

LIVRET RÉSUMÉ
DE LA RÉGLEMENTATION

*Règlements de régie,
régionaux et de ligues*



Fait par Nicolas Daignault

Révisé par Gilles Marchi

Essentiellement, ce livret est destiné aux arbitres et a été créé dans le but de servir d'aide-mémoire. Bien qu'il ne soit pas exhaustif, il peut être pertinent d'y jeter un coup d'œil avant d'arbitrer une catégorie nouvelle ou simplement une catégorie à laquelle vous n'êtes pas habitué.

En aucun cas ce livret ne remplacera une lecture approfondie des livres de règlements officiels.

Sont compris dans ce livret, certains articles des :

- Règlements de régie (Baseball Québec);
- Règlements de Baseball Montréal (BQRM);
- Règlements de la Ligue de Baseball Inter-Cité.

Pour tout commentaires ou suggestions concernant des oublis, des erreurs ou autre, je vous invite à m'écrire à : arbitre@montreal.baseballquebec.qc.ca

En espérant que ce livret vous soit utile.

Nicolas Daignault

Représentant régional des arbitres - BQRM
Baseball Québec région Montréal

Dernière mise à jour : 7 avril 2015

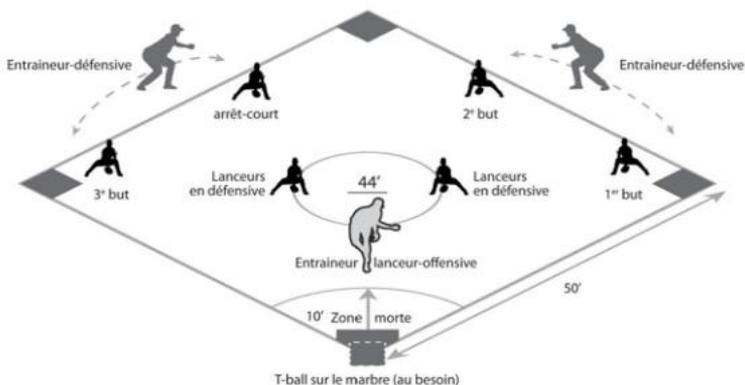
Catégories

| | |
|--------------------------------|----|
| Rallye Cap A | 1 |
| Atome | 2 |
| Atome B | 3 |
| Atome A | 4 |
| Moustique B | 5 |
| Moustique A et Pee-Wee B | 6 |
| Moustique AA | 7 |
| Pee-Wee A et + | 8 |
| Pee-Wee AA | 9 |
| Bantam AA | 10 |
| Midget AA | 11 |
| Règlements de tournois | 12 |

Rallye Cap A

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Durée des parties : 4 manches à finir. |
| Aucun vol de but, avance ou relais hors-limite (pas de balle dans le dugout). |
| Entraîneurs : on permet la présence de 2 entraîneurs <u>derrière</u> la défensive. |
| Fin d'une demi-manche : lorsque 6 frappeurs ont été au bâton. |
| Droit à 3 lancers (et plus si fausse-balle sur 3 ^e lancer), puis à 2 élans au T-Ball. |

6 joueurs ainsi répartis : 2 lanceurs, joueurs de 1^{er}, 2^e et 3^e but ainsi qu'un arrêt-court.



Fin d'un jeu suite à une balle frappée (art. 5.3.1)

| | |
|--------------------------------------------|----------------|
| <u>Si frappée du T-Ball :</u> | maximum un but |
| <u>Si frappée à l'avant-champ :</u> | maximum un but |

Si frappée au champ extérieur :

Lorsque la balle est frappée au-delà de la ligne imaginaire des sentiers, le joueur qui récupère la balle au champ extérieur doit relayer la balle vers l'un de ses coéquipiers du champ intérieur et non courir avec la balle. Tant que la balle n'est pas revenue dans les limites de l'avant-champ, les joueurs peuvent courir.

Lorsque la balle est à l'intérieur du losange (limite des buts), les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'atteindre, et ce, à leur risque. Que le joueur d'avant-champ soit en possession ou non de la balle n'a pas d'importance.

