

RÈGLEMENTS DIVISION 7U LBMRQ

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 huit (8) joueurs sans retrait automatique. Si une équipe a moins de huit (8) 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

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

Cinq (5) manches à finir

2.2 Partie réglementaire

Un minimum de trois (3) manches complètes doivent être jouées.

2.3 Manches fermées

Les cinq (5) manches sont fermées, c'est-à-dire que les demi-manches se terminent après **trois (3) 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 après quatre (4) manches complètes, la partie cesse.

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'entraîneur de l'équipe au bâton. Il peut être ajusté à tout moment durant la partie;
- c. La vitesse du lance-balles à roulette doit être réglée entre 38 MPH. **Les deux entraîneurs doivent être d'accord avec la vitesse du lance-balles;**
- d. Un cercle d'environ trois (2) 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). Ce dernier doit se placer dans le cercle du lance-balles pour effectuer les lancers.

4. DÉFENSIVE

4.1 Position défensive des joueurs

Un minimum de six (8) joueurs et un maximum de neuf (9) joueurs peuvent se trouver en défensive. **La position de receveur est inoccupée.** Un maximum de six (6) joueurs sont placés à l'avant-champ. Les autres joueurs sont placés aux positions de voltigeurs. Les voltigeurs doivent prendre les positions habituelles des joueurs de champ extérieur, soit à environ 15 pieds derrière les buts, jusqu'à ce que la balle soit frappée.

Aucun joueur défensif, **à l'exception du ou des lanceurs (jusqu'à deux [2]),** ne doit être à l'intérieur du losange (ligne de course) avant que la balle ne soit frappée.

Tous les joueurs doivent se positionner en territoire des bonnes balles.

Aucun joueur ne peut mettre un pied dans le cercle du lance-balles pour attraper la balle.

Un joueur peut attraper la balle au vol même si celle-ci se trouve au-dessus du cercle du lance-balles en autant que ses pieds demeurent à l'extérieur du cercle. Le joueur ne pourra cependant toucher le sol avec son gant pour effectuer l'attrapé d'une balle dans le cercle du lance-balles.

La présence d'un entraîneur est permise sur le terrain derrière les joueurs d'avant-champ. Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

4.2 Utilisation équitable des joueurs en défensive

Un joueur ne pourra jouer deux fois à la même position durant la partie. La rotation champ/avant-champ doit faire en sorte que chaque joueur joue obligatoirement deux manches à l'avant-champ, si au moins quatre (4) manches sont jouées.

Lorsqu'il y a plus de neuf (9) joueurs, la rotation des manches passées sur le banc doit être faite équitablement entre tous les joueurs. Un joueur ne doit jamais être sur le banc pour deux manches défensives consécutives avant de retourner au jeu.

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. Avant le 7 août, 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 a droit à 2 tentatives seulement sur le T-ball. S'il ne met pas la balle en jeu il est retiré. Le frappeur ainsi que les coureurs forcés d'avancer ne pourront avancer que d'un seul but. S'ils ne sont pas forcé d'avancer ils restent à leur but.

À partir du 7 août, le frappeur a encore 5 lancers pour mettre la balle en jeu mais il est retiré s'il ne parvient pas à le faire. Il n'a plus droit au T-ball

- 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, y compris le frappeur-coureur, ont droit à un but maximum (maximum d'un simple pour le frappeur), sans possibilité d'avancer sur une erreur;
- b. Pour une balle frappée au **champ extérieur** (perce les joueurs d'avant-champ) : les coureurs, y compris le frappeur-coureur, ont droit à un maximum de deux buts, à leurs risques;
- c. Toute balle à l'intérieur du cercle du lance-balles ne peut, en aucun temps, être récupérée par un joueur défensif;
- d. Toute balle qui s'immobilise à l'intérieur d'un arc de cercle d'un rayon de 10 pieds devant le marbre est considérée comme une fausse balle. S'il s'agit du 5^e lancer, le frappeur a droit à un lancer supplémentaire.

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.

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.