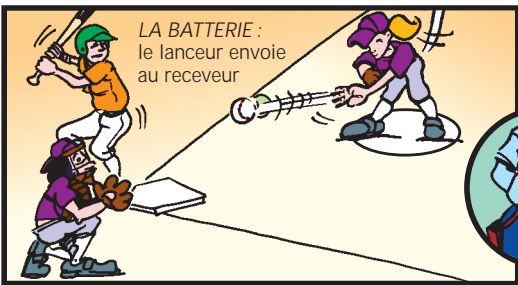
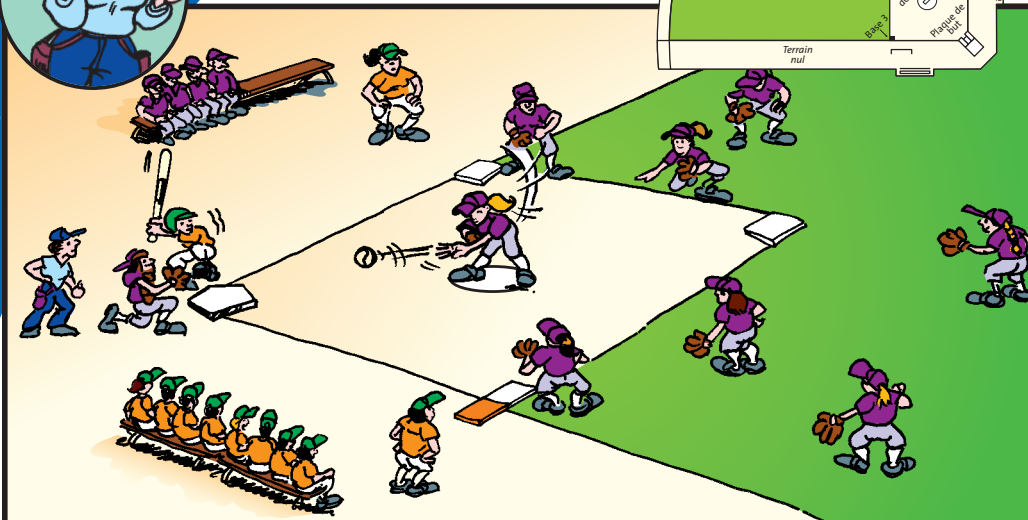
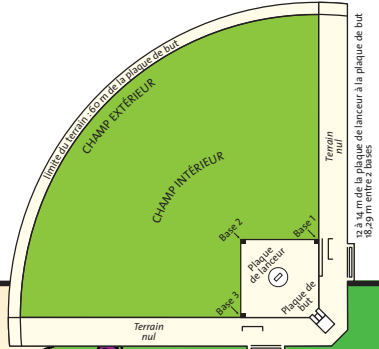




LES RÈGLES DU SOFTBALL

Le softball se joue à 2 équipes de 9 joueurs. Chaque équipe est tour à tour attaquante (batte) et défensive (lancer)

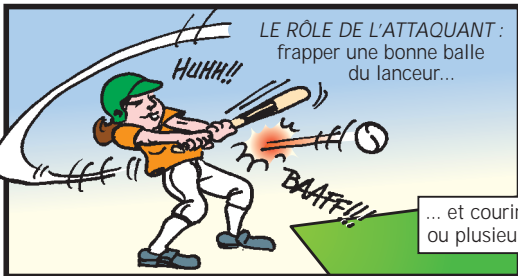


LA BATTERIE : le lanceur envoie au receveur

Une bonne balle est une balle lancée dans la zone de strike*

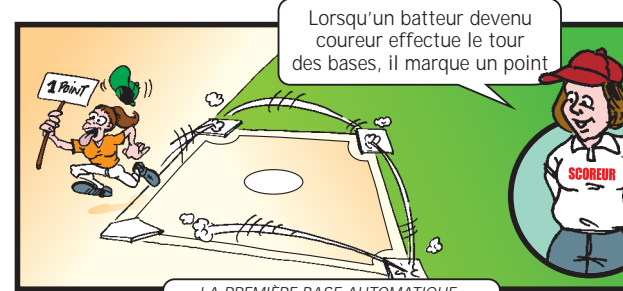
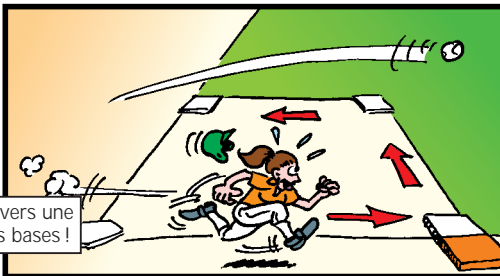