Note : L'objectif est de favoriser l'apprentissage des relais et attrapés (par des tentatives), de développer la confiance des joueurs envers eux-mêmes et leurs coéquipiers.

Atome

Monticule du lanceur : cercle de 5,56 mètres de diamètre (18 pieds).

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

Obligatoirement un joueur à la position de lanceur (à côté ou derrière le lance-balle), un pied de chaque côté du monticule (de chaque côté de la ligne blanche). Il doit avoir un casque en tout temps.

Aucun vol de but. Pas de chandelle intérieure (infield fly).

Les coureurs ne peuvent lâcher leurs buts avant que la balle ne soit frappée. Aucune sanction, on ne fait que retourner le coureur à son but.

Règlement du temps

De mai au 24 juin : Ne commence plus de nouvelle manche après 1h30 à partir de l'heure cédulée. Toute manche commencée doit être terminée.

25 juin et après : 1h45

105.2.3 – TERRITOIRE DES FAUSSE-BALLES

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

Avant la partie, il est suggéré de tracer une ligne avec un bâton à 3 mètres du marbre (10 pieds).

105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS

Mauvais lancer :

L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer du lance-balle 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.

Exception : si le frappeur touche la balle avec le bâton => fausse-balle

105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE

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

Atome B

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Vitesse du lance-balles à roulette : 32 à 34 MPH. Zooka : 37 à 39 MPH |
| Nombre de joueurs sur le terrain : 6 Maximum 2 joueurs à la position de lanceur. Aucun receveur (catcher). |
| Fin d'une demi-manche : 6 frappeurs |
| Nombre de lancers : Maximum 3 lancers du lance-balles (sauf si fausse-balle sur le 3 ^e lancer). Ensuite T-ball pour un maximum de 2 élans (il n'y a pas de chances supplémentaires). La règle du retrait sur 3 prises <u>ne s'applique pas</u> . Attention !!! Lorsque le t-ball est utilisé, le frappeur-coureur et les coureurs peuvent atteindre maximum un but. |
| On permet la présence d'un (1) entraîneur sur le terrain, derrière les joueurs. |

ATTENTION : une demi-manche ne se termine pas après 3 retraits!!! Une demi-manche se termine lorsque les 6 frappeurs ont été au bâton!!! Il peut donc y avoir 6 retraits ou 6 points dans la demi-manche! L'objectif est que le plus de joueurs aillent au bâton.

105.6.3 - FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| <u>Si frappée du T-Ball</u> : | maximum un but |
| <u>Si frappée à l'avant-champ</u> : | maximum un but |
| <u>Si frappée au champ extérieur</u> : 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 uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété. | |

Atome A

Vitesse du lance-balles à roulette : 37 à 39 MPH. Zooka : 42 à 44 MPH

Nombre de joueurs sur le terrain; En saison : 7 à 9. En tournoi : 9

Fin d'une demi-manche : 3 retraits ou 5 points marqués (sauf pour la 6^e manche qui est ouverte).

Nombre de lancers : Maximum 5 lancers (sauf si fausse-balle sur le 5^e lancer). La règle du retrait sur 3 prises s'applique.

105.6 - RÈGLES DE JEU

105.6.3 - FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ

Balle frappée au champ extérieur (classes A et B) : 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 uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété.

Balle frappée au champ intérieur :

Classe A : 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.

Donc, lorsqu'une balle est frappée à l'avant-champ, les coureurs ont droit à un seul but. S'il y a une erreur à la défensive, les coureurs peuvent prendre à leur risque un autre but.

105.3.3 – RECEVEUR (CLASSE A)

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

Moustique B

Pas de vol de but. Les joueurs peuvent lâcher leurs buts lorsque la balle est frappée. Aucune sanction : retourne le coureur à son but.

Aucun coup retenu (bunt ou amorti). Sinon, la balle est morte et une prise est appelée au frappeur. Pas de chandelle intérieure (infield fly).

Il est possible de jouer à 8 joueurs en saison régulière.

Les équipes ont 15 minutes pour aligner le bon nombre de joueurs.

