



**RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE  
BASEBALL5  
2023-24**

**NOUVEAU**

## Table des matières

Article 1.	Catégories d'âge	3
Article 2.	Inscription des joueurs	3
Article 3.	Informations préliminaires	4
Article 4.	Remplacements/Substitutions	5
Article 5.	Terrain	5
Article 6.	Règles du Jeu	7
Article 7.	Fin du match	9
Article 8.	Éthique sportive	10
Article 9.	Classement des équipes	11
Article 10.	Récompenses	11
Article 11.	Règlements	11

## Article 1. Catégories d'âge

1.1 Les catégories d'âge sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

Secondaire	
U13	1 <sup>er</sup> octobre 2009 au 30 septembre 2011
U15	1 <sup>er</sup> octobre 2007 au 30 septembre 2009
U18	1 <sup>er</sup> juillet 2005 au 30 septembre 2007

1.1.1 Cependant, au niveau régional (D3 et D4), les étudiants-athlètes qui sont **nés entre le 1<sup>er</sup> juillet 2004 et le 30 juin 2005** seront admis à titre de J7 si les conditions suivantes sont respectées :

- Être en voie d'obtenir un D.E.S.
- Fréquenter l'établissement scolaire au secteur jeunesse de son équipe pour l'année entière.

1.1.2 Ces joueurs J7 seront éligibles pour la saison régulière et le championnat régional, mais ils ne pourront pas participer au championnat provincial.

1.2 Si une équipe ne peut respecter une catégorie d'âge (dû à la présence de joueurs trop vieux pour la catégorie d'âge), elle devra faire une demande écrite au RSEQ Outaouais avant la CDA #1. La CDA analysera la demande et prendra la décision finale à cet effet. Si elle est acceptée, elle pourra jouer hors-concours dans la ligue. Les parties ne compteront pas au classement général. En aucun cas, elle ne pourra participer aux séries éliminatoires.

## Article 2. Inscriptions des joueurs

2.1 Référez-vous à l'**article 16 ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

2.2 Le surclassement est permis selon l'**article 7 de la réglementation administrative** du RSEQ Outaouais.

## Article 3. Informations préliminaires

### 3.1 Balle

Le Baseball(5) se joue avec les balles officielles WBSC Baseball(5). Les balles sont disponibles sur la [boutique en ligne](#) de Baseball Québec.

La WBSC, qui gère le Baseball(5) dans le monde, est l'instance gérant l'homologation et la distribution des licences des balles de Baseball(5). **Baseball Québec et Softball Québec régissent le Baseball(5) au Québec.**

Ces balles (de caoutchouc) sont souples et bondissantes.

### **3.2 Tenue de jeu**

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

### **3.3 Manche**

Un match de Baseball(5) comporte 5 manches.

### **3.4 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.

### **3.5 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.

### **3.6 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.

## **Article 4. Remplacements/Substitut**

### **4.1 Remplacement stratégique**

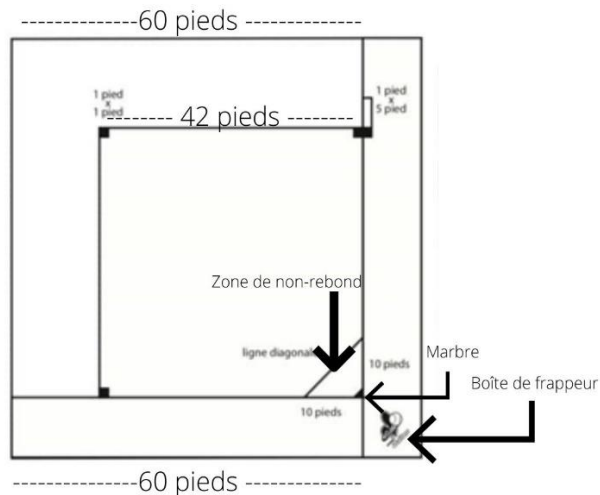
Les remplacements stratégiques peuvent être opérés entre chaque manche ou chaque demi-manche. Un joueur partant peut revenir au jeu qu'une (1) seule fois après avoir été remplacé. Un joueur partant peut revenir au jeu à la place de n'importe quel autre joueur sur le terrain. Un remplaçant au début du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

## Article 5. Terrain

### 5.1 Dimensions



### 5.2 Champ intérieur

Le champ intérieur est de forme carrée avec un but à chaque coin. La distance entre ces buts est de 42 pieds.

### 5.3 Aire de jeu

L'aire de jeu a la forme d'un carré de 60 pieds de côtés.

