

LIGUE NOVICE A — ZONE DES SEIGNEURIES

PARTIE A — RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

1.1 Nombre d'officiels pour un match

Toutes les parties doivent être officiées par un (1) arbitre et un (1) marqueur dûment accrédités par Baseball Québec. Cependant, en cas de retard et/ou absence d'un des officiels, la partie doit se jouer avec un arbitre et un marqueur désignés parmi les spectateurs.

1.2 Alignement offensif

Lors de la production de l'alignement offensif, l'entraîneur doit inscrire seulement les joueurs présents. Dès son arrivée, un joueur absent peut entrer dans l'ordre des frappeurs à la suite des joueurs présents. L'entraîneur doit respecter l'ordre des frappeurs présents et inscrits sur la feuille d'alignement du début à la fin de la partie. Le marqueur doit être avisé de tous les ajouts.

1.3 Nombre minimum de joueurs pour débiter une partie

Il est permis à une équipe d'aligner un minimum de sept (7) joueurs. Peu importe le nombre de joueurs qu'aligne une équipe, elle doit avoir un receveur en poste. Si une équipe a moins de sept (7) joueurs à l'heure prévue de la partie, l'équipe adverse doit prêter le nombre de joueurs suffisants pour jouer la partie. La partie a lieu comme prévu mais sera considérée comme une partie hors-concours. Le but de cette règle est de permettre la participation aux membres qui se sont déplacés.

1.4 Tenue vestimentaire de l'entraîneur

La tenue d'entraîneur doit être fournie et portée par tous les entraîneurs: même tenue que les joueurs de son équipe. À défaut de revêtir une tenue d'entraîneur, une tenue acceptable sera tolérée pour tous les remplaçants, y compris ceux dans l'abri. Une tenue acceptable est définie comme suit: gilet demi-manche (under shirt) ou gaminet (T-shirt), pantalon long, souliers ou espadrilles ainsi qu'une casquette. Les camisoles, les gilets sans manches ainsi que les sandales sont interdits.

PARTIE B — RÈGLES DE JEU

2. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

2.1 Durée d'une partie

Quatre (4) manches. Cependant, aucune manche ne peut débiter après 75 minutes (1h15) de l'heure du début de la partie (play ball). Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle.

2.2 Partie réglementaire

Un minimum de 2½ ou 3 manches doivent être jouées. Si l'équipe locale est en avance et qu'il ne reste plus de temps, seules 2½ manches sont nécessaires pour rendre la partie réglementaire. Si l'équipe visiteuse est en avance, l'équipe locale a droit à son dernier tour au bâton, même si le temps est dépassé. La partie durera alors 3 manches complètes.

2.3 Manches fermées

Les quatre (4) manches sont fermées, c'est-à-dire que les demi-manches se terminent après cinq (5) points ou trois (3) retraits.

2.4 Différence d'un pointage de 10 points

Si une équipe a une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie cesse. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle. [B.Q. 103.13]

3. LANCE-BALLES

3.1 Procédures d'utilisation d'un lance-balles

- a. Le lance-balles est situé à 44 pieds du marbre;
- b. Le lance-balles est opéré et ajusté par l'arbitre au début de la partie ou au besoin pendant la partie;
- c. La vitesse du lance-balles à roulette doit être réglée entre 32 et 34 MPH et celle du lance-balles à propulsion (type Zooka), entre 37 et 39 MPH. **Les deux entraîneurs doivent être d'accord avec la vitesse du lance-balles;**
- d. Un cercle d'environ trois (3) mètres de diamètre est tracé autour du lance-balles;
- e. Tout équipement se trouvant à l'intérieur du cercle du lance-balles fait partie intégrante du lance-balles;

3.2 Bris du lance-balles

S'il y a bris du lance-balles, le reste de la partie est disputé avec l'aide d'un moniteur-lanceur (entraîneur de l'équipe au bâton).

4. DÉFENSIVE

4.1 Position défensive des joueurs

Il est permis de placer un maximum de neuf (9) joueurs en défensive. La position lanceur est déplacée comme 4^e voltigeur. Les voltigeurs doivent prendre les positions habituelles des joueurs de champ extérieur à environ 30 pieds derrière les buts jusqu'à ce que la balle soit frappée. Les joueurs à l'avant-champ peuvent se placer à un **maximum de trois (3) pieds en avant de la ligne des buts**. Tous les joueurs, excluant le receveur, doivent se positionner en territoire des bonnes balles. Aucun joueur ne doit pénétrer le cercle du lance-balles, et ce, en tout temps.

