



DÉFI SPORTIF
ALTERGO

BASEBALL
Défi sportif AlterGo 2026
Règlements des sports scolaires



Table des matières

1. Présentation et objectif du jeu	4
2. Inscription.....	4
2.1 Plateforme d'inscription.....	4
2.2 Modalité d'inscription	4
3. Les équipes.....	5
4. Classement et divisions.....	6
5. Division A (uniquement pour les athlètes au niveau secondaire)	7
5.1 Règles générales de la division A.....	7
5.2 Lancer.....	8
5.3 Receveur	8
5.4 Contact malicieux	9
5.5 Rôle défensif.....	9
5.6 Règlement du copain	10
5.7 Manches.....	10
5.8 Fausses balles	10
5.9 Pauses	10
5.10 Conditions météorologiques.....	10
5.11 Terrain	11
6. Division B.....	11
6.1 Règles générales de la division B	11
6.2 Lancer.....	13
6.3 Receveur	13
6.4 Frappeur	13
6.5 Contact malicieux	14
6.6 Rôle défensif.....	14
6.7 Règlement du copain	15
6.8 Manches.....	15
6.9 Fausses balles	15
6.10 Pauses	15

6.11	Conditions météorologiques.....	15
6.12	Terrain	16
7.	Division C.....	16
7.1	Règles générales de la division C	16
7.2	Lancer.....	18
7.5	Contact malicieux	19
7.6	Rôle défensif.....	19
7.7	Règlement du copain	19
7.8	Manches.....	20
7.9	Fausses balles	20
7.10	Pauses	20
7.11	Conditions météorologiques.....	20
7.12	Terrain	20
8.	Équipement et matériel.....	23
8.1	Équipement obligatoire pour les joueurs	23
8.2	Équipement pour les parties.....	23
8.3	Lieu des parties	23
8.4	Exemple positionnement	24

1. Présentation et objectifs du sport

Le baseball est un jeu entre deux équipes composées chacune de six (6) joueurs pour toute catégorie sous la direction d'un gérant.

Il est disputé sur un terrain clos selon les présentes règles de jeu et sous l'autorité d'un ou plusieurs arbitres.

Chaque équipe a pour but de gagner le match en marquant plus de points que son adversaire. L'équipe gagnante est celle qui en conformité des présentes règles de jeu, marque le plus grand nombre de points durant un match règlementaire.

La présence et l'encouragement des spectateurs sont encouragés pourvu que cela soit fait dans le respect des arbitres et des athlètes.

2. Inscription

2.1 Plateforme d'inscription

Les inscriptions doivent se faire via la [plateforme d'inscription](#). Chaque établissement est responsable de ses inscriptions.

2.2 Modalité d'inscription

Chaque établissement peut inscrire un **nombre limité d'athlètes**. Se référer au tableau ci-dessous pour les détails.

3. Les équipes

CARACTÉRISTIQUES DES ÉQUIPES POUR LE BASEBALL

NIVEAU	TERRAIN	NOMBRE DE JOUEURS SUR LE TERRAIN	DIVISION	NOMBRE DE JOUEURS MAXIMUM/ÉQUIPE	NOMBRE MAXIMUM D'ÉQUIPES/DIVISION
Primaire	Extérieur	6 joueurs	B-C	9 joueurs	6 équipes
Secondaire	Extérieur	6 joueurs	A B C	9 joueurs	6 équipes

Les équipes peuvent être mixtes.

4. Classement et divisions

Les divisions sont déterminées selon les inscriptions, le nombre d'équipes ainsi que les résultats de l'année précédente.

- Si une équipe est mal classée, elle sera disqualifiée. Un match amical sans pointage pourra alors avoir lieu. La victoire sera accordée à l'équipe bien classée. Le pointage de 3-0 lui sera attribué.
- **À noter qu'on donnera le titre de « copains » aux accompagnateurs qui seront sur le terrain avec les athlètes.** Ces derniers peuvent guider les actions des joueurs, mais ne peuvent intervenir de façon directe.

DIVISION	A	B	C
Primaire		X	X
Secondaire	X	X	X

5. Division A (uniquement pour les athlètes au niveau secondaire)

Catégorie pour les athlètes autonomes (sans accompagnateur sur le terrain). Cette catégorie jouera selon les mêmes règlements que le baseball non adapté.

Une équipe est tenue de respecter un temps de jeu équitable pour tous ses joueurs. Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir été sur le banc au moins une fois lors d'une partie. Les présences sur le jeu seront notées. L'équipe du Défi sportif AlterGo aura le droit de disqualifier une équipe qui ne respecte pas cette règle. Après un avertissement, l'équipe perdra donc la partie en cours.

