



# 6 contre 6 Atome B

## ***OBJECTIF DU PROGRAMME***

Le **6 contre 6** se veut un programme structuré d'initiation au baseball qui permettra au joueur (se) **ATOME B** de progresser tout au long de la saison. Ce programme fût également conçu pour faire en sorte que le joueur soit en mouvement constant et qu'il aît du plaisir en même temps qu'il accroît son apprentissage du baseball. L'intérêt du joueur sera constamment gardé.

De par sa simplicité, ce programme fait en sorte qu'il est facile à utiliser et à gérer par les entraîneurs impliqués. Les règles du jeu et toutes les pratiques y sont clairement définies. Il sera plus facile pour l'entraîneur de conserver l'intérêt du joueur.

Le **6 contre 6** est très simple à organiser et ses coûts d'opération sont peu élevés au niveau de l'équipement et de la gestion.

Tout au cours du programme, les joueurs et joueuses apprendront les cinq principes fondamentaux du baseball soit, *le frapper, le lancer, l'attraper, la course et le jeu défensif*. Les positions défensives seront expliquées et pratiquées durant cette période.

## ***ÉQUIPEMENT REQUIS***

- Trois buts,
- Un lance-balle et un T-Ball,
- Des balles,
- Casques de frappeur,
- Des bâtons,
- Le matériel servant aux éducatifs

## ***BREF APERCU DU JEU ET DÉROULEMENT DE LA PARTIE***

Il faut un minimum de 6 joueurs durant la partie pour chacune des équipes. Nous recommandons toutefois que le nombre de joueurs au sein d'une équipe soit limité à neuf (9) joueurs.

### ***Défensive :***

Les six (6) joueurs défensifs prennent leur position sur le terrain. Les positions des joueurs sur le terrain sont:

- **Un maximum de deux (2) joueurs à la position de lanceur, et,**
- **les autres joueurs placés à l'intérieur du territoire des bonnes balles.**

***Note : On permet la présence d'un (1) entraîneur de l'équipe défensive sur le terrain, ce dernier étant placé derrière les joueurs en défensive.***

Il n'y a pas de joueur à la position de receveur. Lorsqu'un jeu sera effectué au marbre, tout joueur défensif pourra effectuer un retrait à cette position. Les balles provenant du lance-balles pourront être laissés derrière le marbre (dans le fond de l'arrêt-balle) et ensuite être remis à l'opérateur du lance-balle au terme de la présence du frappeur.

### ***Offensive :***

Six frappeurs de l'équipe offensive se présenteront au bâton dans le cours d'une demi-manche, sans égard au nombre de retrait effectué dans cette même manche. **Aux fins du mode de pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6<sup>e</sup> frappeur s'amène au bâton.**

### ***Mode de pointage :***

L'offensive marquera des points à chaque fois que ses joueurs croiseront le marbre.

### ***Rotation :***

Après une manche complète de jeux, on fait une rotation des joueurs sur le terrain de baseball de sorte qu'un joueur ne peut être inactif consécutivement pour plus d'une manche.

### ***Durée de la partie :***

Toutes les parties sont de six manches à finir si le temps et la température le permettent. Cependant, trois manches et demie (3 ½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite. La règle des 10 points d'écart est en application.

## ***CONFIGURATION DU TERRAIN***

Pour lancer la balle, on utilise un lance-balle, placé à 44 pieds du marbre. Il doit être réglé à la vitesse décrite à l'article 105.2.3 (vitesse du lance-balle). La règle du nombre de lancers (3), des 2 élans sur le t-ball ainsi que celle éliminant la possibilité de retrait sur 3 prises seront évidemment en application (article 105.4.3 – nombre de lancers).

Un cercle de 18 pieds de diamètre doit être tracé au monticule. Les joueurs évoluant à cette position doivent être positionnés derrière la ligne imaginaire du lance-balle et avoir un pied à l'intérieur du cercle.

Les règles de jeu décrites à l'article 105.6.3 (fin du jeu après un coup frappé) sont en opération.

## Les autres points saillants du **6 contre 6** sont:

- Les équipes doivent avoir au moins 6 joueurs;
- Une équipe n'a pas besoin d'avoir le même nombre de joueurs total que l'équipe adverse;
- La clé du jeu est de faire en sorte qu'il y ait moins de temps mort que dans une partie de baseball conventionnel avec 9 joueurs sur le terrain. Dès que la balle est frappée, tout le monde bouge sur le terrain;

### **Exemple de rotation offensive et défensive**

L'équipe A (visiteur) possède 9 joueurs et l'équipe B (receveur) possède 8 joueurs.

Tous les joueurs sont inscrits dans l'ordre des frappeurs et demeurent au même rang tout au long de la partie.

