

# Résumé des règlements 7U A/9U B 2022 – Baseball 6 contre 6

Version 2, 25/05/2022

## Ligue de Baseball mineur de la région de Québec (LBMRQ) et Ligue Féminine de Baseball du Québec (LFBQ)

Conformément aux règlements de la Régie de Baseball Québec et des règlements spécifiques de la LBMRQ ou de la LFBQ, le présent document se veut être un résumé des règlements régissant les niveaux 7UA et 9UB. Le présent document n'ajoute aucun règlement qui aurait priorité sur ceux de la Régie de BQ et de la LBMRQ ou de la LFBQ, il ne fait que préciser l'interprétation de ceux-ci.

### 1. Particularités

- 6 joueurs en défensive.
- 6 frappeurs à chaque tour au bâton; la demie-manche ne prend pas fin après 3 retraits.
- Tant que la balle n'est pas en contrôle dans l'avant-champ (20 pieds au-delà des buts), les coureurs peuvent avancer.
- En défensive, on peut faire jusqu'à 6 retraits dans une demie-manche et même un quadruple retrait sur un même jeu!

### 2. Limites à respecter

- Afin de débiter le match, une équipe doit aligner un minimum de 6 joueurs (5 dans le 9UB féminin). 15 minutes peuvent être allouées à une équipe qui ne respecte pas cette limite pour attendre un joueur.
- Si une équipe n'a pas le nombre minimal de joueur, elle perd par défaut. Le pointage sera de 6 à 0 en faveur de l'autre équipe.
- Une équipe qui aligne des réservistes ne peut aligner plus de 7 joueurs.
- 6 manches maximum, aucune manche ne peut débiter après 1h30.

### 3. Règles générales et utilisation du lance-balle

- Le lance-balle est placé à quarante-quatre (44) pieds du marbre. Il sera ajusté par l'arbitre au début de la partie et opéré par un entraîneur de l'équipe en offensive. La vitesse de celui-ci doit être fixée entre 37 et 39 mph.
- Les joueurs jouant à la position de lanceur doivent obligatoirement porter le casque protecteur et doivent être positionnés derrière le prolongement imaginaire de la plaque du lanceur vers les 1<sup>er</sup> et 3<sup>e</sup> buts à environ 2 m (6.5 pieds) du lance-balle au moment où la balle est lancée. Ils doivent également avoir un pied dans le cercle autour du lance-balle.
- Sur autorisation de l'arbitre, le réglage du lance-balle peut être effectué à tout moment à la discrétion de l'entraîneur de l'équipe en offensive, donc nul besoin d'attendre la fin d'une manche.
- Lorsqu'un lance-balle est utilisé (automatique ou catapulte), un cercle d'environ 12 pieds (3.6 m) de diamètre sera tracé à la chaux autour du lance-balle. Si la balle frappée touche directement

(pas déviée par un joueur en défensive) le lance-balle, le fil électrique, une pièce d'équipement utilisée pour l'installation du lance-balle ou l'entraîneur qui opère le lance-balle, la balle sera considérée morte. Le frappeur aura alors droit au premier but et seulement les coureurs forcés avanceront d'un but. Dans le cas d'un lance-balle automatique, si la balle s'immobilise en dessous des pattes du lance-balle soit par un coup frappé direct ou une déviation, la balle sera également considérée morte.

- En tout temps, les joueurs peuvent entrer à l'intérieur du cercle pour se rendre à la balle ou pour la capter (pas de balle morte appelée si le joueur entre dans le cercle). Cependant, dans une optique de sécurité, l'entraîneur qui opère le lance-balle a la responsabilité de s'assurer que les joueurs en défensive n'entrent pas en collision avec le lance-balle soit par un appel vocal (cri) ou physiquement (barrière avec les bras). La balle demeure en jeu même s'il y a intervention de l'opérateur pour protéger les jeunes et aucune interférence ne pourra être appelée contre celui-ci dans de telles circonstances.
- Une balle appelée erratique par l'arbitre n'est pas considérée dans le compte même si le frappeur s'est élané. Si la balle est quand même frappée, l'appel de la balle erratique a priorité et le lancer doit être repris.
- L'avance d'un but sur un ballon sacrifice est permise.
- L'équité de jeu en défensive est de mise, aucun joueur ne doit demeurer deux manches de suite sur le banc.