Aucun but sur balles n'est appelé. Après 4 balles, un entraîneur est appelé à lancer. Il faut garder le compte de prise (le frappeur peut encore être retiré sur 3 prises). Le joueur a droit à maximum de 3 lancers de son entraîneur (sauf si fausse-balle). Une prise ne peut être appelé que sur élan. Pour votre protection, il vous faut rester derrière le marbre.

Si l'entraîneur atteint son frappeur, le lancer est déclaré erratique et n'est pas comptabilisé dans les 3 lancers (même si le joueur s'est élané en vain).

Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée, la balle est morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés.

Maximum 5 pts par manche, sauf pour la 6e manche qui est ouverte.

Pas de troisième prise échappée. Pas de feinte irrégulière (bulk).

Ne commence plus de nouvelle manche après 1h45 à partir de l'heure cédulée. Toute manche commencée doit être terminée.

Art. 106.1 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.

Note : L'application d'une règle de jeu (Baseball Canada) peut «forcer» l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

Voir page suivante pour mises en situation.

Moustique A et Pee-Wee B

Le vol de but est permis. Toutefois, 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, la balle est morte et le coureur est retiré.

Aucun coup retenu n'est permis (amorti ou bunt). S'il y a infraction, la balle est morte, une prise appelée au frappeur.

Il est possible de joueur à 8 joueurs en saison régulière.

Les équipes ont 15 minutes pour aligner le bon nombre de joueurs.

Pas de vol si 5 points d'écart. Pénalité : la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

Maximum 5 pts par manche, sauf pour la 6e manche qui est ouverte.

Pas de chandelle intérieure (infield fly). Pas de feinte irrégulière (bulk).

Pas de troisième prise échappée.

Ne commence plus de nouvelle manche après 1h45 à partir de l'heure cédulée. Toute manche commencée doit être terminée.

Art. 106.5 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.

Note : L'application d'une règle de jeu (Baseball Canada) peut «forcer» l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

Mises en situation

FC frappe un roulant au joueur d'arrêt-court. Le joueur d'arrêt-court manque son relais. FC décide de contourner le 1^{er} but et de se diriger vers le 2^e but. Le joueur de 1^{er} but reprend la balle et relaie vers le 2^e but. C'est raté, le relais se rend au champ centre. FC se dirige vers le 3^e but. Le relais du champ centre vers le 3^e but est aussi raté. FC décide d'aller au marbre pour marquer. Est-ce que le jeu est accepté?

Oui, le jeu est accepté, puisque au tout début, le jeu initial était une balle frappée [sic].

C2 tente de voler le 3^e but. Le receveur rate son relais au joueur de 3^e but. Le relais se retrouve dans le champ. C2 peut-il marquer?

Non, il ne peut pas marquer, puisqu'il ne s'agit pas d'une balle frappée et qu'il n'est pas forcé d'avancer!!! Si toutefois, le receveur relaie hors terrain, la règle des deux buts s'applique. C2 se verrait donc accorder le marbre.

Moustique AA

Aucune manche ne débute après 2 heures de l'heure cédulée pour le début de la joute, cependant tout manche débutée doit être terminée.

S'il y a égalité après 6 manches et qu'il reste du temps, il faut continuer à jouer.

Si le temps est écoulé, mais que le nombre de manche règlementaire n'a pas été joué, il faut continuer à jouer jusqu'à ce que :

- 1) Le nombre de manche règlementaire soit joué (3½-4);
OU
- 2) Une équipe mène par 10 points.

Les équipes ont 20 minutes pour aligner le bon nombre de joueurs.

Le vol de but est permis. Toutefois 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, la balle est morte et le coureur est retiré.

Maximum 5 pts par manche, sauf pour la 6e manche qui est ouverte.

Vol de but non permis après 5 points d'écart.

Pénalité : la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

Aucun coup retenu n'est permis (amorti/bunt). S'il y a infraction, la balle est morte, une prise appelée au frappeur.

Pas de chandelle intérieure (infield fly).

Pas de troisième prise échappée.

Pas de feinte irrégulière (bulk).

Art. 106.5 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.

Note : L'application d'une règle de jeu (Baseball Canada) peut «forcer» l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

Voir page précédent pour mises en situation.

