

## **LIGUE DE BASEBALL D'AUTOMNE MÉTROPOLITAINE**

**SAISON 2017**

### **RÈGLES DE FONCTIONNEMENT ET RÈGLEMENTS SPÉCIAUX**

La LBAM se veut une ligue ouverte qui allie participation, compétition et développement pour le plaisir des jeunes qui désirent poursuivre leur saison plus longtemps.

Ce document présente les règlements généraux et les règlements spéciaux en vigueur dans la LBAM pour la saison 2017. Les dirigeants des équipes métropolitaines ainsi que les entraîneurs sont invités à consulter le livre des règlements de baseball Québec. Pour les règles spéciales de jeu, veuillez consulter la section 200 qui porte sur les règles de jeu propre à chaque division. Les sections 200 et 300 ont préséance sur la section 100, sans toutefois en dénaturer le sport.

<b>Auteur</b>	<b>Version</b>	<b>Mise-à-jour</b>
Martin Ayotte	3.2	12 septembre 2017

## Table des matières

LBAM1	GÉNÉRALITÉS.....	3
LBAM2	COMPOSITION DES ÉQUIPES.....	5
LBAM3	MANQUE DE JOUEURS.....	7
LBAM4	CODE VESTIMENTAIRE.....	9
LBAM5	DURÉE DES PARTIES.....	10
LBAM6	POINTAGE DES JOUTES JOUÉES.....	12
LBAM7	CODE D'ÉTHIQUE DES ENTRAÎNEURS.....	12
LBAM8	OFFICIELS.....	14
SECTION 100 – DES RÈGLES NORMALES DE JEU.....		15
SECTION 200 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU .....		15
201 – Règles spéciales de jeu communes à toutes les divisions .....		15
202 – Règles spéciales de jeu pour la division moustique .....		17
203 – Règles spéciales de jeu pour les divisions pee-wee, bantam et midget.....		18
204 – Règles spéciales de jeu pour la division pee-wee.....		18
205 – Règles spéciales de jeu pour la division bantam .....		19
206 – Règles spéciales de jeu pour la division midget .....		20
SECTION 300 – ÉQUITÉ DE JEU .....		21
RÉFÉRENCES :.....		23

## LBAM1 GÉNÉRALITÉS

Bien que la ligue soit indépendante de BQ, ces derniers assurent tous les joueurs qui ont joué au baseball en 2017. Les joueurs qui désirent jouer dans la LBAM doivent satisfaire les règles suivantes :

- S'inscrire auprès de leur association locale
- Les associations locales enregistrent les joueurs dans le système BQ auprès de leur registraire d'association pour la session d'automne.
- Les joueurs qui ne sont pas déjà inscrits dans le système BQ pour la saison d'été se doivent d'être ajoutés par le registraire d'association pour la session d'automne incluant un frais d'inscription.
- Les joueurs qui désirent jouer en automne pour une association différente de leur association d'origine, doivent aviser leur registraire régional. Aucune demande de libération n'est nécessaire pour la session d'automne.
- Les joueurs qui ne sont pas inscrits dans le système BQ ne peuvent jouer, car ils ne seront pas assurés.

Pour jouer, une équipe doit fournir un parc local autant que possible avec lumières et préparer le terrain (buts) avant le match.

Les matchs ont lieu principalement le vendredi soir et le dimanche en fin de journée. Quelques matchs le samedi et en semaine si nécessaire. Le but est de limiter dans une certaine mesure, les matchs pouvant entrer en conflit avec l'école et les entraînements de hockey.

Les équipes dans un rayon d'environ 1 heure de Montréal sont acceptées. Le calendrier sera composé de 14 matchs par équipe (7 matchs locaux) en saison régulière, plus le tournoi de championnat.

Les frais à prévoir par équipe pour la saison d'automne sont les suivants :

- Montant pour le paiement des officiels (arbitre au marbre et sur les buts ainsi que le marqueur (euse)) payable en liquide à chacun des 7 matchs locaux de chaque équipe par catégorie. Les tarifs sont les mêmes que durant la saison pour votre région.
- Achat d'une douzaine de balles neuves que chaque équipe doit se procurer.
- Montant de frais de ligue par équipe de 400\$. Ce montant sert à couvrir les frais du tournoi de championnat, les bannières, les « rain out », imprévus, etc. Ce montant de 400\$ assure également à la ligue l'assiduité et le sérieux de chaque équipe.

