



## RÈGLEMENTS TOURNOI BASEBALL D'HIVER

Mise à jour 06 février 2026

- **Généralités:**

De façon générale, les règlements de Baseball Québec s'appliquent. Cependant, dû au caractère exceptionnel de ce type de rencontre, certains règlements ont été modifiés.

- **Type de tournoi:**

- Tournoi à la ronde 8 équipes (2 sections).
- Catégorie 13U (garçons : âge 13U de l'année du tournoi, Filles : âge 13U de l'année du tournoi + première année 15U de l'année du tournoi).
- Les buts sont à 70 pieds
- Pour être éligible, le joueur doit obligatoirement avoir joué au baseball ou softball lors de la saison précédente ou être inscrit dans une association de baseball ou softball pour la saison de l'année du tournoi.
- Chaque équipe jouera un minimum de 3 matchs.

- **Habillement et équipement :**

- Habillement d'hiver obligatoire : Bottes, manteaux, pantalons de neige, gants ou mitaines, tuques, etc.
- Chandail d'équipe obligatoire par-dessus l'habillement.
- Utilisation facultative d'un gant de baseball. Le port de gants ou de mitaines d'hiver est obligatoire en tout temps lorsque le joueur est sur le terrain qu'il soit en offensive ou en défensive". Le joueur ne peut enlever le gant ou mitaine d'hiver pour lancer la balle.
- Si un joueur à la défensive enlève son gant pour tenter de capter la balle ou la lancer, un circuit est automatiquement accordé au frappeur.
- Port obligatoire du masque pour le receveur.
- Utilisation d'une balle de couleur rouge, plus molle qu'une balle régulière de partie (balle utilisée en gymnase).
- Utilisation de bâtons réguliers.

- **Nombre de joueurs :**

- Idéalement l'équipe est constituée de 11 joueurs.
- Tous les joueurs frappent. ("bench frap")
- Un nombre maximum de 11 joueurs à la défensive. Dès qu'un des arbitres ou un membre désigné de l'organisation du tournoi se rend compte qu'il y a plus de 11 joueurs sur le terrain, le jeu est automatiquement arrêté. L'équipe à la défensive doit retirer le joueur en trop sur le terrain. Un point est alors automatiquement accordé à l'équipe adverse. Ce point ne compte cependant pas dans les 5 points maximum par manche. Précision : Si l'équipe au bâton fait 5 points dans la manche et qu'un incident où il y a plus de 11 joueurs sur le terrain se produit, la manche se termine avec 6 points dans cette demi-manche accordés à l'équipe au bâton.
- Les joueurs à l'offensive doivent être en tout temps dans l'abri des joueurs sauf le frappeur et le frappeur en attente.

## **Règles particulières :**

### **• Équipe receveur, équipe visiteur**

1. Pour les parties régulières, chaque équipe sera au moins, une fois receveur et une fois visiteur.
2. Pour les 1/2 finales, l'équipe ayant la meilleure fiche aura le choix d'être receveur ou visiteur.
3. Pour la finale, il y aura tirage au sort.

### **• Durée de la partie**

- 1.La partie est d'une durée du 27 minutes ou 6 manches complétées.
- 2.Suivant l'annonce de la 27<sup>e</sup> minutes de jeu, la manche en cours sera complétée selon les modalités de départ de cette manche (soit le nombre de points maximums par manche et si la manche est ouverte)
- 3.Si après la 27<sup>e</sup> minutes l'équipe de la dernière demi-manche prend l'avance, le match est arrêté et terminé.
- 4.Si après la 27<sup>e</sup> minutes la manche en cours est une manche de 5 points maximum et que l'équipe qui débute cette manche prend plus de 5 points d'avance sur l'adversaire, le match est arrêté et terminé.

