

LA LIGUE  
DE BASEBALL RÉGIONALE AA, A ET B  
DE LA RÉGION DE QUÉBEC

GUIDE DE L'ENTRAÎNEUR 2010

CLASSE « AA »



**Responsable** : Guy Rochette

**Cellulaire** : (418) 254-4344

**Courriel** : [guy.rochette@oricom.ca](mailto:guy.rochette@oricom.ca)

Site Internet de la Ligue : [www.lbcrcq.qc.ca](http://www.lbcrcq.qc.ca)

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Section 1 : Charte de l'esprit sportif</b>	<b>4</b>
2.1. TOURNOI	4
2.1.1. <i>Politique de modification à la cédule pour un tournoi</i>	4
2.1.2. <i>Critères pour demande de modification à la cédule pour un tournoi</i>	4
2.1.3. <i>Procédure à suivre pour demande de modification à la cédule pour un tournoi</i>	4
2.1.4. <i>Date limite pour demande de modification à la cédule pour un tournoi</i>	5
2.1.5. <i>Formulaire d'autorisation de tournoi</i>	5
2.2. REPRISE DE PARTIE (PLUIE)	5
2.3. DEMANDE DE MODIFICATION À LA CÉDULE RÉGULIÈRE	5
2.4. FEUILLE DE POINTAGE	6
2.5. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT	6
2.6. ARBITRES ET MARQUEURS	6
2.6.1. <i>Arbitres</i>	6
2.6.2. <i>Marqueur</i>	6
2.7. UNIFORME DES ENTRAÎNEURS	7
2.8. HEURE DU DÉBUT DE LA PARTIE	7
2.9. PROCÉDURES D'AVANT-PARTIE SUR LE TERRAIN	7
2.9.1. <i>Pratique d'avant-partie</i>	7
2.9.2. <i>Réunion avec les arbitres au marbre</i>	7
3.1. RÈGLES OFFICIELLES DE JEU	8
3.2. DURÉE DES PARTIES	8
3.3. RÈGLEMENT CONCERNANT LES LANCEURS	8
3.3.1. <i>Visites</i>	8
3.3.2. <i>Quitter le monticule</i>	8
3.3.3. <i>Buts sur balle intentionnels</i>	8
3.3.4. <i>Restrictions</i>	9
3.3.5. <i>Jour de repos</i>	9
3.3.6. <i>Pénalités – Sanctions</i>	9
3.4. RÈGLEMENT CONCERNANT LE RETOUR AU JEU	10
3.5. PARTIE RÉGLEMENTAIRE ET PARTIE SUSPENDUE	10
3.6. PARTIE REMISE À CAUSE DE LA PLUIE	10
4.1. CAS D'INCONDUITE	11
4.2. SUSPENSION EN INSTANCE D'APPEL	11
5.1. PROTÊT	12
5.2. MONTANT EXIGÉ POUR LE DÉPÔT D'UN PROTÊT	12
5.3. DÉCISION	12
5.4. CONDITIONS D'APPEL	12
6.1. TRANSMISSION DES RÉSULTATS	13
6.1.1. <i>Transmission du résultat d'une partie jouée</i>	13
6.1.2. <i>Transmission du résultat d'une partie non jouée</i>	13
6.1.3. <i>Transmission erronée ou mensongère du résultat d'une partie</i>	13
6.2. RÔLE DU MARQUEUR	13
6.3. RÔLE DE L'ENTRAÎNEUR	13

