

Baseball

Défi sportif AlterGo 2020

Règlements des sports scolaires



RÈGLEMENTS BASEBALL À 6

1 – Les équipes

- Nombre d'équipes maximum :
 - 8 équipes au niveau primaire (4 par division)
 - 12 équipes au niveau secondaire (4 par division)
- Nombre de joueurs maximum par équipe : 9 joueurs
- Les équipes peuvent être mixtes.

2 – Dimensions du terrain et équipement

2.1 Divisions A et B

- Les parties se jouent sur un terrain de balle-molle régulier.
- La distance entre les buts est de 60 pieds (18,29 mètres).
- La distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds (13,41 mètres).
- La clôture des champs extérieurs (milieu) est idéalement à 154 pieds (46 mètres) de la pointe du marbre si le terrain le permet.
- La clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 121 pieds (37 mètres) de la pointe du marbre si le terrain le permet.
- La zone de lancer du lanceur désigné (adulte) est située de 5 à 15 pieds du marbre, alignée entre le marbre et la plaque de lanceur.

2.2 Division C

- Les parties se jouent sur une surface dure (terrain de tennis).
- La distance entre les buts est de 45 pieds (13,71 mètres).
- La distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 15 pieds (4,57 mètres).
- La clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 90 pieds (30 mètres) de la pointe du marbre si le terrain le permet.
- La zone de lancer du lanceur désigné est de 5 à 15 pieds du marbre, alignée entre celui-ci et la plaque de lanceur.

3 – Positionnement

- En tout temps, 6 joueurs doivent prendre position en défensive dont un maximum de 2 à la position de lanceur. Les autres joueurs se placent à l'intérieur du territoire des bonnes balles. On permet la présence d'un ou plusieurs entraîneurs de l'équipe en défensive sur le terrain; ces derniers étant placés derrière les joueurs en défensive. L'équipe au bâton doit, de son côté, désigner un lanceur. Si un entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure en jeu.
- LANCEUR : un joueur en défensive doit obligatoirement être placé derrière le lanceur désigné pour jouer le rôle défensif du lanceur (sauf dans la catégorie secondaire A), et ce, même lorsque le "tee" est utilisé.
- Le lanceur désigné doit être un entraîneur désigné par l'équipe au bâton.
- Le receveur désigné sera un bénévole du Défi sportif AlterGo ou une personne désignée par l'équipe en défensive.
- Les joueurs qui prennent place sur le banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la deuxième manche.
- Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.

4 – Équipement pour la partie

- Le port du casque protecteur à deux oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs et coureurs.
- Le bâton en mousse doit être d'une longueur maximale de 32 pouces et d'un baril maximal de 2 ¾ pouces de diamètre. Un frappeur utilisant un bâton illégal sera retiré sur le champ. Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il apporte un tel bâton au rectangle des frappeurs.
- La balle molle en caoutchouc doit avoir 8 ½ pouces de circonférence.

5 – Divisions

Les divisions sont déterminées selon les inscriptions, le nombre d'équipes ainsi que les résultats de l'année précédente. **À noter, qu'on donnera le titre de «copains» aux accompagnateurs qui seront sur le terrain avec les athlètes.** Ces derniers peuvent guider les actions des joueurs, mais ne peuvent intervenir de façon directe.

5.1 Division C

Catégorie sans retrait. Les athlètes ont droit à un copain chacun. Les athlètes de cette catégorie n'ont généralement pas les capacités physiques et/ou intellectuelles pour jouer selon les règlements réguliers du baseball.

Exemple de joueurs niveau C :



5.2 Division B

Catégorie pour athlètes autonomes dans leurs actions avec 3 accompagnateurs pour diriger la défensive de manière verbale.

5.3 Division A

Catégorie pour les athlètes autonomes (sans accompagnateur sur le terrain). Cette catégorie jouera selon les mêmes règlements que le baseball non-adapté.

6 – Les parties

- Une partie de division B ou C a une durée de 2 manches complètes.
- Une partie de division A est de 3 manches complètes.
- Les athlètes ont 2 minutes entre chaque demi-manche pour être prêts à reprendre le jeu.
- Dans le cas de circonstances exceptionnelles, les organisateurs peuvent modifier le temps des pauses et des parties.
- En cas de pluie ou de mauvaises conditions météorologiques, la partie est suspendue par le superviseur de la compétition. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le superviseur de la compétition.
- Toute détérioration des conditions météorologiques (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, qui ont comme objectif principal la sécurité de tous les intervenants de la partie.