4.2 Utilisation équitable des joueurs en défensive

Un joueur ne peut occuper la même position plus d'une manche par partie. À chaque manche, une rotation champ/avant-champ est également obligatoire afin que chaque joueur puisse évoluer et se développer autant au champ intérieur qu'au champ extérieur. Les positions 2-3-4-5-6 constituent les positions d'avant-champ, alors que les positions 7-8-9-10-(banc) constituent les positions de champ. La position 10 représente un quatrième voltigeur.

La rotation des manches passées sur le banc doit être faite également entre tous les joueurs. Un joueur ne doit jamais être sur le banc pour deux manches défensives consécutives avant de retourner au jeu.

Suggestion de rotation à 10 joueurs (modèle) : 3-10-4-9-6-8-5-7-2-banc

Joueur 1 : 3-10-4-9-6-8

Joueur 2 : 10-4-9-6-8-5

Joueur 3 : 4-9-6-8-5-7

Etc.

Une feuille-modèle de rotation est disponible pour 9-10-11 joueurs.

4.3 Alignement défensif

Les entraîneurs peuvent produire un alignement défensif et en remettre une copie à l'entraîneur de l'équipe adverse avant le début de la partie. Ils peuvent également utiliser une grille de rotation préétablie.

5. OFFENSIVE

5.1 Règles du frappeur

- a. Chaque frappeur a droit à cinq (5) lancers pour mettre la balle en jeu. Après le 5^e lancer sans succès, le frappeur a droit au T-ball pour mettre la balle en jeu. Le frappeur ainsi que les coureurs forcés d'avancer ne pourront avancer que d'un seul but.
- b. Sur le cinquième lancer et les suivants:
 - i) S'il y a fausse balle non attrapée, le frappeur retourne au bâton (aucune avance pour les coureurs);
 - ii) S'il y a fausse balle attrapée, le frappeur est retiré (aucune avance pour les coureurs);
- c. Si un frappeur s'élance sur un lancer erratique, le lancer est compté, sauf en cas de balle morte (ne se rend pas au marbre : touche le sol en avant du marbre);
- d. Lors d'un lancer erratique du lance-balles où le frappeur ne s'est pas élancé, le lancer n'est pas compté dans le nombre de lancers accordés au frappeur;
- e. Si une balle frappée touche le lance-balles et/ou touche l'opérateur (l'arbitre) et/ou s'immobilise dans le cercle du lance-balles, la balle devient morte et le frappeur a droit au premier but. Les coureurs dont la course est forcée avancent d'un but.

5.2 Balle frappée en jeu

- a. Pour une balle frappée à l'avant champ: tous les coureurs, incluant le frappeur-coureur, ne peuvent avancer de plus d'un but (maximum d'un simple pour le frappeur);
- b. Pour une balle frappée qui perce les joueurs d'avant champ: dès que la balle revient à l'avant champ (traverse la ligne des buts), les coureurs, incluant le frappeur-coureur, peuvent compléter leur course vers le but vers lequel ils se dirigeaient, peu importe la progression entamée, mais à leurs risques;
- c. Si un coureur dépasse le but vers lequel il se dirige alors que la balle est de retour à l'avant champ, il le fait à ses risques. Toutefois, s'il est déclaré « sauf », il doit retourner au but précédent (celui qu'il vient de dépasser);
- d. Toute balle à l'intérieur du cercle du lance-balles ne peut, en aucun temps, être récupérée par un joueur défensif.

5.3 Balle morte

- a. Une balle frappée est appelée morte lorsqu'elle:
 - i) demeure dans le cercle du lance-balles;
 - ii) frappe une pièce d'équipement du lance-balles;
 - iii) touche un officiel;
 - iv) est attrapée dans le cercle du lance-balles.
- b. Une balle est aussi appelée morte lorsque le lancer par le lance-balles :
 - i) ne se rend pas au marbre;
 - ii) touche le sol en avant du marbre.

Dans ces deux derniers cas, le lancer est annulé et n'est pas pris en compte par l'arbitre, peu importe s'il y a eu élan ou contact, et aucune avance des coureurs n'est permise.

5.4 Coup retenu

Le coup retenu n'est pas permis. Les joueurs doivent prendre un élan complet. Dans l'éventualité d'un coup retenu, la balle est morte et les coureurs retournent à leur but. Le frappeur revient au bâton et sa frappe est considérée comme une prise.

5.5 Frappeur atteint

- a. Si le frappeur est blessé par un lancer et ne peut continuer la partie, le dernier joueur retiré vient prendre la place du frappeur blessé **avec un nouveau compte**.
- b. Dans l'éventualité où c'est le premier frappeur qui est atteint et blessé par un lancer et qu'il ne peut continuer la partie, c'est alors le dernier joueur inscrit sur la liste d'alignement qui vient frapper à sa place.