

2015

ATOME B — ZONE DES SEIGNEURIES

PARTIE A — RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

1.1 Nombre d'officiels pour un match

Toutes les parties doivent être officiees par deux (2) arbitres et un (1) marqueur dûment accrédités par Baseball Québec. Cependant, en cas de retard et/ou absence d'un des officiels, la partie doit se jouer avec un arbitre et un marqueur désignés parmi les spectateurs.

1.2 Alignement offensif

Lors de la production de l'alignement offensif, l'entraîneur doit inscrire seulement les joueurs présents. Dès son arrivée, un joueur absent peut entrer dans l'ordre des frappeurs à la suite des joueurs présents. L'entraîneur doit respecter l'ordre des frappeurs présents et inscrits sur la feuille d'alignement du début à la fin de la partie. Le marqueur doit être avisé de tous les ajouts.

1.3 Nombre minimum de joueurs pour débiter une partie

Il est permis à une équipe d'aligner un minimum de six (6) joueurs. Si une équipe a moins de six (6) joueurs à l'heure prévue de la partie, l'équipe adverse doit prêter le nombre de joueurs suffisants pour jouer la partie. La partie a lieu comme prévu mais sera considérée comme une partie hors concours. Le but de cette règle est de permettre la participation aux membres qui se sont déplacés.

1.4 Tenue vestimentaire de l'entraîneur

À défaut de revêtir une tenue d'entraîneur, une tenue acceptable sera tolérée pour tous les remplaçants, y compris ceux dans l'abri. Une tenue acceptable est définie comme suit : gilet demi-manche (under shirt) ou gaminet (T-shirt), pantalon long, souliers ou espadrilles ainsi qu'une casquette. Les camisoles, les gilets sans manches ainsi que les sandales sont interdits.

1.5 Transmission des résultats

Après chaque partie, l'entraîneur de l'équipe locale doit transmettre le résultat de la partie au coordonnateur de la ligue par courriel : lbcrq@videotron.ca en indiquant le numéro de la partie, la date, le nom des équipes et le pointage.

PARTIE B — RÈGLES DE JEU

2. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

2.1 Durée d'une partie

Sept (7) manches. Cependant, aucune manche ne peut débiter après 90 minutes (1h30) de l'heure du début de la partie (play ball). À noter qu'une manche commence lorsque le troisième retrait de la manche précédente est déclaré. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle.

2.2 Partie réglementaire

Un minimum de 4½ manches (si l'équipe locale mène) ou de 5 manches (si l'équipe locale tire de l'arrière) doivent être jouées.

2.3 Manches fermées

Les sept (7) manches sont fermées, c'est-à-dire que les demi-manches se terminent après un maximum de **trois (3) points** ou **trois (3) retraits**.

2.4 Différence d'un pointage de 10 points

Si une équipe a une avance de dix (10) points sur son adversaire après cinq (5) manches complètes, la partie cesse.

3. LANCE-BALLES

3.1 Procédures d'utilisation d'un lance-balles

- a. Le lance-balles est situé à 44 pieds du marbre;
- b. Le lance-balles est opéré et ajusté par l'arbitre au début de la partie ou au besoin pendant la partie;
- c. La vitesse du lance-balles à roulette doit être réglée entre 32 et 34 MPH et celle du lance-balles à propulsion (type Zooka), entre 37 et 39 MPH. **Les deux entraîneurs doivent être d'accord avec la vitesse du lance-balles;**
- d. Un cercle d'environ deux (2) mètres de diamètre est tracé autour du lance-balles;
- e. Tout équipement se trouvant à l'intérieur du cercle du lance-balles fait partie intégrante du lance-balles;

3.2 Bris du lance-balles

S'il y a bris du lance-balles, le reste de la partie est disputé avec l'aide d'un moniteur-lanceur (entraîneur de l'équipe au bâton). Ce dernier doit se placer dans le cercle du lance-balles pour effectuer les lancers.

4. DÉFENSIVE

4.1 Position défensive des joueurs

Un minimum de six (6) joueurs et un maximum de neuf (9) joueurs peuvent se trouver en défensive. **La position de receveur est inoccupée.** Un maximum de six (6) joueurs sont placés à l'avant-champ. Les autres joueurs sont placés aux positions de voltigeurs. Les voltigeurs doivent prendre les positions habituelles des joueurs de champ extérieur, soit à environ 15 pieds derrière les buts, jusqu'à ce que la balle soit frappée.

Aucun joueur défensif, **à l'exception du ou des lanceurs (jusqu'à deux (2))**, ne doit être à l'intérieur du losange (ligne de course) avant que la balle ne soit frappée.

Tous les joueurs doivent se positionner en territoire des bonnes balles.