### **• Le lanceur**

- Le lanceur est un adulte (16 ans ou plus) désigné par les organisateurs du tournoi (*parent-lanceur*) et demeure le même pour les deux équipes pour toute la partie.
- Le parent-lanceur essaie de conserver la même vitesse de lancer et la même cible tout au long de la partie. Le but premier est que la balle soit frappée.
- Le parent-lanceur peut se rapprocher du frappeur dans le but de minimiser les lancers erratiques mais essaie de toujours conserver la même distance tout au long de la partie.
- Si le parent-lanceur se fait atteindre par une balle frappée, la balle est considérée comme en jeu.
- Le parent-lanceur ne fait que lancer, il n'exécute aucun jeu défensif.
- Après chaque lancer au marbre, si la balle n'est pas frappée, le receveur retourne la balle au parent-lanceur.
- Lorsqu'il y a un jeu à la défensive, une fois que la balle a été frappée, la balle doit toujours revenir au joueur-lanceur. Le joueur-lanceur redonne par la suite la balle au parent-lanceur. **Le joueur-lanceur peut redonner la balle au parent-lanceur que s'il est à sa position.**
- Un cône sera installé près de la plaque du lanceur et le joueur-lanceur devra être placé au maximum à 2 mètres du cône lorsqu'il reçoit la balle pour la redonner au parent-lanceur,
- Si la balle frappée, frappe le cône ou le parent-lanceur, la balle est en jeu.

### **• Balle frappée coureur sur les buts**

- Une fois que le parent-lanceur est en possession de la balle, aucun coureur ne peut avancer.
- Le coureur sur les buts peut courir autour des buts tant et aussi longtemps que le parent-lanceur n'a pas la balle en sa possession. (Dès que le parent-lanceur a lancé la balle, le coureur peut quitter son but)
- Dès que le parent-lanceur est en possession de la balle le jeu est considéré arrêté!
- Lorsque le parent-lanceur est en possession de la balle, le coureur en course ayant dépassé la moitié de la distance entre les deux buts, selon le jugement de l'arbitre, avancera jusqu'au prochain but. Le coureur n'ayant pas atteint la moitié de la distance retournera au dernier but qu'il a touché.

- **Changement aux demi-manches et entre chaque retrait**
  1. Un maximum de **20 secondes** est accordé entre la fin d'une demi-manche et le début de l'autre. Après ces 20 secondes, le lanceur lance la balle, frappeur prêt ou non, défensive prête ou non (Règle pour accélérer le jeu). Si le frappeur n'est pas à sa position après le premier lancer, dès le retour de la balle au lanceur celui-ci lance la balle vers le marbre immédiatement ainsi de suite jusqu'à la cinquième balle. Si le frappeur ne s'est pas présenté après le cinquième lancer, il sera déclaré retiré.
  2. Si un joueur à la défensive n'est pas à l'intérieur des lignes de terrain après le 20 secondes, il peut entrer dans le jeu en autant qu'il entre par l'arrière du troisième but, si son banc des joueurs est situé au troisième but ou par l'arrière du premier but si son banc est du côté du premier but.
  3. Entre chaque retrait et dès que le lanceur est en possession de la balle, le lanceur a 5 secondes maximum pour effectuer le lancer au frappeur, que le frappeur soit en position ou non. Toutefois, le parent-lanceur doit attendre que le joueur-coureur, ayant été retiré, soit à l'extérieur du terrain pour exécuter son prochain lancer.
- **Position des joueurs à la défensive**

Les joueurs en défensive peuvent se placer n'importe où sur le terrain. La seule restriction est qu'ils doivent être positionnés derrière le joueur-lanceur (à l'exception du receveur).
- **Règle du 5 lancers**

Les règles du lance-balle s'appliquent : 5 lancers au frappeur (reprise si le cinquième lancer est une fausse balle). Un lancer considéré comme erratique par l'arbitre peut être repris sans que ce lancer soit compté parmi les 5 lancers.
- **Vol de but**
  - Il n'y a pas de vol de but et le coureur doit demeurer sur le but jusqu'à ce que la balle soit frappée.
  - Si un joueur quitte son but après que le lancer a été effectué, il y retourne sans être retiré. Il doit cependant y retourner avant que le lancer soit effectué sans quoi il sera déclaré retirer.
- **Nombre de points maximums par manche et manche ouverte**
  - Maximum de 5 points par  $\frac{1}{2}$  manche, et ce, pour toutes les manches sauf pour la manche ouverte.
  - Toute nouvelle manche débutant après la 25ième minute de jeu est considérée comme "manche ouverte".
  - À compter de la 6ième manche, toutes les manches sont ouvertes.
  - À la fin d'une manche l'équipe qui a une avance de 5 points aura droit à 2 retraits au bâton à son tour au bâton. Si l'écart est de 10 points l'équipe aura droit à 1 retrait seulement.
- **Horaire des parties**

