

Le présent règlement régit les activités des équipes ATOME locales de BSTSA, L-D-M, de l'A.B.M.B, et de BLRT

## **1. JOUEURS**

Le nombre minimum de joueurs est de sept (7) sans receveur et huit (8) avec receveur. Lorsque l'équipe a sept (7) joueurs, elle est en défensive. Le nombre maximum de frappeurs est de quinze (15). Une équipe ne peut compter plus de 11 joueurs si elle fait appel des réservistes. Une équipe ne peut faire appel plus de 5 réservistes. Les réservistes doivent être identifiés sur l'alignement par la mention PE ou RL dans la colonne de gauche.

## **2. LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT**

### **2.1 BUTS**

La distance entre les buts est de soixante (60) pieds ou 18,29 mètres.

### **2.2 RÉGLAGE DU LANCE-BALLES**

La distance entre le marbre et le lance-balles est approximativement de cinquante (50) pieds ou 15,25 mètres.

### **2.3 VITESSE DU LANCE-BALLES**

La vitesse minimale est de 32 milles/heure et maximale 34 milles/heure avec lance-balle à roulette, et minimale 37 milles/heure et maximale 39 milles/heure avec un lance-balle ZOOKA (Sujet changement sur le terrain).

### **2.4 BALLE**

Les balles ont une circonférence de 8 1/2 pouces. Aucun protège n'est

accepter sur la sorte ou la marque de balle utilise. 1 BALLE NEUVE ET 4 BALLEES USAGÉES.

## **2.5 ABRIS DES JOUEURS**

Équipe qui recoit : abri du coté du troisieme but.

Équipe qui visite : abri du coté du premier but.

## **2.6 MONTICULE DU LANCEUR**

Un cercle de dix-huit (18) pieds (5,56 mtres) de diametre doit etre tracé pour identifier le monticule du lanceur.

## **2.7 LANCE-BALLES**

Le lance-balles peut etre opéré par un adulte, un entraineur ou un arbitre.

## **2.8 CASQUE PROTECTEUR ET ÉQUIPEMENT DE RECEVEUR**

L'équipement complet pour le receveur est requis.

Le port du casque protecteur deux (2) oreilles est obligatoire pour le frappeur, les coureurs et le joueur en défensive qui occupe la position de lanceur.

## **2.9 CRAMPONS**

Les crampons métalliques sont interdits.

## **2.10 TENUE VESTIMENTAIRES DES ENTRAINEURS**

Les entraineurs et leurs assistants doivent porter des pantalons longs, leur chandail d'équipe et des souliers adéquats (pas de sandales).

# **3. POSITION A LA DÉFENSIVE**

### **3.1 JOUEURS**

Un maximum de dix (10) joueurs peut se retrouver la défensive.

### **3.2 LANCEUR**

Un joueur est placé derrière le lance-balles pour jouer le rôle défensif du lanceur. Il doit avoir au minimum un pied sur le monticule, l'autre tant sur le gazon. S'il n'y a pas de gazon, on délimite le monticule à l'aide d'un cercle.

### **3.3 RECEVEUR**

Il occupe sa position derrière le frappeur. Il doit porter tout l'équipement destiné au receveur. Si l'équipe ne compte que 7 ou 8 joueurs, un parent peut être utilisé à la position de receveur. Cependant aucun jeu défensif ne peut être effectué par un parent. Un autre joueur en défensive doit venir couvrir le marbre.

### **3.4 SUBSTITUT ET ROTATION**

Les joueurs, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent au match sur une base rotative à compter de la deuxième manche. Un joueur ne peut être inactif pour plus d'une manche consécutive. À la défensive, le roulement des joueurs est à la discrétion des entraîneurs.

## **4. OFFENSIVE**

### **4.1 ALIGNEMENT DES FRAPPEURS**

Tous les joueurs, maximum quinze (15), sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et demeurent au même rang tout au long du match.

### **4.2 FIN D'UNE DEMI MANCHE**

Une demi-manche offensive se termine lorsque trois (3) retraits ont été

inscrits ou lorsque tous les joueurs inscrits se sont présentés au bton.  
(Note : Le nombre de frappeurs doit être égal pour chaque équipe. A défaut, l'équipe qui compte le plus de frappeurs est le facteur déterminant du nombre pour une demi-manche (maximum quinze (15) frappeurs).

