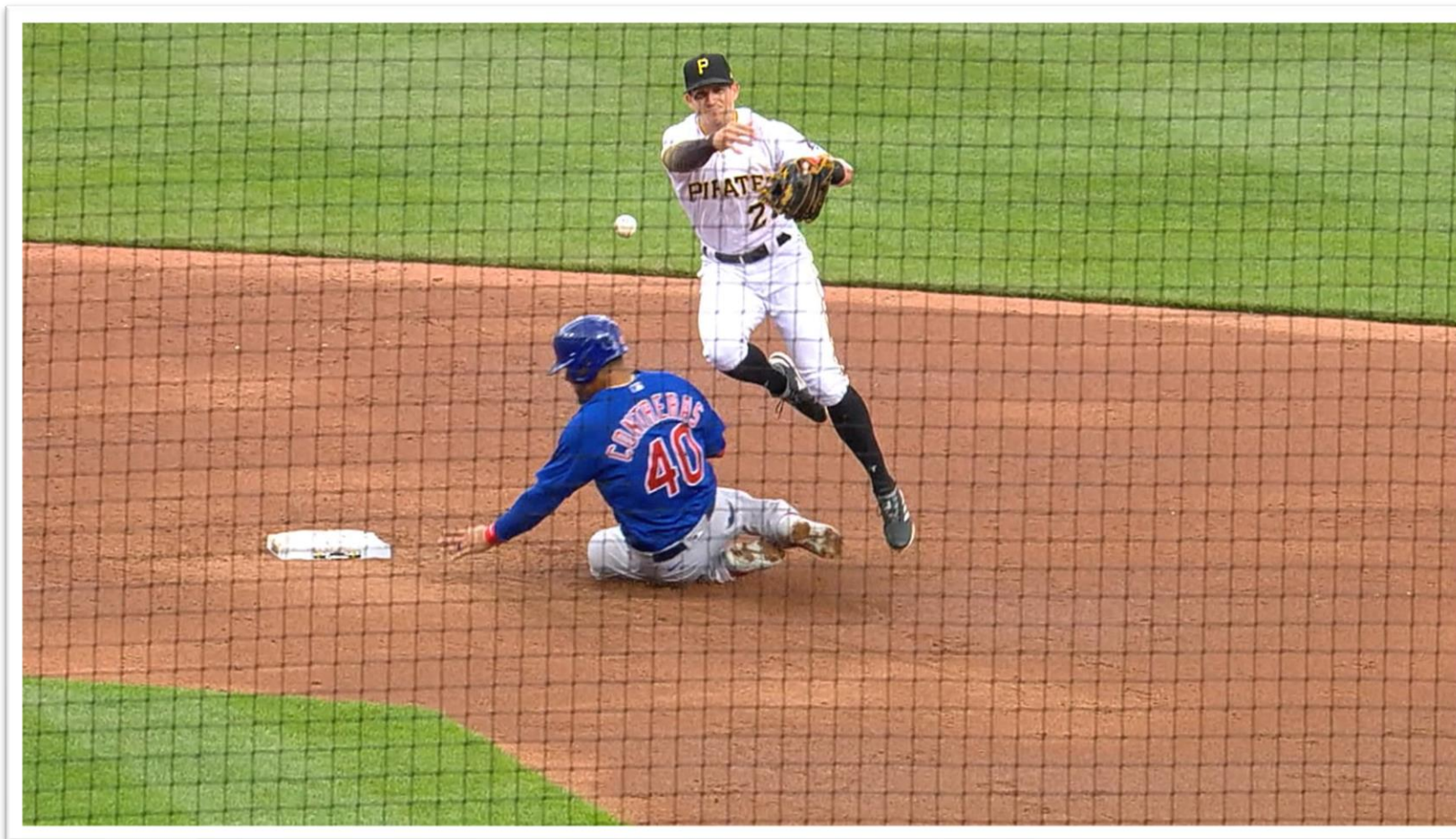
## 6.01 (i) (2)

A moins qu'il ne soit en possession de la balle ou pour une tentative justifiée d'attraper un relais, le **receveur** ne doit pas **bloquer le chemin** du coureur tentant de marquer.