L'heure du début des parties prévues, peut être devancée ou retardée, selon la rapidité à laquelle les parties se déroulent.
- **Balle perdue dans la neige**

Une balle perdue dans la neige est considérée comme balle en jeu.
- **Alignement des joueurs offensifs**
  1. L'alignement des joueurs au bâton devra être remis au marquer officiel 20 minutes avant le début du match.
  2. **L'entraîneur pourra changer son alignement des frappeurs pour la deuxième partie mais il devra garder le même tout le reste du tournoi. De plus, après la deuxième partie, l'ordre des frappeurs se poursuivra où il était rendu dans la partie précédente, incluant les demi-finales et la finale. (Exemple: La 2e partie se termine à la frappe du**

**3e frappeur, le 4e frappeur débutera la 3e partie)** Toutefois, si un nouveau joueur remplace un joueur qui doit s'absenter, ce nouveau joueur doit prendre la place dans l'alignement du joueur remplacé.

- **Troisième prise échappée, Chandelle intérieure et balle amortie**
  1. Si la troisième prise est échappée par le receveur, le frappeur est retiré et ne peut tenter de se rendre au premier but.
  2. La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.
  3. Un élan complet doit être exécuté par le frappeur, une amortie n'est pas autorisée. Si une amortie est tout de même faite par le frappeur, le frappeur est automatiquement retiré.

- **Classement**

Un système de pointage est en place pour le classement dans ce tournoi vu qu'il peut y avoir des matchs nuls. 3 points seront accordés pour une victoire, 1 point pour une match nul.

Comptes tenus des matchs nuls dans ce tournoi et de la rapidité du déroulement, les règles pour le classement final se feront comme suit :

1. En cas d'égalité entre la 1<sup>ère</sup> et 2<sup>e</sup> place, celle ayant battu l'autre sera classer 1<sup>ère</sup> place.
2. En cas d'égalité entre la 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> place (ou triple égalité), le classement se fera en fonction de l'équipe qui aura la meilleure moyenne défensive de tous ses matchs JOUER (# de point accordé / # manche jouer), sans tenir compte du point 1.
3. En cas où une égalité persiste, le classement des équipes encore en égalité se fera en fonction de l'équipe qui aura la meilleure moyenne offensive de tous ses matchs JOUER (# de point réalisé / # manche jouer), sans tenir compte du point 1.

Note : Dans un cas où trois équipes étaient à égalité pour 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> place, et que le point 2 à départager seulement une équipe, les résultats du point 2 sont pris en considération. Par la suite le point 3 pourrait seulement départager les deux équipes encore à égalité. Ainsi, la 1<sup>ère</sup> place et la 2<sup>e</sup> place seraient déterminées.

- **Match nul.**

- Pour les matchs réguliers (matchs avant les demi-finales) devant une égalité après 6 manches de jeu, il y aura manche(s) supplémentaire(s) jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. **Cependant, le temps prévu pour les matchs doit respecter ce qui est inscrit dans la section « Durée de la partie ».** Un match peut se terminer par un pointage égal.
- Les matchs de demi-finales et finales sont à finir. **En cas d'égalité après 6 manches, toutes les demi-manches suivantes débuteront avec un coureur au 2<sup>ième</sup> but (dernier retrait de la manche précédente) et aucun retrait.**

- **Retard intentionnel de la partie**

Si une équipe tarde délibérément le match, l'arbitre donnera un avertissement à l'équipe. Si cette équipe tarde une seconde fois délibérément le match, cette équipe perd le match automatiquement.

- Toutes autres règles spécifiques peuvent être décidées par les organisateurs du tournoi pour tenir compte du contexte particulier de ce tournoi.
- Lors d'un match, les organisateurs du tournoi peuvent intervenir pour trancher pour l'interprétation d'une règle de jeu particulière de ce tournoi. Toutes les autres règles régulières du livre de règlement de Baseball Québec demeurent au jugement de l'arbitre où les organisateurs du tournoi ne doivent renverser, confirmer ou rendre une décision.