

RÈGLEMENTS ATOME B 2014 (Version 10 Mai 2014) Baseball Ste-Julie
En dehors de ces règlements, ceux de Baseball Québec s'appliqueront

Les règlements 2014 sont sujets à changements durant la saison suite à un consensus entre les entraîneurs et le responsable atome B

MANDAT

L'atome B de Ste-Julie 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.

ANNULATION EN CAS DE PLUIE / PRATIQUE / REPRISES OU RÉSERVATION

Le responsable des terrains, Mathieu Bernier avise Isabelle Dozois qui avisera les deux instructeurs s'il y a annulation de partie et ce, avant 17h. Le responsable Atome B s'occupera des reprises.

Si des mauvaises conditions climatiques débutent lorsque vous êtes au terrain ou avant le début de la partie (entre 17h et le début de la partie). La décision d'annuler la partie appartient aux entraîneurs et d'entraîneur de l'équipe locale verra à aviser, M. Mathieu Bernier (responsable arbitre et marqueur) au 514-712-5232 sur le champ.

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.

ACCÉLÉRER LA PARTIE

Les entraîneurs doivent faire « rouler » la partie, c'est-à-dire : faire courir les joueurs entre les manches pour embarquer ou débarquer du terrain, d'éviter les interventions, discussions et caucus qui ont pour effet de retarder la partie inutilement.

PARTIE ET PRATIQUE

Le lundi de chaque semaine, il y aura pratique obligatoire de 18h20 à 18h50 et la partie débutera à 18h50. Les mardis et mercredis de chaque semaine, la partie débutera à 18h20.

L'alignement des joueurs doit être remis au marqueur au maximum à 18h35 pour les parties débutant à 18h50 (lundi) et au maximum à 18h05 pour les parties débutant à 18h20.

DURÉE D'UNE PARTIE

Les parties débuteront à 18h20 ou 18h50 à Ste-Julie pour se terminer à 19h50. Par contre, aucune manche ne débutera à 19h45 et après. Si une manche débute avant 19h45, et que le temps limite est atteint durant cette manche, ladite manche est ANNULÉE peu importe l'équipe qui est en avance. L'arbitre va appeler le dernier frappeur à 19h50. Exception : Si la partie a lieu au parc Arc-en-ciel (pas de couvre-feu à ce parc) l'arbitre n'appellera pas de dernier frappeur, une manche commencée avant 19h45 devra se terminer.

PRATIQUE AVANT PARTIE

Les trente (30) minutes précédant l'heure du début de la partie seront réservées comme suit :

Dix (10) minutes à l'équipe receveuse.

Dix (10) minutes à l'équipe visiteuse.

Cinq (5) minutes pour les réunions d'équipes

Cinq (5) minutes pour la réunion avec les arbitres au marbre.

Exemple pour les lundis :

Équipe locale de 18h20 à 18h30

Équipe visiteuse de 18h30 à 18h40

Rencontre d'équipe de 18h40 à 18h45

Rencontre avec l'arbitre de 18h45 à 18h50

Exemple pour les mardis / mercredis :

Équipe locale de 17h50 à 18h00

Équipe visiteuse de 18h00 à 18h10

Rencontre d'équipe de 18h10 à 18h15

Rencontre avec l'arbitre de 18h15 à 18h20

ÉQUIPEMENT

Les joueurs doivent porter l'uniforme au complet. Le port de la casquette et du support athlétique est obligatoire.

TERRAIN ATOME

- * Buts : 60 pieds
- * Plaque du lanceur : à 38 pieds du marbre avec un cercle de 18 pieds de diamètre
- * Un rayon sera tracé à 10 pieds en avant du marbre pour déterminer une zone supplémentaire de fausse-balle

EN DÉFENSIVE

Il y aura 6 joueurs en défensive, mais il n'y aura pas de receveur. Les positions privilégiées sont dans l'ordre : 1er but, 2^e but, 3^e but, arrêt-court, lanceur #1, lanceur #2.

EQUITÉ DE JEU

Aucun joueur ne pourra passer une deuxième demi- manche défensive au banc tant et aussi longtemps que tous les autres joueurs n'y auront été

EN OFFENSIVE

Chaque équipe enverra à chaque demi-manche tous les frappeurs au bâton. *Si une des 2 équipes est constituée d'un joueur de plus, l'équipe avec moins de joueurs pourra envoyer son premier frappeur de la manche pour une 2^e présence.* On ne compte pas les retraits car une demi-manche se terminera après que tous les frappeurs aient été frappés. Chaque frappeur aura droit à 4 lancers de l'instructeur-lanceur et 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. Au 4^e lancer (et suivant) de l'instructeur, si le frappeur frappe une fausse-balle, il a droit de continuer avec un instructeur-lanceur.

