

## **REGLEMENTATION POUR L'ATOME B SEULEMENT IL EST DÉCIDÉ D'ADOPTER LES RÈGLES PARTICULIÈRES SUIVANTE POUR LA CATÉGORIE ATOME « B » :**

### **1. Durée des parties**

Six (6) manches ou 90 minutes, étant entendu qu'aucune manche ne peut débuter après 90 minutes (1h30) de l'heure du début de la partie (play ball). Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle.

### **2. Manches fermées**

Toutes les manches se terminent après trois (3) retraits ou après trois (3) points ou lorsque huit (8) frappeurs d'une manche se sont présentés au bâton (manches fermées). S'il y a un écart de plus de dix (10) points avant le dernier tour au bâton d'une équipe qui perd et que cette manche est celle que l'arbitre a déclaré « dernière manche », **la partie doit se poursuivre, sans jamais dépasser 90 minutes.**

### **3. Manches ouvertes**

Lors d'une manche ouverte, **qui peut uniquement être la 6<sup>e</sup> manche**, 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.

### **4. Nombre de lancers par frappeur**

Chaque frappeur a droit à cinq (5) bon lancers. Un lancer est comptabilisé, lorsque l'arbitre juge qu'il équivalait à une prise. Après cinq (5) lancers, si la balle n'a pas été mise en jeu, le frappeur est déclaré retiré. Le tour au bâton d'un frappeur ne peut se terminer sur une fausse balle et il a alors droit à autant de lancers additionnels nécessaires pour que

- i) mette la balle en jeu; ou
- ii) il s'élançe sans frapper; ou
- iii) il ne s'élançe pas sur un lancer jugé adéquat par l'arbitre.

### **5. Nombre de joueurs minimum et position défensive**

**Une équipe doit aligner 7 joueurs minimum, si une équipe a moins de 7 joueurs, elle perd le match par défaut mais la partie doit quand même être jouée. L'équipe visiteuse fournit des joueurs de champ extérieur pour compléter l'alignement défensif minimal de 7 joueurs.** Le joueur qui occupe la position de lanceur doit se positionner devant le lance-balle, un pied sur le cercle.

### **6. retrait fantôme**

**Il n'y a pas de retrait fantôme pour les équipes qui n'aligne pas le nombre de joueurs minimal.**

## **7. Joueurs remplaçants**

Les joueurs remplaçants peuvent être

- a) Des joueurs de d'autres équipes de la ligue Atome B maison
- b) Des joueurs novices

## **8. Utilisation équitable des joueurs en défensive**

Utilisation équitable des joueurs en défensive Un joueur ne pourra jouer plus de 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, si au moins six (6) manches sont jouées. 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.

## **9. Coureurs sur les buts, Vol de buts, Coup retenu et chandelle intérieure**

- a) Le vol de but n'est pas permis. 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. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.
- b) Un coureur peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.
- c) Aucun coup retenu n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.
- d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

## **10. Balle frappée en jeu**

Atome B: Lors d'un coup frappé provenant du lance-balle, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur défensif 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 Atome. Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété.

## 11. Procédures d'utilisation d'un lance-balles

Le lance-balles est situé à 44 pieds du marbre; Le lance-balles est opéré et ajusté par l'arbitre au début de la partie. **L'entraîneur de l'équipe au bâton opère le lance-balles.** Toutefois, seul l'arbitre peut ajuster le lance-balles; Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 37 et 39 MPH. Lorsqu'un lance-balles à deux (2) roulettes est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 32 et 34 MPH. Pour l'utilisation d'un lance-balles à une (1) roulette, l'arbitre règle la vitesse d'un commun accord avec les deux (2) entraîneurs; Note : Tenant compte que l'intention est d'obtenir des balles frappées, les entraîneurs impliqués doivent être en accord avec la vitesse de la machine utilisée s'il y a quelques problèmes techniques; Le lance-balles doit être réajusté, si nécessaire, entre chaque manche complète ou à tout moment où l'arbitre juge qu'il y a risque de blessure pour le joueur; Un cercle d'environ 3,6 mètres ou 12 pieds de diamètre est tracé autour du lance balles; Tout équipement se trouvant à l'intérieur du cercle du lance-balles fait partie intégrante du lance-balles; Un demi-cercle est tracé à (10) pieds du marbre identifiant la région des fausses balles.

## 12. Balle morte

Une balle frappée est appelée morte lorsqu'elle:

- demeure dans le cercle du lance-balles;
- frappe une pièce d'équipement du lance-balles;
- touche un officiel;
- est attrapée dans le cercle du lance-balles; Un simple est accordé au frappeur, seuls les coureurs dont la course est forcée avancent d'un but, les autres doivent retourner à leur but d'origine. Aucun retrait ne peut être enregistré sur un tel jeu.

Une balle est aussi appelée morte lorsque le lancer par le lance-balles :

- ne se rend pas au marbre;
- touche le sol en avant du marbre. Dans ces deux derniers cas, le lancer est automatiquement 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.

## 13. 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.

#### **14. 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.

#### **15. Lancer erratique**

Tout lancer jugé par l'arbitre comme nettement à l'extérieur de la zone des prises où impossible à frapper. Ce lancer ne compte alors pas dans le décompte des cinq (5) bons lancers.

#### **16. Bris du lance-balles**

S'il y a bris du lance-balles, ou qu'il est inutilisable en cours de partie (balles ou roulettes mouillées), le reste de la partie est disputé avec l'utilisation d'un moniteur-lanceur (entraîneur de l'équipe offensive).

#### **17. Autre faits saillants de la ligue maison**

- a. L'équipe locale doit fournir les balles de matchs.
- b. Chaque équipe aura sa poche de matériel pour le receveur et les balles pour faire l'échauffement.
- c. Il n'y a pas de marqueur pour les matchs à Noroît. L'entraîneur local doit imprimer et apporter une feuille d'alignement/pointage. Cette feuille doit être placée dans un cartable pour chaque match et rempli à chaque demi-manche par l'entraîneur en attaque qui l'échange avec l'autre entraîneur entre les demi-manches. Les deux entraîneurs doivent signer la feuille de match à la fin du match, après avoir indiqué le pointage final. La feuille est téléchargeable sur le site [baseballnoroit.com](http://baseballnoroit.com)
- d. Dans tous les cas (CRSA, SFS et Portneuf), l'entraîneur local doit envoyer les résultats du match à l'adresse [info@baseballnoroit.com](mailto:info@baseballnoroit.com).