



RÉGLEMENTATION RÉGIONALE 2008

CLASSES A et B

ATOME à MIDGET

Ce document est un complément des règlements officiels de Baseball Canada ainsi que des règlements de régie de Baseball Québec

À certains endroits dans le texte, nous faisons référence aux articles du livre de régie

de Baseball Québec [B.Q. ##].

Réglementation générale

Atome à Midget

1.1 Équité de jeu pour toutes les divisions

La règle d'équité de jeu de Baseball Québec [B.Q. #103.14] s'applique intégralement à toutes les catégories de l'Atome au Midget, sauf en ce qui a trait au nombre de manches fermées et ouvertes. Des spécifications ont également été apportées :

« 103.14 ÉQUITÉ DE JEU

a) Rôle offensif

Tous les joueurs sont inscrits sur le rôle des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton. 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. Toutefois, il n'y a aucune limite de points lors des deux dernières manches.

b) Rôle défensif

Un joueur doit être inscrit sur l'alignement partant lorsqu'il est présent, au minimum une partie sur deux. Une utilisation équitable des joueurs doit être faite, c'est-à-dire :

- La rotation des manches passées sur le banc doit être faite également entre tous les joueurs;
- Un joueur ne doit pas passer plus d'une manche sur le banc avant de retourner au jeu;
- Une rotation « champ/avant-champ » est exigée à chaque partie afin que chaque joueur puisse évoluer et se développer autant au champ intérieur qu'au champ extérieur. Il n'est pas exigé de faire une rotation à toutes les manches, mais elle devrait s'effectuer au plus tard après 3 manches pour l'Atome, le Moustique et le Pee-Wee, et au plus tard après 4 manches pour le Bantam et le Midget.

c) Vol de but

Lorsqu'une équipe détient une avance de cinq points ou plus, cette équipe ne peut effectuer de vol de but. Le coureur peut atteindre le but

suivant si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, le coureur est retourné à son but 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 de lanceur si celui-ci a déjà lancé. »

1.2 Nombre d'officiels pour un match

Toutes les parties, incluant la catégorie Atome, doivent être officiées par deux (2) arbitres et un (1) marqueur dûment accrédités par Baseball Québec. Cependant, en cas de retard et/ou absence d'un des officiels, la partie doit se jouer.

1.3 Début d'une partie

Aucun retard de la part d'une équipe ne sera toléré. La partie doit débiter à l'heure prévue, à l'exception d'un terrain non disponible, de la pluie, du match précédent qui n'est pas terminé, d'une panne d'éclairage, du retard des officiels, etc., et doit se terminer selon la durée prévue pour chaque catégorie.

1.4 Alignement officiel

Lors de la production de l'alignement officiel, l'entraîneur doit inscrire seulement les joueurs présents. Dès son arrivée, un joueur absent peut entrer dans l'ordre des frappeurs à la suite des joueurs présents. L'entraîneur doit respecter l'ordre des frappeurs présents et inscrits sur la feuille d'alignement du début à la fin de la partie.

Le marqueur doit être avisé de tous les ajouts.

1.5 Nombre minimum de joueurs pour débiter une partie

Il est permis à une équipe d'aligner huit (8) joueurs. Un retrait automatique est inscrit à la fiche de l'équipe, et ce, pour chaque apparition au bâton du joueur « fantôme ». Le rôle du joueur « fantôme » prend fin lors de l'arrivée d'un joueur éligible.

Si une équipe a moins de huit (8) joueurs à l'heure prévue de la partie, l'équipe perd la partie par défaut. Toutefois, l'équipe adverse doit prêter le nombre de joueurs suffisants pour jouer la partie. La partie a lieu comme prévu mais sera considérée comme une partie hors-concours. Le but de cette règle est de permettre la participation aux membres qui se sont déplacés. Tout entraîneur, joueur, arbitre ou marqueur qui refuse de participer à cette partie hors-concours est passible d'une suspension automatique d'une partie et son cas sera référé à l'instance appropriée.

