X

**RÈGLEMENTS ATOME B 2021**

**BASEBALL NOROIT**

**En dehors de ces règlements, ceux de Baseball Québec s’appliqueront.**

**Les règles suivantes sont tirées intégralement des règlements de régie Baseball-Québec mais**

**comportent certaines modifications suivant entente entre les entraîneurs et Baseball Noroît**

**Les règlements de Régie de Baseball-Québec s’appliquent à titre supplétif aux présents**

**Règlements**

**Les règlements 2021 sont sujets à changements durant la saison suite à un consensus entre les**

**entraîneurs et Baseball Noroît**

1. **MANDAT**

La Ligue Atome B est une ligue de baseball participation et prône d’abord le

développement des jeunes, l’équité de jeu, le plus de parité possible entre les différentes

équipes et l’égalité des chances pour tous ses participants. Toute la réglementation de la ligue

sera en fonction de cet énoncé.

2. **ANNULATION EN CAS DE PLUIE**

Seul le coordonnateur de Baseball Noroit est autorisé à annuler une partie pour cause de pluie avant que la partie ne débute.

Si des mauvaises conditions climatiques débutent pendant la partie. La décision d’annuler la

partie appartient à l’arbitre en consultation avec les entraîneurs. La partie devient officielle

après 2 manches complètes de jeu.

**3. OFFICIELS**

Un arbitre et marqueur présent aux matchs. Si absence de l’un ou l’autre ou les 2, le match aura

lieu quand même avec un adulte arbitre choisi en collaboration par les 2 entraîneurs.

**4. NOMBRE DE JOUEURS ET RÉSERVISTES**

5 joueurs minimum pour un match. Seuls les joueurs inscrits dans leur association au niveau Novice sont éligibles à être réservistes. 8 joueurs maximum lors de la présence de réservistes. Vous aurez accès à la liste de joueur Novice pour les contacter durant la saison

Si une équipe ne présente pas le nombre minimal de joueur pour jouer la partie, celle-ci perd la

partie par défaut (6-0) et les joueurs présents des 2 équipes sont mélangés pour jouer une

partie «amicale» malgré tout.

5. **DURÉE D’UNE 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. b) À partir de l’heure prévue du début de partie, une équipe à 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

Si la limite de temps est atteinte (1h30), la partie sera règlementaire, peu importe le nombre de manches jouées.

Possibilité de partie nulle

Pas de règle des 10 points d’écart.

**6. TERRAIN ET ÉQUIPEMENT**

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

La distance entre les buts est de 60 pieds

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-balles ou du t-ball qui s’immobilise ou est touchée dans ce territoire est considérée fausse-balle.

Un cercle de 18 pieds ou 5,56 mètres de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur, où se trouvera le lance-balles.

La vitesse du lance-balle doit être entre 37 et 39 MPH et peut être ajustée en tout temps

Lorsqu’une balle frappée touche le lance-balles, la balle est déclarée morte et on accorde le

premier but au frappeur. Les coureurs avancent si forcés

**7. POSITION À LA DÉFENSIVE**

Un **minimum de 6 joueurs et maximum de 8** doivent se retrouver en défensive\*. Un **maximum**

**de 6 joueurs à l’avant-champ** Les **joueurs supplémentaires doivent se retrouver en position de voltigeurs**, derrière les buts mais pas obligatoirement les pieds dans la surface délimitée comme étant «le champ extérieur».

Le nombre de joueurs en défensive lors d’une partie doit être le même pour chacune des équipes, ce qui veut dire que si une équipe aligne 6 joueurs et l’autre 8 joueurs, il y aura un maximum de 6 joueurs en défensive. \*Si une équipe n’a que 5 joueurs, l’autre équipe peut aligner 6 joueurs en défensive.

Il n’y a aucun receveur dans cette catégorie

Les lanceurs doivent porter un casque protecteur à 2 oreilles, et se placer à l’extrémité arrière

du cercle délimitant le monticule.

Aucun joueur d’avant-champ ne peut se positionner devant la ligne imaginaire traversant la

plaque du lanceur.

