

Règlementation ^{du} québécoise *Baseball 5*



UNE PRÉSENTATION DE
Baseball Québec et Softball Québec



► version 1.0 ◀
octobre 2020



Le Baseball 5 est un sport jeune, dynamique et inclusif

C'est la version de rue ou *street version* du baseball et du softball traditionnel. Il peut donc être pratiqué partout et vous n'avez besoin que d'une balle de caoutchouc.

Gardez en tête que les dimensions et les règlements qui suivent sont idéals pour des compétitions, mais ils peuvent être modifiés selon vos besoins.

Le Baseball 5 peut être joué partout et ne nécessite qu'une... simple balle rebondissante



Dans ce document, le genre masculin est utilisé dans le but d'alléger le texte.
Il inclut le genre féminin de façon non discriminatoire chaque fois qu'il désigne des joueurs.

1

TERRAIN

►4◀

1.1	Champ intérieur	5
1.2	Aire de jeu	5
1.3	Boîte des frappeurs	5
1.4	Zone de non-rebond	5
1.5	Clôtures	5
1.6	Buts	6
1.6.1	1 ^{er} but	6
1.6.2	Zone de sécurité	6
1.6.3	Marbre	6

2

INFORMATIONS PRÉLIMINAIRES

►7◀

2.1	Balle	7
2.2	Tenue de jeu	7
2.3	Manche	8
2.4	Alignement	8
2.5	Joueurs	8
2.6	Équipes mixtes	8

3

RÈGLES DU JEU

►9◀

3.1	Équipe en défensive	9
3.1.1	Positions	9
3.2	Équipe en offensive	10
3.2.1	Boîte des frappeurs	10
3.2.2	Lever la main avant la frappe	10
3.2.3	Frappes illégales	10
3.3	Retraits	11
3.3.1	Comment la défensive effectue des retraits	11
3.3.2	Comment les joueurs en offensive constituent eux-mêmes un retrait par un jeu illégal	12
3.4	Interférence/obstruction	12
3.5	Balle morte	13
3.6	Buts remplis, deux retraits	13

4

REPLACEMENTS/SUBSTITUTIONS

►14◀

4.1	Remplacement stratégique	14
4.2	Remplacement pour blessure ou saignement	14

5

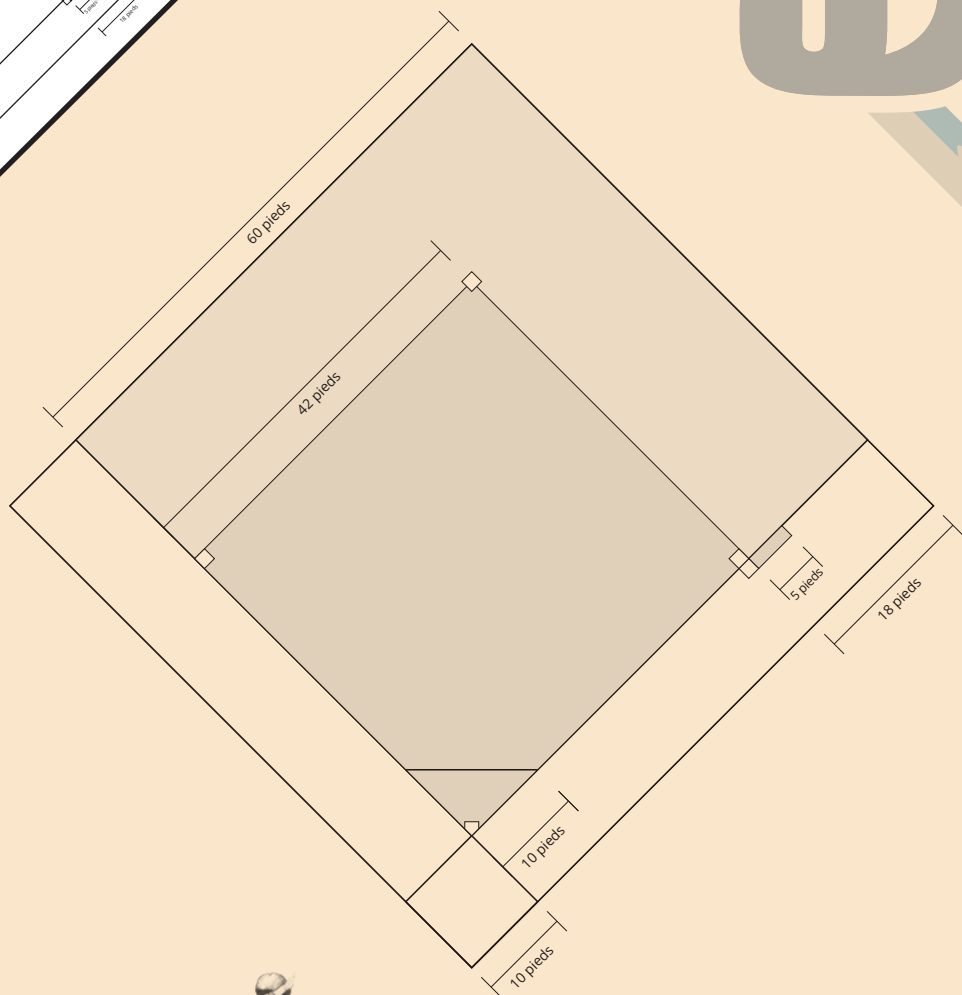
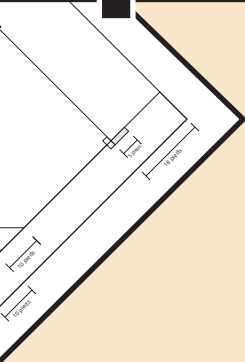
FIN DU MATCH

