

Saison 2022 ABMSB



Document à l'intention des parents,
arbitres, marqueurs et entraîneurs du
Sud de la Beauce,
division Novice

Objectifs du document

- Que tous les intervenants (parents, arbitres, marqueurs et entraîneurs) reçoivent les mêmes informations concernant la réglementation en vigueur sur nos terrains, et qu'ainsi, tous se portent garants du respect des règles émises.
- Qu'il y ait le moins de confusion possible pendant les parties.
- Que ce soient les joueurs et joueuses qui soient les grands gagnants.

A vertical baseball bat is positioned on the left side of the image. The bat has a wooden head with the brand name 'DEMARINI' and 'Pro Maple' visible. The handle is dark. In the background, a baseball field is shown from an elevated perspective, with green grass and brown dirt paths. The bases are marked with white lines.

Règlements Généraux Novice

Règlements Baseball Canada et
Québec



Baseball Québec et Baseball Canada

À l'exception des règlements particuliers stipulés dans ce document, nous utilisons les règlements de:

Baseball Canada (baseball.ca)

et de

Baseball Québec (baseballquebec.com)

A vertical baseball bat is positioned on the left side of the page. The bat is light-colored with a dark grip. Text on the bat includes "DEMARINI" at the top, a logo in the middle, and "MADE IN CHINA" at the bottom. The background is a stylized illustration of a baseball field with green grass and brown dirt. The bases are marked with white lines.

Règlements Novice

2022

Table des matières

1. Avant la partie.....	7
2. Déroulement d'une partie.....	8
3. Règles et exceptions en OFFENSIVE.....	9
4. Règles et exceptions en DÉFENSIVE.....	11
5. Feuille d'alignement.....	14
6. Utilisation des réservistes.....	15
7. Parties annulées en raison de la pluie.....	16

AVANT LA PARTIE

- ❖ Pour faciliter l'organisation de la partie, l'entraîneur doit s'assurer de la présence/absence de ses joueurs, la veille de la partie. Cette démarche permettra à l'entraîneur de demander à des joueurs réservistes de compléter son équipe, le cas échéant (voir section « réservistes »).
- ❖ Les buts doivent être placés à 60 pieds.
- ❖ Une ligne doit être tracée environ 5 pieds en avant du marbre. Cette ligne sert à déterminer si une balle est en jeu ou non.
- ❖ Le t-ball doit être disponible et installé près du marbre.
- ❖ L'entraîneur doit préparer sa feuille d'alignement et la remettre au marqueur **minimum 5 minutes avant le début de la partie, et ce, afin de s'assurer de débiter la partie à l'heure indiquée.**
- ❖ L'entraîneur de l'équipe adverse peut consulter la feuille d'alignement.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- ❖ La durée de la partie est de 4 manches maximum. Après 60 minutes de jeu, nous terminons la manche en cours, mais aucune nouvelle manche ne peut débuter (peu importe le pointage en cours, et ce, même si le sort de la partie est scellé).
- ❖ Si l'une des équipes dispose de moins de 5 joueurs pour une partie, elle perdra la partie par défaut. Nous jouons tout de même la partie à la discrétion des entraîneurs. Dans ce cas, nous répartissons l'ensemble des joueurs pour faire 2 équipes avec un nombre égal de joueurs (plus ou moins un joueur).
- ❖ Un maximum de 6 joueurs frappent à chaque demie-manche.
 - Si une équipe ne dispose que de 5 joueurs, tous ses joueurs frapperont 1 fois à chaque manche tandis que l'équipe adverse pourra utiliser 6 frappeurs à chaque manche.
- ❖ En défensive, 6 joueurs peuvent évoluer sur le terrain.