**8. ROTATION DES POSITIONS EN DÉFENSIVE**

En saison, les joueurs doivent changer de position et un joueur ne doit pas passer 3 manches au champ extérieur

**9. EN OFFENSIVE**

Une demi-manche offensive se termine lorsque 6 frappeurs se sont présentés au bâton. Si 3

retraits sont effectués avant que le 6e frappeur ne vienne frapper, les frappeurs continuent de se

présenter au bâton jusqu’à ce que le 6e frappeur s’y présente, mais aucun point marqué après le

3e retrait ne sera comptabilisé à la feuille de pointage. Aux fins du mode de pointage, on considère qu’il y a 2 retraits lorsque le 6e frappeur s’amène au bâton.

Chaque frappeur aura droit à 5 lancers en provenance du lance-balles.

S’il n’a pas frappé après ces 5 lancers, le frappeur aura droit au T-ball pour compléter son tour

au bâton.

Aucun joueur n’est retiré sur 3 prises. Le frappeur demeure donc au bâton sur le T-ball jusqu'à ce qu’il frappe une balle en jeu. Au 5e lancer (et suivant) en provenance du lance-balles, si le frappeur frappe une fausse-balle, il a droit de continuer les lancers en provenance du lance-balles.

Toute balle frappée en provenance du lance-balles n’a pas de limite au niveau du nombre de buts à atteindre.

Toute balle frappée sur le T-Ball ne peut résulter en plus qu’un simple.

Si le frappeur est atteint, ce lancer n’est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

Les lancers dits «erratiques» ne sont pas comptabilisés.

\*Lorsqu’une équipe aligne 6 frappeurs, il est permis à l'entraîneur de modifier son alignement afin de permettre à un autre joueur de frapper 1er à chaque manche. (2ème frappeur devient le 1er frappeur de la 2ème manche etc)

**10. FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ**

Lors d’un coup frappé, le jeu prend fin au moment qu’un joueur défensif est en possession de la

Balle dans la surface du champ intérieur. Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu’ils tentent d’obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété.

Dans tous les cas d’erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il ne sera pas permis

de faire avancer les coureurs.

Lorsqu’un tee-ball est utilisé, le frappeur ET les coureurs sont limités à 1 but.

11. **ENTRAÎNEURS**

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

Un autre entraîneur de l’équipe offensive peut être au marbre pour assister les frappeurs.

La présence de **2 entraîneurs de l’équipe en défensive est autorisée sur le terrain**, ces derniers

étant placés derrière les joueurs d’avant champ. Si les entraîneurs sont involontairement

atteints par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

**12. POINTAGE**

Une demi-manche offensive se termine lorsque **6 frappeurs se sont présentés au bâton (même pour la 6ème manche)**

Il n’y a **aucune limite de points par manche**.

**13. DIVERS**

Aucun vol de but n’est permis.

Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n’ait été frappée.

S’il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

Aucun coup retenu n’est permis.

En aucun temps, l’entraîneur ne peut modifier son ordre des frappeurs sauf :

• Si un joueur arrive en retard, son nom sera inscrit au dernier rang du rôle des frappeurs;

• Si un joueur doit quitter, son nom sera rayé de la liste. (Mais aucun retrait

automatique).

Un joueur retiré du jeu en défensive peut revenir dans la partie.

Les changements en défensive se font entre les manches seulement.

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

Aucun coup retenu n’est permis. S’il y a infraction, la balle est morte et le lancer est

comptabilisé.

14. **CONDUITE ET DISCUSSION AVEC LES ARBITRES**

L’arbitre peut sévir contre tout joueur ou entraîneur qui fait preuve de manque d’esprit sportif.

(BQ 38.3)

Les joueurs, entraîneurs ou responsables des équipes ne doivent, en aucun temps durant la

partie ou après, venir discuter avec les arbitres en ce qui concerne toute décision de jugement.

Les gens qui ne se conforment pas à ce règlement sont passibles d'expulsion. (BQ 103.21)