



## Changements aux règlements 2017-18

### Résumé et notes d'interprétation

Ce document fournit un résumé des changements approuvés aux règlements (incluant les notes d'interprétation) de l'AGA et congrès 2016 de Softball Canada qui a eu lieu le 12 novembre 2016 à Whitehorse, au Yukon

---

#### **BALLE-LENTE SEULEMENT**

- **Règlement 2, Art.4.d** (amendée)

- d. LES BOÎTES DU FRAPPEUR, une de chaque côté du marbre, doivent mesurer 0,91m (3 pi) en avant et 1,22m (4 pi) derrière le marbre par 1,067m (42 po) en largeur. On considère que les lignes font partie de la boîte du frappeur.*

*Notes d'interprétation: Ce règlement bouge la boîte des frappeurs un pied vers l'arrière (maintenant 3 pieds devant le marbre, 4 pieds en arrière) et élargit la boîte des frappeurs à 3 ½ pieds.*

- **Règlement 4, Art.11** (nouveau)

**Art. 11 COUREUR TEMPORAIRE**

*Un coureur temporaire est autorisé lorsqu'un lanceur se rend sur les buts. Les conditions suivantes s'appliquent:*

- a. Il n'est pas optionnel.*
- b. Il doit y avoir deux retraits.*
- c. Si le lanceur est sur les buts et qu'il y a moins de deux retraits, le coureur temporaire doit être utilisé après le deuxième retrait.*
- d. Le coureur temporaire doit être désigné par le gérant lors de la réunion précédant la partie.*
- e. Si le lanceur est le coureur en situation de bris d'égalité, il est considéré de la même façon que s'il avait frappé et il pourrait être remplacé par un coureur temporaire après deux retraits.*
- f. Ce n'est pas une substitution ni un retour au jeu pour le coureur temporaire.*
- g. Si un joueur erroné est découvert alors qu'il agit comme coureur temporaire, le changement est effectué sans pénalité.*
- h. Si le tour au bâton du coureur temporaire se présente, c'est alors à la personne suivante de l'ordre des frappeurs qui se présente au bâton sans qu'il y ait pénalité.*

*Notes d'interprétation: Le coureur temporaire peut seulement courir pour le lanceur qui a complété la demi-manche défensive précédente dans la position du lanceur (ou listé comme le lanceur sur la carte d'alignement lors de la première demi-manche). Si le coureur temporaire n'est pas disponible (c.-à-d. déjà sur les buts, blessure, expulsé) alors le lanceur doit continuer à courir pour soi-même jusqu'à ce que le coureur temporaire devient disponible à courir ou que la partie soit complétée.*

- **Règlement 5, Art. 9.b.1 (amendée)**

**b. CONFÉRENCES DÉFENSIVE - Il n'y aura que trois (3) conférences créditées avec chaque lanceur durant la partie.**

**1) Une conférence comprend un (1) joueur ou plus qui quittent leur position pour se rencontrer, et qui cause un délai à la reprise du jeu.**

**2) – 5) Aucun changement**

**CONSÉQUENCE – Art. 9.b.1: En cas de quatrième conférence créditée, le lanceur sera déclaré lanceur non réglementaire et il ne pourra plus lancer pour le reste de la partie.**

**CONSÉQUENCES Art. 9.b.2 et 9.b.3 ne changent pas.**

**Note d'interprétation: Les délais à la partie initiés par l'entraîneur qui quitte l'abri des joueurs afin de communiquer avec le lanceur ou un autre joueur continuera à être considéré des conférences défensives dans ce règlement.**

- **Règlement 7, Art. 3.d (nouveau)**

**d. S'il n'y a pas de boîte des frappeurs à l'avant de l'espace des frappeurs, le pied arrière du frappeur doit être complètement derrière le côté avant du tapis des prises, et à l'arrière de l'espace des frappeurs, le pied avant du frappeur doit être complètement devant le côté arrière du tapis des prises.**

**Note d'interprétation: Ce règlement serait appliqué dans les situations où il n'y a pas de boîte des frappeurs pour commencer la partie ou si la boîte des frappeurs est rendue indiscernable durant le cours normal de la partie et ne peut plus être utilisé afin de déterminer la position légale du frappeur.**

## **BALLE RAPIDE SEULEMENT (TOUTES LES CATÉGORIES)**

- **Règlement 5, Art. 6. a** (amendée)

*a. Le règlement de pointage met un terme à la partie quand:*

*1) Après 2.5 ou 3 manches complètes de jeu, il y a une différence de 15 points ou plus.*

*2) Après 3.5 ou 4 manches complètes de jeu, il y a une différence de 10 points ou plus.*

*3) Après 4.5, 5, 5.5 ou 6 manches complètes de jeu, il y a une différence de 7 points ou plus.*

- **Règlement 6, Art. 9. f** (nouveau)

*Ajouter 6-9. f (BR et orthodoxe, toutes les catégories)*

*f. Si un lanceur utilise un espace d'échauffement désigné à l'intérieur du terrain de jeu pendant que la partie est en progrès ils doivent aussi avoir un observateur protecteur qui se tiendra directement derrière le lanceur et fera face au champ intérieur avec un gant vide, servant à avertir et, si nécessaire, protéger le lanceur et le receveur. L'observateur peut garder une balle dans sa main de lancer qui peut être donnée au lanceur seulement si la balle d'échauffement sort du terrain de jeu. Les lancers errants qui demeurent dans le terrain de jeu doivent être récupérés immédiatement. L'observateur doit rester à sa position en tout moment. Seulement un lanceur, un receveur, un observateur et un entraîneur est permis d'être dans l'espace d'échauffement. Si les lanceurs ne s'échauffent pas activement, ils doivent retourner à l'abri des joueurs.*

*Note d'interprétation: Ce règlement est appliqué seulement lorsque les espaces d'échauffement sont à l'intérieur du terrain de jeu.*

## **BALLE RAPIDE (CATÉGORIE ORTHODOXE SEULEMENT)**

- **Règlement 6, Art. 3. g** (amendée)

*g. La balle ne peut JAMAIS être vers le côté extérieur du poignet du lanceur à aucun point de l'élan sur le mouvement montant ou descendant. La paume de la main ne fait jamais face à l'extérieur du corps.*

*Note interprétative: La paume de la main doit faire face vers l'intérieur ou directement en avant lors du lancer. Tout angle de la paume vers l'extérieur du corps sera considéré un lancer non-réglementaire.*

- **Règlement 6, Art. 3. m** (amendée)

*m. Lorsqu'il envoie la balle, le lanceur doit prendre un pas simultanément au relâchement de la balle. Le pas doit être effectué vers l'avant et en direction du frappeur et dans les limites de la longueur des 61 cm (24 pouces) de la plaque du lanceur. Le pied prenant le pas doit être pointé vers le marbre et ne doit pas toucher le sol en avant de, ou croisé par-dessus une ligne droite entre le pied de pivot et le marbre.*