

2017

BASEBALL MAURICIE

RÈGLEMENTS MOUSTIQUE « B » VERSION FINALE



[**LIGUE DE BASEBALL MOUSTIQUE « B » DE LA MAURICIE**]

(CE TEXTE CORRESPOND EN TOUT POINT AVEC LE LIVRE DE RÉGIE 2017 DE BASEBALL QUÉBEC. LES RÈGLES RÉGIONALES ONT ÉTÉ INCORPORÉES AU PRÉSENT TEXTE ET N'APPARAISSENT PAS DANS LE LIVRE DE BASEBALL QUÉBEC) Révisé le 19/04/2016

SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU

22.6 – SOUSCLASSEMENT

Une joueuse sous classée peut évoluer à titre de lanceuse pour son équipe – masculine ou féminine.

25.4 - DU NOMBRE D'ENTRAÎNEURS POUR UNE PARTIE

Le nombre d'entraîneurs inscrits sur la feuille d'alignement et présents sur le terrain ne peut excéder quatre (4) personnes lors d'une partie.

62.6 - UTILISATION DES RÉSERVISTES

- a) Les joueurs doivent se présenter à leur équipe originale s'il y a conflit de calendrier de partie entre les deux équipes, à moins d'entente entre les entraîneurs impliqués.
- b) En saison régulière, un joueur de division mineure ne peut évoluer à la position de lanceur lorsqu'il est réserviste. C'est toutefois permis en tournoi et championnat, sauf pour les joueurs de classe A évoluant à titre de réserviste dans la division supérieure de classe B.
- c) Un réserviste doit être inscrit au bas de l'ordre des frappeurs lorsqu'il évolue pour une équipe de division mineure. À la classe AA (excepté pour le Moustique), si un réserviste débute la partie à titre de substitut, il pourra ensuite être inséré à tout endroit dans l'ordre des frappeurs.
- d) Tout joueur qui contrevient aux points a), b) ou c) est déclaré joueur inéligible et son équipe se voit attribuer une défaite pour la partie en cause.

62.7 – MAXIMUM

- a) Une équipe peut aligner un maximum de 5 joueurs à titre de réserviste dans une même partie. Au-delà de ce nombre, il y a perte de partie pour l'équipe fautive. La mention « LR » doit être inscrite sur la feuille d'alignement suivant le nom du joueur.
- b) Une équipe Moustique B faisant usage de réservistes ne pourra aligner plus de 10 joueurs. S'il advenait qu'un joueur régulier (non-réserviste) arrive en cours de partie, il peut prendre part à celle-ci, sans exclure les réservistes présents.

103.1 - PROTECTION POUR LE FRAPPEUR, COUREUR, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS ET ENTRAÎNEUR DE BUT

- a) Le port du casque protecteur avec oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs, et en tout temps, pour le préposé(s) aux bâtons.
- b) **Tout joueur de division mineure peut agir à titre d'entraîneur sur les buts en portant un casque protecteur à 2 oreilles.**

103.2 - PROTECTION POUR LE RECEVEUR

- A. Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi.
- B. 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 métalliques n'est pas permis

103.5 - GANT

Toutes les couleurs de gant de baseball 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 matériau approuvé par la F.B.A.Q. est autorisé.

Divisions Novice, Atome et Moustique : Le bâton doit être d'une longueur maximale de 32 pouces et d'un baril maximal de deux pouces et trois quarts ($2\frac{3}{4}$).

Tous les bâtons ayant un baril supérieur à deux pouces et un quart ($2\frac{1}{4}$) doivent être conformes à la norme de l'« USSSA 1.15 BPF ». **Le logo ovale est apposé sur les bâtons depuis janvier 2012.**

Les bâtons fabriqués avant cette date sont légaux dans la mesure où l'appellation « USSSA 1.15 BPF » est clairement visible sur le bâton.



