

105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 9U

- 105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES
- 105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES
- 105.2.3 - TERRITOIRE DE FAUSSE-BALLE
- 105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR
- 105.2.5 - LANCE-BALLES
- 105.3.1 - JOUEURS
- 105.3.2 - LANCEUR
- 105.3.3 - RECEVEUR (9U CLASSE A)
- 105.3.4 – ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE DÉFENSIF
- 105.4.1 - ORDRE DES FRAPPEURS
- 105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE
- 105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS
- 105.5 - DURÉE DE LA PARTIE
- 105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS
- 105.6.2 - VOL DE BUT
- 105.6.3 - AVANCE DES COUREURS
- 105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE
- 105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE
- 105.6.6 - COUP RETENU

105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES

La distance entre le marbre et le lance-balles est de 44 pieds ou 13,41 mètres.

105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES

Note 1 : Tenant compte que l'intention est d'obtenir des balles frappées, les entraîneurs impliqués doivent être en accord avec la vitesse et le réglage de la machine utilisée s'il y a quelques problèmes techniques, nonobstant le type de lance-balles utilisé: lance balle à roulette, lance balle à propulsion, lance-balle mécanique. Rappelez-vous que le rôle du lance-balle est de continuellement lancer des prises aux frappeurs. De ce fait, on peut donc régler le lance-balles à tout moment, nul besoin d'attendre la fin d'une manche.

Note 2 : Lors du championnat provincial, le lance-balle mécanique (type catapulte) sera utilisé. Baseball Québec préconise aussi l'utilisation du lance-balle mécanique (type catapulte) lors des tournois provinciaux.

9U classe A :

La vitesse doit être entre 42 et 44 MPH (68-72 kmh).

9U classe B / Grand Chelem :

La vitesse doit être entre 37 et 39 MPH (60-63 kmh)

105.2.3 - TERRITOIRE DE FAUSSE-BALLE

Un rayon de 10 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 10 pieds est considéré « bonne balle ».

105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR

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

105.2.5 - LANCE-BALLES

Le lance-balles doit être opéré par un entraîneur de l'équipe en offensive.

105.3.1 - JOUEURS

9U classe A :

En saison, un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

En tournoi et championnat, 9 joueurs doivent se retrouver en défensive. Au surplus, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 9 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait.

9U classe B / Grand Chelem :

En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive, selon les 3 options suivantes :

Option A : 2 lanceurs et 4 joueurs d'avant-champ;

Option B : 2 lanceurs, 3 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur;

Option C : 1 lanceur, 4 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur.

Note : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

On permet la présence d'un (1) entraîneur de l'équipe en défensive sur le terrain, ce dernier étant placé derrière les joueurs d'avant-champ. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

En tournoi, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 6 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 5 joueurs en défensive, la partie est forfait.

105.3.2 - LANCEUR

Le/les joueur(s) est obligatoirement placé derrière le prolongement imaginaire de la plaque du lanceur pour jouer le rôle défensif du lanceur, même lorsque le t-ball est utilisé. Il doit porter un 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.

105.3.3 - RECEVEUR (9U CLASSE A)

Un joueur occupe obligatoirement la position de receveur, il doit porter tout l'équipement protecteur destiné au receveur.

105.3.4 – ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE DÉFENSIF

- a) Les substituts, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2e manche. Un joueur ne peut retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc.
- b) Le retour au jeu est permis, c'est-à-dire que tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position.

105.4.1 - ORDRE DES FRAPPEURS

Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre 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 de l'ordre des frappeurs. En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. Une exception à cette règle est permise dans le cas de la poursuite d'une partie suspendue;

Note 1 : En tournoi et championnat, on peut inscrire un joueur sur l'ordre des frappeurs même s'il n'est pas encore présent à la partie. Au moment du tour au bâton dudit joueur, deux options sont possibles :

Option 1 : Rayer définitivement le joueur de la partie;

Option 2 : Prendre le retrait à chaque occasion où le frappeur est absent.

ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré de l'ordre des frappeurs. 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.

Note 2 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

Note 3 : Si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.

Note 4 : Lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimum de joueurs requis en défensive n'est plus atteint, on ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l'alignement.

105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE

9U classe A :

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 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.

Manche ouverte :

Note 1 : Cette règle est applicable en saison régulière seulement.

Lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 10 points d'avance, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans un tel cas lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les paramètres de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures).

Note 2 : L'équipe visiteuse mène 13-1 après 3 manches complètes de jeu. La 4e manche est déclarée ouverte par l'officiel. Puisque l'équipe visiteuse a déjà une avance de 10 points, elle ne peut faire davantage de points car l'écart est déjà atteint. L'équipe visiteuse doit sauter son tour au bâton et l'équipe receveuse sera limitée à tenter de faire une partie nulle

9U classe B / Grand Chelem :

a) Une demi-manche offensive se termine lorsque les 6 frappeurs se sont présentés au bâton. Aux fins du mode de pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6e frappeur s'amène au bâton.

b) Si une équipe est composée uniquement de 6 joueurs, une rotation dans l'ordre des frappeurs doit obligatoirement être effectuée.

Note 3 : Dans cette situation, l'ordre des frappeurs demeure intact, mais à la 2e manche, le frappeur au 2e rang dans l'ordre doit être le 1er frappeur de la manche, et ainsi de suite.

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.

Note 1 : L'appel d'un mauvais lancer par l'arbitre a toujours préséance sur une balle frappée. Si une balle est frappée dans cette situation, le jeu doit être repris.

9U classe A :

La règle du retrait sur 3 prises est applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 5 lancers. À partir du 5e lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait. Le joueur est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

Note 2 : Si lors du 5e lancer, le frappeur cogne la balle est qu'elle s'immobilise ou est touchée dans le rayon de 10 pieds, on doit appeler une fausse-balle, ce qui entraîne un élan supplémentaire au frappeur.