Pee-Wee A et +

Règlements pour le A, le B et le AA

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Le vol et de but et l'avance sur les buts (lead) sont permis. Les coureurs peuvent donc lâcher leur but. |
| Il est permis de voler le marbre. |
| L'amorti (bunt) est permis. |
| Les règlements suivants s'appliquent : chandelle intérieur (infield fly), troisième prise échappée, feinte irrégulière (balk). |

Règlements ne touchant que le participatif

(Simple lettre : A & B)

| |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pas de vol si 5 points d'écart. Pénalité : la balle est morte et le coureur est retiré (le coureur <u>doit avoir atteint le but</u>). <i>Attention : Le règlement de la 3e prise échappée continue de s'appliquer même si l'équipe est en avance de 5 points.</i> |
| Maximum 5 pts par manche, sauf pour la dernière manche (la 6 ^e pour Pee-Wee et la 7 ^e pour Bantam et Midget). |
| Il est possible de joueur à 8 joueurs en saison régulière. |
| Les équipes ont 15 minutes pour aligner le bon nombre de joueurs. |

| | |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pee-Wee A | Parties de 6 manches |
| | <u>Saison</u> : Ne commence plus de nouvelle manche après 1h45 à partir de l'heure cédulée. Toute manche commencée doit être terminée. |
| Bantam A & B, Midget A & B | Parties de 7 manches |
| | <u>Saison</u> : Ne commence plus de nouvelle manche après 2h00 à partir de l'heure cédulée. Toute manche commencée doit être terminée. |

Pee-Wee AA

| |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aucune manche ne débute <u>après 2 heures</u> de l'heure cédulée pour le début de la joute, cependant tout manche débutée doit être terminée. |
| S'il y a égalité après 6 manches et qu'il reste du temps, il faut continuer à jouer. |
| Si le temps est écoulé, mais que le nombre de manche réglementaire n'a pas été joué, il faut continuer à jouer jusqu'à ce que : 1) Le nombre de manche réglementaire soit joué (3½-4) ou; 2) Une équipe mène par 10 points. |
| Aucune limite de point par manche. Peuvent voler en tout temps. |
| Aucun signaux [sic] lorsqu'il y a 6 points d'écart. |
| Alignement à 9 frappeurs. Vous devez prendre les substitutions. |
| Les équipes ont 20 minutes pour aligner le bon nombre de joueurs. |

103.12 - RETOUR AU JEU

a) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA :

- i) **Tout joueur de l'alignement partant** peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il doit retourner **à la même position** dans l'alignement des frappeurs[...]

Note : Le retour au jeu décrit au point i est possible même s'il y a des joueurs substitués inutilisés sur le banc.

- ii) Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substitués ont été utilisés et qu'il y a blessure de l'un des joueurs actuellement au jeu ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre.

Note : Lorsqu'une blessure ou expulsion survient et que des joueurs substitués sont disponibles, on doit amener au jeu un joueur substitué avant d'utiliser le retour au jeu décrit au point i.

Lorsque tous les joueurs substitués ont été utilisés, on doit, dans l'ordre, utiliser le retour au jeu décrit au point i sinon, retourner au jeu un joueur ayant été substitué.

c) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA, Midget AA et majeures :

Un joueur ayant été précédemment retiré de la partie pour cause de blessure ou expulsé ne peut effectuer un retour au jeu en remplacement d'un joueur blessé ou expulsé.

Bantam AA

| |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aucune manche ne débute <u>après 2 heures et 15 minutes</u> de l'heure cédulée pour le début de la joute, cependant tout manche débutée doit être terminée. |
| S'il y a égalité après 7 manches et qu'il reste du temps, il faut continuer à jouer. |
| Si le temps est écoulé, mais que le nombre de manche règlementaire n'a pas été joué, il faut continuer à jouer jusqu'à ce que : 1) Le nombre de manche règlementaire soit joué (4½-5) ou; 2) Une équipe mène par 10 points. |
| Aucune limite de point par manche. Peuvent voler en tout temps. |
| Aucun signaux [sic] lorsqu'il y a 6 points d'écart. |
| Alignement à 9 frappeurs. Vous devez prendre les substitutions. |
| Les équipes ont 20 minutes pour aligner le bon nombre de joueurs. |

103.12 - RETOUR AU JEU

a) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA :

- i) **Tout joueur de l'alignement partant** peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il doit retourner **à la même position** dans l'alignement des frappeurs[...].

