

BASEBALL

DEFI SPORTIF ALTERGO 2023

REGLEMENTS DES SPORTS SCOLAIRES



TABLE DES MATIÈRES

1.	PRÉSENTATION ET OBJECTIF DU JEU	3
2.	INSCRIPTION	3
2.1.	Plateforme d'inscription.....	3
2.2.	Modalité d'inscription	3
3.	LES ÉQUIPES.....	4
4.	CLASSEMENT & DIVISIONS.....	4
3.1.	Division A (uniquement pour les athlètes au niveau secondaire)	5
3.2.	Division B.....	5
3.3.	Division C	5
4.	ÉQUIPEMENT & MATÉRIEL	5
4.1.	Équipement obligatoire pour les joueurs.....	6
4.2.	Équipement pour les parties	6
5.	RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX	6
5.1.	Positionnement.....	6
5.2.	Lancer	7
5.3.	Contact malicieux.....	7
5.4.	Rôle défensif.....	7
5.5.	Règlement du copain	8
6.	RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES.....	8
6.1.	Règlements spécifiques - Division A.....	8
6.2.	Règlements spécifiques - Division B.....	8
6.3.	Règlements spécifiques - Division C.....	9
6.4.	Règlements spécifiques aux divisions B et C.....	9
7.	LES PARTIES.....	10
7.1.	Manches.....	10
7.2.	Frapeurs.....	10
7.3.	Fausse balles.....	10
7.4.	Pauses.....	11
7.5.	Condition météorologique	11
8.	LE TERRAIN.....	11
8.1.	Lieu des parties.....	11
8.2.	Spécificité pour les Divisions A et B.....	11
8.3.	Spécificités pour la Division C.....	12
8.4.	Exemple de positionnement.....	13

1. PRÉSENTATION ET OBJECTIF DU JEU

Le Baseball est un jeu entre deux équipes composées chacune de six (6) joueurs sous la direction d'un gérant.

Il est disputé sur un terrain clos selon les présentes règles de jeu et sous la juridiction d'un ou plusieurs arbitres.

Chaque équipe a pour but de gagner le match en marquant plus de points que son adversaire. L'équipe gagnante est celle qui en conformité des présentes règles de jeu, marque le plus grand nombre de points durant un match réglementaire.

2. INSCRIPTION

2.1. Plateforme d'inscription

Les inscriptions doivent se faire via la [plateforme d'inscription](#). Chaque école est responsable de ses inscriptions.

2.2. Modalité d'inscription

Chaque établissement peut inscrire un **nombre limité de jeunes athlètes**. Se référer au tableau ci-dessous pour les détails.

3. LES ÉQUIPES

CARACTÉRISTIQUES DES ÉQUIPES POUR LE BASEBALL

NIVEAU	TERRAIN	NOMBRE DE JOUEUR SUR LE TERRAIN	NOMBRE DE JOUEUR MAXIMUM /ÉQUIPE	NOMBRE MAXIMUM D'ÉQUIPE/ DIVISION
Primaire	Extérieur	6 joueurs	9 joueurs	4 équipes
Secondaire	Extérieur	6 joueurs	9 joueurs	4 équipes

Les équipes peuvent être mixtes.

4. CLASSEMENT & DIVISIONS

- Les divisions sont déterminées selon les inscriptions, le nombre d'équipes ainsi que les résultats de l'année précédente.
- Si une équipe est mal classée, elle sera disqualifiée. Un match amical sans pointage pourra alors avoir lieu. La victoire sera accordée à l'équipe bien classée. Le pointage de 3-0 lui sera attribué.
- **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.

DIVISION	A	B	C
Primaire		x	x
Secondaire	x	x	x

3.1. Division A (uniquement pour les athlètes au niveau secondaire)

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

3.2. Division B

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

3.3. 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 Division C :



4. ÉQUIPEMENT & MATÉRIEL

Les joueurs doivent porter un chandail officiel aux couleurs de l'équipe et numéroté au dos individuellement.

