

RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ
DE LA
FÉDÉRATION DE BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.

DIRECTION DE LA PROMOTION DE LA SÉCURITÉ
MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, DU LOISIR ET DU SPORT

NOM DE LA FÉDÉRATION : Fédération de baseball amateur du Québec inc.

NUMÉRO DU RÈGLEMENT: RS-97/412-02.09

ENTRÉE EN VIGUEUR: 97.09.10

NUMÉRO DE LA COPIE: 3

MARS 2014

AVIS AUX MEMBRES

Les articles suivants sont tirés de la *Loi sur la sécurité dans les sports* (L.R.Q., c.S-3.1) et s'appliquent au présent règlement.

- | | |
|---------------------|---|
| Décision | 29. Une fédération d'organismes sportifs ou un organisme sportif non affilié à une fédération doit, après avoir rendu une décision conformément à son règlement de sécurité, en transmettre copie, par courrier recommandé ou certifié, à la personne visée dans un délai de dix jours à compter de la date de cette décision et l'informer qu'elle peut en demander la révision par le ministre dans les 30 jours de sa réception. <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p style="margin-left: 40px;">1979, c. 86, a. 29; 1997, c. 43, a. 675; 1988, c. 26, a. 12; 1997, c. 79, a. 13.</p> |
| Ordonnance | 29.1 Le ministre peut ordonner à un membre d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération de respecter le règlement de sécurité de cette fédération ou de cet organisme lorsque cette fédération ou cet organisme omet de le faire respecter. <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p style="margin-left: 40px;">1988, c. 26, a. 13; 1997, c. 79, a. 14.</p> |
| Infraction et peine | 60. Un membre d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération qui refuse d'obéir à une ordonnance du ministre rendue en vertu de l'article 29.1 commet une infraction et est passible, en plus des frais, d'une amende de 100 \$ à 5 000 \$. <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p style="margin-left: 40px;">1979, c. 86, a. 60; 1990, c. 4, a. 810; 1997, c. 79, a. 38. 1988, c.26, a. 23; 1992, c. 61, a. 555;</p> |
| Infraction et peine | 61. En plus de toute autre sanction qui peut être prévue dans les statuts ou règlements d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération dont le ministre a approuvé le règlement de sécurité, une personne qui ne respecte pas une décision rendue par cette fédération ou cet organisme, en application de ce règlement, commet une infraction et est passible, en plus des frais, d'une amende de 50 \$ à 500 \$. <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p style="margin-left: 40px;">1979, c. 86, a. 61; 1997, c. 79, a. 40. 1990, c. 4, a. 809;</p> |

TABLE DES MATIÈRES

INTERPRÉTATION

| CHAPITRE | | PAGE |
|----------|--|------|
| I | Les normes concernant les installations, les équipements et les services requis à l'entraînement et à la compétition | 5 |
| II | Les normes concernant la participation à l'entraînement et à la compétition | 7 |
| III | Les normes concernant la formation et les responsabilités des entraîneurs | 9 |
| IV | Les normes concernant la formation et les responsabilités des officiels | 12 |
| V | Les normes concernant l'organisation et le déroulement d'une compétition | 14 |
| VI | Les sanctions en cas de non-respect du règlement | 15 |
| | Liste des annexes | 16 |

INTERPRÉTATION

Dans le présent règlement, on entend par :

| | |
|-------------------|---|
| Baseball Canada : | la Fédération canadienne de baseball amateur; |
| Fédération : | la Fédération du baseball amateur du Québec inc.; |
| Compétition : | une activité de ligue en saison régulière et en éliminatoire, un tournoi, un championnat et une partie hors-concours; |
| Protège-cou : | pièce d'équipement qui est ajoutée au masque pour protéger le cou; |
| Protège-gorge : | partie intégrante d'un masque qui descend au-delà du menton. |