5.1 Règles générales de la division A

- Un retrait peut être complété. Par contre, il ne doit pas y avoir contact avec le coureur pour retirer celui-ci. Si le joueur défensif est en contact avec le coussin et à la balle en sa possession avant que le joueur adverse touche une base, ce dernier est retiré.
- Les joueurs qui prennent place sur le banc pour la première manche se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la deuxième manche.
- Lorsqu'on s'élance sur le tee, l'athlète peut courir qu'une seule base.
- Si le sixième frappeur frappe un circuit, tout le point compte.
- Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.
- Un coureur peut laisser sa base seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur doit retourner à sa base.
- Le vol de base n'est pas permis.
- La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.
- Deuxième jeu (double jeu) interdit.
- Fin d'un jeu frappé, on détermine à l'avance l'ordre des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle. Alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (le champ intérieur est délimité par les lignes des 1^{ers}, 2^e, et 3^e base) ou déterminé par l'arbitre (ligne pointillée). À partir de ce moment, les coureurs peuvent se rendre uniquement à la base suivante, à leurs risques. S'il y a faute, le jeu tombe mort, les joueurs doivent retourner à leur dernière base atteinte.
- Aucun entraîneur n'est permis sur le terrain à la défensive.
- Une demi-manche se termine :
 - dès le 3^e retrait ;

- si l'équipe au bâton a fait 5 points ;
- après 6 frappeurs : on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6^e frappeur s'amène au bâton. Il y a alors changement de rôle pour les équipes.

5.2 Lancer

- Les lancers aux frappeurs doivent être effectués sous la hanche.
- Le lanceur désigné doit être un entraîneur désigné par l'équipe au bâton.
- **Mauvais lancer** : l'arbitre peut déclarer un mauvais lancer du lanceur 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, le lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

5.3 Receveur

Le receveur désigné sera un bénévole du Défi sportif AlterGo : son rôle est uniquement de retourner la balle au lanceur et placer le tee.

Frappeur

- Si une équipe arrive avec 6 joueurs, à la première manche on frappe dans l'ordre de l'alignement, à la deuxième manche on commence à frapper par le deuxième joueur de l'alignement.
- On respecte l'ordre de l'alignement pour la durée de la partie. Deux copies seront imprimées.
- L'intervenant responsable des athlètes devra préétablir la liste des frappeurs pour chacune des manches et la remettre au responsable de la compétition avant chacune de ses parties.
- Une feuille d'alignement est obligatoire et doit être faite en deux copies 15 minutes avant chaque rencontre.
- Le coureur ne doit pas toucher au marbre après avoir complété un tour des bases. Il doit simplement dépasser la ligne tracée au sol derrière le marbre (alignée avec la 1^{re} base).

5.4 Contact malicieux

Le contact est considéré malicieux si :

- 1) Le coureur pouvait éviter le joueur défensif pour se rendre aux bases.
Ou
- 2) Le coureur a volontairement empêché un joueur défensif de se rendre à la balle.

Lors d'une telle situation, la balle est morte et tous les coureurs doivent retourner à la dernière base occupée de façon règlementaire au moment du contact.

- Les coureurs doivent obligatoirement tenter d'éviter de faire contact avec les joueurs défensifs. Un joueur qui rentre malicieusement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé (suspension automatique) ; qu'il soit déclaré sauf ou retiré. Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur défensif ou offensif. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact pouvait être évité ou non.

5.5 Rôle défensif

Les substituts qui prennent place au banc pour la première manche se joignent à la partie sur une base rotative dès la 2^e manche. Un joueur ne peut être inactif plus d'une manche.

- Si le joueur défensif bloque le sentier pour se rendre à la base sans avoir possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est alors déclaré sauf et la balle est une balle morte à retardement. Si le coureur rentre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais est néanmoins expulsé, et la balle est morte.
- En tout temps, 6 joueurs doivent prendre position en défensive. 3 options sont permises :
 - Option A : 2 lanceurs et 4 joueurs d'avant-champ
 - Option B : 2 lanceurs, 3 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur
 - Option C : 1 lanceur, 4 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur

5.6 Règlement du copain

- Règlement du copain dans un rôle défensif : celui-ci peut diriger ses athlètes et si nécessaire, récupérer les balles au sol lorsque celles-ci ont fait contact et que les athlètes sont incapables de les récupérer par leurs propres moyens.
- Règlement du copain dans un rôle offensif : celui-ci peut suivre et diriger ses coureurs le long des lignes séparant les 1^{re} et 3^e bases du marbre. Il peut aussi aider à la frappe lorsque nécessaire.

