

## 7. EXTRAITS - RÈGLEMENTS DE RÉGIE

### SECTION B – DES DÉFINITIONS

#### 6. DES DÉFINITIONS

##### ARBITRE

Personne accréditée annuellement par la F.B.A.Q. ou reconnue exceptionnellement par deux équipes pour appliquer les règles du jeu lors des parties disputées entre des équipes qui adhèrent à la F.B.A.Q.

##### ASSAUT

Attaque brutale faite par un membre lors d'une activité sanctionnée.

##### BOUSCULER

Pousser, heurter brutalement, pousser en tout sens.

##### EXPULSION

Action prise par un arbitre d'empêcher, pour la partie en cours, la participation de tout joueur, entraîneur, entraîneur-chef, dirigeant d'équipe ou d'association.

##### TOUCHER

Action ou manière de toucher, de porter les mains sur une personne ou d'entrer en contact avec celle-ci dans le but de l'intimider.

### SECTION F – DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX ET DES JEUX DU QUÉBEC

#### 38. DE LA CONDUITE

##### 38.3 Discussion avec les arbitres

Les joueurs, entraîneurs ou responsables des équipes ne doivent, en aucun temps durant la partie ou après, venir discuter avec les arbitres en ce qui regarde toute décision de jugement. Les gens qui ne se conforment pas à ce règlement sont passibles d'expulsion. Aux championnats de classe A et B, l'article 103.21 s'applique intégralement.

#### 39. DES ÉQUIPEMENTS

##### 39.1 Présence aux parties

Pour toutes les divisions, les équipes doivent être présentes au terrain une heure avant la partie.

##### 39.2 Balle

Aucun protêt n'est accepté sur la sorte ou la marque de balle utilisée lors des championnats.

##### 39.3 Abris des joueurs

Équipe receveuse : abri du côté du troisième but.

Équipe visiteuse : abri du côté du premier but.

##### 39.4 Pratique sur le terrain

Chaque partie débute à l'heure indiquée sur le calendrier. Cependant, chaque équipe a droit à dix (10) minutes de pratique sur le terrain. Exemples :

Équipe receveuse : 10 minutes

Équipe visiteuse : 10 minutes

Entretien du terrain : 5 minutes

Réunion avec les arbitres au marbre : 5 minutes avant la partie.

*NOTE : Cette façon d'agir peut être changée si le temps ou la température perturbe l'horaire des parties. Pour toute utilisation de terrain précédant une partie prévue, une permission doit être obtenue du responsable du championnat.*

##### 39.5 Uniforme

Tous les joueurs et entraîneur doivent porter un uniforme complet de baseball. Aucun protêt n'est accepté sur l'uniforme.

#### 40. DE LA PARTIE

##### 40.2 Pluie et conditions atmosphériques

a) La partie qui n'a pas atteint le nombre de manches réglementaire est une partie suspendue. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le superviseur de la compétition.

b) Pour une partie ayant atteint le nombre de manches réglementaires, le superviseur doit rendre une décision quant à l'issue de la partie après un arrêt minimum de 30 minutes.

L'équipe en avance au dernier moment où les équipes se sont présentées le même nombre de manches en offensive sera déclarée gagnante, sauf si l'équipe qui reçoit prend l'avance lors de son dernier coup au bâton (que sa demi-manche soit terminée ou non).

##### 40.3 Receveur et visiteur

La position des équipes est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier. En demi-finale, les équipes les plus hautes au classement, selon le bris d'égalité, seront « receveur ». Pour les parties impliquant une médaille, il y aura un tirage au sort.

#### **40.4 Alignement des joueurs**

Trente (30) minutes avant l'heure prévue de chacune des parties, les responsables des deux équipes doivent remettre au marqueur officiel de la partie, la feuille d'alignement dûment remplie: (numéro d'uniforme, prénom et nom complet et la position des joueurs débutants, ainsi que tous les substituts de cette partie).

*NOTE : Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même numéro sur leur uniforme, le responsable de l'équipe doit inscrire à la suite du nom, sur la feuille d'alignement, le nom de l'équipe originale dudit joueur.*

#### **40.5 Protêt**

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. Tout protêt doit être accompagné d'un montant de cent dollars (100 \$) comptant. La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après qu'une décision ait été rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui sera remis.

#### **40.6 Frappeur désigné**

Pour les divisions JUNIOR et SENIOR, le règlement du « frappeur désigné pour le lanceur » est en vigueur pour la durée du championnat.

## **SECTION G – DES TOURNOIS**

### **43. DES OBLIGATIONS DU TOURNOI**

#### **43.1 Arbitres et marqueurs**

Toutes les parties d'un tournoi sanctionné devront être officiées par des arbitres et marqueurs accrédités par la F.B.A.Q.

#### **43.2 Neutralité des organisateurs**

Tout organisateur de tournoi sanctionné par la F.B.A.Q. devra s'abstenir de gérer une équipe ou d'officier des rencontres à son tournoi.