#### **Début de la première manche :**

##### Offensive :

L'équipe A enverra ses 6 premiers frappeurs de son alignement offensif au bâton.

##### Défensive :

L'équipe B enverra ses 6 premiers joueurs de son alignement offensif en défensive.

#### **Fin de la première manche :**

##### Offensive :

L'équipe B enverra ses frappeurs 7 à 8 ainsi que ses frappeurs 1 à 4 de son alignement offensif au bâton.

##### Défensive :

L'équipe A enverra ses joueurs 7 à 9 ainsi que les joueurs 1 à 3 de son alignement offensif en défensive.

### **ROTATION**

#### **Début de la deuxième manche :**

##### Offensive :

L'équipe A enverra ses frappeurs 7 à 9 ainsi que les frappeurs 1 à 3 de son alignement offensif au bâton.

##### Défensive :

L'équipe B enverra ses joueurs 7 à 8 ainsi que les joueurs 1 à 4 de son alignement offensif en défensive.

#### **Fin de la deuxième manche :**

##### Offensive :

L'équipe B enverra ses frappeurs 5 à 8 ainsi que ses frappeurs 1 et 2 de son alignement offensif au bâton.

##### Défensive :

L'équipe A enverra ses joueurs 4 à 9 de son alignement offensif en défensive.

*Et ainsi de suite...*

## 105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION ATOME B

### 105.2 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

#### 105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES

La distance entre le marbre et le lance-balles est approximativement de quarante-quatre (44) pieds ou 13,41 mètres.

#### 105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES

##### Atome B :

Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 32 et 34 MPH.

Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 37 et 39 MPH.

Tenant compte que l'intention est d'obtenir des balles frappées, les entraîneurs impliqués doivent être en accord avec la vitesse de la machine utilisée s'il y a quelques problèmes techniques.

#### 105.2.3 – TERRITOIRE DES FAUSSE-BALLES

Un rayon de dix (10) pieds à partir de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les deux lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée provenant du lance-balle ou du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce territoire est considéré « fausse-balle ».

#### 105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR

Un cercle de dix-huit (18) pieds (5,56 mètres) de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur.

#### 105.2.5 - LANCE-BALLES

Le lance-balles peut être opéré par un adulte, un entraîneur ou un arbitre.

### 105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE

#### 105.3.1 - JOUEURS

En tout temps, six (6) joueurs doivent se retrouver à la défensive; **un maximum de 2 joueurs à la position de lanceur et les autres joueurs placés à l'intérieur du territoire des bonnes balles.**

**On permet la présence d'un (1) entraîneur sur le terrain, ce dernier étant placé derrière les joueurs en défensive. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.**

#### 105.3.2 - LANCEUR

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

#### 105.3.4 - SUBSTITUT ET ROTATION

Les autres 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 pendant plus d'une manche.

### 105.4 - OFFENSIVE

#### 105.4.1 - ALIGNEMENT DES FRAPPEURS

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

- i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;
- ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
- iii) si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec un nouveau compte;
- iv) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait.

#### 105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE

Une demi-manche offensive se termine lorsque les six (6) frappeurs se sont présentés au bâton. **Aux fins du mode de pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6<sup>e</sup> frappeur s'amène au bâton.**

#### 105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS

##### Mauvais lancer :

L'arbitre peut, déclarer un mauvais lancer du lance-balles si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint ou s'il s'élance alors que l'arbitre appelle un mauvais lancer, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

##### Atome B :

La règle du retrait sur trois (3) prises n'est pas en application.

Tous les joueurs reçoivent un maximum de trois (3) lancers du lance-balle. À partir du troisième lancer, toute fausse-balle entraînera un autre lancer du lance-balle.

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.

Le frappeur peut prendre jusqu'à 2 élan sur le t-ball. Le frappeur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle lors de son deuxième élan.

### 105.5 - DURÉE DE LA PARTIE

Toutes les parties sont de six manches à finir si le temps et la température le permettent. Cependant, trois manches et demie (3 ½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

### 105.6 - RÈGLES DE JEU

#### 105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS

Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but et la balle est morte.

#### 105.6.2 - VOL DE BUT

Le vol de but n'est pas permis.

#### 105.6.3 - FIN DU JEU APRÈS UN COUP FRAPPÉ

- Sur un coup frappé au champ extérieur : lorsque la balle revient à l'intérieur du losange (limite des buts) et est en possession d'un joueur défensif, les coureurs peuvent se rendre **uniquement** 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.

#### 105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE

Lorsqu'une balle frappée 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.

#### 105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE

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

#### 105.6.6 - COUP RETENU

Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.