## **Section 1 : Charte de l'esprit sportif**

**Faire preuve d'esprit sportif, c'est :**

- Article I.** *D'abord et avant tout observer strictement tous les règlements et ne jamais chercher à enfreindre délibérément un règlement.*
- Article II.** *Respecter les officiels. La présence des arbitres et des marqueurs est essentielle au bon déroulement de toute compétition. Les officiels n'ont pas la tâche facile, c'est pourquoi ils méritent le respect de tous.*
- Article III.** *Accepter toutes les décisions des officiels sans jamais mettre en doute leur intégrité.*
- Article IV.** *Reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.*
- Article V.** *Accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.*
- Article VI.** *Savoir reconnaître les bons coups et les bonnes performances de l'adversaire.*
- Article VII.** *Vouloir se mesurer à un adversaire dans l'équité. Compter sur son talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.*
- Article VIII.** *Refuser de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.*
- Article IX.** *Pour les officiels, bien connaître tous les règlements et les appliquer avec impartialité.*
- Article X.** *Garder sa dignité en toute circonstance et montrer que l'on a la maîtrise de soi; c'est refuser d'accepter que la violence physique et verbale prenne le dessus sur soi.*

## Section 2 : Règles de fonctionnement de la ligue

### 2.1. TOURNOI

#### 2.1.1. Politique de modification à la cédule pour un tournoi

- a) Une équipe peut demander de changer une partie cédulée dans la Ligue si cette demande respecte les critères énumérés au point 2.1.2 ;
- b) Le calendrier d'une équipe peut être modifié pour un maximum de deux (2) tournois. Si une équipe ne se présente pas à une partie à cause d'une participation à un troisième tournoi ou plus, ladite équipe perdra sa partie par défaut et aucune demande de remise ne sera acceptée, et ce, peu importe qui en fait la demande.
- c) Le suivi de cette règle se fera grâce au logiciel du site Internet de la Ligue géré par le coordonnateur de la Ligue. Ce logiciel est configuré pour protéger deux (2) tournois.
- d) Pour protéger un tournoi, le coordonnateur doit obligatoirement avoir en main un formulaire d'autorisation de tournoi dûment autorisé

#### 2.1.2. Critères pour demande de modification à la cédule pour un tournoi

Endroit	Modifications possibles
<b>Tournoi dans la région de Québec</b>	Une équipe peut demander une modification à la cédule seulement dans le cas d'une partie cédulée la même journée qu'une partie en tournoi.
<b>Tournoi hors de la région de Québec</b>  <i>Un tournoi est considéré comme étant hors de la région de Québec lorsque la distance à parcourir pour y participer est de 150 km ou plus, cette distance étant calculée à partir de la ville centrale de chaque zone</i>	Une équipe peut demander une modification à la cédule (changement de partie) dans les cas suivants : <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Pour une partie cédulée sur semaine</b> : seulement si une partie du tournoi est cédulée la même journée;</li><li>2. <b>Pour une partie cédulée le vendredi soir</b> : si une partie du tournoi est cédulée le samedi avant midi (12h00);</li><li>3. <b>Pour une partie cédulée le samedi</b> : si une partie du tournoi est cédulée le vendredi soir avec possibilité de jouer le dimanche;</li><li>4. <b>Pour une ou des parties cédulé(es) le samedi et le dimanche</b> : si une ou des parties du tournoi sont cédulé(es) le samedi avec possibilité de jouer le dimanche, une équipe ne peut demander une modification à la cédule (changement de partie) dans les cas suivants :<ol style="list-style-type: none"><li>a. <b>Pour une partie cédulée le samedi</b> : si une ou des parties du tournoi sont cédulé(e)s seulement le dimanche après midi(12h00);</li><li>b. <b>Pour une partie cédulée le dimanche</b> : si une ou des parties du tournoi sont cédulé(es) le samedi sans possibilité de jouer le dimanche</li></ol></li></ol>

#### 2.1.3. Procédure à suivre pour demande de modification à la cédule pour un tournoi

Le responsable de l'équipe qui désire déplacer une ou des parties déjà cédulée(es) à cause d'un tournoi doit :

