RÈGLEMENTS 2019

www.slo-pitch.com

$8.00
Imprimé au Canada

WICKED

mizuno

L'ARBITRE

DEVENEZ UN OFFICIEL S.P.N.

COURRIEL: dede@abacom.com

SLO-PITCH NATIONAL SOFTBALL INC.

SLO-PITCH NATIONAL

RÈGLEMENTS OFFICIELS DE BALLE LENTE S.P.N. 2019

SLO-PITCH NATIONAL

Slo-Pitch National Softball Inc. maintien le droit de faire les changements à la réglementation en tout temps.

S.P.N. encourage ses membres à soumettre leurs demandes de changements à la réglementation, par écrit, avant le 2 août 2019. Les recommandations seront revues à l'assemblée annuelle générale à la fin de 2019.

NOTE : Ce livre de règlements régit le Championnat National et Slo-Pitch National n'oblige pas les ligues ou les tournois de suivre ces règlements. Cependant, le comité des règles vous assure que la sécurité est primordiale et suggère que la réglementation S.P.N. soit suivie à tous les niveaux. Les assurances pourraient ne pas couvrir certains événements si cette réglementation n'est pas suivie. SEULS LES BÂTONS PORTANTS LE DERNIER SCEAU USSSA 2012 (1,20) PEUVENT ETRE UTILISÉS AUX TOURNOIS SPN.
ASA 2000 ET 2004 NE PEUVENT PLUS ETRE UTILISÉS

S.P.N. se réserve le droit de refuser toute équipement qui ne respectera pas les normes C.S.A. ou ceux établies par La N.O.C.S.A.E.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

Règlement # 1; Le Terrain de Jeu

Règlement # 2; Équipement

Règlement # 3; Définitions

Règlement # 4; Règlements de Jeu

Règlement # 5; Joueurs, Substituts

Règlement # 6; Le Lanceur

Règlement # 7; Le Frappeur

Règlement # 8; Le Coureur

Règlement # 9; Balle En Jeu / Balle Morte

Règlement # 10; Les Arbitres

Règlement # 11; Le Pointage

Règlement # 12; Mixte

Règlement # 13; Maître / Senior

Règlement # 14; Operation D'un Tournoi.

ANNEXE: Programme D'assurance SPN

Nous Suivre

http://twitter.com/spnslopitch
http://www.facebook.com/pages/Slo-Pitch-National/142722722411946
http://www.pinterest.com/spnslopitch/
https://www.youtube.com/channel/UCAH0gIUTWZSObWcY8EZ0xBA
https://www.instagram.com/slopitchnational/

INDEX

Age :
Arbitres : Reg; 10-2B Maîtres / Seniors : REG; 13-1 Minimum : STG&OR 2A-C

Abri des joueurs :
Définition : REG; 3-13

Accorder 4 buts :
Action : REG; 7-11, REG; 8-7A2
Définition : REG; 3-37

Arbitre : REG;10

Arrêt du Jeu :
Définition : REG ;3-82,
REG; 9-3U, REG; 10-4D,
REG; 10-12B, E, F

Attrapé Illégale :
Frappeur / Coureur:
REG; 8-6H, REG; 10-4F
Définition : REG; 3-43, REG; 7-4

Attrapée :
Définition : REG; 3-17

Au Jeu :
Définition : REG; 3-69, REG; 9-1
REG; 10-11A

Aux Risques :
Coureur : REG; 8-6,-9 Définition : REG; 3-45 Frappeur / Coureur : REG; 8-2

Ball en Jeu :
Arête du jeu : REG 10-12G, REG 9-2
Définition : REG 3-54

Balle :
Définition : REG; 3-3
Signal : REG; 10-11 D
Une balle : REG; 7-7
La Balle : REG ;2-24.5

Balle Bloquée :
Coureur : REG ;8-7C, G
Définition : REG; 3-14

Balle Coupée :
Arbitre : REG; 10-5D, G1
Définition : REG; 3-20
Retiré : REG; 7-3C

Balle en Vol :
Définition : REG; 3-44

Balle Frappée :
REG; 7--8,-9,-10
Définition : REG ;3-8
En Jeu : REG; 9-2C, D, I, K, M
Morte. REG; 9-3T
Touche Frappeur :
REG; 8-4A, REG; 9-3H
REG ;10-5G3

Balle Morte :
Définition : REG; 3-25
Jeu D'Appel : REG; 6-9
Règles : REG ;9-3
Retardé : REG; 3-26

Balle Piéger :
Définition : REG ;3-83

Ballon Sacrifice :
Définition : REG ;3-74

Bâton Modifié:
Définition :REG; 2-1, REG; 3-1

Bâton Illégale :
Définition : REG; 2-1
REG; 7-3M

Bonne Balle :
Définition : REG; 3-29
En Jeu : REG; 9-2K, L
Frappée Légalement :
R E G ;7-8, -9, REG; 8-2, -3,
REG; 8-4-6
Signal: REG;10-11 (I)

Bris D'égalité :
Définition : REG ;3-81
REG; 4-4B

Buts :
REG ;8-1,-5,-8A, 9A-C,9-2, O
Définition: REG; 3-4
Déplacé: REG; 8-8C,
REG ; 9-2R
Dimensions : REG; 2-4

But Double :
Définition: REG; 3-27, Reg: 2-5
Retiré: REG: 8-4L

Buts sur Balle:
But Accordé: REG:8-3A
Définition: REG; 3-4
Intentionnel; Reg; 10-11 E

Casque Protecteur :
Définition : REG 2-8

Cercle D'attente:
Définition: REG: 1-6, REG: 3-60

Champ Extérieure
Définition: REG; 3-63

Champ Intérieure :
Définition: REG; 3-46

Chandelle Attrapée :
REG; 7-3-O, REG; 9-F
Échappée; REG; 7-3H
Définition: REG; 3-17

Chandelle Intérieure :
Arbitre: REG; 10-5G2,
REG; 10-11R, S, T
Balle en Jeu : REG; 9-2G
Frappeur Retiré : REG; 7-3,O
Définition : REG; 3-47

Conférences:
Défensive: REG; 6-10
Nombres: REG; 8-13
Offensive: REG; 7-12
Définition: REG; 3-19

Corridor:
Définition : REG; 3-6 REG; 9-2S
REG 8-4G, REG 8-5-O

Coup de Circuit :
Définition : REG; 3-38

Coup Retenu :
Arbitre : REG; 10-5D, G
Définition : REG; 3-15
Frappeur Retiré : REG; 7-3C

Coureur de Courtoisie :
Maîtres : REG; 13-2
Règles: REG; 8-1

Courses sur les Buts :
Balle en Jeu : REG; 9-2M, O, P, T,
REG; 8-4,-5
Définition : REG; 3-7
Courses sur les Buts :

Balle en Jeu : REG; 9-2M, O, P, T,
REG; 8-4,-5

Définition : REG; 3-7

Mixte : REG; 13-4

Quitte le Jeu : REG; 8-9A, D

Règles : REG; 8

Retiré : REG; 8-5Q, R, T, REG; 10-4B
Retourne : REG; 8-10

Double Jeu :

Définition : REG; 3-28

Élan :
Définition : REG; 3-52

Entraineur :
Conduite : REG; 5-9,-10 Conférence :
REG; 7-12
Définition : REG; 3-21
Interférence : REG ; 8-5F, J, K
Rectangles : REG ; 3-22, REG; 1-11

Équipe :
Définition : REG; 5-1,-3,-4

Équipe Offensive :
Définition : REG; 3-59

Équipe Receveuse :
Définition : REG; 3-49

Équipement :
Définition : REG; 2
Sécurité : REG; 2-11, REG; 2-10

Équipes Défensive :
Définition : REG; 3-25
Positions : REG; 5-2

Fausse Balle :
Balle Morte :REG; 9-3I, REG; 10-11G
Coup Légale : REG; 7-9
Définition : REG; 3-35
Balle Ricochet : REG; 7-10,

Feinte de Toucher :
Définition : REG; 3-31

Flèche :
Définition : REG 3-53
Échappée : REG; 7-3H, REG ; 9-3K

Frappeur :
Balle enjeu : REG; 9-2C
But Accordé : REG; 8-3
Définition : REG; 3-9
Retiré : REG; 7-3
Retiré si : REG; 9-3F, G, H, J

Frappeur / Coureur :
Définition : REG; 3-10
Règles : REG; 8-2,4
Retiré : REG; 8-4

Frappeur en Attente :
Définition : REG; 7-5

Frappeurs Illimités :
Définition : REG ; 5-3, REG; 3-86
REG; 7-1, REG ;12-1

Frappeur Zone
REG; 7-3, 7-6, .

Gagnant :
Définition : REG; 4-5

Gant :
Définition : REG; 2-6
Illégale : REG; 7-4
Jeu D'appel : REG; 6-8,-9

Gérant :
Conférence : REG; 3-19
Définition : REG; 3-55
Discipline : REG; 10-4C
Faire un Changement :REG; 5-6A,
REG; 10-5I
Interférence : REG; 9-3Q
Ordre des Frappeurs :
REG ;5-3D, REG; 5-7B, REG; 7-2

Glissade :
Définition : REG; 3-64, REG; 8-4F

Interférence :
Coureur : REG; 7-3F, REG; 8-4G, I, J,
REG; 8-5F, H
Définition : REG; 3-50 REG; 8-5J, K,
REG; 9-3Q
Frappeur : REG; 5-5
Joueur : REG; 7-3G, REG; 7-5D,
REG; 8-5L, REG; 9-3L
Spectateur : REG; 3-50 C,
REG; 7-3L, REG; 9-3S
Verbal: REG; 3-50 B, REG; 8-5B

Jeu D'appel :
Définition **:** REG; 3-2
Balle en Jeu : REG; 6-8
Balle Morte : REG; 6-9

Jeu Forcé :
Définition : REG; 3-34
Retiré : REG; 8-5N

Joueur de Champ
Coureur Retiré : REG; 8-5
Définition : REG; 3-32
Frappeur Retiré : REG ; 7-3H, J, L, O,
REG; 8-4

Joueur Éligible :
Définition : Règles Tournoi 1, 2

La Partie :
Définition : REG; 4

Lancer Annulé :
Définition : REG; 6-5

Lancer Illégale :
Définition : REG; 3-41, REG; 7-7

Lancer Légale :
Définition : REG; 6

Lancer Rapide :
Définition REG; 3-72, REG; 6-11

Lanceur :
Définition : REG; 3-66, REG; 6-1- 7- 11
Position : REG; 5-2

Ligne de Course :
Définition : REG; 3-6
Hors ligne : REG; 8-4G, REG; 8-5 O
En jeu. REG; 9-2S

Ligne de Non-Retour :
Définition : REG; 3-23 , REG ;1-9,

Limite de Circuit :
Définition : REG; 7-11 REG ; 8-7A
R E G; 8-14,

Losange :
Dimensions : REG; 3-70, REG; 1-1,1-4

Manche :
Définition REG; 3-48, REG; 4-4

Marbre / Tapis :
Coureur Retiré : REG; 8-4H,
REG; 8- 5 L, I, J, V, REG; 8-14
Dimensions : REG; 2-3A
Emplacement : REG; 1-4
Frappeur Retiré :
REG; 7-3E, REG; 8-1

Motions Illégales :
Balle Morte : REG; 9-3B,
REG;10-4A
Définition : REG; 6-7

Obstruction :
Balle en Jeu : REG; 9-2N
Balle Morte : REG; 9-3V,
REG; 10-5F
Coureur : REG; 8-7E Définition :
REG; 3-58
Verbale : REG; 3-58A

Ordre des Frappeurs :
Définition : REG; 3-12
Mixte : REG; 12-1
Règles : REG; 5-3C, REG; 7-1,-2

Partie Réglementaire :
Définition : REG; 4

Partie Remise :
Définition : REG; 3-16,
REG; 4-4C, - D, -5C

Partie Suspendue :
Définition : Tournoi 6, 3-77,
REG; 4-10

Perdue par Forfait:
Définition : REG ;4-9

Pointage :
Définition : REG; 11

Points :
Définition : REG ;4-6,-7,-8

Prise :
Définition : REG; 3-76
REG;10-11C

Protection :
Définition : REG; 2-8

Points :
Définition : REG; 4-6,-7,-8

Prise :
Définition : REG ; 3-76 REG;10-11C

Protection :
Définition : REG; 2-8

Protêt :
Définition : Tournoi REG; 4

Ré-entrée :
Définition : REG; 5-7

Règle de Grace :
Définition : REG; 3-57, REG ; 4-4-E

Règle du Sang :
Arbitre : REG; 10-3, O REG : G 5-8

Réinsertion Illégale :
Définition : REG; 5-7 Eff.

Relais :
Définition : REG; 3-80

Relais hors Zone :
Définition : REG ;3-65, REG; 8-7G

Retouché :
Définition : REG; 3-73

Ricochet :
Définition : REG; 3-36, REG; 7-10,
REG;10-11H

Seniors :
Définition : REG; 13

Souliers :
Définition : REG; 2-7

Substitution :
Définition : REG; 5-6,-7

Substitution Illégale :
Définition : REG; 5-7

Suspensions :(Partie)
Définition : Tournoi 6,
REG; 3-77, REG; 4-10

Toucher :
Définition : REG; 3-78

Uniformes :
Définition : REG; 2-9, Tournoi 8

Vol de But :
Définition : REG; 8-11

Vulgarité :
Définition : REG ;3-71 Frappeur
Coureur : REG; 7-3Q, REG; 8-4M,
-5X

Zone du Frappeur
REG; 1-5, REG; 7-3,-6
REG; 3-67

Zone du Lanceur :
Définition : REG; 1-12,
REG 3-67, REG ;6-2

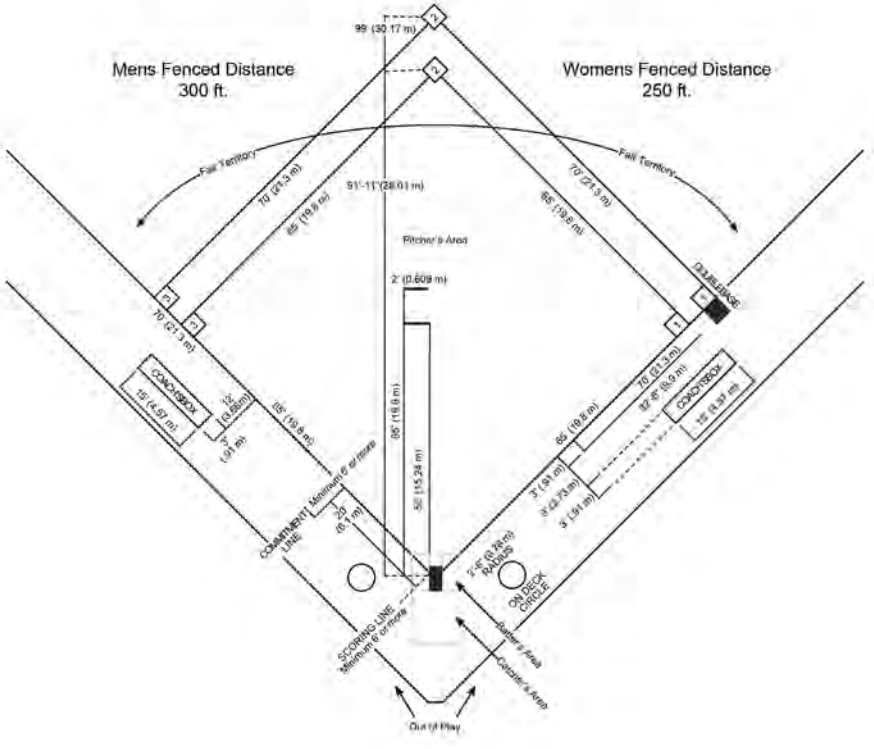
Zone du Receveur :
REG ;1-7
Définition : REG ;3-18
Position : REG; 5-2A, REG; 6-5E

Règlement 1

Sec. 1 Le TERRAIN DE JEU: désigne la zone à l'intérieur de laquelle la balle peut être jouée ou attrapée de façon réglementaire. Le terrain doit avoir un espace dégagé, sans obstacle à l'intérieur d'un rayon d'une longueur minimum prescrite, du marbre, jusqu'aux limites les plus éloignées entre les lignes des balles fausses. À l'extérieur des lignes des balles fausses, entre ces lignes et l'arrêt balle ou toute autre limite du terrain, il doit y avoir un espace dégagé d'au moins 25 pieds de largeur. Il n'y a pas de distance maximale pour la clôture.

Il n'y a pas de distance maximale pour la cloture

Sec. 2 DIMENSION D'UN TERRAIN: Cloture Recommendation:Hommes 300' / Femmes 250'



Sec. 3 LES DIMENSIONS OFFICIELLES du losange

A. 65 pieds entre les buts pour les catégories hommes, femmes, mixte et senior. 70 pieds pour les divisions hommes A et Hommes B.

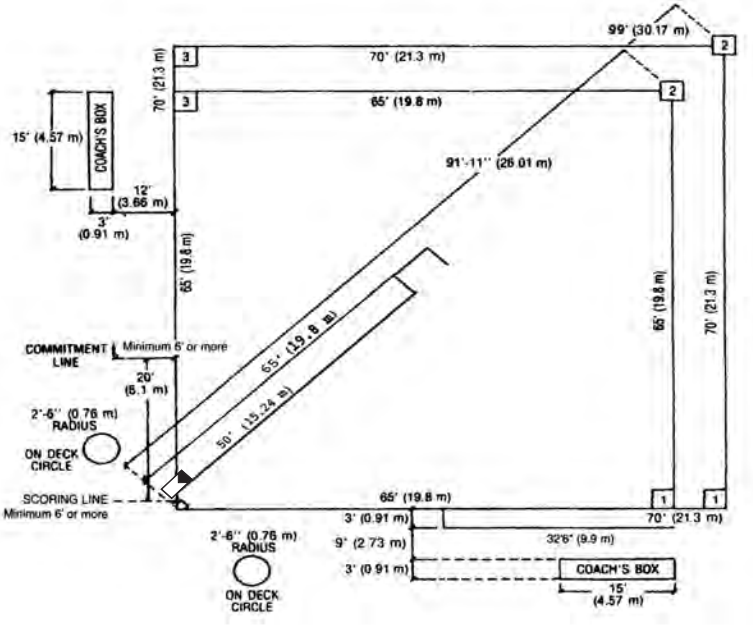
B. La distance de la plaque du lanceur au marbre, dans les catégories suivantes, Hommes, Femmes, Mixtes, Maîtres et Seniors sera une zone de 24 pouces de large, variant de 50 à 65 pieds, au choix du lanceur.

Sec. 4 Le Plan Du Losange: apparaît dans le diagramme.

D'abord, choisissez l'endroit où vous désirez installer le marbre et plantez-y un piquet dans le sol : ceci déterminera le coin arrière (coin numéro 3 sur le diagramme) du marbre. Attachez une corde à ce piquet et faites des nœuds à des longueurs de 50, 60, 65, 91'11 et 130 pieds pour les hommes, femmes, mixte, maître et senior. Placez cette corde le long de la ligne de direction qui se dirige vers le champ centre et, à la marque de 50 pieds, plantez un piquet, ce qui marquera le point milieu sur le devant de la plaque du lanceur.

Sur cette même ligne, plantez un piquet, à la marque de 60 pieds, ce qui marquera le point arrière de la zone du lanceur.

Plantez un autre piquet le long de cette même ligne à la marque de 91' 11, indiquant ainsi le milieu du deuxième but : ensuite, attachez à ce piquet la corde à la hauteur du nœud de 130 pieds. Prenez alors la corde au niveau du marqueur de 65 pieds et marchez vers la droite jusqu'à ce qu'elle soit tendue, à la fois du deuxième but et du marbre jusqu'au premier but : plantez alors un autre piquet qui marquera le coin extérieur (Le coin du territoire des fausses balles champ extérieur) de la partie blanche du but double au premier coussin. La ligne du marbre au premier devient une partie de la ligne des fausses balles du côté du premier but. De la même façon on détermine l'emplacement du coin extérieur (le coin territoire des fausses balles champ extérieures) du troisième but, avec la ligne entre le marbre et le troisième devenant une partie de la ligne des fausses balles du côté du troisième but. Ces deux lignes des balles fausses doivent être prolongées jusqu'aux limites du terrain. Une fois que les lignes ont été tirées sur le terrain, en utilisant le marbre original comme référence, placer le tapis pardessus le marbre existant, avec le rebord avant du tapis, égal avec le rebord avant du marbre original.



Sec.5 LA ZONE du frappeur se situe de chaque côté du tapis / marbre parallèlement à celui-ci.

Sec.6 LES CERCLES D'ATENTES sont des cercles de 5 pieds (2-1/2 pieds de rayon) adjacents à l'extrémité du banc de l'équipe.

Sec.7 LA ZONE DU RECEVEUR est située à l'arrière du tapis / marbre

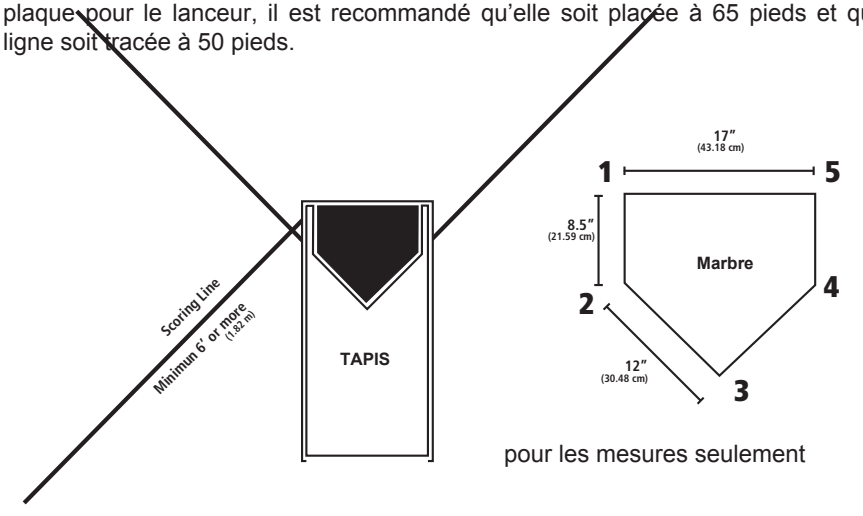
Sec. 8 LA LIGNE DE TROIS PIEDS est tracée à l'extérieur de la ligne des fausses balles du côté du premier but, parallèlement à celle-ci. Elle débute au coin extérieur (coin champ extérieur territoire des balles fausses) du premier but et s'étend jusqu'à mi-chemin vers le marbre original

Sec. 9 LA LIGNE DE NON-RETOUR est tracée à 20 pieds du coin # 1 du marbre original, (coin le plus près du troisième but) et perpendiculaire à la ligne du troisième but et doit s'étendre de la ligne du troisième but vers le territoire des fausses balles et avoir une distance minimale de 6 pieds ou plus dans toutes les divisions.

Sec. 10 LA LIGNE DE SÉCURITÉE est une ligne tracée en territoire des fausses balles à partir du coin du marbre original, le plus rapproché du troisième but. Cette ligne sera parallèle à ligne du premier but si cette dernière se prolongeait au-delà du marbre. Elle doit avoir une longueur minimale de 6 pieds ou plus de la ligne du troisième but dans toutes les divisions.

Sec. 11 LES RECTANGLES des entraîneurs doivent être tracés près du premier et du troisième but. Ces rectangles sont de 15 pieds sur 3 pieds. Les lignes de ces boîtes doivent être à 12 pieds des lignes des fausses balles, leur être parallèle, débuter au coin extérieur (champ extérieur balles fausses) des buts et s'étendre vers le marbre original.

Sec. 12 ZONE DU LANCEUR. La distance de la zone du lanceur sera une boîte imaginaire mesurant, vingt-quatre pouces de large et d'une longueur variant entre cinquante et soixante-cinq pieds, mesurée à partir de la pointe arrière du marbre original. Le lanceur peut lancer de n'importe quel endroit de cette zone. S'il y a une plaque pour le lanceur, il est recommandé qu'elle soit placée à 65 pieds et que la ligne soit tracée à 50 pieds.



pour les mesures seulement

Règlement 2 Équipement

Sec. 1 LE BÂTON OFFICIEL doit être rond ne pas mesurer plus de 34 pouces de longueur, et pas plus de 2 1/4 pouce de diamètre à sa partie la plus épaisse. Son poids ne doit pas excéder 38 onces. Il doit être garni de liège, de ruban adhésif ou d'un autre matériel constituant une prise de sécurité. Cette prise de sécurité ne doit pas mesurer moins de 10 pouces ni plus de 15 pouces à partir du bout le plus petit du bâton. Un bâton en bois doit être fabriqué d'une seule pièce de bois franc. Un bâton peut être aussi composé d'aluminium ou de tout autre alliage, de céramique, de fibre de verre, de graphite de bambou ou de fibres composées.

A) Le bâton doit porter le dernier sceau d'approbation 1.20 USSSA.
B) Les bâtons d'exercice doivent être fabriqués d'une pièce et avoir un manche sécurité. Le bâton doit être identifié comme tel : OFFICIAL WARM-UP BAT. Un ou deux bâtons officiels de softball ou un bâton d'exercice et un officiel de softball peuvent servir à des fins d'échauffement dans le cercle d'attente. Lors de ces exercices, un bâton ne peut être muni de poids (beigne ou fanion etc.)
C) C'est la responsabilité du joueur de vérifier si son bâton est modifié.

NOTE: Les batons doivent tous avoir le dernier sceau d'approbation 1.20 USSSA. Les ligues peuvent établir leurs propres règles pour les bâtons.

Bâton non approuvé : Le frappeur est retiré et expulsé s'il se place dans la zone du frappeur avec un bâton illégale. L'instructeur est aussi expulsé.

Bâton Modifié : Tout joueur qui est pris en jouant avec un bâton modifié est suspendu pour une période minimale de trois ans de tout événement SPN. Tout bâton qui est découvert avant le début de la partie et si l'arbitre ne peut savoir à qui appartient le bâton modifié, l'instructeur est suspendu pour une période minimale de trois ans.

