

TOUINOI AMICAL DE BASEBALL PRIMAIRE DE LA MAURICIE

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2021

MISE À JOUR : 25 août 2021

1. CATÉGORIES D'ÂGE

L'activité s'adresse aux élèves de 5^e et 6^e année.

Les 4^e année peuvent compléter une équipe, mais ne seront pas autorisés à évoluer à l'avant-champ en défensive.

2. RÈGLEMENTS DE JEU

Les règlements en vigueur sont ceux utilisés par Baseball Québec pour la catégorie Atome A, à l'exception des règles suivantes :

- La balle utilisée est une balle régulière de 9 pouces.
- La défensive peut mettre son lanceur à la position de son choix (avant-champ, champ, lanceur). Si le joueur joue à la position de lanceur, il devra se trouver dans le rayon prévu à cet effet et jamais devant le lanceur. Le but de ce règlement est de protéger les jeunes. Si un joueur qui frappe la balle avec puissance, il peut être dangereux d'avoir un joueur près du frappeur. L'équipe peut donc avoir à ce moment 5 joueurs à l'avant-champ ou 4 dans le champ.
- Le joueur qui évolue comme lanceur doit porter un casque protecteur. S'il vient à changer de position pendant la manche, il doit garder le casque afin de ne pas ralentir le jeu s'il revient à la position de lanceur pendant la manche.
- Un entraîneur sera autorisé sur le terrain afin d'encadrer les jeunes. Il n'est pas autorisé à prendre part à l'action et ne doit pas intervenir auprès de l'officiel.

3. ÉLIGIBILITÉ

Tous les jeunes de 4^e, 5^e et 6^e année sont éligibles. Cependant, un maximum de 4 joueurs de calibre Moustique ou Pee-wee AA sont autorisés par équipe.

Il n'est pas nécessaire de jouer au baseball pour prendre part au tournoi.

4. ÉQUIPEMENT

Les shorts et pantalons de sport sont acceptés. Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir un haut identique ou du moins de la même couleur. Chaque joueur doit avoir son gant de baseball. **Chaque école doit apporter ses bâtons, casques de protection pour les frappeurs, casque de protection pour le lanceur et équipement de receveur. Aucun équipement ne sera prêté sur place en raison de la situation sanitaire actuelle.**

5. COMPOSITION DE LA DÉLÉGATION

Un minimum de 7 joueurs doit composer une équipe. Le maximum est de 12 joueurs.

Il peut y avoir jusqu'à 4 entraîneurs.

Tous les joueurs en uniforme doivent prendre leur tour au bâton. En défensive, 9 joueurs doivent prendre place sur le terrain. Un joueur ne peut rester deux manches de suite sur le banc en défensive.

6. RETARD

Un délai de 15 minutes sera accordé à l'équipe fautive, après lequel elle perd le match.

Si une autre équipe est présente et disponible, elle pourra prendre la place de l'équipe absente. Ce match ne sera pas comptabilisé. L'équipe présente se verra créditer la victoire.

7. AJOUT DE JOUEURS

L'ajout d'un joueur peut se faire jusqu'à 24h avant le tournoi.

8. DURÉE DES PARTIES

Les matchs sont d'une durée de 1 heure.

Si l'équipe receveuse a l'avance, elle n'ira pas faire son tour au bâton en 6^e manche.

Un maximum de 5 points par manche est permis.

9. SUBSTITUTIONS

Les changements de joueurs doivent se faire avant le début de la manche défensive.

Un joueur blessé peut être remplacé pendant la manche.

10. PROLONGATION

Il n'y aura aucune prolongation lors de ce tournoi.

ANNEXE

Règlements de Baseball Québec (sans les modifications faites ci-haut)

105 DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION ATOME TIMBITS

105.2 LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

105.2.1 RÉGLAGE DU LANCE-BALLE

La distance entre le marbre et le lance-balle est de 44 pieds ou 13,41 mètres.

105.2.2 VITESSE DU LANCE-BALLE

Note : Tenant compte que l'intention est d'obtenir des balles frappées, les entraîneurs impliqués doivent être en accord avec la vitesse et le réglage de la machine utilisée s'il y a quelques problèmes techniques nonobstant le type de lance-balle utilisé: lance balle à roulette (pneu), lance balle à propulsion (Zooka), lance-balle mécanique (catapulte).

Le réglage du lance-balle peut être effectué à tout moment, donc nul besoin d'attendre la fin d'une manche. Rappelez-vous que le rôle du lance-balle est de continuellement lancer des prises aux frappeurs.

Atome A

La vitesse doit être entre 46 et 50 MPH.

105.2.3 TERRITOIRE DES FAUSSE-BALLES

Un rayon de 10 pieds à partir de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée provenant du lance-balle ou du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce territoire est considérée fausse balle.

105.2.4 MONTICULE DU LANCEUR

Un cercle de 18 pieds ou 5,56 mètres de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur.

105.2.5 LANCE-BALLE

Le lance-balle doit être opéré par un entraîneur de l'équipe en offensive (ou l'officiel s'il le désire).

105.3 POSITION À LA DÉFENSIVE

105.3.1 JOUEURS

Classe A

En saison, un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

En tournoi et championnat, 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

On permet la présence d'un (1) entraîneur de l'équipe en défensive sur le terrain, ce dernier étant placé derrière les joueurs en défensive. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

105.3.2 LANCEUR

Un (1) joueur est obligatoirement placé derrière le lance-balle pour jouer le rôle défensif du lanceur. Il doit porter un casque protecteur à 2 oreilles, avoir un pied posé sur le monticule et l'autre sur le gazon. S'il n'y a pas de gazon, on délimite le monticule à l'aide d'un cercle

105.3.3 RECEVEUR

Classe A

Il occupe sa position derrière le frappeur. Il doit porter tout l'équipement protecteur destiné au receveur.

105.3.4 SUBSTITUT ET ROTATION

Les autres joueurs, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2^e manche. Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.

105.4 OFFENSIVE

105.4.1 ALIGNEMENT DES FRAPPEURS

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;

ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait «automatique» n'est comptabilisé;

- iii) si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec un nouveau compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
- iv) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

105.4.2 FIN D'UNE DEMI-MANCHE

Classe A

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits; ou une demi-manche offensive se termine lorsque 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures), l'équipe sera créditée de tous ses points. Par ailleurs, lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 10 points d'avance. Une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans un tel cas, lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain, règle applicable en saison régulière seulement

Atome A

La règle du retrait sur 3 prises est applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 5 lancers. À partir du 5^e lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait. Le joueur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

105.5 DURÉE DE LA PARTIE

Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis, autrement la partie est perdue par forfait.

105.6 RÈGLES DE JEU

105.6.1 AVANCE SUR LES BUTS

Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

105.6.2 VOL DE BUT

Le vol de but n'est pas permis.

105.6.3 AVANCE DES COUREURS

Atome A :

Lors d'un coup frappé, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur). Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. Si une erreur est commise au cours de ce jeu par la défensive, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque. Cependant, un but seulement par coureur peut être accordé. Dans tous les cas de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.

Note: Est considéré joueur d'avant champ tous les joueurs jouant à la défensive à l'exception de ceux qui évoluent à la position de voltigeur.

105.6.4 LANCE-BALLE AUTOMATIQUE

Lorsqu'une balle frappée touche le lance-balle ou l'opérateur, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent si forcés.

105.6.5 CHANDELLE INTÉRIEURE

La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

105.6.6 COUP RETENU

Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.