5.7 Manches

- Une partie de division A est de 3 manches complètes.
- Les athlètes ont 1 minute entre chaque demi-manche pour être prêts à reprendre le jeu.

5.8 Fausses balles

Un rayon de 5 pieds de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 lignes de fausse balle doit être tracé. Une balle frappée qui s'immobilise ou est touchée dans ce rayon est considérée fausse balle.

Note : Une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de pieds est considérée « bonne balle ».

5.9 Pauses

Dans le cas de circonstances exceptionnelles, les organisateurs peuvent modifier le temps des pauses et des parties.

5.10 Conditions météorologiques

- En cas de pluie ou de mauvaises conditions météorologiques, la partie est suspendue par le superviseur de la compétition. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le superviseur de la compétition.
- Toute détérioration des conditions météorologiques (orages ou vents violents) doit obliger les arbitres à consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie. La décision finale revient toutefois aux arbitres de la partie, qui ont comme objectif principal la sécurité de tous les intervenants de la partie.

5.11 Terrain

- Les parties se jouent sur un terrain de balle-molle régulier.
- La distance entre les bases est de 60 pieds (18,29 mètres).
- La distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 30 pieds (9,14 mètres).
- La clôture des champs extérieurs (milieu) est idéalement à 154 pieds (46 mètres) de la pointe du marbre si le terrain le permet.
- La clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 121 pieds (37 mètres) de la pointe du marbre si le terrain le permet.
- La zone de lancer du lanceur désigné (adulte) est située de 5 à 15 pieds du marbre, alignée entre le marbre et la plaque de lanceur.

6. Division B

Catégorie pour athlètes autonomes dans leurs actions avec 3 accompagnateurs pour diriger la défensive de manière verbale.

Une équipe est tenue de respecter un temps de jeu équitable pour tous ses joueurs. Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir été sur le banc au moins une fois lors d'une partie. Les présences sur le jeu seront notées l'équipe du Défi sportif AlterGo aura le droit de disqualifier une équipe qui ne respecte pas cette règle. Après un avertissement, l'équipe perdra donc la partie en cours.

6.1 Règles générales de la division B

- Un retrait peut être complété. Par contre, il ne doit pas y avoir contact avec le coureur pour retirer celui-ci. Si le joueur défensif est en contact avec le coussin et à la balle en sa possession avant que le joueur adverse touche la base, ce dernier est retiré.
- Les joueurs qui prennent place sur le banc pour la première manche se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la deuxième manche.
- Lorsqu'on s'élance sur le tee, on peut courir à leur risque qu'une seule base.
- Si le sixième frappeur frappe un circuit, tout le point compte.
- Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.
- Un coureur peut laisser sa base seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur doit retourner à sa base.
- Le vol de base n'est pas permis.

- La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.
- Deuxième jeu (double jeu) interdit.
- Un retrait peut être complété (dans cette division on peut comptabiliser 6 retraits). Par contre, la rotation des 6 joueurs prévus sera complétée à chaque manche, peu importe le nombre d'athlètes retirés.
- Une demi-manche se termine si l'équipe au bâton a fait 5 points, ou 6 frappeurs, aux fins du pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6^e frappeur s'amène au bâton. Il y a alors changement de rôle pour les équipes.
- Lorsque la balle est lancée en direction du coussin vers lequel un coureur adverse se dirige, dès qu'elle dépasse le joueur défensif qui se trouve à la base, le jeu tombe mort.
- Le coussin double (« safe base »), est utilisé à toutes les bases. Si une balle frappée touche la partie blanche, elle est considérée en jeu. La partie orange n'est pas considérée en jeu (1^{re} et 3^e bases) aux fins des règles de bonnes et fausses balles. Dans tous les cas, le coureur doit utiliser la partie orange des coussins.
- Si le joueur défensif attrape ou touche la balle avec son gant avant l'arrivée du coureur, celui-ci est retiré. Si le lancer est hors cible, le coureur est donc automatiquement sauf, mais il ne peut se diriger vers la prochaine base à moins d'avoir contourné le coussin avant l'arrivée de la balle.
- Fin d'un jeu frappé, on détermine à l'avance l'ordre des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle. Alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (le champ intérieur est délimité par les lignes des 1^{ers}, 2^e, et 3^e base) ou déterminé par l'arbitre (ligne pointillée). À partir de ce moment, les coureurs peuvent se rendre uniquement à la base suivante, à leurs risques. S'il y a faute, le jeu tombe mort, les joueurs doivent retourner à leur dernière base atteinte.
- La règle du retrait sur 3 prises n'est pas applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers du lanceur. À partir du 3^e lancer, toute fausse balle entraînera un lancer supplémentaire du lanceur. Si le joueur ne peut mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élance à partir d'un tee. Le frappeur peut prendre un maximum de 2 élans sur le tee. Celui-ci est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse balle lors de son 2^e élan.
- On permet la présence d'un ou plusieurs entraîneurs de l'équipe en défensive sur le terrain ; ces derniers étant placés derrière les joueurs en défensive. L'équipe au bâton doit, de son côté, désigner un lanceur. Si un entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relai, la balle demeure en jeu.