RÈGLES ET EXCEPTIONS: Offensive

- L'équipe doit suivre la feuille d'alignement pour déterminer l'ordre de ses frappeurs. Un même joueur ne peut pas frapper la balle à deux reprises lors d'une même demie-manche.
- Jusqu'au 24 juin, un joueur dispose de 5 essais sur le t-ball pour mettre la balle en jeu. S'il ne réussit pas après 5 essais, il est retiré.
- Après le 24 juin, le frappeur a 3 essais pour frapper une balle lancée par son entraîneur (placé au moins à 15 pieds de distance). S'il ne parvient pas à mettre en jeu la balle lancée, il dispose de 2 essais sur le t-ball pour réussir. S'il ne parvient pas à mettre la balle en jeu après ces 5 tentatives, le frappeur est retiré.
- Si la balle frappée ne franchit pas la ligne qui est tracée 5 pieds devant le marbre, la balle est **morte** et le frappeur doit recommencer sa tentative de frappe, mais seulement s'il lui reste des essais. Une frappe dans le vide, une fausse balle ou une balle morte comptent pour des essais. Toutefois, **un joueur ne peut être retiré sur une fausse balle** qui n'a pas été attrapée avant de toucher le sol.
 - ***Si la balle frappée touche l'entraîneur, le jeu s'arrête et le frappeur doit recommencer. Ce frappé ne compte pas comme un essai.
- Aucun amorti n'est permis. S'il y a lieu, la balle est **morte** et le frappeur perd une de ses chances pour frapper la balle.
 - La retenue de l'élan ou l'amorti est jugé par l'arbitre.

RÈGLES ET EXCEPTIONS: Offensive

- ❖ Sur une balle frappée qui est en jeu, les joueurs en offensive avancent d'un seul but à la fois, sauf lorsqu'il s'agit du dernier frappeur de la demie manche.
- ❖ Lorsqu'il s'agit du dernier frappeur de la demie-manche, les coureurs peuvent avancer jusqu'à ce que le jeu soit terminé par une remise à l'arbitre, au marbre. Tous les points entrés avant la fin du jeu sont alors comptabilisés.
 - ❖ Exception: Un ballon attrapé directement par un joueur en défensive met automatiquement fin à la manche.
 - ❖ Si la balle n'est pas mise en jeu par le dernier frappeur, la manche se termine et aucun point n'est comptabilisé.
- ❖ Lors d'une course vers un but, les joueurs ne doivent pas dépasser le but qu'ils désirent atteindre; sinon, ils peuvent se faire retirer (à l'exception du 1^{er} but et du marbre).
- ❖ Lorsqu'ils sont sur les buts, les joueurs doivent garder un pied sur le coussin en tout temps. Aucun vol de but n'est permis. Un coureur qui quitte son but avant que la balle soit frappée recevra un premier avertissement. Chaque équipe aura droit à un seul avertissement par manche. Au deuxième avertissement de la manche, le coureur pris en faute sera déclaré RETIRÉ (advenant plus d'un départ au même moment, le coureur le plus près du marbre sera déclaré retiré) .
- ❖ Il n'y a pas de notion de 3 retraits dans le novice. Tous les joueurs inscrits à l'alignement (jusqu'à un maximum de 6 joueurs en offensive) doivent frapper.

RÈGLES ET EXCEPTIONS: DÉFENSIVE

- ❖ La présence de maximum 2 entraîneurs de l'équipe défensive est permise sur le terrain pour aider à positionner et à orienter les joueurs. Ceux-ci doivent se placer derrière les lignes de buts et s'assurer de ne pas nuire aux jeux. Tout contact avec les joueurs pour les placer pendant un jeu ou les faire courir est interdit. En cas de contact, le ou les coureurs seront saufs et avanceront d'au moins 1 but. L'arbitre leur octroiera le but qu'il juge qu'ils auraient atteint sans l'intervention de l'entraîneur.
- ❖ 2 joueurs, portant un casque de frappeur, doivent se placer de chaque côté de la plaque de lanceur (environ 3 pieds de la plaque). Ils ne peuvent être devant la plaque de lanceur.
- ❖ À l'exception des lanceurs, 4 autres joueurs peuvent évoluer à l'avant-champ. Ceux-ci doivent jouer un enjambé derrière la ligne des buts pour éviter les contact avec les coureurs.
- ❖ Finalement, l'équipe peut décider à tout moment d'envoyer un des lanceurs dans le champ (gauche, centre ou droit).