103.7. - BALLES

A. Toute balle utilisée pour des compétitions sanctionnées par la F.B.A.Q. doit être reconnue par celle-ci

C. Dans la division, Moustique B, la balle doit avoir 9 pouces à 9¼ pouces (BB12) balle régulière.

103.8 - INFRACTION AUX ARTICLES 103.1 À 103.7

Tout joueur, entraîneur ou préposé aux bâtons qui enfreint l'un ou l'autre de ces articles, suite à un avertissement (sauf l'infraction à l'article 103.6), ne peut participer à la partie et doit 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 est 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 peut 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 peut se diriger vers le deuxième but sans devoir revenir toucher la partie blanche du coussin double. Dans tous les autres cas, le coureur doit utiliser la partie blanche du coussin.

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. La partie doit être réglementaire pour appliquer cette règle. (Référence : Règle 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 POUR LES DIVISIONS MOUSTIQUE 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 frappe à son tour au bâton.

1. lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang du rôle offensif;
2. lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
3. 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;
4. 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 3 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.

Par ailleurs lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de dix (10) points d'avance, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans un tel cas lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse sera limitée à une partie nulle. Les barèmes de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur du terrain – règle applicable en saison régulière seulement.

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^e manche. Un joueur ne peut être inactif pendant plus d'une manche.

C. 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.

1. Sans avance sur les buts :

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

2. Avec avance sur les buts :

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.

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.

BASEBALL MAURICIE Le nombre minimal de joueurs pour jouer est de 8. Si une équipe a moins de 8 joueurs (7 et moins) lors d'un match, l'équipe perd par forfait; mais DOIT jouer la joute si possible.

103.15 - RECTANGLE DU FRAPPEUR

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 :

1. Le frappeur s'élance sur un lancer ;
2. Le frappeur est forcé de quitter le rectangle par un lancer ;
3. Un membre d'une des deux équipes demande et obtient un arrêt du jeu ;
4. Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but ;
5. frappeur tente un amorti ;
6. Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée ;
7. lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou
8. 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 :
1. faire une substitution ; ou
 2. une conférence par une des deux équipes.

103.16 - COUREUR 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 aucune autre sanction

103.18 - POSITION DES COUSSINS

Une balle qui touche un but (ancré) est une bonne balle.

B- MARBRE

L'utilisation de la Monster plate est OBLIGATOIRE

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.

103.23 - RÈGLE DU 60 SECONDES

Toutes les équipes de classes AA, A et B de divisions Moustique à Midget doivent effectuer leurs changements défensifs/offensifs et offensifs/défensifs dans un délai de 60 secondes.

À chaque demi-manche, à compter du dernier retrait, l'arbitre des buts verra à chronométrer une période de 60 secondes. Lorsque ce délai sera écoulé, l'officiel du marbre appellera au lanceur un « dernier lancer », peu importe le nombre de lancers effectués.

Les arbitres doivent faire en sorte de restreindre les attroupements au monticule suite à ce dernier lancer, incluant celle du receveur au lanceur.

Nonobstant l'article 5.07b (8.03) de Baseball Canada, un lanceur aura droit à cinq (5) lancers de réchauffement, sans égard à une limite de temps, strictement lors des 2 situations suivantes:

- a) au début de chaque demi-manche de la première manche;**
- b) lors d'une substitution de lanceur alors que la demi-manche est déjà en cours.**

DIVISIONS MOUSTIQUE CLASSE 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, 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, 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.
- C. Aucun coup retenu n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise sera appelée au frappeur.
- D. La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

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

106.2 - BUT SUR BALLES

Aucun but sur balle n'est alloué.

- a) Lorsque l'arbitre appelle une 4^e balle, **le frappeur s'élance à partir d'un t-ball.**
- b) **Le frappeur ne peut prendre qu'un (1) seul élan afin de mettre la balle en jeu.**
- c) Le joueur occupant la position de lanceur doit demeurer à sa position, un pied posé **sur la plaque.**

106.3 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est morte.

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.

