

# Règles de jeu pour la division NOVICE

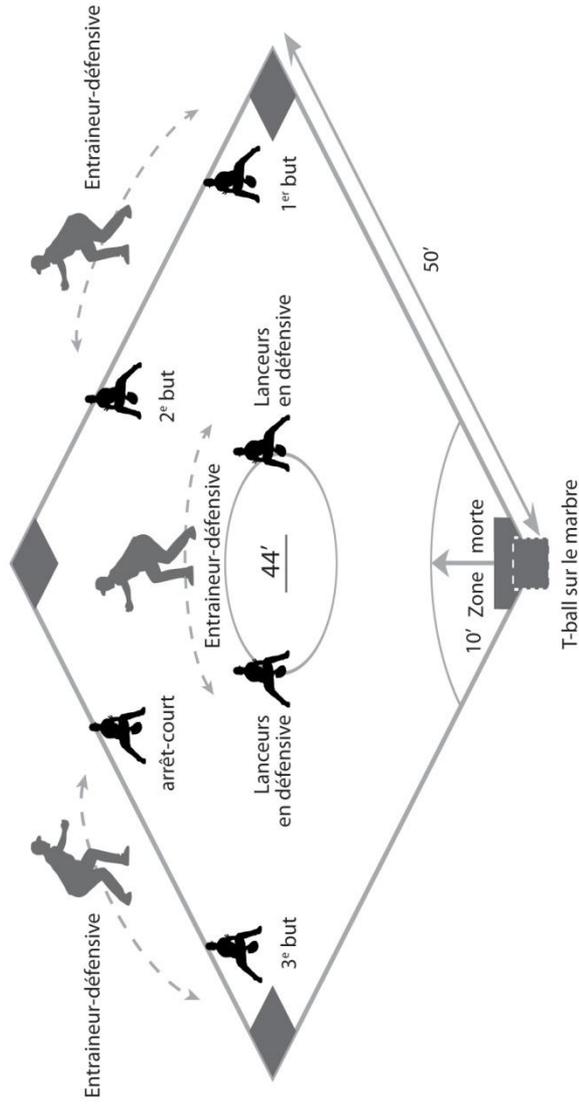
---



## LIGUE RALLYE CAP B DE MONTRÉAL



## Ligue Rallye Cap B Plan défensif



# Règles de jeu pour la division NOVICE

---



## DES RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION NOVICE LIGUE RALLYE CAP B - 2015 BQRM

Ces règles de jeu spéciales pour la **ligue Rallye Cap B** s'ajoutent à la réglementation de Baseball Québec dans la région de Montréal. Tous les joueurs novices doivent participer aux séances d'entraînement (pratiques) du programme Rallye Cap TIMBITS pour faire partie de la Ligue Rallye Cap.

Aucun classement ne sera tenu. On demande aux associations de ne pas diffuser de résultats, le but de la ligue est d'**encourager le plaisir de jouer au baseball, d'apprendre les règles et stratégies du jeu et de développer l'estime de soi et un esprit sportif chez les enfants.**

### 1 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

#### 1.1 – DISTANCE DES COUSSINS

La distance entre les buts doit être de 50 pieds.

#### 1.2 – 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 T-Ball ou de l'entraîneur-lanceur qui s'immobilise ou est touchée dans ce territoire est considérée fausse-balle (balle-morte).

#### 1.3 - MONTICULE DU LANCEUR

Un cercle de 18 pieds ou 5,56 mètres de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur.

#### 1.4 - BALLES

Les balles de circonférence 8,5" sont utilisées.

#### Classe B :

Les balles molles sont utilisées en tout temps (BB90)

#### 1.5 - BÂTON AUTORISÉ

Le bâton de bois, d'aluminium, de graphite ou de tout matériau approuvé par la F.B.A.Q. est autorisé. Le bâton doit être d'une longueur maximale de 32 pouces et d'un baril maximal de deux pouces et quart (2 ¼). Tous les bâtons ayant un baril supérieur à deux pouces et un quart (2 ¼) doivent être conformes à la norme de l'« USSSA 1.15 BPF » et avoir cette marque apposée sur le bâton.



#### 1.6 – T-BALL

Le T-Ball (lorsqu'il est utilisé) sera placé sur le marbre.