Si, le receveur, n'étant pas en possession de la balle, bloque le couloir de course du coureur, l'arbitre devra appeler ou signaler le coureur «**SAFE**».



# GLISSADE SUR BASE





# GLISSADE SUR BASE



## 6.01 (j)

Lorsqu'un **coureur** glisse de façon non autorisée et provoque (ou tente de le faire) un **contact** avec un joueur de champ dans le but de casser un **double jeu**, une **interférence** sera appelée.

Lorsque l'arbitre détermine que le coureur a violé cette Règle 6.01(j), il **retire le coureur et le batteur-coureur**



# GLISSADE SUR BASE



## 6.01 (j)

Pour l'application de cette Règle 6.01, une glissade est autorisée (bona fide slide) lorsque le coureur :

Commence sa **glissade** (entre en contact avec le sol) **avant** d'atteindre la base

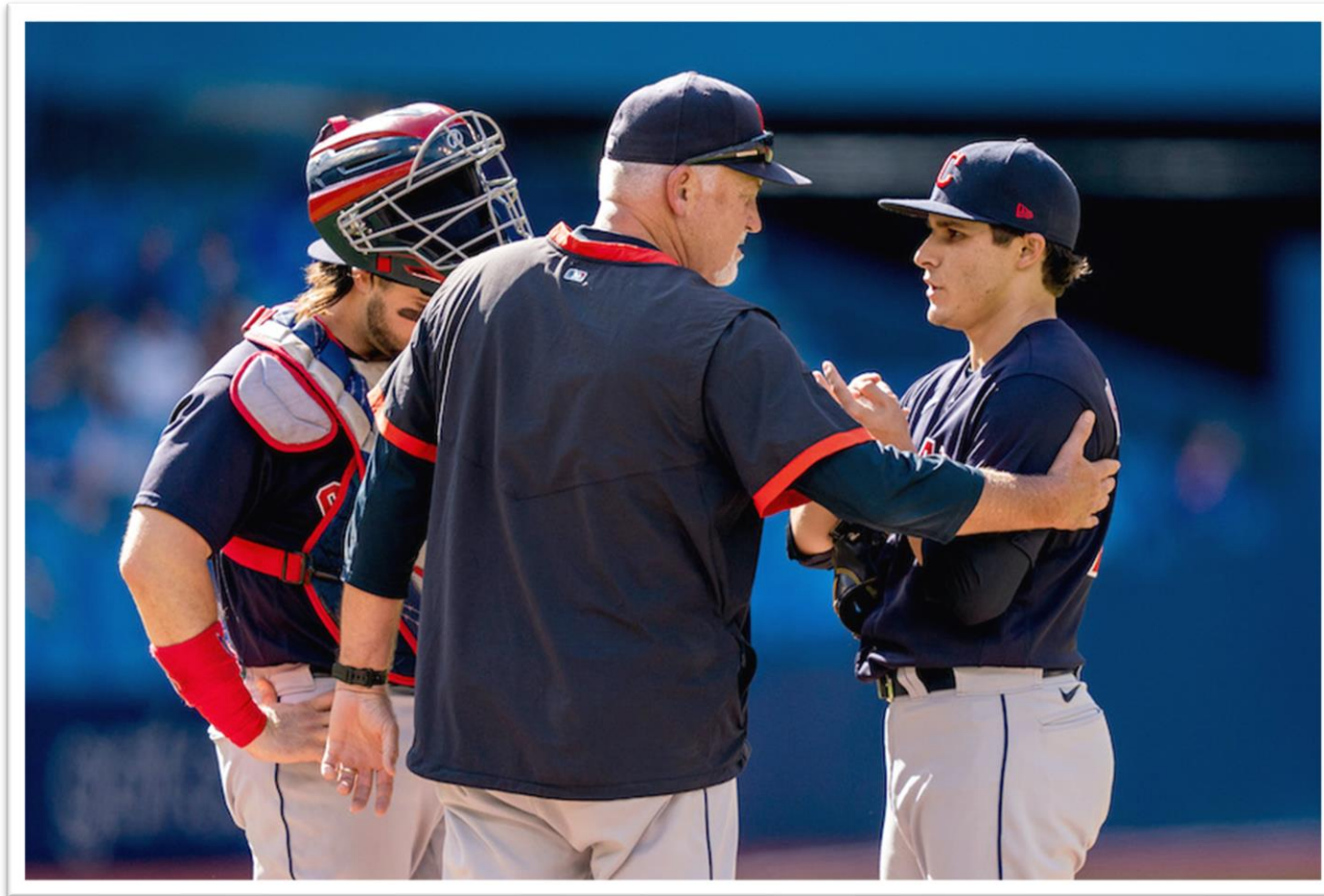
Tente et peut **atteindre** la base avec ses mains ou ses pieds