BASEBALL MAURICIE - 106.11 - DURÉE DES PARTIES

- A. Les parties sont de six (6) manches. Cependant, toute manche qui débute après 105 minutes (1h45) 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 qu'elle atteigne 3 ½ manches si l'équipe local mène soit lorsqu'une dernière manche est annoncé.

- B. À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a quinze (15) minutes pour aligner le nombre de joueurs requis, autrement la partie est perdue par forfait. Au-delà du 15 minutes d'attente, les arbitres et marqueurs restent sur place et la partie débute (hors concours).

106.12 – DIVISION MOUSTIQUE – LANCEUR

- A. 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.

- 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. À l'Exception de celle de receveur.

- C. BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS (Non applicable au Moustique B) :

Non applicable

- D. RESTRICTION :

1. Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.
2. Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
3. Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.

E. NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

Mois de MAI et JUIN

1. Un lanceur ne peut lancer plus de 2 manches dans une journée;
Un lanceur ne peut cumuler plus de 4 manches dans une semaine (7 jours consécutifs).

Mois de JUILLET et AOÛT

1. Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;
2. Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une semaine (7 jours consécutifs).

Note : Le nombre de manches lancées en tournoi et championnat n'est pas comptabilisé dans le maximum de manches permis en saison régulière, pour la période de 7 jours. Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

F. NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

1. Si un lanceur effectue entre 36 et 50 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;
2. Si un lanceur effectue entre 51 et 60 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
3. Si un lanceur effectue entre 61 et 75 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos;
4. Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (35, 50 et 60 lancers), il peut terminer sa présence face à ce frappeur sans la pénalité relative aux journées de congé, dans la mesure où il n'affrontera pas d'autres frappeurs. **Il est de la responsabilité de l'entraîneur de gérer le cumulatif de lancers et d'aviser les officiels que son lanceur est retiré du monticule au terme du frappeur face auquel il a atteint le maximum de lancer permis pour une étape.** Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
5. Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 35^e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée. Lorsqu'un lanceur évolue au monticule une seconde fois au cours d'une même journée, il est de la responsabilité de son entraîneur de gérer le cumulatif de lancers afin que son lanceur soit éligible pour sa prochaine sortie.
6. 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.
7. Dans le cadre des tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 3^e journée consécutive dans la mesure où il n'a pas atteint au cours des 2 premières journées le cumulatif de 36 lancers ou plus. Il lui sera permis d'effectuer le maximum de 75 lancers pour cette journée. Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
8. Dans le cadre des tournois et championnats, un entraîneur peut effectuer une 2^e visite au lanceur afin de le retirer du monticule, et ce, sur le même frappeur dans la même manche.
9. 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.

110.1 – TABLEAU

Saison régulière

DIVISION	MAXIMUM/JOUR	2 JOURS DE REPOS	3 JOURS DE REPOS
MOUSTIQUE	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (juillet-août)	Moustique, un lanceur est limité 4 manches (MAI et JUIN) et 6 manches (JUILLET et AOÛT) - (7 jours consécutifs)	

Tournoi – Championnat

DIVISION	AUCUN REPOS	1 JOURNÉE DE REPOS	2 JOURS DE REPOS	3 JOURS DE REPOS
MOUSTIQUE	1-35 lancers	36-50 lancers	51-60 lancers	61-75 lancers

110.2 - 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 :

- 1^{ère} infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour une partie.
- 2^e infraction : L'équipe se voit attribuer une défaite; l'entraîneur-chef est suspendu pour 3 parties.
- 3^e 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 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.

SÉRIES ÉLIMINATOIRES BASEBALL MAURICIE -

Les parties de séries de fin de saison sont des parties avec la limite de temps comme en saison régulières. Soit de 105 min (1h45), sauf pour les demi-finales et finales, les parties sont à finir. Aucune partie ne peut être terminée pour cause de pluie, par exemple, même si celle-ci est "officielle" sous les règles de Baseball Québec. La partie doit être jouée avec le maximum des manches prévues, ou de temps prévue à moins que la règle du 10 points s'applique.