►15◀

5.1	Manches supplémentaires	15
5.2	Règle de la pitié ou <i>Mercy Rule</i>	15

1

TERRAIN



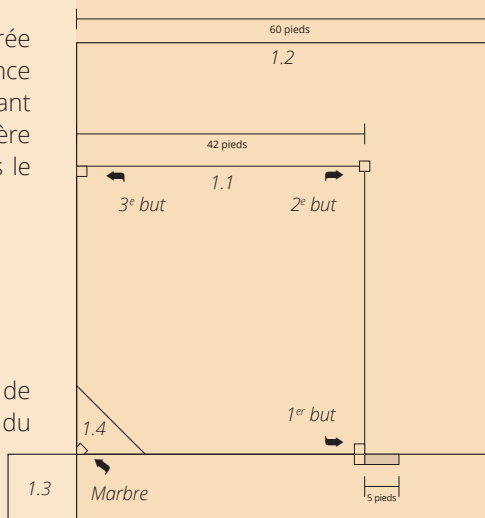
1.1 Champ intérieur

Le champ intérieur est de forme carrée avec un but à chaque coin. La distance entre ces buts est de **42 pieds**. En partant de la boîte des frappeurs située derrière le marbre, les buts sont numérotés dans le sens antihoraire :

1^{er} but ➔ 2^e but ➔ 3^e but ➔ marbre

1.2 Aire de jeu

L'aire de jeu a la forme d'un carré de **60 pieds** de côtés. L'un des angles droits du carré coïncide avec le marbre.

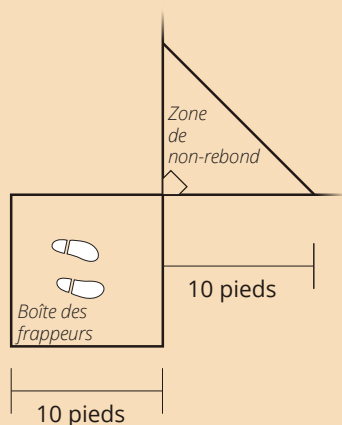


1.3 Boîte des frappeurs

La boîte des frappeurs a la forme d'un carré de **10 pieds** de côtés. Elle est placée hors de l'aire de jeu et matérialisée par l'extension des lignes de fausses balles qui se croisent au marbre.

