

**Jeux autochtones de l'Amérique du Nord 2020**  
Devis techniques des sports

BASEBALL

---

**DISCIPLINE :**

La compétition de baseball des JAAN regroupera des équipes dans la catégorie d'âge 17U (athlètes nés en 2003 et après).

---

**PARTICIPANTS :**

**Athlètes :**

Chaque province, territoire et État peut inscrire un maximum de seize (16) joueurs par équipe.

**Entraîneurs :**

Chaque province, territoire et État peut obtenir des accréditations pour deux (2) entraîneurs et un (1) chef d'équipe (gestionnaire) par équipe. Au moins un des membres du personnel doit être du même sexe que les athlètes de l'équipe participante.

**Canada : exigences du PNCE** (tous les entraîneurs doivent avoir les certifications d'entraîneur suivantes, ou l'équivalent)

*Entraîneur-chef / entraîneurs adjoints*

- Niveau de formation : Introduction à la compétition – Entraîneur régional (formé)

**États-Unis :** tous les entraîneurs auront suivi avec succès un cours de certification spécifique à leur sport – pour les jeunes ou communautaire - reconnu dans leur État.

---

**RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX :**

La version la plus récente des règlements officiels de la Ligue majeure de baseball (Major League Baseball) s'appliquera à la compétition de baseball des JAAN, à moins d'indication contraire dans ce document. La Fédération internationale de baseball respecte les règlements officiels de la Ligue majeure de baseball.

---

**FORMAT DE LA COMPÉTITION :**

Le format de la compétition sera déterminé par le nombre d'inscriptions par catégorie d'âge. La société hôte mettra tout en œuvre afin que chaque équipe dispute le plus grand nombre de matchs possible. Chaque équipe disputera au moins trois matchs.

---

**OFFICIELS :**

L'arbitre en chef doit avoir au minimum une certification nationale de niveau 4. Les autres arbitres doivent avoir au minimum une certification provinciale de niveau 2.

---

### **SPÉCIFICATIONS DU TERRAIN DE COMPÉTITION / DE L'ÉQUIPEMENT :**

La catégorie 17U respectera les spécifications habituelles en ce qui concerne le terrain et ses dimensions ainsi que l'équipement :

- La distance entre les buts est de 90 pieds
- La distance entre le marbre et le monticule est de 60 pieds et 6 pouces
- Bâtons de bois seulement

Les joueurs doivent fournir leurs propres bâtons, casques de frappeur et gants. Les receveurs doivent également fournir leur propre équipement. Toute pièce d'équipement doit être conforme aux normes de la Fédération internationale de baseball pour les joueurs d'âge mineur telles que stipulées par Baseball Canada.

---

### **RÈGLEMENTS DE LA COMPÉTITION :**

#### Règlements régissant les lanceurs

(matchs hors-concours, matchs de ligue, séries éliminatoires, tournois et championnats)

#### 8.01

- (1) Tout joueur de l'équipe est admissible pour lancer et il n'y a aucune restriction quant au nombre de lanceurs qui peuvent être utilisés au cours d'une même partie.
- (2) Un lanceur peut être utilisé à deux reprises au cours d'une même journée. Si un lanceur a besoin d'un repos suite à sa première présence, il ne peut pas revenir comme lanceur lors de cette même journée.
- (3) Un lanceur ne peut lancer lors de 3 journées consécutives à moins que le total de ses lancers au cours des deux premières journées n'excède pas :
  - Midget : 40
  - Si le total de lancers d'un lanceur au cours des deux premières journées excède le seuil mentionné ci-haut pour sa division, le lanceur aura besoin d'au moins une journée complète de repos.
  - Un lanceur ne peut lancer lors de 4 journées consécutives. Une (1) journée de repos est requise.
- (4) Les lanceurs et entraîneurs doivent suivre les lignes directrices suivantes :

<b>Midget (16 à 18 ans)</b>	<b>Repos requis</b>
1 à 40 lancers	Aucun
41 à 55 lancers	1 journée
56 à 70 lancers	2 journées