7 – Règlements généraux divisions B et C

- Une demi-manche offensive se termine lorsque les 6 frappeurs se sont présentés au bâton. Aux fins du pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6^e frappeur s'amène au bâton.
- Les lancers aux frappeurs doivent être effectués sous la hanche.
- La règle du retrait sur 3 prises n'est pas applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers du lanceur. À partir du 3^e lancer, toute fausse-balle entraînera un lancer supplémentaire du lanceur. Si le joueur ne peut mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élance à partir d'un "tee". Le frappeur peut prendre un maximum de 2 élan sur le "tee". Celui-ci est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle lors de son 2^e élan.
- Le lanceur désigné devra se retirer de la surface de jeu pour que l'arbitre puisse placer le "tee" lorsque le frappeur rate son 3^e élan.
- Les coureurs doivent obligatoirement tenter d'éviter de faire contact avec les joueurs défensifs. Un joueur qui rentre

malicieusement 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 (suspension automatique); qu'il soit déclaré sauf ou retiré. 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. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur défensif ou offensif. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact aurait pu être évité ou non.

Ainsi, le contact est considéré malicieux si :

- 1) Le coureur aurait pu éviter le joueur défensif pour se rendre au but ou;
- 2) Le coureur a volontairement empêché un joueur défensif de se rendre à la balle.

Lors d'une telle situation, la balle est morte et tous les coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact.

- Si le joueur défensif bloque le sentier pour se rendre au but sans avoir possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est alors déclaré sauf et la balle est une balle morte à retardement. Si le coureur rentre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais est néanmoins expulsé, et la balle est morte.
- Le coussin double ("safe base"), est utilisé à tous les buts. Si une balle frappée touche la partie blanche, elle est considérée en jeu. La partie orange n'est pas considérée en jeu (1^{er} et 3^e buts) aux fins des règles de bonnes et fausses-balles. Dans tous les cas, le coureur doit utiliser la partie orange des coussins.
- Le coureur ne doit pas toucher au marbre après avoir complété un tour des buts. Il doit simplement dépasser la ligne tracée au sol derrière le marbre (alignée avec le 1^{er} but).
- Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur doit retourner à son but.
- Le vol de but n'est pas permis.
- La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

- Rôle défensif : les substituts qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative dès la 2^e manche. Un joueur ne peut être inactif plus d'une manche.
- Règlement du copain dans un rôle défensif : celui-ci peut diriger ses athlètes et si nécessaire, récupérer les balles au sol lorsque celles-ci ont fait contact et que les athlètes sont incapables de les récupérer par leurs propres moyens.
- Règlement du copain dans un rôle offensif : celui-ci peut suivre et diriger ses coureurs le long des lignes séparant les 1^{er} et 3^e buts du marbre. Il peut aussi aider à la frappe lorsque nécessaire.

8 – Règlements spécifiques division A

- Un retrait peut être complété. Par contre, il ne doit pas y avoir contact avec le coureur pour retirer celui-ci. Si le joueur défensif est en contact avec le coussin et a la balle en sa possession avant que le joueur adverse touche le but, ce dernier est retiré.
- Une demi-manche se termine dès le 3^e retrait effectué ou encore si l'équipe au bâton a fait 5 points. Il y a alors changement de rôle pour les équipes.

