



REGLEMENT PARTICULIER DU CHAMPIONNAT 9U (‘BEE-BALL ROOKIE’)

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

TERRAIN DE JEU

Terrain composé de 2 bases (angle à 60°) plus le marbre.

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 45 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, toutes les équipes doivent jouer avec cinq ou six 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) est 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.

LE LANCER

Pitching coach avec cinq (5) essais, à sept (7) m minimum de distance. 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.

Seul les frappeurs de la catégorie 6U peuvent utiliser le Tee-Ball. Ils ne pourront pas gagner plus de 2 bases sur la frappe, même si celle-ci sort du terrain.

LA ROTATION DES EQUIPES

Tous les joueurs, à chaque manche, viennent à la frappe au moins une fois.

Dans tous les cas, le line up complet passe, plus un frappeur : soit minimum six (6) frappeurs, si une équipe joue avec cinq (5) joueurs ; soit minimum sept (7) frappeurs, si une équipe joue avec six (6) joueurs.

Après le passage du line-up complet, plus un frappeur :

- si trois retraits ont été effectués avant le passage au bâton du dernier frappeur prévu dans la manche (line-up + 1 frappeur), la rotation des équipes intervient à la fin de l'action provoqué lors de son passage au bâton ;
- si le troisième retrait est effectué sur le dernier frappeur prévu dans la manche (line-up + 1 frappeur), la rotation des équipes intervient après son At Bat ;
- si trois retraits n'ont pas été effectués après le passage au bâton du dernier frappeur prévu dans la manche (line-up + 1 frappeur), on continue à jouer, jusqu'à ce que l'équipe en défense ait effectué trois (3) retraits, ou que l'équipe en attaque ait marqué six (6) points.

La limite de six points ne peut être dépassée que si le dernier frappeur de la manche frappe un home run hors des limites du terrain. En ce cas, le frappeur et tous le coureurs peuvent marquer des points, selon les règlements de courses sur les bases. 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 45 mn.

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.