71 à 85 lancers	3 journées
86 à 105 lancers	4 journées
105	Maximum

- (5) Le marqueur officiel fera le calcul du nombre de lancers effectués au cours de la journée et déterminera le temps de récupération requis à partir de la prochaine journée. Les athlètes ne doivent pas dépasser le nombre maximal de lancers au cours de cette journée.
- (6) Dès qu'un joueur est utilisé comme lanceur, il ne peut être utilisé comme receveur pour le reste de la journée.
- (7) Un lanceur pourra terminer son affrontement avec un frappeur même s'il a atteint le nombre maximal de lancers pour la journée.
- (8) Les buts sur balles intentionnels sont inclus dans le calcul des lancers.
- (9) Le repos nécessaire doit être défini en « journées ». Une journée débute à 0 h 01 et se termine à 23 h 59 le jour suivant.
- (10) Si une partie se termine après 0 h 01, on considérera que les lancers ont été effectués avant minuit. Si une partie est suspendue, le point de reprise sera considéré comme une nouvelle journée.

Un lanceur qui est retiré du monticule au cours d'une partie ne sera pas autorisé à lancer à nouveau au cours de la même partie, même si le joueur est demeuré sur le terrain à une autre position.

#### Nombre de manches

- La partie se termine après sept (7) manches, incluant la ronde des médailles.
- Le règlement des dix (10) points de différence sera appliqué à tout moment après cinq (5) manches ou quatre manches et demie (4,5).
- L'arbitre accordera la victoire à l'équipe ayant une avance de dix (10) points ou plus à tout moment après que l'équipe qui tire de l'arrière ait été au bâton à cinq (5) reprises.

#### Procédures pour les manches supplémentaires

Si une partie est égale à la fin des sept (7) manches réglementaires, les procédures suivantes seront utilisées :

- Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche supplémentaire subséquente, si nécessaire) avec un coureur aux premier et deuxième buts et aucun retrait.

- Le gérant de l'équipe doit indiquer à l'arbitre au marbre quel membre de son ordre des frappeurs il désire utiliser pour débiter la manche (par exemple, s'il utilise son 3<sup>e</sup> frappeur, les 1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> frappeurs iront aux premier et deuxième buts).
- L'ordre des frappeurs pour toute manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente.
- Le système traditionnel selon lequel l'équipe visiteuse frappe au début de la manche et l'équipe locale à la fin de la manche demeure en application jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.
- Ces procédures pour les manches supplémentaires seront appliquées uniquement lors des parties du tournoi à la ronde. Lors de la ronde des médailles, le règlement habituel pour les manches supplémentaires s'appliquera.

### Bris d'égalité

Toute égalité après la ronde préliminaire sera brisée comme suit (dans l'ordre) :

À la conclusion du tournoi à la ronde, le classement des équipes sera déterminé en fonction de leur fiche (victoires et défaites), incluant toutes les parties jouées. Toute égalité après les première et deuxième rondes et les finales sera brisée en fonction des critères suivants, dans l'ordre. Si le critère (a) ne brise pas l'égalité, il n'est plus considéré comme bris d'égalité et le critère (b) sera alors utilisé. Cette logique sera appliquée un critère à la fois, dans l'ordre, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

- 1) L'équipe ayant remporté la (les) partie(s) disputée(s) entre les équipes à égalité obtiendra le classement supérieur.
  - 2) L'équipe qui possède le meilleur « ratio de qualité de l'équipe » (formule Team Quality Balance ou TQB).
- TQB est un ratio qui est calculé en comparant le nombre de points marqués par manche à l'attaque et le nombre de points accordés par manche en défensive.

Exemple :

- **Équipe B** : 12 points marqués en 17 manches à l'attaque = 0.706; 7 points accordés en 17 manches en défensive = 0.412; TQB = 0.294
  - **Équipe A** : 5 points marqués en 17 manches à l'attaque = 0.294; 6 points accordés en 17,67 manche en défensive = 0.339; TQB = -0.045
  - **Équipe C** : 4 points marqués en 17,67 manches à l'attaque = 0.226; 8 points accordés en 17 manches en défensive = 0.471; TQB = -0.244
- 3) L'équipe qui a le meilleur TBQ en ce qui concerne les points mérités (Earned Runs Team Quality Balance ou ER-TQB).
  - 4) Moyenne au bâton la plus élevée parmi les équipes à égalité.
  - 5) Tirage au sort.