9 – Règlements spécifiques division B

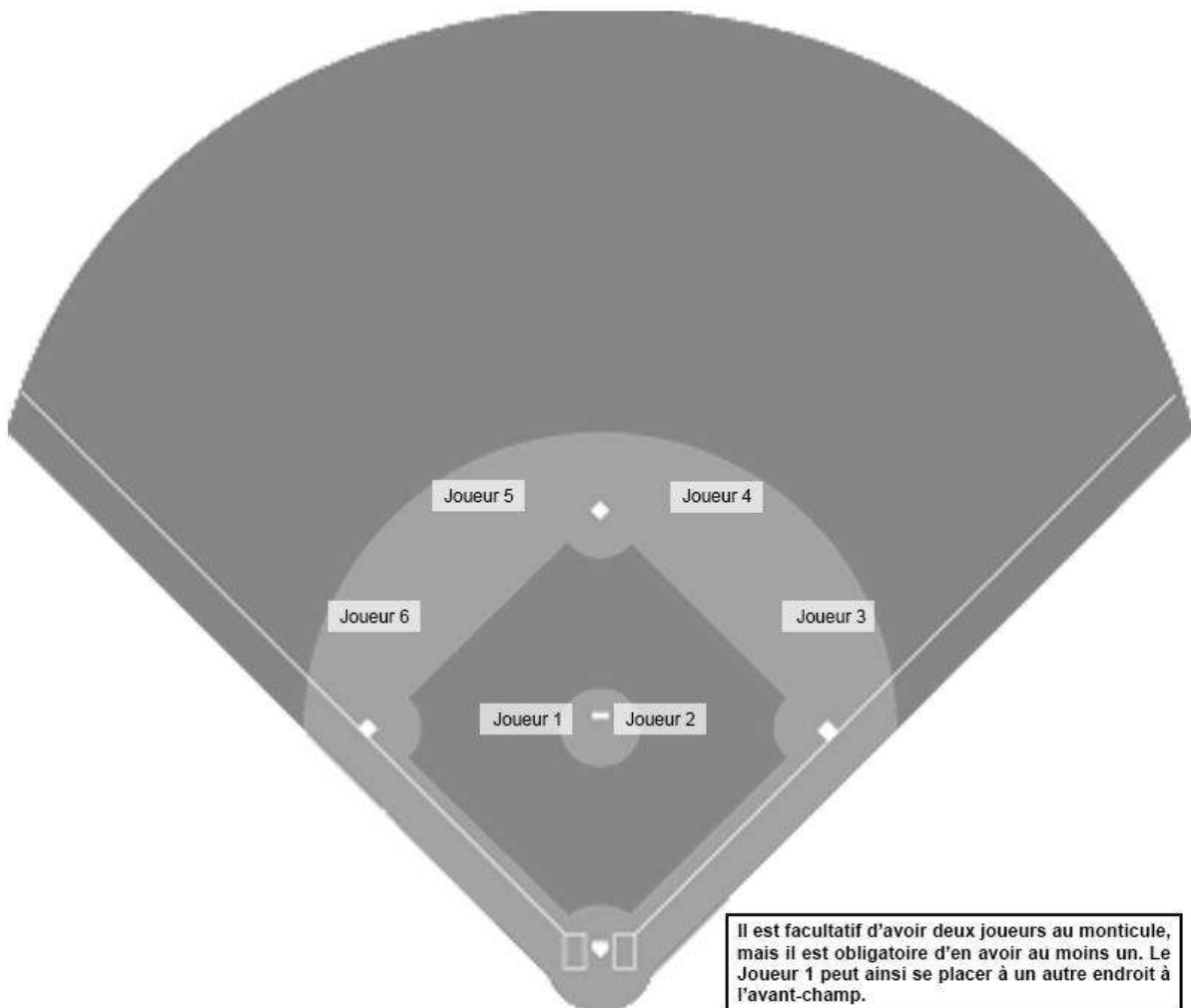
- Un retrait peut être complété. Par contre, la rotation des 6 joueurs prévus sera complétée à chaque manche, peu importe le nombre d'athlètes retirés.
- Lorsque la balle est lancée en direction du coussin vers lequel un coureur adverse se dirige, dès qu'elle dépasse le joueur défensif qui se trouve au but, le jeu tombe mort.
- Si le joueur défensif attrape ou touche la balle avec son gant avant l'arrivée du coureur, celui-ci est retiré. Si le lancer est hors-cible, le coureur est donc automatiquement sauf, mais il ne peut se diriger vers le prochain but à moins d'avoir contourné le coussin avant l'arrivée de la balle.

10 – Règlements spécifiques niveau C

- Lors d'un coup frappé provenant du lanceur ou du "tee", le jeu prend fin au moment où un joueur défensif prend possession de la balle et se rend ou lance au coussin le plus près ou au monticule.
- Les coureurs peuvent alors se rendre uniquement au prochain but.
- Il n'y a pas de retrait.

11 – Exemple de positionnement sur le terrain

Positions de 6 joueurs sur un terrain





François Girouard
Coordonnateur à la programmation sportive
514 933-2739, ext. 242

francoisg@altergo.ca

Jeremie Brisebois
Directrice, sports et développement
514 933-2739, ext. 221

jeremie@altergo.ca



defisportif.com
[#defisportifaltergo](https://twitter.com/defisportifaltergo)