Note : Le retour au jeu décrit au point i est possible même s'il y a des joueurs substitués inutilisés sur le banc.

- ii) Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substitués ont été utilisés et qu'il y a blessure de l'un des joueurs actuellement au jeu ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre.

Note : Lorsqu'une blessure ou expulsion survient et que des joueurs substitués sont disponibles, on doit amener au jeu un joueur substitué avant d'utiliser le retour au jeu décrit au point i.

Lorsque tous les joueurs substitués ont été utilisés, on doit, dans l'ordre, utiliser le retour au jeu décrit au point i sinon, retourner au jeu un joueur ayant été substitué.

c) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA, Midget AA et majeures :

Un joueur ayant été précédemment retiré de la partie pour cause de blessure ou expulsé ne peut effectuer un retour au jeu en remplacement d'un joueur blessé ou expulsé.

Midget AA

| |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aucune manche ne débute <u>après 2 heures et 15 minutes</u> de l'heure cédulée pour le début de la joute, cependant tout manche débutée doit être terminée. |
| S'il y a égalité après 7 manches et qu'il reste du temps, il faut continuer à jouer. |
| Si le temps est écoulé, mais que le nombre de manche règlementaire n'a pas été joué, il faut continuer à jouer jusqu'à ce que : 1) Le nombre de manche règlementaire soit joué (4½-5) ou; 2) Une équipe mène par 10 points. |
| Aucune limite de point par manche. Peuvent voler en tout temps. |
| Aucun signaux [sic] lorsqu'il y a 6 points d'écart. |
| Seuls les bâtons de bois ou de bois enduit de composite, tels que décrits à l'article 1.10 des règlements de Baseball Canada, seront permis dans la catégorie Midget [AA]. |
| Alignement à 9 frappeurs. Vous devez prendre les substitutions. |
| Les équipes ont 20 minutes pour aligner le bon nombre de joueurs |
| Utilisation du frappeur désigné (DH). |

103.12 - RETOUR AU JEU

b) Midget AA et Divisions majeures :

Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substituts ont été utilisés et qu'il y a blessure de l'un des joueurs actuellement au jeu. Le retour au jeu ne peut être permis pour cause d'expulsion.

c) Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA, Midget AA et majeures :

Un joueur ayant été précédemment retiré de la partie pour cause de blessure ou expulsé ne peut effectuer un retour au jeu en remplacement d'un joueur blessé ou expulsé.

Règlements de tournois

| | |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Atome, Moustique, Pee-Wee | Parties de 6 manches |
| | <u>Tournoi</u> : Toute manche qui débute 90 minutes (1h30) après le début d'une partie est déclarée «dernière manche», et cette manche est ouverte (sauf à l'Atome B où l'article 105.4.2 s'applique). La partie est terminée après cette manche. |
| Bantam, Midget | Parties de 7 manches |
| | <u>Tournoi</u> : Toute manche qui débute 105 minutes (1h45) après le début d'une partie est déclarée «dernière manche», et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche. Au Midget AA, il n'y a pas de limite de temps. |

Les équipes doivent aligner au minimum 9 joueurs (sauf Atome B = 6)

43.15 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

Si une partie est égale suite aux nombres de manches réglementaires ou suite au temps alloué, la procédure suivante sera utilisée au début de la première manche supplémentaire :

- Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur aux 1^{er} et 2^e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1^{er} et 2^e but).
- L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton).

Exemple : Le frappeur #6 a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le frappeur #7 au bâton, le frappeur #5 au 2^e but et le frappeur #6 au 1^{er} but.

* À l'exception des parties impliquant une médaille où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.*

44.4 - PROTÊT

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne.[...] La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. [...]La partie se continue immédiatement après qu'une décision ait été rendue. [...]

48.7 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

- Lorsqu'une partie n'est pas réglementaire, la partie est suspendue **par le responsable du tournoi**. [...]

Pour imprimer en PDF

Sélectionner : Mode Livret

Recto-Verso

Reiure à Gauche

Orientation Paysage