## ***Section 2 : Règles de fonctionnement de la ligue***

- a) Aviser le coordonnateur de sa zone ou de son association dès que la participation de l'équipe à un tournoi est confirmée afin que ce dernier n'accepte pas un changement de partie qui pourrait éventuellement entrer en conflit avec le tournoi auquel l'équipe participera;
- b) Aviser le coordonnateur de sa zone ou de son association au moins quatre (4) jours avant la date de la partie à déplacer;
- c) Remettre sa cédule de tournoi au coordonnateur de sa zone ou de son association ainsi que le nom du responsable du tournoi et son numéro de téléphone dès que possible.
- d) Tout changement à la cédule officielle devra être coordonné par le coordonnateur de la Ligue en collaboration avec le coordonnateur de la zone ou de l'association d'où relève l'équipe visée. Toute infraction à cette règle entraînera une défaite pour l'équipe ou les équipes concernées.

### **2.1.4. Date limite pour demande de modification à la cédule pour un tournoi**

Aucun changement de partie pour un tournoi ne peut être fait : avant le 1er juin;

### **2.1.5. Formulaire d'autorisation de tournoi**

Les formulaires d'autorisation de tournoi doivent obligatoirement être autorisés par la Ligue. Le formulaire est informatisé. Voici la procédure pour y accéder :

- Allez à l'adresse Internet suivante: <http://www.rds.ca/baseballquebec/>
- Allez dans "Baseball régional" et cliquez sur "Québec".
- Allez sur "Tournoi" et cliquez sur "Autorisation de participation à un tournoi"
- Suivez les instructions.

Vous recevrez ultérieurement un courriel vous confirmant l'autorisation de la Ligue et le tournoi le recevra également. Faites imprimer ce courriel et gardez-le comme preuve d'autorisation.

Dans le cas où un tel formulaire ne serait pas autorisé par un membre du comité la Ligue, aucune remise de partie ne pourra être accordée eu égard au tournoi concerné.

## **2.2. REPRISE DE PARTIE (PLUIE)**

Toutes les parties annulées à cause de la pluie ou du mauvais temps doivent être reprises. C'est la responsabilité du coordonnateur de la Ligue, en collaboration avec les coordonnateurs des zones ou des associations d'où relèvent les équipes concernées, de recadrer les parties. Toute infraction à cette règle entraînera une défaite pour l'équipe ou les équipes concernées.

## **2.3. DEMANDE DE MODIFICATION À LA CÉDULE RÉGULIÈRE**

Si une équipe croit qu'elle a une bonne raison (par exemple, un voyage hors Québec) autre que celles qui sont énumérées en 2.1.2 pour faire changer une partie, elle peut, par l'entremise du coordonnateur de sa zone ou de son association, faire une demande par écrit au président de la Ligue ([baseballmineur@videotron.ca](mailto:baseballmineur@videotron.ca)). Cette demande doit être accompagnée de pièces justificatives. Une réponse devra être donnée par la Ligue par écrit dans les dix (10) jours suivant la réception de la demande, à défaut de quoi, l'équipe sera considérée comme ayant reçu une réponse favorable à sa demande. La date de réception sera considérée comme étant la date d'oblitération de la demande. La réponse sera considérée comme ayant été rendue à la date d'oblitération de la réponse écrite. À titre d'exemple, les

## ***Section 2 : Règles de fonctionnement de la ligue***

voyages de classe de fin d'année, les journées classe verte, les bals de finissants, les confirmations et premières communions ne sont pas considérés comme des motifs valables.

### **2.4. FEUILLE DE POINTAGE**

L'entraîneur de l'équipe receveuse est responsable de l'envoi de la feuille de pointage au coordonnateur de la Ligue. Il doit s'assurer que la date et le numéro de la partie sont correctement inscrits;

La feuille de pointage doit être postée au coordonnateur de la Ligue dans l'enveloppe fournie par la Ligue à cette fin dès la fin de la partie. Une feuille de pointage reçue dans un délai de plus de sept (7) jours de la partie prévue et jouée entraînera un avertissement de la Ligue. En cas de récidive, une amende sera transmise à l'association ou à la zone, selon le cas, et la partie sera perdue par défaut.