La saison d'automne débute dès la fin des championnats régionaux jusqu'à la grande fin de semaine de l'Action de grâce. Durant cette fin de semaine, un tournoi de championnat s'y déroule. Les organisateurs de la ligue se réservent le droit de modifier légèrement les règles, sur l'éligibilité des joueurs, afin de permettre à une organisation d'avoir une équipe ou d'être de niveau plus acceptable.

Le calendrier officiel est celui en ligne sur le site <http://www.lbam.ca>. Il est requis, sauf condition particulière approuvée, de se conformer à ce calendrier pré-établi. Il peut y avoir des ajustements d'heure, de parc et même de match. Il faut donc vérifier régulièrement si des changements sont prévus à vos matchs.

Les feuilles de matchs doivent être conservées intactes par le personnel d'entraîneurs. Ces feuilles de match peuvent être demandées à tout moment par le registraire de la LBAM aux fins de vérification.

Lorsqu'un match est annulé en raison de la pluie, dans la mesure du possible, on rejoue ces matchs. Dans plusieurs cas, ces matchs sont remis à une date ultérieure. Vous devez trouver un terrain d'entente avec le coach adverse pour jouer votre match, sinon votre match sera tout simplement annulé et vous aurez des matchs en moins à votre fiche pour la saison. Aucun argent ne vous sera remboursé pour ces matchs annulés et non repris.

## LBAM2 COMPOSITION DES ÉQUIPES

La parité de la ligue c'est-à-dire l'équilibre des forces dans la composition des équipes est un des objectifs visés. Une équipe trop forte ou trop faible n'aura pas le même degré de plaisir. Il est suggéré pour les deuxièmes années de jouer dans la catégorie supérieure afin de se préparer en vue de la prochaine saison d'été. Par exemple, un bon moustique deuxième année peut jouer pee-wee en automne.

Les équipes sont composées d'un mixte de joueurs locaux de calibre A et B, auxquels peuvent se greffer des joueurs AA. Un maximum de 5 joueurs AA au total par équipe, dont 2 AA maximums du niveau régulier (ne peuvent lancer) et 3 à 5 AA du niveau inférieur (peuvent lancer). Combinaisons possibles :

- Aucun AA niveau régulier + 5 AA niveau inférieur (peuvent lancer).
- 1 AA niveau régulier (ne peut lancer) + 4 AA niveau inférieur (peuvent lancer).
- 2 AA niveau régulier (ne peuvent lancer) + 3 AA niveau inférieur (peuvent lancer).

L'ajout d'un PE doit prendre en compte ces combinaisons possibles.

\*\*\* Voir exception pour la catégorie Midget.

Les joueuses de baseball féminines sous classées pourront jouer comme lanceur dans leur nouvelle division. La règle appliquée depuis les débuts de la ligue en 2011 sur les lanceurs est en vigueur. Chaque lanceur est limité à 2 manches maximum. Voir condition particulière pour les catégories Bantam et Midget.

Les catégories visées sont : Moustique; Pee-Wee; Bantam; Midget.

Les joueurs éligibles sont les jeunes nés de 1999 à 2007. Il y aura aussi quelques places avec restrictions pour les 1998 et les 2008.

### **Moustique :**

- Les joueurs éligibles sont les joueurs locaux nés en 2006-2007.
- Les joueurs moustique AA et les joueurs nés en 2005, deux par équipe maximum au total, combinaison de ces deux critères, n'ont pas le droit de lancer.
- Un fort joueur 2008 peut aussi jouer sur approbation.

### **Pee-Wee :**

- Les joueurs éligibles sont les joueurs locaux nés en 2004-2005.
- Les joueurs pee-wee AA et les joueurs nés en 2003, deux par équipe maximum au total, combinaison de ces deux critères, n'ont pas le droit de lancer.
- Les joueurs moustique AA sont éligibles et ont le droit de lancer.
- Un fort joueur 2006 peut aussi jouer sur approbation.

### **Bantam :**

- Les joueurs éligibles sont les joueurs locaux nés en 2002-2003.
- Les joueurs bantam AA et les joueurs nés en 2001, deux par équipe maximum au total, combinaison de ces deux critères, n'ont pas le droit de lancer.
- Les joueurs pee-wee AA sont éligibles et ont le droit de lancer.
- Un fort joueur 2004 peut aussi jouer sur approbation.