1.4 Zone de non-rebond

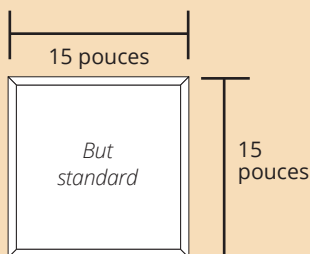
La zone de non-rebond est un triangle rectangle dont les côtés font **10 pieds** en partant de la pointe arrière du marbre.



1.5 Clôtures

La hauteur idéale des clôtures est de 3 pieds. Toutefois, chaque organisateur de championnats/tournois peut décider de délimiter le terrain différemment, comme en utilisant des murs existants ou en marquant le sol par exemple.

Dans ce cas, des règles spécifiques doivent être définies.

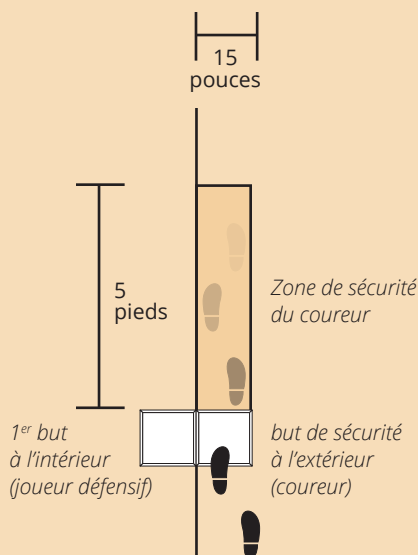


1.6 Buts

Idéalement, les buts ont une forme carré de **15 pouces** de côtés. Le 1^{er} but et le 3^e but doivent être placés à l'intérieur de l'aire de jeu avec un côté qui touche à la ligne des fausses balles. Le 2^e but est centré, et non pas à l'intérieur du carré de 40 pieds.

1.6.1 1^{er} but

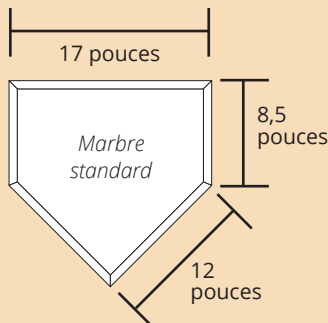
Pour éviter les collisions, le 1^{er} but est un coussin double. Ainsi, lorsqu'un jeu défensif est réalisé sur le but à l'intérieur de l'aire de jeu, le frappeur-coureur a pour objectif de toucher le but de sécurité situé à l'extérieur de la ligne des fausses balles.



1.6.2 Zone de sécurité

Le frappeur en course vers le 1^{er} but, après avoir mis la balle en jeu, doit d'abord toucher le but et, afin de conserver son immunité, rester en contact avec le but ou la zone de sécurité de **5 pieds** qui suit le but.

Si le coureur dépasse la zone de sécurité, il est à risque d'être retiré s'il est touché avec la balle, par le joueur défensif en possession de celle-ci. Le coureur doit reprendre contact avec un pied dans la zone de sécurité pour éviter tout risque de se faire retirer.



1.6.3 Marbre

Prend la forme standard d'un marbre de baseball ou softball. Il peut également prendre la forme d'un but standard.

2.1 Balle

Le Baseball5 se joue avec les balles officielles WBSC Baseball5™. Les balles sont disponibles sur la boutique en ligne de Baseball Québec.

La WBSC, qui gère le Baseball5 dans le monde, est l'instance gérant l'homologation et la distribution des licences des balles de Baseball5. **Baseball Québec et Softball Québec régissent le Baseball5 au Québec.**

Ces balles (de caoutchouc) sont souples et bondissantes.

La balle peut avoir une dimension différente selon l'environnement, le calibre des joueurs ou si le jeu prend la forme d'initiation.

ex : camps de jour avec des jeunes, écoles, etc.



2.2 Tenue de jeu

Une tenue habituelle de sport urbain est requise pour jouer au Baseball5. Baseball Québec et Softball Québec se réservent le droit de définir des spécifications adaptées à ses compétitions officielles. Ces informations figureront dans le manuel de la compétition.

