



# **REGLEMENT PARTICULIER DU CHAMPIONNAT 10U (‘BEEBALL MAJOR’)**

*Adoptés par le Comité Directeur du 14 décembre 2021*

## TERRAIN DE JEU

Le terrain composé de 3 bases plus le marbre est formé d'un angle de 90 degrés entre les deux lignes de foul ball.

La distance entre les bases est de 15 mètres.

Le coussin de première base est doublé.

La ligne de sécurité derrière laquelle les joueurs doivent se placer en attendant la frappe est matérialisée à 1m derrière la ligne des bases (entre la 1ère et la 3ème base.)

Une ligne de pointe est matérialisée à 5m du frappeur

Le home run est situé à une distance de 50 mètres. Si le terrain n'est pas clôturé, la partie se joue en openfield.

Le back-stop/marbre se situe à une distance de 5 mètres.

## ORGANISATION

La taille des équipes (nombre de joueurs par équipe) doit dépendre d'aspects organisationnels (surface de jeu disponible, qualité du sol, mesures de sécurité) mais aussi du niveau de jeu des joueurs et de votre désir d'implication dans le jeu pour les joueurs (nombre de balles touchées).

Pour les compétitions nationales les équipes peuvent jouer avec huit ou neuf joueurs sur le terrain.

## EQUIPEMENTS ET UNIFORMES

Les joueurs d'une équipe devront avoir un maillot identique avec un numéro.

Le receveur doit porter un plastron et un casque de receveur.

Les protèges genoux ('Knee-savers') sont recommandés.

Le port de la coquille est obligatoire pour les garçons.

Les casques de batteur avec grille de protection sont recommandés.

## LE JEU

Les joueurs défensifs prennent position derrière la ligne de sécurité.

Ils peuvent s'avancer dès que la balle est frappée. Toutes les frappes doivent dépasser une ligne matérialisée correspondant à une distance de 5 mètres devant le marbre (dans le cas contraire foul ball)

## POUR ÉLIMINER UN ATTAQUANT

Toucher un coureur entre 2 bases.

Attraper une balle de volée - Sur un attrapé de volée, le batteur est retiré. Le jeu est arrêté pour permettre aux coureurs de retourner sur leur base sans risque d'être éliminé.

Base forcée : les défenseurs lancent sur la prochaine base où doit se rendre le coureur, pour l'éliminer.

## LA BALLE SORT DU TERRAIN

Si la balle sort du terrain suite à une erreur de relance ou suite à une frappe, la défense peut jouer une des 3 balles posées sur les plots de clôture (droite, gauche, centre), pour continuer le jeu.

## LE LANCER

Pitching coach avec 5 essais, à 7m minimum de distance, lancé par le haut obligatoire

Si 'foul ball' le pitching coach lance à nouveau.

Les joueurs frappeurs sont retirés sur « strike out » lorsqu'un 5<sup>ème</sup> lancer est effectué par le pitching coach, sans que la balle soit mise en jeu ou que le joueur frappe un 'foul ball'. La notion de 'balle' et 'strike' jugé par l'arbitre n'existe pas pour cette catégorie d'âge.

## LA ROTATION DES EQUIPES

En 1ère manche, la rotation des équipes intervient une fois que le 9ème frappeur de la manche atteint le marbre ou est retiré par la défense. Il peut donc y avoir plus de 9 frappeurs qui passent à la frappe dans une manche.

On commence la deuxième manche dans la continuité du line up.

À partir de la deuxième manche, la rotation des équipes intervient après que la défense a effectué 3 retraits ou que le 9ème frappeur de la manche ait atteint le marbre ou soit retiré par la défense.

La limite de 9 points par manche ne peut être dépassée, sauf si le dernier batteur de la manche frappe un home run hors du terrain de jeu. Le batteur et tous les coureurs peuvent marquer des points, selon les règlements de course sur les bases, et la manche se termine quand le batteur-coureur atteint la plaque de but.

## **REMPLACEMENT DES JOUEURS ('Re-entry')**

Les changements sont possibles à tous moments de la rencontre, mais le joueur sorti ne peut revenir qu'à la manche suivante. Un joueur qui sort du line-up, doit toujours revenir dans le match au même position dans l'ordre des frappeurs où il se trouvait au moment où il a été remplacé.

## **FIN DE LA RENCONTRE - DURÉE DU MATCH**

5 manches ou 50 minutes.

Seule une suspension de jeu de plus de 10 minutes imputable aux intempéries ou à une blessure pourra être décompté du temps officiel d'une rencontre.

À l'issue de la limite de temps, les dispositions suivantes s'appliquent :

L'équipe recevante est en attaque :

- Si elle mène au score : le lanceur termine le compte du batteur. La rencontre s'achève à l'issue du jeu provoqué par le batteur,
- Si elle est menée : la rencontre continue jusqu'à ce que l'équipe recevante marque le point lui permettant de mener au score ou jusqu'à la fin de la manche. La rencontre s'achève lorsque l'une de ces deux conditions est atteinte,

L'équipe visiteuse est en attaque :

- la rencontre continue jusqu'à la fin de la demi-manche. À ce moment :
  - Si l'équipe recevante mène au score, la rencontre s'achève,
  - Si l'équipe visiteuse mène au score, la rencontre continue dans les conditions ci-dessus applicables à l'équipe recevante.