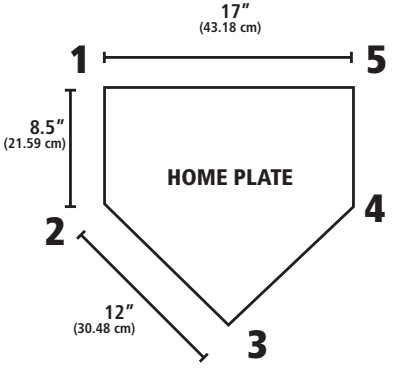
Sec. 2 La Balle Officielle

	11"	12"
Centre	Polyurethane	Polyurethane
Couvert	Protac	Protac
Files	Cotton Ciré	Cotton Ciré
Points	Minimum 88	Minimum 88
Construction	Composite Laminé	Composé Laminé
Séparation	20 ft. lb/second	20 ft. lb./second
Grosseur	10 7/8" – 11 1/8"	11 7/8" – 12 1/8"
Poids	5 1/2 oz – 6 1/2 oz	6 oz – 7 oz

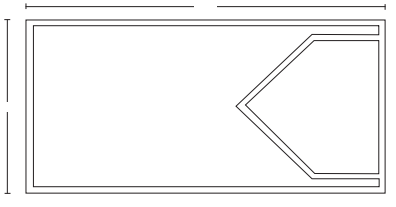
*La Balle Doit être approuvée par Slo-Pitch National.

La Balle Officielle Approuvée Par SPN est la balle Worth .

Sec. 3A LE MARBRE ORIGINAL peut être fabriqué de caoutchouc ou de tout autre matériel approprié. Il doit former un pentagone dont le côté faisant face au lanceur doit mesurer 17 pouces. Les traces latérales sont parallèles aux lignes intérieures des rectangles du frappeur et mesurent 8 1/2 de longueur, allant vers l'avant en direction de la plaque du lanceur à partir de chaque ligne de but. Les côtés du marbre, à partir de la pointe, doivent mesurer 12 pouces en longueur



Sec. 3B LE TAPIS doit être fait de caoutchouc ou d'autres matériaux appropriés. Il doit être un rectangle, 22 "de large par 40" de long. Une représentation d'un marbre peut être dessinée sur le tapis, avec le bord d'attaque de l'illustration égal au front avant du tapis. Les côtés doivent être parallèles à l'intérieur de la zone des frappeurs, s'étendant vers l'avant, vers la plaque du lanceur. Le marbre d'origine doit être utilisé uniquement pour le marquage des lignes de jeu. Le tapis est totalement en zone des bonnes balles.



Sec. 4 LES BUTS, exception faite du marbre (tapis) et du premier but, (ou du but double), doivent former un carré de 15 pouces de côté ne dépassant pas 5 pouces de hauteur. Ils peuvent être fabriqués de toile, de plastique ou de tout autre tissu jugé convenable, et rembourré adéquatement. Les buts doivent être blancs. Tous les buts blancs et le marbre (tapis) sont entièrement situés dans le territoire de bonnes balles. Tous les buts doivent être fixés de façon sécuritaire aux endroits appropriés.

Sec. 5 LE BUT DOUBLE est obligatoire au premier but. Ce but devra mesurer 15 pouces par 30 pouces et fabriqué à partir de toile résistante ou tout autre matériel adéquat. Ce but ne devra pas excéder 5 pouces d'épaisseur. Une moitié du but est blanc et elle devra être solidement attachée dans le territoire des balles en jeu. L'autre moitié, de couleur orange, devra être solidement attachée en territoire des fausses balles. Les règles suivantes régissent l'utilisation du but double

A. Si une balle frappée atteint n'importe quelle partie du but blanc, la balle est bonne et si la balle frappée atteint en entier la partie orange, la balle est fausse

B. Si un jeu est exécuté vers le premier but suite à une balle frappée, le frappeur coureur devra obligatoirement se servir du but orange. S'il touche entièrement le but blanc il est retiré.

C. Un joueur défensif devra utiliser la partie blanche du but en tout temps.S'il touche entièrement le but orange, le coureur est sauf.

D. Si le frappeur coureur touche le but orange en partie ou complètement l'action est légale ou, si le joueur défensif touche le but blanc en partie ou complètement, le jeu est légal.

E. Une fois que le coureur a atteint le premier but, il doit par la suite utiliser la partie blanche du but sinon il est à risque d'etre retiré.Ceci inclut :

1) Après avoir contourné ou dépassé le premier but, le coureur doit retourner à la partie blanche du but.

2) Après avoir contourné ou dépassé le premier but, le frappeur coureur décide de continuer vers le deuxième but, il n'est pas nécessaire de revenir toucher à la partie blanche du but.

3) Lorsque le coureur attend qu'un ballon soit attrapé avant de se diriger vers le deuxième but, il doit utiliser la partie blanche du but.

4) Lorsque la défensive tente de surprendre le coureur en vue de le retirer, le coureur doit revenir sur la partie blanche du but.

Sec. 6 DES GANTS approuvés peuvent être portés par tout joueur défensif. Les receveurs, lanceurs et les joueurs de premier but peuvent utiliser un gant ou une mitaine de n'importe quelle taille, les autres joueurs sont limités à des gants de 3 ou 4 doigts. Le panier ne peut être construit de façon à former un filet ou un plateau.

Sec 7. LES SOULIERS devraient être considérés légaux s'ils sont faits en cuir ou matériel synthétique similaire. La semelle devrait être dure ou molle exemptée de métal. L'utilisation des chaussures avec crampons de métal ou tout recouvrement de métal est prohibé. La plupart des souliers avec crampons de plastique sont acceptés. Les projections ou ajouts aux talons autres que la plaque de chaussure standard est interdite. La chaussure moulée en plastique est légale. Tous les joueurs et instructeurs devront porter des chaussures réglementaires. Les crampons interchangeables sont permis à condition de respecter les normes.

CONSÉQUENCE SEC 7. Si un joueur ou instructeur, ne porte pas les chaussures réglementaires, l'expulsion sera immédiate.

Sec. 8 ARTICLES DE PROTECTION tout joueur qui a une préoccupation au sujet de blessure qui pourrait survenir pendant le jeu devrait répondre à cette préoccupation en utilisant un équipement de protection approprier qui est autorisée chez SPN.

Sec. 8 NOTE S.P.N. recommande fortement que tous les joueurs portent un équipement de protection tant à la défensive qu'à l'offensive, peuvent être utilisée dans les événements sanctionnées SPN.

Sec. 9 LES UNIFORMES, tous les participants doivent porter l'uniforme de l'équipe et de façon régulière. Les gérants et entraîneurs sur le terrain doivent porter l'uniforme complet et selon les normes pour les identifier comme membres de l'équipe.

A. Les joueurs et l'instructeur doivent s'habiller de façon réglementaire ceci inclut les chaussures. L'habillement doit démontrer une appartenance à l'équipe.
Effet : Sec 9A : S'Il y a refus, le fautif est expulsé.

B. Se référer aux articles concernant le championnat national pour les règles d'uniformes.

C. Les prothèses de métal non recouvertes sont interdites. Les plâtres même recouverts, sont interdits. Les prothèses de métal utilisées comme support préventif, doivent être recouvertes de tissu ou d'un matériel mou.

Sec. 10. ÉQUIPEMENTS On ne doit jamais laisser traîner de l'équipement sur le terrain, que ce soit dans la zone de jeu ou dans le territoire des fausses balles.
CONSÉQUENCE Sec 10 Si après un avertissement, que l'arbitre donnera aux deux entraîneurs, en même temps, il y a de l'équipement qui traîne sur le terrain, l'entraîneur fautif sera expulsé de la partie.

Sec. 11 L'utilisation d'une caméra, un téléphone cellulaire ou un appareil vidéo par un joueur, instructeur, ou gérant sur le terrain de jeu est strictement défendu. Une appareille électronique est définie comme étant une appareille qui a la capacité d'enregistrer ou transmettre des images ou vidéos de toutes sortes. Toute appareille capable de créer, transmettre, ou recevoir texte ou data et toute appareilles capable d'enregistrer ou transmettre de l'audio est prohibée.
Conséquence : Sec 11. La personne fautive est expulsée.

Sec.12 S.P.N. se réserve le droit de refuser toute équipement qui ne respectera pas les normes C.S.A. ou ceux établies par La N.O.C.S.A.E.

Règlement 3 Définitions

Sec. 1 Un Baton Modifié est un baton qui a eu une modification de structure pour améliorer la distance des frappes ou pour mettre un effet anormal sur la balle est un baton qui a eu une modification.

Sec. 2 JEU D'APPEL est un jeu, avec la balle en jeu ou morte, sur lequel l'arbitre ne peut se prononcer à moins que l'équipe défensive ou l'équipe offensive ne lui en fasse la demande. L'appel doit être fait avant le prochain lancer régulier ou irrégulier ou but sur balle intentionnel ou avant que tous les joueurs défensifs aient quitté la zone de jeu. EX : un but manqué, laissé un but trop tôt, frappeur hors tour, la substitution illégale et ré-entrée illégale.

Sec.3 UNE BALLE est une balle lancée qui ne touche pas le tapis, en vol, ou qui ne se conforme pas aux règles régissant un lancer régulier et sur laquelle le frappeur ne s'élance pas.

Sec.4 UN BUT est une des trois stations, ainsi que la ligne de sécurité, qui doivent être touchées par un coureur, selon les règles qui suivent, pour inscrire régulièrement un point.

Sec.5 UN BUT SUR BALLES, permet à un frappeur de se rendre au premier but sans risque d'être retiré, est accordé par l'arbitre lorsque quatre lancers ont été déclarés balles ou lorsqu'un but sur balle intentionnel est accordé.

Sec.6 . LA LIGNE DE COURSE est une ligne imaginaire de trois pieds de chaque côté d'une ligne directe entre deux buts

Sec. 7 UN COUREUR est un joueur de l'équipe au bâton, qui a frappé une balle en jeu et obtenu le premier but ou qui s'est fait accorder le premier but pour une quelconque raison, et qui n'est pas encore retiré.

Sec.8 UNE BALLE FRAPPÉE est une balle qui est frappée par le bâton ou qui frappe le bâton, devenant ainsi une balle en jeu ou une balle fausse. Il n'est pas nécessaire que le frappeur désire frapper la balle.

Sec .9 LE FRAPPEUR est le joueur offensif qui prend position dans la zone des frappeurs dans l'intention de frapper la balle.

Sec.10 LE FRAPPEUR COUREUR désigne le joueur offensif qui vient juste de frapper une balle. Ce terme s'applique jusqu'à ce qu'il ait été retiré avant d'atteindre le premier but ou jusqu'à la fin du jeu pendant lequel il est devenu un coureur.

Sec.11 LA ZONE DES FRAPPEURS est l'endroit où le frappeur se place quand vient son tour à frapper. Avant le lancer, il doit placer 1 pied au sol, n'importe où dans la zone du frappeur, mais, à pas plus de 3 pieds du rebord latéral du tapis. Lorsqu'il frappe la balle, il peut se déplacer de l'avant du tapis à l'arrière du tapis, ou vice-versa.

Sec.12 L'ORDRE DES FRAPPEURS est la liste officielle des joueurs offensifs précisant l'ordre dans lequel ils doivent frapper. Cette feuille d'alignement doit aussi préciser le nom et le numéro de l'uniforme de chaque joueur.

Sec.13 BANC OU ABRI, endroit où peuvent s'asseoir les membres en uniforme d'une équipe lorsqu'ils ne participent pas activement au match.

Sec. 14 BALLE BLOQUÉE est une balle frappée ou relayée qui est touchée, arrêtée ou manipulée par un spectateur ou par une personne ne participant pas au jeu ou qui touche un objet qui ne fait pas partie de l'équipement régulier et officiel ou du terrain réglementaire.

Sec.15 AMORTI est une balle frappée sans élan par le frappeur qui, intentionnellement, touche celle-ci avec le bâton pour la faire rouler lentement dans le champ intérieur. La balle frappe le bâton.

Sec.16 PARTIE ARRÊTÉE; partie interrompue par l'arbitre qui juge nécessaire de mettre fin au match.

Sec.17 ATTRAPÉ (RÉGULIER): Action d'un joueur défensif recevant la balle en vol et l'ayant fermement en sa possession, dans sa main ou son gant. C'est un attrapé réglementaire pourvu qu'il n'utilise pas sa casquette, son masque, une poche ou une partie quelconque de son uniforme ou son gant qui ne serait pas en position réglementaire (c'est-à-dire sorti de sa main), pour arrêter ou attraper la balle. Ce n'est pas un attrapé s'il entre en collision avec un autre joueur, un mur ou une clôture ou qu'il tombe par terre, après avoir capté la balle et qu'il échappe celle-ci par suite de la collision ou de sa chute. Pour établir la validité de l'attraper, le joueur doit tenir la balle suffisamment longtemps pour montrer à l'arbitre qu'il a le CONTRÔLE COMPLET DE LA BALLE ET DE LUI-MÊME et que le renvoi de la balle est volontaire et intentionnel. Échapper la balle en tentant de la relayer n'invalide pas l'attraper.

Sec.18 LA ZONE DU RECEVEUR est l'endroit à l'arrière du tapis, à l'intérieur duquel le receveur doit se tenir jusqu'à ce qu'une balle lancée ait atteint ou dépassé le marbre ou soit frappée. Si le receveur veut mettre son gant dans le territoire situé à l'arrière du tapis, il devra le tenir dans les airs. Si le gant est placé sur le tapis, un avertissement lui sera servi. Une deuxième infraction entraînera un lancer illégal.

Sec.19 CONFÉRENCES CRÉDITÉES Il y a deux types de conférences créditées: offensive et défensive.

Une conférence défensive a lieu quand un membre de l'équipe défensive demanda l'arrêt du jeu et qu'un représentant (qui n'est pas sur le terrain) de cette équipe se rend sur le terrain et donne à l'arbitre de bonnes raisons de penser qu'il a transmis un message au lanceur d'une quelconque manière. Si le représentant qui se rend sur le terrain retire le lanceur de sa position de lanceur, la conférence est créditée au lanceur retiré. Si c'est la deuxième visite créditée le lanceur pourra jouer à une autre position, mais ne pourra plus lancer pendant cette partie. Ce n'est pas une conférence créditée si un représentant, dans l'abri, discute avec le lanceur pendant un arrêt du jeu décrété par l'arbitre ou pendant une conférence offensive, en autant que tous les joueurs défensifs seraient prêts à reprendre l'action lorsque l'arbitre l'ordonne.

Une conférence offensive a lieu lorsqu'un membre de l'équipe offensive demande un arrêt du jeu afin de permettre au gérant ou à un autre représentant de l'équipe de transmettre un message au frappeur ou à un coureur. Ce n'est pas une conférence créditée si on remplace le frappeur ou le coureur lors de l'arrêt du jeu. Ce n'est pas une conférence créditée si l'arrêt du jeu a été demandé par l'arbitre ou si l'équipe défensive tient une conférence, à condition que l'équipe offensive soit prête à reprendre le jeu lorsque l'arbitre l'ordonne. L'insertion d'un coureur de courtoisie n'est pas une conférence.

Sec. 20 BALLE COUPÉE est une balle frappée par le frappeur en dirigeant le bâton de haut en bas, comme s'il tentait de couper la balle de façon à ce qu'elle fasse un bond haut dans les airs.

Sec. 21 UN ENTRAÎNEUR est un membre de l'équipe. Il ne doit y avoir qu'un seul entraîneur offensif dans chacun des rectangles des entraîneurs pour diriger et aider les joueurs de son équipe lorsqu'ils sont au bâton ou sur les buts. Un entraîneur en défensive doit s'installer à l'extérieur du terrain, à moins d'être un joueur entraineur

Sec. 22 LES RECTANGLES DES ENTRAÎNEURS sont des espaces dans lesquels doivent se tenir les entraîneurs de l'équipe offensive pour donner des instructions à leurs joueurs frappant ou courant les buts.

Sec. 23 LA LIGNE D'ENGAGEMENT est une ligne tracée à 20 pieds du coin intérieur du marbre original, soit le coin le plus près du troisième but, et perpendiculaire à la ligne du troisième but. Elle doit s'étendre sur un minimum de 6 pieds de la ligne de but dans toutes les divisions

Sec. 24 . UNE BALLE MORTE est une balle qui n'est pas en jeu et qui ne le redevient pas jusqu'à ce que l'arbitre décrète: «AU JEU »

Sec. 25 ÉQUIPE DÉFENSIVE est l'équipe au champ. C'est l'équipe dont les joueurs sont répartis dans la zone de jeu.

Sec. 26 BALLE MORTE A RETARDEMENT est une situation de jeu ou la balle est en jeu jusqu'au moment où le jeu est terminé. Une fois le jeu complètement terminé et que l'arbitre signifie un arrêt du jeu, la règle approprie est appliquée.

Sec. 27 LE BUT DOUBLE est utilisé au premier but avec la partie blanche totalement en territoire des bonnes balles et la partie orange totalement en territoire des fausses balles.

Sec. 28 UN DOUBLE JEU est une action continue de l'équipe défensive au cours de laquelle deux joueurs offensifs sont régulièrement retirés sans qu'il n'y ait d'erreur ou d'autre jeux intervenants.

Sec. 29 UNE BONNE BALLE est une balle frappée qui tombe dans la zone de jeu entre le marbre (tapis) et le premier but ou entre le marbre (tapis) et le troisième but ou qui est dans les limites de la zone de jeu ou au-dessus de celle-ci, incluant n'importe quelle partie du premier ou du troisième but, lorsqu'elle passe au champ extérieur ou qui touche d'abord n'importe quel but ou qui touche d'abord un joueur ou un arbitre au-dessus de la zone de jeu ou qui touche d'abord le sol ou un objet dans la zone de jeu ou au-dessus de cette dernière au-delà du premier et du troisième but ou qui, en passant au-dessus de la zone de jeu, sort du terrain en vol au-delà de la clôture délimitant le champ extérieur.

Sec. 30 LA ZONE DE JEU (territoire des bonnes balles) est la partie du terrain située à l'intérieur des lignes du premier et du troisième but, incluant ces lignes, allant du marbre (tapis) au fond du terrain ou à la clôture, et tout espace à la verticale de cette zone. Le marbre (tapis) est dans la zone de jeu

Sec. 31 UNE FEINTE DE TOUCHER est une action d'un joueur défensif qui accomplit tous les mouvements appropriés pour toucher à un coureur mais qui n'a pas la balle. Une telle feinte constitue une obstruction et peut résulter en l'expulsion du joueur

Sec. 32 UN JOUEUR DÉFENSIF est un joueur quelconque de l'équipe qui est au champ afin de jouer défensivement.

Sec. 33 UN BALLON est une balle frappée dans les airs.

Sec. 34 UN JEU FORCÉ survient lorsqu'un coureur doit avancer au but suivant parce que le frappeur est devenu un coureur. Si le coureur (en contact ou non avec le but d'où il part) est touché par un joueur défensif avec la balle ou si un joueur défensif est en possession de la balle au but vers lequel le coureur doit se diriger avant qu'il n'atteigne ce but et avant qu'un coureur qui le suit ne soit retiré, ce coureur est déclaré retirer en raison de la situation qui le force à quitter le but qu'il occupait.

Sec. 35 UNE BALLE FAUSSE est une balle frappée qui s'arrête ou bondit en territoire des balles fausses sans avoir été d'abord touché en zone de jeu ou qui est d'abord touchée en territoire des balles fausses ou qui touche un objet ne faisant pas partie du jeu ou un espace, en territoire des balles fausses ou qui touche d'abord le sol en territoire des balles fausses au-delà du premier ou du troisième but.

Sec.36 UN RICOCHET est une fausse balle.

Sec.37 . QUATRE BUTS sont alloués lorsqu'un joueur en défensive aide un ballon, qui est en territoire des bonnes balles à traverser la clôture des circuits.

Sec.38 UN CIRCUIT est une bonne balle qui traverse la clôture des circuits sans avoir touché un objet ou un joueur et qui n'est pas attrapée. Ceci inclut une balle qui touche le sommet de la clôture pour ensuite retomber de l'autre côté.

Sec.39 L'ÉQUIPE RECEVEUSE est celle dont le tour au bâton est le dernier de chaque manche. Si la partie se déroule sur son terrain elle est l'équipe receveuse. Si la partie se déroule sur un terrain neutre, un tir au sort décide qui est l'équipe receveuse.

Sec. 40 UN BÂTON ILLÉGAL, est un bâton non approuvé, est qui ne répond pas aux exigences telles que décrit à la section 1 du règlement 2. Peinturer le manche ou le baril est illégal. Peinturer les bâtons sur les bouts ou y inscrire ses initiales est légale.

Sec.41 ON DÉCRÈTE UN LANCER IRRÉGULIER lorsque la balle est lancée de telle sorte qu'elle ne répond pas à toutes les exigences d'un lancer réglementaire.

Sec.42 UNE BALLE FRAPPÉE IRRÉGULIÈREMENT est une balle fausse ou une bonne balle frappée par le frappeur lorsqu'il a les deux pieds en contact avec le sol complètement à l'extérieur de la zone des frappeurs, ou lorsqu'un de ses pieds touche le marbre (tapis) ou lorsqu'il frappe la balle avec un bâton interdit. En entrant en contact avec la balle, le frappeur ne peut pas placer un pied sur le sol complètement dans la zone de 22 pouces qui est à l'avant du rebord d'attaque du tapis. Il ne peut pas placer un pied sur le sol complètement dans la zone de 22 pouces qui est à l'arrière du rebord arrière du tapis.

Sec.43 UN ATTRAPÉ IRRÉGULIER se produit lorsqu'un joueur défensif capte une balle frappée ou relayée avec un gant non réglementaire ou avec un gant, un masque, une casquette ou toute autre partie de son uniforme qui n'est pas en position réglementaire sur le corps du joueur défensif.

Sec.44 L'EXPRESSION EN VOL s'applique à une balle frappée, relayée ou lancée, qui est dans les airs et qui n'a pas encore touché le sol ou un objet quelconque autre qu'un joueur défensif

Sec. 45 À S E S R I S Q U E S est une expression indiquant que la balle est enjeu et qu'un joueur offensif peut être retiré

Sec. 46 LE CHAMP INTÉRIEUR est la partie du terrain à l'intérieur des lignes des buts, incluant les espaces normalement couverts par les joueurs de champ intérieur

Sec.47 LA CHANDELLE INTÉRIEURE est un ballon (et non un coup en flèche) en territoire des bonnes balles que peut attraper un joueur dans le champ intérieur en fournissant un effort ordinaire lorsque le premier et deuxième but ou, lorsque le premier, deuxième et troisième but sont occupés et qu'il y a moins de deux retraits. **NOTE:** Lorsqu'un arbitre estime qu'une balle frappée sera une chandelle intérieure, il; doit décréter: « chandelle intérieure, si la balle est bonne, le frappeur est retiré », dans l'intérêt des coureurs. Même si l'arbitre néglige de le faire, le règlement de la chandelle intérieure s'applique. La balle est en jeu et, si les coureurs avancent, ils le font à leurs propres risques en sachant que la balle peut être attrapée, comme c'est le cas pour n'importe quel ballon. Une balle fausse n'est pas une chandelle intérieure et si la balle tombe au sol sans avoir été touchée et qu'elle rebondit dans le territoire des balles fausses avant de dépasser le premier ou le troisième but, ce n'est qu'une balle fausse.

Sec.48 UNE MANCHE est une portion d'un match dans laquelle chaque équipe alterne en défensive et en offensive. Une demi manche est terminée lorsque trois retraits ont été effectués.

Sec.49 UN BUT SUR BALLE INTENTIONNEL est attribué au frappeur lorsque le lanceur avise l'arbitre au marbre qu'il veut lui accorder un but sur balle. L'arbitre alloue le premier but au frappeur. Un but sur balle intentionnelle peut être alloué à tout moment pendant le tour au bâton du frappeur. Dans la catégorie mixte, si un but sur balle est alloué à un frappeur mâle, intentionnel ou non, il devra se rendre au deuxième but et la femme qui suit doit prendre son tour au bâton. Voir Mixte Reg.12

Sec.50 UNE INTERFÉRENCE est une action de joueurs offensifs ou d'autres personnes qui gêne (ou empêche) un joueur défensif en train d'exécuter un jeu.

A) Interférence physique: un joueur offensif gêne, empêche ou déconcerte un joueur défensif essayant de faire un jeu.

B) Interférence verbale survient lorsqu'un joueur offensif utilise un cri ou toute autre action verbale dans le but d'empêcher un joueur défensif de faire un jeu ou de créer de la confusion.

C) Interférence d'un spectateur survient lorsqu'un spectateur gêne un joueur exécutant un jeu

Sec.51 UN ATTRAPÉ RÉGULIER est un ballon qui est attrapé par un joueur dans son gant ou dans sa main et qu'il le tient fermement tout en gardant le contrôle de la balle et de son corps.

Sec.52 UN ÉLAN RÉGLEMENTAIRE est un élan au cours duquel le frappeur tente de frapper la balle directement vers le champ intérieur ou extérieur en déplaçant son bâton dans un mouvement vers l'avant avec un suivi dirigé vers le terrain de jeu. Un demi élan ou un élan partiel directionnel est réglementaire. Le niveau ou la façon (en montant ou horizontalement) dont le bâton attaque la balle détermine si l'élan est régulier ou non.

Sec. 53 UN COUP EN FLÈCHE est une balle frappée d'aplomb en vol, directement vers la zone de jeu et en ligne droite.

Sec. 54 UNE BALLE EN JEU est une balle qui peut être jouée et qui le demeure jusqu'à ce que l'arbitre, pour une raison quelconque, décrète l'arrêt du jeu: la balle devient alors morte et ne peut plus être jouée

Sec. 55 LE GÉRANT (Instructeur) est une personne désignée par l'équipe comme responsable du comportement de l'équipe sur le terrain. Le gérant assure la communication avec les arbitres et l'équipe adverse. Un joueur peut agir comme gérant.