L'entraîneur de l'équipe qui gagne une partie par défaut est responsable de l'envoi à la Ligue de la feuille de pointage dûment complétée par le marqueur et signée par les arbitres.

### **2.5. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT**

Toute partie est perdue par défaut, en saison régulière ou en séries éliminatoires, dans les cas suivants:

- a) Nombre insuffisant de joueurs à l'heure fixée pour le début de la partie.
- b) Absence de l'équipe;
- c) Joueur ou entraîneur suspendu qui participe à une partie;
- d) Inéligibilité d'un lanceur.

Dans le cas des deux premiers motifs, une amende de 50,00 \$ sera imposée à l'association ou à la zone, selon le cas, de l'équipe fautive pour toute partie perdue par défaut en saison régulière. En tournoi de fin de saison, l'amende est de 100,00 \$. À la troisième offense, le cas sera soumis au comité de discipline et de protêt de la Ligue.

### **2.6. ARBITRES ET MARQUEURS**

Toute partie devrait compter deux (2) arbitres et un (1) marqueur dûment accrédités par la Fédération.

#### **2.6.1. Arbitres**

- a) Dans le cas où un seul arbitre se présente lors d'une partie, cet arbitre doit officier seul et la partie se joue, ou, avec le consentement de l'arbitre et des entraîneurs, on peut demander une personne parmi les spectateurs pour assister l'arbitre;
- b) Dans le cas où il n'y a aucun arbitre, chaque entraîneur doit désigner un (1) spectateur qui agira à titre d'arbitre et la partie sera jouée et considérée officielle. Dans le cas où il n'y a aucun spectateur présent qui accepte d'officier cette partie à l'heure fixée pour le début de la partie, l'équipe locale perd la partie par défaut.

#### **2.6.2. Marqueur**

En cas d'absence du marqueur, la partie doit se jouer et les deux entraîneurs désignent une personne qui remplira le rôle de marqueur ou, tout au moins, prendra note des points comptés, des manches jouées, des retraits ainsi que, pour la catégorie moustique, le nombre de lancers effectués par chaque lanceur et, pour les autres catégories, le nombre de manches lancées

## **Section 2 : Règles de fonctionnement de la ligue**

par chaque lanceur. Cette feuille devra être signée par les arbitres et transmise au coordonnateur avec le numéro de la partie et la date.

### **2.7. UNIFORME DES ENTRAÎNEURS**

- a) Une tenue d'entraîneur doit être fournie à tous les entraîneurs: même tenue que les joueurs de son équipe. La casquette est obligatoire.
- b) Pour les entraîneurs remplaçants, une tenue acceptable sera tolérée, incluant ceux dans l'abri. Une tenue acceptable se définit comme suit: gilet demi-manche (under shirt) ou gaminet (T-shirt), pantalon long, souliers ou espadrilles ainsi qu'une casquette. Les camisoles, les gilets sans manches ainsi que les sandales sont interdits.

### **2.8. HEURE DU DÉBUT DE LA PARTIE**

- a) Chaque partie doit débuter à l'heure fixée sur la cédule, sauf dans les cas de force majeure pour lesquels l'équipe locale ne peut être reconnue fautive, tels : pluie ou autre mauvaise condition climatique qui survient immédiatement avant le début de la partie, panne d'éclairage, retard causé par la durée de la partie précédente, bris quelconque sur le terrain survenant immédiatement avant le début de la partie, retard causé par le préposé au terrain, ou tout autre cas semblable.
- b) En tout temps, la durée de la partie sera calculée à compter de l'heure du début réel (playball) de la partie, déterminée selon la montre du marqueur.
- c) Aucun délai n'est accordé à une équipe pour avoir le nombre de joueurs requis (9 joueurs).