- Une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 6 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent en offensive, lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer 5 joueurs à la défensive, l'équipe doit déclarer forfait.

6.2 Lancer

- Un joueur en défensive doit obligatoirement être placé derrière le lanceur désigné (entraîneur) pour jouer le rôle défensif du lanceur.
- Les lancers aux frappeurs doivent être effectués sous la hanche.
- Le lanceur désigné doit être un entraîneur désigné par l'équipe au bâton.
- Le lanceur désigné devra se retirer de la surface de jeu pour que l'arbitre puisse placer le tee lorsque le frappeur rate son 3^e élan.
- **Mauvais lancer** : l'arbitre peut déclarer un mauvais lancer du lanceur 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, le lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

6.3 Receveur

Le receveur désigné sera un bénévole du Défi sportif AlterGo. Son rôle est uniquement de retourner la balle au lanceur et placer le tee.

6.4 Frappeur

- Si une équipe arrive avec 6 joueurs : à la première manche on frappe dans l'ordre de l'alignement, à la deuxième manche on commence à frapper par le deuxième joueur de l'alignement.
- On respecte l'ordre de l'alignement pour la durée de la partie. Deux copies seront émises.
- L'intervenant responsable des athlètes devra préétablir la liste des frappeurs pour chacune des manches et le remettre au responsable de la compétition avant chacune de ses parties.
- Une feuille d'alignement est obligatoire et doit être faite en deux copies 15 minutes avant chaque rencontre.
- Le coureur ne doit pas toucher au marbre après avoir complété un tour des bases. Il doit simplement dépasser la ligne tracée au sol derrière le marbre (alignée avec la 1^{re} base).

6.5 Contact malicieux

Le contact est considéré malicieux si :

- 1) Le coureur pouvait éviter le joueur défensif pour se rendre à la base.
- Ou
- 2) Le coureur a volontairement empêché un joueur défensif de se rendre à la balle.

Lors d'une telle situation, la balle est morte et tous les coureurs doivent retourner à la dernière base occupée de façon réglementaire au moment du contact.

- Les coureurs doivent obligatoirement tenter d'éviter de faire contact avec les joueurs défensifs. Un joueur qui rentre malicieusement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé (suspension automatique) ; qu'il soit déclaré sauf ou retiré. Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur défensif ou offensif. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact pouvait être évité ou non.

6.6 Rôle défensif

Les substituts qui prennent place au banc pour la première manche se joignent à la partie sur une base rotative dès la 2^e manche. Un joueur ne peut être inactif plus d'une manche.

Si le joueur défensif bloque le sentier pour se rendre à la base sans avoir possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est alors déclaré sauf et la balle est une balle morte à retardement. Si le coureur rentre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais est néanmoins expulsé, et la balle est morte.

En tout temps, 6 joueurs doivent prendre position en défensive, on permet ces trois options :

- **Option A : 2 lanceurs et 4 joueurs d'avant-champ**
- **Option B : 2 lanceurs, 3 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur**
- **Option C : 1 lanceur, 4 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur**

6.7 Règlement du copain

- Règlement du copain dans un rôle défensif : celui-ci peut diriger ses athlètes et si nécessaire, récupérer les balles au sol lorsque celles-ci ont fait contact et que les athlètes sont incapables de les récupérer par leurs propres moyens.
- Règlement du copain dans un rôle offensif : celui-ci peut suivre et diriger ses coureurs le long des lignes séparant les 1^{re} et 3^e bases du marbre. Il peut aussi aider à la frappe lorsque nécessaire.

6.8 Manches

- Une partie de division B a une durée de 2 manches complètes.
- Les athlètes ont 1 minute entre chaque demi-manche pour être prêts à reprendre le jeu.

6.9 Fausses balles

Un rayon de 5 pieds de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 lignes de fausse balle doit être tracé. Une balle frappée qui s'immobilise ou est touchée dans ce rayon est considérée fausse balle.

Note : une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de pieds est considérée « bonne balle ».