Sec. 56 LA RÈGLE DE GRÂCE est une règle qui s'applique lorsqu'une équipe domine l'adversaire par un nombre prédéterminé de points après un certain nombre de manches de jeu. Le match est arrêté en présumant que l'équipe perdante ne serait pas capable de compter le nombre requis de points pour gagner le match dans les manches qui restent.

Sec. 57 Aucun Lancer (No Pitch) n'est ni une balle ou une prise et a le même effet qu'un temps mort décrété par l'officiel.

Sec. 58 UNE OBSTRUCTION est un geste d'un joueur défensif qui n'est pas en possession de la balle ou qui n'est pas en train de capter une balle frappée ou qui ne prend pas une position appropriée pour recevoir un relais (la balle relayée doit déjà être en vol) et qui gêne un coureur faisant régulièrement le tour des buts. Il n'est pas nécessaire que ce soit intentionnel. L'obstruction inclut aussi le geste d'un joueur défensif qui gêne ou empêche un frappeur de s'élancer.
L'OBSTRUCTION VERBALE survient lorsqu'un joueur en défensive crie ou fait un geste dans le but de nuire au frappeur ou au coureur. L'obstruction comprend également l'acte d'un joueur en défensive qui entrave la capacité du frappeur à s'élancer.

Sec. 59 L'ÉQUIPE OFFENSIVE est l'équipe au bâton.

Sec.60 SEC 60. LE CERCLE D'ATTENTE est l'espace dans lequel le frappeur suivant attend son tour au bâton.

Sec. 61 Une manche ouverte; les manches ou l'équipe au bâton pourra compter autant de points possibles, avant les trois retraits.

Sec. 62 UN JEU D'OPTION est un jeu où le gérant de l'équipe offensive a l'option d'accepter le résultat du jeu survenu ou de laisser le frappeur revenir au bâton, tout en assumant le compte des prises et des balles qu'il avait avant de frapper.

Sec. 63 LE CHAMP EXTÉRIEUR est cette partie du terrain située au-delà des lignes du champ intérieurs s'étendant jusqu'aux extrémités éloignées du terrain.

Sec. 64 UNE GLISSADE À L'EXTERIEUR DU COUSSIN est un geste d'un coureur qui glisse avec un tel élan qu'il ne demeure pas en contact avec le but: ce qui le met dans une situation où il risque d'être retiré. Cette situation ne s'applique pas au frappeur coureur se dirigeant vers le premier but.

Sec.65 . UN RELAIS HORS ZONE est une balle relayée par un joueur défensif vers un autre qui, pour n'importe quelle raison, se rend au-delà des limites du terrain de jeu. Dans ce cas, chaque coureur avance de deux buts à partir du dernier but touché au moment du relais.

Sec. 66 . LANCEUR /JOUEUR DE CHAMP INTÉRIEUR Le lanceur devient un joueur de champ intérieur lorsqu'après avoir lancé la balle au frappeur, il a une chance raisonnable de capter la balle frappée.

Sec. 67 ZONE DU LANCEUR dans toutes les divisions, est la zone dans laquelle le lanceur doit avoir un pied à l'intérieur, afin d'être considérée comme étant dans la position de lancer légale.

Sec 68 LE PIED PIVOT du lanceur doit demeurer à l'intérieur du corridor de vingt-quatre pouces, et a toute distance choisie par le lanceur entre cinquante et soixante-cinq pieds.

Sec.69 AU JEU est l'expression utilisée par l'arbitre pour indiquer que le match doit commencer ou que le jeu doit reprendre après une situation de balle morte

Sec.70 LE TERRAIN DE JEU est l'espace dans lequel sera joué le match de balle lente, tel que défini par des limites clôturées et (ou) des limites déterminées par la ligue ou les arbitres, au besoin.

Sec. 71 LA PROFANATION est l'utilisation de sacre, jurons et de l'irrespect de choses religieuses

Sec. 72 LE LANCER - RETOUR RAPIDE est un lancer effectué par le lanceur dans le but évident de surprendre le frappeur qui n'est pas prêt ou hors d'équilibre. Cela peut se produire lorsque le frappeur prend position pour la première fois dans son rectangle et qu'il n'a pas eu le temps de bien se placer ou lorsqu'il n'a pas encore repris son équilibre après un lancer.

Sec. 73 RETOUCHER un but est le geste d'un coureur qui retourne sur ses pas pour toucher régulièrement un but.

Sec. 74 UN BALLON SACRIFICE est un ballon attrapé permettant à un coureur de marquer un point après que la balle a d'abord été touchée par le joueur défensif.

Sec. 75 . LA LIGNE DE SÛRETÉ est une ligne tracée en territoire des balles fausses à partir du coin du marbre original le plus rapproché du troisième but. Cette ligne serait parallèle à la ligne du premier but si cette dernière se prolongeait au-delà du marbre original. Elle doit avoir une distance minimale de 6 pieds et plus de la ligne du troisième but dans toutes les divisions.

Sec. 76 UNE PRISE est un lancer légal qui touche en partie ou qui tombe complètement sur le tapis.

Sec. 77 UNE PARTIE SUSPENDUE est une partie arrêtée avant qu'elle ne soit complétée et qui doit être complétée plus tard, normalement dans la même journée.

Sec. 78 UN TOUCHER est le geste d'un joueur défensif qui touche un but avec une partie quelconque de son corps tout en tenant fermement la balle dans sa main ou son gant ou qui touche un coureur avec la balle ou avec le gant tenant la balle. La balle doit être continuellement tenue de façon ferme durant le toucher et immédiatement après. Un coureur peut être touché entre la ligne de sûreté et la ligne de non-retour.

Sec.79 CORRIDOR DE 3 PIEDS est l'endroit désigné dans la dernière partie de la course du marbre au premier but, lequel le frappeur coureur doit utiliser pour ne pas nuire au jeu et d'être déclaré retirer pour interférence en nuisant au joueur de 1er but de recevoir le relais de son joueur défensif

Sec. 80 UN RELAIS consiste en une série de mouvements effectués par un joueur défensif pour envoyer la balle, à l'aide de sa main, en direction d'un autre joueur défensif.

Sec. 81 LE BRIS D'ÉGALITÉ est une méthode utilisée parfois pour hâter le dénouement d'un match nul. À partir du début de la 8ième manche, et au début de chaque demi manche suivante, l'équipe offensive débute la manche avec un retrait et le joueur qui précède, le bon frappeur, débute la manche comme coureur au deuxième but. Les règles habituelles concernant la substitution des joueurs s'appliquent à ce coureur. Ce règlement s'applique aussi au Championnat National

Sec. 82 ARRÊT OU ARRÊT DU JEU est le terme utilisé par l'arbitre lorsqu'il est nécessaire de déclarer la balle morte et hors-jeu

Sec. 83 UNE BALLE PIÉGER est une balle qui n'est pas captée régulièrement. C'est un ballon qui est capté dans la main ou le gant mais qui repose également contre le sol. Ceci est un roulant.

Sec. 84 UN TRIPLE JEU est un jeu continu effectué par l'équipe défensive au cours duquel trois coureurs sont retirés sans qu'il n'y ait d'erreur entre les retraits.

Sec.85 UNE PRÉSENCE AU BATÔN est une séquence qui débute quand un joueur offensif prend position dans la zone des frappeurs et qui se termine lorsqu'il est retiré ou qu'il est devenu un coureur

Sec. 86 FRAPPEURS ILLIMITÉES Une équipe peut utiliser une liste de frappeurs illimités qui peut inclure tous les joueurs sur la liste officielle de l'équipe.

Sec. 87 UN BUT SUR BALLES survient lorsque le premier but est accordé au frappeur après que quatre lancers ont été déclarés balles ou qu'un but sur balles intentionnelles lui soit donné.

Sec. 88 . UN MAUVAIS RELAIS est une balle relayée qui demeure dans le terrain de jeu mais est relayée de telle manière qu'aucun joueur défensif ne puisse la capter. La balle est en jeu

Règlement 4 La Partie

Sec. 1 On doit décider à pile ou face quelle équipe se présente la première ou la dernière au bâton dans une manche.

Sec. 2 LA CONVENANCE OU TERRAIN Le début d'une partie relève de l'arbitre du marbre. En tournoi, l'arbitre, en consultation avec le directeur du tournoi, prend la décision. Une fois que la partie a été commencée par l'arbitre du marbre, il devient le seul juge quant à sa poursuite ou à son arrêt

Sec.3 La Partie Débute au moment où les équipes échangent les cartes d'alignements et que le tirage au sort est complété.

Sec. 4 UNE PARTIE RÉGLEMENTAIRE est composée de sept manches, sauf dans les cas présentés ci-dessous:

a) Les sept manches ne sont pas jouées au complet si la deuxième équipe à se présenter au bâton est déjà gagnante ou qu'elle le devient avant le troisième retrait de la deuxième moitié de la septième manche.

b) La règle du bris d'égalité est appliqué lorsque la partie est nulle après sept manches de jeu. Si la personne qui doit débuter la manche comme coureur au deuxième but n'est pas disponible, parce qu'elle a dû quitter la partie à cause d'une blessure, d'une expulsion ou tout autre raison, et son rang dans l'alignement est maintenant un retrait automatique, la personne qui la précède dans l'alignement débutera la manche comme coureur au deuxième but et il y a un retrait.

c) Une partie interrompue par l'arbitre, et qui ne peut être reprise en moins de 30 minutes, peut devenir réglementaire si au moins 5 manches ont été jouées ou si la deuxième équipe à se présenter au bâton a marqué autant ou plus de points durant la cinquième manche incomplète ou après quatre manches complètes, que l'équipe adverse en a marqué dans ses cinq manches complètes.

d) Une partie réglementaire doit être décrétée nulle si le pointage est égal lorsque la partie est arrêtée, après 5 manches complètes ou plus ou si la deuxième équipe au bâton a marqué le même nombre de points que la première équipe au cours de la manche incomplète (c'est-à-dire 4-1/2, 5-1/2, etc.)

NOTE: il ne peut avoir de parties nulles dans un championnat national

NOTE: L'arbitre est autorisé à arrêter une partie à n'importe quel moment à cause de la pluie, orage électrique, de l'obscurité, de la panique ou de toute autre cause qui menacerait la sécurité de l'arbitre, des joueurs ou des organisateurs. Les parties de Championnat National sont à finir.

e) La règle de Grace, (12 points) est en vigueur après cinq manches ou plus complète (ou quatre manches et demi, si l'équipe a marqué les 12 points nécessaires. La règle s'applique après 4-1/2, 5, 5 - 1/2, 6, etc. L'équipe locale doit avoir autant d'opportunités au bâton pour égaler ou gagner le match, que l'équipe visiteuse. Dans toutes les divisions seniors une règle de grâce de 12 points après 5 manches et 20 points après 4 manches sera applicable y compris la finale. Dans n'importe quelle manche, où la règle de grâce s'applique, une équipe est autorisée à marquer autant de points nécessaires pour les amener à l'intérieur de la différence. (Exemple. Une équipe qui tire de l'arrière par 18 points à la 5e manche est autorisée à marquer jusqu'à 7 points pour effacer la différence de 12.

f) **Six points par manche est la norme** , sauf la manche déclarée ouvert.

SEC 5. L'ÉQUIPE GAGNANTE DU MATCH est celle qui marque le plus de points

a) Le nombre total de points marqués de façon réglementaire, lorsque la partie est interrompue à la fin d'une manche complétée est officielle à partir de la cinquième manche et constitue le pointage final.

b) Lorsque la deuxième équipe au bâton a marqué le point gagnant au cours de n'importe quelle manche incomplète après la quatrième manche, ou que l'équipe visiteuse a marqué plus de points que l'équipe receveuse après la fin d'une manche complétée et que cinq manches sont complétées. **NOTE** Si le dernier frappeur de la partie frappe un circuit à l'extérieur du terrain, le frappeur coureur et tous les autres coureurs comptent, la partie prend fin quand le frappeur coureur touche au marbre et tous les points

c) Si une partie doit être interrompue et que la deuxième équipe au bâton n'a pas déjà marqué plus de points ou n'a pas marqué suffisamment de points pour égaler ou gagner la partie dans sa moitié de manche incomplète, le pointage final est le pointage inscrit après la dernière manche complète, à partir de la cinquième manche.

d) Les parties non réglementaires ou nulles réglementaires doivent être reprises au début. On peut modifier les alignements originaux lors de la reprise de la partie.

SEC 6. UN POINT EST ACCORDÉ chaque fois qu'un coureur de façon réglementaire, touche le premier, deuxième et troisième but et franchie la ligne de sécurité avant que le troisième retrait d'une manche ne soit effectué à moins que ce troisième retrait ne soit un retrait à la suite d'un jeu forcé ou le retrait du frappeur coureur avant qu'il n'atteigne le premier but.

SEC 7. UN POINT N'EST PAS ACCORDÉ si le troisième retrait de la manche résulte du fait que:

a) Le frappeur coureur est retiré de façon réglementaire avant qu'il n'atteigne le premier but.

b)Un coureur est retiré à la suite d'un jeu forcé.

c) Le coureur est retiré pour avoir quitté un but trop tôt sur une balle lancée.

d) Un coureur précédent est retiré pour avoir omis de toucher un but.

SEC 8. UN COUREUR NE PEUT MARQUER UN POINT AVANT UN COUREUR QUI LE PRÉCÉDE dans le rôle des frappeurs, si ce dernier n'a pas été retiré.

CONSÉQUENCE Sec 8 Un coureur précédant qui est retiré sur un jeu d'appel pour avoir manqué un but n'affecte pas les coureurs qui le suivent lors d'un premier ou d'un deuxième retrait. D'ailleurs, aucun coureur précédent passant la ligne de sécurité n'a le droit de retourner toucher un but qu'il aurait manqué après que le coureur suivant a marqué. Si l'équipe défensive fait un appel sur un coureur précédent ayant manqué un but et qu'il est déclaré retiré, le point du coureur suivant compte, à moins que ce ne soit le troisième retrait de la manche. Si aucun appel n'est fait tous les points comptent.

SEC 9. UNE VICTOIRE PAR FORFAIT doit être accordée par l'arbitre du marbre en faveur de l'équipe non fautive dans les cas suivants:

a) Si une équipe ne se présente pas sur le terrain ou qu'elle refuse, alors qu'elle s'y trouve, de commencer le match à l'heure prévue au calendrier.

b) Si, après le début du match, une équipe refuse de jouer ou de reprendre le jeu tel que demandé par l'arbitre.

c) Si une équipe emploie des tactiques conçues, de toute évidence, dans le but de ralentir ou accélérer le déroulement du match

d) Si un joueur expulsé du match ne quitte pas le terrain en dedans d'une minute après en avoir reçu l'ordre.

e) Si pour une quelconque raison, une équipe n'a pas le nombre requis de joueurs pour débuter ou poursuivre le match.

f) Si, après avoir reçu un avertissement de l'arbitre, une équipe désobéit volontairement à l'une ou l'autre des règles du jeu.

CONSÉQUENCE Sec 9 A-F: Le pointage sera de 7-O en faveur de l'équipe non fautive.

SEC 10. UNE PARTIE SUSPENDUE peut se produire lors d'un tournoi ou autres compétitions si l'arbitre arrête le jeu pour une raison telle une panne électrique (système d'éclairage), un protêt en conformité avec les règlements, une catastrophe naturelle, etc., qui exclut la poursuite immédiate de la partie jusqu'à la conclusion des sept manches réglementaires ou tel que requis. Ceci implique la poursuite de la partie, peu importe la durée de la suspension (une heure, trois heures, sept heures ou le lendemain)

Conséquence.10: Lorsqu'une partie suspendue redémarre, le jeu doit reprendre exactement où il en était au moment de la suspension et avec le même alignement.

La cédule des tournois SPN Québec 2019 Se retrouve sur le site WEB: www.slo-pitch.com

Règlement 5 Joueurs / Substituts / Ré-Entrée

Sec.1 UNE ÉQUIPE sera composée d'un minimum de 10 joueurs. Chaque équipe d'hommes sera composé uniquement d'hommes. Chaque équipe de femmes sera composée uniquement de femmes. Ceci ne s'applique pas aux instructeurs.

Sec. 2 Les Positions

1) Lanceur 2) Receveur 3) Premier But 4) Deuxième But 5) Troisième But
6) Arrêt Court 7) Champ Gauche 8) Champ Centre Gauche 9) Champ Centre Droit
10) Champ Droit 11) Entre-Champ (Hommes + 65 Femmes Seniors)

À l'exception du lanceur et du receveur, aucun joueur en défensive ne peut se trouver plus près de 50 pieds du frappeur dans le territoire des bonnes balles, à chaque lancer

1) Le lanceur doit être en position régulière (pied à l'intérieur de la zone du lanceur) lorsqu'il effectue chaque lancer.

2) À chaque lancer, le receveur doit être situé dans la zone du receveur.

Sec. 3 Les Équipes

a) Une équipe doit avoir le nombre requis de joueurs pour commencer, poursuivre et terminer chaque C'est-à-dire le nombre minimum de 10.

b) Dans la catégorie mixte lorsqu'on utilise la liste des frappeurs illimitée, un homme et une femme doivent être employés en accord avec le règlement du Reg.12 sec1

c) L'ordre des frappeurs doit demeurer constant et n'importe quels joueurs de la liste des frappeurs peuvent jouer en défensive, excepté chez les hommes +65 et les catégories de Seniors Femmes qui peuvent jouer avec 11 joueurs en défensives. Les joueurs jouant en défensive peuvent être changés à tout moment aussi longtemps qu'il n'y a pas plus de 10 joueurs défensifs, excepté chez les hommes +65 et Seniors Femmes, qui peuvent employer 11 joueurs défensifs

NOTE : S'il y avait découverte d'un onzième joueur en défensive, dans les divisions autres que Hommes 65+ et Femmes Seniors, l'instructeur est expulsé et un joueur en défensive est retiré du jeu.

Effet 3C : Si la découverte est faite après un jeu défensif et avant le prochain lancer, l'équipe en offensive aura le choix d'accepter le résultat du jeu ou de retourner le frappeur avec le compte de balles et prises qu'il avait avant, avant de frapper la balle.

d) Tous les joueurs éligibles à prendre part à la partie, devront être inscrits sur la carte d'alignement. Celle-ci sera remise à l'officiel en charge de la partie avant le début de ladite partie. Cette carte contiendra le prénom, nom et numéro du joueur ainsi que le rang où il frappera. Tous les substituts devront faire partie de cette liste.

NOTE Si le nom d'un joueur n'apparaît pas sur la carte d'alignement, il ne peut pas participer à la partie.

SEC 4. UNE ÉQUIPE doit avoir le nombre requis de joueurs en uniforme et prêts à jouer avant que la partie débute. Quand un alignement est soumis, tous les joueurs Inscrits doivent respecter les critères-ci hauts mentionnés.

Sec.5 . AUCUN JOUEUR DÉFENSIF ne doit prendre position dans la ligne de vision du frappeur et délibérément lui nuire et le distraire dans sa concentration lors du lancer. Aucun joueur en défensive ne peut se trouver à moins de 50 pieds dans le territoire des bonnes balles quand le lancer est effectué.

CONSÉQUENCE Sec 5 L'arbitre donnera, d'abord, un avertissement au joueur fautif et expulsera tout joueur qui répète la faute.

SEC 6. UN JOUEUR PARTICIPE officiellement à la partie lorsque son nom a été inscrit sur la feuille de pointage officielle. Une fois la feuille d'alignement et la feuille de pointage officielle complétées, toutes les substitutions doivent être données et reconnues par l'arbitre du marbre pour qu'un joueur soit officiellement considéré dans la partie. Un substitut peut prendre la place d'un joueur dont le nom figure déjà dans le rôle des frappeurs.

Les règles suivantes régissent la substitution des joueurs:

a) Le gérant ou le représentant de l'équipe qui effectue une substitution, doit signaler son changement à l'arbitre du marbre dès que le substitut entre dans partie CONSÉQUENCE Sec 6a) Omettre d'avertir l'arbitre est une violation, substitution irrégulière et le joueur est immédiatement expulsé de la partie et ne peut participer à la partie d'aucune façon. Ceci ne touche pas les coureurs de courtoisies.

b) Pour les besoins du règlement 5 secs. 6, un joueur sera considéré dans la partie:

1) Comme frappeur, lorsqu'il prend la place dans la zone des frappeurs;/ instructeur

2) Comme joueur défensif, lorsqu'il prend la place du joueur remplacé;

3) Comme coureur, lorsqu'il prend place sur le but du joueur remplacé;

4) Comme lanceur, lorsqu'il prend place dans la zone du lanceur.

c) N'importe quel joueur peut être remplacé en tout temps.

SEC 7. RÉINSERTION –SUBSTITUTION

a) Les joueurs figurant sur l'alignement partant peuvent être remplacés et ultérieurement être réinsérés une fois.

b) Si un joueur partant est remplacé et réinséré, il devra reprendre la même position dans l'ordre des frappeurs.

c) Le joueur partant et le joueur qui l'a remplacé ne peuvent figurer sur l'alignemen en même temps.

CONSÉQUENCE Sec 6,7

a) Si un appel est fait lors d'une substitution irrégulière lorsque le joueur est à l'offensive par un joueur qui est éligible mais inséré au mauvais rang.

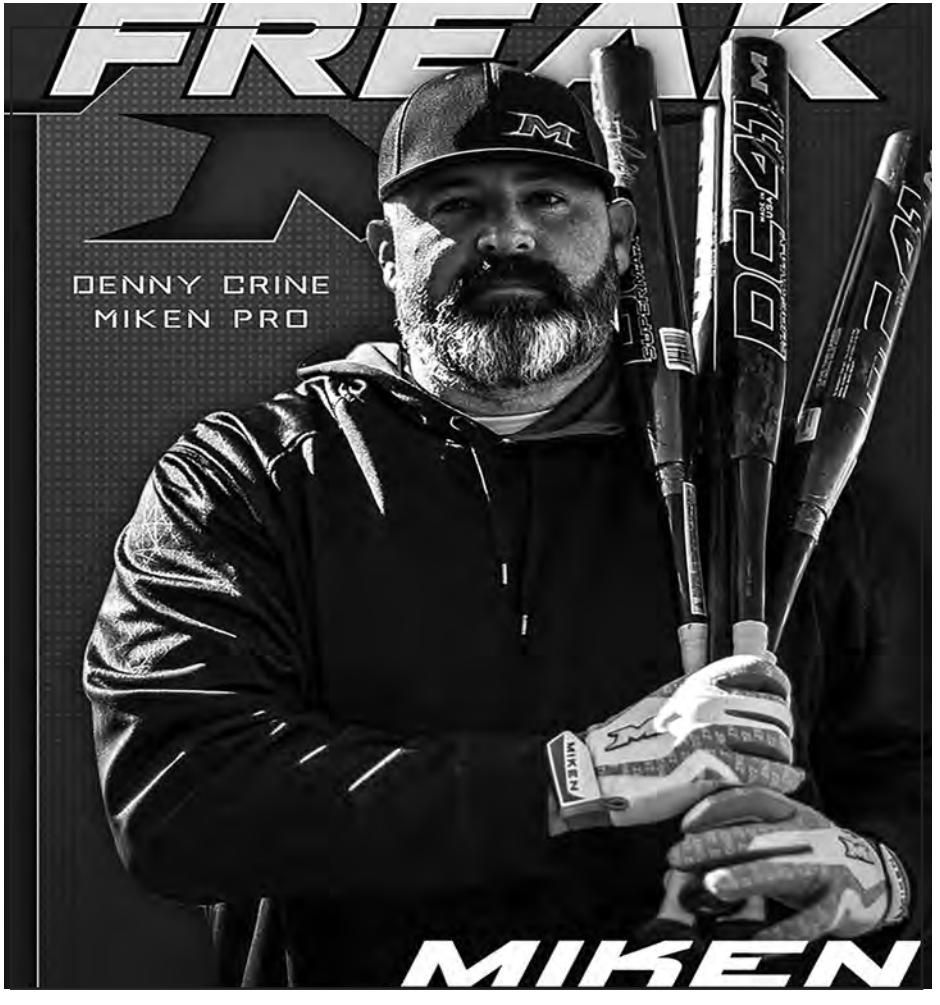
1) **Si l'infraction est découverte lorsque le joueur est au bâton, il sera expulsé. Tous** les coureurs restent où ils sont puisque toute avance était impossible. Le bon frappeur reprend le compte de balle et prise du joueur expulsé.

2) Si l'infraction est découverte après que le joueur qui est au bâton a complété sa présence, mais avant le prochain lancer, le joueur fautif sera expulsé. Toute avance suite à un but sur balle ou à un coup sûr est annulée. Le bon substitut prendra ensuite la place du joueur expulsé. S'il y a eu un retrait sur le jeu, le retrait est bon.

3) Si l'infraction est découverte après que le joueur au bâton a complété sa présence et après le premier lancer au frappeur suivant, le joueur fautif est expulsé. Toute avance des coureurs qui a eu lieu pendant la présence de ce frappeur (irrégulier) est régulière. Le prochain frappeur sera celui qui suit le joueur expulsé et d'autres frappeurs peuvent perdent leur tour au bâton.

b) Si un appel est fait lors d'une réinsertion irrégulière d'un joueur non éligible, lorsque le joueur est à l'offensive, les pénalités suivantes s'appliqueront :
1) Si l'infraction est découverte lorsque le joueur est au bâton, il sera expulsé et il est retiré. Tous les coureurs restent où ils sont puisque toute avance était impossible.

2) Si l'infraction est découverte après que le joueur qui est au bâton a complété sa présence, mais avant le prochain lancer, le joueur fautif sera expulsé et il est retiré. Toute avance suite à un but sur balle ou à un coup sûr est annulée.



3) Si l'infraction est découverte après que le joueur au bâton a complété sa présence et après le premier lancer au frappeur suivant le joueur fautif est expulsé et il est retiré. Toute avance des coureurs qui a eu lieu pendant la présence de ce frappeur (irrégulier) est régulière.
CONSÉQUENCE Sec 6 et 7 B 1-3 La pénalité pour une réinsertion irrégulière offensive est:
1) le joueur fautif est retiré et expulsé. **2)** le gérant / instructeur est expulsé.