#### 4. Défensive

- Seulement 6 joueurs sont déployés en défensive. Au minimum 1 joueur doit être placé à la position de lanceur et deux maximum (un de chaque côté du lance-balle, un pied dans le cercle). Si on utilise qu'un seul lanceur, l'autre joueur peut être positionné à n'importe quel endroit sur le terrain incluant le champ extérieur. Tous les joueurs doivent se trouver dans l'avant-champ (arc de cercle déterminé par le début de la zone gazonnée ou imaginaire se trouvant à 20 pieds au-delà des buts vers le champ extérieur), mais derrière le prolongement imaginaire de la plaque du lanceur, bien qu'en tout temps un et un seul joueur peut être placé au champ extérieur.
- On permet la présence d'un entraîneur sur le terrain et il doit se trouver derrière les joueurs en défensive.

#### 5. Offensive

- Le frappeur reçoit un maximum de 3 lancers du lance-balle. À partir du 3ième lancer, toute fausse balle entraînera un autre lancer du lance-balle.
- Si le frappeur n'a pas mis la balle en jeu à la suite des lancers du lance-balle, il a droit à 2 élans sur le T-Ball.
- Le frappeur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle à son 2ième élan sur le T-Ball.
- Il y a un demi-cercle de 10 pieds devant le marbre (imaginaire ou réel) une balle qui s'immobilise dans cet espace est considérée comme fausse. Si cela se produit sur une 2ième balle frappée du T-Ball, il s'agira alors d'un retrait.
- Suite à une balle frappée à partir du T-Ball, le frappeur ne peut se rendre au-delà du 1er but et les coureurs sur les buts sont limités à une avance d'un seul but.

- Une demie-manche offensive se termine lorsque les 6 frappeurs se sont présentés au bâton.
- La manche ne prend pas fin même lorsqu'il y a 3 retraits;
- On considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6e frappeur se présente au bâton. De cette façon, s'il y a un retrait forcé sur un but, cela aura une incidence sur le nombre de points marqués au cours de la manche offensive.

## 6. Alignement des frappeurs

- Tous les frappeurs prendront leur tour au bâton, mais avec une limite de 6 frappeurs par manche;
  - Si un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;
  - Si un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait «automatique » n'est comptabilisé. L'équipe doit cependant pouvoir aligner le nombre minimal de joueur (6 dans le mixte et 5 dans le féminin) afin de poursuivre la partie.
  - Si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec un nouveau compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
  - Si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.
- S'il y a plus de 6 frappeurs dans l'alignement (ex : 7 et 8), ceux-ci seront les premiers frappeurs de la manche suivante (ex. : 7-8-1-2-3-4) et ainsi de suite. Toujours avec un maximum de 6 frappeurs par manche. S'il y a seulement 6 frappeurs, le frappeur au 2e rang de l'alignement sera le premier frappeur de la deuxième manche (2-3-4-5-6-1), le frappeur au 3e rang de l'alignement sera le premier frappeur de la troisième manche (3-4-5-6-1-2) et ainsi de suite.
- Dans le cas du 9U B féminin, s'il y a seulement 5 frappeuses, seulement 5 frappeuses se présenteront au bâton à chaque manche. La frappeuse au 2e rang débutera la deuxième manche et ainsi de suite. Cependant, on ne considère pas qu'il y a deux retraits lorsque la 5e frappeuse se présente au bâton, par exemple, une coureuse au 3e but pourra venir marquer même si la frappeuse-coureuse est retirée au 1er but.

## 7. Avance des coureurs

- Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait été frappée. En cas d'infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.
- Sur une balle frappée, les coureurs ont le droit de courir jusqu'à ce que la balle soit en contrôle par un joueur défensif positionné dans le champ intérieur (20 pieds au-delà des buts), incluant un joueur qui aurait été positionné préalablement au champ extérieur avant que la balle soit frappée. À ce moment-là, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque.
- Sur une balle frappée qui se rend au champ extérieur et ce même sur une erreur d'un joueur de l'avant-champ, par exemple une balle qui passe entre les jambes d'un joueur et se rend au champ extérieur, les coureurs peuvent continuer à courir tant que la balle n'est pas en contrôle par un joueur dans le champ intérieur.
- Une fois la balle en contrôle par un joueur à l'avant-champ, les coureurs ne pourront pas avancer d'un but supplémentaire sur une erreur qui surviendrait sur le jeu suivant, par exemple un relais erratique au 1er but.

- Sur une balle hors limite, qui sort du terrain, les coureurs doivent revenir au dernier but régulièrement atteint.