### **Midget :**

- Les joueurs éligibles sont les joueurs locaux nés en 1999-2001.
- Les joueurs midget AA et les joueurs nés en 1998, trois par équipe maximum au total, combinaison de ces deux critères, n'ont pas le droit de lancer.
- Les joueurs bantam AA sont éligibles et ont le droit de lancer.
- Un fort joueur 2002 peut aussi jouer sur approbation.
- La ligue se réserve le droit d'accepter un 1998, voire même un 1997, en surplus si elle considère ce joueur de niveau compatible avec le calibre de la ligue afin de permettre de compléter une équipe.

8 joueurs minimum requis en saison régulière. 9 joueurs minimum requis en tournoi ou série.

Chaque équipe devra fournir la liste de ses joueurs et entraîneurs au registraire de la LBAM avant le début de la saison. Pour chacun des joueurs, la date de naissance ainsi que l'équipe et niveau joué en 2017 doivent être indiqués. Tout joueur qui répond aux critères peut être utilisé comme substitut (PE), même en dernière minute, mais il doit être ensuite ajouté à la liste de l'équipe... L'objectif est de jouer !

Pour participer au tournoi, un joueur devra avoir joué un minimum de 5 matchs en saison.

\*\*\* Dans le cas où une équipe est en manque de joueurs durant le tournoi, il est possible d'accepter un PE n'ayant pas joué 5 matchs avec cette équipe. Par contre, ce PE n'a pas le droit de lancer. Ce PE ne doit pas avoir un impact important au sein de l'équipe. C'est-à-dire :

Moustique : Atome B, Atome A, Moustique B

Pee-Wee : Moustique B, Moustique A, Pee-Wee B

Bantam : Pee-Wee B, Pee-Wee A, Bantam B

Midget : Bantam B, Bantam A, Midget B

### **LBAM3 MANQUE DE JOUEURS**

- Une équipe peut jouer à 8 joueurs minimum. Dans le cas où l'équipe est 7 ou moins, elle peut utiliser des joueurs substituts (PE), à la condition que ces joueurs aient le droit de jouer selon les règlements de la ligue (LBAM 2).
- Dans le cas où aucun substitut (PE) n'est trouvé, attendre un minimum de 15 minutes avant de commencer la partie. Après ces 15 minutes, l'équipe A (qui a le nombre minimum de joueurs requis), doit obligatoirement prêter à l'équipe B (qui manque des joueurs), un ou des joueurs défensifs afin de combler le minimum de 8 joueurs par équipe. Commencer la partie avec le ou les joueurs prêtés.
- Maximum de 2 joueurs prêtés en tout.
- Le ou les joueurs prêtés jouent seulement en défensive pour l'équipe en défaut. Ils sont au choix de l'équipe qui n'a pas de joueurs manquants. Ils frappent seulement dans leur équipe d'origine.

- Lorsqu'un joueur (réguliers ou PE) arrive en cours de partie, il entre dans la partie au dernier rang régulier des frappeurs.
- Tant que l'équipe en défaut n'a pas un minimum de 8 joueurs (réguliers ou PE) et qui n'est pas prêté, il y a un retrait automatique, à la fin de l'ordre régulier des frappeurs. Maximum d'un retrait automatique par manche.
- Lorsque le retrait automatique est effectué, si une équipe s'est fait prêter plus d'un joueur, l'on revient au premier rang des frappeurs.
- Le match est valide et compte au classement.

Une équipe peut utiliser ce privilège deux fois par saison maximum. Si la situation se produit dans un 3<sup>e</sup> match ou plus, l'équipe qui manque de joueurs, perd par défaut.

- Non applicable en tournoi ou série.
- Le match se joue avec arbitres et marqueurs. Si les arbitres et marqueurs s'en vont, ils ne sont pas payés.
- Ces règlements sont des mesures d'exception pour des circonstances incontrôlables.