CONSÉQUENCE 6 et 7
c) Si un appel est fait lors d'une réinsertion irrégulière ou substitution irrégulière lorsque le joueur est en défensive les pénalités suivantes s'appliqueront:

1) Si l'infraction est découverte après que le joueur fautif a complété un jeu et avant le prochain lancer, l'offensive a le choix d'accepter le résultat du jeu ou de reprendre le tour au bâton du frappeur avec le compte de balle et prise qu'il avait avant d'avoir frappé la balle. Les coureurs doivent en ce cas, retournés à leur but respectif. Le joueur fautif est expulsé.

2) Si l'infraction est découverte après le premier lancer au frappeur suivant, le joueur fautif est expulsé. Toute avance des coureurs est régulière

CONSÉQUENCE Sec 7 C 1-2 La pénalité pour une réinsertion irrégulière défensive

1) Le joueur fautif est expulsé et le gérant est expulsé.

2) La pénalité pour une substitution défensive illégale, est l'expulsion du joueur.

NOTE Le joueur expulsé pour réinsertion ou substitution irrégulière ne peut demeurer sur le banc des joueurs.

SEC 8. RÈGLE DU SANG

a) Un joueur qui est blessé ou qui saigne, pour toute raison, et qui peut continuer à jouer, doit avoir un laps de temps raisonnable pour traiter la blessure. L'arbitre est le seul juge de ce qui est un temps raisonnable.

b) Un joueur qui saigne doit quitter immédiatement l'aire de jeu pour recevoir les traitements appropriés. La blessure doit être complètement recouverte. Si l'uniforme est taché de sang, elle doit être changée avant que le joueur blessé puisse revenir au jeu.

CONSÉQUENCE Sec 8 Si le joueur ne peut pas revenir au jeu dans un temps raisonnable, il doit être remplacé au moment où l'arbitre décide que le laps de temps raisonnable est épuisé. Si ceci n'est pas possible un forfait sera déclaré si l'équipe a moins de 10 joueurs.

NOTE Le même règlement s'applique à chaque participant, arbitres, gérants et entraîneurs. La participation à la partie n'est pas permise si le saignement n'est pas contrôlé et recouvert d'un pansement et un changement d'habilement si nécessaire.

SEC 9. Il ne devra pas y avoir plus de deux entraîneurs qui donnent des instructions aux joueurs, lorsque l'équipe est au bâton. Chaque entraîneur devra être situé et devra demeurer dans le rectangle qui lui est assigné près du premier et près du troisième but. Les entraîneurs doivent demeurer à l'intérieur de ces rectangles.

SEC 10. TOUT ENTRAÎNEUR, GÉRANT, JOUEUR, SUBSTITUT, SOIGNEUR, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS ou autres membres d'une équipe ou toute personne dans l'abri des joueurs, ne devra pas, de n'importe quel endroit sur le terrain, (incluant les rectangles réservés aux entraîneurs):

a)Provoquer ou tenter de provoquer verbalement ou physiquement les joueurs adverses et/ou les spectateurs.

b) Utiliser un langage abusif qui se réfère à un adversaire, un coéquipier, un arbitre ou spectateur

c) Commettre tout geste qui pourrait être considéré comme antisportif

d) Les joueurs ou spectateurs qui émettent des sons amplifiés ou de la musique par n'importe quel type de système électronique pendant le jeu, y compris entre les tours au bâton, doivent réduire le niveau du son ou fermer le dispositif complètement quand demandé par l'officiel pour des raisons de sécurités.

CONSÉQUENCE Sec 10 A-D : À la première offense, le joueur pris en défaut recevra un avertissement et sera expulsé du match lors d'une récidive. Toute offense flagrante, même si c'est la première, entraînera l'expulsion immédiate du joueur pris en défaut et il devra quitter non seulement le terrain mais le parc.

e) Approche un officiel avec le livre de règlements visiblement en main, dans une tentative de remettre en question, discuter, ou contester la décision d'un arbitre.

CONSÉQUENCE Sec. 10 E : Expulsion immédiate

Règlement 6 Le Lanceur

Sec 1. AU DÉBUT de chaque moitié de la première manche, cinq lancers d'échauffement sont accordés au lanceur. Par la suite, au début de chaque manche subséquente, uniquement un lancer est permis. Lors d'un changement de lanceur,une minute est accordée pour effectuer un maximum de trois lancers d'échauffement au receveur ou à un autre coéquipier.

Sec 2. POSITIONS RÉGLEMENTAIRES DES PIEDS DU LANCEUR

a) Le pied pivot du lanceur doit demeurer à l'intérieur du corridor de vingt-quatre pouces, et à toute distance choisie par le lanceur entre cinquante et soixante-cinq pieds.

b) Il n'y a pas de restriction sur la position de l'autre pied (pied libre): Il peut être placé dans la zone du lanceur, devant ou derrière ou sur le côté de celle-ci. Après avoir pris cette position de départ, le lanceur peut effectuer un seul pas avec le pied libre, dans la direction de son choix, à condition que ce pas soit effectué avant ou pendant l'action de lancer la balle.

c) Après avoir lancé la balle, action qui peut inclure un pas vers l'avant, le lanceur ne pourra pas continuer à avancer vers le frappeur (autre que l'élan avant normal résultant de l'effort.)

CONSÉQUENCE Sec 2c Si le lanceur continue d'avancer dans le but de distraire le frappeur, un lancer irrégulier sera appelé et le lanceur recevra un avertissement. S'il répète son geste, il sera expulsé de la partie et le frappeur est accoré le premier but.

Sec 3. ÉLANS RÉGLEMENTAIRES PERMIS

a) Après avoir pris position sur la plaque, le lanceur doit tenir la balle devant lui d'une main ou des deux mains (et s'immobiliser au moins une seconde), avant de débuter son élan. Il doit faire face au frappeur.

b) Le lanceur peut tenir la balle de n'importe quelle manière avant de l'envoyer.

c) Le lanceur pourra envoyer la balle avec la motion qu'il désire. Après avoir tenu la balle devant lui, il a cinq secondes pour utiliser la motion de bras qu'il désire, au-dessus de la tête, en arrière du dos, avec pauses et arrêt avant de lancer.

d) Seul, un lancer clairement effectué par en dessous est permis.

e) Dans le but d'obtenir un certain arc, le lanceur peut lâcher la balle alors que sa main se situe plus haut que la hanche.

f) Le frappeur ne peut demander l'arrêt du jeu lorsque le lanceur à débuter son élan.

Sec 4. LANCERS RÈGLEMENTAIRES

a) La balle doit être lancée à une vitesse modérée. L'arbitre doit avertir le lanceur s'il envoie la balle avec trop de vitesse.

CONSÉQUENCE Sec. 4 a Si le lanceur persiste à effectuer les lancers jugés trop rapides, il doit être retiré de sa position de lanceur pour le reste du match

b) La balle doit décrire un arc perceptible d'au moins 6 pieds du sol avant d'atteindre le tapis et ne doit pas atteindre une hauteur de plus de 12 pieds du sol à son point le plus haut

c) Le receveur doit se placer à l'intérieur de la zone du receveur jusqu'à ce que la balle lancée soit frappée, qu'elle atteigne ou pas le tapis.

d) Le receveur doit renvoyer la balle directement au lanceur après chaque lancer, sauf si le frappeur est retiré sur trois prises ou retiré par le receveur lui-même. Le lanceur dispose de vingt (20) secondes pour effectuer le lancer suivant.

CONSÉQUENCE Sec. 4 a-d Toutes infractions constitue un lancer irrégulier et une balle est accordée au frappeur.

e) Le receveur ne doit pas placer son gant par terre dans la zone du frappeur avant que la balle a atteint ou dépassé le tapis ou soit frappée.

CONSÉQUENCE Sec 4e après un premier avertissement l'arbitre traitera les autres infractions comme un lancer illégal et une balle sera accordée au frappeur.

Sec 5. LE LANCER EST ANNULÉ (no pitch) l'arbitre doit le déclarer immédiatement Lorsque:

a) Le lanceur effectue un lancer pendant l'arrêt du jeu (alors que la balle est morte.)

b) Un coureur est retiré pour avoir quitté son but trop tôt

c) Le lanceur tente un lancer « retour rapide ».

d) Le lanceur tente un lancer à partir de son gant

Sec 6. UN LANCER IRRÉGULIER inclut:
a) Tout lancer qui ne respecte pas toutes les exigences d'un lancer réglementaire.

b) Tous les lancers effectués par le lanceur qui ne se conforment pas aux restrictions du lancer réglementaire.

c) Effectuer un lancer d'un endroit autre que la zone du lanceur ou sans avoir adopté la position requise pour lancer.

d) Le lanceur ne fait pas face au frappeur lorsqu'il effectue son lancer.

e) Le lanceur continue d'avancer vers le frappeur après avoir lâché la balle.
CONSÉQUENCE Sec. 6a-e: Dans chaque cas, un lancer irrégulier doit être déclaré immédiatement lorsqu'il se produit et une balle est accordée au frappeur. L'arbitre du marbre ou des buts, doit décréter le lancer irrégulier d'une voix suffisamment forte, de sorte que le frappeur puisse l'entendre. Cependant, si le frappeur tente de frapper une balle lancée irrégulièrement, le lancer devient immédiatement réglementaire. La balle est en jeu si elle est frappée par le frappeur.
Sec 7. LES ACTIONS IRRÉGULIÈRES DU LANCEUR incluent:
a) Le lanceur a la balle en sa possession pendant plus de 5 secondes sur la plaque du lanceur.

b) Le lanceur relaie la balle à un joueur défensif, à moins que ce ne soit les lancers d'échauffement permis.

c) Le lanceur tarde à prendre position dans la zone du lanceur dans le but de retarder le match.
CONSÉQUENCE Sec. 7a-c L'arbitre doit immédiatement déclarer « balle morte » et accorder une balle au frappeur.

Sec 8. APPEL LORSQUE LA BALLE EST EN JEU Tout joueur défensif au champ intérieure, peut demander un appel concernant un coureur (un appel par chaque coureur); la balle est en jeu et tous les coureurs ont le droit d'avancer, au risque d'être retirés.
NOTE Lors des jeux d'appel, l'appel doit être fait avant le prochain lancer régulier ou irrégulier ou avant que tous les joueurs défensifs aient quitté la zone de jeu.
Sec 9. JEU D'APPEL LORSQUE LA BALLE EST MORTE Une fois la balle revenue à l'avant champ et l'arrêt du jeu décrété par l'arbitre ou que la balle soit devenue morte tout joueur de champ intérieur, incluant le lanceur et le receveur, en possession ou non de la balle, peut faire un appel verbal sur un coureur ayant raté ou ayant quitté un but trop tôt lors d'un ballon attrapé. On doit informer adéquatement l'arbitre de l'objet de l'appel, l'arbitre rend ensuite sa décision. Les coureurs ne peuvent pas quitter leurs buts lors de l'appel puisque la balle demeure morte jusqu'à ce que l'arbitre décrète <AU JEU>.

Sec 10 CONFÉRENCE DÉFENSIVE Il ne peut y avoir qu'une seule conférence du gérant (ou de tout représentant de l'équipe dans l'abri des joueurs) avec chaque gérant lanceur pendant une partie. Le droit de lancer, sera enlevé au lanceur en poste lors d'une deuxième conférence dans la même manche. Ce dernier pourra toutefois occuper une autre position sur le terrain mais ne pourra plus lancer dans le même match

Sec 11. LANCER RETOUR RAPIDE Un lancer retour rapide est un lancer effectué rapidement par le lanceur dans le but évident de surprendre le frappeur lorsqu'il n'est pas en équilibre. C'est-à-dire lorsqu'il n'a pas eu le temps de prendre position dans la zone du frappeur ou lorsqu'il n'a pas encore repris son équilibre après un lancer.
CONSÉQUENCE Sec 11 : La balle est morte et l'arbitre déclare ''aucun lancer''.

Règlement 7 Le Frappeur

Sec 1 ORDRE ILLIMITÉ DES FRAPPEURS Une équipe peut avoir le nombre de frappeurs qu'elle désire. Un maximum de 10 joueurs sur le terrain en tout temps. Si un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure, expulsion, etc., chaque fois qu'il sera appelé au bâton s'il n'y a pas de substitut pour lui, il sera considéré comme un retrait automatique. Une équipe devra finir la partie avec au moins 10 joueurs dans l'alignement.

Sec 2. LE RÔLE DES FRAPPEURS de chaque équipe doit être écrit et remis au marqueur officiel par le gérant ou le représentant de l'équipe. S'il n'y a pas de marqueur officiel assigné au match, le rôle des frappeurs doit être remis à l'arbitre du marbre avant le début du match. Après que chaque équipe a soumis son alignement, les deux alignements doivent être disponibles pour les deux équipes pour des fins d'inspection et d'information.
CONSÉQUENCE – Sec 2 Un gérant doit soumettre son alignement avant d'avoir accès à l'alignement adverse. L'arbitre peut décréter un forfait s'il y un délai injustifié dans la présentation de l'alignement.

a) L'alignement communiqué doit être observé durant tout la partie à moins qu'un substitut remplace un joueur partant. En pareil cas, le substitut occupe la même position dans le rôle des frappeurs que le joueur qu'il remplace occupait dans l'alignement original.

b) Chaque joueur de l'équipe offensive doit devenir frappeur et prendre position dans la zone du frappeur dans l'ordre où son nom paraît sur la feuille de pointage/ alignement.

c) Le premier frappeur de chaque manche est le joueur dont le nom suit celui du dernier joueur ayant terminé sa présence au bâton à la manche précédente
CONSÉQUENCE Sec 2a-c Le non-respect de l'ordre des frappeurs est une situation de JEU D'APPEL, où la balle est morte.

1) Si le mauvais frappeur est découvert avant qu'il n'ait terminé sa présence au bâton, le bon frappeur peut le remplacer en assumant le compte des balles et des prises accumulées par le mauvais frappeur.
NOTE: Dans ce cas, un appel peut être fait par l'équipe offensive ou défensive.

2) Si l'erreur est décelée après que le mauvais frappeur a terminé sa présence au bâton et avant le premier lancer au frappeur suivant, le joueur qui aurait dû être au bâton est déclaré retirer tous les coureurs, s'ils ont avancé, doivent retourner au but qu'ils occupaient lorsque le mauvais frappeur a pris position dans la zone du frappeur.

Le frappeur suivant est le joueur dont le nom suit celui du joueur qui a été déclaré retirer pour ne pas s'être présenté au bâton. Si le frappeur qui a été déclaré retirer dans ce cas constitue le troisième retrait, le prochain frappeur dans la manche suivante sera encore le joueur dont le nom suit celui du joueur qui a été déclaré retiré. Le mauvais frappeur ne peut demeurer sur les buts: on doit l'enlever.
NOTE: Dans cette situation (2) seulement l'équipe défensive peut faire un appel.

3) Si l'erreur n'est pas découverte avant le premier lancer au frappeur suivant, la présence au bâton du mauvais frappeur devient réglementaire. Tous les buts franchis et les points marqués comptent et le prochain frappeur dans l'ordre est le joueur dont le nom suit celui du mauvais frappeur qui vient juste de terminer sa présence au bâton. Aucun joueur n'est retiré pour ne pas s'être présenté au bâton. Les joueurs ne s'étant pas présentés au bâton perdent leur tour jusqu'à la fois suivante dans l'ordre régulier.
NOTE: À des fins d'interprétation, un but sur balles intentionnelle au frappeur suivant ou un geste irrégulier du lanceur doit être considéré de la même façon qu'un lancer réglementaire au frappeur.
4) Un coureur, qui n'a pas suivi l'ordre des frappeurs, ne pourra être retiré du but qu'il occupe pour se présenter au bâton, lorsque c'est à son tour de la faire. Il perd simplement son tour et n'est pas pénalisé. Le frappeur qui le suit dans le rôle des frappeurs devient le bon frappeur.

d) Un frappeur a terminé sa présence au bâton lorsqu'il est, soit retiré, soit devenu un coureur.

e) Quand le troisième retrait d'une manche survient avant que le frappeur n'ait terminé sa présence au bâton, ce joueur devient le premier frappeur de la manche suivante et le compte des balles et des prises du joueur en question est annulé.

Sec 3. LE FRAPPEUR EST RETIRÉ QUAND:
a) il entre dans la zone du frappeur avec un bâton non réglementaire, illégal ou modifié.

b) il frappe la balle irrégulièrement (de façon non réglementaire.) EX : en touchant au tapis, en plaçant les 2 pieds à l'extérieur de la zone des frappeurs, en entrant en contact avec la balle, avec un pied sur le sol complètement dans la zone de 22 pouces qui est à l'avant ou l'arrière du rebord avant ou arrière du tapis

c) il effectue, délibérément, un coup retenu ou coupe la balle vers le bas.

d) il frappe une balle fausse après deux prises.

e) il traverse le tapis en passant d'un rectangle à l'autre lorsque le lancer est en position de lancer.

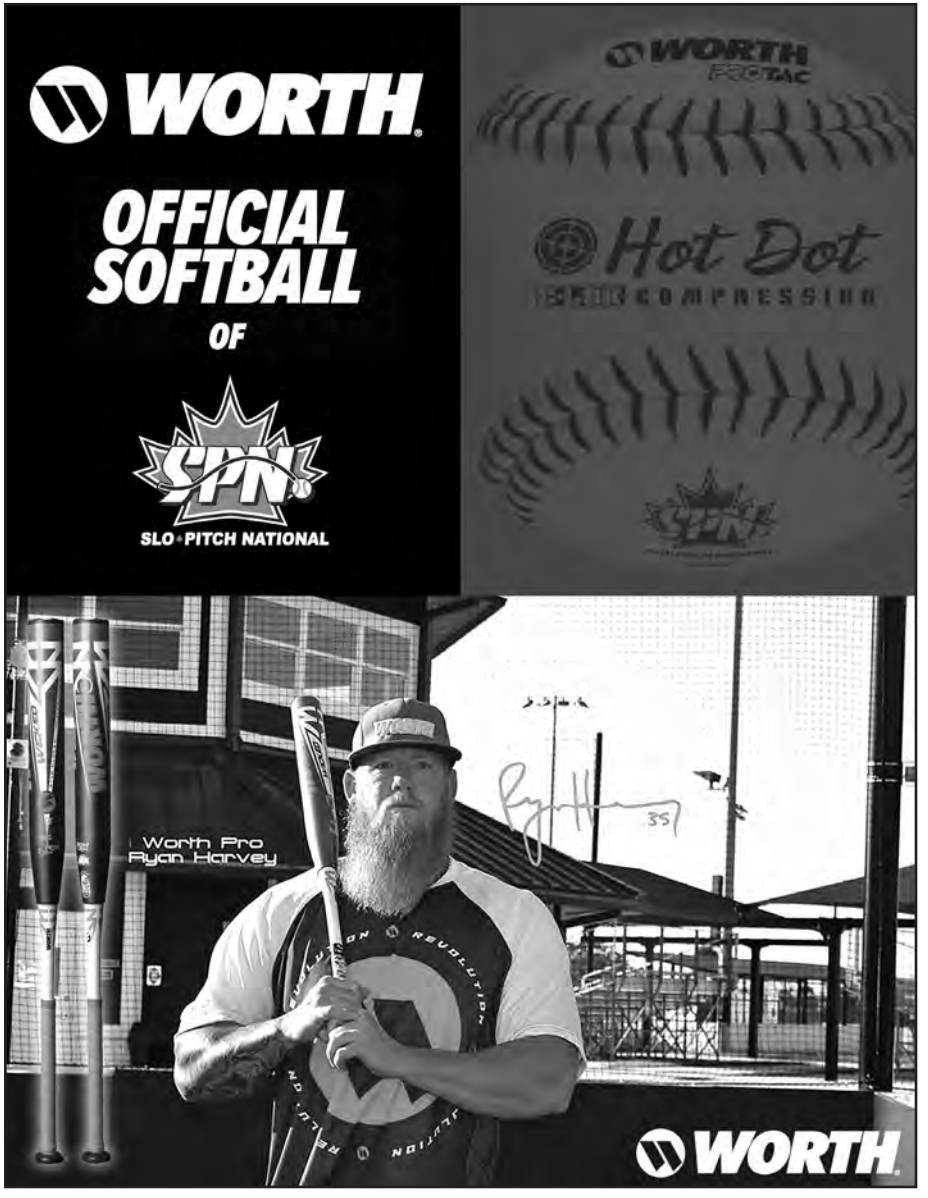
f) il interfère intentionnellement dans un jeu que le receveur tente d'exécuter.

g) n'importe quel membre de son équipe, à l'exception d'un coureur, entrave un joueur défensif qui tente de capter un ballon dans le territoire des fausses balles.
h) il frappe un ballon dans le territoire des bonnes balles ou un coup en flèche qu'un joueur du champ intérieur échappe intentionnellement, avec des coureurs au premier, premier et deuxième, premier et troisièmes, premier deuxième et troisième but, et qu'il y est moins de deux retraits.

Note: Une balle piégée qui est par terre, n'est jamais jugé comme étant échappée de façon intentionnelle.
i) il prend plus de 20 secondes pour se placer dans la zone du frappeur.

j) un coureur précédent, qui n'est pas retiré, gêne intentionnellement un joueur défensif qui tente de capter une balle relayée ou de relayer une balle pour compléter un jeu. Le coureur est aussi retiré.

k) il frappe la balle une deuxième fois en territoire des bonnes balles



Note: Si le frappeur dépose son bâton et que la balle roule vers le bâton, alors qu'elle est en jeu, le frappeur n'est pas retiré et la balle est en jeu. Cependant, si le bâton **roule vers la balle et la frappe en jeu, le frappeur est retiré et la balle est morte.**

l) Un spectateur empêche un joueur de capter une balle ou un ballon qui est dans la zone de jeu.
CONSÉQUENCE Sec 3a Le frappeur est retiré et le frappeur et l'instructeur sont expulsés.
CONSÉQUENCE Sec 3 B-l La balle est morte et le frappeur est retiré et aucun

m) il frappe un ballon déclaré bonne ou fausse balle, ou un ricochet au receveur, qui est capté régulièrement.

CONSÉQUENCE Sec 3 M. Le frappeur est retiré, la balle est en jeu et les coureurs sont à risques

n) il a trois prises

o) Il frappe une chandelle dans le champ intérieur avec des coureurs au premier et deuxième but ou aux premier, deuxième et troisième but et qu'il y a moins de deux retraits.
CONSÉQUENCE Sec 3 O La balle est en jeu et les coureurs sont à risques.

1. Si une chandelle intérieure, signalée par l'arbitre, tombe au sol et si, sans avoir été touchée, roule en territoire des fausses balles avant d'avoir atteint le premier ou troisième but, c'est une fausse balle.

2. Si un ballon tombe au sol dans le territoire des fausses balles et rebondit en jeu, sans avoir été touché, avant d'atteindre le premier ou troisième but, c'est une chandelle intérieure.

p) Il apporte le bâton au premier but. S'il touche régulièrement le premier but avec le bâton en sa possession, il est retiré.

q) Le frappeur dirige des obscénités à l'arbitre, un autre joueur ou qui blasphème et que les spectateurs peuvent entendre ou s'il est le premier frappeur après qu'un membre de son équipe qui jouait en défensive ait été averti du règlement d'obscénités, une fois que les deux équipes auraient été averties que le règlement était en vigueur.
Note : 1.
La première fois, un avertissement est donné aux deux équipes.

Note : 2
La deuxième fois, le joueur fautif sera déclaré retiré s'il est le frappeur, frappeur coureur ou coureur ou, le prochain frappeur de l'équipe fautive sera déclaré retiré si l'infraction est commise par le frappeur, frappeur coureur, coureur, gérant, joueur défensif ou par un joueur non participant.
CONSÉQUENCE Sec 3 Q Ceci est une balle morte retardée. Si le frappeur est retiré par le résultat du jeu, le retrait devient celui du prochain frappeur dans l'ordre des frappeurs. Si le frappeur se rend sur les buts, il sera le seul joueur retiré dès que l'arbitre déclare l'arrêt du jeu.

r) Si le frappeur frappe un circuit par-dessus la clôture et que ce circuit dépasse le nombre permis dans sa catégorie.

Sec 4. Le frappeur ou le coureur n'est pas retiré si le joueur défensif qui essaie de le retirer utilise un gant non réglementaire.
CONSÉQUENCE Sec 4 Le gérant de l'équipe offensive a le choix d'accepter les résultats du jeu ou de retourner le frappeur au bâton. Celui-ci recommence en assumant le compte de balles et prises qu'il avait avant de frapper.