# Règles de jeu pour la division NOVICE

---

## 2 - POSITION À LA DÉFENSIVE

### 2.1 - JOUEURS

En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive;

- i) 2 joueurs à la position de lanceur. Ils doivent porter le casque protecteur à 2 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 et les autres joueurs placés à l'intérieur du territoire des bonnes balles. Les lanceurs doivent être derrière la plaque du lanceur. L'un des lanceurs peut être positionné au champ selon les directives de l'entraîneur.
- ii) 1 joueur de 1<sup>er</sup> but
- iii) 1 joueur de 2<sup>e</sup> but
- iv) 1 joueur d'arrêt-court
- v) 1 joueur de 3<sup>e</sup> but

*Note : Pour assurer une continuité avec l'Atome B qui succédera à la Ligue Rallye Cap, le poste de receveur est aboli. L'un des 2 lanceurs pourra occuper la position de receveur pour assurer le relais au marbre, et ce, seulement après que la balle soit mise en jeu .*

### 2.2 - INSTRUCTEURS

Quatre (4) instructeurs peuvent figurer sur l'alignement.

#### 2.2.1 – Pour l'équipe en défensive

La présence de (3) entraîneurs est permise sur le terrain, deux de ceux-ci étant placés derrière les joueurs en défensive et l'un à l'intérieur du losange. Si l'un des entraîneurs est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

Les entraîneurs peuvent se déplacer à volonté pour placer les joueurs en défensive ou encore pour aider les coureurs.

*Note : Évidemment, les entraîneurs qui se déplacent à volonté sur le terrain **ne peuvent toucher la balle lors d'un jeu défensif, ni avoir le droit de toucher à leurs propres joueurs et ne doivent pas créer d'interférence aux joueurs adverses.***

#### 2.2.2 – Pour l'équipe à l'offensive

En plus des entraîneurs de coussins, un entraîneur peut accompagner son joueur pour l'assister dans son positionnement au bâton.

## 2.3 - SUBSTITUT ET ROTATION

2.3.1 - Les autres joueurs, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2<sup>e</sup> manche. Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.

2.3.2 - Aucun joueur ne peut jouer plus d'une manche à la position de premier but durant la partie.

2.3.3 - Aucun joueur ne peut jouer plus d'une manche consécutive (deux de suite) à la position de lanceur.

# Règles de jeu pour la division NOVICE

---

## 3 - OFFENSIVE

### 3.1 – ENTRAÎNEURS DE COUSSINS

Deux (2) entraîneurs peuvent prendre place aux abords des 1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup> coussins pour gérer la circulation des coureurs (à l'extérieur des limites des bonnes balles).

*Note : Évidemment, les entraîneurs **ne peuvent toucher à leurs propres joueurs** soit pour les arrêter dans leur course ou pour favoriser leur départ.*

### 3.2 - ALIGNEMENT DES FRAPPEURS

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton. Tous les frappeurs doivent porter le casque protecteur à 2 oreilles lors de leur tour au bâton et tout au long de leur présence sur les sentiers.

- 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.

### 3.3 - NOMBRE DE BALLEES

La règle du retrait sur 3 prises n'est pas en application.

Chaque frappeur a un maximum de 5 élans au T-Ball pour frapper.

Si le joueur n'a pu mettre la balle en jeu au terme de sa présence, un entraîneur de l'équipe au bâton roulera une balle (à partir du marbre) vers l'avant-champ pour permettre au frappeur de courir les buts et pour permettre à la défensive de jouer. Dans un tel cas, les coureurs et le frappeur-coureur sont limités à un seul but.

*Note : Évidemment, l'entraîneur doit rouler une balle avec la force adéquate et dans une direction adéquate pour favoriser un jeu défensif et non prendre indument avantage de la situation pour favoriser ses coureurs.*

## 4 - DURÉE DE LA PARTIE

Toutes les parties sont de 4 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent.

# Règles de jeu pour la division NOVICE

---

## 5 - RÈGLES DE JEU

### 5.1 - AVANCE SUR LES BUTS ET VOL DE BUT

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 retourné à son but. Le vol de but n'est pas permis.

### 5.2 – BALLE HORS-LIMITES (DUGOUT)

Un relais hors-limites est sans conséquence. La règle du « dugout » est non-applicable.

### 5.3 - FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ

Sur une frappe au T-Ball

#### 5.3.1 - Balle frappée au champ extérieur

Lorsque la balle est frappée au-delà de la ligne imaginaire des sentiers, le frappeur peut tenter d'atteindre le 2<sup>e</sup> coussin à ses risques.

#### 5.3.2 - Balle frappée au champ intérieur :

Le coureur-frappeur ne peut se rendre au-delà du 1<sup>er</sup> but. Les autres coureurs sont limités à un seul but.

5.3.3 – Lorsque le joueur de champ intérieur a possession de la balle et effectue un jeu pour tenter de retirer un coureur, aucun coussin supplémentaire ne sera accordé aux coureurs présents sur les buts.