#### **43.3 Droits fondamentaux**

Aucun règlement de tournoi ou de terrain ne peut priver une équipe d'un droit fondamental qui lui est reconnu par la réglementation générale de la F.B.A.Q. (EXEMPLE: droit de protêt).

#### **43.11 Règles de jeu**

Aucune modification des règles de jeu reconnues par Baseball Québec ne peut être acceptée.

#### **43.14 – Durée des parties – Classe B**

Division Atome, Moustique et Pee-Wee :

Toute manche qui débute 90 minutes (1h 30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Division Bantam et Midget :

Toute manche qui débute 105 minutes (1h 45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

**Une partie devient réglementaire lorsqu'elle atteint, à la première échéance, soit les conditions décrites aux articles relatifs à la durée des parties de division Atome à Midget, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée.** S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes. Le marqueur officialise l'heure du début de partie. Tout arrêt de la partie de plus de dix (10) minutes n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie.

### **44. DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES**

#### **44.4 Protêt**

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. L'équipe plaçant le protêt doit remettre le montant d'argent requis à la direction du tournoi. La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après qu'une décision a été rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui sera remis.

### **48. PROCÉDURES POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANTES AUX TOURNOIS**

#### **48.7 Pluie et conditions atmosphériques**

- a) Lorsqu'une partie n'est pas réglementaire, la partie est suspendu. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le responsable du tournoi.
- b) Pour une partie réglementaire, le responsable du tournoi doit rendre une décision quant à l'issue de la partie après un arrêt de 30 minutes. Si la partie ne peut reprendre dans l'heure suivant l'arrêt de cette partie (heure déterminée par le responsable du tournoi), la partie est considérée comme terminée. L'équipe en avance au dernier moment où les équipes se sont présentées le même nombre de manches en offensive est déclarée gagnante, sauf si l'équipe qui reçoit prend l'avance lors de son dernier coup de bâton (que sa demi-manche soit terminée ou non).

## SECTION H – DE LA DISCIPLINE

### 50. DE LA CONDUITE

- a) Tout membre individuel ou membre collectif coupable de diffamation, qui pose des gestes disgracieux ou qui tente de ridiculiser une partie, par quelques moyens que ce soit et pour quelques raisons que ce soit, est passible de suspension et son cas est référé à l'instance appropriée.
- b) Tout membre individuel ou collectif qui méprise publiquement Baseball Québec ou ses comités est suspendu par toute personne en autorité et son cas est référé au comité provincial des règlements pour étude et sanction.

### 55. DES CAS GÉNÉRAUX D'INCONDUITE D'UN MEMBRE

#### 55.1 Conduite antisportive

Tout membre qui est expulsé de la partie pour conduite antisportive est automatiquement suspendu :

- a) Première infraction  
À la première infraction, le membre est suspendu pour une partie.
- b) Deuxième infraction  
Dans le cas d'une deuxième infraction, le membre est suspendu pour trois parties.
- c) Troisième infraction  
Dans le cas d'une troisième infraction, le membre est suspendu pour cinq parties.
- d) Infraction subséquente  
Dans le cas d'infraction subséquente, le membre est suspendu indéfiniment et son cas est référé à l'instance appropriée.

#### 55.2 Conduite dangereuse ou préjudiciable

Tout membre qui est expulsé de la partie pour avoir lancé son casque protecteur, lancé son bâton, lancé du sable ou tout autre objet vers quiconque, proféré des menaces ou craché sur un autre membre, est automatiquement suspendu :

- a) Première infraction  
À la première infraction, le membre est suspendu pour trois parties.
- b) Deuxième infraction  
Dans le cas d'une 2<sup>e</sup> infraction, le membre est suspendu pour cinq parties.
- c) Troisième infraction  
Dans le cas d'une troisième infraction, le membre est suspendu indéfiniment et son cas est référé à l'instance appropriée.
- d) Infraction subséquente  
Dans le cas d'infraction subséquente, le membre est suspendu pour le reste de la saison et son cas est référé au comité provincial des règlements.

#### 55.3 Agresseur ou provocateur

Tout membre impliqué dans une bataille mais ayant été identifié comme agresseur ou provocateur est automatiquement suspendu :

- a) Première infraction  
À la première infraction, le membre est suspendu pour cinq parties supplémentaires à la sanction prévue à l'article 55.5.
- b) Deuxième infraction  
Dans le cas d'une seconde infraction de même nature au cours de la saison précédente ou de celle en cours, le membre est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité provincial des règlements.

#### 55.4 Toucher

Tout membre qui touche un joueur, un entraîneur, un arbitre, un marqueur officiel ou toute personne en autorité est suspendu indéfiniment et son cas est référé à l'instance appropriée:

- a) Première infraction  
À la première infraction, une suspension minimale de trois parties est applicable.
- b) Deuxième infraction  
Dans le cas d'une deuxième infraction, une suspension minimale de cinq parties est applicable.
- c) Troisième infraction  
Dans le cas d'une troisième infraction, son cas est référé au comité provincial des règlements.