6.10 Pauses

Dans le cas de circonstances exceptionnelles, les organisateurs peuvent modifier le temps des pauses et des parties.

6.11 Conditions météorologiques

- En cas de pluie ou de mauvaises conditions météorologiques, la partie est suspendue par le superviseur de la compétition. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le superviseur de la compétition.
- Toute détérioration des conditions météorologiques (orages ou vents violents) doit obliger les arbitres à consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie. La décision finale revient toutefois aux arbitres de la partie, qui ont comme objectif principal la sécurité de tous les intervenants de la partie.

6.12 Terrain

- Les parties se jouent sur un terrain de balle-molle régulier.
- La distance entre les bases est de 60 pieds (18,29 mètres).
- La distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 30 pieds (9,14 mètres).
- La clôture des champs extérieurs (milieu) est idéalement à 154 pieds (46 mètres) de la pointe du marbre si le terrain le permet.
- La clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 121 pieds (37 mètres) de la pointe du marbre si le terrain le permet.
- La zone de lancer du lanceur désigné (adulte) est située de 5 à 15 pieds du marbre, alignée entre le marbre et la plaque de lanceur.

7. Division C

Catégorie sans retrait. Les athlètes ont droit à un copain chacun. Les athlètes de cette catégorie n'ont généralement pas les capacités physiques et/ou intellectuelles pour jouer selon les règlements réguliers du baseball. Des adaptations supplémentaires seront ajoutées dans cette catégorie. Veuillez bien lire les règlements.

Une équipe est tenue de respecter un temps de jeu équitable pour tous ses joueurs. Tous les joueurs d'une équipe doivent avoir été sur le banc au moins une fois lors d'une partie. Les présences sur le jeu seront notées. L'équipe du Défi sportif AlterGo aura le droit de disqualifier une équipe qui ne respecte pas cette règle. Après un avertissement, l'équipe perdra donc la partie en cours.

7.1 Règles générales de la division C

Nouveauté :

- Des buts de hockey seront placés aux première et troisième bases.
- À la suite d'une frappe d'un joueur offensif, ce dernier doit courir vers les bases. La défense doit prendre possession de la balle et se rendre ou lancer dans l'un des buts de hockey. Il peut soit la lancer dans le but de hockey, soit la porter à l'intérieur de celui-ci. Le joueur offensif doit alors s'arrêter à la base où il se trouve. S'il se trouve entre deux bases, il doit retourner à la base libre la plus éloignée de la dernière base.
 - Vous pouvez vous baser sur le schéma à la fin de la section pour vous pratiquer.

- Les joueurs qui prennent place sur le banc pour la première manche se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la deuxième manche.
- Lorsqu'on s'élance sur le tee, on peut courir jusqu'à ce qu'il y ait un arrêt de jeu tel qu'expliqué plus haut.
- Si le sixième frappeur frappe un circuit, tous les points comptent.
- Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.
- Un coureur peut laisser sa base seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur doit retourner à sa base.
- Le vol de base n'est pas permis.
- La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.
- Lors d'un coup frappé provenant du lanceur ou du tee, le jeu prend fin au moment où un joueur défensif prend possession de la balle et se rend ou lance celle-ci à une base, dans un but de hockey ou au monticule.
- Exceptionnellement, un athlète de niveau C peut utiliser une légère raquette de tennis ou de badminton comme bâton si l'utilisation du bâton en mousse lui est impossible.
- Un demi-manche se termine si l'équipe au bâton a fait 5 points, ou après 6 frappeurs. Aux fins du pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6^e frappeur s'amène au bâton. Il y a alors changement de rôle pour les équipes.
- Les joueurs peuvent prendre autant d'essais que désiré afin de frapper la balle sur le tee.
- Si la balle fait un rebond à la clôture, le jeu tombe mort et c'est un double automatique. Si elle touche la clôture, les joueurs en défense doivent la récupérer et la ramener à une base ou dans un but pour arrêter le jeu. La règle du retrait sur 3 prises n'est pas applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers du lanceur. À partir du 3^e lancer, toute fausse balle entraînera un lancer supplémentaire du lanceur. Si le joueur ne peut mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élance à partir d'un tee.
- On permet la présence d'un ou plusieurs entraîneurs de l'équipe en défensive sur le terrain ; ces derniers étant placés derrière les joueurs en défensive. L'équipe au bâton doit, de son côté, désigner un lanceur. Si un entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relai, la balle demeure en jeu.
- Une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 6 joueurs en défensive pour cause de blessure la partie est forfait.

