



**LIGUE DE BASEBALL ATOME
« A » DE LA MAURICIE**

**VERSION
FINALE
2010**

RÈGLEMENTS ATOME « A » 2010

VERSION FINALE

SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU

103.1 - PROTECTION POUR LE FRAPPEUR, COUREURS ET PRÉPOSÉ AUX BÂTONS

Le port du casque protecteur avec oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs, et en tout temps, pour le préposé(s) aux bâtons.

103.2 - PROTECTION POUR LE RECEVEUR

Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi.

103.3 - MASQUE DE RECEVEUR COMBINÉ

L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.

103.4 - USAGE DES CRAMPONS

L'usage des crampons métalliques n'est pas permis

103.5 - GANT

Toutes les couleurs de gant de baseball sont permises, peu importe la position en défensive occupée par le joueur.

103.6 - BÂTON AUTORISÉ

Le bâton de bois, d'aluminium, de graphite ou de tout matériau approuvé par la F.B.A.Q. est autorisé.

103.7 - BALLE

Toute balle utilisée pour des compétitions sanctionnées par la F.B.A.Q. doit être reconnue par celle-ci. Dans la division Atome, la balle doit avoir 8 ½ pouces de circonférence

103.8 - INFRACTION AUX ARTICLES 103.1 À 103.7

Tout joueur, entraîneur ou préposé aux bâtons qui enfreint l'un ou l'autre de ces articles, suite à un avertissement (sauf l'infraction à l'article 103.6), ne peut participer à la partie et doit se retirer hors du terrain. Aucune sanction subséquente n'est applicable.

103.9 - CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES

Toute détérioration des conditions atmosphériques (orages électriques ou vents violents) doit obliger les arbitres à consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie. La décision finale revient toutefois aux arbitres de la partie mais elle doit avoir comme objectif principal la protection de tous les intervenants de la partie.

103.10 - CONTACT

a. Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre intentionnellement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé en vertu de l'article 55.1 (conduite antisportive) qu'il soit déclaré sauf ou retiré.

b. Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et / ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser.

c. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif.

Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact avait pu être évité ou non. C'est-à-dire que si le coureur essayait de se rendre au but ou s'il tentait de faire échapper la balle au joueur de champ.

Si le coureur 1) avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but ou;
2) a tenté de faire échapper la balle, le coureur est retiré même si le joueur de champ a perdu possession de la balle. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact.

3) Si le joueur bloque le sentier, le coureur peut glisser et atteindre ou entrer en collision avec le joueur de champ à condition que celui-ci soit réellement en train de tenter d'atteindre le but. Si la collision est flagrante, le coureur est retiré et expulsé. La balle est morte. Si le joueur défensif bloque le sentier sans avoir la possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est sauf et la balle est une balle morte retardée. Si le coureur entre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais celui-ci est néanmoins expulsé et la balle est morte.

103.11 - UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE

a) L'utilisation du coussin double de premier but « safe base » est recommandée pour les divisions où l'avance sur les buts n'est pas permise.

Si une balle frappée touche la partie blanche, elle est considérée comme une bonne balle. La partie orange n'est pas considérée en jeu au fin des règles de bonnes et fausses balles.

b) La partie orange du coussin double ne peut servir que pour le frappeur-coureur qui dépasse le premier but sans aucune intention de se diriger vers le but suivant. Par contre, après avoir dépassé le premier but, le frappeur-coureur peut se diriger vers le deuxième but sans devoir revenir toucher la partie blanche du coussin double. Dans tous les autres cas, le coureur doit utiliser la partie blanche du coussin.

103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE (FACULTATIF AUX DIVISIONS MAJEURES)

- a) La mesure est obligatoire lors des compétitions provinciales (tournois et championnats)
- b) En compétition provinciale, lorsque la règle de l'équité de jeu est appliquée (103.14 et 105.4.2), une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des 5 points par manche, ne peut remporter la victoire.

103.16 - COUREUR DE COURTOISIE

Aucun coureur de courtoisie n'est permis pour le receveur.

Dans le cas où le coureur de courtoisie est utilisé par erreur, la situation doit être corrigée

Lorsque constatée, sans aucune autre sanction

103.18 - POSITION DES COUSSINS

Une balle qui touche un but (ancré) est une bonne balle.

103.19 - PLÂTRE

Un joueur qui porte un plâtre ou un appareil qui a la même fonction ne peut prendre part au jeu.

