

Tournoi 9U Opti-Atome de Lévis-Centre 2024
Version: 15 juin 2024

****Aide-mémoire****

30 minutes avant chaque partie (à l'exception de la deuxième ronde seulement pour lequel l'équipe qui a gagné son premier match sera receveuse (locale)), un tirage au sort aura lieu par le commissaire de la partie. L'équipe receveuse occupera l'abri du 3^e but et l'équipe visiteuse, l'abri du 1^{er} but.

9U-A : 6 manches, limite de 5 points par manche sauf la dernière manche qui est ouverte (pas de limite de points). À l'exception des demi-finales et de la finale, toute manche qui débute après **1h30** du début de la partie sera déclarée ouverte et ce sera la dernière manche du match. Pour les demi-finales et la finale, pas de limite de temps et la 6^e manche est ouverte.

9U-B mixte et féminin: 6 manches en mode 6 contre 6. Pas de limite de points par manche, 6 frappeurs doivent se présenter au bâton par demi-manche offensive, 3 balles sont lancées par le lance-balles. Si aucune balle n'est frappée par le frappeur, il aura droit à 2 essais sur le T-Ball. À l'exception des demi-finales et de la finale, aucune manche ne pourra débiter après **1h30** de jeu.

Bon tournoi et soyez prudents!

Règlements généraux du tournoi

1. **CONFIRMATION de PRÉSENCE :** Chaque équipe doit se présenter au bureau du registraire du tournoi une (1) heure avant le début de sa première partie.
2. **FORMULE DU TOURNOI:** On procédera par une fausse double élimination pour les catégories 9UA-mixte et 9UB-mixte et à un tournoi à la ronde pour le 9UB-féminin.
3. **LES UNIFORMES:** Tous les joueurs et entraîneurs devront revêtir soit un costume, soit un gilet uniforme, un pantalon long et une casquette de baseball.
4. **PROTÊT:** Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction avant la reprise du jeu. L'équipe plaçant le protêt devra aussi remettre un montant de cent dollars (100 \$) au comité des protêts du tournoi. La partie s'arrêtera lors du placement du protêt et le comité des protêts du tournoi prendra position et la partie se poursuivra après que ladite décision aura été rendue. Leur décision est finale et sans appel. Le montant du protêt sera remis aux équipes qui auront gagné leur protêt.
5. **RETARD À UNE PARTIE:** Un retard excédant quinze (15) minutes de l'une et/ou l'autre équipe entraîne la perte de la partie par l'équipe fautive, à moins de raisons très graves approuvées par la direction du tournoi.
6. **RÈGLES DE JEU:** Les règles de jeu sont celles adoptées par la Fédération du Baseball Amateur du Québec.
7. **ÉQUIPE RECEVEUSE:** Le tirage au sort pour l'équipe receveuse se fera par le commissaire du tournoi ou son représentant sur le terrain trente (30) minutes avant l'heure cédulée pour le début de la partie, en présence d'un représentant de chaque équipe. **Pour la deuxième ronde, lorsqu'une équipe gagnante affronte une équipe perdante, l'équipe gagnante de la première partie agira à titre d'équipe <receveuse>. Autrement, il y aura tirage au sort.**
8. **ALIGNEMENT:** L'alignement de l'équipe, en trois (3) copies doit être prêt et disponible trente (30) minutes avant la partie et être remis à la boîte du marqueur avant celle-ci.
9. **LES BALLEES:** Les balles utilisées seront de marques sanctionnées par Baseball Québec et seront fournies par le tournoi.
10. **LIMITE D'HEURES:** Aucune partie ne pourra débiter avant ou après ces heures (8h30 et 21h30). Lorsqu'une équipe est tenue de jouer deux (2) parties durant la même journée, au moins douze (12) heures de repos sont exigées entre la fin de la deuxième partie d'une journée et la première de la journée suivante.
11. **PRATIQUE AVANT PARTIE:** L'avant-champ de votre terrain pour la partie **ne sera pas** disponible pour vos réchauffements. Vous pourrez utiliser le champ extérieur seulement.

