



BASEBALL
POCHE

GAGNER À S'AMUSER



Région
des Laurentides



BASEBALL POCHE

Règlements généraux

- Les résultats des compétiteurs ne pourront être divulgués avant la remise des médailles aux fins de vérification.
- Afin qu'une compétition ait lieu, il doit y avoir lors de l'inscription au moins 3 équipes.
- En aucun temps lors des compétitions, une personne autre que le capitaine n'a le droit d'intervenir auprès des officiels.
- **Les équipes doivent fournir leur marqueur et doivent veiller à ce qu'il possède les connaissances nécessaires pour comprendre la feuille de marquage.**

Principe du jeu

- Les règles du jeu sont issues du principe du jeu de baseball.
- L'équipe qui est à l'attaque marque des points jusqu'à ce qu'elle obtienne trois (3) retraits, les points sont marqués grâce à des lancers qui permettent au joueur et à son équipe d'évoluer sur les buts.
- Une partie entre deux équipes de neuf joueurs dure 7 manches.
- Une manche comportera une présence au « bâton » de chacune des deux équipes. Une équipe sera au « bâton » jusqu'à ce qu'elle accumule trois retraits.
- Un joueur au « bâton » a un maximum de trois lancers à effectuer.
- Un joueur lancera jusqu'à ce qu'il atteigne soit un « coup sûr » (un, deux, trois buts ou un circuit), soit un retrait si le joueur n'atteint aucune cible.
- Les joueurs effectuant des coups sûrs devront se positionner adéquatement sur l'aire de jeu selon les résultats obtenus (1^{er}, 2^e, 3^e but).
- Les équipes devront tout au cours de la partie, respecter un alignement des joueurs établi et soumis au marqueur officiel par le capitaine de l'équipe en début de partie.
- Lorsque le sac de sable tombe derrière la ligne de lancer du participant, il peut reprendre celui-ci et le jouer. Toutefois, si le sac tombe en avant de la ligne de lancer, donc dans la zone de jeu, le sac est considéré comme joué.

Équipes

- Les équipes sont constituées de neuf (9) joueurs, dont un capitaine **et un marqueur.**
- Une équipe ne doit pas jouer obligatoirement contre une autre équipe, considérant que c'est le pointage de chacune des parties qui compte dans le résultat final.
- Le capitaine inscrit l'alignement de ses joueurs avant le début du match. L'alignement est valable pour toute la durée de la partie.
- Le capitaine est le seul admis à la table du marqueur. Le capitaine, immédiatement après une manche, et non après la suivante, peut vérifier les résultats du marqueur et demander à ce que les erreurs soient corrigées s'il y a lieu.

Zone de jeu

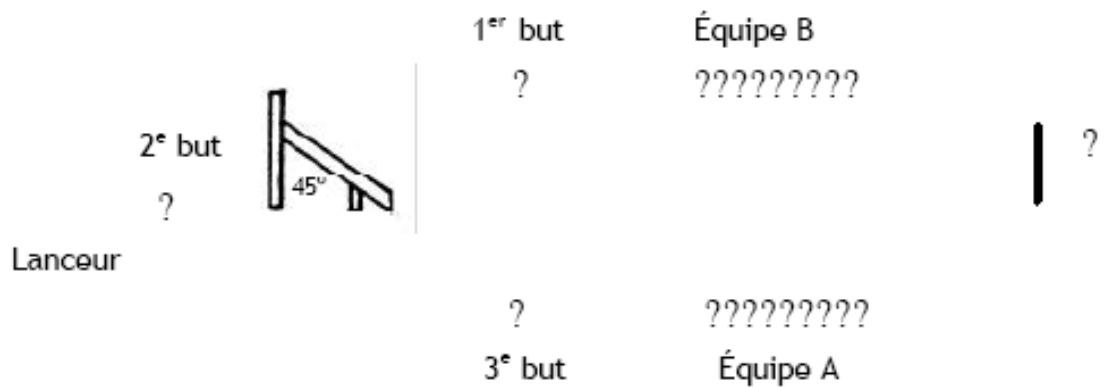
Distance du lanceur :

- Le jeu doit être placé à une distance de 21 pieds à partir du support arrière du jeu à la ligne de lancer qui correspond au marbre.