Tente et peut **rester** sur la base (à l'exception de la plaque de but) après avoir effectué sa glissade

Glisse pour atteindre la base, **sans changer** de direction dans le but d'initier un **contact** avec un joueur de champ



# VISITES







# VISITES



Une **deuxième visite** au **même lanceur** au cours d'une même manche entraîne le **retrait automatique**, de la rencontre, dudit lanceur.

Le nombre de **visites** au monticule sans changement de lanceur est **limité** à **cinq** par équipe, pour **9 manches**. Lors de chaque manche supplémentaire, chaque équipe bénéficie d'une visite supplémentaire sans changement de lanceur.



# VISITES



Le déplacement d'un **manager** ou d'un **coach** au monticule pour **rencontrer le lanceur** constitue une **visite**.

Le déplacement d'un **joueur** quittant sa position pour **s'entretenir avec le lanceur**, incluant un lanceur quittant le monticule pour s'entretenir avec un autre joueur constitue une **visite**, sans tenir compte de l'endroit où de déroule la visite, ni de la durée de cette dernière.



# VISITES



**L'arbitre** de plaque **peut**, à la demande du receveur, **autoriser** ce dernier à faire une **brève visite** au monticule. Toutefois, toute visite au monticule résultant d'une «mécompréhension » avant que l'équipe n'ait épuisé son nombre de visites autorisées, vient en déduction de ces dernières.

Lorsqu'un **joueur en position** effectue une visite **après** que son équipe a atteint son **nombre de visite allouées**, il peut être **expulsé** s'il ne retourne pas à sa position à la demande de l'arbitre ; cela n'entraîne pas l'exclusion du lanceur.



# LIENS UTILES



**CRS LAURABS :**

[sportive.baseball@laurabs.com](mailto:sportive.baseball@laurabs.com)

06.74.82.83.76

**CRAB LAURABS :**

[francoisxavier.chaffois@ffbs.fr](mailto:francoisxavier.chaffois@ffbs.fr)

06.19.19.62.59

**Référent FFBS :**

[aina.rajohnson@ffbs.fr](mailto:aina.rajohnson@ffbs.fr)

06.08.09.98.66



# LIENS UTILES



**Page CNAB** (boîte à outils, présentations, vidéos,...)

<https://ffbs.fr/arbitrage-baseball/>

**Page CNAS** (boîte à outils, présentations, vidéos,...)

<https://ffbs.fr/commission-arbitrage-softball/>



# LIENS UTILES



## **Rapport de match :**

<https://ffbs.fr/wp-content/uploads/2021/12/Rapport-de-match-CD-14.12.2021.pdf>

## **Rapport d'expulsion :**

<https://ffbs.fr/wp-content/uploads/2021/12/Rapport-dexpulsion-CD-14.12.2021.pdf>

## **Formulaire Protêt – Réclamation – Contestation :**

[http://ffbs.fr/wp-content/uploads/2016/12/Formulaire\\_protet\\_reclamation\\_contestation\\_baseball\\_CD\\_12.12.15.pdf](http://ffbs.fr/wp-content/uploads/2016/12/Formulaire_protet_reclamation_contestation_baseball_CD_12.12.15.pdf)



**FFBS**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

# QUESTIONS ?



**FFBS**

FÉDÉRATION FRANÇAISE  
BASEBALL & SOFTBALL

# MERCI À TOUS !