12. **NOMBRE DE PARTIES:** Chaque équipe participante au tournoi est assurée de jouer deux (2) parties.
13. **DURÉE DES PARTIES:** Dans le A, toute manche qui débute **90 minutes (1h30)** après le début d'une partie est déclarée (dernière manche) et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche. Dans le B, aucune manche ne peut débiter après 1h30 de jeu. **À partir des demi-finales, les parties sont à finir, sans limite de temps.**
14. **DIFFÉRENCE DE POINTS:** La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 3e manche ou 2 manches et demi si l'équipe locale est en avance. La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance. Dans le B, si une équipe ne peut plus mathématiquement gagner la partie, la joute cessera et l'équipe en avance sera déclarée gagnante.
15. **OBLIGATION DE L'ÉQUIPE:**
 - a. Chaque équipe doit se présenter au terrain au moins une (1) heure avant le début de la partie qu'elle que soit la température ;
 - b. Chaque équipe doit avoir remis avant sa première partie les documents suivants :
 - i. Le cahier d'enregistrement de l'équipe dûment approuvé (courriel) ;
 - ii. Une photocopie du cahier d'enregistrement d'où provient le joueur pour une équipe qui utilise des réservistes (courriel);

La demande d'inscription au tournoi sur le site Internet de Baseball Québec doit préalablement avoir été acceptée par le comité organisateur du tournoi.

 - c. Dès le moment de son inscription, une équipe est considérée comme ayant accepté le calendrier de toutes ses parties durant le tournoi, y compris les reprises dues à la mauvaise température ou toutes autres raisons.
16. **FORFAIT D'UNE ÉQUIPE:** L'équipe qui ne se présente pas à une partie cédulée du tournoi perd ses coûts de participation. De plus, l'organisation formule un rapport qu'elle transmettra à Baseball Québec.
17. **POUVOIR DU COMITÉ ORGANISATEUR:** Le comité organisateur du Tournoi 9U Opti-Atome de Lévis-Centre possède tous les pouvoirs afin de résoudre toutes situations ou problèmes non spécifiques prévus dans les présents règlements.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 9U-A

1. **LANCE-BALLES :**

Le lance-balles sera de type catapulte uniquement et sera 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.**

Un cercle de 12 pieds (3.6 mètres) de diamètre sera tracé à la chaux autour du lance-balles.

Une balle frappée qui touche le lance-balles **ou l'opérateur**, est morte, le frappeur est crédité d'un simple et les coureurs dont l'avance est forcée avancent d'un but.

3. **DURÉE DES DEMI-MANCHES :**

a) Manches normales : Les premières manches se terminent selon l'une ou l'autre des alternatives suivantes :

- trois (3) retraits ont été inscrits, ou
- suite au cinquième (5^{ième}) point compté dans la demi-manche.

b) Manche ouverte : La manche qui débute après 1h30 est ouverte et se termine seulement après que trois retraits aient été effectués (donc, il n'y a aucune limite de points).

4. **MANCHES SUPPLÉMENTAIRES (Excepté pour les demi-finales et la finale) :** Si une partie est égale au terme des manches réglementaires ou suite au temps alloué, la partie doit se poursuivre. **Ces manches sont ouvertes.** Chaque équipe commence la manche supplémentaire ou les subséquentes en plaçant un coureur au 1^{er} but et un autre au 2^{ième} but. Le bon frappeur est envoyé au bâton. Les coureurs utilisés sont les 2 joueurs le précédent dans l'ordre des frappeurs. Aucune limite de points pour les manches supplémentaires. **En demi-finales et finale, aucun coureur ne sera placé sur les sentiers.**

5. **DÉFENSIVE :**

Un maximum de (9) joueurs doivent se retrouver en défensive.

Le joueur jouant à la position de lanceur doit obligatoirement porter le casque protecteur et doivent être positionnés derrière le prolongement imaginaire de la plaque du lanceur vers les 1^{er} et 3^e buts à environ 2 m (6.5 pieds) du lance-balles au moment où la balle est lancée. Ils doivent également avoir un pied dans le cercle autour du lance-balles.

Les voltigeurs doivent prendre les positions habituelles des joueurs de champ extérieur.

Aucun entraîneur ne doit être présent au champ extérieur pour conseiller les joueurs.

6. **OFFENSIVE :**

L'instructeur doit faire frapper, dans l'ordre, tous les joueurs présents et inscrits sur la feuille d'alignement du début à la fin de la partie. **Un réserviste doit être inscrit au bas de l'ordre des frappeurs.**

Chaque frappeur a droit à cinq (5) lancers. Un frappeur est retiré lorsqu'il a trois (3) prises contre lui, même s'il n'a pas obtenu cinq (5) lancers. Un lancer erratique du lance-balles n'est pas comptabilisé. Le coup retenu est interdit et est considéré comme un lancer. Une prise sera appelée. Le vol des buts et le vol du marbre sont interdits.

7. FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ :

Sur le premier jeu à l'avant champ, les coureurs peuvent avancer d'un but sur une erreur. Sur une balle au champ extérieur, les coureurs ont le droit de courir jusqu'à ce que la balle soit en contrôle par un joueur d'avant-champ alors que celui se trouve dans l'avant champ (15 pieds au-delà des buts). À ce moment-là, les coureurs peuvent se rendre au prochain but à leur risque.

Dans le cas d'une balle frappée se rendant au champ extérieur, la notion d'erreur ne s'applique plus au moment où elle revient au champ intérieur en possession d'un joueur d'avant-champ.

Sur une balle hors limite, les coureurs ont droit à un seul but supplémentaire quelle que soit la circonstance.

8. NOMBRE DE JOUEURS :

En tournoi, chaque équipe doit avoir **un minimum de neuf (9) joueurs pour débiter le match**. Une équipe qui aligne des réservistes ne peut aligner plus de dix (10) joueurs incluant les réservistes. Une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 9 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 9U-B MIXTE ET FÉMININ

1. PARTICULARITÉS

- 6 joueurs en défensive.
- 6 frappeurs à chaque tour au bâton; la demi-manche ne prend pas fin après 3 retraits.
- Tant que la balle n'est pas en contrôle dans l'avant-champ (15 pieds au-delà des buts), les coureurs peuvent avancer.
- En défensive, on peut faire jusqu'à 6 retraits dans une demi-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 en tout temps. 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.
- Une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 6 joueurs en défensive pour cause de blessure. **Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent.** Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 5 joueurs en défensive, la partie est forfait.
- 6 manches maximum, aucune manche ne peut débiter après 1h30.

3. RÈGLES GÉNÉRALES et UTILISATION du LANCE-BALLES

- Le lance-balles de type catapulte 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.
- 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^{er} et 3^e buts à environ 2 m (6.5 pieds) du lance-balles au moment où la balle est lancée. Ils doivent également avoir un pied dans le cercle autour du lance-balles.
- Un cercle d'environ 12 pieds (3.6 m) de diamètre sera tracé à la chaux autour du lance-balles. Si la balle frappée touche directement (pas déviée par un joueur en défensive) le lance-balles ou l'entraîneur qui opère le lance-balles, la balle sera considérée morte. Le frappeur aura alors droit au premier but et seulement les coureurs forcés avanceront d'un but.
- Une balle appelée erratique par l'arbitre n'est pas considérée dans le compte même si le frappeur s'est élancé. 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 maximum sont déployés en défensive. Ils doivent être positionné équitablement sur chaque côté du terrain. (Pas de « Shift »). Il y a 3 options d'alignement défensif :
 - Option A : 2 lanceurs, 4 joueurs d'avant-champ
 - Option B : 1 lanceur, 4 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur
 - Option C : 4 joueurs d'avant-champ et 2 voltigeurs
- On permet la présence de 2 entraîneurs sur le terrain et ils doivent se trouver derrière les joueurs en défensive et ne peuvent toucher la balle d'aucune façon.
- Il est maintenant interdit sur une balle frappée à l'avant champ de tenter de faire un retrait au marbre vu l'absence de receveur. On ne peut donc pas courir pour toucher le marbre ou un coureur qui se dirige vers le marbre. On pourra cependant toucher un coureur rebrousse chemin et se dirige vers le 3e but.

5. OFFENSIVE

- Le frappeur reçoit un maximum de 3 lancers du lance-balles. À partir du 3ième lancer, toute fausse balle entraînera un autre lancer du lance-balles.
- Si le frappeur n'a pas mis la balle en jeu à la suite des lancers du lance-balles, 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. **PAS BESOIN D'ÊTRE UN BUT FORCÉ.**
- Une demi-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 6ième 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 à moins que l'équipe ne puisse plus présenter 6 frappeurs.
 - Si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec le même 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 2^e rang de l'alignement sera le premier frappeur de la deuxième manche (2-3-4-5-6-1), le frappeur au 3^e rang de l'alignement sera le premier frappeur de la troisième manche (3-4-5-6-1-2) et ainsi de suite.

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 (15 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 1^{er} but.
- Sur une balle hors limite, qui sort du terrain, les coureurs doivent revenir au dernier but régulièrement atteint.