RÈGLES ET EXCEPTIONS: DÉFENSIVE

- ❖ Il est fortement suggéré d'encourager les joueurs à faire des relais en lançant la balle à ses coéquipiers, plutôt que de la faire rouler vers les joueurs. Cela favorise le développement des bons réflexes des joueurs.
- ❖ 3 situations peuvent survenir pour mettre fin à une demie manche:
 - 1) Si le dernier frappeur est retiré au marbre à la fin de ses 5 essais parce qu'il n'est pas parvenu à mettre la balle en jeu;
 - 2) Si le dernier frappeur frappe un ballon et que celui-ci est attrapé sans toucher le sol; tous les coureurs présents sur les buts sont retirés.
 - 3) Lorsque le dernier frappeur met la balle en jeu, celui-ci se termine lorsque la balle est lancée à l'arbitre au marbre. Ce dernier ne doit pas aller chercher la balle et doit garder un pied en contact avec le marbre pour effectuer l'attrapé. Si, par diverses circonstances, l'arbitre n'attrape pas une balle qui était bien dirigée vers lui, le jeu s'arrête.
- ❖ Notez que, sur le dernier frappeur, un joueur en défensive peut retirer un coureur sur un jeu forcé**. Cependant, dans ce cas, la demie manche ne se termine que lorsque l'arbitre aura reçu la balle au marbre.

** Exemple : le joueur de 1^{er} but touche au premier coussin en ayant la balle en sa possession. Le frappeur-coureur est retiré, mais les autres coureurs peuvent continuer de courir et entrer au marbre tant que la balle n'est pas lancée au marbre à l'arbitre pour mettre fin à la demie manche.

RÈGLES ET EXCEPTIONS: DÉFENSIVE

- ❖ Pour effectuer le relais à l'arbitre pour le dernier retrait de la demie manche, le joueur à la défensive ne peut dépasser la ligne de 5 pieds devant le marbre avec la balle dans ses mains. Il doit **obligatoirement la lancer** sinon le coureur est sauf. Dans le cas d'un mauvais relais, à ce moment, un joueur en défensive peut aller chercher la balle et la remettre à l'arbitre. Si ce relais va dans les estrades ou dans un abri (que la balle revienne ou non sur le terrain), au travers, au-dessus ou en dessous d'une clôture, sur la partie inclinée de l'écran arrière ou reste coincée dans les mailles d'un grillage de protection des spectateurs, **la balle est morte** et les coureurs avancent de 4 buts.
- ❖ Comme c'est un arbitre qui officie à titre de receveur, la souricière entre le marbre et le 3^e but n'est pas permise. De ce fait, une ligne de non retour devrait être ajoutée à mi-chemin entre le troisième but et le marbre. Lorsque le coureur dépasse cette ligne, il ne peut revenir au 3^{ième} but.
- ❖ La feuille de rotation offensive et défensive 2022 sur le site <http://www.abmsg.ca/> est celle approuvée et **OBLIGATOIRE** pour les 2 équipes. Le coach adverse est en droit d'exiger votre alignement.

UTILISATION DES RÉSERVISTES

PENDANT LA SAISON– Divers scénarios possibles:

- ❖ 7 ou 6 joueurs présents: Aucun réserviste nécessaire.
- ❖ 5 joueurs présents: Possibilité de demander à maximum UN joueur de niveau Novice d'une autre équipe ou d'un joueur initiation. Toutefois, ce joueur ne pourra pas être le dernier frappeur d'une demie-manche.
- ❖ 4 joueurs présents: Possibilité de demander à un maximum de DEUX joueurs de niveau Novice ou de niveau initiation. Toutefois, ces joueurs ne pourront pas être les derniers frappeurs d'une demie-manche.
- ❖ Pour être éligible pour remplacer dans une équipe, un joueur **doit être inscrit** au baseball mineur ABMSB dans la même catégorie (Novice) ou dans la catégorie inférieure (Initiation).

PENDANT LES SÉRIES DE FIN DE SAISON

- ❖ Aucun réserviste de niveau Novice ne sera accepté. Seuls des réservistes provenant du niveau initiation sont acceptés, à partir du moment où une équipe ne dispose que de 5 joueurs ou moins. Avec des réservistes, l'équipe ne peut aligner plus de 6 joueurs au total.

Parties annulées en raison de la pluie

- ❖ Consulter le www.ABMSG.ca ou notre page Facebook
- ❖ Une personne par association sera responsable de prendre la décision localement vers 17h00.
- ❖ S'il y a un problème de quelque nature que ce soit ou si vous avez des suggestions, n'hésitez pas à nous en faire part via la messagerie de notre page facebook, ou encore à abmsg@hotmail.ca
- ❖ Une copie des règlements Novice doit toujours être disponible en cas de besoin dans les cabanes de marqueur au Deux-Rives et à Saint-Martin.



Bonne saison 2022 !