1.6 Changements en défensive

Tous les changements en défensive doivent avoir lieu entre les demi-manches, à l'exception d'un joueur blessé ou d'un changement de lanceur. Dans le cas d'un changement de lanceur, ce dernier doit, quand cela est possible, prendre la place en défensive de celui qui le remplace au monticule, à moins que son remplaçant provienne du banc. S'il n'est pas possible pour le lanceur de jouer à la position de son remplaçant (ex : receveur), un troisième joueur peut être impliqué dans le changement. Au cours d'une manche, aucun autre changement en défensive n'est permis. Pour les fins de ce règlement, les changements n'incluant pas le lanceur seront refusés (ex : 1-6, 6-5, 5-8 et 8-1 ce changement sera autorisé mais le changement 2-6, 6-3 et 3-2 en même temps que 1-6,6-1, le changement 2-6, 6-3 et 3-2 ne sera pas autorisé puisque le lanceur fait parti d'un autre changement).

1.7 Santé Canada

Il est interdit à tout joueur, entraîneur ou officiel de fumer durant une partie. Toute personne prise en défaut à l'intérieur du terrain ou qui quitte le terrain dans le but de contourner cette règle est immédiatement exclue de la partie et son cas référé à la ligue ou au comité de discipline de son association.

1.8 Tenue vestimentaire de l'entraîneur

La tenue d'entraîneur doit être fournie et portée par tous les entraîneurs: même tenue que les joueurs de son équipe. À défaut de revêtir une tenue d'entraîneur, une tenue acceptable sera tolérée pour tous les remplaçants, incluant ceux dans l'abri. Une tenue acceptable est définie 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.

1.9 Discussion avec les arbitres

L'article 103,21 du livre de Régie B.Q. s'applique.

1.10 Coureur de courtoisie pour le receveur

Après deux retraits, les équipes doivent utiliser un coureur de courtoisie en remplacement du receveur qui se trouve sur les buts afin que celui-ci puisse se préparer. Le coureur de courtoisie est le joueur qui a constitué le deuxième retrait.

1.11 Règlements du lanceur

Tous les règlements du lanceur inclus dans le guide de Baseball Québec doivent être observés et appliqués. **Cependant, dans la catégorie Moustique, un lanceur ne pourra officier plus de trois manches dans une partie.**

De plus, le nombre total de manches lancées par un lanceur ne doit pas excéder 40% du total des manches jouées par son équipe en saison régulière, incluant les tournois **sauf dans la catégorie Moustique B où le nombre total de manche lancées sera de 30%.**

Tout dépassement entraîne une non-éligibilité de ce lanceur pour les séries éliminatoires et la possibilité de la perte de partie(s). Un logiciel Excel sera disponible sur le site de la Ligue afin de vous aider à comptabiliser le pourcentage de manches lancées.

1.12 Rectangle du frappeur

Le rectangle du frappeur est applicable à toutes les catégories [B.Q. #103.15], à l'exception de la catégorie **Atome**.

1.13 Fin d'une demi-manche

Les manches nécessaires pour rendre une partie réglementaire prennent fin après cinq (5) points ou trois (3) retraits (fermées). Toutes les manches subséquentes doivent prendre fin après trois (3) retraits (manches ouvertes).

Pour le Moustique et le Pee-Wee : 4 manches fermées et 2 ouvertes.
 Pour le Bantam et le Midget : 5 manches fermées et 2 ouvertes
 Pour l'Atome : seulement la 6^e manche est ouverte.

1.14 Équipement

Tout joueur qui lance une pièce d'équipement en signe de frustration et/ou de mécontentement est immédiatement exclu du jeu. La responsabilité de l'application de cette sanction revient à son entraîneur. Cependant, un arbitre peut expulser ou exclure, selon le cas, tout joueur qui manque d'esprit sportif. [B.C. #9.01d]

1.15 Différence d'un pointage de 10 points

Si une équipe a une avance de dix (10) points sur son adversaire, la partie cesse. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle. [B.Q. 103.13]

CLASSE « A »

1.16 Lanceur et joueur de calibre supérieur

Si un lanceur est dominant (trop fort pour la classe A), la ligue se réserve le droit de baisser le pourcentage permis de manches lancées par ce joueur, et ce, jusqu'à zéro pourcent (0%), ou de l'obliger à être surclassé.