Disposition du jeu et des joueurs autour du jeu

- Le jeu doit être installé de façon à pouvoir disposer des chaises : deux à droite du jeu (1^{er} et 2^e but) et une autre à la gauche du jeu (3^e but), en face de celle du 1^{er} but.

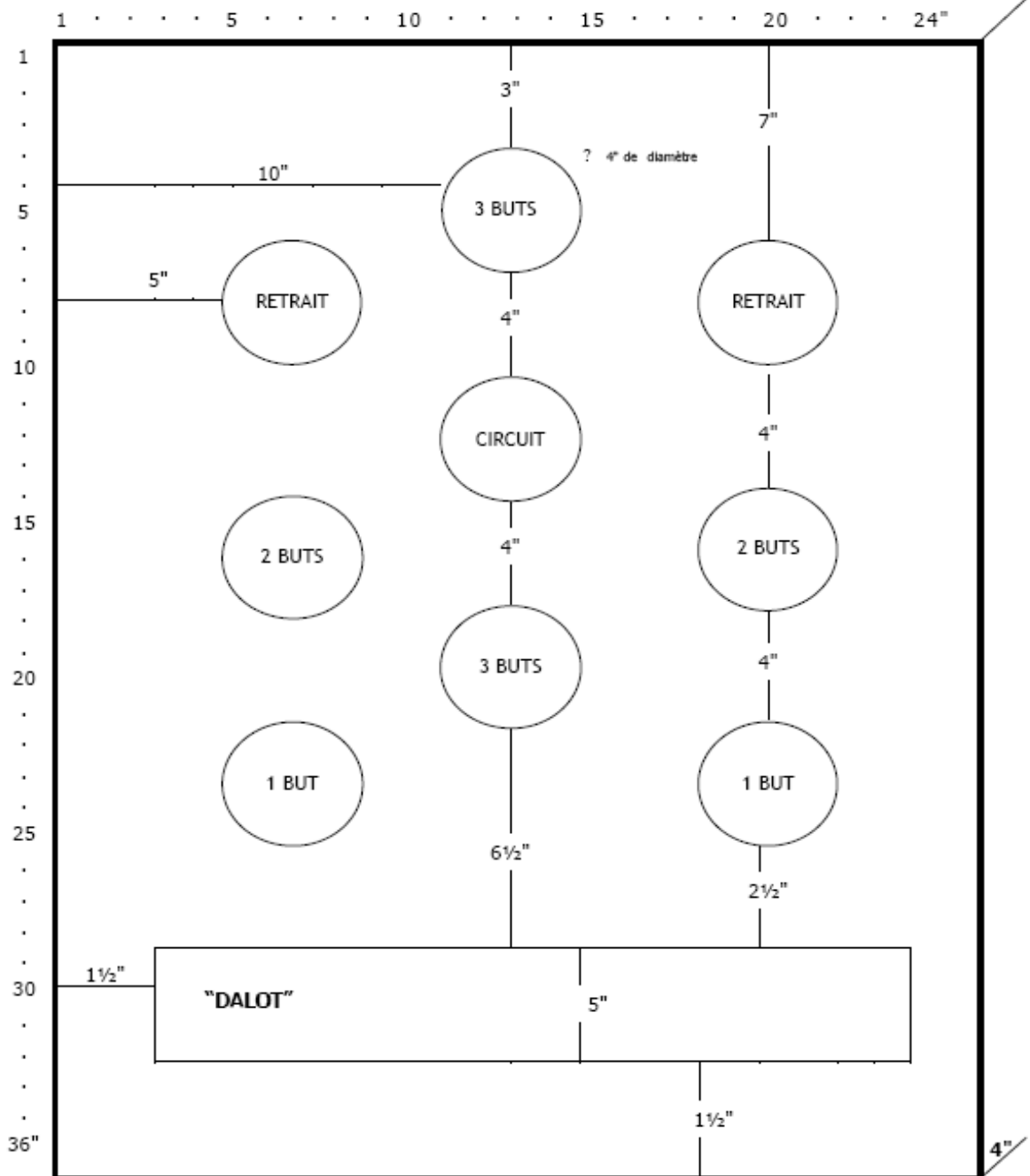
Tableau 1



- Chaque joueur s'assoit le long du jeu, en retrait, de façon à ne pas nuire à la vue du lanceur. Il est bien important de toujours garder la même chaise tout au long du jeu. (tableau 1)
- Une ligne sur le plancher doit indiquer clairement la ligne de démarcation du lanceur. Lorsque le lanceur touche à cette ligne avec son pied, il perd son lancer.