#### 55.5 Bousculer – Tenter de blesser - Bataille

Tout membre qui bouscule, tente de blesser intentionnellement ou est impliqué dans une bataille avec un joueur, un entraîneur, un arbitre, un marqueur officiel ou toute personne en autorité est suspendu :

- a) Première infraction  
À la première infraction, le membre est suspendu indéfiniment et son cas est référé à l'instance appropriée. Une suspension minimale de cinq parties est applicable.
- b) Deuxième infraction  
Dans le cas d'une seconde infraction de même nature au cours de la saison précédente ou de celle en cours, le membre est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité provincial des règlements.

## **55.6 Assaut**

Tout membre qui commet un assaut contre un joueur, un entraîneur, un arbitre, le marqueur officiel ou toute personne en autorité est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité provincial des règlements.

## **55.9 Rapport obligatoire**

- a) a) Toute expulsion oblige l'arbitre à faire un rapport écrit à la ligue, à la région ou au comité organisateur du tournoi et à son supérieur immédiat dans les vingt-quatre (24) heures qui suivent la fin de la partie.
- b) Le signataire du rapport ou son représentant (au mineur) pourra communiquer avec le palier de discipline concerné afin de connaître les sanctions qui ont été appliquées.

## **55.10 Application des suspensions automatiques**

L'application des suspensions automatiques découlant d'expulsions durant une partie est de l'entière responsabilité de l'équipe concernée. Un membre suspendu qui prend part à une partie entraîne, à l'équipe fautive, la perte de la partie.

## **56. DES PERSONNES SUSPENDUES**

### **56.5 Hors du terrain en tout temps**

Un joueur ou un entraîneur ne peut, durant sa suspension, apparaître sur la feuille d'alignement d'une équipe lors d'une partie et ne peut être autorisé sur le terrain lors d'une rencontre, et ce pour toute la durée de sa suspension. De plus, l'entraîneur suspendu ne peut, de quelque façon que ce soit, diriger son équipe depuis les estrades. À défaut, l'entraîneur est suspendu pour deux parties additionnelles.

### **56.7 Membre Suspendu – Évoluant à titre d'officiel**

- a) Tout membre suspendu ne peut agir en tant qu'arbitre ou marqueur tant et aussi longtemps qu'il n'a pas complété le temps de sa suspension dans la division et classe où il a été suspendu.
- b) Si la saison de l'équipe où il a été suspendu est terminée, il peut compléter sa suspension en officiant bénévolement à raison de deux parties officielles pour chaque partie de suspension. L'officiel doit remettre ses honoraires à la ligue où il a été suspendu.

## **SECTION J – DES RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT**

### **61. DU PROTÊT**

#### **61.1 Privilège**

Toute discussion concernant une décision de l'arbitre ne peut se régler en retirant l'équipe du terrain. La partie doit se continuer et les personnes intéressées ont le privilège de loger un protêt.

#### **61.2 Procédure**

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction avant que le jeu reprenne. Les personnes qui ont placé le protêt doivent envoyer, par lettre recommandée ou par porteur, une copie du protêt à la ligue dans les vingt-quatre (24) heures (samedi, dimanche et jours fériés exceptés) qui suivent la partie protestée. Un montant d'argent décrété par la ligue doit accompagner le protêt. Si l'avis de protêt est livré par porteur, la personne mandatée de la ligue devra émettre un accusé de réception. Un protêt survenant suite à un jeu mettant fin à un match doit être signifié à la ligue au plus tard à midi le lendemain d'une partie.

#### **61.3 Preuves**

Il incombe à l'équipe protestataire de fournir les preuves.

#### **61.4 Montants d'argent**

Si le protêt est gagné, la somme d'argent est remise au plaignant ayant logé le protêt. Si le protêt est perdu, la ligue gardera l'argent déposé.

## **SECTION 100 DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU**

### **102. DES RÈGLES DU JEU ET DE RÈGLEMENTS DE LA F.C.B.A.**

Dans les divisions mineures, les règles du jeu et règlements spéciaux de la Fédération Canadienne de Baseball Amateur ne s'appliquent pas. Cette section fait référence aux règles utilisées lors des compétitions canadiennes.

### **103. DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS**

#### **103.1 Protection pour le frappeur, coureur et préposé aux bâtons**

Le port du casque protecteur avec oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs et, en tout temps, pour le préposé aux bâtons.

#### **103.2 Protection pour le receveur**

- a) Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi.
- b) Tout joueur évoluant à la division Senior ou tout entraîneur qui reçoit des tirs de réchauffement doit revêtir un casque, un masque et un protège-cou lorsqu'il est accroupi.

#### **103.3 Masque de receveur combiné**

L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.

#### **103.4 Usage des crampons**

L'usage des crampons est permis à partir de la division Bantam.

#### **103.5 Gant**

Toutes les couleurs de gant sont permises, peu importe la position en défensive occupée par le joueur.

#### **103.6 Bâton autorisé**

Le bâton de bois, d'aluminium, de graphite ou de tout autre matériau approuvé par la Fédération du baseball amateur du Québec est autorisé.