Si tout autre joueur est dominant (trop fort pour la classe A), quelle que soit sa position, la ligue se réserve le droit de l'obliger à être surclassé.

Atome

2.0 Baseball Québec

Les articles 103.1, 103.2, 103.3, 103.5, 103.14, 103.16, 103.18, 103.19 et 103.21 de Baseball Québec s'appliquent intégralement. L'article 103.15 (rectangle du frappeur) ne s'applique pas.

2.1 Durée d'une partie

Six (6) manches. Aucune manche ne peut débiter après 85 minutes (1h25) de l'heure du début de la partie (Play ball). Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (3½ ou 4 manches). La partie doit se poursuivre jusqu'à ce qu'elle devienne réglementaire selon les règles de B.Q.

2.2 Manches fermées/ouvertes

Les cinq (5) premières manches se terminent après cinq (5) points ou trois (3) retraits (manches fermées). Seule la sixième manche est ouverte.

2.3 Procédures d'utilisation d'un lance-balles

- a. Le lance-balles est situé à 44 pieds du marbre;
- b. Le lance-balles est opéré et ajusté par l'arbitre au début de la partie;
- c. Le lance-balles doit être réajusté entre deux manches complètes ou à tout moment où l'arbitre juge qu'il y a risque de blessure pour le joueur;
- d. La vitesse du compteur de vitesse du lance-balles doit être de 44 milles/h ou 70 km/h;
- e. La vitesse ne peut être modifiée qu'entre deux (2) manches complètes;
- f. Un cercle d'environ trois (3) mètres de diamètre est tracé autour du lance-balles;
- g. Tout équipement se trouvant à l'intérieur du cercle du lance-balles fait partie intégrante du lance-balles;

2.4 Balle morte

- a. Une balle frappée est appelée morte lorsqu'elle:
 - i) demeure dans le cercle du lance-balles;
 - ii) frappe une pièce d'équipement du lance-balles;
 - iii) touche un officiel;
 - iv) est attrapée dans le cercle du lance-balles.

b. Est aussi appelée morte lorsque le lancer par le lance-balles :

- i) ne se rend pas au marbre;
- ii) touche le sol en avant du marbre.

Dans ces deux derniers cas, le lancer est annulé et n'est pas pris en compte par l'arbitre, peu importe s'il y a eu élan ou contact, et aucune avance des coureurs n'est permise.

2.5 Bris du lance-balles

S'il y a bris du lance-balles, le reste de la partie est disputé avec l'aide d'un « T-Ball » et à défaut d'avoir un « T-Ball », l'utilisation d'un moniteur-lanceur (entraîneur de l'équipe) est autorisée.

2.6 Position défensive des joueurs

Il est permis de placer un maximum de neuf (9) joueurs en défensive. La position lanceur est déplacée comme 4^e voltigeur. Les voltigeurs doivent prendre les positions habituelles des joueurs de champ extérieur à 30 pieds.. Aucun joueur défensif ne doit être à l'intérieur du losange (ligne de course) avant que la balle ne soit frappée. Tous les joueurs, excluant le receveur, doivent se positionner en territoire des bonnes balles. Aucun joueur ne doit pénétrer le cercle du lance-balles.

2.7 Balle frappée en jeu

- a. Pour une balle frappée à l'avant champ: tous les coureurs, incluant le frappeur-coureur, ne peuvent avancer de plus d'un but (maximum d'un simple pour le frappeur);
- b. Pour une balle frappée qui perce les joueurs d'avant champ: dès que la balle revient à l'avant champ (traverse la ligne des buts), les coureurs, incluant le frappeur-coureur, peuvent compléter leur course vers le but vers lequel ils se dirigeaient, peu importe de la progression entamée, mais à leurs risques;
- c. Si un coureur dépasse le but vers lequel il se dirige après que la balle soit de retour à l'avant champ, il le fait à ses risques. Toutefois, s'il est déclaré « sauf », il doit retourner au but précédent (celui qu'il vient de dépasser);
- d. Toute balle à l'intérieur du cercle du lance-balles ne peut, en aucun temps, être prise par un joueur défensif.