Matériel

- **Le jeu** du « baseball poche » se joue sur des jeux comprenant (9) ouvertures. (voir schéma)



- **Le sac de sable** officiel des compétitions régionales et provinciales pèse au maximum 5 1/2 onces et au minimum 5 onces et mesure 3 X 4 pouces rempli.

Déroulement

Qui commence?

- Les capitaines tirent au sort, à « pile ou face », pour déterminer quelle équipe débutera la partie. Le gagnant a le choix de commencer la manche ou de jouer en deuxième.
- Il s'agit d'un tournoi sans élimination. Les gagnants sont les trois équipes ayant amassé le plus de points par rapport à toutes les équipes en compétition.

Comment compter les points

- Chaque joueur a droit à trois lancers.
- Lorsqu'un joueur a lancé un sac de sable dans un des trous du jeu, il n'a plus le droit de lancer un autre sac de sable. Si, à la suite d'un lancer, un sac reste suspendu à une des ouvertures du jeu, le joueur dans la boîte (prochain lanceur) retirera ce sac avant de procéder à un autre lancer. Pour être valide, un sac doit entrer et demeurer dans un trou.
- Si le sac de sable entre dans le trou du 1^{er} but, le lanceur va alors s'asseoir sur la chaise du premier but, à droite du jeu et attend qu'un autre équipier vienne lancer ses sacs de sable.
- Si le sac de sable entre dans le trou du 2^e but, la personne qui est au premier but, touche au deuxième but et va s'asseoir au troisième but; la personne qui vient de lancer se rend, elle, au 2^e but.
- Si le 3^e lanceur fait un coup d'un but, il va s'asseoir sur la chaise du premier but, mais la personne au 3^e but ne peut entrer pour compter un point, car pour compter un point, on est obligé de rentrer.
- Lorsque les trois buts sont remplis et que le lanceur suivant fait un coup d'un but, seule la personne au 3^e but va toucher à la ligne de lancement. Si ce même lanceur fait un coup de deux buts, les personnes assises au 3^e ou 2^e but vont alors toucher la ligne de lancement et comptent un but chacune. Si le lanceur fait un coup de 3 buts, les personnes assises aux 3^e, 2^e et 1^{er} buts viennent franchir la ligne de lancer et comptent un but chacun.
- Un coup de circuit fait entrer tous les joueurs qui sont sur les buts, y compris la personne qui a fait le circuit.
- Le point est compté lorsque le joueur aura touché les buts et la ligne de lancer.
- Le lancer du sac de sable doit se faire par-dessous. Tous les sacs de sable lancés par-dessus seront annulés.
- Si un pied du lanceur dépasse la ligne de lancement, un avertissement lui sera adressé.
- Le capitaine de l'équipe voit à ce que chacun de ses joueurs touche au but.
- Le capitaine de l'équipe surveille pour que ses joueurs restent sur le bon but.
- Chaque joueur s'assoit le long du jeu, à l'écart, de façon à ne pas nuire à la vue du lanceur. Il est bien important de toujours garder la même chaise, dans la même équipe, tout au long du jeu.

En cas d'égalité

- En cas d'égalité, ce sera le pointage de la **dernière partie jouée** qui départagera l'égalité. Si l'égalité persiste, on remonte à la 6^e manche et ainsi de suite.

Les retraits

- Pour être retirée ou pour constituer « un mort », une personne doit avoir lancé ses trois sacs de sable sans en entrer aucun dans un des trous du jeu, ou lancer un sac de sable dans un des trous indiqués « retrait ».