Dans l'éventualité où deux équipes se présentent sur le terrain avec le même uniforme, des dossards seront alors fournis par l'organisation à l'une des formations afin de les différencier. L'attribution des dossards sera déterminée par tirage au sort.

4.1. Équipement obligatoire pour les joueurs

- Le port du casque protecteur est obligatoire pour tous les frappeurs et coureurs (le Défi sportif AlterGo peut fournir les casques lors de la compétition).

4.2. Équipement pour les parties

- Le bâton en mousse doit être d'une longueur maximale de 32 pouces et d'un baril maximal de 2 $\frac{3}{4}$ 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 $\frac{1}{2}$ pouces de circonférence. Ajouter un lien vers le modèle de la balle

5. RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Une équipe est tenue de respecter un temps de jeu équitable pour tous ses joueurs. Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir été sur le banc au moins une fois lors d'une partie. Les présences sur le jeu seront notées. Le consultant en sport aura le droit de disqualifier une équipe qui ne respecte pas cette règle. Après un avertissement, l'équipe perdra donc la partie en cours.

5.1. 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 (entraîneur) 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.

5.2. Lancer

- 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.
- **Mauvais lancer** : L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer du lanceur si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint ou s'il s'élance alors que l'arbitre appelle un mauvais lancer, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

5.3. Contact malicieux

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.

5.4. 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.
- 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.

5.5. Règlement du copain

- 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.

6. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

6.1. 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.

6.2. 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.

6.3. Règlements spécifiques - Division 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 dans le cercle du monticule. Les coureurs peuvent alors se rendre uniquement au prochain but.
- Il n'y a pas de retrait.
- Lorsque la balle dépasse le « diamond » (30 pieds, les lignes reliant les 1^{er}, 2^e et 3^e coussins), il y a double automatique.
- Si le frappeur envoie la balle à plus de 50 pieds du marbre au sol ou dans les airs, il y a un circuit
- Exceptionnellement, un athlète de niveau C peut utiliser une légère raquette de tennis comme bâton si l'utilisation du bâton en mousse lui est impossible.

6.4. Règlements spécifiques aux 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'élanche à partir d'un "tee". Le frappeur peut prendre un maximum de 2 élans 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.
- 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.
- 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.

7. LES PARTIES

7.1. Manches

- 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 1 minute entre chaque demi-manche pour être prêts à reprendre le jeu.

7.2. Frappeurs

L'intervenant responsable des athlètes, devra préétablir l'ordre de ses frappeurs pour chacune des manches et le remettre au responsable de la compétition avant chacune de ses parties.

7.3. Fausses balles

Un rayon de 5 pieds de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée provenant du lance-balle ou du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce rayon est considéré fausse-balle.

Note : Une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de pieds est considéré « bonne balle ».

7.4. Pauses

Dans le cas de circonstances exceptionnelles, les organisateurs peuvent modifier le temps des pauses et des parties.

7.5. Condition météorologique

- 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.

8. LE TERRAIN

8.1. Lieu des parties

Les parties de Baseball se joueront au Centre Sportif Claude Robillard à Montréal :

- Sur le terrain de balle molle à l'extérieur pour les équipes de divisions A et B
- Sur le terrain de tennis extérieur (surface?) pour les équipes de division C