Aucun joueur ne peut mettre un pied dans le cercle du lance-balles pour attraper la balle.

Un joueur peut attraper la balle au vol même si celle-ci se trouve au-dessus du cercle du lance-balles en autant que ses pieds demeurent à l'extérieur du cercle. Le joueur ne pourra cependant toucher le sol avec son gant pour effectuer l'attrapé d'une balle dans le cercle du lance-balles.

La présence d'un entraîneur est permise sur le terrain derrière les joueurs d'avant-champ. Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure en jeu.

4.2 Utilisation équitable des joueurs en défensive

Un joueur ne pourra jouer deux fois à la même position durant la partie. La rotation champ/avant-champ doit faire en sorte que chaque joueur joue obligatoirement trois manches à l'avant-champ.

Lorsqu'il y a plus de neuf (9) joueurs, la rotation des manches passées sur le banc doit être faite équitablement entre tous les joueurs. Un joueur ne doit jamais être sur le banc pour deux manches défensives consécutives avant de retourner au jeu.

4.3 Alignement défensif

Il est souhaitable que les entraîneurs produisent un alignement défensif et en remettent une copie à l'entraîneur de l'équipe adverse avant le début de la partie. Ils peuvent également utiliser une grille de rotation préétablie.

5. OFFENSIVE

5.1 Règles du frappeur

- a. Chaque frappeur a droit à cinq (5) lancers pour mettre la balle en jeu. Après le 5^e lancer sans succès, le frappeur est retiré.
- b. Sur le cinquième lancer et les suivants:
 - i) S'il y a fausse balle non attrapée, le frappeur retourne au bâton (aucune avance pour les coureurs);

- ii) S'il y a fausse balle attrapée, le frappeur est retiré (aucune avance pour les coureurs);
- c. Si un frappeur s'élance sur un lancer erratique, le lancer est compté, sauf en cas de balle morte (ne se rend pas au marbre : touche le sol en avant du marbre);
- d. Lors d'un lancer erratique du lance-balles où le frappeur ne s'est pas élancé, le lancer n'est pas compté dans le nombre de lancers accordés au frappeur;
- e. Si une balle frappée touche le lance-balles et/ou touche l'opérateur (l'arbitre) et/ou s'immobilise dans le cercle du lance-balles, la balle devient morte et le frappeur a droit au premier but. Les coureurs dont la course est forcée avancent d'un but.

5.2 Balle frappée en jeu

- a. Pour une balle frappée à l'**avant-champ** : tous les coureurs, y compris le frappeur-coureur, ont droit à un but maximum (maximum d'un simple pour le frappeur), sans possibilité d'avancer sur une erreur;
- b. Pour une balle frappée au **champ extérieur** (perce les joueurs d'avant-champ) : les coureurs, y compris le frappeur-coureur, ont droit à un maximum de deux buts, à leurs risques;
- c. Toute balle qui s'immobilise à l'intérieur d'un arc de cercle d'un rayon de 10 pieds devant le marbre est considérée comme une fausse balle. S'il s'agit du 5^e lancer, le frappeur a droit à un lancer supplémentaire.

5.3 Balle morte

- a. Une balle frappée est appelée morte lorsqu'elle:
 - i) demeure dans le cercle du lance-balles;
 - ii) frappe une pièce d'équipement du lance-balles;
 - iii) touche un officiel;
 - iv) est attrapée dans le cercle du lance-balles par un joueur qui met un pied ou une main au sol (dans ledit cercle du lance-balles) .
- b. Une balle est aussi appelée morte lorsque le lancer par le lance-balles :
 - i) ne se rend pas au marbre;
 - ii) touche le sol en avant du marbre.

Dans ces deux derniers cas, le lancer est annulé et n'est pas pris en compte par l'arbitre, peu importe s'il y a eu élan ou contact, et aucune avance des coureurs n'est permise.

5.4 **Coup retenu**

Le coup retenu n'est pas permis. Les joueurs doivent prendre un élan complet. Dans l'éventualité d'un coup retenu, la balle est morte et les coureurs retournent à leur but. Le frappeur revient au bâton et sa frappe est considérée comme une prise.

5.5 **Frappeur atteint**

- a. Si le frappeur est blessé par un lancer et ne peut continuer la partie, le dernier joueur retiré vient prendre la place du frappeur blessé **avec un nouveau compte**.
- b. Dans l'éventualité où c'est le premier frappeur qui est atteint et blessé par un lancer et qu'il ne peut continuer la partie, c'est alors le dernier joueur inscrit sur la liste d'alignement qui vient frapper à sa place.

Bonne saison et souvenez-vous que: **Le Baseball est un Jeu...!**