Sec 5. FRAPPEUR SUIVANT au cercle d'attente:
a) Le frappeur devant être dans le cercle d'attente est le joueur dont le nom suit celui du frappeur sur rôle des frappeurs.

b) Le frappeur suivant doit se tenir à l'intérieur du cercle d'attente situé le plus près du banc de son équipe.

c) Le frappeur suivant peut quitter le cercle d'attente lorsque c'est à son tour de frapper ou pour diriger un coureur s'amenant à la ligne de sécurité.

d) Si le frappeur suivant gêne un joueur défensif qui tente d'effectuer un jeu, le coureur le plus près du marbre, au moment où se produit l'interférence, est déclaré retirer.
Sec 6. L'ARBITRE DÉCRETE QU'IL S'AGIT D'UNE PRISE
a) Pour chaque balle lancée de façon réglementaire qui touche en partie ou totalement le tapis avant de toucher le sol.

b) Pour chaque balle lancée que le frappeur a essayé de frapper et qu'il a raté.

c) Pour chaque balle frappée qui touche le frappeur au moment où il se trouve dans la zone du frappeur.

d) Pour chaque balle fausse qui n'est pas régulièrement attrapée en vol.

e) Si le frappeur quitte la zone du frappeur après que le lanceur a débuté son élan avant.
CONSÉQUENCE Sec 6 La balle est morte après chaque prise

Sec 7. L'ARBITRE DÉCRÊT! QU'IL S'AGIT D'UNE BALLE POUR CHAQUE LANCER QUE LE FRAPPEUR NE TENTE PAS DE FRAPPER, SI:

a) La balle lancée ne touche pas partiellement ou complètement le tapis.

b) La balle touche le sol avant d'avoir touché ou dépassé le tapis
Note:le frappeur ne peut pas frapper une balle ayant touché le sol avant d'arriver au tapis. La balle est morte.

c) La balle est lancée de façon irrégulière (à condition que le frappeur ne s'élance pas lors du lancer)

d) Le lanceur exécute une action irrégulière.

e) Le receveur néglige de renvoyer la balle directement au lanceur sauf lorsque le frappeur est retiré sur trois prises ou retiré par le receveur

Sec 8. UNE BONNE BALLE est une balle frappée de façon réglementaire qui est immédiatement en jeu. C'est une balle frappée de façon réglementaire qui:

a) S'arrête ou qui est d'abord touchée dans la zone de jeu entre le marbre (tapis) et le premier but ou entre le marbre (tapi) et le troisième but.

b) Rebondit au-delà du premier ou du troisième but dans la zone de jeu ou au-dessus de cette dernière .

c) Touche le premier, le deuxième ou le troisième but

d) Touche la personne ou les vêtements d'un arbitre ou d'un joueur quand elle est dans la zone de jeu ou au-dessus de cette dernière.

e) Tombe dans le territoire des balles fausses mais roule ou bondit dans la zone de jeu avant d'avoir passé le premier ou le troisième but, et sans avoir touché d'objet autre que le sol.

f) Tombe d'abord dans la zone de jeu, puis roule en territoire des balles fausses et revient finalement dans la zone de jeu, à condition que la balle ne soit pas touchée ou ne touche aucun objet lorsqu'elle est dans le territoire des balles fausses ou au-dessus de celui-ci.

Sec 9. UNE BALLE FAUSSE est une balle frappée régulièrement qui ne se conforme pas aux règlements des bonnes balles ou :

a) S'arrête dans le territoire des balles fausses entre le marbre (tapis) et le premier but ou entre le marbre (tapis) et le troisième but.

b) Passe au-delà du premier ou du troisième but dans la zone des balles fausses ou au-dessus.

c) Touche d'abord le sol dans la zone des balles fausses au-delà du premier ou du troisième but.

d) Est bloquée ou qui touche la personne ou les vêtements d'un arbitre ou d'un joueur lorsqu'elle est dans la zone des balles fausses ou au-dessus.
CONSÉQUENCE Sec 9a-d Le frappeur se fait imputer une prise. S'il avait déjà deux prises, il est alors retiré. Les coureurs doivent retourner à leurs buts à moins que ce soit un ballon attrapé; dans ce dernier cas, la balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer à leurs propres
NOTE: Il faut juger une bonne balle (ou une balle fausse) selon la position de cette dernière par rapport à la ligne des balles fausses (incluant le poteau de démarcation), peu importe que le joueur défensif soit dans le territoire des bonnes balles ou des balles fausses lorsqu'il touche la balle. (Les lignes des balles fausses et les poteaux de démarcation sont dans la zone de jeu.) Lorsqu'une balle frappée passe au-delà d'une clôture, l'arbitre doit s'assurer si elle est bonne ou fausse, selon la position de la balle au moment où elle quitte le terrain. Lorsqu'une balle frappée touche un objet, incluant un joueur défensif, et qu'elle est jugée bonne balle selon les règles ci-dessus, elle demeurera une bonne balle peu importe ce qui peut arriver et l'endroit où elle s'arrêtera ou atterrira. Un ballon qui atterrit au-delà du premier ou du troisième but est jugé selon le point de chute (premier contact avec le sol) dispositions ou aux règles définissant une bonne balle.

Sec 10. UN RICOCHET est une balle fausse, frappée régulièrement qui va directement du bâton, sans arc perceptible, au receveur, qui l'attrape de façon réglementaire; dans ce cas le frappeur est retiré.
CONSÉQUENCE Sec 10 C'est un ricochet seulement si elle est captée de façon réglementaire; le frappeur est retiré et la balle est en jeu.

Sec 11. Règlement du coup de circuit.
a) Dans les parties jouées sur un terrain clôturé, toute balle qui passe au-dessus de la clôture sans être toucher sera considéré comme un circuit pour la règle des circuits.
PÉNALITÉS : Les circuits au-delà de la limite permise seront des retraits.
b) Si un joueur défensif fait dévier ou aide la balle à traverser la clôture, le frappeur se voit accorder 4 buts. Ceci n'est pas comptabilisé comme un circuit.
Sec 12. CONFÉRENCE OFFENSIVE CRÉDITÉE. Au cours d'une manche, deux conférences seulement peuvent être créditées entre le gérant ou un autre représentant de l'équipe et le frappeur ou un coureur. Les arbitres ne doivent pas permettre que de telles conférences aient lieu plus de deux fois par manche.
Conséquence Sec 12 Expulsion du gérant, de l'entraîneur ou de tout autre représentant qui insiste pour obtenir une autre conférence.

Règlement 8 Les Coureurs

Sec 1. UN COUREUR, EN AVANÇANT OU EN RECULANT, DOIT TOUCHER LES BUTS DANS L'ORDRE RÉGLEMENTAIRE, c'est-à-dire le premier but, le deuxième but, le troisième but et la ligne de sécurité.
a) Un coureur peut acquérir le droit à un but en le touchant avant d'être retiré et il a le droit de l'occuper jusqu'à ce qu'il touche régulièrement le but suivant ou jusqu'à ce qu'il doive le quitter par ce que le frappeur est devenu un coureur.

b) Lorsque la balle est en jeu et qu'un coureur doit revenir toucher à un but, il doit toucher tous les buts nécessaires dans l'ordre inverse.
CONSÉQUENCE Sec. 1b Le coureur revient à ses propres risques, il peut être retiré.
Sec 2. LE FRAPPEUR DEVIENT UN FRAPPEUR-COUREUR DÈS QU'IL FRAPPE UNE BONNE BALLE

a) Si la balle frappée (une bonne balle) touche l'arbitre ou un coureur qui ne touche pas un but, après avoir dépassé un joueur défensif autre que le lanceur ou touche un joueur défensif, incluant le lanceur, la balle demeure enjeu et les coureurs peuvent être retirés.

b) Lorsqu'une bonne balle touche la personne ou les vêtements d'un arbitre dans le territoire des balles fausse.
CONSÉQUENCE Sec2 a-b Le frappeur coureur court à ses risques et peut être retiré.
Sec 3. LE PREMIER BUT EST ACCORDÉ AU FRAPPEUR
a) Lorsque quatre balles ont été appelées par l'arbitre.

b) Lorsque le lanceur dit à l'arbitre qu'il accorde un but sur balles intentionnelles au frappeur.
CONSÉQUENCE Sec 3a-b
Un frappeur mâle suivit d'un frappeur de sexe féminin est accordé le deuxième but. Le frappeur de sexe féminin doit venir au bâton pour frapper. Si le frappeur mâle est suivi d'un autre frappeur mâle, il est accordé le premier but. La balle est morte. Les autres coureurs avancent seulement s'ils sont obligés de le faire.
Réf. Reg 7 Sec 5

c) Lorsqu'une bonne balle frappée touche un coureur, qui n'est pas en contact avec un but, avant d'avoir dépassé un joueur défensif autre que le lanceur, la balle est immédiatement morte et le frappeur a droit au premier but sans risque d'être retiré.

d) Lorsqu'une bonne balle frappée touche un arbitre dans la zone des bonnes balles avant d'avoir dépassé un joueur défensif autre que le lanceur, la balle est immédiatement morte et le frappeur a droit au premier but sans risque d'être retiré.

e) Lorsque le receveur fait obstruction au frappeur quand ce dernier tente de frapper une balle lancée ou qu'on l'empêche de le faire.
CONSÉQUENCE Sec 3 E C'est une situation de balle morte retardée. Si elle est signalée, le gérant de l'équipe peut opter pour l'obstruction du receveur ou pour le résultat du jeu. Cependant, si le frappeur frappe la balle et réussit à atteindre le premier but et si tous les autres coureurs avancent d'au moins un but sans être retiré, l'obstruction est annulée. Lorsque l'obstruction est annulée, la balle demeure en jeu et il n'y a pas d'option

Sec 4. LE FRAPPEUR COUREUR EST RETIRÉ DANS LES CAS SUIVANTS:

a) Lorsqu'il est touché par la balle qu'il vient de frapper dans le territoire des bonnes balles après avoir quitté la zone du frappeur.

b) Lorsqu'il dépose son bâton dans la zone de jeu et que le bâton fait contact avec une bonne balle. Il faut, dans ce cas, que ce soit le bâton qui aille vers la balle.

c) Lorsqu'un ballon est attrapé régulièrement, à condition qu'aucune partie de la personne du joueur défensif ne se trouve au-delà des limites du terrain de jeu lors du l'attraper.

d) Lorsqu'il se fait toucher régulièrement avec la balle par un joueur défensif avant d'avoir atteint le premier but, après qu'il a frappé une bonne balle.

e) Lorsque le frappeur coureur a frappé une bonne balle et qu'un joueur défensif, en possession de la balle, touche le premier but avant que le frappeur coureur n'atteigne ce but.

f) Lorsque, après avoir atteint le premier but sans être retiré, il dépasse ce but, soit en courant, soit en glissant, qu'il tente (ou feinte) de se diriger vers le deuxième but et qu'un joueur défensif lui touche de façon réglementaire avant qu'il ne revienne au premier but.

G) Lorsqu'il court à l'extérieur de la ligne de trois pieds et qu'il gêne un joueur défensif qui tente de capter un relais ou d'effectuer un jeu au premier but.
CONSÉQUENCE Sec 4g Il est retiré et si l'interférence est jugée intentionnelle, le coureur le plus près du marbre est aussi retiré.

H) Lorsqu'il revient vers le marbre (tapis) pour éviter ou retarder d'être touché par un joueur défensif.
CONSÉQUENCE Sec 4h La balle est morte et les coureurs doivent revenir au dernier but atteint au moment de l'interférence.

I) Lorsqu'il entrave un jeu exécuté à la ligne de sécurité (tapis) dans le but d'éviter un retrait évident.
CONSÉQUENCE Sec 4i Le coureur est aussi retiré.

J) Lorsqu'il gêne un joueur défensif qui tente d'attraper une balle frappée ou qu'il touche délibérément une balle relayée.
CONSÉQUENCE Sec 4j Si cette interférence a pour but évident d'empêcher un double jeu, le coureur le plus près de la ligne de sécurité (tapis) doit aussi être déclaré retirer.

k) Lorsqu'il garde son bâton et qu'il atteint régulièrement ou touche le premier but et ayant le bâton dans sa main.

l) S'il y a un jeu au premier but et que le frappeur coureur ne touche qu'au but blanc, il est retiré.

m) S'il dirige des obscénités à l'arbitre, joueur adverse, ou autres personnes et que les spectateurs peuvent entendre, après un avertissement à chaque équipe, il est retiré.

n) S'il dépasse physiquement le coureur précédent avant que celui-ci soit retiré
CONSÉQUENCE Sec 4 k-n Le frappeur est retiré et la balle est en jeu, si seulement il interfère avec le jeu; si c'est le cas, le frappeur est retiré, la balle est morte et tous les coureurs doivent revenir au dernier but touché au moment de l'interférence.

Sec 5. LE COUREUR EST RETIRÉ DANS LES CAS SUIVANTS :

a) Lorsqu'il ne demeure pas en contact avec le but auquel il a droit jusqu'à ce qu'une balle lancée atteigne ou dépasse le tapis ou soit frappé.
CONSÉQUENCE Sec 5a Le lancer est annulé, la balle est morte et le coureur est retiré.

b) Lorsqu'il gêne un joueur défensif qui tente d'attraper une balle frappée ou lorsqu'il touche délibérément une balle relayée ou lorsqu'il gêne délibérément un joueur défensif captant ou relayant une balle.
CONSÉQUENCE Sec 5b La balle est morte, le coureur est retiré et, si cette interférence est jugée intentionnelle, le coureur qui le suit immédiatement est aussi déclaré retirer.

c) Lorsqu'une bonne balle frappée l'atteint, dans la zone de jeu, au moment où il ne touche pas le but et avant que la balle dépasse un joueur défensif autre que le lanceur.

d). Lorsqu'il court les buts en sens inverse d'une manière autre que la course réglementaire

e) Lorsqu'il donne volontairement un coup de pied à une balle en jeu ou qu'il interfère délibérément avec une balle en jeu, peu importe qu'il soit en contact ou non avec un but et qu'un joueur défensif a eu l'opportunité de faire un jeu.
CONSÉQUENCE Sec 5 c-e La balle est morte et le coureur est retiré

f) Lorsqu'un entraîneur ou un coureur retient, transporte, pousse, ou aide physiquement un coureur afin de l'aider à revenir vers un but ou à le quitter

CONSÉQUENCE Sec 5 f Le coureur qui est aidé est retiré, la balle demeure en jeu et les autres coureurs sont en danger d'être retiré.

g) S'il frappe du pied, intentionnellement, une balle en jeu, ou il interfère intentionnellement avec une balle en jeu, que le coureur soit en contact ou pas avec le but et que le joueur défensif ne peut avoir l'occasion de faire un jeu sur la balle.

h) Lorsqu'il a déjà été retiré et qu'il continue à courir les buts, simulant une course des buts, et qu'il provoque un relais afin de se faire retirer une deuxième fois.

i) Lorsqu'un ou plusieurs membres de l'équipe au bâton se tiennent ou se rassemblent près d'un but vers lequel se dirige un coureur, créant de la confusion parmi les joueurs défensifs.

j) Lorsqu'un entraîneur touche délibérément une balle en jeu (relayé ou frappé).

k) Lorsqu'un entraîneur court en direction du marbre (tapis) ou de tout autre but sûr ou près d'une ligne de but pendant qu'un joueur défensif tente d'effectuer un jeu sur une balle frappée ou relayée, et qu'en agissant ainsi, il entraîne un relais dans sa direction.

l) Lorsqu'il tente de marquer et que le frappeur suivant ou un autre membre de son équipe entrave l'exécution du jeu.

CONSÉQUENCE Sec 5 g-l L'arbitre décrète une interférence, la balle est morte et **LE COUREUR LE PLUS PRÈS DU MARBRE EST AUSSI DECLARÉ RETIRÉ**.

m)Lorsqu'il est touché de façon réglementaire par un joueur défensif avec la balle au moment où il ne touche pas le but et que la balle est en jeu.

n) Lorsqu'un joueur défensif effectuant un retrait lors d'un jeu forcé, le touche ou touche le but vers lequel il est obligé d'avancer avant qu'il n'atteigne ce but.

o) Lorsqu'en se dirigeant vers un but, il court à plus de trois pieds à l'extérieur de sa ligne de course pour éviter d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle.

p) Lorsqu'il dépasse un coureur qui le précède avant que ce dernier ne soit retiré.

q) Lorsqu'il se place derrière le but, sans y toucher, afin de prendre un meilleur départ.

CONSÉQUENCE Sec 5 m-q La balle demeure enjeu et tous les autres coureurs courent à leurs risques.

r) Lorsqu'il se place derrière le but, sans y toucher, afin de prendre un meilleur départ, après que la balle a été lancée mais avant qu'elle atteigne le tapis ou qu'elle soit frappée.

CONSÉQUENCE Sec 5 r C'est un écart, la balle est morte, le coureur est retiré et tous les autres coureurs doivent retourner au but occupé au moment du lancer. L'arbitre du marbre doit annuler ce lancer.

s) Lorsqu'il néglige de revenir au but qu'il occupait quand le jeu reprend après avoir été interrompu et qu'un joueur défensif (en possession de la balle) touche ce but.

t) Lorsqu'il quitte son but pour avancer au but suivant avant qu'un ballon ne soit touché par un joueur défensif ou ne touche un objet, pourvu que ce ballon soit capté et que la balle soit relayée à un joueur défensif qui touche le but abandonné par le coureur ou qui touche le coureur avant qu'il ne revienne à ce but.

u) Lorsqu'il quitte son but pour avancer au but suivant avant qu'un ballon ne soit touché par un joueur défensif ou ne touche un objet, pourvu que ce ballon soit capté et que la balle soit relayée à un joueur défensif qui touche le but abandonné par le coureur ou qui touche le coureur avant qu'il ne revienne à ce but.

v)Lorsqu'il court vers la ligne de sécurité et le rate, et qu'il ne fait aucun effort pour y revenir, au moment où un joueur défensif ayant la balle en sa possession touche le marbre (tapis) et demande à l'arbitre de rendre une décision.

1. À moins de deux retraits, le statut des coureurs suivants n'est pas affecté par le retrait sur appel d'un coureur précédent.

2. Si, lors d'un appel le coureur précédent constitue le TROISIÈME RETRAIT, les coureurs qui le suivent ne peuvent marquer.

3. Si un retrait sur appel, tout en étant un TROISIÈME RETRAIT, survient lors d'un jeu forcé, aucun autre coureur (précédent ou suivant) ne peut marquer.

4. Si le TROISIÈME RETRAIT est le retrait sur appel du frappeur coureur ayant omis de toucher au premier but, les coureurs précédents ne peuvent pas marquer.

5. Sur tout jeu d'appel qui n'est pas un jeu forcé, tous les coureurs qui précèdent le coureur retiré sur appel et qui ont légalement touché le marbre avant la complétion du **TROISIÈME RETRAIT** (sur appel) peuvent marquer. Les coureurs qui suivent ne peuvent pas marquer.

w) Lorsqu'un joueur défensif en possession de la balle attend le coureur et que ce dernier fonce délibérément et avec force sur le joueur défensif.

CONSÉQUENCE Sec 5 w Le coupable est retiré et expulsé du match. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but atteint au moment de l'infraction.

x) Il est retiré en raison du règlement du blasphème

Consequence; Sec.5 x la balle est en jeu et les coureurs sont à risques.

Sec 6.LES COUREURS ONT LE DROIT D'AVANCER, AU RISQUE D'ÊTRE RETIRÉS,

a) Lorsqu'une balle est en jeu.

CONSÉQUENCE Sec 6 a

1. L'arbitre doit décréter « ARRÊT DU JEU » lorsque les coureurs n'essaient plus d'avancer et qu'un joueur défensif a le contrôle de la balle au champ intérieur.

2. Si la balle est morte, le jeu ayant été arrêté et l'arbitre ayant décrété « ARRÊT », les coureurs doivent revenir au dernier but atteint et auquel ils avaient droit lorsque le jeu s'est arrêté.

b) Lorsque, suite à une balle frappée, alors que la balle est en jeu, un mauvais relais est effectué loin dans la zone de jeu ou dans le territoire des balles fausses, et que la balle n'est pas bloquée.

c) Lorsqu'un ballon attrapé régulièrement est touché pour la première fois par un joueur défensif.

d) Lorsqu'une balle relayée (et en jeu) touche la personne d'un arbitre, d'un entraîneur ou d'un coureur.

e) Lorsqu'une bonne balle frappée, ou une balle relayée en jeu, touche accidentellement un entraîneur.

f) Lorsqu'un coureur dépasse un coureur qui le précède.
CONSÉQUENCE Sec 6 f Le coureur qui dépasse un coureur qui le précède est retiré.

g) Lorsqu'un coureur précédent néglige de toucher un but tel que requis.
CONSÉQUENCE Sec 6 b-g La balle demeure en jeu et les coureurs courent à leurs risques

h) Lorsqu'un joueur défensif dévie délibérément, touche ou attrape une balle frappée ou relayée, avec tout objet, incluant sa casquette, son gant ou toute partie de son uniforme ou de son équipement qui n'est pas en position réglementaire sur sa personne.
CONSÉQUENCE Sec 6 h Il s'agit d'une situation de « balle morte retardée » et

1) Si l'infraction survient sur une bonne balle frappée ou sur une balle qui peut devenir bonne, tous les coureurs ont droit à trois buts à partir du but occupé au moment du lancer.

2) Si l'infraction survient sur une balle relayée, les coureurs ont droit à deux buts à partir du but occupé au moment du lancer.

3) Dans les deux cas, les coureurs peuvent tenter de prendre plus de buts qu'il en leur n'est accordé; ils courent alors à leurs risques.
Note Si, selon l'arbitre, une bonne balle frappée était passée au-delà de la clôture délimitant le champ extérieur sans cette infraction du joueur défensif, le frappeur coureur est crédité d'un circuit.

l) Lorsqu'un coureur déplace un but de sa position réglementaire, il n'est pas obligé, ni aucun autre coureur le suivant dans cette même séquence de jeu, d'aller toucher ce but déraisonnablement déplacé.
CONSÉQUENCE Sec 6l La balle est en jeu et les coureurs peuvent avancer au risque d'être retirés.

j) Quand une bonne balle est touchée par un joueur en défensive, incluant le laceur.

k) Si une balle frappe un morceau d'équipement légalement jeté par terre, cet équipement devient une partie du terrain de jeu et n'établit pas une balle morte. (Exemple: le masque du lanceur ou autre joueur)
Conséquence 6 j-k La balle demeure en jeu et chaque coureur demeure en péril.

Sec 7. LES COUREURS ONT LE DROIT D'AVANCER SANS RISQUE D'ÊTRE RETIRÉS:
a) Lorsqu'une bonne balle frappée passe par-dessus la clôture ou qui frappe le haut de la cloture ou atterrit dans une estrade au-delà des limites déterminées du terrain de jeu, sans avoir touché le sol, le frappeur est crédité d'un circuit.

1. Une bonne balle qui n'est pas attrapée et qui passe par-dessus la clôture sans avoir touché autre chose qu'un joueur défensif est un circuit. Ceci inclut toute balle qui touche le haut de la clôture avant de passer au-delà de celle-ci.

2. Un ballon, bonne balle, dévier par-dessus la clôture par un joueur défensif est une erreur de 4 buts.

3. Lorsqu'une balle frappée, qu'elle soit bonne ou fausse balle, est attrapée légalement à la volée, et que le joueur défensif n'a pas touché n'importe quelle zone à l'extérieure des lignes de jeu établie; le frappeur est retiré, mais si l'élan du défenseur le pousse à toucher, ou à entré complètement dans la zone de hors jeu , la balle est morte et tous les coureurs avancent un but à partir du but atteint au moment de l'attrapée. Si la balle est transportée intentionnellement dans le hors jeu, les coureurs avancent deux buts.

b) Une bonne balle frappée rebondit ou roule dans une estrade ou au-dessus, en dessous ou au travers d'une clôture ou de toute autre délimitation du terrain de jeu, peu importe qu'elle soit d'abord touchée ou non par un loueur défensif.
CONSÉQUENCE Sec 7b La balle est morte et tous les coureurs ont droit à deux buts à partir de celui qu'ils occupaient au moment du lancer.

c) Lorsqu'un coureur est atteint par une balle frappée, au moment où il touche le but, que cette balle est jugée en jeu et qu'elle devient, subséquemment une balle bloquée.
CONSÉQUENCE Sec 7c La balle est morte, le frappeur et tous les coureurs ont droit à un but à partir du dernier but légalement occupé au moment où la balle est bloquée.

d) Lorsqu'ils doivent avancer parce que le frappeur se voit accorder le premier but

e) Lorsqu'un coureur est victime d'une obstruction d'un joueur défensif entre les buts ou lorsqu'il contourne un but, à moins que le joueur défensif n'essaie d'attraper une balle frappée ou de capter un relais ou qu'il tienne la balle, prêt à toucher le coureur.
CONSÉQUENCE Sec 7e Le coureur victime de l'obstruction se voit octroyer au moins un but à partir du dernier but régulièrement touché avant l'obstruction. L'arbitre doit permettre au coureur victime de l'obstruction d'avancer au but qu'il aurait atteint en l'absence d'obstruction. Les coureurs précédents, obligés d'avancer à cause du but ou des buts accordés par l'arbitre, ne peuvent être retirés. Si le coureur poursuit son avance au-delà du but qui lui serait accordé en raison d'obstruction, il court à ses risques; la balle reste en jeu et tous les autres coureurs courent aussi à leurs risques.

f) Si un coureur est victime d'une obstruction alors qu'il est pris en souricière entre des buts, le but vers lequel il se dirige au moment de l'obstruction lui sera accordé.
CONSÉQUENCE Sec 7f Le but accordé est le but vers lequel il court au moment de l'obstruction. C'est évidemment une situation de balle morte retardée et la pénalité appropriée sera imposée après la complétion du jeu au besoin, l'obstruction sera annulée pendant que le jeu se poursuit.

g) Lorsque, sur une balle frappée, un joueur défensif jouant la balle effectue un mauvais relais qui va en territoire des balles fausses et qui ensuite devient bloquée.
CONSÉQUENCE Sec 7g Lorsqu'une balle bloquée survient sur une balle relayée, la balle devient immédiatement morte. Chaque coureur a droit à deux buts à partir du dernier but atteint au moment du relais. Le nombre de buts accordés dépend de l'avance autorisée au premier coureur.
h) Lorsqu'un incident ou un accident se produit, empêchant un coureur de se rendre à un but qui lui est accordé ou auquel il a droit à cause d'un circuit, un coureur de relève peut le remplacer et compléter le jeu.
CONSÉQUENCE Sec 7 a-h Lorsque le frappeur ou un coureur se voit accorder un ou plusieurs buts, chaque but doit être touché dans l'ordre régulier lors de l'avance, sinon l'équipe défensive peut faire un appel sur le coureur négligent.