Divisions Bantam AA, Midget AA-A-B et majeures : Le bâton « moins 3 » et supérieur (-2, -1, etc.-différence entre longueur-poids et un baril maximal de 2 pouces 5/8) est le seul autorisé.

Pour le bâton de bois, voir référence Baseball Canada, article 1.10

Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

Le bâton doit montrer clairement la marque originale du fabricant indiquant la différence longueur-poids. Si le bâton ne peut le démontrer clairement, il sera considéré comme illégal.

Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsqu'il se sert ou tente de se servir d'un bâton illégal. Aucun joueur ne peut avancer sur le jeu mais tout retrait effectué au cours d'un tel jeu est maintenu. Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il amène un tel bâton dans le rectangle des frappeurs.

#### **103.7 Balles**

Toute balle utilisée pour des compétitions sanctionnées par la F.B.A.Q. doit être reconnue par celle-ci. Dans les divisions Atome et Expos, la balle devra avoir 8 ½ pouces de circonférence au lieu de 9 pouces à 9 ¼ pouces pour la balle régulière.

#### **103.8 Infraction aux articles 103-1.2.3.4.5.6.7**

Tout joueur, entraîneur ou préposé aux bâtons qui enfreindra l'un ou l'autre de ces articles, suite à un avertissement (sauf l'infraction à l'article 103.6), ne pourra participer à la partie et devra se retirer hors du terrain. Aucune sanction subséquente n'est applicable.

#### **103.9 Conditions atmosphériques**

Toute détérioration des conditions atmosphériques (orages électriques 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 mais elle doit avoir comme objectif principal la protection de tous les intervenants de la partie.

#### **103.10 Contact**

- a. Les coureurs doivent obligatoirement glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur de champ. Un joueur qui entre intentionnellement 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 en vertu de l'article 55.1 (conduite antisportive) qu'il soit déclaré sauf ou retiré.
- b. 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.
- c. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif.

Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact avait pu être évité ou non. C'est-à-dire que si le coureur essayait de se rendre au but ou s'il tentait de faire échapper la balle au joueur de champ.

- Si le coureur
- 1) avait pu éviter le joueur de champ pour se rendre au but ou;
  - 2) a tenté de faire échapper la balle, le coureur est retiré même si le joueur de champ a perdu possession de la balle. La balle est morte et tous les autres coureurs doivent retourner au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact.
  - 3) Si le joueur bloque le sentier, le coureur peut glisser et atteindre ou entrer en collision avec le joueur de champ à condition que celui-ci soit réellement en train de tenter d'atteindre le but. Si la collision est flagrante, le coureur est retiré et expulsé. La balle est morte. Si le joueur défensif bloque le sentier sans avoir la possession de la balle, il y a obstruction. Le coureur est sauf et la balle est une balle morte retardée. Si le coureur entre en collision flagrante, il est déclaré sauf à cause de l'obstruction, mais celui-ci est néanmoins expulsé et la balle est morte.

#### **103.11 Utilisation du coussin double**

- a) L'utilisation du coussin double de premier but « safe base » est recommandée pour les divisions où l'avance sur les buts n'est pas permise. Si une balle frappée touche la partie blanche, elle sera considérée comme une bonne balle. La partie orange n'est pas considérée en jeu au fin des règles de bonnes et fausses balles.
- b) La partie orange du coussin double ne pourra servir que pour le frappeur-coureur qui dépasse le premier but sans aucune intention de se diriger vers le but suivant. Par contre, après avoir dépassé le premier but, le frappeur-coureur pourra se diriger vers le deuxième but sans devoir revenir toucher à la partie blanche du coussin double. Dans tous les autres cas, le coureur devra utiliser la partie blanche du coussin.

### 103.12 Retour au jeu

#### a) **Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA et Midget AA**

i) Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il doit retourner à la même position dans l'alignement des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu, mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

ii) Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substituts ont été utilisés et qu'il y a blessure de l'un des joueurs actuellement au jeu ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre.

#### b) **Divisions majeures**

Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substituts ont été utilisés et qu'il y a blessure de l'un des joueurs actuellement au jeu. Le retour au jeu ne peut être permis pour cause d'expulsion

#### c) **Divisions Pee-Wee AA, Bantam AA, Midget AA et majeures**

Un joueur ayant été précédemment retiré de la partie pour cause de blessure ou expulsé ne peut effectuer un retour au jeu en remplacement d'un joueur blessé ou expulsé.

### 103.13 Différence de pointage (Facultatif aux divisions majeures)

a) Si une équipe a une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie cessera. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle. (Référence, durée des parties, section 100). La mesure est toutefois obligatoire lors des compétitions provinciales (tournois et championnats)

b) En compétition provinciale, lorsque la règle de l'équité de jeu est appliquée (103.14 et 105.4.2), une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des 5 points par manche, ne peut remporter la victoire.