Les genouillères, coudières et le ruban adhésif sur les doigts sont les seules protections autorisées.



2.3 Manche

Une manche est une division d'un match correspondant à un passage en offensive pour chaque équipe. Un match de Baseball5 comporte 5 manches.

2.4 Alignement

L'entraîneur de chaque équipe doit présenter un alignement complet à l'officiel dix (10) minutes avant le début de la rencontre. L'organisateur de la compétition peut demander la présentation d'un alignement jusqu'à trente (30) minutes avant le début d'une rencontre. En l'absence d'un entraîneur, le capitaine remplira cette fonction.

Une version de l'alignement doit être fournie à l'équipe adverse avant le début de la rencontre.

2.5 Joueurs

Le nombre de joueurs actifs par équipe est de 5. Le nombre maximum de joueurs sur une équipe est de 8 (5 actifs en jeu et 3 remplaçants). Les athlètes doivent figurer sur l'alignement avec un numéro choisi librement de 0 à 99. Le numéro doit être visible sur le maillot de l'athlète.



Aux divisions 11U (et plus jeunes), une équipe peut aligner un maximum de 6 joueurs en défensive alors que l'ordre des frappeurs peut être d'un maximum de 8 joueurs qui iront tous frapper.

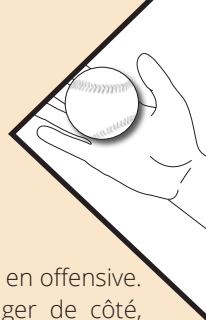
2.6 Équipes mixtes

Lors des compétitions mixtes, l'équipe en défensive doit toujours disposer d'au moins deux (2) athlètes de chaque genre présent simultanément sur le terrain. Il n'y a pas de restriction sur l'alignement offensif.



3

RÈGLES DU JEU



L'équipe locale débute le match en défensive et l'équipe visiteuse débute en offensive. Le but de l'équipe en défensive est d'effectuer 3 retraits pour changer de côté, c'est-à-dire passer à son tour en offensive.

3.1 Équipe en défensive

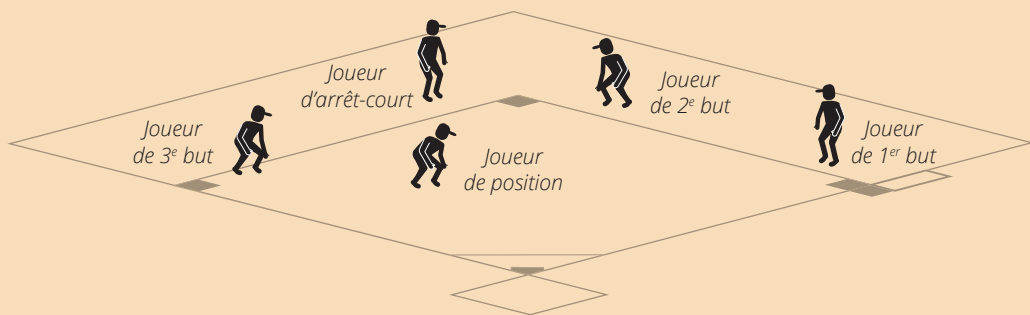
Les 5 joueurs de l'équipe en défensive doivent se trouver à l'intérieur de l'aire de jeu lorsque le frappeur met la balle en jeu.

3.1.1 Positions

Les joueurs doivent simplement être positionnés dans l'aire de jeu. Bien que non nécessaire, l'une des manières optimales est de se positionner à proximité de l'emplacement des buts.

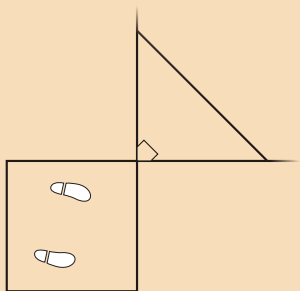
- ▶ Joueur de 1^{er} but
- ▶ Joueur de 2^e but
- ▶ Joueur de 3^e but
- ▶ Joueur d'arrêt-court
- ▶ Joueur de position

Sur l'illustration, vous pouvez voir une formation « classique ». Cependant, les joueurs peuvent changer de position avant chaque action en fonction de la tactique adoptée par l'équipe.