#### **4.3 NOMBRE DE LANCERS**

Tous les joueurs reçoivent un maximum de cinq (5) lancers. La règle du retrait sur trois(3) prises n'est pas applicable. Si le joueur n'a pu mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élance à partir d'un t-ball et ne peut se rendre au-delà du premier but. Dans un tel cas, les coureurs sont limités à un seul but..

#### **4.4 LANCER ERRATIQUE**

L'arbitre peut, son jugement, déclarer un lancer raté par le lanceur si celui-ci est l'extérieur de la zone des prises. (les deux entraîneurs doivent le spécifier avec l'arbitre avant chaque match).

#### **5. DURÉE DE LA PARTIE**

La durée de la partie est de six (6) manches ou 1 heure 30 minutes. La règle des dix (10) points de différence ne s'applique pas et l'affichage des points ne se fait plus.

#### **6. REGLES DE JEU**

##### **6.1 AVANCE SUR LES BUTS**

Aucun frappeur ne peut laisser ou quitter son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou n'ait été frappé. S'il y a infraction la règle, le

coureur est retourner son but et la balle est morte.

## **6.2 VOL DE BUT**

Le vol de but n'est pas permis.

## **6.3 FIN DU JEU APRES UN COUP FRAPPÉ**

Sur un coup frappé au champ extérieur : lorsque la balle revient l'intérieur du losange (limite des buts) et est en possession d'un joueur défensif, les coureurs peuvent se rendre au prochain but qu'ils tentent d'obtenir, à leur risque. Un retrait peut être complété.

Sur un coup frappé au champ intérieur : Les coureurs doivent demeurer au dernier but atteint au terme du premier jeu. Si une erreur est commise au cours de ce premier jeu par la défensive, les coureurs peuvent se rendre au prochain but, à leur risque. Cependant, un but seulement par coureur peut-être accordé.

## **6.4 LANCE-BALLES AUTOMATIQUE**

Lorsqu'une balle frappe touche le lance-balles ou l'opérateur, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent si forcés.

## **6.5 CHANDELLE INTÉRIEURE**

La règle relative la chandelle intérieure ne s'applique pas.

## **6.6 COUP RETENU**

Aucun coup retenu n'est permis.

## **7 REGLES ADMINISTRATIVES**

**7.1** Il est strictement interdit de fumer sur le terrain et dans l'abri des joueurs.

- L'utilisation du téléphone cellulaire est interdite sur le terrain et dans l'abri des joueurs sauf en cas d'urgence.
- 7.2 Les joueurs qui désirent apporter leur propre baton doivent permettre aux joueurs de son équipe de l'utiliser.
- 7.3 Il est interdit aux entraineurs d'utiliser les feuilles de reglements durant une partie.
- 7.4 Un entraineur ne doit pas contester les dcisions du marqueur ou des arbitres. Il peut cependant demander des explications si l'application d'un reglement lui semble incorrect (maximum 30 secondes). Il ne sera toléré aucune menace ou bousculade d'un arbitre ou d'un autre officiel.  
Seulement l'entraineur-chef pourra demander des explications.
- 7.5 En cas de pluie, les parties pourraient etre annules a l'avance (2 heures) et reportées par une décision du responsable des terrains de la ville qui recoit. Une partie non-commence ne peut etre annuler ou reporter que par l'arbitre.
- 7.6 Aucune pratique dans le champ intérieur avant la partie.
- 8 SÉRIES ÉLIMINATOIRES ET FINALES**
- 8.1 **L'équipe qui aura terminer le plus haut au classement de la saison sera l'équipe receveuse tout au long des séries.**
- 8.2 **Chacune des équipes devra fournir une balle neuve et deux balle usagé**

**a chaque partie.**

**8.3 Le lance-balle doit être opéré qu'avec les trois balles fournies par les entraîneurs. Aucun bac au pied du lance-balle.**

(G3-1031.02 / 06-05-16 Rglements Atome.doc)