7.2 Lancer

- Un joueur en défensive doit obligatoirement être placé derrière le lanceur désigné (entraîneur) pour jouer le rôle défensif du lanceur.
- Les lancers aux frappeurs doivent être effectués sous la hanche.
- Le lanceur désigné doit être un entraîneur désigné par l'équipe au bâton.
- Le lanceur désigné devra se retirer de la surface de jeu pour que l'arbitre puisse placer le tee lorsque le frappeur rate son 3^e élan.
- **Mauvais lancer** : l'arbitre peut déclarer un mauvais lancer du lanceur 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, le lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

7.3 Receveur

Le receveur désigné sera un bénévole du Défi sportif AlterGo. Son rôle est uniquement de retourner la balle au lanceur et la placer le tee.

7.4 Frappeur

- Si une équipe arrive avec 6 joueurs, à la première manche on frappe dans l'ordre de l'alignement. À la deuxième manche, on commence à frapper par le deuxième joueur de l'alignement.
- On respecte l'ordre de l'alignement pour la durée de la partie. Deux copies seront émises.
- L'intervenant responsable des athlètes devra préétablir la liste des frappeurs pour chacune des manches et le remettre au responsable de la compétition avant chacune de ses parties.
- Une feuille d'alignement doit obligatoirement être faite en deux copies 15 minutes avant chaque rencontre.
- Le coureur ne doit pas toucher au marbre après avoir complété un tour des bases. Il doit simplement dépasser la ligne tracée au sol derrière le marbre (alignée avec la 1^{re} base).

7.5 Contact malicieux

Le contact est considéré malicieux si :

- 1) Le coureur pouvait éviter le joueur défensif pour se rendre à la base.

Ou

- 2) Le coureur a volontairement empêché un joueur défensif de se rendre à la balle.

Lors d'une telle situation, la balle est morte et tous les coureurs doivent retourner à la dernière base occupée de façon réglementaire au moment du contact.

- Les coureurs doivent obligatoirement tenter d'éviter de faire contact avec les joueurs défensifs. Un joueur qui rentre malicieusement en contact avec un autre joueur sera retiré (à moins qu'il n'ait marqué un point avant de commettre l'infraction) et sera automatiquement expulsé (suspension automatique). Le contact est considéré malicieux s'il en résulte d'une force excessive intentionnelle et/ou si le contact a été fait dans l'intention de blesser. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur défensif ou offensif. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact pouvait être évité ou non.

7.6 Rôle défensif

- Les substituts qui prennent place au banc pour la première manche se joignent à la partie sur une base rotative dès la 2^e manche. Un joueur ne peut être inactif plus d'une manche.
- Si le joueur défensif bloque le sentier pour se rendre à la base sans avoir possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est alors déclaré sauf et la balle est une balle morte à retardement. Si le coureur rentre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais est néanmoins expulsé, et la balle est morte.

7.7 Règlement du copain

- Règlement du copain dans un rôle défensif : celui-ci peut diriger ses athlètes et si nécessaire, récupérer les balles au sol lorsque celles-ci ont fait contact et que les athlètes sont incapables de les récupérer par leurs propres moyens.
- Règlement du copain dans un rôle offensif : celui-ci peut suivre et diriger ses coureurs le long des lignes séparant les 1^{re} et 3^e bases du marbre. Il peut aussi aider à la frappe lorsque nécessaire.

7.8 Manches

- Une partie de division C a une durée de 2 manches complètes.
- Les athlètes ont 1 minute entre chaque demi-manche pour être prêts à reprendre le jeu.

7.9 Fausses balles

Un rayon de 5 pieds de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 lignes de fausse balle doit être tracé. Une balle frappée qui s'immobilise ou est touchée dans ce rayon est considérée fausse-balle.

Note : Une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de pieds est considérée « bonne balle ».

7.10 Pauses

Dans le cas de circonstances exceptionnelles, les organisateurs peuvent modifier le temps des pauses et des parties.

7.11 Conditions météorologiques

- En cas de pluie ou de mauvaises conditions météorologiques, la partie est suspendue par le superviseur de la compétition. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le superviseur de la compétition.
- Toute détérioration des conditions météorologiques (orages ou vents violents) doit obliger les arbitres à consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie. La décision finale revient toutefois aux arbitres de la partie, qui ont comme objectif principal la sécurité de tous les intervenants de la partie.