### 5.4 Boîte de 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.

### 5.5 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.

## 5.6 Clôture

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 et doivent être discutées avant le début de la partie avec l'arbitre.**

## 5.7 Buts

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

### 5.7.1 1<sup>er</sup> but

Pour éviter les collisions, le 1er 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.

### 5.7.2 Zone de sécurité

Le frappeur en course vers le 1er 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.

### 5.7.3 Marbre

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

## Article 6. 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.

## 6.1 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.

### 6.1.1 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<sup>er</sup> but
- Joueur de 2<sup>e</sup> but
- Joueur de 3<sup>e</sup> but
- Joueur d'arrêt-court
- Joueur de position

## 6.2 Équipes 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.

### 6.2.1 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.

### 6.2.2 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.

### 6.2.3 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.)

### **6.3 Retraits**

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

#### **6.3.1 Comment la défensive effectue des retraits**

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

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

- a) En touchant une des lignes ou en mettant un pied en dehors de la boîte lors de la mise en jeu.
- b) En frappant une balle dans la zone des fausses balles.
- c) En étant atteint par une balle frappée. Notez que si le coureur est atteint en étant sur un but, il n'est pas retiré.
- d) En étant atteint par une balle frappée si le frappeur-coureur n'est pas sur un but.
- e) 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.
- f) En ne respectant pas l'ordre des frappeurs et en frappant à la place d'un coéquipier. \*
- g) En anticipant une course et en quittant le but occupé avant que la balle ne soit mise en jeu.
- h) En dépassant un coéquipier lors d'une course.
- i) 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.
- j) En frappant la balle volontairement de façon à faire un amorti qui dépasse à peine la ligne de 10 pieds.
- k) 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.**

#### **6.4 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.

#### **6.5 Balle morte**

**6.5.1** Si, après une frappe légale, la balle sort du terrain et ne peut pas être jouée par la défensive, alors le jeu s'arrête.

**6.5.2** Si la balle frappée sort du terrain et qu'aucun joueur défensif n'a touché la balle, chaque coureur avance vers le but suivant. \*

**6.5.3** 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.

**6.5.4** Si la balle frappée touche un joueur défensif et sort du terrain, chaque coureur avance vers le but suivant. \*

**\* Pas de but supplémentaire accordé**

#### **6.6 Buts remplis, deux retraits**

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

## **Article 7. Fin du Match**

Le match est terminé à la fin de la 5e 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 5e demi-manche offensive, le match est terminé et l'équipe locale gagne.

#### **7.1 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.

**7.1.1** La première manche supplémentaire débute avec un coureur au 1er but. \*

**7.1.2** La deuxième manche supplémentaire débute avec des coureurs au 1er but et au 2e but. \*

**7.1.3** 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.**

## **7.2 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:

**7.2.1** Par 15 points d'écart ou plus après 3 manches de jeu.

**7.2.2** Par 15 points d'écart ou plus après 2½ manches de jeu si l'équipe locale est en avance.

**7.2.3** Par 10 points d'écart ou plus après 4 manches de jeu.

**7.2.4** Par 10 points d'écart ou plus après 3½ manches de jeu si l'équipe locale est en avance.

## **Article 8. Éthique Sportive**

À chaque partie, on ajoute au classement un maximum de deux points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive pour chaque équipe.

**8.1** L'équipe pourrait perdre un (1) point d'éthique dans les situations suivantes:

**8.1.1** Un joueur ou entraîneur se fait expulser du match.

**8.1.2** Un joueur ou entraîneur commet tout autre fait et geste jugé antisportif par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.

**8.1.3** Le délégué du sport étudiant dûment autorisé par l'institution peut demander, uniquement par écrit, l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive dans les cinq jours ouvrables suivants. La demande sera analysée par le RSEQ Outaouais. La décision sera finale et sans appel.

## **Article 9. Classement des équipes**

**9.1** Partie gagnée: 3 points

Partie nulle: 1 point

Partie perdue : 0 point

Partie forfait: 0 point et l'équipe perd 0 à 10

- 9.2** Une équipe perd la rencontre par forfait si, 15 minutes après l'heure du début de la rencontre, elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter le nombre minimum de joueurs. Référez-vous à **l'article 18 DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 9.3** Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :

1	PTS Eth • Points d'éthique	Tous les matchs
2	V • Victoires	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
3	PC • Points contre	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
4	PP • Points pour	Les matchs entre les équipes en égalité et départagées
5	PC • Points contre	Tous les matchs
6	PP • Points pour	Tous les matchs

## Article 10. Récompenses

- 10.1** Aucune récompense pour le moment.

## Article 11. Règlements

- 11.1** Les règlement officiels de baseball(5) sont ceux de Baseball Québec.
- 11.2** Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 11.3** Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.