LANCEUR

Seuls les instructeurs agiront comme lanceurs lorsque leur équipe est au bâton et ce, durant toute la saison en respectant la distance de 38 pieds. Le joueur atteint ne se verra pas attribué le 1^{er} but. (Par contre ce lancer ne comptera pas, il pourra être repris.) Aucun but sur balles ne sera accordé. De plus, un lancer très erratique jugé par l'arbitre, pourra être repris. Pour activer le jeu, l'instructeur-lanceur aura 4 balles en sa possession au début d'un frappeur. Si la balle touche l'Instructeur-lanceur sur un coup frappé la balle est morte et le frappeur a droit au 1^{er} but. Les coureurs avancent s'ils sont forcés. **Concernant les lancers repris, le maximum est 1.**

VOL DE BUT ET COUP RETENU

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.

COURSES SUR LES BUTS

Lorsque la balle est frappée, avec l'instructeur-lanceur au monticule, le frappeur et les coureurs peuvent courir selon les règles régulières du baseball (simple, double, triple, circuit).

Sur un coup frappé au champ extérieur (gazon) : Lorsque la balle revient à l'intérieur du losange (limite des buts) et est en possession d'un joueur défensif, les coureurs peuvent se rendre uniquement au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété.

Sur un coup frappé au champ intérieur : Le frappeur ne peut se rendre au-delà du premier but, les coureurs sont limités à un (1) seul but.

Sur un relais ou un lancer échappé qui se retrouve à l'extérieur des limites du terrain ou à l'intérieur de l'abri des joueurs, **les coureurs n'ont pas droit à un but additionnel.**

Sur une balle frappée, à partir du T-ball, un maximum de 1 but est accordé au frappeur et à chacun des coureurs. Le règlement de l'obstruction du coureur n'est pas appliqué. La balle demeure en jeu.

RETRAIT AU MARBRE

Il n'y aura pas de receveur. Aucun retrait ne peut être effectué au marbre, point automatique.

POINTAGE

Un point est marqué à chaque fois qu'un joueur offensif touche le marbre. Aucune limite de points. Lorsque le dernier frappeur se présente au bâton et qu'il y a un retrait sur le jeu, les points se comptent comme s'il s'agissait d'un 3^e retrait dans une partie normale.

ALIGNEMENT

Le nombre de joueurs minimal pour disputer un match est de cinq (5). Six joueurs en défensive.

Tous les joueurs présents à la partie frappent à tour de rôle. 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. Durant la saison, les entraîneurs doivent obligatoirement alterner les positions des joueurs en défensive ainsi que l'ordre des frappeurs à chaque manche afin d'assurer une participation équitable pour les joueurs.

DÉLAI DE DÉBUT

Lorsqu'une équipe n'a pas le minimum de joueurs requis (5) pour débiter la partie, un délai de cinq (5) minutes lui est accordé. Au bout des 5 minutes l'autre équipe prête les joueurs nécessaires pour jouer la partie.

ENTRAÎNEURS EN DÉFENSIVE

Les entraîneurs peuvent être présents sur le terrain jusqu'au 25 juin quand leur équipe est en défensive, dans le but de les aider à se placer sur le jeu et leur rappeler les éléments de stratégie applicables à la situation. À partir du 26 juin, les entraîneurs doivent se tenir en territoire des fausses balles (ligne du 1^{er} but et du 3^{ème} but).

RÉSERVISTE

Un entraîneur qui utilise un réserviste (de catégorie Novice) doit s'assurer que le joueur n'a pas de joute cédulée avec son équipe régulière au même moment auquel cas, son entraîneur doit accepter de le libérer pour ce match. L'entraîneur faisant appel à un réserviste devra utiliser celui-ci.

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 - DISCUSSION AVEC LES ARBITRES

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 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A ET B

Aucun entraîneur ou joueur ne peut rendre visite aux arbitres, sauf dans le cas d'un dépôt de protêt ou d'une substitution. Autrement, il est expulsé de la partie en vertu de l'article 55.1 – Conduite antisportive.

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 sebastien.gariepy@bell.net

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)

Comité : Responsable de la catégorie (sauf si son équipe est impliqué / remplacé par un membre de l'ABA) + 2 entraîneurs Atome B non-impliqués dans l'égalité.