

# RÈGLEMENTS ATOME B 2022

## Association de baseball mineur de Québec (ABMQ)

En dehors de ces règlements, ceux de Baseball Québec s'appliqueront

Les règles suivantes sont tirées intégralement des règlements de Régie Baseball-Québec mais comportent certaines modifications suivant entente entre les entraîneurs et l'ABMQ

Les règlements de Régie de Baseball-Québec s'appliquent à titre supplétif aux présents Règlements

Les règlements 2021 sont sujets à changements durant la saison suite à un consensus entre les entraîneurs et l'ABMQ

### 1. MANDAT

La Ligue Atome B de l'ABMQ est une ligue de baseball participation et prône d'abord le développement des jeunes, l'équité de jeu, le plus de parité possible entre les différentes équipes et l'égalité des chances pour tous ses participants. Toute la réglementation de la ligue sera en fonction de cet énoncé.

### 2. ANNULATION EN CAS DE PLUIE

Seul le coordonnateur de l'ABMQ est autorisé à annuler une partie pour cause de pluie avant que la partie ne débute. L'annulation se fera via le site ABMQ.ca ou la page Facebook au moins 2h avant son début.

Si des mauvaises conditions climatiques débutent pendant la partie. La décision d'annuler la partie appartient à l'arbitre en consultation avec les entraîneurs. La partie devient officielle après 2 manches complètes de jeu.

### 3. OFFICIELS

Un arbitre et marqueur présent aux matchs. Si absence de l'un ou l'autre ou les 2, le match aura lieu quand même avec un adulte arbitre choisi en collaboration par les 2 entraîneurs.

#### **4. NOMBRE DE JOUEURS ET RÉSERVISTES**

6 joueurs minimum pour un match. **Seuls les joueurs inscrits dans leur association au niveau Rally-Cap sont éligibles à être réservistes. 8 joueurs maximum lors de la présence de réservistes.**

Si une équipe ne présente pas le nombre minimal de joueur pour jouer la partie, celle-ci perd la partie par défaut (6-0) et les joueurs présents des 2 équipes sont mélangés pour jouer une partie «amicale» malgré tout.

#### **5. DURÉE D'UNE PARTIE**

Les parties ne sont d'aucun maximum de manches. Toutefois, aucune manche ne débutera après **75 minutes de l'heure prévue à l'horaire de début de match.**

Aucune manche ne pourra débuter après l'heure limite ci-devant établie. Toute manche débutée après 60 minutes sera considérée comme étant la dernière.

Toute manche ayant débutée devra se jouer au complet, sans limite de temps.

Les parties ne sont pas à finir.

Si la limite de temps est atteinte, la partie sera règlementaire, peu importe le nombre de manches jouées.

Possibilité de partie nulle

Pas de règle des 10 points d'écart.

#### **6. TERRAIN ET ÉQUIPEMENT**

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

La distance entre les buts est de 60 pieds

Un rayon de 15 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-balles ou du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce territoire est considéré fausse-balle.

Un cercle de 18 pieds ou 5,56 mètres de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur, où se trouvera le lance-balles.

La vitesse du lance-balle doit être entre 37 et 39 MPH et peut être ajustée en tout temps

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

## **7. POSITION À LA DÉFENSIVE**

Un **minimum de 6 joueurs et maximum de 9** doivent se retrouver en défensive. Un **maximum de 6 joueurs à l'avant-champ** (à l'exclusion du receveur) Les **joueurs supplémentaires doivent se retrouver en position de voltigeurs**, derrière les buts mais pas obligatoirement les pieds dans la surface délimitée comme étant «le champ extérieur»

Aucun joueur d'avant-champ ne peut se positionner devant la ligne imaginaire traversant la plaque du lanceur.

Les lanceurs doivent porter un casque protecteur à 2 oreilles, et se placer à l'extrémité arrière du cercle délimitant le monticule.