Les manches

- Au cours des compétitions régionales, une partie comporte sept manches. Chaque équipe joue 4 parties, 2 en avant-midi et 2 en après-midi. Cependant, pour des raisons de temps, le responsable de plateau pourra décider de réduire le nombre de manche ou de parties.
- Au cours des compétitions régionales, la limite de points par manche par équipe est établie à dix (10) points. Cependant, les points mérités par le dernier lancer seront additionnés (ex : si lors du dernier lancer il y a des personnes sur les buts et que le lancer permet de faire entrer ces personnes, ces points seront additionnés).
- N'est pas retiré, un joueur qui va s'asseoir à sa chaise sans toucher à l'un de ses buts ou à la ligne de lancement et que le capitaine ou assistant-capitaine ne l'a pas repris. Il perd son point, mais ne constitue pas un retrait.
- L'or, l'argent et le bronze sont accordés aux trois équipes qui ont obtenu les plus hauts pointages.
- Si deux équipes parmi les trois avaient le même pointage, nous considérerions l'équipe qui gagne le plus grand nombre de parties et si l'égalité persiste, elles seront considérées comme gagnantes toutes les deux.

Particularités

- Il est entendu qu'un joueur peut retourner chercher une poche oubliée tant et aussi longtemps que le joueur suivant n'a pas commencé à jouer.
- Il est de la responsabilité du marqueur et du joueur qui s'apprête à jouer de vérifier que toutes les poches sont sur la table.



RÈGLES ADMINISTRATIVES

CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX FINALES PROVINCIALES DES JEUX FADOQ

Pour être admissible aux Finales provinciales des Jeux FADOQ toute personne doit :

- être membre en règle du réseau FADOQ **et avoir 50 ans et plus au moment des jeux**
- être reconnue comme tels par la branche régionale du réseau FADOQ
- avoir été sélectionnée et inscrite aux jeux par sa branche régionale

CONDITIONS DE PARTICIPATION AUX JEUX CANADIENS 55+

Pour être admissible aux Jeux Canadiens 55+ toute personne doit :

- être membre en règle du réseau FADOQ
- être reconnue comme tels par la branche provinciale du réseau FADOQ
- être tenante du titre de champion provincial des finales des Jeux FADOQ pour l'année de présentation des jeux Canadiens
- avoir été sélectionnée et inscrite aux jeux par la branche provinciale du Réseau FADOQ

Conditions particulières

Dans l'éventualité où le ou les tenants du titre d'une discipline ne peuvent se présenter aux épreuves canadiennes, le Réseau FADOQ peut choisir à sa discrétion:

- de ne pas envoyer de représentant dans la discipline concernée
- d'offrir prioritairement la place vacante à la personne ou à l'équipe qui détenait la deuxième position lors de la finale provinciale des Jeux FADOQ, ou à défaut d'offrir la place vacante à la personne ou à l'équipe qui détenait la troisième position lors de la Finale provinciale des Jeux FADOQ.

Advenant l'éventualité où une discipline se pratique dans une ou plusieurs régions du réseau, mais que cette discipline ne soit pas présentée aux jeux provinciaux FADOQ, l'individu gagnant ou l'équipe gagnante pourra se présenter aux jeux canadiens 55+ s'il obtient préalablement l'accord du Secrétariat provincial du Réseau FADOQ.

ADMISSIBILITÉ DES PARTICIPANTS

Procédures

- Pour être admissible aux finales provinciales des Jeux FADOQ, une région doit avoir tenu un événement sur son territoire l'année précédente la Finale en conformité avec la réglementation.
- Pour être admissible à la Finale, le participant doit avoir participé et avoir été sélectionné aux Jeux FADOQ régionaux qui précèdent la finale provinciale.
- Pour être admissible à la finale provinciale, le participant doit avoir participé **à une seule finale régionale** dans une même discipline.

Particularités

- Une région qui ne présente pas de Jeux peut conclure des ententes interrégionales avec des régions voisines afin d'intégrer ses athlètes aux jeux.
- Dans ce dernier cas, les athlètes provenant de la région extraterritoriale seront classés selon leur rang et leur région d'origine. (il y aura donc dédoublement des médailles, 3 médailles pour la région d'accueil et trois médailles pour la région extérieure)

INSCRIPTION DES PARTICIPANTS

Procédures

Les modalités d'inscription aux finales provinciales des Jeux FADOQ seront définies par le Réseau FADOQ provincial. Pour être inscrit aux finales provinciales des Jeux FADOQ, un participant doit:

- Être présent pour la durée de sa compétition.
- Avoir participé à la sélection régionale dans le même sport.
- S'inscrire dans un seul sport par bloc soit **am ou pm**
- Se conformer avec la réglementation.
- Respecter la date limite d'inscription.
- Respecter la procédure et les modalités mentionnées ci-dessous.