* Zone de prise



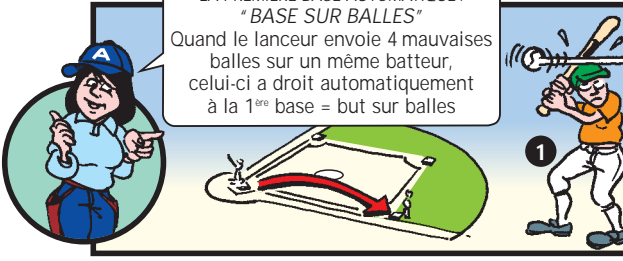
LE RÔLE DE L'ATTAQUANT : frapper une bonne balle du lanceur...

... et courir vers une ou plusieurs bases !

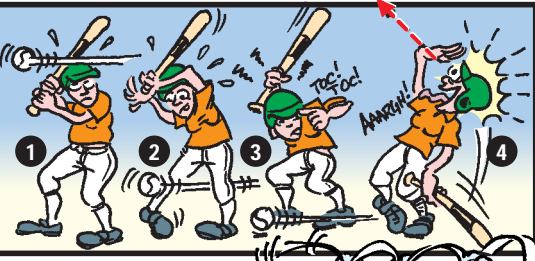


Lorsqu'un batteur devenu coureur effectue le tour des bases, il marque un point

Il ne peut y avoir qu'un coureur par base



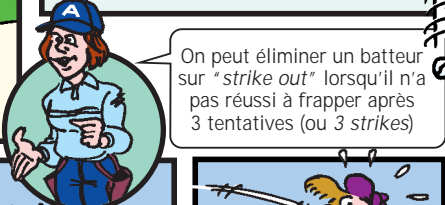
LA PREMIÈRE BASE AUTOMATIQUE : "BASE SUR BALLES" Quand le lanceur envoie 4 mauvaises balles sur un même batteur, celui-ci a droit automatiquement à la 1^{ère} base = but sur balles



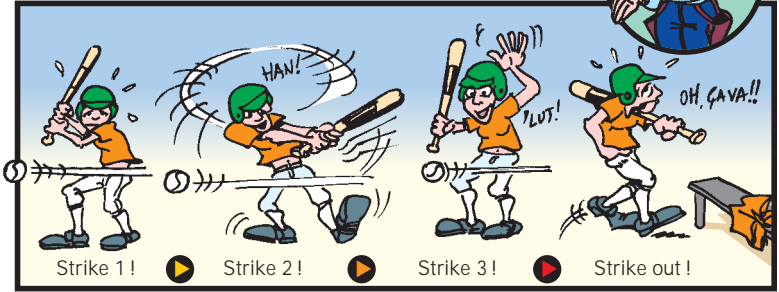
LE VOL DE BASE : Dès que le lanceur a lancé la balle au receveur, les coureurs peuvent tenter de gagner une base

NB : un coureur ne peut pas doubler un autre coureur

LE RÔLE DES DÉFENSEURS : ils doivent empêcher l'équipe attaquante de marquer des points en éliminant trois attaquants pour pouvoir à leur tour passer à l'attaque



On peut éliminer un batteur sur "strike out" lorsqu'il n'a pas réussi à frapper après 3 tentatives (ou 3 strikes)



Strike 1! Strike 2! Strike 3! Strike out!



Le batteur est éliminé lorsqu'une balle qu'il a frappé est attrapée en l'air (de volée) par la défense



Un coureur entre 2 bases est éliminé quand il est touché par la balle tenue par un défenseur



Un coureur est éliminé quand...

... la balle arrive avant lui sur la base où il est forcé de se rendre

Lorsque l'équipe en défense a éliminé 3 attaquants, elle passe en attaque (à la batte) et l'autre équipe passe en défense.

Le passage des deux équipes en attaque et en défense constitue une reprise.

Un match se joue en 7 reprises.