### 103.14 Équité de jeu des divisions Moustique (AA-A-B), Pee-Wee (A-B), Bantam (A et B) et Midget (A et B)

Le mode de jeu défini par le terme « équité de jeu » est recommandé en saison régulière et obligatoire lors des compétitions provinciales pour les divisions et classes ci-haut mentionnées.

#### a) Rôle offensif

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappera 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 le même compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

iv) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Une demi-manche offensive se termine lorsque trois retraits ont été inscrits ou que cinq points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures), l'équipe sera créditée de tous ses points. Il n'y aura aucune limite de points lors de la dernière manche.

#### b) Rôle défensif

Un joueur doit être inscrit sur l'alignement partant lorsqu'il est présent, minimalement une partie sur deux. Une utilisation équitable des joueurs doit être faite.

#### c) Atteindre le but suivant

Lorsqu'une équipe détient une avance de cinq points ou plus, le coureur de cette équipe peut atteindre le but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer.

##### i) Sans avance sur les buts

Si un coureur atteint le but suivant, le coureur est retourné à son but et la balle est morte.

##### ii) Avec avance sur les buts

Si un coureur atteint le but suivant, il est retiré et la balle est morte.

#### d) Retour au jeu

Le retour au jeu est permis, c'est-à-dire que tout joueur peut être remplacé dans son rôle défensif et revenir en tout temps à une quelconque position, sauf à la position lanceur si celui-ci a déjà lancé.

### 103.15 Rectangle du frappeur (Division Moustique à Senior)

a) Le frappeur doit garder au moins un pied dans le rectangle du frappeur durant sa présence au bâton, à moins qu'une des exceptions suivantes ne s'applique, permettant au frappeur de quitter le rectangle du frappeur sans lui permettre de quitter le cercle entourant l'aire du marbre :

i) Le frappeur s'élanche sur un lancer ;

ii) Le frappeur est forcé de quitter le rectangle par un lancer ;

iii) Un membre d'une des deux équipes demande et obtient un arrêt du jeu ;

iv) Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but ;

v) Le frappeur tente un amorti ;

vi) Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée ;

vii) Le lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou

viii) Le receveur quitte son rectangle pour donner des signaux défensifs.

Nonobstant l'article 6.02(c) Baseball Canada, si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai au match et qu'aucune des exceptions décrites à l'article 103.15 (a - i à viii) ne s'applique, l'arbitre doit **d'abord inviter le frappeur à regagner le rectangle**. La balle demeure en jeu. L'arbitre doit déclarer des prises additionnelles, sans qu'un lancer ne soit effectué, si le frappeur demeure à l'extérieur du rectangle du frappeur causant un retard additionnel à la rencontre.

- b) Le frappeur peut quitter le rectangle du frappeur et le cercle entourant l'aire du marbre si un arrêt du jeu est appelé pour :
- I) faire une substitution ; ou
  - II) une conférence par une des deux équipes.

#### **103.16 - Coureur désigné ou de courtoisie**

**Aucun coureur de courtoisie n'est permis pour le receveur. Dans le cas où le coureur de courtoisie est utilisé par erreur, la situation doit être corrigée lorsque constatée, sans autre sanction.**

#### **103.18 - Position des coussins**

Une balle qui touche un coussin (ancré) est une bonne balle

#### **103.19 - Plâtre**

Un joueur qui porte un plâtre ou un appareil qui a la même fonction ne peut prendre part au jeu.

#### **103.21 - Visite aux arbitres – Classe A et B**

Aucun entraîneur ou joueur ne peut rendre visite aux arbitres, sauf dans le cas d'un dépôt de protêt ou d'une substitution. Autrement, il est expulsé de la partie en vertu de l'article 55.1 – Conduite antisportive.

### **104. DES DIMENSIONS DES TERRAINS**

#### **104.1 Division Atome**

- a) La distance entre les buts est de soixante (60) pieds ou 18,29 mètres.
- b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de quarante-quatre (44) pieds ou 18,41 mètres.
- c) La clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à cent cinquante (150) pieds ou quarante-six (46) mètres de la pointe du marbre.
- d) La clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à cent soixante-quinze (175) pieds ou cinquante-quatre (54) mètres de la pointe du marbre.

(Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979).

#### **104.2 Division Moustique**

- a) La distance entre les buts est de soixante (60) pieds ou 18,29 mètres;
- b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de quarante-quatre (44) pieds ou 18,41 mètres;
- c) La clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à cent quatre-vingt (180) pieds ou cinquante-cinq (55) mètres de la pointe du marbre;
- d) La clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à deux cent cinq (205) pieds ou soixante-trois (63) mètres de la pointe du marbre.

(Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979).

#### **104.3 Division Pee-Wee**

- a) La distance entre les buts est de soixante-dix (70) pieds ou 21,34 mètres;
- b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de quarante-huit (48) pieds ou 14,63 mètres;
- c) La clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à deux cents dix (210) pieds ou soixante-quatre (64) mètres de la pointe du marbre;
- d) La clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à deux cent quarante (240) pieds ou soixante-treize (73) mètres de la pointe du marbre.

