



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

*Adoptés par le Comité Directeur du 14 décembre 2021  
Modifiés par le Comité Directeur du 8 décembre 2022*

## **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.  
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**

Pour les compétitions nationales les équipes doivent jouer avec huit (8) ou neuf (9) 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**

Toutes les frappes doivent dépasser une ligne matérialisée correspondant à une distance de 5 mètres devant le marbre (dans le cas contraire foul ball). Si une balle frappée touche le pitching coach, l'arbitre annonce 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.  
Il n'y a pas de notion de balle et strikes avant le quatrième lancer.  
Si 'foul ball' après le quatrième lancer, le pitching coach lance à nouveau. Si le cinquième lancer, ou les lancers ultérieurs sont jugés non-frappable(s) par l'arbitre, le pitching coach lance à nouveau. En cas d'échec, sans foul ball, après quatre lancers, ou si le frappeur laisse passer un lancer frappable sur le cinquième lancer, ou les lancers ultérieurs, il est éliminé.

## **LA ROTATION DES EQUIPES**

La rotation des équipes intervient après que la défense ait effectué trois (3) retraits ou que l'équipe en attaque ait marqué six (6) points. La limite de six (6) points par manche ne peut être dépassée, sauf si le dernier frappeur frappe un home run en dehors des limites du terrain. En ce cas, le frappeur 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. Dans tous les autres cas, l'action s'arrête quand le sixième point est marqué.

## **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.