3.2 Équipe en offensive

L'équipe en offensive présente un ordre des frappeurs avant le début du match, avec cinq joueurs frappant dans l'ordre 1 à 5. Cet ordre des frappeurs doit être respecté tout au long du match mis à part si un joueur est remplacé. Dans ce cas, le remplaçant prend la position du joueur remplacé dans l'ordre des frappeurs initial.



3.2.1 Boîte des frappeurs

Lors de la présence en offensive, le joueur doit se trouver **entièrement dans la boîte des frappeurs** et y rester jusqu'à ce que la balle soit frappée dans le **territoire des bonnes balles** et **au-delà de la zone de non-rebond**.

3.2.2 Lever la main avant la frappe

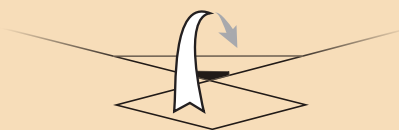
Le joueur doit lever la main avant de s'élancer pour montrer à la défensive quelle main il utilisera pour frapper la balle. Si le frappeur omet de le faire, l'arbitre annule le jeu, appelle une « balle morte », les coureurs retournent à leur place et le frappeur a droit à une reprise.

3.2.3 Frappes illégales

La balle doit être frappée **fortement** et strictement avec la paume de la main, le poing ou le poignet.

La balle doit être frappée avec suffisamment de force pour rouler jusqu'à la limite du terrain (clôture, mur, etc.). Si une balle frappée, qui n'est pas touchée par un joueur en défensive, ne se rend pas à la limite du terrain, le frappeur est automatiquement retiré.

Le premier rebond doit s'effectuer au delà de la zone de 10 pieds et/ou avant la limite au champ extérieur (clôture, mur, etc.).



Aux divisions 11U (et plus jeunes) les athlètes disposeront d'une seconde chance en cas de frappe illégale ou de frappe hors du terrain.

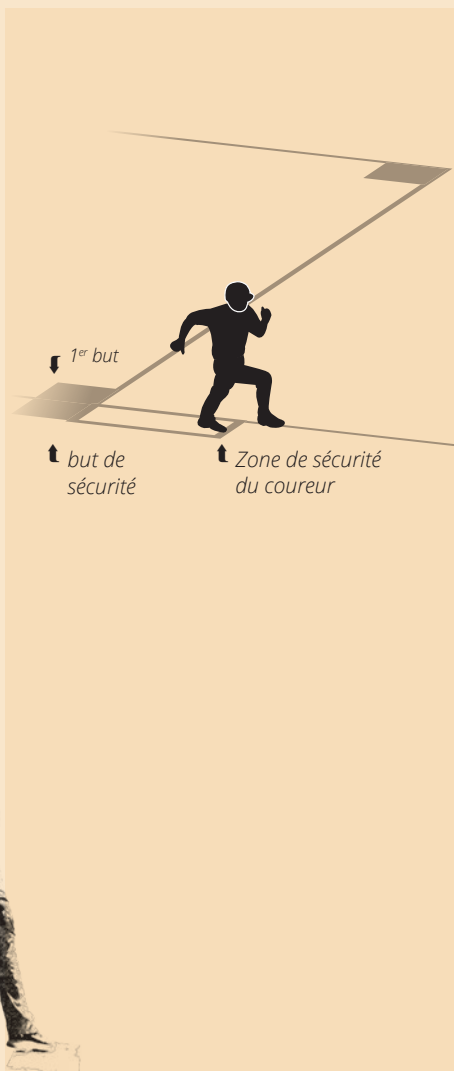
3.3 Retraits

L'équipe en défensive doit effectuer 3 retraits lors de chaque demi-manche pour changer de côté et passer en offensive.

Aux divisions 11U (et plus jeunes) une demi-manche se termine lorsque tous les frappeurs d'une équipe ont été en offensive. Le nombre de retrait n'est pas comptabilisé.