### **2.9. PROCÉDURES D'AVANT-PARTIE SUR LE TERRAIN**

#### **2.9.1. Pratique d'avant-partie**

Chaque équipe a droit à dix (10) minutes de pratique sur le terrain (si le temps disponible le permet) selon la répartition suivante :

- a) Équipe receveuse : dix (10) minutes, débutant vingt-cinq (25) minutes avant l'heure du début de la partie;
- b) Équipe visiteuse : dix (10) minutes, débutant quinze (15) minutes avant l'heure du début de la partie;
- c) Le temps alloué aux équipes sera diminué en fonction du temps disponible avant l'heure du début de la partie.

#### **2.9.2. Réunion avec les arbitres au marbre**

Cinq (5) minutes avant l'heure du début de la partie.

Le temps alloué aux équipes sera diminué en fonction du temps disponible avant l'heure du début de la partie.

## **Section 3 : Règlements de jeu**

### **3.1. RÈGLES OFFICIELLES DE JEU**

Le baseball de la région de Québec est régi par les documents suivants :

- a) Règlements de régie publiés par Baseball Québec
- b) Les règlements officiels publiés par Baseball Canada

En cas de conflits entre les règles de l'un ou l'autre de ces documents, les règles du document qui figure en premier dans la liste prévaudront sur ceux des documents qui le suivent.

### **3.2. DURÉE DES PARTIES**

- a) En supplément des articles spécifiques des règlements de régie de Baseball Québec, aucune manche ne peut débiter après :

Moustique : 1 h 30 du début de la partie (play ball)  
Pee-Wee : 1 h 40 du début de la partie (play ball)

- b) Pour les catégories Bantam et Midget :

Bantam AA : 2 h 00 du début de la partie  
Midget AA : 2 h 00 du début de la partie

**\*\*\* LES ENTRAÎNEURS SONT PRIÉS DE VOIR À FAIRE « ROULER » LA PARTIE, C'EST-À-DIRE DE FAIRE COURIR LES JOUEURS ENTRE LES MANCHES ET D'ÉVITER LES INTERVENTIONS, DISCUSSIONS ET CAUCUS QUI ONT POUR EFFET DE RETARDER LES PARTIES INUTILEMENT. \*\*\***

LES ENTRAÎNEURS QUI NE SE CONFORMERONT PAS À CETTE EXIGENCE SERONT RENCONTRÉS PAR LA LIGUE AFIN DE REMÉDIER AU PROBLÈME.

### **3.3. RÈGLEMENT CONCERNANT LES LANCEURS**

Les règlements de régie BQ #106.12, #106.13, 107.2, 108.2 et #110 s'appliquent intégralement. Les sous-sections ci-dessous indiquent les points principaux de ces règlements

#### **3.3.1. Visites**

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la deuxième fois dans la même manche doit changer ce lanceur, lequel peut jouer à une autre position, **sauf à la position de receveur.**

#### **3.3.2. 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.

#### **3.3.3. 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.

## Section 3 : Règlements de jeu

### 3.3.4. Restrictions

- a) Restrictions sur les présences au monticules
  - Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée;
  - Un joueur ne peut lancer trois (3) journées consécutives;
- b) Règle sur le nombre de manches vs les jours de repos

Le tableau qui suit indique les règles qui s'appliquent pour chaque catégorie.

Division	Maximum par jour	2 jours de repos	3 jours de repos
Moustique	6 manches	Plus de 2 manches par parties ou plus de 2 manches par jour	6 manches
Peewee	6 manches	Plus de 2 manches par parties ou plus de 2 manches par jour	6 manches
Bantam	7 manches	Plus de 3 manches par parties ou plus de 3 manches par jour	7 manches
Midget	7 manches	Plus de 4 manches par parties ou plus de 4 manches par jour	7 manches

Pour l'application de ce règlement, une journée complète de repos signifie une journée complète de calendrier. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée. Lorsqu'un lanceur débute une manche et la termine une autre journée (partie suspendue), on compte deux manches au lanceur.