(Pour les terrains construits après le 30 novembre 1979).

#### **104.4 Division Bantam**

- a) La distance entre les buts est de quatre-vingt (80) pieds ou 24,38 mètres;
- b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de **cinquante-quatre (54) pieds ou 16,46 mètres;**
- c) La clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à deux cent soixante-quinze (275) pieds ou quatre-vingt-quatre (84) mètres de la pointe du marbre.
- d) La clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à trois cent cinq (305) pieds ou quatre-vingt-treize (93) mètres de la pointe du marbre.

(Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 15 mars 2009).

#### **104.5 Division Midget, Junior, Élite et Senior**

- a) La distance entre les buts est de quatre-vingt-dix (90) pieds ou 27,43 mètres;
- b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de soixante pieds six pouces (60,5) ou de 18,44 mètres;
- c) La clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à de trois cent vingt (320) pieds ou quatre-vingt-dix-huit (98) mètres de la pointe du marbre;

d) La clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à de trois cent soixante (360) pieds ou cent dix (110) mètres de la pointe du marbre.

(Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979).

#### **104.6 Protêt irrecevable**

Aucun protêt ne pourra être fait sur les dimensions ou distances des clôtures du champ extérieur.

### **105. DES RÈGLES DE JEU POUR LA DIVISION ATOME**

#### **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 A :

Lorsqu'un lance-balles à roulette est utilisé, la vitesse doit être réglée entre 37 et 39MPH. Lorsqu'un lance-balles à propulsion (type Zooka) est utilisé, la vitesse affichée doit être entre 42 et 44 MPH.

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 10 pieds à partir de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 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**

**Classe A :**

**En saison, un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.**

**En tournoi et championnat, 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.**

**Classe B :**

**En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive; 2 joueurs à la position de lanceur, un joueur de premier, deuxième, troisième but et un arrêt-court.**

#### **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.

#### **105.3.3 Receveur (classe A)**

Il occupe sa position derrière le frappeur, il doit porter tout l'équipement protecteur destiné au receveur.

#### **105.3.4 Substitut et rotation**

Les autres joueurs, qui prennent la 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 pour plus d'une manche consécutive.

### **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. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;

iv) si un coureur ne peut compléter une présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;

#### **105.4.2 Fin d'une demi-manche**

**Classe A :**

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits; ou

une demi-manche offensive se termine lorsque 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe sera créditée de tous ses points. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors de la dernière manche.

**Classe B :**

**Une demi-manche offensive se termine lorsque les 6 frappeurs se sont présentés au bâton.**

### 105.4.3 Nombre de lancers

#### Mauvais lancer :

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

#### Atome A :

La règle du retrait sur 3 prises est applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 5 lancers. À partir du 5<sup>e</sup> lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait. Le joueur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

#### Atome B :

La règle du retrait sur 3 prises n'est pas en application. **Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers du lance-balle. À partir du 3<sup>e</sup> 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'élanche 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 élans 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 2<sup>e</sup> 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 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 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 sera déclarée morte et on accordera 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.

## 106. DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS MOUSTIQUE ET PEE-WEE

### Division Moustique (B)

#### 106.1 Coureurs sur les buts, vol de buts et coup retenu

- a) Le vol de but n'est pas permis. 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. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, le ou les coureurs doivent obligatoirement retourner au but qu'ils occupaient.
- b) Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.

#### 106.2 – But sur balles

Aucun but sur balle n'est alloué. Lorsque l'arbitre appelle une 4<sup>e</sup> balle, un entraîneur de l'équipe offensive prend place au monticule, **à la plaque Moustique et effectue un lancer par-dessus l'épaule** pour un maximum de 3 lancers supplémentaires, **indépendamment du compte du frappeur** après quoi, le frappeur est déclaré retiré. Le compte de prises accumulées demeure, **le joueur sera déclaré retiré s'il s'élanche pour une 3<sup>e</sup> prise.** Le joueur ne peut être retiré sur une fausse balle.

- Si l'entraîneur est atteint par une balle frappée, la balle est morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent s'ils sont forcés.
- Si le frappeur est atteint, **la balle est morte**, ce lancer est déclaré erratique et n'est pas comptabilisé. Le frappeur doit poursuivre sa présence au bâton.

#### 106.3 Frappeur 3<sup>e</sup> prise échappée

La balle est morte, le frappeur est retiré automatiquement.

#### 106.4 Feinte irrégulière

Aucune feinte irrégulière n'est appelée au lanceur. La balle est morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

#### Division Moustique (AA et A) et Pee-Wee (B)

##### 106.5 Coureurs sur les buts, vol de buts et coup retenu

- a) 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 retiré et la balle est morte.  
Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, le ou les coureurs doivent obligatoirement retourner au but qu'ils occupaient.
- b) Le coureur du 3<sup>e</sup> but peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but.
- c) Aucun coup retenu n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.

##### 106.6 Frappeur 3<sup>e</sup> prise échappée

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est au jeu et s'il y a des coureurs sur les buts, ils ont le droit d'avancer à leurs risques sauf au marbre et lors des situations décrites à 103.14c.