**\*\*\* CHAQUE ÉQUIPE À LE DEVOIR DE TOUT METTRE EN OEUVRE AFIN DE SE PRÉSENTER AVEC LE NOMBRE MINIMUM DE 8 JOUEURS REQUIS.**

## LBAM4 CODE VESTIMENTAIRE

- Les équipes sont vêtues d'uniformes semblables et d'un standard acceptable. Tous les uniformes incluant ceux des entraîneurs et gérants doivent être semblables et numérotés, à moins de circonstance particulière.
- Tous les joueurs d'une équipe doivent revêtir des uniformes semblables en couleur.
- Tous les entraîneurs d'une équipe doivent porter minimalement la casquette de l'équipe. Idéalement, le même uniforme que celui des joueurs.
- Chaque équipe revêt en tout temps un uniforme unique et distinctif.
- La longueur des manches peut varier d'un joueur à l'autre, mais les deux manches du gilet de chaque joueur doivent être approximativement de la même longueur.
- **En raison des conditions climatiques particulières en automne, le port de tuque, manteau, gant et/ou mitaine ainsi que les manches de compression sont permis. Par contre, la MAIN du lanceur qui lance la balle au marbre doit obligatoirement être nue.**
- Aucun protêt n'est accepté sur l'uniforme.
- Les arbitres doivent être en uniforme

## LBAM5 DURÉE DES PARTIES

Pour les divisions moustique et pee-wee, toute manche qui débute 90 minutes (1h30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » par l'arbitre et cette manche est ouverte \*\*. La partie est terminée après cette manche.

Pour les divisions bantam et midget, toute manche qui débute 105 minutes (1h45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche » par l'arbitre et cette manche est ouverte \*\*. La partie est terminée après cette manche.

Le temps est calculé à compter de l'heure que la partie débute selon le marqueur officiel de la partie. L'arbitre ne doit pas dévoiler le temps qui reste avant que la manche ouverte ne soit déclarée par celui-ci.

\*\*\* Dans le cas du 1er match d'un double ou qu'une autre partie à lieu sur le même terrain suivant la partie, le temps de jeu est calculé selon l'heure de la partie cédulée et non selon l'heure de la partie débutée. **AUCUNE** manche ne débute après 1h45 (moustique et pee-wee) ou après 2h00 (bantam et midget).

### TOUTE MANCHE QUI DÉBUTE DOIT ÊTRE COMPLÉTÉE !

\*\* Afin de ne pas éterniser la manche ouverte, voici les conditions :

1. Si l'écart en faveur de l'équipe visiteuse est de moins de 5 points, l'équipe visiteuse qui s'amène au bâton pourra frapper jusqu'à un écart de 10 points maximum. Ex : 6-4 pour les visiteurs au début de la manche ouverte. Les visiteurs pourront aller jusqu'à 14-4 maximum.
2. Si l'écart en faveur de l'équipe visiteuse excède de 5 points et plus, ils pourront faire jusqu'à un maximum de 5 points supplémentaires dans cette manche.

Ex : 15-10 au début de la manche ouverte. Les visiteurs pourront aller jusqu'à 20-10 maximum. Ex : 12-3 au début de la manche ouverte. Les visiteurs pourront aller jusqu'à 17-3 maximum. Ex : 14-2 au début de la manche ouverte. Les visiteurs pourront aller jusqu'à 19-2 maximum.

3. L'équipe receveur pourra frapper jusqu'à atteindre un point de plus que les visiteurs si l'écart est de moins de 10 points ou jusqu'à égalité si l'écart est de 10 points ou plus au début de la manche. Ex : 11-6 pour les visiteurs au début de la manche ouverte. Les receveurs pourront aller jusqu'à 11-12 maximum. Ex : 14-2 pour les visiteurs au début de la manche ouverte. Les receveurs pourront aller jusqu'à 14-14 maximum.

### **MANCHES SUPPLÉMENTAIRES**

#### **(NON APPLICABLE EN SAISON RÉGULIÈRE – TOURNOI SEULEMENT)**

Si une partie est égale suite à la manche ouverte, la procédure suivante sera utilisée au début de la première manche supplémentaire : a) Chaque équipe débutera la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur au 1er et 2e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1er et 2e but). b) L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente sera déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton). Exemple : Le frappeur #6 a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débutera alors avec le frappeur #7 au bâton, le frappeur #5 au 2e but et le frappeur #6 au 1er but. c) Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débiter la manche, toutes les autres règles officielles de jeu demeurent en vigueur tout au long des manches supplémentaires jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.

La procédure pour les manches supplémentaires s'applique pour toutes les parties du tournoi à l'exception des parties impliquant une médaille où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.