### 3.3.5. Jour de repos

- a) 2 jours de repos : 3 dodos. Exemple : si un lanceur officie le lundi et qu'il excède le nombre maximum de lancers ou de manches lancées lui permettant de lancer à nouveau le lendemain, il ne peut lancer avant le jeudi.
- b) 3 jours de repos : 4 dodos. Exemple : si un lanceur officie le lundi et qu'il excède le nombre maximum de lancers ou de manches lancées lui permettant de lancer à nouveau le lendemain, il ne peut lancer avant le vendredi.

### 3.3.6. Pénalités – Sanctions

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par une personne en autorité. Les sanctions suivantes sont applicables :

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

**Note** : Un lanceur qui évolue ensuite à titre de receveur lors d'une même journée doit être remplacé immédiatement au moment de la découverte de l'infraction. Toute action

### Section 3 : Règlements de jeu

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.

#### 3.4. RÈGLEMENT CONCERNANT LE RETOUR AU JEU

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

- a) **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.
- b) 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.
- c) 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.

#### 3.5. PARTIE RÉGLEMENTAIRE ET PARTIE SUSPENDUE

- a) Le nombre nécessaire de manches pour qu'une partie soit réglementaire est :

Pour une partie de 6 manches : 3½ ou 4 manches

Pour une partie de 7 manches : 4½ ou 5 manches

- b) Pour qu'une partie soit comptabilisée au classement de la Ligue, il faut qu'elle soit réglementaire. Si, après la durée prévue pour une partie, cette partie n'est pas réglementaire, il faut la poursuivre jusqu'à ce qu'elle le devienne. Si elle ne peut être immédiatement poursuivie, elle doit l'être à une date ultérieure (partie suspendue).

#### 3.6. PARTIE REMISE À CAUSE DE LA PLUIE

Si une partie doit être remise à cause de la pluie, l'entraîneur adverse doit être averti au moins une heure et demie avant la partie pour les équipes locales et deux heures et demie pour les équipes de l'extérieur.

#### 3.7. FORMULE BRIS D'ÉGALITÉ

S'il survient une égalité entre les équipes, le rang dans le classement sera dicté selon les priorités suivantes :

- a) L'équipe avec la meilleure fiche victoires - défaites dans la (les) partie(s) entre ou parmi les équipes à égalité sera placée plus haut dans le rang. Seules les parties entre les équipes en cause seront utilisées pour le calcul.
- b) Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par le nombre de points accordés parmi les équipes qui sont à égalité
- c) Si l'égalité persiste, la position des équipes sera dictée par le nombre de points marqués parmi les équipes qui sont à égalité.

**Note 1:** Lors d'une égalité multiple résolue en partie seulement, le restant des égalités seront résolues en recommençant le processus à la priorité No. 1.

**Note 2:** Si l'égalité persiste entre deux équipes, elles joueront une partie où le gagnant se verra accordé le rang disputé.

**Note 3:** Si l'égalité persiste entre plus de deux équipes, elles joueront un tournoi à la ronde. Les rangs au classement seront attribués selon la position des équipes dans le tournoi à la ronde [Un bris d'égalité dans le tournoi est réalisé selon le processus décrit ci-dessus].

## ***Section 4 : Discipline***

### **4.1. CAS D'INCONDUITE**

- a) Envers les arbitres, le marqueur ou toute autre personne en autorité. Voir règlements de régie de Baseball Québec: articles 49 et suivants.
- b) Envers un joueur ou un entraîneur . Voir règlements de régie de Baseball Québec: articles 55 et suivants.
- c) Aucun entraîneur ne peut racheter sa suspension en payant une amende.

### **4.2. SUSPENSION EN INSTANCE D'APPEL**

Voir règlements de régie de Baseball Québec: article 59.

