

TOUINOI AMICAL DE BASEBALL PRIMAIRE DE LA MAURICIE RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2023

MISE À JOUR : 14 août 2023

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 **9U 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 lance-balle. 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 **11U** ou **13U 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 et équipement de receveur. Aucun équipement ne sera prêté sur place.

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.

7. AJOUT DE JOUEURS

L'ajout d'un joueur peut se faire jusqu'à la journée précédant 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 9U

105.2 LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

105.2.1 RÉGLAGE DU LANCE-BALLES

La distance entre le marbre et le lance-balles 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-balles utilisé. Rappelez-vous que le rôle du lance-balles est de continuellement lancer des prises aux frappeurs. De ce fait, on peut donc régler le lance-balles à tout moment, nul besoin d'attendre la fin d'une manche.

9U classe A :

La vitesse doit être entre 42 et 44 MPH (68-72 kmh).

105.2.3 TERRITOIRE DES FAUSSE-BALLES

Un rayon de 10 pieds 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 rayon est une fausse-balle.

Note : Une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de 10 pieds est considéré « bonne 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-BALLES

Le lance-balles doit être opéré par un entraîneur de l'équipe en offensive.

105.3 POSITION À LA DÉFENSIVE

105.3.1 JOUEURS

9U 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. Au surplus, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 9 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait.

105.3.2 LANCEUR

Le/les joueur(s) doit être placé derrière le prolongement imaginaire de la plaque du lanceur pour jouer le rôle défensif du lanceur, même lorsque le t-ball est utilisé. 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 par un cercle

105.3.3 RECEVEUR

9U classe A

Un joueur doit occuper la position de receveur, il doit porter tout l'équipement protecteur destiné au receveur.

105.3.4 ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE DÉFENSIF

Les substituts, 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 retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc.

Le retour au jeu est permis, c'est-à-dire que tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position.

105.4 ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE OFFENSIF

105.4.1 ORDRE DES FRAPPEURS

Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre 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 de l'ordre des frappeurs;
- ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré de l'ordre des frappeurs. 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.

Note : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

Note 2 : Si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.

105.4.2 FIN D'UNE DEMI-MANCHE

9U classe A

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 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 est créditée de tous ses points.

Manche ouverte

Note : cette règle est applicable en saison régulière seulement.

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 paramètres de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures).

105.4.3 NOMBRE DE LANCERS

Mauvais lancer :

L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer du lance-balles si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint ou s'il s'élance alors que l'arbitre appelle un mauvais lancer, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

Note : L'appel d'un mauvais lancer par l'arbitre a toujours préséance sur une balle frappée. Si une balle est frappée dans cette situation, le jeu doit être repris.

9U classe 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 ne peut mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

Note : Si lors du 5^e lancer, le frappeur cogne la balle et qu'elle s'immobilise ou est touchée dans le rayon de 10 pieds, on doit appeler une fausse-balle, ce qui entraîne un élan supplémentaire au frappeur.

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 en offensive ou en défensive, 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

9U classe 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).

Note : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

À partir de ce moment, les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but, à leur risque. Il est aussi permis d'avancer sur un ballon sacrifice. Si une erreur est commise au cours du premier jeu (retrait ou tentative de retrait), les coureurs peuvent tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque. Dans le cas d'une balle frappée se rendant au champ extérieur, la notion d'erreur ne s'applique plus au moment où elle revient au champ intérieur, en possession d'un joueur d'avant-champ. Dès qu'une balle est appelée « hors limite », les coureurs doivent retourner au dernier but régulièrement atteint.

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-BALLES 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.

Note : Pour l'application de cette règle, la balle doit directement toucher le lance-balles ou l'opérateur. Une balle déviée qui touche ensuite le lance-balles ou l'opérateur demeure en jeu et ne constitue pas une balle morte.

105.6.5 CHANDELLE INTÉRIEURE

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

105.6.6 AMORTI

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