9U classe B / Grand Chelem :

La règle du retrait sur 3 prises n'est pas en application. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers du lance-balle. À partir du 3e lancer, toute fausse-balle entraînera un autre lancer du lance-balle.

Note 3 : Si lors du 3e lancer du lance-balle, le frappeur cogne la balle est qu'elle s'immobilise ou est touchée dans le rayon de 10 pieds, on doit appeler une fausse-balle, ce qui entraîne un élan supplémentaire du lanceballe au frappeur.

Si le joueur n'a pu mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élance à partir d'un t-ball et ne peut se rendre au-delà du premier but. Dans un tel cas, les coureurs sont limités à un seul but.

Le frappeur peut prendre jusqu'à 2 élans sur le t-ball. Le frappeur est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle lors de son 2e élan.

Note 4 : Le joueur doit prendre un élan complet sur le t-ball. Toute tentative d'amortie est contraire à l'esprit sportif et entraîne une reprise de l'élan par le frappeur. On permet au frappeur de prendre des élans de pratique afin d'ajuster le t-ball du moment que la balle n'est pas en place. Dès que la balle est placée sur le t-ball, seul un élan complet est permis afin de tenter de mettre la balle en jeu.

105.5 - DURÉE DE LA PARTIE

a) Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS

Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

105.6.2 - VOL DE BUT

Le vol de but n'est pas permis.

105.6.3 - AVANCE DES COUREURS

9U classe A :

Lors d'un coup frappé, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note 1 : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

À partir de ce moment, les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but, à leur risque. Il est aussi permis d'avancer sur un ballon sacrifice. Si une erreur est commise au cours du premier jeu (retrait ou tentative de retrait), les coureurs peuvent tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque. Dans le cas d'une balle frappée se rendant au champ extérieur, la notion d'erreur ne s'applique plus au moment où elle revient au champ intérieur, en possession d'un joueur d'avant-champ. Dès qu'une balle est appelée « hors limite », les coureurs doivent retourner au dernier but régulièrement atteint.

Note 2 : Est considéré joueur d'avant-champ tous les joueurs jouant à la défensive à l'exception de ceux qui évoluent à la position de voltigeur.

Exemple 1 : Coureur au 1er but. Roulant frappé à l'arrêt-court qui tente d'amorcer le double-jeu, mais effectue un relais erratique au 2e but. Les deux coureurs PEUVENT tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque (le 3e but pour C1 et le 2e but pour FC), puisque l'erreur est survenue au cours du premier jeu.

Exemple 2 : Coureur au 1er but. Roulant frappé au joueur de 1er but qui touche son but pour retirer le frappeurcoureur (ce qui constitue le premier jeu), mais effectue un relais erratique pour tenter de retirer le coureur en

direction du 2e but. Ce coureur NE POURRA avancer d'un but supplémentaire (le 3e but), car l'erreur est survenue au cours du 2e jeu.

Exemple 3 : Coureur au 2e but. Roulant frappé à l'arrêt-court qui tente d'appliquer la balle sur le coureur et le rate malgré l'effort (ce qui est le 1er jeu). Par la suite, il effectue un relais au joueur de 1er but afin de retirer le frappeur-coureur, mais le joueur de premier but échappe le relais. Les deux coureurs NE POURRONT avancer d'un but supplémentaire (le marbre pour C2 et le 2e but pour FC) car l'erreur est survenue lors du 2e jeu.

Exemple 4 : Coureur au 1er but. Balle frappée au sol qui atteint le champ extérieur. Le voltigeur relaie la balle au joueur d'arrêt-court qui en prend possession à l'avant-champ. À ce moment, le coureur (C1) est à mi-chemin entre le 2e et 3e but. Le relais vers le joueur de 3e but est erratique. Les deux coureurs NE POURRONT avancer d'un but supplémentaire (dont le marbre pour C1), car la balle frappée au champ extérieur est revenue au champ intérieur et qu'un joueur d'avant-champ en a eu la possession, ce qui élimine la notion d'erreur aux fins de l'avance des coureurs.

Exemple 5 : Coureur au 2e but. Balle frappée en vol qui atteint le champ extérieur. Suite au ballon capté, le coureur (C2) retouche son but et file en direction du 3e but. Le voltigeur tente un relais au 3e but pour retirer le coureur, mais le relais est erratique et dépasse le joueur de 3e but. Le coureur a déjà contourné le 3e coussin lorsque le joueur de 3e but prend finalement possession de la balle. Même si la balle a été frappée au champ extérieur et qu'une erreur a été commise sur le jeu, le coureur peut tenter d'atteindre le prochain but tant que la balle n'est pas revenue au champ intérieur ET qu'elle soit en possession d'un joueur d'avant-champ.

9U classe B / Grand Chelem :

Lors d'un coup frappé provenant du lance-balle, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur défensif est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note 3 : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but, à leur risque. Il est aussi permis d'avancer sur un ballon sacrifice. Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive une fois la balle au champ intérieur en possession d'un joueur défensif ou dès qu'une balle est appelée « hors limite », les coureurs doivent retourner au dernier but régulièrement atteint.

Note 4 : Lorsque la balle est frappée au champ extérieur, on préconise de rapidement relayer la balle à un intercepteur au champ intérieur, ce qui aura pour effet de limiter l'avance des coureurs.

Lorsque le t-ball est utilisé, le frappeur et les coureurs sont limités à un seul but.

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.

Note : Pour l'application de cette règle, la balle doit directement toucher le lance-balle ou l'opérateur. Une balle déviée qui touche ensuite le lance-balle ou l'opérateur demeure en jeu et ne constitue pas une balle morte.

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.