## **LBAM6 POINTAGE DES PARTIES JOUÉES**

Les deux entraîneurs (pour validation) sont responsables de rapporter le pointage de la partie jouée avant 17 h de la journée suivante à l'adresse courriel suivante :

[resultats@lbam.ca](mailto:resultats@lbam.ca)

Selon le format suivant (exemple) :

**Numéro de la partie : 22**

**Catégorie : Moustique; Pee-Wee; Bantam ou Midget**

**Équipe visiteur : Équipe A de Ville (10)**

**Équipe receveur : Équipe B de Ville (5)**

## **LBAM7 CODE D'ÉTHIQUE DES ENTRAÎNEURS**

Un entraîneur doit :

1. Respecter tous les joueurs et leur apprendre que le baseball est un jeu par lequel ils peuvent s'épanouir socialement;
2. Respecter les adversaires (joueurs, entraîneurs et parents) et exiger le même respect de ses joueurs et parents;
3. Respecter les arbitres et les marqueurs et accepter leurs décisions sans atteindre à leur intégrité. Toute intervention avec eux doit se faire avec le meilleur respect. L'entraîneur doit exiger le même comportement de ses joueurs et parents;
4. Avoir le souci d'apprendre, accepter et utiliser les règlements du baseball en vigueur dans sa catégorie. Le cellulaire est interdit sur le terrain durant les matchs. De même, il est interdit de fumer sur un terrain;
5. Ne jamais utiliser des moyens illégaux, la fraude ou l'imposture pour gagner une partie;
6. Compter sur le seul talent et les habiletés de ses joueurs pour tenter d'obtenir la victoire;
7. Ne jamais utiliser la violence ou l'intimidation verbale ou physique en quelque circonstance que ce soit;

8. Accepter la victoire avec enthousiasme, sans toutefois ridiculiser l'adversaire et exiger le même comportement de ses joueurs et de ses parents;
9. Reconnaître avec dignité la supériorité de l'adversaire dans la défaite. Lui serrer la main et le féliciter après une victoire ou une défaite;
10. Ne jamais oublier que tous les joueurs ont le droit de jouer durant une partie, quel que soit leur niveau d'habileté.
11. Tout comportement déraisonnable pourra être sanctionné par le comité.

## **LBAM8 OFFICIELS**

Chaque équipe a le mandat d'assigner deux arbitres par partie. Un arbitre au marbre et un arbitre sur les buts en plus du marqueur ou de la marqueuse. L'équipe locale devra rémunérer ces officiels selon le montant prévu par sa région.

Par souci d'intégrité, ces arbitres se doivent d'être impartiaux en tout temps.

Les arbitres doivent avoir suivi le stage d'arbitre BQ et doivent être en uniforme.

**\*\*** Pour les divisions pee-wee; bantam et midget, lors du tournoi de championnat, les arbitres doivent être de grade 2 ou plus.

**\*\*** En raison de force majeure, si aucun arbitre approuvé n'est disponible, des arbitres substitués devront être choisis et approuvés par la LBAM avant de commencer la partie. Cette mesure est applicable seulement en saison régulière afin de ne pas annuler de partie lorsque les deux équipes sont présentes et prêtes à jouer. Une clause d'antériorité s'applique, pour les arbitres déjà approuvés par la LBAM, en saison régulière et en tournoi.

Les matchs joués avec un seul arbitre au marbre, doivent être signalés à la ligue qui verra à envoyer un avis à l'équipe fautive.

Chaque équipe doit gérer ses arbitres et marqueurs. Incluant la formation de ceux-ci aux particularités de la ligue (habillement, manche ouverte, PE, nombre de manches par lanceur, lanceur qui peut ensuite agir en tant que receveur, etc.)

Il est de plus recommandé de conserver une copie papier avec soi, du livre des règlements en cas de litige. Les arbitres ne sont pas tous à l'affût de ces règlements.

## SECTION 100 – DES RÈGLES NORMALES DE JEU

Les règles normales de jeu sont celles de Baseball Québec et Baseball Canada en lien à la dernière page.

