





7.01 Matches réglementaires



23	BALL	2	STRIKE	1	OUT	2	E7							
AT BAT	FAIR-PLAY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E
VISITOR		1	0	2	0	0	2	0	1	0		6	8	1
HOME		2	0	2	0	2	1	1	2			10	15	0

- a neuf manches ou dépendant au résultat (égalité/mercy) ou arbitre annonce
- [Règlements de SBSF: 9, 7 ou 5 manches*](#)
- b S'il y a égalité après neuf manches complètes, le match continue jusqu'à ce que l'équipe qui visite ait marqué plus de points à la fin d'une manche complète ou l'équipe locale marque le point gagnant



Extra Inning Rule



- Chaque équipe commencera le 10e/8e Inning (et tous les manches supplémentaires nécessaires par la suite) avec un joueur à la première et à la deuxième base, 0 Outs
- L'ordre des frappeurs continue, le frappeur qui a terminé sa passage à la batte en manche précédant commence sur la 1e base et le avant-dernier sur la 2e base
- Les OBR reste en vigueur
- Rentrée de joueur n'est pas autorisée
- **Ne s'applique pas aux matchs de play-off**



7.01 Matches réglementaires



c Un match déclaré terminer est réglementaire:

1. si cinq (5) manches ont été complétées*
2. si l'équipe locale a marqué plus de points en quatre ou en quatre et une fraction de demi-manche
3. si l'équipe locale marque égalise le pointage dans sa moitié de la cinquième manche
 - 7 manches, si 4 manches ont été complétées
 - 5 manches, si 3 manches ont été complétées



7.01 Matches réglementaires



- d Si un match réglementaire est déclaré terminé avec un pointage égal, il s'agit d'un match suspendu
- e Si le match est remis ou autrement terminé avant d'être réglementaire, l'arbitre décrète que le match est considéré comme «n'ayant pas eu lieu»
- g Mercy Rules

INNING	1	2	3	4	5	6	7	8	9
NLA					+20	+15	+10	+10	
NLB				+20	+15	+10			
Regio	<i>SG: 3.5h</i>	<i>DH: 3h</i>	<i>TT: 2.5h</i>	+20	+15	+10			
Cadets	max. 5 Runs pro Inn	max. 5 Runs pro Inn	max. 5 Runs pro Inn	+20	+15	SG			
Juveniles	max. 5 Runs pro Inn	max. 5 Runs pro Inn	max. 5 Runs pro Inn	+20					



7.03 Matches forfaits



a Un match peut être accordé par défaut à une équipe:

- 1 Équipe ne se présente pas ou refuse de commencer à jouer dans les cinq minutes après que l'arbitre ait annoncé «au jeu»
- 2 retarder ou raccourcir un match
- 3 Refuse de continuer à jouer un match
- 4 Refuse de jouer moins d'une minute après que l'arbitre ait crié «Au jeu»



7.03 Matches forfaits



- 5 Après une mise en garde viole règles de jeu de façon volontaire et persistante
- 6 Refuse d'obtempérer de retirer un joueur du match
- 7 Ne se présente pas pour le deuxième match d'un programme double dans les 30 minutes de la fin du premier



7.03 Matches forfaits



- b. lorsqu'une équipe est incapable ou refuse de placer neuf joueurs sur le terrain

Attention: Règléments de SBSF ! II. A.

- c. Les ordres donnés aux responsables du terrain pour la remise en état ne sont pas intentionnellement ou délibérément respectés
- d. Si un arbitre confisque une partie en faveur d'une équipe, soumettre rapport écrit au CT



7.04 Matches sous protêts



En aucun cas, un protêt ne sera accepté s'il porte sur une décision faisant appel au jugement de l'arbitre

Le protêt ne sera pas reconnu dès le moment où le jeu en cause survient et avant le prochain lancer. À la fin d'un match, jusqu'à midi le jour prochain





7.04 Matches sous protêts



- 1 Le coach doit déposer un protêt
- 2 l'arbitre doit répéter le protêt
- 3 Les arbitres se concertent au sujet
- 4 Announcer décision et protêt
- 5 noter: manche, points, retraits, coureurs, frappeur, balles et prises, 1er frappeur de l'équipe défensif