#### 106.7 Feinte irrégulière

Aucune feinte irrégulière n'est appelée au lanceur. La balle est morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

#### Division Pee-Wee (AA et A)

##### 106.8 Coureurs sur les buts et avance sur les buts

Tous les coureurs peuvent quitter leur but. Tous les coureurs sont soumis aux règles de jeu du baseball en ce qui concerne leur participation au jeu. (Baseball Canada 7.00)

##### 106.9 Frappeur, Troisième prise échappée

La règle de jeu s'applique. (Baseball Canada)

##### 106.10 Feinte irrégulière

La règle de jeu s'applique. (Baseball Canada)

#### Divisions Moustique, Pee-Wee

##### 106.11 Durée des parties

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.

##### 106.12 – Division moustique - Lanceur

- a) VISITES  
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2<sup>e</sup> fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur.
- b) QUITTER LE MONTICULE  
Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.
- c) **BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS (Non applicable au Moustique B)**  
**Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. Aucun lancer n'est comptabilisé à la fiche du lanceur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés.**
- d) **RESTRICTION**
  - i) **Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut évoluer à la position de receveur au cours de la journée.**
  - ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
  - iii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- e) NOMBRE DE MANCHE (**saïson régulière**)
  - i) **Un lanceur ne peut lancer plus de 6 manches dans une journée;**
  - ii) **Si un lanceur officie plus de 2 manches lors d'une partie, il doit recevoir 2 journées de repos;**
  - iii) **Si un lanceur officie plus de 2 manches lors d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;**
  - iv) **Si un lanceur officie 6 manches lors d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos.**
  - v) **Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée**
- f) **NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats)**
  - i) Si un lanceur effectue entre **36 et 50 lancers** au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;
  - ii) Si un lanceur effectue entre **51 et 60 lancers** au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
  - iii) Si un lanceur effectue entre **61 et 75 lancers** au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos;
  - iv) **Lorsqu'un lanceur atteint ou dépasse 36 lancers lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.**
  - v) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (**75 lancers**), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.

vi) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au lanceur afin de le retirer du monticule et ce, sur le même frappeur dans la même manche.

vii) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

#### **106.13 – Division Pee-Wee – Lanceur**

a) VISITES

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2<sup>e</sup> fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur.

b) QUITTER LE MONTICULE

Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.

c) **BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS**

Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. Aucun lancer n'est comptabilisé à la fiche du lanceur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés.

d) **RESTRICTION**

i) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut évoluer à la position de receveur au cours de la journée.

ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;

iii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

e) **NOMBRE DE MANCHE (saison régulière)**

i) Un lanceur ne peut lancer plus de 6 manches dans une journée;

ii) Si un lanceur officie plus de 2 manches lors d'une partie, il doit recevoir 2 journées de repos;

iii) Si un lanceur officie plus de 2 manches lors d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;

iv) Si un lanceur officie 6 manches lors d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos.

v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée

f) **NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats)**

i) Si un lanceur effectue entre 41 et 55 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;

ii) Si un lanceur effectue entre 56 et 70 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;

iii) Si un lanceur effectue entre 71 et 85 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos;

iv) Lorsqu'un lanceur atteint ou dépasse 41 lancers lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.

v) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (85 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.

vi) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au lanceur afin de le retirer du monticule et ce, sur le même frappeur dans la même manche.

vii) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

#### **106.14 Monticule**

Le monticule est facultatif.

### **107. DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION BANTAM**

#### **107.1 Durée des parties**

Toutes les parties sont de sept manches à finir si le temps et la température le permettent. Cependant, quatre manches et demie (4 ½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

#### **107.2 Division Bantam - Lanceur**

a) VISITES

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2<sup>e</sup> fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur.

b) QUITTER LE MONTICULE

Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.

c) **BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS**

Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. Aucun lancer n'est comptabilisé à la fiche du lanceur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés.

d) **RESTRICTION**

i) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut évoluer à la position de receveur au cours de la journée.

- ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
- iii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- e) **NOMBRE DE MANCHE (saison régulière)**
  - i) Un lanceur ne peut lancer plus de **7 manches** dans une journée;
  - ii) Si un lanceur officie plus de 2 manches lors d'une partie, il doit recevoir 2 journées de repos;
  - iii) Si un lanceur officie plus de 2 manches lors d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
  - iv) Si un lanceur officie **7 manches** lors d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos.
  - v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée
- f) **NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats)**
  - i) Si un lanceur effectue entre 46 et 60 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;
  - ii) Si un lanceur effectue entre 61 et 75 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
  - iii) Si un lanceur effectue entre 76 et 90 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos;
  - iv) Lorsqu'un lanceur atteint ou dépasse 46 lancers lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
  - v) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (90 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
  - vi) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au lanceur afin de le retirer du monticule et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
  - vii) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

## 108. DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION MIDGET

### 108.1 Durée des parties

Toutes les parties sont de sept manches à finir si le temps et la température le permettent. Cependant, quatre manches et demie (4 ½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