3.3.1 Comment la défensive effectue des retraits

- ▶ En touchant avec une partie de son corps, balle en main, le but sur lequel un coureur est forcé de se rendre.
- ▶ En attrapant une balle frappée avant que celle-ci ne fasse un rebond au sol.
- ▶ En touchant avec la main tenant la balle, un coureur n'étant pas sur un but.
- ▶ En touchant avec la main tenant la balle, un frappeur qui a atteint le 1^{er} but, mais qui n'a pas réussi à garder au moins un pied en contact avec la zone de sécurité au-delà du 1^{er} but (5 pieds).



3.3.2 **Comment les joueurs en offensive constituent eux-mêmes un retrait par un jeu illégal**

- ▶ En touchant une des lignes ou en mettant un pied en dehors de la boîte lors de la mise en jeu.
- ▶ En frappant une balle dans la zone des fausses balles.
- ▶ En étant atteint par une balle frappée. Notez que si le coureur est atteint en étant sur un but, il n'est pas retiré.
- ▶ En étant atteint par une balle frappée si le frappeur-coureur n'est pas sur un but.
- ▶ En ne faisant pas faire de rebond à la balle avant que celle-ci ne touche ou dépasse les clôtures. Les circuits ne sont pas permis.
- ▶ En ne respectant pas l'ordre des frappeurs et en frappant à la place d'un coéquipier.*
- ▶ En anticipant une course et en quittant le but occupé avant que la balle ne soit mise en jeu.
- ▶ En dépassant un coéquipier lors d'une course.
- ▶ En étant touché alors que deux joueurs ou plus sont sur le même but. Le premier coureur a droit au but, le coureur arrière est éliminé.
- ▶ En frappant la balle volontairement de façon à faire un amorti qui dépasse à peine la ligne de 10 pieds.
- ▶ En effectuant une glissade (il est interdit de glisser aux buts et au marbre).

* Le joueur qui se présente dans la boîte des frappeurs alors que ce n'est pas à son tour de frapper est retiré. Le jeu reprend avec le joueur correctement positionné dans l'ordre des frappeurs.

Les coureurs doivent tout faire pour éviter les collisions avec les joueurs défensifs. Si l'arbitre juge que le coureur aurait pu éviter une collision ayant eu lieu, une interférence doit être appelée. Si l'arbitre juge qu'un joueur défensif aurait pu éviter une collision ayant eu lieu, une obstruction doit être appelée.

3.4 **Interférence/obstruction**

Si l'arbitre juge qu'une interférence envers un joueur défensif ou qu'une obstruction envers un joueur offensif a été commise, il doit appliquer les pénalités prévues aux règles du baseball/softball.



3.5 **Balle morte**

- ▶ Si, après une frappe légale, la balle sort du terrain et ne peut pas être jouée par la défensive, alors le jeu s'arrête.
- ▶ Si la balle frappée sort du terrain et qu'aucun joueur défensif n'a touché la balle, chaque coureur avance vers le but suivant.*
- ▶ Si la balle frappée sort du jeu en faisant un bond par dessus la clôture dans le champ extérieur, le jeu s'arrête. Le frappeur et tous les coureurs avancent automatiquement de 2 buts.
- ▶ Si la balle frappée touche un joueur défensif et sort du terrain, chaque coureur avance vers le but suivant.*

* Pas de but supplémentaire accordé.

3.6 **Buts remplis, deux retraits**

Lors d'une situation de buts remplis et deux retraits, chaque coureur avance d'un but, le coureur au 3^e but devient frappeur et un coureur de substitution est placé au 1^{er} but. **Pour les équipes qui ne comptent que cinq joueurs**, le premier joueur à avoir été retiré dans la manche devient coureur substitut au 1^{er} but. L'ordre des frappeurs doit toujours être respecté.

Ordre de frappeur : F1 – F2 – F3 – F4 – F5 (F = frappeur)

Première manche

F1 frappe un coup sûr. F1 est au 1^{er} but, aucun retrait dans la manche, F2 se présente au marbre.

