



Association du baseball mineur de Rouyn-Noranda

Règlements saison régulière - Catégorie Recrue (7-8 ans)

1. La partie se déroule sur quatre (4) manches de jeu subdivisée comme suit :
 - Deux (2) manches sur « tee » avec un receveur. Tous les joueurs vont au bâton pour les deux (2) premières manches, mais l'équipe ne peut faire plus de quatre (4) points par manche.
 - Deux (2) manches la balle en mouvement avec un « entraîneur-lanceur » et receveur. La règle des trois retraits s'applique pour les deux (2) dernières manches.
 - Pour les 2 premières manches, chaque équipe doit envoyer le même nombre de joueurs au bâton. Si une équipe est plus nombreuse que l'autre, elle devra envoyer le même nombre de joueur au bâton. La manche suivante, on poursuit l'alignement après le dernier frappeur ayant été au bâton.
 - Lorsque le dernier frappeur est au bâton, la même règle que lors d'un dernier retrait s'applique. C'est-à-dire que si un point est marqué et qu'un retrait est fait sur le même jeu, c'est à l'arbitre de déterminer si le point sera bon ou non.
 - Pour la troisième (3^e) manche, si l'équipe en offensive fait 4 points, la demi-manche est terminée et l'équipe adverse se présente au bâton.
 - Pour la dernière manche (4^e), une limite de 10 points est établie. L'arbitre l'annoncera comme la manche ouverte.
 - Si l'équipe receveur gagne, elle ira tout de même au bâton jusqu'à ce qu'elle ait 3 retraits ou que chaque joueur soit allé une fois au bâton.
2. Après 1h45 de jeu, même si la partie n'est pas rendu à la 4^e manche, l'arbitre annoncera la dernière manche ouverte.
3. Chaque joueur a cinq (5) essais pour frapper la balle sur le « tee » et obtient cinq (5) lancers de l'entraîneur-lanceur. Les fausses balles comptent pour un essai.
4. Si le dernier lancer est frappé fausse balle, le joueur peut se reprendre jusqu'à ce qu'il la mette en jeu ou s'élançe sans contact.
5. Pour les manches 3 et 4, l'adulte doit lancer par-dessus, à moins d'avoir un enfant qui a vraiment de la difficulté et uniquement en début d'année.

Règlements Recrue (7-8 ans) (Suite)

6. Une zone limite formant un demi-cercle de 10 pieds près du marbre délimite si la balle est bonne ou non. L'arbitre annoncera si c'est une bonne ou mauvaise balle si elle est trop près du Tee.
7. Seuls les joueurs inscrits sur la feuille d'alignement prennent part à la partie.
8. Le frappeur **ne se rend qu'au premier but** sur une balle frappée et les joueurs sur les buts n'avancent que d'un but seulement, qu'il y ait erreur ou non.
9. Une balle frappée en ballon à l'extérieur de l'avant-champ, peut devenir un double au risque du coureur.
10. Le coureur doit maintenir contact avec le but jusqu'à ce que la balle soit frappée par le frappeur (aucun « lead off »).
11. S'il y a Lead Off, tous les coureurs doivent reprendre leur but et le frappeur retourne au bâton.
12. En position défensive, deux (2) joueurs maximum prennent position près du monticule. Les autres joueurs se placent derrière la ligne des buts.
13. Aucun joueur ne pourra jouer plus de 2 manches à une même position.
14. Tous les joueurs doivent faire au moins une manche par semaine au champ extérieur, si les deux parties sont jouées.
15. L'entraîneur peut être sur le terrain, mais lorsque le jeu est en cours, il doit se trouver derrière la ligne des buts.
16. Une équipe peut prendre un joueur de catégorie inférieure. Il devra obligatoirement jouer au champ extérieur, porter le costume de son équipe originale et être indiqué LR sur la feuille d'alignement.
17. La distance des buts est de 60 pieds.
18. Seul l'arbitre peut remettre une partie pour mauvaise température. La partie sera reprise selon la décision du comité organisateur. Les équipes doivent se présenter au terrain, peu importe la température.
19. Les jugements de l'arbitre sont sans appel.
20. Aucun protêt ne sera accepté.
21. Faire rapport des accidents ou blessures aux responsables.
22. Toutes les équipes s'engagent à participer aux 2 tournois (Ouverture et fermeture).