



Lexique

Aire de jeu	Zone à l'intérieur de laquelle la balle peut être attrapée et lancée de façon réglementaire
Arrêt-balle	Écran à l'arrière du marbre, avec ou sans toiture
Avant-champ	Partie comprise entre les buts et le marbre
Boîte du receveur	Espace délimité où s'installe le receveur
Boîtes des frappeurs	Espaces délimités où s'installent les frappeurs
Buts	Plaques carrées (ou coussins) sur le pourtour correspondant à l'avant-champ
Cage de frappeur	Espace réservé à l'entraînement des frappeurs
Cercle du lanceur	Au softball, endroit plat où s'installe le lanceur pour lancer la balle au frappeur
Champ extérieur	Partie située entre les lignes de jeu au-delà du champ intérieur. On distingue le champ gauche, le champ centre et le champ droit
Champ intérieur	Partie comprise à l'intérieur du rayon d'avant-champ
Couche de transition	Couche destinée à recueillir les eaux qui percolent à travers la surface de jeu
Écran d'aveuglement	Dispositif en hauteur destiné à bloquer les rayons lumineux qui pourraient éblouir les joueurs
Enclos des lanceurs/releveurs	Espace réservé à l'échauffement des lanceurs se préparant à assurer la relève
Flux lumineux	Quantité totale de lumière émise par une source lumineuse
Fond de forme	Nivellement du sol d'infrastructure pour empêcher l'accumulation des eaux d'infiltration. Il peut comporter des ados, soit des pentes entre les axes de drainage pour faciliter l'écoulement par gravité
Lignes de jeu	Lignes partant de la pointe blanche du marbre allant jusqu'aux poteaux de délimitation du terrain
Marbre	Plaque où se place le frappeur
Monticule	Au baseball, endroit surélevé où s'installe le lanceur pour lancer la balle au frappeur
Niveau d'éclairage	Quantité photométrique désignant la densité du flux lumineux reçu sur une surface



Piste d'avertissement	Zone de protection en périphérie d'un terrain clôturé
Plaque du lanceur	Plaque servant d'appui au pied du lanceur pour effectuer ses lancers
Ratio d'uniformité	Rapport entre les valeurs maximum et minimum du niveau d'éclairement
Rayon d'avant-champ	Rayon ayant comme point de départ le centre-avant de la plaque du lanceur
Sol amendé	Sol d'origine amendé par l'ajout de substrat
Sol existant	Sol d'origine
Sol stabilisé	Ensemble de matériaux composites, stabilisés mécaniquement, formant la surface de jeu (exemples : terre battue, poussière de brique)
Surface de jeu	Ensemble des surfaces comprises entre les clôtures ou les limites du terrain
Zone du marbre	Surface comprenant les boîtes des frappeurs et la boîte du receveur

