



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

Convertisseur
d'unité de mesure