2.8 Coup retenu

Le coup retenu n'est pas permis. Dans l'éventualité d'un coup retenu, la balle est morte et les coureurs retournent à leur but. Le frappeur revient au bâton et sa frappe est considérée comme une prise. Il sera retiré advenant qu'elle constitue une troisième prise.

2.9 Règles du frappeur (Atome A)

- a. Pour qu'il y ait prise, il doit avoir un élan du frappeur;
- b. Chaque frappeur a droit à cinq (5) lancers pour mettre la balle en jeu, sauf si les trois (3) prises ont été complétées (3 élans); dans ce dernier cas, il est automatiquement retiré;
- c. Après le cinquième lancer, le frappeur est retiré (même s'il a moins de trois (3) prises);
- d. Sur une troisième prise ou sur le cinquième lancer et suivants:
 - i) S'il y a fausse balle non attrapée, le frappeur retourne au bâton (aucune avance pour les coureurs);
 - ii) S'il y a fausse balle attrapée, le frappeur est retiré (aucune avance pour les coureurs);
- e. Si un frappeur s'élance sur un lancer erratique, cela compte pour une prise et le lancer est compilé, sauf en cas de balle morte (ne se rend pas au marbre, touche le sol en avant du marbre);
- f. Lors d'un lancer erratique du lance-balles où le frappeur ne s'est pas élancé, le lancer n'est pas compilé dans le nombre de lancers accordé au frappeur;
- g. Si une balle frappée touche le lance-balles et/ou touche l'opérateur (l'arbitre) et/ou s'immobilise dans le cercle du lance-balles, la balle devient morte et le frappeur a droit au premier but. Les coureurs dont la course est forcée avancent d'un but.

2.10 Règles du frappeur (Atome B)

Les règles sont les mêmes que pour l'Atome A, à l'exception du fait qu'il n'y a aucune prise appelée pour un élan. **Chaque frappeur a droit à cinq (5) lancers pour mettre la balle en jeu; après le 5^e lancer sans succès, le frappeur est retiré.** Le frappeur ainsi que les coureurs forcés d'avancer ne pourront avancer que d'un seul but.

2.11 Équité de Jeu Atome B

Un joueur ne pourra jouer à une même position plus de deux manches par partie. Une rotation champ/avant champ est également obligatoire. L'alignement défensif doit être rempli et remis à l'entraîneur avant le début de la partie.

2.11 Frappeur atteint

- a. Si le frappeur est blessé par un lancer et ne peut continuer la partie, le dernier joueur retiré vient prendre la place du frappeur blessé avec le même compte.

- b. Dans l'éventualité où c'est le premier frappeur qui est atteint et blessé par un lancer et qu'il ne peut continuer la partie, c'est alors le dernier joueur inscrit sur la liste d'alignement qui vient frapper à sa place.

Moustique

3.0 Baseball Québec

Les articles 103.1, 103.2, 103.4, 103.5, 103.13, 103.14, 103.15, 103.16, 103.18, 103.19, 103.21, (106.1,106.3, Moustique B), 106.4, (106.5, 106.6, Moustique A), 106.7, 106.11, 106.13a), 106.13b) et 106.14 de Baseball Québec s'appliquent intégralement.

3.1 Durée d'une partie

Six (6) manches. Aucune manche ne peut débiter après 90 minutes (1h30) de l'heure du début de la partie (Play ball). Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (3½ ou 4 manches). La partie se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne réglementaire selon les règles de B.Q.

3.2 Manches ouvertes/fermées

Les quatre (4) premières manches se terminent par cinq (5) points ou trois (3) retraits (fermées). Seules la cinquième et la sixième manche sont ouvertes.