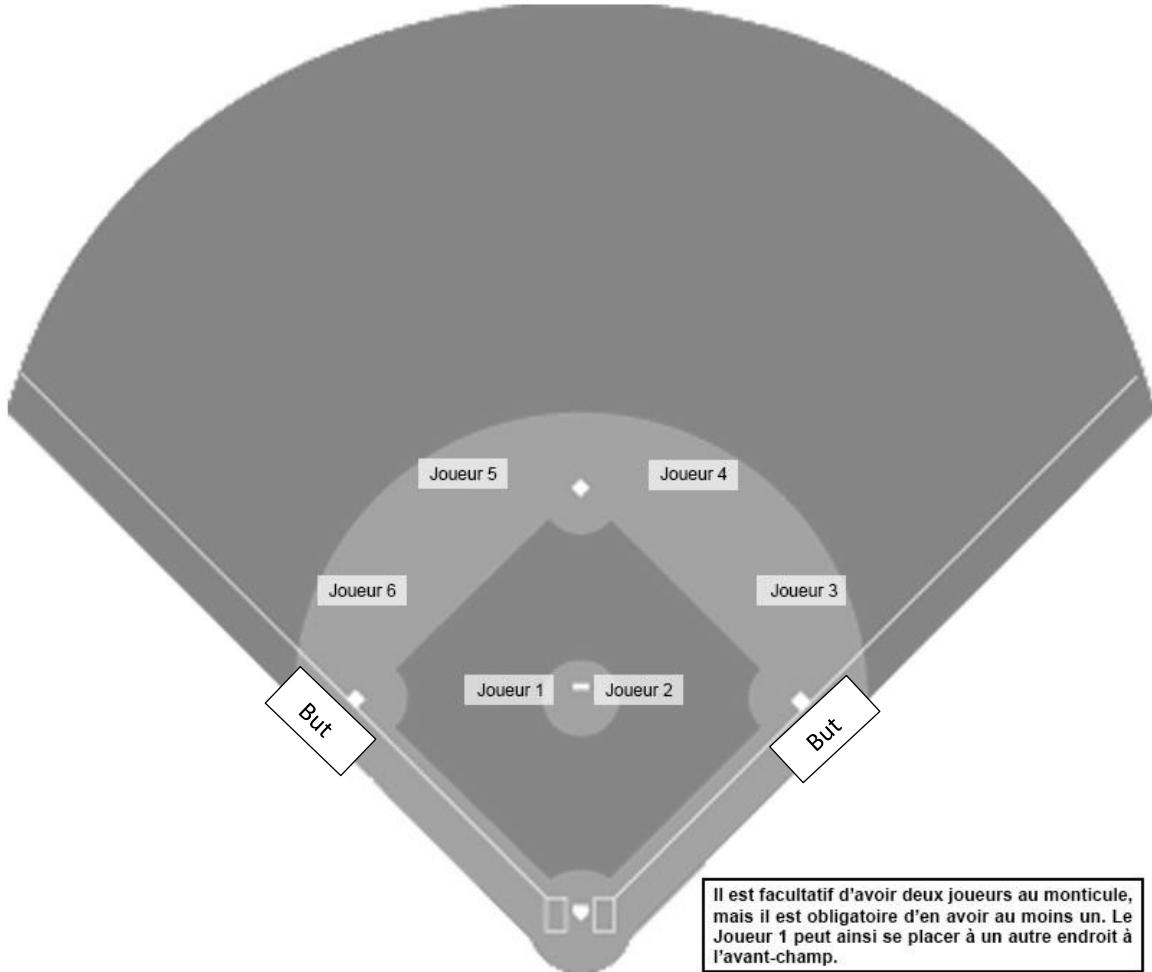
7.12 Terrain

- Les parties se jouent sur une surface dure (terrain de tennis).
- La distance entre les bases est de 30 pieds (9,14 mètres).
- La distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 15 pieds (3 mètres) et le cercle du lanceur mesure 1 mètre de rayon.
- La clôture des champs extérieurs (coins) est idéalement à 50 pieds (75 pieds) (15,54 mètres) de la pointe du marbre si le terrain le permet.
- La zone de lancer du lanceur désigné est de 5 à 15 pieds du marbre, alignée entre celui-ci et la plaque de lanceur.

Exemples de joueurs de la division C :



Positions de 6 joueurs sur un terrain



Placement du baseball C

8. Équipement et matériel

Les joueurs doivent porter un chandail officiel aux couleurs de l'équipe et numéroté au dos individuellement.

Dans l'éventualité où deux équipes se présentent sur le terrain avec le même uniforme, des dossards seront alors fournis par l'organisation à l'une des formations afin de les différencier. L'attribution des dossards sera déterminée par tirage au sort.

8.1 Équipement obligatoire pour les joueurs

Le port du casque est obligatoire pour tous les frappeurs, les coureurs et [les joueurs qui jouent à la position lanceur](#). L'équipe du Défi sportif AlterGo peut fournir les casques lors de la compétition.