Sec 8. UN COUREUR PEUT ÊTRE RETIRÉ:
a) S'il néglige, alors que la balle est en jeu, de toucher chaque but dans l'ordre réglementaire avant de se diriger vers le but suivant. Que ce soit pour le premier but ou pour n'importe quel autre but qu'il doit atteindre parce que le frappeur est devenu un coureur, ce qui constitue un jeu forcé, un appel doit être fait.

b) Si, après avoir atteint le premier but, le frappeur coureur le dépasse en courant ou en glissant et qu'il fait une feinte de se diriger vers le 2e but par la suite à ce moment si le joueur défensif ou le premier but touche le coureur, il sera déclaré retiré.

c) Si le coureur essaie de se rendre au but suivant après avoir déplacé un coussin.
d) Si une bonne balle est piégée.
Sec 9. LES COUREURS PEUVENT REVENIR À LEURS BUTS DANS CERTAINS CAS

a) Doivent toucher chaque but dans l'ordre réglementaire inverse.
CONSÉQUENCE Sec. 9a

1) Les coureurs courent à leurs risques jusqu'à ce qu'ils soient revenus à leur but pendant que la balle est en jeu.
2) Un coureur ne peut revenir à un but précédent après que la balle a été déclarée morte s'il a touché un autre but ou si un coureur qui le suivait a déjà marquer un point.
3) Un coureur ne peut pas revenir toucher un but qu'il a manqué après un point marqué par un coureur qui le suivait.

b) Deux coureurs ne peuvent pas occuper simultanément le même but.
CONSÉQUENCE Sec 9 b Le premier coureur atteignant un but a le droit de l'occuper jusqu'à ce qu'il ait atteint régulièrement le but suivant ou qu'il soit obligé de quitter le but parce que le frappeur est devenu un coureur. Le coureur suivant peut donc être retiré s'il se fait toucher.
c) Un coureur ne doit pas courir les buts en sens inverse dans le but de déconcerter l'équipe défensive ou de tourner le match en ridicule.
CONSÉQUENCE Sec. 9c Le coureur est retiré et la balle est morte.

MOLSON SLO-PITCH
Endroits Championnat National

2019

Aout 1-Aout 5

	DIVISION	
Orillia, ON (Juin 21-23)	Hommes A	Orillia Ont Juil 30-3Aout
Kelowna, BC	Hommes C	Brampton Ont
Kelowna, BC	Hommes D	À Venir Alb
Kelowna, BC	Femmes D	À Venir Alb
Kelowna, BC	Femmes 35	Brampton Ont
Moncton, NB	Hommes B	Brampton Ont
Moncton, NB	Hommes E	À Venir Alb
Moncton, NB	Hommes 35 C	Brampton Ont
Moncton, NB	Femmes B	À Venir Alb
Moncton, NB	Femmes E	Winnipeg
Halifax NS	Mixte Comp	Brampton Ont
Halifax NS	Mixte C	Brampton Ont
Halifax NS	Mixte D	Brampton Ont
Halifax NS	Mixte E	Brampton Ont
St John's, NL	Hommes 35 Comp	Brampton Ont
St John's, NL	Hommes 35 D	Brampton Ont
St John's, NL	Hommes 35 E	Winnipeg Man
St John's, NL	Hommes 50 A	Brampton Ont
St John's, NL	Hommes 50 IM	Brampton Ont
St John's, NL	Hommes 50 E	Brampton Ont
St John's, NL	Hommes 60	À Venir Alb
St John's, NL	Femmes C	Winnipeg Man
Saskatoon, SK	Mixte Comp SS	Kelowna BC
Saskatoon, SK	Mixte C SS	Kelowna BC
Saskatoon, SK	Mixte D SS	Kelowna BC
Saskatoon, SK	Mixte E SS	Kelowna BC

SLO-PITCH

Coors LIGHT

SPN SLO-PITCH NATIONAL NATIONAL CHAMPIONSHIPS

d) Un coureur qui n'a pas touché un but ou qu'il l'a quitté trop tot, ne pourra pas retourner touché le but une fois qu'il a quitté le terrain de jeu ou ou est entré à son banc.
CONSÉQUENCE Sec. 9d
Une fois que le coureur à quitté le terrain de jeu ou est entré à son banc et qu'il essaie de retourner touché un but, il est automatiquement retiré.

Sec 10. Le Coureur Doit Retourner À Son But:
a) Si une fausse balle est légalement attrapée
b) Si la balle est frappée de façon illégale
c) Si un coureur cause de l'interference les coureurs doiven retourner à leurs but légalement touché au moment de l'interference
d) Quand une balle légalement frappée touche un arbitre ou coureur avant de dépasser un joueur en défensive autre que le lanceur.
e) Quand l'arbitre déclare un temps d'arret.
CONSÉQENCE Sec 10 a-e
1. La balle est immédiatement morte.
2. Les coureurs peuvent être obligés d'avancer si le frappeur se voit accorder un coup sûr, et le premier but, selon 1O-d.
3. Les coureurs n'ont pas à toucher les buts intermédiaires lorsqu'ils reviennent.
4. Il faut accorder suffisamment de temps aux coureurs lorsqu'ils reviennent.

Sec 11. LE VOL DE BUT (OU L'AVANCE) EST INTERDIT SUR TOUTE BALLE LANCÉE QUI N'EST PAS FRAPPÉE:
CONSEQUENCE Sec 11 Si un coureur ne garde pas le contact avec le but à laquelle il a droit jusqu'à ce qu'une balle lancée ait rebondi devant, atteinte ou dépassée le marbre (tapis) ou est frappée, la balle est morte immédiatement, "Lancer Nul" est appelée et le coureur est retiré. Les coureurs qui ont quitté le but légalement (après une balle lancée a rebondi devant de, atteint ou dépassé le marbre (tapis), mais la balle n'a pas été frappée, ne sont pas retirés, mais doivent immédiatement retourner à leur but et la balle est morte. Chaque balle lancée non frappée devient morte et les coureurs doivent revenir immédiatement à leur but. Le coureur qui quitte trop rapidement son but est retiré. Un coureur qui a quitté légalement son but, n'est pas retiré et il doit revenir immédiatement à ce but.

Sec.12. LE COUREUR N'EST PAS RETIRÉ:
a) Lorsque le frappeur coureur dépasse (en courant ou en glissant) le premier but après l'avoir atteint et qu'il y revient immédiatement.

b) Lorsqu'on ne lui accorde pas suffisamment de temps pour revenir à un but.

c) Lorsqu'il se fait toucher par une balle qui n'est pas tenue fermement par un joueur défensif.

d) Lorsque l'équipe défensive ne fait pas d'appel et qu'un lancer est effectué.

e) Lorsqu'il demeure au but jusqu'à ce qu'un ballon touche un joueur défensif et qu'il tente ensuite d'avancer.

f) Lorsqu'il court à l'extérieur de la ligne des buts et derrière un joueur défensif qui tente de capter une balle frappée.

g) Lorsqu'il court à l'extérieur de la ligne des buts, à moins que ce ne soit pour éviter d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle.

h) Lorsqu'il est atteint par une balle frappée qui a dépassé un joueur défensif, incluant le lanceur, et qu'aucun autre joueur défensif n'est en position pour l'attraper.

i) Lorsqu'il heurte un joueur défensif qui ne tente pas d'attraper la balle.

j) Lorsqu'il glisse à un but et le déplace de sa position réglementaire.

k) Lorsqu'il est atteint par une bonne balle frappée, au moment où il est en contact avec le but, à moins que l'arbitre ne juge qu'il ait intentionnellement touché la balle ou gêné un joueur défensif exécutant un jeu.
CONSÉQUENCE Sec. 12 k La balle demeure en jeu et tous les autres coureurs courent à leurs risques.

l) Lorsqu'il est atteint par une balle frappée dans la zone de jeu après qu'elle a touché un joueur défensif, incluant le lanceur.

Sec 13. CONFÉRENCES CRÉDITÉES. Dans une manche, seulement deux conférences peuvent avoir lieu entre le gérant ou un autre représentant de l'équipe et le frappeur ou le coureur. Les arbitres ne doivent pas permettre qu'il y en ait plus de deux dans une manche.
CONSÉQUENCE Sec. 13 Expulsion du gérant ou de l'entraîneur qui insiste pour tenir une autre conférence.

Sec 14. Ligne de Sécurité et D'engagement Lorsque applicable dans toutes les catégories:
a) Il ne peut y avoir de glissade à la ligne de sécurité.
CONSÉQUENCE Sec. 14 a Le coureur est retiré.

b) Un coureur qui touche ou qui dépasse la ligne d'engagement ou qui touche le sol dépassé cette ligne, doit continuer vers la ligne de sécurité. Le coureur qui touche ou qui a dépassé la ligne d'engagement et qui tente de retourner vers le troisième but est retiré. La balle est en jeu et les autres coureurs sont à risques.
CONSÉQUENCE Sec. 14b Un coureur qui touche ou qui dépasse la ligne d'engagement ou qui touche le sol dépassé cette ligne et qui retourne vers le troisième but, est retiré immédiatement.

c) Un joueur en défensive peut toucher un coureur entre le troisième but et la ligne de sécurité.

d) Un coureur est retiré s'il touche ou croise le marbre (tapis) en territoire des bonnes balles qu'il y est un jeu au marbre (tapis) ou non.
CONSÉQUENCE Sec. 14d Un coureur est retiré s'il touche au marbre (tapis) ou s'il passe par-dessus le marbre. Qu'il y est un jeu au marbre ou non.

e) Le coureur doit éviter, si possible, les collisions ou être sujet à être expulsé du match, selon le jugement de l'arbitre.

Sec.15. COUREUR DE COURTOISIE: Un coureur de courtoisie est un joueur de l'équipe offensive qui remplace un autre coureur. Il fait partie officiellement du jeu au moment où il occupe le but du coureur qu'il remplace. Un coureur de courtoisie peut être utilisé un maximum de 3 fois dans une partie sauf les catégories Maîtres et Seniors.

Sec.15 continu... Un coureur ne peut agir comme coureur de courtoisie qu'une seule fois par partie sauf dans les divisions Seniors (50+60+et 65 +). Pour la division Maîtres, il peut y avoir sept coureurs, toujours différents. Les divisions Seniors 50+60+et 65+ ont le droit aux coureurs illimités. Seulement les joueurs inscrits sur la carte d'alignement peuvent être coureur de courtoisie et un coureur de courtoisie peut remplacer un coureur de courtoisie. S'il n'y a plus de coureur de courtoisie ou substituts pour prendre la place d'un coureur de courtoisie qui est sur les buts lors de son tour au bâton, un retrait sera déclaré, le coureur de courtoisie demeure sur les buts s'il y a moins de deux morts et le prochain frappeur prend son tour au bâton.
Note et Effet Sec 15. : L'utilisation d'un coureur de courtoisie ne constitue pas une substitution. L'équipe doit avertir l'arbitre de l'utilisation d'un coureur de courtoisie. Si l'équipe n'avertit pas l'arbitre et que l'équipe adverse fait appel, le coureur de courtoisie est retiré.
Dans la classe mixte, le coureur de courtoisie doit être femme pour femme, femme pour homme et homme pour homme.

Règlement 9 Balle en Jeu / Balle Morte

Sec 1. LA BALLE EST RÉGULIÈREMENT MISÉ EN JEU PAR L'ARBITRE:
a) Au début de la partie et de chaque demi-manche lorsque le lanceur, en possession de la balle, adopte la position requise pour lancer. L'arbitre du marbre décrète alors: <AU JEU.>

b) Après chaque situation de balle morte.

Sec 2. LA BALLE EST EN JEU
a) Lorsque le lanceur est dans la zone du lanceur et qu'il a la balle en sa possession.

b) Lorsque le lanceur lance la balle vers le tapis.

c) Lorsque le frappeur frappe la balle de façon réglementaire.

d) Tant qu'un jeu résultant d'une balle frappée de façon réglementaire peut être exécuté.

e) Lorsqu'une balle en jeu frappe un photographe, un préposé à l'entretien, un policier, etc., affecter au match. S'ils sont à l'intérieur du terrain de jeu, ils en font partie.

f) Lorsqu'un ballon déclaré bonne ou fausse balle, ou ricochet, est attrapée de façon réglementaire.

g) En tout temps, lors de l'application de la règle portant sur les chandelles intérieures.

h) Lorsqu'une balle relayée se rend dans le territoire des balles fausses et n'est pas bloquée.

i) Lorsqu'une balle frappée ou une balle relayée (et en jeu touche accidentellement un entraîneur)

j) Lorsqu'une balle relayée touche un arbitre ou un joueur offensif.

k) Lorsqu'une bonne balle frappée touche un arbitre ou un coureur après avoir touché et dépassé un joueur de champ, incluant le lanceur joueur de champ intérieur.

l) Lorsqu'une bonne balle touche l'arbitre ou un joueur à l'offensive dans la zone des fausses balles.

m) Lorsque les coureurs ont atteint le but auquel ils ont droit quand un joueur défensif touche ou attrape irrégulièrement une balle frappée ou relayée.

n) Lorsqu'une obstruction a été signalée mais qu'elle n'a pas à être appliquée immédiatement.

o) Lorsqu'un coureur doit revenir au but qu'il occupait pendant que la balle est en jeu.

p) Lorsqu'un coureur est déclaré retirer pour avoir dépassé un coureur qui le précédait.

q) Lorsqu'un coureur acquiert le droit à un but en l'atteignant de façon réglementaire avant d'être retiré.

r) Lorsqu'un coussin est déplacé pendant que les coureurs font le tour des buts.

s) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir couru à plus de trois pieds d'une ligne de course établit (à l'extérieur de la ligne de course) afin d'éviter d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle.

t) Lorsqu'un coureur est en situation de jeu forcé ou qu'il est touché par un joueur défensif en possession de la balle.

u) Lorsqu'un jeu d'appel, où la balle est en jeu, est demandé ou appliqué.

v) Si un joueur est déclaré retirer selon le règlement du blasphème.

w) Lorsque la balle n'est pas morte selon la section 3 de ce règlement.

x) Lorsqu'un instructeur retient ou pousse physiquement un joueur pour l'aider à revenir ou quitter un but.

y) Lorsqu'une balle est attrapée illégalement.

Sec 3. LA BALLE EST MORTE ET N'EST PAS EN JEU

a) Lorsque l'arbitre décrète que le lancer est annulé. («no pitch »)

b) Lorsque l'arbitre décrète que l'action du lanceur est irrégulière.

c) Lorsqu'un coureur est retiré pour avoir quitté son but trop tôt au moment du lancer.

d) Après chaque prise ou chaque balle.

e) Lorsqu'une balle lancée touche une partie quelconque de la personne du frappeur.

f) Lorsque le frappeur frappe la balle de façon irrégulière ou qu'il la frappe avec un bâton non réglementaire.

g) Lorsqu'un frappeur, de façon délibérée, effectue un coup retenu ou qu'il coupe la balle.

h) Lorsque le frappeur est atteint par la balle qu'il vient de frapper, qu'elle soit bonne ou fausse.
i) Lorsqu'une balle fausse n'est pas attrapée en vol.

j) Si un frappeur change d'un côté de la zone des frappeurs à l'autre pendant que le lanceur est dans la zone du lanceur et prêt à lancer.
CONSÉQUENCE Sec 3 a-j La balle est morte, les coureurs ne peuvent avancer.

k) Si un joueur défensif échappe un ballon ou flèche, intentionnellement. (Bonne balle seulement).

l) Si un joueur offensif cause de l'interférence.

m) Si un coureur frappe délibérément un joueur qui attend pour faire le toucher.

n) Si un coureur est frappé par une balle alors qu'il n'est pas en contact avec le but avant que la balle ne soit touchée par ou passe près d'un joueur défensif et aucun joueur de champ intérieur ne peut faire un jeu.

o) Si une balle est bloquée.

p) Si une balle se retrouve à l'extérieur de l'aire de jeu.

q) Si l'instructeur est la cause d'une interférence intentionnelle sur une balle frappée ou relayée.

r) Si un spectateur ou autres personnes ne faisant pas partie du jeu, est la cause d'une interférence

s) Si une balle frappée touche un arbitre avant que la balle soit touchée ou passe un joueur défensif, autre que le lanceur.

t) Si l'arbitre déclare un temps mort.

u) S'il y a obstruction sur le frappeur et que le règlement est appliqué.
CONSÉQUENCE Sec 3 k-u La balle est immédiatement morte et aucun coureur ne peut avancer sauf si l'arbitre juge autrement selon la situation.

Règlement 10 Les Arbitres

Sec 1. POUVOIRS ET FONCTIONS; Les arbitres sont les représentants de l'organisation ou de la ligue qui les a affectés à un match en particulier. À ce titre, ils ont pour MANDAT ET FONCTION de veiller au respect de chaque des règlement
CONSÉQUENCE Sec. 1: Les arbitres ont le pouvoir, qu'ils doivent utiliser avec discernement, d'ordonner à un gérant, un entraîneur, un capitaine ou un joueur de poser ou de ne pas poser tel geste qui, selon eux, est nécessaire au respect et à l'application d'une ou de l'ensemble de ces règles et à l'imposition des pénalités qui y sont décrites. Au besoin l'arbitre du marbre, après consultation auprès de ses collègues, a le pouvoir de prendre toute décision à l'égard de n'importe quelle situation non prévue dans les règlements.

Sec 2. ÉLIGIBILITÉS DES ARBITRE

a) Les arbitres doivent être enregistrés à SPN pour l'année en cours.

b) Un arbitre doit être âgé d'au moins 18 ans.

Sec 3 : RENSEIGNMENTS GÉNÉRAUX À L'INTENT DES ARBITRES

a) L'arbitre ne doit pas être associé, d'aucune manière, à l'une ou l'autre des équipes.

b) L'arbitre doit s'assurer de la date et de l'heure du match ainsi que du lieu où il doit être joué.

c) L'arbitre doit arriver au terrain 30 minutes avant l'heure prévue afin d'être prêt mentalement et physiquement pour le match.

d) L'arbitre doit porter un uniforme lui assurant une liberté de mouvement et qui sera composé:

1. d'une chemise de couleur gris clair, style polo de golf, à manches courtes, munie de l'écusson officiel arbitre SPN.
2. Un t-shirt de couleur grise avec logo SPN
3. Shorts ou pantalon de couleur gris
Note: voir Règles d'opération d'un tournoi sanctionné sec 9 b
4. d'une casquette rouge à visière allongée avec les lettres SPN en noir.
5. de sacs à balle gris et d'une ceinture noire,
6. chaussettes grises avec le pantalon et chaussettes blanches avec les shorts.
7. souliers noirs avec les pantalons longs. Les souliers blancs avec les shorts sont permis.
8. un survêtement noir avec l'écusson SPN.
9. un gilet à col roulé noir avec l'écusson SPN.
10. un manteau de pluie noir avec l'écusson SPN. L'uniforme gris doit être porté sous le manteau de pluie.
Note: S'il y a plus d'un arbitre, les deux doivent être habillés de la même façon.

e) L'arbitre doit avoir en sa possession tout le matériel requis marqueur d'arbitre, mesureur à bâton, petit balai et l'équipement protecteur approprié tel un support athlétique ou un masque, au besoin.

f) Les arbitres doivent se présenter au marqueur officiel et aux gérants.

g) Les arbitres doivent inspecter le terrain de jeu et l'équipement et compléter, lorsque c'est possible, le livre de règlement par des règlements de terrain écrit, définissant toutes les zones hors-jeu, ou autres exceptions au livre, pour le bénéfice des deux gérants.

h) L'arbitre du marbre est nommé arbitre au marbre et l'arbitre des buts est nommé arbitre des buts.

i) Ni l'un ni l'autre n'a le droit de renverser la décision de l'autre, prise dans les limites de leurs fonctions respectives telles qu'énoncées dans le présent règlement.

j) Un arbitre ne doit jamais, pour aucune considération, chercher à renverser une décision prise par son collègue, ni le critiquer, ni empiéter sur ses responsabilités.

k) Un arbitre peut consulter son collègue chaque fois qu'il le désire ou à la demande d'un gérant. Toutefois, la décision finale revient à l'arbitre qui a le pouvoir exclusif de décider et qui a demandé l'avis de l'autre.

l) Si des décisions contradictoires sont rendues sur un jeu par des arbitres différents, l'arbitre du marbre doit réunir tous les arbitres pour consultation, en l'absence de toute autre personne. Après consultation, l'arbitre du marbre doit déterminer quelle décision va prévaloir, favorisant celle rendue par l'arbitre le mieux placé ou celle qui semble la plus correcte. On doit alors procéder comme si seulement cette décision avait été rendue.

m) Les arbitres doivent décréter que le frappeur coureur ou le coureur est sauf ou retiré, sans attendre qu'on fasse appel de sa décision, dans tous les cas où il est sauf ou retiré conformément au présent règlement.

CONSÉQUENCE Sec 3-m À moins qu'un appel ne soit fait, un arbitre ne décrète pas qu'un joueur est retiré pour avoir quitté son but trop tôt sur un ballon attrapé ou pour avoir négligé de toucher un but tel que requis ou pour avoir frappé lorsque ce n'était pas à son tour ou pour avoir essayé de se diriger au deuxième but après avoir atteint le premier but, tel qu'il est prévu dans ces règlements. Aucun appel ne sera considéré ou accordé après que le prochain lancer à un frappeur.

n) Un arbitre qui est qualifié à donner les premiers soins, pourra prodiguer les soins à un joueur blessé, si aucune autre personne présente n'est qualifié. Il devra remettre les soins du blessé aux professionnels de la santé dès que possible.

o) Tout participant, joueur, arbitre, gérant, instructeur ou autres qui a une blessure qui saigne, doit quitter l'aire de jeu et faire panser la blessure. Elle doit être complètement couverte par un bandage.

Sec 4. L'ARBITRE DU MARBRE ET L'ARBITRE DES BUTS ONT TOUS LES DEUX LE MÊME POUVOIR:
a) De signaler tous les lancers non réglementaires et les actions irrégulières du lanceur.

b) De retirer un coureur lorsqu'il quitte son but trop tôt.

c) D'expulser un gérant un entraîneur, un joueur ou tout membre d'une équipe désobéissant aux règles.

d) De décréter un arrêt du jeu lorsque le jeu doit être interrompu.

e) D'ordonner que les lumières du terrain soient allumées.

f) De signaler tous les attraper non réglementaires.

Sec 5. RESPONSABILITÉS SPÉCIFIQUES DE L'ARBITRE DU MARBRE:

a) Il a la pleine responsabilité du bon dénouement de la partie. Il doit vérifier et faire l'inspection de chaque bâton avant le début de chaque partie. Il pourra, aussi, inspecter les bâtons lorsqu'un frappeur s'approche de la zone du frappeur .

b) Initialement, il doit se placer derrière le marbre

c) Sur chaque balle lancée non frappée, il doit décréter s'il s'agit d'une balle ou d'une prise.

slo-pitch.com?

d) Sur chaque balle frappée, il doit décréter si elle est bonne ou fausse ou si elle a été irrégulièrement frappée.

e) Il doit déterminer si les ballons sont captés.

f) Dans le cas de jeux obligeant l'arbitre des buts à quitter le champ intérieur, l'arbitre du marbre doit se déplacer et assumer les fonctions de celui-ci: vérifier le toucher des buts, obstruction, interférence, etc.

g) Il doit Il doit déterminer et déclarer:

1) Si un frappeur effectue un amorti ou s'il coupe la balle.

2) Si un ballon est une chandelle intérieure.

3) Si une balle frappée touche la personne du frappeur.

4) Si un frappeur s'élance sur un lancer.

h) Lorsqu'une LIMITE DE TEMPS a été établie avant le début du match, l'arbitre du marbre doit l'annoncer, ainsi que l'heure prévue pour mettre fin au match, avant que celui-ci ne débute. L'arbitre est responsable pour contrôler le temps.

i) Il doit informer les gérants des équipes que les registres du marqueur sont officiels et qu'ils doivent avertir l'arbitre de tout changement. L'arbitre, à son tour, en avisera le marquer officiel.

j) Lorsqu'un différend se produit durant ou immédiatement après le match, l'arbitre doit s'assurer que le marqueur a inscrit le bon pointage et la décision correcte.

k) Il est le seul ayant l'autorité pour décréter un forfait.

l) Après que la partie soit débutée, il est le seul juge si la partie peut se poursuivre ou non.
m) Il doit mettre la bonne balle au jeu

Sec. 6 RESPONSABILITÉS SPÉCIFIQUES DE L'ARBITRE DES BUTS:

a) Il doit aider l'arbitre du marbre à veiller au respect des règlements.

b) Il doit se placer sur le terrain aux endroits appropriés, précisés dans le manuel des arbitres.

c) Dans certaines circonstances, l'arbitre des buts peut et doit se rendre dans le champ extérieur pour prendre une décision, l'arbitre du marbre n'étant pas bien placé pour le faire. Une balle piégée, une balle en vol touchant la clôture ou passant par-dessus un attrapé réglementaire alors que le joueur défensif tombe ou heurte une clôture ou est obstrué et qu'il échappe la balle à cause de la collision ou de la chute, etc.; de tels jeux, surtout si les conditions d'éclairage ne sont pas optimales, exigent la présence de l'arbitre des buts dans le champ extérieur.

Sec 7. LES RESPONSABILITÉS D'UN ARBITRE UNIQUE

S'étendent à tout le terrain. Ses fonctions et sa juridiction englobent toutes les responsabilités normalement assumées lorsqu'il y a plus d'un arbitre assigné.

Sec 8. Les arbitres ne doivent pas être remplacés au cours d'une partie à moins qu'ils ne soient incapables de continuer à cause d'une blessure ou d'une maladie.

Sec 9. ON NE PEUT PAS FAIRE APPEL DE DÉCISIONS BASÉES SUR LE JUGEMENT DE L'ARBITRE.

a) Décrète qu'il s'agit d'une balle ou d'une prise.

b) Déclare qu'une balle frappée est bonne ou fausse.

c) Décrète qu'un coureur est sauf ou retiré.

d) Arrête un match à cause de l'obscurité, de la pluie, d'un élément de panique ou de toute autre raison logique.
CONSÉQUENCE Sec 9a-d Aucune décision, impliquant son jugement, ne peut être renversée par l'arbitre, à moins qu'il ne soit persuadé qu'il était dans l'erreur. Ceci pourrait venir en consultant, de sa propre initiative, son collègue arbitre.