8.2. Spécificité pour les 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 30 pieds (9,14 mètres).

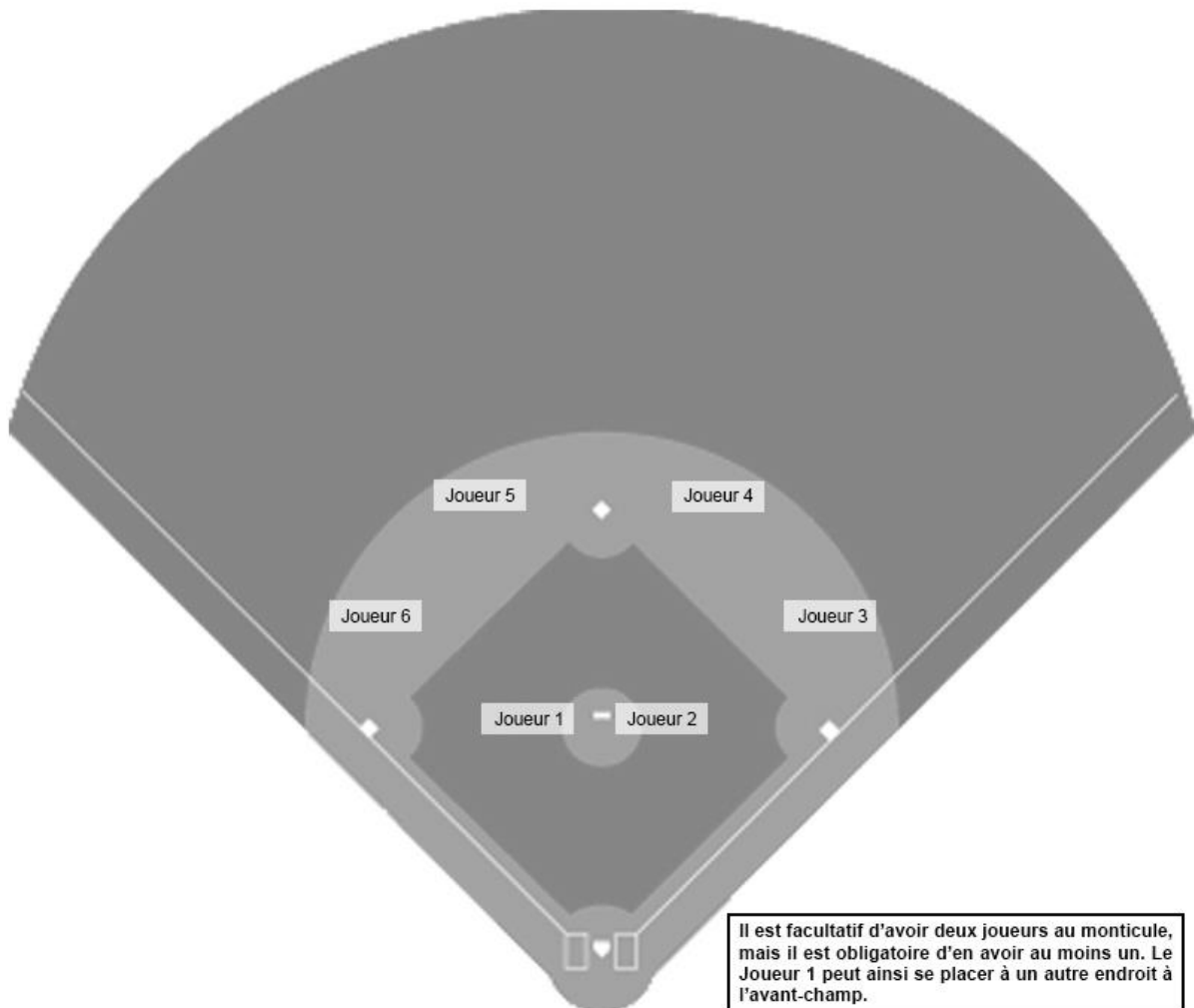
- La clôture des champs extérieurs (milieu) est idéalement à 154 pieds (46 mètres) de la pointe du marbre si le terrain le permet.
- La clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 121 pieds (37 mètres) de la pointe du marbre si le terrain le permet.
- La zone de lancer du lanceur désigné (adulte) est située de 5 à 15 pieds du marbre, alignée entre le marbre et la plaque de lanceur.

8.3. Spécificités pour la Division C

- Les parties se jouent sur une surface dure (terrain de tennis).
- La distance entre les buts est de 30 pieds (9,14 mètres).
- La distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 15 pieds (3 mètres) et le cercle du lanceur mesure 1 mètre de rayon.
- La clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 50 pieds (15,54 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.

8.4. Exemple de positionnement

Positions de 6 joueurs sur un terrain





Dernière mise à jour : le 16 décembre 2022

Elsa Schmitt
Coordonnatrice, sports scolaires et développement
514 933-2739, ext. 215
elsas@altergo.ca

defisportif.com

