



BASEBALL PRIMAIRE

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2026

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :
1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS

Révisé le 24 août 2026

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

L'activité s'adresse aux élèves de 5^e et 6^e année. Les élèves de 4^e année peuvent compléter une équipe, mais ils ne seront pas autorisés à évoluer à l'avant-champ en défensive.

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU

Les règlements en vigueur sont ceux de Baseball Québec pour la catégorie **9U A**, à l'exception des modifications comprises dans ces règlements spécifiques.

- 2.1 La balle utilisée est une balle régulière de 9 pouces.
- 2.2 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 doit se trouver dans le rayon prévu à cet effet et jamais devant le lance-balle. L'équipe peut donc avoir 5 joueurs à l'avant-champ ou 4 dans le champ.
- 2.3 Le joueur qui évolue comme lanceur doit porter un casque protecteur. S'il change de position pendant la manche, il doit garder le casque afin de ne pas retarder le jeu.
- 2.4 Un entraîneur est autorisé sur le terrain afin d'encadrer les jeunes. Il ne peut pas prendre part à l'action et ne doit pas intervenir auprès de l'officiel.

ARTICLE 3 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

- 3.1 Tous les jeunes de 4^e, 5^e et 6^e année sont éligibles. Il n'est pas nécessaire de jouer au baseball pour participer au festival.
- 3.2 **Un maximum de 3 joueurs de calibre 11U ou 13U AA sont autorisés par équipe.**
- 3.3 Un minimum de 9 joueurs doit composer une équipe. Le maximum est de 12 joueurs.
- 3.4 Tous les joueurs en uniforme doivent prendre leur tour au bâton. En défensive, 9 joueurs doivent prendre place sur le terrain. La règle de l'équité de jeu dans le rôle défensif s'applique.

ARTICLE 4 DURÉE DES RENCONTRES

- 4.1 Les matchs sont d'une durée de 6 manches ou d'un maximum d'une heure.

- 4.2 Si l'équipe receveuse a l'avance, elle n'ira pas faire son tour au bâton en 6^e manche.
- 4.3 Un maximum de 5 points par manche est permis.
- 4.4 Il n'y aura aucune prolongation en cas d'égalité.

ARTICLE 5 SUBSTITUTIONS

- 5.1 Les changements de joueurs doivent se faire avant le début de la manche défensive.
- 5.2 Un joueur blessé peut être remplacé pendant la manche.

ARTICLE 6 ÉQUIPEMENT RÉGLEMENTAIRE

- 6.1 Les shorts et pantalons de sport sont acceptés.
- 6.2 Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir un chandail identique ou du moins de la même couleur. Les numéros ne sont pas nécessaires.
- 6.3 Chaque joueur doit avoir son gant de baseball.
- 6.4 Chaque école doit apporter ses bâtons, casques de protection et équipement de receveur. Aucun équipement ne sera prêté sur place.
- 6.5 Cinq balles de match seront fournies pour chaque terrain. Chaque école doit apporter ses balles de pratique.

ANNEXE

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

105 - RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 9U

105.2 - 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-BALLES

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 km/h).

105.2.3 - TERRITOIRE DES FAUSSE-BALLES

Non applicable pour le 9U classe A.

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

Une équipe doit placer un maximum de 9 joueurs en défensive.

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 - POSITIONS DÉFENSIVES OBLIGATOIRES (9U classe A)

Les positions de lanceur et receveur sont obligatoires, même si l'équipe n'est pas en mesure d'aligner le maximum de 9 joueurs en défensive.

105.3.4 - ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE DÉFENSIF

Les 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 passer 2 manches consécutives sur le banc et ne peut y retourner avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc. Une exception est accordée pour une situation de blessure ou balle à la tête.

[...]

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.

Note 3 : Lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimum de joueurs requis en défensive n'est plus atteint, on ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l'alignement.

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 du terrain (au-delà des clôtures), l'équipe est créditée de tous ses points.

Manche ouverte

Note 1 : 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 est 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).

Note 2 : L'équipe visiteuse mène 13-1 après 3 manches complètes de jeu. La 4^e manche est déclarée ouverte par l'officiel. Puisque l'équipe visiteuse a déjà une avance de 10 points, elle ne peut faire davantage de points, car l'écart est déjà atteint. L'équipe visiteuse doit sauter son tour au bâton et l'équipe receveuse est limitée à tenter de faire une partie nulle.

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 1 : 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. Dans une situation de 3^e prise échappée, la balle est morte, le frappeur est retiré automatiquement.

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 LORS D'UNE BALLE FRAPPÉE

9U classe A :

Lors d'une balle frappée, 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.

Au moment du signal de l'arbitre (lorsqu'il lève la main), un coureur ayant dépassé son but peut tenter de se rendre uniquement au but suivant, à ses risques.

Il est aussi permis d'avancer sur un ballon sacrifice strictement si la balle est captée au champ extérieur. 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. S'il y a infraction, ce coureur est à risque d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle et être retiré. S'il atteint le but suivant, la balle est morte et le coureur est retourné au but précédant. 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 à la position de voltigeur.

105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE

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

Note : Une balle déviée par un joueur défensif qui touche ensuite le lance-balle ou l'opérateur demeure en jeu et ne constitue pas une balle morte. L'opérateur doit tout faire en son pouvoir afin d'éviter une balle frappée ou un relais. Au surplus, l'opérateur doit avoir les balles en sa possession – et non les laisser au sol – pendant la présence au bâton du frappeur.

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 est appelée au frappeur.