### 108.2 Division Midget - Lanceur

- a) VISITES
  - Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2<sup>e</sup> fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, sauf à la position de receveur.
- b) QUITTER LE MONTICULE
  - Un lanceur qui quitte le monticule pour évoluer à une autre position ne peut revenir dans cette partie à titre de lanceur.
- c) **BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS**
  - Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. Aucun lancer n'est comptabilisé à la fiche du lanceur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés.
- d) **RESTRICTION**
  - i) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut évoluer à la position de receveur au cours de la journée.
  - ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
  - iii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- e) **NOMBRE DE MANCHE (saison régulière)**
  - i) Un lanceur ne peut lancer plus de **7 manches** dans une journée;
  - ii) Si un lanceur officie plus de 2 manches lors d'une partie, il doit recevoir 2 journées de repos;
  - iii) Si un lanceur officie plus de 2 manches lors d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
  - iv) Si un lanceur officie **7 manches** lors d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos.
  - v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée
- f) **NOMBRE DE LANCERS PAR JOUR (tournois – championnats)**
  - i) Si un lanceur effectue entre 46 et 60 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;
  - ii) Si un lanceur effectue entre 61 et 75 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
  - iii) Si un lanceur effectue entre 76 et 90 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos;
  - iv) Lorsqu'un lanceur atteint ou dépasse 46 lancers lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.
  - v) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (90 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
  - vi) Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2<sup>e</sup> visite au lanceur afin de le retirer du monticule et ce, sur le même frappeur dans la même manche.

vii) Dans le cadre des tournois et championnats, une personne est assignée à effectuer la comptabilisation des lancers. Son registre des lancers est la source officielle aux fins du règlement du lanceur.

## 109. DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS JUNIOR, ÉLITE ET SENIOR

### 109.1 Durée des parties

Dans les divisions Junior, Élite et Senior, les parties sont de sept ou neuf manches à finir si le temps et la température le permettent. Cependant, dans les deux cas, quatre manches et demie (4 ½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.

### 109.2 Lanceurs

Un lanceur retiré de sa position à la suite d'une deuxième visite au monticule dans la même manche, peut évoluer à une autre position, mais ne peut revenir à la position de lanceur.

Les autres articles relatifs à la règle 8.06 s'appliquent (livre : Baseball Canada).

## 110. RÈGLEMENT DU LANCEUR

*Note : Tout joueur réserviste provenant de la division inférieure qui évolue à titre de lanceur lors d'une partie sanctionnée est assujéti à la règle du lanceur dans la division où il est réserviste.*

### 110.1 – Tableau

#### Saison régulière

Division	Manches max. / jour	2 jours de repos	3 jours de repos
<b>Moustique</b>	<b>6 manches</b>	<b>plus de 2 manches / partie ou plus de 2 manches / journée</b>	<b>6 manches</b>
Pee-Wee	6 manches	plus de 2 manches / partie ou plus de 2 manches / journée	6 manches
Bantam	<b>7 manches</b>	plus de 3 manches / partie ou plus de 3 manches / journée	<b>7 manches</b>
Midget	<b>7 manches</b>	plus de 4 manches / partie ou plus de 4 manches / journée	<b>7 manches</b>

#### Tournoi – Championnat

Division	Aucun repos	1 journée de repos	2 jours de repos	3 jours de repos
Moustique	<b>1-35 lancers</b>	<b>36-50 lancers</b>	<b>51-60 lancers</b>	<b>61-75 lancers</b>
<b>Pee-Wee</b>	<b>1-40 lancers</b>	<b>41-55 lancers</b>	<b>56-70 lancers</b>	<b>71-85 lancers</b>
<b>Bantam</b>	<b>1-45 lancers</b>	<b>46-60 lancers</b>	<b>61-75 lancers</b>	<b>76-90 lancers</b>
<b>Midget</b>	<b>1-50 lancers</b>	<b>51-65 lancers</b>	<b>66-80 lancers</b>	<b>81-100 lancers</b>

### 110.2 - Pénalités - sanctions

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. L'application des sanctions peut être émise en tout temps par une personne en autorité.

Les sanctions suivantes sont applicables :

- a) Première infraction :  
L'équipe se verra attribuer une défaite; l'entraîneur-chef sera suspendu pour une partie cédulée et jouée.
- b) Deuxième infraction :  
L'équipe se verra attribuer une défaite; l'entraîneur-chef sera suspendu pour trois parties cédulées et jouées.
- c) Troisième infraction :  
L'équipe se verra attribuer une défaite; l'entraîneur-chef sera suspendu indéfiniment et son cas sera référé au comité provincial des règlements.

**Note : Un lanceur qui évolue à titre de receveur lors d'une même journée doit être remplacé immédiatement au moment de la découverte de l'infraction. Toute action effectuée par ce joueur demeure valide, mais le joueur doit être remplacé par un joueur éligible à évoluer à cette position. Aucune autre sanction subséquente ne doit être attribuée.**