Sec 10.LES ARBITRES DOIVENT FAIRE OBSERVER TOUS LES RÈGLEMENTS:

a) Tous les règlements réagissant le déroulement d'un match doivent être observés.

b) Si, après qu'une personne a été avertie, les infractions aux règlements se répètent, l'arbitre doit expulser le coupable. Pour les infractions majeures, aucun avertissement n'est nécessaire et on doit procéder à une expulsion immédiate.
NOTE :
1. Les arbitres ne doivent pas nécessairement pénaliser une équipe complète à cause des actions d'un ou de plusieurs individus, Il suffit d'expulser les coupables.

2. Les arbitres peuvent choisir de ne pas imposer une pénalité si l'imposition de ladite pénalité était au détriment de l'équipe non pénalisée.

3. Les arbitres doivent travailler ensemble et coopérer de façon à assurer des décisions correctes et justes.

Sec 11. SIGNAUX DES ARBITRES ET EXPRESSIONS À UTILISER:

a) Pour indiquer que le jeu doit commencer ou reprendre, l'arbitre du marbre doit décréter «AU JEU » tout en faisant signe au lanceur d'effectuer son lancer (en tendant le bras, à la hauteur de l'épaule en direction du lanceur avec la main ouverte, paume tournée vers le ciel, puis en ramenant la paume de la main vers le visage.

b) Pour indiquer au lanceur de NE PAS LANCER, de conserver la balle en sa possession parce que le frappeur n'est pas prêt, l'arbitre doit tendre le bras directement vers le lanceur, avec la PAUME OUVERTE faisant face au lanceur, pour lui signaler d'arrêter son geste.

c) Pour montrer qu'il s'agit d'une PRISE, l'arbitre du marbre lève son BRAS DROIT directement au-dessus de son épaule et le descend en position à angle droit le poing ferme, puis il dégage son bras de côté au niveau de l'épaule en indiquant le nombre de prises avec les doigts écartés tout en décrétant, au même moment, d'une voix forte et sûre, qu'il s'agit d'une prise. Il décrète aussi si c'est la première, la deuxième ou la troisième prise.

d) Pour montrer qu'il s'agit d'une BALLE, aucun signal n'est utilisé. Cependant, l'arbitre du marbre doit décréter qu'il s'agit d'une balle et indiquer le nombre de balles appelées.

e) Lors d'un BUT SUR BALLE INTENTIONNEL accordé au frappeur, l'arbitre du marbre l'annonce simplement au frappeur et au marqueur officiel.

f) Pour indiquer le COMPTE TOTAL du frappeur, l'arbitre du marbre commence toujours par le compte des balles et ensuite il donne celui des prises. Visuellement, le compte des balles est donné avec les doigts de la main gauche et celui des prises, avec les doigts de la main droite.

g) Pour signaler une BALLE FAUSSE, décrétant « BALLE FAUSSE » d'une manière appropriée

h) Pour un RICOCHET, aucun signalement n'est requis.

i) Pour signaler une BONNE BALLE, l'arbitre du marbre doit pointer vers le centre du losange ou la plaque du lanceur. L'arbitre ne doit pas annoncer verbalement les bonnes balles.

j) Pour indiquer que le frappeur ou le coureur est retiré, l'arbitre doit lever son bras droit (main ouverte) directement au-dessus de son épaule, jusqu'à une complète extension et le redescendre en position à angle droit avec le poing fermé tout en décrétant: « RETIRÉ ».

k) Pour indiquer que le frappeur est sauf, l'arbitre du marbre doit lever les bras devant lui à la hauteur des épaules, avec les paumes tournées vers le bas et en débutant au centre de son corps, faire un élan horizontal de chaque côté, vers la gauche et vers la droite tout en décrétant « SAUF ».

l) Pour indiquer une INTERRUPTION du jeu, l'arbitre doit décréter « ARRÊT DU JEU » et en même temps, lever les deux bras au-dessus de la tête, avec les paumes ouvertes vers le ciel. Les autres arbitres doivent immédiatement reconnaître l'interruption du jeu en posant le même geste;

m) Une BALLE MORTE RETARDÉE est signalée par l'arbitre en étendant horizontalement au niveau de l'épaule, et de côté, son bras gauche.

n) Une BALLE PIÉGÉE doit être signalée par l'arbitre en étendant ses deux bras en diagonale en avant de son corps, les paumes ouvertes tournées vers le sol, puis en ramenant les bras sur les côtés de son corps pour indiquer que le joueur est SAUF. Les appels de « balle piégée » et « sauf » doivent être faits simultanément aux signaux appropriés.

o) Pour indiquer qu'un DOUBLE EST ACCORDÉ EN VERTU DES RÈGLEMENTS DU TERRAIN, l'arbitre lève les bras, directement au-dessus des épaules, et indique avec ses doigts le nombre de buts accordés.

p) Pour indiquer un CIRCUIT, l'arbitre lève son bras droit directement au-dessus de son épaule avec le poing fermé et décrit des cercles (avec son bras) dans le sens des aiguilles d'une montre.

q) Pour attribuer 4 buts au coureur, l'arbitre lève le bras droit, indique 4 doigts, et indique le marbre avec la main gauche

r) Pour indiquer une situation où une chandelle intérieure peut survenir, l'arbitre place la paume de la main droite sur la poitrine gauche.

s) Pour indiquer qu'il n'y a plus de situation de chandelle intérieure, l'arbitre effleure avec les doigts de la main droite son bras gauche qu'il a porté en avant de son corps.

t) Pour indiquer une CHANDELLE INTÉRIEURE, l'arbitre lève le bras droit directement au-dessus de sa tête avec le poing fermé et décrète: « C'EST UNE CHANDELLE Intérieure, si la balle est bonne, le frappeur est retiré.

u) Pour indiquer qu'un joueur est expulsé du match et du terrain de jeu, l'arbitre doit lever son bras droit au-dessus du niveau de l'épaule et pointer, signalant ainsi que le joueur doit quitter le terrain. L'arbitre doit aussi décréter simultanément, et d'une voix forte, que le joueur est expulsé.

t) Pour indiquer une CHANDELLE INTÉRIEURE, l'arbitre lève le bras droit directement au-dessus de sa tête avec le poing fermé et décrète: « C'EST UNE CHANDELLE Intérieure, si la balle est bonne, le frappeur est retiré.

u) Pour indiquer qu'un joueur est expulsé du match et du terrain de jeu, l'arbitre doit lever son bras droit au-dessus du niveau de l'épaule et pointer, signalant ainsi que le joueur doit quitter le terrain. L'arbitre doit aussi décréter simultanément, et d'une voix forte, que le joueur est expulsé.

Sec 12. ARRÊT DU JEU.

a) L'arbitre peut interrompre le jeu lorsqu'il estime que la situation justifie une telle mesure.

b) Lorsque l'arbitre estime que tout jeu immédiat résultant d'une balle frappée est apparemment terminé, il doit décréter un arrêt du jeu.
CONSÉQUENCE Sec 12B Il n'est pas nécessaire de remettre la balle au lanceur, après une balle frappée, pour interrompre la progression des coureurs. Lorsque les coureurs ont cessé leur progression ou leurs tentatives de progression, parce qu'un joueur défensif a la balle en sa possession au champ intérieur, l'arbitre doit décréter un arrêt du jeu.

c) Le jeu doit être interrompu lorsque l'arbitre se déplace pour nettoyer le marbre ou pour remplir d'autres fonctions qui ne sont pas directement reliées à prise de décision.

d) L'arbitre doit interrompre le jeu chaque fois qu'un frappeur ou un lanceur se déplace de sa position réglementaire pour une raison légitime.

e) L'arbitre ne doit pas décréter un arrêt du jeu, ni en donner le signal, si un frappeur quitte son rectangle après que le lanceur a débuté son élan.

f) En cas de blessure ou si un incident imprévu survient, avant que le frappeur ne frappe la balle, le jeu doit être interrompu. Toutefois, si la balle a déjà été frappée, l'action se poursuit jusqu'à ce que tous les jeux en cours soient terminés ou jusqu'à ce que tous les coureurs aient interrompu leur progression.

g) Les arbitres ne doivent pas interrompre le jeu, lorsque la balle est en jeu, à la demande des joueurs, entraîneurs ou gérants, tant que toutes les actions probables n'ont pas été complétées.

RÈGLEMENT 11 LE POINTAGE

Sec1. LE MARQUEUR OFFICIEL est assigné par le directeur du tournoi (ou le responsable de ligue) et doit conserver des registres de chaque match tel que précisé dans les articles suivants. Seul le marqueur doit rendre les décisions impliquant le jugement. Par exemple, déterminer si l'avance du frappeur jusqu'au premier but résulte d'un coup sûr ou d'une erreur relève de la seule responsabilité du marqueur. Toutefois, il ne peut rendre une décision incompatible avec les règles officielles du jeu ou avec la décision d'un arbitre. Lorsque aucun marqueur officiel assigné n'est présent l'arbitre doit désigner un marqueur. Si l'arbitre ne peut désigner de marqueur, la feuille de pointage de l'équipe locale devient officielle.

Sec 2. LE SOMMAIRE PRINCIPAL

a) Le nom de chaque joueur ainsi que la position (ou les positions) qu'il a occupée doivent être inscrits dans l'ordre où le joueur a frappé ou aurait dû frapper, à moins qu'il ne soit remplacé ou que le match ne se termine avant son tour au bâton.

b) Le dossier offensif et défensif de chaque joueur doit être établi.

1. La première colonne doit indiquer le nombre de fois que chaque joueur a frappé durant le match. Toutefois, on ne compte pas la présence au marbre d'un frappeur qui:

a) Frappe un ballon sacrifice;

b) Obtient un but sur balles.

c) Se rend au premier but en raison d'une obstruction.

2. La deuxième colonne doit indiquer le nombre de points marqués par chaque joueur, s'il y en a.

3. La troisième colonne doit indiquer le nombre de coups sûrs réussis (s'il y en a) par chaque joueur.

4. La quatrième colonne doit indiquer le nombre de retraits (S'il y en a) par chaque joueur.

5. La cinquième colonne doit indiquer le nombre aides créditées (S'il y en a) à chaque joueur.

6. La sixième colonne doit indiquer le nombre d'erreurs commises (S'il y en a) par chaque joueur.

7. Le nom de chaque joueur inséré dans l'alignement d'une équipe comme joueur de relève ou comme coureur doit être inscrit. Et son dossier subséquent doit être établi.

) Le pointage par manche pour chaque équipe doit suivre les dossiers offensifs et défensifs des joueurs.

Sec. 3 LE SOMMAIRE

a) Le sommaire doit suivre le pointage par manche.

b) Le sommaire doit contenir les items suivants, dans l'ordre indiqué dessous:

1. Le pointage final.

2. Les points produits et les noms des frappeurs qui les ont obtenus.

3. Les doubles et les noms des frappeurs qui les ont réussis.

4. Les triples et les noms des frappeurs qui les ont réussis.

5. Les circuits et les noms des frappeurs qui les ont réussis.

6. Les ballons sacrifices et les noms des frappeurs qui les ont frappés.

7. Les doubles jeux et les joueurs qui y ont participé.

8. Les triples jeux et les joueurs qui y ont participé.

9. Le nombre de coureurs laissés sur les buts, incluant le frappeur coureur.

10. Le nombre de buts sur balles accordées par chaque lanceur.

11. Le nombre de retraits au bâton réussi par chaque lanceur.

12. Le nombre de coups sûrs, de points et de points mérités accorder par chaque lanceur.

13. Le nom du lanceur gagnant

14. Le nom du lanceur perdant

15. Le nombre de manches ou de portions de manches, lancées par chaque lanceur. Une portion de manche est déterminée par le nombre de retraits. Un retrait donne un tiers de manche et deux retraits constituent deux tiers de manche.

16. La durée du match, en ne comptant pas les délais inhabituels.

17. Les noms des arbitres et du marqueur.

Sec 4. LES STATISTIOUES INDIVIDUELLES ET D'ÉOUIPE D'UN MATCH NUL OU D'UN MATCH PERDU PAR FORFAIT QUI A ATTEINT OU DÉPASSÉ LA LONGUEUR RÉGLEMENTAIRE doivent être enregistrées dans les statistiques officielles de l'équipe ou de la ligue, sauf qu'aucun lanceur ne doit être crédité d'une victoire, ni débité de la défaite.

Sec 5. Un point produit est un point marqué résultant:

a) D'un coup sûr.

b) D'un ballon sacrifice (même si le joueur défensif échappe la balle)

c) D'une balle fausse attrapée en vol.

d) D'un retrait au champ intérieur ou d'un jeu optionnel (à moins que le point ne soit marqué alors qu'un double retrait est réussi ou qu'une tentative de double retrait échoue parce qu'un joueur défensif échappe un bon relais qui aurait complété le double retrait.)

e) D'un but sur balles ou d'une obstruction du receveur qui oblige un coureur à se rendre au marbre.

f) D'un circuit et tous les points marqués qui en résultent.

g) Si 4 buts sont accordés et les points produits de cette décision.

Sec 6. Un coup sûr est une balle frappée permettant au frappeur coureur d'atteindre le but sans être retiré. On inscrit un coup sûr

a) Lorsque le frappeur coureur atteint le premier but sans être retiré sur une bonne balle qui a été frappée avec tant de force ou si lentement ou qui bondit de façon imprévue, rendant impossible l'attrape de cette balle avec un EFFORT ORDINAIRE.

b) Lorsqu'un joueur défensif tente, sans succès, de retirer un coureur précédent et que, selon le jugement du marqueur, le frappeur coureur n'aurait pas été retiré au premier but par un EFFORT ORDINAIRE.

C) Lorsqu'un coureur est déclaré retiré pour interférence, parce qu'il est atteint par une balle frappée; on accorde le premier but au frappeur et on lui donne un coup sûr, (voir règlement 8, article 3 c.)

d) Si 4 buts sont accordés

Sec 7. UN COUP SÛR N'EST PAS CRÉDITÉ dans les cas suivants:

a) Lorsqu'un coureur est retiré lors d'un jeu forcé sur une balle frappée ou l'aurait été s'il n'y avait pas eu d'erreur défensive.

b) Lorsqu'un joueur qui attrape une balle frappée retire un coureur précédent avec un effort ordinaire.

c) Lorsqu'un joueur défensif tente, sans succès, de retirer un coureur précédent et que, selon le jugement du marqueur, le frappeur coureur aurait pu être retiré au premier but, avec un effort ordinaire.

Sec 8. La longueur d'un coup sûr:

a) Doit être déterminée par le nombre de buts acquis par le frappeur sans l'aide d'une erreur, de l'indifférence de la défensive, ni parce qu'un jeu est effectué sur un autre coureur (« optionnel ».) Toutefois, si la balle est frappée au-delà de la clôture ou du terrain, on doit créditer le frappeur d'un circuit,

NOTE: Lorsqu'un frappeur en tentant d'étirer son coup sûr dépasse le but en glissant et qu'il est retiré, on ne considère pas qu'il ait acquis ce but.

b) Lorsque le frappeur met fin au match à l'aide d'un coup sûr produisant le point gagnant, il doit être crédité d'autant de buts, pour le coup sûr, qu'il est nécessaire de franchir pour inscrire le point gagnant, sauf s'il s'agit d'un circuit par-dessus une clôture.
NOTE: Le frappeur doit aussi parcourir, sur un coup sûr, autant de buts qu'il est nécessaire de franchir pour inscrire le point gagnant pour être crédité d'un coup sûr de plus d'un but.

c) Lorsqu'un joueur défensif touche délibérément ou attrape une balle frappée avec une partie quelconque de son uniforme ou de son équipement qui n'est pas en position réglementaire, le frappeur se voit accorder trois buts: on le crédite d'un triple (voir règlement 8, article 6h)

d) Si 4 buts sont accordés, le frappeur est crédité d'un circuit.

Sec 9. On inscrit un BALLON SACRIFICE lorsque, avec moins de deux retraits, le frappeur permet à un coureur de marquer suite à un ballon attrapé ou quand une erreur est commise sur ce qui aurait été un ballon sacrifice.

Sec 10. ON CRÉDITE LE JOUEUR DÉFENSIF D'UN RETRAIT dans les circonstances suivantes:

A) Chaque fois qu'il:

1. Attrape un ballon ou un coup en flèche.

2. Capte un relais qui retire le frappeur ou un coureur

3. Touche un coureur avec la balle alors que celui-ci n'est pas en contact avec le but auquel il a droit.

4. Est le joueur défensif le plus près du coureur déclaré retiré pour avoir été atteint par une balle frappée, pour avoir couru à l'extérieur de sa ligne de course afin d'éviter d'être touché avec la balle, pour avoir gêné un joueur défensif (interférence) ou pour avoir quitté le but trop rapidement.

5. est le plus près du joueur qui est retiré par la règle du blasphème.

b) Le receveur est crédité d'un retrait chaque fois que le frappeur est déclaré retiré.

1. Lorsqu'une troisième prise est décrétée.

2. Lorsque le frappeur dépose un amorti ou qu'il coupe la balle.

3. Lorsque le frappeur frappe illégalement.

4. Lorsque le frappeur est touché par sa propre balle frappée en territoire des bonnes balles.

5. Lorsque le frappeur ne se présente pas au marbre selon l'ordre régulier des frappeurs.

6. Lorsque le frappeur ou un autre joueur, gêne le receveur.

7. Lorsque le frappeur frappe, délibérément, une bonne balle avec le bâton une deuxième fois dans la zone de jeu.

8. Pour avoir touché au marbre en frappant.

9. Pour avoir posé un pied à l'extérieur du rectangle du frappeur au moment où il a frappé la balle.

10. Si un frappeur est retiré suite au règlement du blasphème.

Sec 11. UNE ASSISTANCE (AIDE) EST CRÉDITÉE dans les circonstances suivantes

a) À chaque joueur qui a touché la balle dans une série de jeux entraînant le retrait d'un coureur. Une seule aide est créditée à un joueur lors d'un retrait même s'il touche la balle plus d'une fois.

b) À chaque joueur qui a touché la balle dans la série de jeux qui aurait résulté en un retrait si un coéquipier n'avait pas commis une erreur.

c) À chaque joueur qui contribue à un retrait en faisant dévier une balle frappée.

d) À chaque joueur qui touche la balle au cours d'un jeu, entraînant le retrait d'un coureur déclaré retiré parce qu'il a causé une interférence ou parce qu'il a couru à l'extérieur de la ligne de course.

Sec 12. NE PAS CREDITER D'ASSISTANCE (AIDE) à un joueur défensif qui, en commettant une erreur, entraîne le retrait d'un coureur sur un jeu subséquent.

Sec 13. ON INSCRIT UNE ERREUR dans les circonstances suivantes:
a) Lorsqu'un joueur défensif exécute un mauvais jeu qui prolonge la présence du frappeur au bâton ou la vie d'un coureur.

b) L'orsqu'un joueur défensif néglige de toucher le but ou le coureur après avoir reçu le relais à temps pour le retirer sur un jeu forcé ou lorsque le coureur est obligé de revenir au but.

c) Lorsque le premier but est accordé au frappeur à cause d'une obstruction du receveur, on débite le receveur de l'erreur.

d) Lorsqu'un coureur avance d'un but parce qu'un joueur défensif n'arrête pas ou n'essaie pas d'arrêter, un relais précis, pourvu que ce relais soit justifié. Lorsque plus d'un joueur défensif pouvait attraper le relais, le marqueur doit déterminer à quel joueur imputer l'erreur.

e) Lorsqu'un joueur défensif ne complète pas un double retrait parce qu'il a échappé la balle.

f) Lorsqu'une obstruction de la part d'un joueur défensif est signalée.

Sec 14 ON NE DÉBITE PAS LE JOUEUR DÉFENSIF D'UNE ERREUR dans les circonstances suivantes:

a) Lorsqu'un joueur défensif effectue un mauvais relais en tentant d'empêcher un coureur d'avancer, à moins que le coureur n'avance d'un ou plusieurs buts au-delà de celui qu'il aurait atteint s'il n'y avait pas eu de mauvais relais.

b) Lorsqu'un joueur défensif échappe un ballon, un coup en flèche ou un relais, et qu'il récupère la balle à temps pour effectuer un retrait (à n'importe quel but)

c) Lorsqu'un joueur défensif commet une erreur mentale (erreur de jugement), sauf dans le cas prévu à l'article 13 b.

Sec 15 UN LANCEUR EST CRÉDITÉ DE LA VICTOIRE dans les cas suivants:

a) Lorsqu'il est le lanceur partant, qu'il a lancé au moins 4 manches et que son équipe menait non seulement lorsqu'il a été remplacé, mais aussi pour le reste du match.

b) Lorsqu'un match est terminé après 4 manches de jeu, que le lanceur partant a lancé au moins 3 manches et que son équipe a déjà marqué plus de points que l'adversaire au moment où le match est arrêté.

c) Lorsqu'il lance en relève et qu'il est en fonction lorsque son équipe prend l'avance et qu'elle maintient cette avance jusqu'à la fin du match.

Sec 16. UN LANCEUR EST DÉBITÉ D'UNE DÉFAITE, peu importe le nombre de manches lancées, s'il est remplacé lorsque son équipe ne mène pas et qu'elle ne réussit pas par la suite à égaliser ou à prendre l'avance.

Sec 17. UN STATISTICIEN PEUT ÉTRE DÉSIGNÉ PAR LE DIRECTEUR DU TOURNOI OU LE PRÉSIDENT DE LA LIGUE pour tenir les dossiers cumulatifs offensifs, défensifs et statistiques des lanceurs de chaque joueur évoluant dans un match de championnat.
CONSÉQUENCE Sec 17 Le statisticien doit préparer un rapport à la fin de la saison ou du tournoi, incluant tous les dossiers individuels et d'équipe pour tous les matchs, et présenter ce rapport au directeur du tournoi ou au président de la ligue. Ce rapport doit identifier chaque joueur par son nom et son prénom, indiquer la position (ou les positions) jouée (s) et s'il est un frappeur droitier, gaucher ou ambidextre.

Sec 18. CALCUL DES POURCENTAGES

a) Pour déterminer le pourcentage de victoires, divisez le nombre de victoires par le nombre total de matchs (victoires et défaites)

b) Pour la moyenne au bâton, divisez le nombre de coups sûrs par le nombre de présences au marbre.

c) Pour la moyenne de puissance, divisez le nombre total de buts (résultant des coups sûrs) par le nombre de présences au marbre.

d) Pour la moyenne défensive, divisez le total des retraits et des aides par le total des retraits, des aides et des erreurs (le total des chances)

e) Pour la moyenne de points mérités d'un lanceur, multipliez le total des points mérités accordé par le lanceur par sept et divisez ce résultat par le nombre de manches qu'il a lancés (si le tournoi ou la ligue prévoit des parties réglementaires de 9 manches, multipliez les points mérités par neuf et divisez par les manches lancées).

Sec.19. Afin d'assurer une certaine uniformité dans l'attribution de championnats des frappeurs, de lanceur ou en défensive, les champions doivent rencontrer les critères minimums suivant.

a) Le champion frappeur sera le frappeur présentant la moyenne au bâton la plus élevée, pourvu qu'il ait au moins autant de PRÉSENCES TOTALES AU MARBRE lors des matchs de championnat que le nombre de matchs prévus pour son équipe dans la saison ou le tournoi, multiplié par 2.5.
EXEMPLES: Dans un calendrier de 15 matchs, 15X2.5 égale 37.5; donc, 37.5 (ou plus) présences totales au marbre sont requises. Pour un calendrier de 40 matchs, au moins 100 « 40X2.5 » présences totales au marbre sont requises pour avoir droit au championnat des frappeurs. LES PRÉSENCES TOTALES AU MARBRE INCLUENT LES PRÉSENCES OFFICIELLES, POUR LES BUTS SUR BALLES, LES BALLONS SACRIFICES ET LES FOIS OÙ LE PREMIER BUT EST ACCORDÉ POUR CAUSE D'OBSTRUCTION.

b) Les champions individuels en défensive doivent être les joueurs présentant la meilleure moyenne défensive à chaque position.

1. Comme joueur défensif, il doit avoir participé à sa position dans au moins les deux tiers des matchs prévus pour chaque équipe, dans la ligue ou le tournoi, cette saison.
2. Comme lanceur, il doit avoir lancé au moins autant de manches que le nombre de matchs prévus pour chaque équipe dans la ligue ou, dans un tournoi, au moins 12 manches.

C) Le champion lanceur est déterminé par la meilleure moyenne de points mérités (la plus basse), pourvu qu'il ait lancé au moins 12 manches.

RÈGLEMENT 12 PROGRAMME MIXTE

Sec 1 Mixte 6-4. Depuis 2015, 6-4 est la norme dans les compétitions mixtes.

a) Un joueur de sexe féminin pourra remplacer un joueur de sexe masculin et un joueur de sexe masculin peut être légalement substitué ou faire une ré-entrée dans cette position dans l'ordre des frappeurs

b) Il devra toujours y avoir un minimum de 4 joueurs de sexe féminin et un maximum de 6 joueurs de sexe féminin défensivement et offensivement et un maximum de 6 joueurs de sexe masculin et un minimum de 4 joueurs de sexe masculin défensivement et offensivement.

c) L'équipe 6-4 pourra être composé des façons suivantes; 7-5, 8-6 etc.

Sec 2. TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

a) Les équipes doivent porter, au moins, des chandails identiques.

b) La distance entre le marbre et la plaque du lanceur est entre 50 à 65 pieds du marbre original.

c) Dans une compétition grosse balle, petite balle, si la mauvaise balle est lancée, ceci devient une situation d'appel.
Conséquence. Sec 2C : Si l'erreur est découverte pendant que le frappeur est toujours au bâton, la situation est corrigée immédiatement. Si l'erreur est découverte après un jeu, l'équipe en offensive a choix d'accepter le résultat du jeu ou de retourner le frappeur au bâton avec le compte de balles/prises qu'il avait avant le jeu et la bonne balle est utilisée.