## **8. ROTATION DES POSITIONS EN DÉFENSIVE**

Les joueurs ne doivent pas se retrouver une 2e fois à la même position avant que tous les autres joueurs ne l'aient occupée. Un joueur ne doit pas passer 2 manches de suite au champ extérieur

## **9. EN OFFENSIVE**

Une demi-manche offensive se termine lorsque 6 frappeurs se sont présentés au bâton. Si 3 retraits sont effectués avant que le 6<sup>e</sup> frappeur ne vienne frapper, les frappeurs continuent de se présenter au bâton jusqu'à ce que le 6<sup>e</sup> frappeur s'y présente, mais aucun point marqué après le 3<sup>e</sup> retrait ne sera comptabilisé à la feuille de pointage. Aux fins du mode de pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6e frappeur s'amène au bâton.

Chaque frappeur aura droit à 4 lancers en provenance du lance-balles.

S'il n'a pas frappé après ces 4 lancers, le frappeur aura droit au T-ball pour compléter son tour au bâton.

Aucun joueur n'est retiré sur 3 prises. Le frappeur demeure donc au bâton sur le T-ball jusqu'à ce qu'il frappe une balle en jeu.

Au 4e lancer (et suivant) en provenance du lance-balles, si le frappeur frappe une fausse-balle, il a droit de continuer les lancers en provenance du lance-balles.

Toute balle frappée en provenance du lance-balles ne peut résulter en plus qu'un double.

Toute balle frappée sur le T-Ball ne peut résulter en plus qu'un simple.

Si le frappeur est atteint, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

Les lancers dits «erratiques» ne sont pas comptabilisés.

#### **10. FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ**

Lors d'un coup frappé, le jeu prend fin au moment qu'un joueur défensif est en possession de la balle. Les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété.

Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il ne sera pas permis de faire avancer les coureurs.

#### **11. ENTRAÎNEURS**

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

Un autre entraîneur de l'équipe offensive peut être au marbre pour assister les frappeurs.

La présence de **2 entraîneurs de l'équipe en défensive est autorisée sur le terrain**, ces derniers étant placés derrière les joueurs d'avant champ. Si les entraîneurs sont involontairement atteints par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

#### **12. POINTAGE**

Une demi-manche offensive se termine lorsque **6 frappeurs se sont présentés au bâton**

Un maximum de 3 points peut être comptabilisé par manche.

Toutefois, il n'y a **aucune limite de points lors de la dernière manche**. Par contre, **le nombre de frappeur est limité à 6 frappeurs**

#### **13. DIVERS**

Aucun vol de but n'est permis.

Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait été frappée.

S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

Aucun coup retenu n'est permis.

Si une équipe n'aligne pas de receveur, aucun retrait ne peut être effectué au marbre par un entraîneur, un point est marqué à chaque fois qu'un joueur offensif touche le marbre.

En aucun temps, l'entraîneur ne peut modifier son ordre des frappeurs sauf :

- Si un joueur arrive en retard, son nom sera inscrit au dernier rang du rôle des frappeurs;
- Si un joueur doit quitter, son nom sera rayé de la liste. (Mais aucun retrait automatique).

Un joueur retiré du jeu en défensive peut revenir dans la partie.

Les changements en défensive se font entre les manches seulement.

La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et le lancer est comptabilisé.

#### 14. **CONDUITE ET DISCUSSION AVEC LES ARBITRES**

L'arbitre peut sévir contre tout joueur ou entraîneur qui fait preuve de manque d'esprit sportif. (BQ 38.3)

Les joueurs, entraîneurs ou responsables des équipes ne doivent, en aucun temps durant la partie ou après, venir discuter avec les arbitres en ce qui regarde toute décision de jugement. Les gens qui ne se conforment pas à ce règlement sont passibles d'expulsion. (BQ 103.21)

#### 15. **ENVOI DES RÉSULTATS APRÈS LES PARTIES ET CLASSEMENT EN SAISON**

L'équipe qui reçoit doit obligatoirement envoyer le pointage final de la partie en envoyant un courriel qui indique le numéro de la partie, le niveau, les pointages par équipe au courriel [vicepresident@abmq.ca](mailto:vicepresident@abmq.ca)

#### 16. **CLASSEMENT FINAL**

À la fin de la saison régulière, en cas d'égalité au classement au niveau de la moyenne des équipes, l'égalité est brisée ainsi : Le plus grand nombre de victoire Le résultat des parties entre les équipes à égalité (si applicable) Le meilleur différentiel (Pour – Contre) Le moins de points accordés (Contre) Le plus de points marqués (Pour)