8.2 Équipement pour les parties

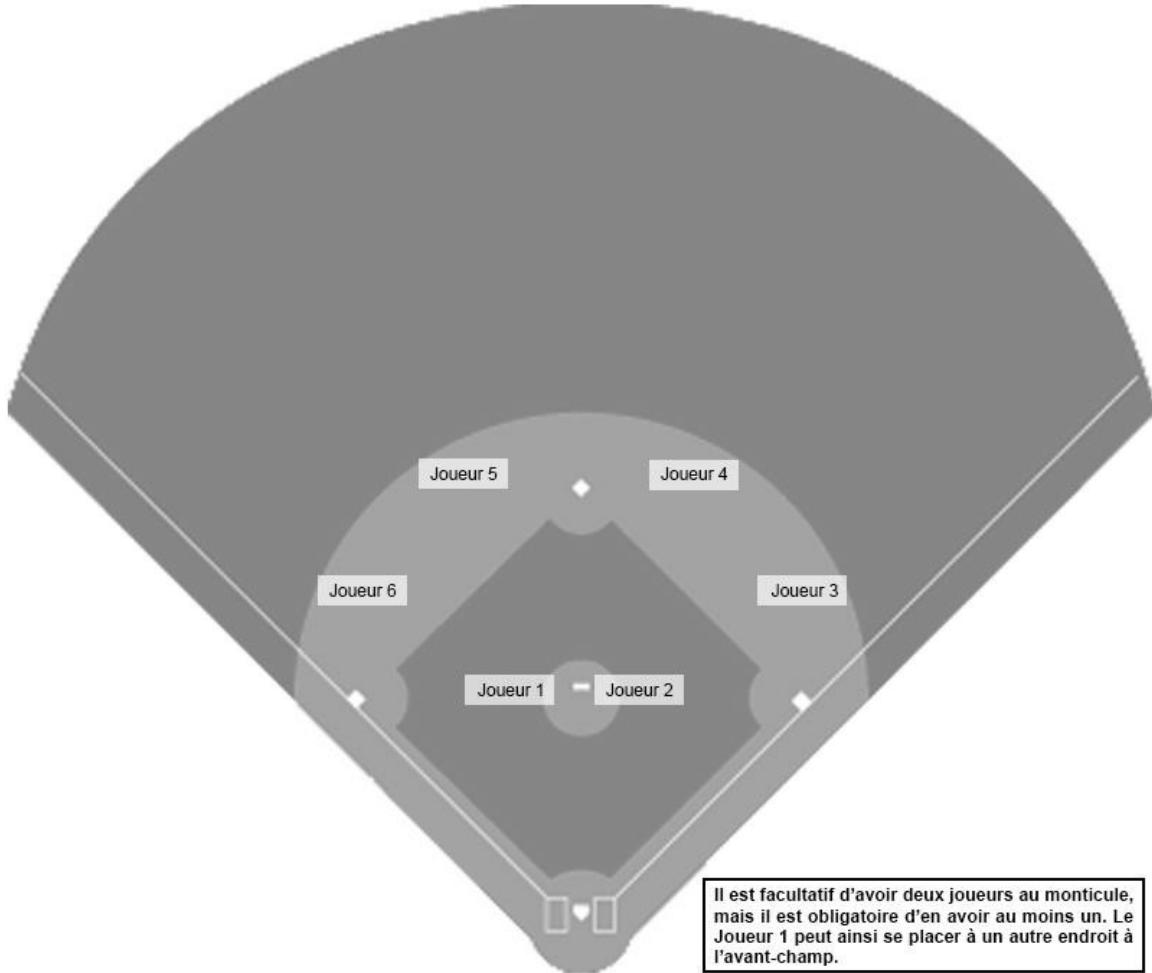
- Le bâton en mousse doit être d'une longueur maximale de 32 pouces et d'un baril maximal de 2 $\frac{3}{4}$ pouces de diamètre. Un frappeur utilisant un bâton illégal sera retiré sur le champ. Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il apporte un tel bâton au rectangle des frappeurs.
- La balle en caoutchouc doit avoir 9 pouces de circonférence (23 cm) (catégorie A-B).

8.3 Lieu des parties

Les parties de baseball se joueront au Complexe sportif Claude-Robillard.

8.4 Exemple positionnement

Positions de 6 joueurs sur un terrain





Dernière mise à jour : le 17 décembre 2025

Xavier Turpin Coordonnateur, sports adaptés
514 933-2739, ext. 215
xaviere@altergo.ca

defisportif.com   