Sec 3. FRAPPEUR - COUREUR ET BUT SUR BALLES.
Si un frappeur de sexe masculin, est suivi d'un frappeur de sexe féminin, et il obtient un but sur balles, le premier et le deuxième but lui est accordé et le frappeur suivant, de sexe féminin, doit frapper. Si le mauvais frappeur est dans le cercle d'attente, indiquant qu'il est le prochain frappeur, et qu'un frappeur masculin obtient un but sur balles, le premier but lui est accordé. (Voir Reg 7 Sec 5)

Sec 4. COURSE SUR LES BUTS (Voir Reg 8 Sec 15)
COUREUR DE COURTOISIE: Un coureur de courtoisie peut être utilisé un maximum de 3 fois dans une partie. Un coureur ne peut agir comme coureur de courtoisie qu'une seule fois par partie. Homme pour homme, femme pour femme, femme pour homme.

Sec 5. AUTRES RÈGLEMENTS
Toutes les règles de jeu, non spécifiquement traitées dans le règlement 12 de ce livre, sont régies par les autres règlements du livre, soit par les règlements 1 à 11.

Sec. 6. Autres; les règlements qui ne sont pas couverts dans le règlement 12 sont ceux du règlement 1 à 11 de ce livre.

RÈGLEMENT 13 PROGRAMME MAÎTRES ET SENIORS

Sec 1. EXIGENCES D'AGES - HOMMES, FEMMES, MIXTE

a) L'âge minimum pour MAITRE HOMMES 35+est de 35 ans.

b) L'âge minimum pour SENIORS HOMMES est de 50+, 60+ et 65+.

c) L'âge minimum pour MAÎTRE FEMMES est 35 ans.

d) L'âge minimum pour SENIORS FEMMES est 50 ans. Cependant 5 joueuses peuvent avoir un minimum de 45 ans.

e) Il n'est pas permis d'aligner plus de 4 joueurs A dans une équipe de division Maître et Seniors A/B
NOTE: Le joueur qui atteint l'âge minimum pendant l'année est admissible.
Note; L'âge minimal est requis dans l'année de la compétition.

Sec 2. COUREUR DE COURTOISIE (VOIR REG 8 SEC 1)

a) MAITRES 35+ : Un maximum de sept coureurs par partie mais jamais le même coureur.

b) Seniors 50+60+et 65+ ont le droit aux coureurs illimités. Seulement les joueurs inscrits sur la carte d'alignement peuvent être coureur de courtoisie. Le même coureur ne peut être utilisé plus d'une fois par manche.

Sec 3. Catégories de Jeux (Voir Règles d'un Tournoi Sanctionné)

RÈGLES D'OPÉRATION D'UN TOURNOI SANCTIONNÉ

Les participants qui sont inscrits à Slo-Pitch National font partie de cette association en tant que membres. Tous les membres acceptent, en participant à un événement de Slo-Pitch National, la réglementation de
S. P. N, tel que décrit dans le livre de règlement et le Code de Conduite

Sec 1. Pénalités, suspensions et expulsions : Chaque membre de l'équipe, joueurs, entraîneurs et gérants sont considérés comme étant responsable et peuvent être pénalisés comme suit

a) Pénalités et suspensions : Joueurs, membres de l'équipe, arbitres suspensions et expulsions.

Sec 3. Catégories de Jeux (Voir Règles d'un Tournoi Sanctionné)
RÈGLES D'OPÉRATION D'UN TOURNOI SANCTIONNÉ
Les participants qui sont inscrits à Slo-Pitch National font partie de cette association en tant que membres. Tous les membres acceptent, en participant à un événement de Slo-Pitch National, la réglementation de
S. P. N, tel que décrit dans le livre de règlement et le Code de Conduite
Sec 1. Pénalités, suspensions et expulsions : Chaque membre de l'équipe, joueurs, entraîneurs et gérants sont considérés comme étant responsable et peuvent être pénalisés comme suit
a) Pénalités et suspensions : Joueurs, membres de l'équipe, arbitres suspensions et expulsions.

3. ABUS PHYSIQUE: envers Slo-Pitch National, les organisateurs de tournois les officiels ou les hôtes.
PÉNALITÉ: Suspension : minimum, 30 jours, maximum 5 an**s.**

4. CONDUITE ANTISPORTIVE: envers Slo-Pitch National, les organisateurs de tournois, les officiels ou les hôtes.
PÉNALITÉ: Suspension: minimum, 30 jours, maximum 5 ans.

5. TOUTE CONDUITE JUGÉÉ PAR SPN CONTRAIRE AUX INTÉRÊTS DU SPORT DE LA BALLE LENTE.
PÉNALITÉ: Suspension : minimum, 30 jours, maximum 5 ans

6. TOUT DOMMAGE AUX LOSANGES OU AUX INSTALLATIONS ENVIRONNANTES.
PÉNALITÉ: Suspension: minimum, 30 jours, maximum 5 ans.

7. TOUTES LES PENALTÉS, EXPULSIONS ET SUSPENSIONS PEUVENT ÊTRE PRÉCISÉES PAR LES DIRECTEURS NATIONAUX DE SPN ET LEUR DURÉE PEUT ÊTRE PROLONGÉE SELON LA SÉVERITÉ DU CAS

8. SLO-PITCH NATIONAL PEUT MAINTENIR LES SUSPENSIONS LORS D'UNE DEMANDE ÉCRITE OFFICIELLE, D'UN EXÉCUTIF DE LIGUE AFFILIÉE OU D'UN AUTRE ORGANISME AFFILIÉ. SLO-PITCH NATIONAL NE REND PAS LES SANCTIONS ET OU DECISIONS DE SUSPENSION POUR LES LIGUES

9. CHAQUE MEMBRE D'UNE ÉQUIPE, JOUEURS, INSTRUCTEURS ET GÉRANTS SONT RESPONSABLES ET PEUVENT ÊTRE PÉNALISÉS

b) SUSPENSION D'ÉQUIPE Le comité du tournoi peut disqualifier une équipe, sans compensation, (et la placer en dernière position de sa section):

1. Lorsqu'elle utilise un joueur inadmissible ou frauduleusement représenté; lorsqu'elle triche; lorsqu'elle tente de frauder; lorsqu'elle paie avec des chèques sans provision; lorsqu'elle pose n'importe quel geste flagrant qui tente de ridiculiser S.P.N. ou le tournoi.

2. Lorsqu'elle abuse verbalement ou autrement les officiels, les adversaires, les organisateurs du tournoi ou du comité organisateur, des commanditaires ou de SPN.

3. Lorsqu'elle utilise des joueurs qui ne satisfont pas aux exigences de résidence régionale ou d'admissibilité.

4. Lorsqu'elle falsifie des dossiers ou qu'elle tente délibérément de personnifier un membre légitime de l'équipe par un non membre.
NOTE :
Un contrôle d'identité pour certifier le nom, l'adresse, date de naissance, ou le sexe d'un joueur, peut être fait, sans protêt, en tout temps par le comité organisateur du tournoi ou ses représentants. Si une preuve satisfaisante selon l'article 2d (admissibilité d'un joueur) n'est pas fournie, le joueur peut être considéré comme étant inadmissible ou frauduleusement représenté et l'équipe est sujette à une disqualification immédiate, sans compensation. De plus, l'équipe est alors classée au dernier rang dans le tournoi; toutes les récompenses et les frais de déplacement sont confisqués.

Si la découverte est faite après la fin du tournoi

1) Les rangs des équipes ne seront pas ajustés
2) Les récompenses ne seront pas ajustées
3) Les récompenses reçus par l'équipe en question DOIVENT être retourner

c) Slo-Pitch National a le droit de suspendre toute personne, membre d'équipe, joueurs, instructeurs, gérants ou l'équipe au complet si ces personnes s'engagent dans toute conduite ou action jugée être au détriment de SPN et ses membres et la raison d'être de SPN, que ses actions font partie ou pas d'un tournoi ou d'une partie.

d) Si une équipe, ou un joueur, est expulsée du tournoi, tous les membres de cette équipe, ou le joueur, doit quitter le terrain immédiatement et demeurez à l'écart pour la durée du tournoi.

e) Un joueur qui est suspendu de SPN ne peut pas participer à aucun évènement sanctionné par SPN. Chaque jouer qui est suspendu sera identifié sur la Liste National des Joueurs Suspendus.

f) Un joueur qui est expulsé d'un match est suspendu pour son prochain match, minimum.

g) Une personne expulsée qui ne quitte pas immédiatement les lieux, et qui s'attaque de façon verbale ou autre, à un officiel ou représentant SPN, recevra une suspension additionnelle, de trois parties, sujet à une revue.

h) L'arbitre avisera l'instructeur que si le joueur expulsé ne quitte pas le parc tel que demande le règlement, ou qu'il revient au terrain après un départ initiale, la partie sera immédiatement arrêtée et l'équipe du joueur fautif perdra la partie par forfait

SEC 2. ADMISSIBILITÉ D'UN JOUEUR

Slo -Pitch National se réserve le droit de refuser toute demande d'adhésion de toute personne ou groupe qui, à la discrétion de SPN, a, par son comportement passé ou activités, à abaisser le sport de la balle lente ou est susceptible de nuire à l'avenir du sport, soit directement ou indirectement.

A) Les joueurs en règle peuvent s'inscrire sur la liste d'une équipe admissible, enregistré aux tournois sanctionnés conformément aux lignes directrices ci-dessous :
i) Les joueurs peuvent participer au Programme Mixte, programme industriel, Programme des Maîtres / Seniors et des Hommes ou Femmes de même sexe (une catégorie par événement sanctionné) .
Un joueur souhaitant participer à plus d'un programme, comme ci-dessus, DOIT être inscrit sur la liste de l'équipe avec laquelle ils souhaitent jouer.
Exemple : Un joueur pourra jouer pour une équipe Maitre /Seniors ET, sur une équipe Mixte ET, sur une équipe de même sexe (hommes ou femmes) dans la même épreuve sanctionnée, si enregistrés comme par "i" ci-dessus;
CEPENDANT, Un joueur ne peut PAS jouer dans les différentes catégories de la même division ou programme. (Exemple)
ii) Un joueur ne peut PAS joueur dans les Maîtres 35 ans et plus et dans les Maîtres 40 ans et plus, ni dans des catégories de même sexe (hommes, femmes) de catégorie A et C, ni jouer dans le mixte B et dans le mixte E
iii) Un joueur ne peut pas arbitrer et jouer au tournoi national.

PERSONNEL

La liste est disponible à www.slo-pitch.com

BUREAU NATIONAL
63 Galaxy Blvd, Unit 4
Etobicoke ON M9W 5R7
Tel: 416-674-1802 Fax: 416-674-8233

www.slo-pitch.com spn@slo-pitch.com

DIRECTEURS
Tricia Harrow-Rodic, President
Jay Tourangeau, Vice President
Kent Kamenz, Chairman
Lorri McAuley, Secretary/Treasurer
Bill Miller, Past President

Arbitres En Chefs

Colombie Britannique
Bureau T: 604-465-5612
F: 604-465-5613
spnbc@slo-pitch.com

ALBERTA
BureauT: 403-813-7961
spnab@slo-pitch.com

SASKATCHEWAN Garry Sciban
602 Cartwright St
Saskatoon SK S7T 0G5
306-222-2230
gsciban@shaw.ca

MANITOBA
Brian Gagnon
90 Park Place E Winnipeg
MB R3P 1C5
204-694-1658
brian@firstglance.mb.ca

ONTARIO
Kirk Patterson
133 Commercial St
Welland ON L3B 5Z2
905-736-4600
kpatterson@slo-pitch.com

QUÉBEC
Yves Rodrigue
819-846-2111
danyrod10@yahoo.ca

MARITIMES
c/o Regional Office
T: 902-864-8027
F: 902-864-5712
slo-pitchmaritimes@hotmail.com

ATLANTIC
Brian Budden
5 Wellington Cres
Mount Pearl NL A1N 2E1
T: 709-745-5979
C: 709-693-7452
fbbudden@nf.sympatico.ca

b) Les joueurs du programme mixte doivent s'inscrire dans les catégories de jeu conformément aux dispositions de la section 7 des directives et règles d'opération d'un tournoi sanctionné. Maître Mixte doit adhérer aux règlements 13.

c) Les joueurs du programme maîtres /seniors doivent rencontrer les exigences d'âge définies au règlement 14 de ce livre.

d) On peut demander aux joueurs de fournir une preuve d'identité. Une preuve suffisante peut consister en deux pièces d'identité dont l'une avec photo, comportant chacune la signature du joueur à des fins de comparaison. Ces deux pièces doivent être récentes et le nom courant du joueur doit être celui inscrit sur la documentation légale.
NOTE: Le comité du tournoi peut, à sa discrétion, accepter une vérification visuelle d'identité par un membre du personnel de SPN, mais seulement si le joueur ne peut pas fournir les deux pièces d'identité requise pour une raison jugée valable.

e) Programme Industriel; le joueur du programme industriel doit être un employé à plein temps depuis au moins 60 jours précédant le tournoi. NOTE: Le bureau national va prendre en considération toute demande concernant le statut temps plein temps partiel d'un employé si une demande écrite parvient au bureau au moins 45 jours avant les débuts du tournoi.

f) Un joueur doit être résident du Canada au moins 1 an avant le tournoi.

g) Un joueur doit être résident de la région de son équipe.

h) Le joueur doit être listé sur le contrat S.P.N. de son équipe.

i) Une région peut avoir un règlement de résidence.

j) Âge Minimum; l'âge normal pour un joueur est 18 ans au moment de la compétition
Note; Un parent pourra signer le formulaire de consentement pour un joueur de 16-17 ans.

SEC 3. Championnat National

a) Le gagnant et le finaliste d'un Championnat National reçoivent une invitation automatique au prochain Championnat National s'ils rencontrent les autres obligations en ce regard.

b) Une équipe qui se qualifie pour le Championnat National peut ajouter 4 joueurs de calibre égale ou moindre dans les divisions unisexes. (Hommes, femmes) et 5 joueurs de calibre égale ou moindre dans la division mixte. Le nombre maximum de joueurs permis sur la liste des joueurs au Championnat National est de 18.

c) La liste de joueurs qui participent au Championnat National ne peut être modifié après le 15 juin de l'année courante.

d) Les changements à la liste officielle des joueurs doivent être approuvés par le directeur régional comme étant des joueurs de calibre égal ou moindre.

e) Les équipes qui participent au Championnat National doivent être membres en règle pour l'année courante et doivent rencontrer tous les critères d'éligibilité (Voir sec.2)

f) Les équipes qui participent au Championnat National sont responsables de toutes les dépenses de voyage, accommodations et autres dépenses personnelles. Les équipes doivent être sur place pour la première et la dernière partie possible. Le tournoi ne sera pas modifié pour accommoder l'heure de départ d'une équipe.

g) Tous les changements où ajouts à la liste officielle de l'équipe qui a participé au Championnat Provincial dans le but de participer au championnat National doivent être approuvés par le directeur régional pour maintenir la catégorie de l'équipe.

h) Les joueurs d'une équipe doivent être résidents de la même région ou l'équipe est enregistrée.

i) Une équipe ne peut se qualifier que dans sa propre région.
EXCEPTION: Dans le cas où il n'y a pas de qualification pour une catégorie dans sa région et une équipe voudrait quand même se qualifier pour le national, elle peut demander la permission de se qualifier dans un tournoi d'une autre région avec la permission des directeurs régionaux des deux régions. SINON, elle doit au moins, être inscrite aux Championnat Provincial.

j) Le Championnat National se joue selon une formule de « round robin » modifié de 5 joutes cédules pour toutes les équipes. Dans la ronde de championnat ou élimination, la formule de double élimination modifiée est utilisée. Le nombre d'équipes qui avancent dépend du nombre d'équipes inscrites.

k) Toutes les joutes au Championnat National sont à finir. La règle du bris d'égalité est en force à partir de la huitième (8) manche.

l) RÈGLEMENTS POUR LES CIRCUITS DANS LES PARCS CLÔTURÉS, PAR DESSUS LA CLÔTURE:

CATÉGORIE A 7 circuits : CATÉGORIE B 5 circuits : CATÉGORIE C 3 circuits

CATÉGORIE D 2 circuits : CATÉGORIE E 1 circuit :

MAITRES : 5 circuits : SENIORS : 2 circuits : MIXTE COMP : 5 circuits

PÉNALITÉS : Les circuits au-delà de la limite tel qu'indiqué seront des retraits. Note : Si un joueur en défensive fait dévier une balle au-delà de la clôture de circuit le frappeur se verra accorder 4 buts. Ceci n'est pas considéré comme un circuit pour le règlement des circuits. Terrains avec clotures.

m) Circuits : Voir Reg 7 Sec 11
a) Dans chaque catégorie le nombre de circuit ne doit pas dépasser le nombre limite par partie.
b) Une balle qui traverse la clôture après avoir touché un joueur en défensive, ou son équipement, ne sera pas comptabilisée comme un circuit.

SEC 4. PROTÊTS

Il peut y avoir protêt, si pendant une partie, il y a une différence d'opinion entre une équipe et un arbitre attitré à cette partie, sur l'interprétation ou l'application d'un réglementer officiel du tournoi, de SPN ou, de règlement de terrain spécifique à cette partie ou tournoi.
Il ne peut y avoir de protêt ou le jugement de l'officiel est mis en cause.

A) Les protêts basés sur la mauvaise interprétation ou application d'un règlement de tournoi. Seule procédure approuvée pour que le comité accepte d'étudier le protêt. Pendant un tournoi, il doit y avoir résolution du protêt avant que la partie puisse continuer comme une partie suspendue, sauf si le protêt touche l'éligibilité d'un joueur.

a) Un protêt doit être réglé avant la reprise de la compétition sauf les protêts touchant l'éligibilité du joueur.

b). Tout protêt concernant un règlement doit être déposé avant le prochain lancé légal, but sur balle intentionnelle, action illégale du lanceur ou avant que le dernier joueur en défensive quitte le territoire des bonnes balles, et doit être accompagné d'un montant de $150.00. (Argent ou mandat)

c) L'équipe qui dépose le protêt doit aviser l'officiel au marbre que la partie est sous protêt, tel que décrite en (a-b), et l'officiel au marbre doit en aviser l'autre équipe.

Les feuilles de pointages doivent indiquer au moment du protêt :

d). Si le protêt est retenu, le jeu reprendra à partir du moment où le protêt fut déposé et avec la cause du protêt corrigé. La position des joueurs, le nombre de balles et prises au frappeur, et tous autres facteurs touchant la partie, reprend tel qu'indiquer sur la feuille de pointage officiel au moment du protêt.

e) Si le protêt est jugé invalide, le jeu reprendra tel que décrit en (d) et sans changement à la décision contestée.

Une équipe qui dépose un protêt jugé invalide perd son dépôt.

B) Protêts basés sur l'éligibilité d'un joueur.

Seule procédure approuvée pour que le comité accepte d'étudier le protêt.

1) Le protêt doit être déposé au directeur du comité accompagné d'un montant de $150.00 (argent ou mandant)

2) Le protêt doit indiquer la date, l'heure et l'endroit de la partie ; les noms des arbitres et marqueurs, des joueurs impliqués, et le règlement concerné.

3) Le protêt doit indiquer l'heure que la partie a pris fin (signature de l'arbitre requise)

4). Les parties ou l'éligibilité d'un joueur est mise en cause ne seront pas nécessairement suspendus pendant que la cause est prise en délibération.

5) Si l'éligibilité d'un joueur ne peut pas être déterminée au moment du protêt la partie doit continuer.

6) Une demande formelle écrite doit être déposée au Comité des Protêts dans les 45 minutes qui suivent la fin de la partie, (voir c) accompagné d'un montant de $150.00 (argent ou mandat).

7) Les documents soutenant la demande doivent être remis au comité et doivent inclure le non au complet (nom et prénom) du ou des joueurs en question. On doit fournir la preuve que le joueur a participé à la partie contestée. La carte d'alignement déposé par l'équipe pour laquelle le ou les joueurs ont joué, la feuille de pointage officielle qui dénote le non du ou des joueurs impliqués, la participation du joueur dans la partie et le document signé par l'officielle du match peuvent être considérés comme preuves.

8) Si un joueur inéligible est découvert et vérifier pendant une partie, l'équipe perd la partie et elle est éliminée sans compensation du tournoi.

9) Si un joueur inéligible est découvert après la fin de la partie en cause, et avant la prochaine partie d'une des deux équipes, l'équipe jugée fautive est éliminée du tournoi, sans compensation, et l'autre équipe se verra accorder une victoire.

10) Si un joueur inéligible est découvert après qu'une des deux équipes a joué son prochain match au tournoi, l'équipe prise en défaut est éliminée du tournoi, sans compensation, au moment du tournoi ou la décision d'inéligibilité est prise.

11) Si la question d'inéligibilité ne peut être résolue qu'après la fin du tournoi, et il est prouvé que le joueur en question est inéligible, l'équipe en question sera placée en dernière position de sa catégorie et le résultat final corrigé en conséquence. Tous les prix et cadeaux seront tenus en fiducie jusqu'à la décision finale. Si l'équipe fautive a déjà reçu les prix et cadeaux elle doit retourner-le tout au comité organisateur dans les 2 semaines suivant la décision, sinon, elle pourrait être suspendue pour une période qui pourrait s'entendre jusqu'à 3 ans. **NOTE:** DANS TOUS LES CAS OU UNE ÉQUIPE GAGNE SON PROTÊT, LE DÉPOT SERA REMIT À L'ÉQUIPE, AVEC RECU, DÈS QUE POSSIBLE. LES ÉQUIPES DOIVENT COMMUNIQUER AVEC LE COMITÉ DE PROTÊT POUR LE REMBOURSEMENT DU DÉPOT.

SEC 5 TOURNOI À LA RONDE AVEC FACTEUR DE PLUS OU DE MOINS

Dans les tournois ou la formule à la ronde est utilisée, en entier ou en partie, pour avancer les équipes avec un facteur de plus et de moins la formule suivante s'applique.La différence maximum entre les équipes est de plus ou moins 7 points, par équipe par partie.

Exemple: Le club receveur domine son adversaire 14-0 au début de la cinquième manche. L'autre équipe marque un point au début de la cinquième manche.

A. 1 .La partie est terminée par la différence de points.

A. 2. La marque officielle est de +7 points pour l'équipe gagnante et de -7 points pour l'équipe perdante.

B. Le classement des équipes ce calcul comme ceci.

a) Victoires – pertes

b) Si nécessaire, rendement entre les équipes à égalités, si toutes les équipes à égalités se sont rencontrées.

Note: Si une équipe a défait toutes les autres équipes à égalité, cette équipe sera placée en avant des autres équipes à égalités. Si une équipe a été défaite par toutes les autres équipes à égalités elle sera placée en dernière position des équipes à égalités.

c) Si toutes les équipes à égalités ne se sont pas rencontrées, plus et moins détermine le gagnant.

d) Si nécessaire, rendement de plus et moins entre les équipes à égalités (si toutes les équipes à égalité se sont rencontrés)

e) Si nécessaire, plus et moins dans la ronde éliminatoire.

f) Si nécessaire, le pointage actuel, plus et moins.

g) Si nécessaire, totale des points pour.

h) Si nécessaire, totale des points contre.

i) Rendement de la partie précédente.

j) Tirage au sort.

Note: Il devrait y avoir une partie éliminatoire pour les troisièmes et quatrièmes positions des finales, si possible.

SEC 6. JOUTES SUSPENDUES.
Pendant un tournoi, il peut y avoir une partie suspendue, si l'officielle arrête le match suit à un bris électrique, une partie sous protêt ou autres causes majeurs qui empêchent la partie de se rendre aux sept manches réglementaires ou tel que requis. Dans tous les tournois sanctionnés la partie doit se rendre à sept manches
EFFET. Sec 6 : lorsqu'une partie suspendue est reprise, soit une demi-heure, une heure, cinq heures ou même le lendemain, elle doit être reprit au point où elle fut arrêtée avec la même situation de jeu et les mêmes joueurs impliqués à ce moment et la feuille de pointage officielle servira de contrôle.

SEC 7. CLASSEMENT DES ÉQUIPES
Nouveau: Dans le but de mieux équilibrer la compétition SPN se réserve le droit de reclasser une équipe dans une catégorie supérieure. Les équipes touchées seront avisées par le directeur régional.

a) Les équipes gagnantes et finalistes d'une compétition majeure peuvent être classés automatiquement dans une catégorie supérieure au Championnat Provincial ou National.
b) Le classement final du calibre des équipes sera déterminé par le comité national de SPN pour les qualifications régionales, Championnat Provincial et Championnat National.
c) Les équipes considérées comme élite, étoiles ou combinés peuvent être classé élite.

SEC 8. UNIFORMES
a) Pour participer au Championnat National une équipe doit être vêtue de façon uniforme avec des chiffres individuels d'approximativement 4 pouces ou plus de haut, pour identifier chaque joueur.
b) Les gérants et instructeurs doivent être vêtus avec l'uniforme officiel de l'équipe, et les calottes et manteaux doivent les identifier comme membres de l'équipe. Ils doivent porter des souliers.
CONSÉQUENCE SEC 8a-b Tous les participants doivent se conformer aux règlements de chiffres et uniformes. S'ils refusent, ils seront expulsés. Ceci n'est pas protestable.
c) Les blousons (t-shirts) pareille
sont l'uniforme minimal
SEC 9. ARBITRES
a) Les arbitres qui travaillent au championnat national doivent être membres en bonne et due forme du programme d'arbitres de SPN pour l'année en cours. Les arbitres de championnat provincial et régional doivent aussi être membres en bonne et de la forme du programme d'arbitres de SPN.
b) Tous les officiels qui arbitrent au championnat national ou provincial doivent être vêtues de l'uniforme officiel, courant de SPN, provenant du fournisseur officiel. Des shorts gris avec le logo SPN ou un pantalon gris doivent être utilisés.
c) Un arbitre qui joue au championnat national ne peut pas arbitrer à ce championnat.

NOTES

EVERY FIELDER'S
CHOICE
THIS SUMMER
Coors
LIGHT
ROCKIES