5.3.4 - Si un coureur est touché par la balle, frappée par le dernier frappeur, la balle est appelée morte et aucun point ne sera compté, et ce, avant qu'un joueur à la défensive ne touche à la balle.

5.3.5 - Pour marquer un ou des points, le ou les joueurs doivent toucher le marbre ou franchir la ligne transversale (pour éviter les collisions).

### 5.4 - RETRAIT DES COUREURS

Les règles usuelles de baseball sont en vigueur (retrait forcé, etc.).

### 5.5 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE

Une demi-manche se termine lorsque 6 joueurs se sont présentés au bâton. Lorsque que le 6<sup>e</sup> frappeur s'amène au bâton, il est nécessaire d'annoncer clairement à la défensive et l'offensive la venue du dernier frappeur de la manche.

Lorsque le 6<sup>e</sup> frappeur met une balle en jeu, les coureurs courent autour des coussins pour rentrer au marbre et ce, même si un retrait est effectué.

*Note : L'objectif est de favoriser le plaisir et l'expérience de la course sur les buts.*

Document approuvé par la Commission des Présidents le 24 janvier 2015

# Règles de jeu pour la division NOVICE

---

## CODE D'ÉTHIQUE DE L'ENTRAÎNEUR

1. **Intégrité**  
L'entraîneur doit agir avec intégrité dans l'exercice de ses fonctions avec les joueurs, les collègues, les officiels, les dirigeants, le public et le sport du baseball.
2. **Compétence**  
L'entraîneur doit se préparer afin de bien servir les joueurs de façon professionnelle sur les aspects technique, physique, psychologique et social.
3. **Respect des athlètes**  
L'entraîneur doit respecter les joueurs en tout temps et agir dans le meilleur intérêt de leur sécurité et de leur développement.
4. **Respect des règlements**  
L'entraîneur doit accepter et appliquer autant les règlements de jeu du baseball que ceux de Baseball Québec.
5. **Respect des officiels**  
L'entraîneur doit accepter et comprendre le rôle des officiels ainsi que leurs décisions. Toute intervention avec eux doit se faire avec le meilleur respect.
6. **Comportement avec les autres entraîneurs**  
Le comportement envers les autres entraîneurs doit se faire avec courtoisie, respect et bonne foi.
7. **Conduite personnelle**  
L'entraîneur doit agir comme modèle pour les jeunes en maintenant les meilleurs standards de conduite tout en supportant les principes de l'esprit sportif

J'ai pris connaissance du Code d'éthique de l'entraîneur de Baseball Québec et je m'engage à le respecter durant les activités de la prochaine saison."

**Signature de l'entraîneur**

---

## CODE D'ÉTHIQUE DU PARENT

Reconnaissant que :  
Le sport possède un formidable potentiel comme contribution à la santé, à l'équilibre et au développement de la personne;  
Le bien-être et l'épanouissement de mon enfant constitue une priorité située bien au-delà de la performance et de la victoire sportive.

À titre de parent de jeune sportif, mon propos et mon comportement démontrent que :

1. Je comprends que mon enfant exerce un sport pour son plaisir et non pour le mien.
2. Je considère la victoire comme l'un des plaisirs du sport, je dédramatise la défaite et je reconnais les erreurs comme faisant partie de l'apprentissage.
3. Je respecte les entraîneurs et leur travail bénévole.
4. Je comprends la tâche difficile des officiels et je respecte leurs décisions.
5. Je reconnais les bonnes performances de mon enfant comme celles des autres compétiteurs.
6. J'accepte les limites de mon enfant et je ne projette pas d'ambition démesurée sur lui.
7. Je m'efforce de connaître les règles du sport pour éviter que l'ignorance ne biaise mon jugement envers les décisions des entraîneurs et des officiels.
8. Je ne vois pas les enfants sportifs comme des adultes sportifs en miniature.
9. J'inculque à mon enfant des valeurs de respect, de discipline, d'effort et de loyauté.
10. Je ne tolère ni n'encourage la violence physique ou psychologique.
11. J'encourage mon enfant à développer ses habilités et son esprit sportif.

J'ai pris connaissance du Code d'éthique du parent de Baseball Québec et je m'engage à le respecter durant les activités de la prochaine saison.

**Signature du parent**

---

# Règles de jeu pour la division NOVICE

---

N'oubliez surtout pas que  
le baseball n'est qu'un jeu.

Bonne saison !!!

**[montreal.baseballquebec.com](http://montreal.baseballquebec.com)**

menu **Développement**  
section **Rallye Cap / Novice**