Moustique A :

3.3 L'article 106.5 de Baseball Québec s'applique intégralement :

« **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 coureur(s) doit ou doivent obligatoirement retourner au(x) but(s) qu'il(s) occupait(aient).
- b) **Le coureur du 3e but peut atteindre le marbre seulement si la balle est frappée ou s'il 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. S'il s'agit de la 3^e prise, le frappeur sera retiré. »**
- d) **Un lanceur e peut lancer plus de trois manches par partie.**

3.4 Frappeur, troisième 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 s'il y a 5 points d'écart.** (Art. 106.6)

Moustique B :

3.5 L'article 106.1 de Baseball Québec s'applique intégralement :

« 106.1 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS ET COUP RETENU

- a) Aucun vol de but n'est permis. Le coureur peut atteindre le but suivant si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, le ou les coureur(s) doit ou doivent obligatoirement retourner au(x) but(s) qu'il(s) occupait(aient).

- b) **Le coureur du 3e 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. S'il s'agit de la 3^e prise, le frappeur sera retiré.**
- d) **Un lanceur ne pourra officier plus de deux manches par partie. Le nombre total de manches lancées ne doit pas excéder 30% du total des manches jouées par son équipe en saison régulière, y compris les tournois. Utilisation du lanceur dès le début de la saison.**

3.6 Frappeur, troisième prise échappée

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est morte. (106.3)

Pee-Wee

4.0 Baseball Québec

Les articles 103.1, 103.2, 103.4, 103.5, 103.10, 103.13, 103.14, 103.15, 103.16, 103.18, 103.19, 103.21, (106.5, 106.6 Pee-Wee B), (106.8, 106.9, 106.10: Pee-Wee A), 106.11, 106.13 et 106.14 de Baseball Québec s'appliquent intégralement.

Pee-wee A :

4.1 Nouveau : Règles intégrales du vrai baseball

« 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, art. 7).

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) »

4.2 Durée d'une partie

Six (6) manches. Aucune manche ne peut débuter après 100 minutes (1h40) de l'heure du début de la partie (Play ball). Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (3½ ou 4 manches) . La partie se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne réglementaire selon les règles de B.Q.

4.3 Manches ouvertes/fermées

Les quatre (4) premières manches se terminent par cinq (5) points ou trois (3) retraits (fermées). Seules la cinquième et la sixième manche sont ouvertes.

Pee-Wee B :

4.4 Règles du coureur, sur les buts, vol de buts et coup retenu

L'article 106.5 de Baseball Québec s'applique intégralement :

« **106.5**

- 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 coureur(s) doit ou doivent obligatoirement retourner au(x) but(s) qu'il(s) occupait(aient).

- b) **Le coureur du 3e 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. S'il s'agit de la 3^e prise, le frappeur sera retiré. »**
- d) **Un lanceur ne pourra lancer plus de trois manches par partie.**

4.5 Frappeur, troisième 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 s'il y a 5 points d'écart.** (Art. 106.6)

4.6 Feinte irrégulière

Aucune feinte irrégulière n'est appelée au lanceur. La balle est morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend. (106.7)

Bantam

5.0 Baseball Québec

Les articles 103.1, 103.2, 103.4, 103.5, 103.10, 103.13, 103.14, 103.15, 103.16, 103.18, 103.19, 103.21 et 107.2 de Baseball Québec s'appliquent.

5.1 Durée d'une partie

Sept (7) manches. Aucune manche ne peut débuter après 110 minutes (1h50) de l'heure du début de la partie. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (4½ ou 5 manches). La partie se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne réglementaire selon les règles de B.Q.

5.2 Manches ouvertes/fermées

Les cinq (5) premières manches se terminent par cinq (5) points ou trois (3) retraits (fermées). Seules la sixième et la septième manche sont ouvertes.

Midget

6.0 Baseball Québec

Les articles 103.1, 103.2, 103.4, 103.5, 103.10, 103.13, 103.14, 103.15, 103.16, 103.18, 103.19, 103.21 et 108.2 de Baseball Québec s'appliquent à la catégorie Midget.

6.1 Durée d'une partie

Sept (7) manches. Aucune manche ne peut débuter après 110 minutes (1h50) de l'heure de début de la partie. Une partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle (4½ ou 5 manches). La partie se poursuit jusqu'à ce qu'elle devienne réglementaire selon les règles de B.Q.

6.2 Manches ouvertes/fermées

Les cinq (5) premières manches se terminent par cinq (5) points ou trois (3) retraits (fermées). Seules la sixième et la septième manche sont ouvertes.