## SECTION 200 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU

### 201 – Règles spéciales de jeu communes à toutes les divisions

1. Bâtons =  $2''\frac{3}{4}$ . BPF 1.15
2. Balles (circonférence) = 9''
3. **Différence de pointage (Écart de 10 points) = Non. Voir conditions LBAM5.**
4. Équité de jeu, voir section 300
5. 5 points maximums par manche (sauf dernière) = Oui, voir section 300-a)
6. Règle du retour au jeu, voir section 300-d)
7. Rectangle du frappeur = Oui
8. Coureur de courtoisie = Non
9. Visite aux arbitres = Non
10. Joueurs minimum requis = 8
11. But sur balle = Oui
12. **1 lancer dans une manche = 1 manche lancé.**
13. Un lanceur qui a terminé sa présence (nombre de manches permises) ou qui est remplacé durant le match **peut ensuite jouer à la position de receveur.** Il ne peut cependant, revenir en tant que lanceur dans le même match.

#### **14. PÉNALITÉS - SANCTIONS**

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation sur le nombre maximum de manches par lanceur. Les sanctions peuvent être appliquées en tout temps par la LBAM. Les sanctions suivantes sont applicables :

1ère infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour une partie.

2e infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour 3 parties.

3e infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu indéfiniment et son cas est référé au comité de discipline.

## 202 – Règles spéciales de jeu pour la division moustique

1. Crampon métallique = Non
2. Plaque lanceur = 44'
3. Distance entre les buts = 60'
4. Durée des parties (manches) = 6
5. Partie réglementaire = 3 manches et demi
6. Avance sur les buts (écarts) = Non
7. Chandelle intérieure = Non
8. Coup retenu = Non
9. 3<sup>e</sup> prise échappée = Non
10. Feinte irrégulière = Non
11. Vol du marbre = Non
12. **Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum. S'il y a un match double dans la même journée, le lanceur aura donc droit à 2 manches maximum par match pour un total de 4 manches.**
13. **Coueurs sur les buts – Vol de but**
  - 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, la balle est morte et le coureur est retiré. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent obligatoirement retourner aux buts qu'ils occupaient.
  - b) Un coureur 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.
14. **Atteindre le but suivant :**

Lorsqu'une équipe détient une avance de 5 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.

Note : L'application d'une règle de jeu (Baseball Canada) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

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

## 203 – Règles spéciales de jeu pour les divisions pee-wee, bantam et midget

### 1. Atteindre le but suivant :

Lorsqu'une équipe détient une avance de 5 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.

Note : L'application d'une règle de jeu (Baseball Canada) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.

Si un coureur atteint le but suivant, la balle est morte et il est retiré. Si plus d'un coureur est fautif, on retire uniquement celui le plus près d'atteindre le marbre.

## 204 – Règles spéciales de jeu pour la division pee-wee

1. Crampon métallique = Non
2. Plaque lanceur = 48'
3. Distance entre les buts = 70'
4. Durée des parties (manches) = 6
5. Partie réglementaire = 3 manches et demi
6. Avance sur les buts (écarts) = Oui
7. Chandelle intérieure = Oui
8. Coup retenu = Oui
9. 3e prise échappée = Oui
10. Feinte irrégulière = Oui
11. Vol du marbre = Oui
12. **Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum. S'il y a un match double dans la même journée, le lanceur aura donc droit à 2 manches maximum par match pour un total de 4 manches.**

## 205 – Règles spéciales de jeu pour la division bantam

1. Crampon métallique = Oui
2. Plaque lanceur = 54'
3. Distance entre les buts = 80'
4. Durée des parties (manches) = 7
5. Partie réglementaire = 4 manches et demi
6. Avance sur les buts (écarts) = Oui
7. Chandelle intérieure = Oui
8. Coup retenu = Oui
9. 3e prise échappée = Oui
10. Feinte irrégulière = Oui
11. Vol du marbre = Oui
12. **Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum. Dans le cas où un lanceur débute à lancer à la 5<sup>e</sup> manche, il aura droit de lancer 3 manches, soit les manches 5-6 et 7 spécifiquement. Pas 1-2 et 3e, 2-3, et 4e, 3-4, et 5<sup>e</sup> manche ou 4-5 et 6<sup>e</sup> manche. S'il y a un match double dans la même journée, le lanceur aura donc droit à 2 manches maximum par match pour un total de 4 manches. Avec la règle des 5-6 et 7e manche, un lanceur pourrait donc cumuler un maximum de 6 manches.**