Modalités

- Un coût d'inscription pourra être exigé et sera sous l'entière responsabilité de la branche régionale.
- Le montant demandé aux participants est fixé par Le Réseau FADOQ provincial. La contribution du participant sera confirmée aux instances régionales 120 jours avant chaque **activité**.
- Les inscriptions à la Finale doivent se faire avec le logiciel SGBDF
- Le nombre d'inscriptions dans chaque discipline ne doit pas dépasser le nombre de participants inscrits dans la réglementation.
- Les inscriptions régionales de toutes les disciplines doivent être remises lors de la date limite du dépôt au Réseau FADOQ provincial.
- Le tout doit avoir été reçu avant 16 h, au plus tard 15 jours **ouvrables** avant la date de début de présentation de la finale provinciale des Jeux FADOQ, au bureau du Réseau FADOQ provincial.
- Chaque région vérifiera ses inscriptions pour la finale provinciale des Jeux FADOQ et en fera l'approbation finale.
- **En cas d'absence d'une équipe, c'est la responsabilité de la région de remplacer une équipe manquante.**

MÉCANISMES DE COORDINATION

Le dossier des finales provinciales des Jeux FADOQ met en présence plusieurs intervenants aux différents niveaux d'organisation. Il est impératif de créer des liens entre les intervenants d'un même niveau et entre le niveau régional et provincial.

Pour s'assurer d'une permanence vis-à-vis le processus continu d'évaluation de la qualité, le Réseau FADOQ a mis en place le **comité défi 50 +**. Ce comité a pour mandat :

- Définir, mettre à jour et voir à l'application des orientations du programme des finales provinciales des Jeux FADOQ.
- Établir les opérations selon les modalités reliées aux orientations.
- Développer et mettre à jour les outils permettant la réalisation du programme.
- Mettre en place des mécanismes de coordination et de concertation auprès des organismes responsables des finales régionales et des fédérations.

- Définir les rôles et responsabilités respectifs des organismes et acteurs responsables des finales régionales, impliqués dans le programme.
- Établir des mécanismes formels d'évaluation **des jeux** et voir à leur application
- Définir les critères du processus du choix des sports.
- Choisir les sports aux programmes
- Recommander le lieu de présentation des finales provinciale
- Dans la mesure du possible, offrir deux niveaux de compétition (récréatif et compétitif)

Ce comité est composition du comité de :

- 1 Conseiller loisir de l'instance provincial
- 1 Administrateur
- 1 directeur général régional
- 1 Conseiller loisir régional
- 1 représentant de la région hôte pour l'année en cours
- 1 représentant de la région hôte pour l'année **suivante**
- 1 Bénévole spécialisé

PROCESSUS D'ACCRÉDITATION DES PARTICIPANTS AUX FINALES PROVINCIALES DES JEUX FADOQ

Procédures

- Pour faire suite à la vérification et à l'approbation de la liste des inscriptions effectuées par chaque région, le bureau provincial du Réseau FADOQ lance le processus d'accréditation des participants pour les finales provinciales des Jeux FADOQ.
- Pour chaque participant reconnu, une cocarde est préparée et porte minimalement les informations suivantes :
 - Nom et prénom
 - Région représentée
 - Numéro de membre
 - Statut (athlète, bénévole spécialisé, bénévole, organisateur, VIP, etc.)
 - Épreuve (s) sportive (s) pratiquée (s)
 - Repas et Activités auxquels le participant est inscrit
- Les cocardes sont distribuées uniquement au secrétariat des jeux lors de l'accréditation générale qui a lieu la journée précédant le début des premières compétitions
- Chaque participant doit venir chercher son accréditation
- Chaque participant doit vérifier si des erreurs se sont glissées sur son carton d'accréditation
- S'il y a erreur, le participant a la responsabilité de se présenter au centre de résolution de problème du secrétariat afin de faire corriger la situation.

Modalités

- Le bureau d'accréditation est ouvert de 10 h à 18 h la journée précédant le début des premières compétitions
- Le bureau d'accréditation est ouvert de 7 h 30 à 17 h les jours de compétition
- Aucune modification n'est faite sur les sites de compétition