## ***Section 5 : Protêt***

### **5.1. PROTÊT**

Règlements de régie de Baseball Québec : article 61

### **5.2. MONTANT EXIGÉ POUR LE DÉPÔT D'UN PROTÊT**

Un montant de 50\$ est exigé pour déposer un protêt. Un mandat-poste, fait à l'ordre de la «Ligue de compétition AA-BB de la région de Québec», doit accompagner tout protêt. Il est important d'inscrire, la date et le numéro de la partie concernée, ainsi que la division et la classe. L'avis de protêt doit être accompagné d'une copie de la feuille de pointage de la partie concernée. Tout protêt doit être transmis par courrier recommandé et reçu dans les trois (3) jours suivant la partie, à l'adresse suivante :

Comité de discipline et protêt  
Ligue de baseball régionale AA et A de la région de Québec  
4889, rue des Roses  
Québec, Q.C.  
G1G 1P6

Si la procédure pour loger un protêt n'est pas respectée, le protêt sera considéré comme irrecevable. Aucun chèque ne sera accepté.

### **5.3. DÉCISION**

Une décision sera rendue par le Ligue dans les vingt-quatre (24) heures. Dans certains cas, la Ligue se réserve le droit de demander une version écrite des faits aux personnes impliquées.

### **5.4. CONDITIONS D'APPEL**

Règlements de régie de Baseball Québec : article 60

## ***Section 6 : Résultats des parties***

### **6.1. TRANSMISSION DES RÉSULTATS**

#### **6.1.1. Transmission du résultat d'une partie jouée**

Immédiatement après chaque partie, l'entraîneur de l'équipe qui reçoit doit appeler au 627-1527 et informer le coordonnateur de la Ligue, sur le répondeur, du résultat de la partie. Il doit fournir les informations suivantes :

- la division et la classe;
- la date;
- le numéro de la partie;
- le nom de l'équipe visiteuse, son résultat;
- le nom de l'équipe qui reçoit, son résultat ;
- suspension et/ou protêt

#### **6.1.2. Transmission du résultat d'une partie non jouée**

L'entraîneur de l'équipe qui reçoit doit appeler même si la partie a été annulée à cause de la pluie. Si elle a été perdue par défaut, c'est l'entraîneur de l'équipe gagnante qui appelle le coordonnateur de la Ligue.

#### **6.1.3. Transmission erronée ou mensongère du résultat d'une partie**

Si l'entraîneur communique un mauvais résultat, son cas sera référé au comité de discipline de la Ligue et ce, dès la première offense.

### **6.2. RÔLE DU MARQUEUR**

Le marqueur doit s'assurer que toutes les informations pertinentes sont inscrites et exactes sur la feuille de pointage de la partie.:

- La date, le numéro de la partie, l'heure et le terrain;
- Le nom de l'équipe visiteuse (celui inscrit sur la cédule);
- Le nom de l'équipe receveuse (celui inscrit sur la cédule);
- Le résultat inscrit en gros et encerclé pour chaque équipe;
- S'il y a expulsion, voir à ce qu'un rapport soit écrit par l'arbitre;
- Inscire toute expulsion et/ou protêt à l'endos de la feuille de pointage;
- Pour chaque équipe, le nom et le numéro des lanceurs de la partie ainsi que, pour la catégorie moustique, le nombre de lancers effectués par chaque lanceur et, pour les autres catégories, le nombre de manches lancées par chaque lanceur;

### **6.3. RÔLE DE L'ENTRAÎNEUR**

- Chaque entraîneur a la responsabilité de réviser la feuille de pointage de façon à ce que les informations ci-haut décrites s'y retrouvent et pour la catégorie moustique de faire signer par le marqueur sa feuille de décompte des lanceurs.
- Le suivi du règlement des lanceurs dépend des feuilles de pointage. Il est donc très important pour les entraîneurs de vérifier si le nom des lanceurs qui ont officié dans la partie est inscrit ainsi que, selon la catégorie, le nombre de lancers et/ou le nombre de manches lancées par chacun d'eux.