103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A ET B

Aucun entraîneur ou joueur ne peut rendre visite aux arbitres, sauf dans le cas d'un dépôt de protêt ou d'une substitution. Autrement, il est expulsé de la partie en vertu de l'article 55.1 – Conduite antisportive.

105.1 – LBRE

105.2 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

105.2.1 – LIBRE

105.2.2 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES

La distance entre le marbre et le lance-balles est approximativement de quarante-quatre (44) pieds ou 13,41 mètres.

105.2.3 - VITESSE DU LANCE-BALLES

Atome A :

Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 37 et 39 MPH.

Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 42 et 44 MPH.

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.

105.2.4 – TERRITOIRE DES FAUSSES BALLEES

Un rayon de dix (10) pieds à partir de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les deux lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée provenant du lance-balle ou du t-ball qui s'immobilise ou est touché dans ce territoire est considéré «fausse-balle».

105.2.5 – LIBRE

105.2.6 - MONTICULE DU LANCEUR

Un cercle de dix-huit (18) pieds (5,56 mètres) de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur.

105.2.7 - LANCE-BALLES

Le lance-balles peut être opéré par un adulte, un entraîneur ou un arbitre.

105.2.8 – LIBRE

105.2.9 – LIBRE

105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE

105.3.1 - JOUEURS

ATOME A

- a) **En saison régulière, un minimum de sept (7) joueurs et un maximum de neuf (9) joueurs peuvent se retrouver en défensive.**
- b) **En compétition provinciale (Tournoi – Championnats) et en Championnat Régionale neuf (9) joueurs doivent se retrouver en défensive**

105.3.2 - LANCEUR

Un joueur est placé derrière le lance-balles pour jouer le rôle défensif du lanceur. Il doit porter un casque protecteur à deux 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 à l'aide d'un cercle.

105.3.3 – RECEVEUR

Il occupe sa position derrière le frappeur, il doit porter tout l'équipement protecteur destiné au receveur.

105.3.4 - SUBSTITUT ET ROTATION

Les autres joueurs, qui prennent la place au banc pour la première manche, se joignent au match sur une base rotative à compter de la deuxième manche. Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.

105.4 – OFFENSIVE

105.4.1 - ALIGNEMENT DES FRAPPEURS

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle 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 du rôle offensif;
- ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. 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.

105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE

Une demi-manche offensive se termine lorsque trois retraits ont été inscrits; ou une demi-manche offensive se termine lorsque trois 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 sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS

Tous les joueurs reçoivent un maximum de cinq lancers. À partir du cinquième lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait.

Lancer erratique :

L'arbitre peut, selon son jugement, déclarer un lancer raté par le lanceur si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. **Si le frappeur est atteint ou qu'il s'élançe alors que l'arbitre appelle un lancer erratique, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire..**

Atome A :

La règle du retrait sur trois (3) prises est applicable.

Le joueur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

BASEBALL MAURICIE

105.5 - DURÉE DE LA PARTIE

Les parties sont de 6 manches. **Cependant,**

Toute manche qui débute après 90 minutes (1h30) après le début d'une partie est déclarée «DERNIÈRE MANCHE» et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

La règle des dix (10) points de différence ne s'applique pas.

Une partie devient réglementaire lorsqu'elle atteint, à la première échance, soit qu'elle atteigne 3 ½ manches si l'équipe local mène soit lorsqu'une dernière manche est annoncée.

105.6 - RÈGLES DE JEU

105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS

Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but et la balle est morte.

105.6.2 - VOL DE BUT

Le vol de but n'est pas permis.

105.6.3 - FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ

- Sur un coup frappé au champ extérieur : lorsque la balle revient à l'intérieur du losange (limite des buts) et est en possession d'un joueur défensif, les coureurs peuvent se rendre au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété.
- Sur un coup frappé au champ intérieur : Les coureurs doivent demeurer au dernier but atteint au terme du premier jeu. Si une erreur est commise au cours de ce premier jeu par la défensive, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque. Cependant, un but seulement par coureur peut être accordé.

105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE

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

105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE

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

105.6.6 - COUP RETENU

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

(CE TEXTE CORRESPOND EN TOUT POINT AVEC LE LIVRE DE RÉGIE 2010 DE BASEBALL QUÉBEC. LES RÈGLES RÉGIONALES ONT ÉTÉ INCORPORÉES AU PRÉSENT TEXTE ET N'APPARAISSENT PAS DANS LE LIVRE DE BASEBALL QUÉBEC)

Révisée le 08/04/2010