

# Règlements Midget

« WOOD BAT » de la LBAM 2017

Du 28 septembre au 1<sup>er</sup> octobre

Ste-Julie



La plupart des règles de BQ de niveau A s'applique, sauf quelques une particulière que voici :

1. Bâton de bois seulement permis.
2. Tous les joueurs dans l'alignement doivent aller au bâton.
3. **Coureur de courtoisie** : Deux fois par partie, une équipe peut faire appel à un coureur suppléant. Celui-ci doit être un des 4 précédents frappeurs (au coureur) et évidemment ne pas être déjà sur les buts.
4. Tous les joueurs devront se présenter au registraire avant le match et présenter une carte d'identité avec photo. Si un joueur illégal est utilisé dans la partie, l'équipe se voit attribuer une défaite par défaut.

5. **Règles pour les lanceurs** : Chaque lanceur à droit de lancer 2 manches maximum. Dans le cas où un lanceur débute à lancer à la 5e 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 5e manche ou 4-5 et 6e manche. S'il y a plus d'un match dans la même journée, le lanceur aura donc droit à 2 manches maximum par match, sauf pour la règle des 5-6 et 7e manche, un lanceur pourrait donc cumuler un maximum de 3 manches par partie.

1 lancer dans une manche = 1 manche lancé.

S'il y a manches supplémentaires, le lanceur doit être changé s'il a déjà lancé plus de deux manches.

Le lanceur peut revenir dans un deuxième match, voir un troisième dans la journée.

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.

#### **PÉNALITÉS – SANCTIONS :**

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation sur le nombre maximum de manches par lanceur. 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.

6. Tout joueur né en 1999-2000-2001-2002-2003 peut lancer sauf les joueurs évoluant, ou ayant évolué au niveau junior élite.
7. En première ronde du tournoi, il n'y a pas de manches supplémentaires. À partir des quarts de finale, il y en aura.

Il s'agira d'une manche régulière et on ne débute pas avec des coureurs sur les buts. Les lanceurs sont toujours limités à deux manches.

8. **Temps de jeu** : 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.

Pour les demi-finales et la finale, il s'agira de 7 manches à compléter.

9. Dans le cas d'un vide au niveau de notre feuille des règlements, alors c'est la règle de BQ qui s'appliquera.