F2 frappe un coup sûr. F1 est au 2^e but, F2 au 1^{er} but, aucun retrait dans la manche. F3 se présente au marbre.

F3 frappe un coup sûr. F1 est au 3^e but, F2 au 2^e but. F3 lui est au 1^{er} but. Il n'y a aucun retrait dans la manche. F4 se présente au marbre.

F4 frappe une chandelle et est retiré. F1 est au 3^e but. F2 au 2^e but, F3 au 1^{er} but. Un seul retrait dans la manche. F5 se présente au marbre.

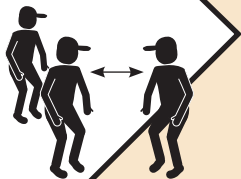
F5 est retiré, F1 est au 3^e but, F2 au 2^e but. F3 au 1^{er} but et deux retraits dans la manche. F1 devrait être le frappeur suivant, mais il est au 3^e but.

Donc, F1 se présente comme frappeur. F2 avance au 3^e but, F3 au 2^e but et F4 (premier retrait de la manche) se positionne au 1^{er} but en tant que coureur substitut.



4

REPLACEMENTS/SUBSTITUTIONS



4.1 Remplacement stratégique

Les remplacements stratégiques peuvent être opérés entre chaque manche ou chaque demi-manche. Un joueur partant peut revenir au jeu qu'une (1) seule fois après avoir été remplacé. Un joueur partant peut revenir au jeu à la place de n'importe quel autre joueur sur le terrain. Un remplaçant au début du match peut entrer qu'une (1) seule fois en jeu. Il ne peut donc pas revenir sur le terrain une fois remplacé.

4.2 Remplacement pour blessure ou saignement

À n'importe quel moment, un joueur qui se blesse peut être remplacé et, par mesure de sécurité et de santé, tout joueur qui saigne doit sortir du terrain pour être soigné. Dans ces deux situations, on doit attendre la fin de la manche pour un retour au jeu. Ces remplacements « temporaires » ne comptent pas dans le compte de retour au jeu.



Le match est terminé à la fin de la 5^e manche si une équipe a inscrit plus de points que l'adversaire. Si l'équipe locale est devant au pointage quand l'équipe visiteuse termine sa 5^e demi-manche offensive, le match est terminé et l'équipe locale gagne.

5.1 Manches supplémentaires

En cas d'égalité, les équipes doivent jouer des manches supplémentaires jusqu'à ce que l'une d'entre elles marque plus de points que son adversaire.

- ▶ La première manche supplémentaire débute avec un coureur au 1^{er} but.*
- ▶ La deuxième manche supplémentaire débute avec des coureurs au 1^{er} but et au 2^e but.*
- ▶ À compter de la troisième manche supplémentaire (et les suivantes), celle-ci débute avec des coureurs à tous les buts.*

* Les derniers frappeurs des manches précédentes seront désignés comme coureurs additionnels lors des manches supplémentaires. Il n'y a aucune modification à l'ordre des frappeurs.

Sixième manche (1^{re} manche supplémentaire)

Le dernier frappeur de la 5^e manche prendra place comme coureur au 1^{er} but.

Septième manche (2^e manche supplémentaire)

Le dernier frappeur de la 6^e manche prendra place comme coureur au 2^e but et l'avant-dernier frappeur de la 6^e manche sera coureur au 1^{er} but.



5.2 Règle de la pitié ou *Mercy Rule*

Afin d'éviter un trop gros écart de pointage, la rencontre se termine si une équipe mène au pointage :

- ▶ par 15 points d'écart ou plus après 3 manches de jeu.
- ▶ par 15 points d'écart ou plus après 2½ manches de jeu si l'équipe locale est en avance.
- ▶ par 10 points d'écart ou plus après 4 manches de jeu.
- ▶ par 10 points d'écart ou plus après 3½ manches de jeu si l'équipe locale est en avance.

Pour du matériel de BASEBALL5

ET BIEN PLUS ENCORE



BOUTIQUE.BASEBALLQUEBEC.COM/BOUTIQUE

**Boutique
en ligne
Baseball Québec**