## 206 – Règles spéciales de jeu pour la division midget

1. Crampon métallique = Oui
2. Plaque lanceur = 60'
3. Distance entre les buts = 90'
4. Durée des parties (manches) = 7
5. Partie réglementaire = 4 manches et demi
6. Avance sur les buts (écarts) = Oui
7. Chandelle intérieure = Oui
8. Coup retenu = Oui
9. 3e prise échappée = Oui
10. Feinte irrégulière = Oui
11. Vol du marbre = Oui
12. **Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum. Dans le cas où un lanceur débute à lancer à la 5<sup>e</sup> manche, il aura droit de lancer 3 manches, soit les manches 5-6 et 7 spécifiquement. Pas 1-2 et 3e, 2-3, et 4e, 3-4, et 5<sup>e</sup> manche ou 4-5 et 6<sup>e</sup> manche. S'il y a un match double dans la même journée, le lanceur aura donc droit à 2 manches maximum par match pour un total de 4 manches. Avec la règle des 5-6 et 7e manche, un lanceur pourrait donc cumuler un maximum de 6 manches.**

## SECTION 300 – ÉQUITÉ DE JEU

Le mode de jeu défini par le terme « équité de jeu » est obligatoire.

a) Rôle offensif :

Tous les joueurs inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappent à son tour au bâton.

- i. **lorsqu'un joueur remplaçant (PE) est utilisé dès le début d'une partie, il peut être inscrit à n'importe quel rang du rôle offensif. Pas nécessairement inscrit au dernier rang du rôle offensif.**
- ii. lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;
- iii. lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
- iv. 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;
- v. 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;

Note 1 : Lorsqu'un joueur présent « saute » son tour au bâton une seconde fois au cours de la partie, un retrait sera comptabilisé.

Note 2 : On ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l'alignement lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimal de joueurs requis en défensive n'est plus atteint.

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

b) Rôle défensif :

Les substituts, qui prennent place au banc pour la première manche, se joignent à la partie sur une base rotative à compter de la 2<sup>e</sup> manche. Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche. Dans la mesure du possible, faire une rotation équitable des joueurs sur le banc afin de minimiser le nombre de fois qu'un même joueur prenne place au banc.

**Un joueur remplaçant (PE) a le droit de lancer en saison régulière. Voir restriction (5 matchs minimum) LBAM2 en tournoi.**

c) 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 de lanceur si celui-ci a déjà lancé.

## RÉFÉRENCES :

<http://www.baseball-ac.com/automne.php>

[http://www.publicationsports.com/ressources/files/284/Rglements Baseball Canada - FR557b17bab0896.pdf? \\_utma=218143942.1422729059.1437759633.1437759633.1437759633.1& \\_utmb=218143942.2.10.1437759633& \\_utmc=218143942& \\_utmh=-& \\_utms=218143942.1437759633.1.1.utmcsr=baseballquebec.com%7Cutmccn=\(referral\)%7Cutmcmd=referral%7Cutmctt=/fr/index.html& \\_utmv=-& \\_utmz=135872882](http://www.publicationsports.com/ressources/files/284/Rglements%20Baseball%20Canada%20-%20FR557b17bab0896.pdf?_utmz=218143942.1422729059.1437759633.1437759633.1437759633.1&_utmb=218143942.2.10.1437759633&_utmc=218143942&_utmh=-&_utms=218143942.1437759633.1.1.utmcsr=baseballquebec.com%7Cutmccn=(referral)%7Cutmcmd=referral%7Cutmctt=/fr/index.html&_utmv=-&_utmz=135872882)

[http://www.publicationsports.com/ressources/files/289/2015-FR-Reglements de regie553ed9da71132.pdf? \\_utma=112479387.1781838458.1433096862.1437521316.1437534995.20& \\_utmb=112479387.2.10.1437534995& \\_utmc=112479387& \\_utmh=-& \\_utms=112479387.1437534995.20.5.utmcsr=google%7Cutmccn=\(organic\)%7Cutmcmd=organic%7Cutmctr=\(not%2520provided\)& \\_utmv=-& \\_utmz=212772948](http://www.publicationsports.com/ressources/files/289/2015-FR-Reglements%20de%20regie553ed9da71132.pdf?_utmz=112479387.1781838458.1433096862.1437521316.1437534995.20&_utmb=112479387.2.10.1437534995&_utmc=112479387&_utmh=-&_utms=112479387.1437534995.20.5.utmcsr=google%7Cutmccn=(organic)%7Cutmcmd=organic%7Cutmctr=(not%2520provided)&_utmv=-&_utmz=212772948)