CHAPITRE I

LES NORMES CONCERNANT LES INSTALLATIONS, LES ÉQUIPEMENTS ET LES SERVICES REQUIS À L'ENTRAÎNEMENT ET À LA COMPÉTITION

Section I

Installations

- | | | |
|------------------|----|---|
| Inspection | 1. | Les installations et les équipements doivent être inspectés par l'entraîneur ou l'arbitre avant chaque séance d'entraînement ou partie. |
| Surface de jeu | 2. | La surface de jeu doit : 1° être conforme aux normes édictées à l'article 1.04 des Règlements officiels de Baseball Canada ainsi qu'à l'article 104 du Livre des règlements de la Fédération prévus à l'annexe 1; 2° être nettoyée et exempte de tout objet non nécessaire à la pratique du baseball. |
| Éclairage | 3. | L'éclairage doit permettre aux joueurs de voir la balle sans difficulté (selon les normes établies). |
| Lignes | 4. | Aucune ligne sur la surface de jeu ne peut être tracée à l'aide de chaux vive (oxyde de calcium) CaO ou de chaux éteinte ou hydratée (hydroxyde de calcium) Ca(OH) ₂ . Les lignes de bois ou de matières plastiques ne sont pas autorisées. |
| Écran | 5. | Un écran d'une hauteur minimale de 6 m et d'une largeur minimale de 12 m doit être installé derrière le marbre. |
| Banc des joueurs | 6. | Le banc des joueurs doit être placé à l'arrière d'une clôture d'au moins 1,2 m de hauteur. |
| Abri du marqueur | 7. | L'abri du marqueur doit être situé derrière l'écran arrière. |

Section II

Équipements

- | | | |
|-------------|-----|---|
| Équipements | 8. | Le marbre, les coussins et la plaque du lanceur doivent être conformes aux normes édictées aux articles 1.05, 1.06 et 1.07 des Règlements officiels de Baseball Canada prévus à l'annexe 2. |
| Marbre | 9. | Le marbre doit être au niveau du sol sur la totalité de sa surface et être solidement ancré. Il doit être en caoutchouc. Toute boîte synthétique est refusée. |
| Coussins | 10. | Les coussins doivent être ancrés au sol et solidement fixés à l'ancrage. |

| | |
|---------------------------|--|
| Balle | 11. La balle doit être conforme aux normes édictées à l'article 1.09 des Règlements officiels de Baseball Canada et au règlement 103.7 de la Fédération prévus à l'annexe 2. |
| Équipements défendus | 12. Un participant ne peut utiliser : 1° un bâton qui a été modifié pour provoquer une réaction inhabituelle sur la balle; 2° une substance pouvant modifier la balle. |
| Lance-balles automatique | 13. Un adulte membre de la Fédération doit être présent lors de l'utilisation d'un lance-balles automatique. Les normes d'utilisation du manufacturier doivent être respectées. |
| Trousse de premiers soins | 14. Une trousse de premiers soins doit être accessible près de la surface de jeu et contenir au moins les éléments décrits à l'annexe 3. La trousse doit également contenir les numéros d'urgence suivants : 1° ambulance; 2° centre hospitalier; 3° police. |
| Téléphone | 15. Un téléphone doit être accessible en tout temps à proximité de la surface de jeu. |
| Ambulance | 16. Les lieux où se déroule la compétition doivent être accessibles à une ambulance. |

CHAPITRE II

LES NORMES CONCERNANT LA PARTICIPATION À L'ENTRAÎNEMENT ET À LA COMPÉTITION

Section I

Dispositions générales

- Responsabilités
17. Lors d'une séance d'entraînement ou d'une partie, le participant doit :
- 1^o déclarer à l'entraîneur tout changement de son état de santé qui empêche la pratique normale du baseball ou qui risque d'avoir des effets néfastes sur son intégrité corporelle;
 - 2^o déclarer à l'entraîneur qu'il utilise ou est sous l'effet de médicaments;
 - 3^o déclarer à l'entraîneur qu'il porte des lentilles cornéennes;
 - 4^o ne pas consommer ou être sous l'effet de drogue, de boisson alcoolisée, de substance dopante ou de toutes formes de tabac. À défaut de quoi, il sera expulsé de la partie en cours;
 - 5^o ne peut porter un plâtre ou un appareil qui a la même fonction.
- Équipement
18. Le participant doit porter :
- 1^o un gant ou une mitaine de cuir;
 - 2^o des souliers avec ou sans crampons;
 - 3^o un support athlétique à coquille protectrice pour les hommes;
 - 4^o un protège-pubis pour les femmes.
- Les gants et les souliers doivent être conformes aux normes édictées aux articles 1.12, 1.13 et 1.14 des Règlements officiels de Baseball Canada et aux règlements 103.4 et 103.5 de la Fédération prévues à l'annexe 4.
19. Le participant doit utiliser un bâton qui répond à la norme édictée à l'article 1.10 des Règlements de Baseball Canada et aux règlements 103.6 de la Fédération prévues à l'annexe 4.
- Receveur
20. Le receveur doit porter l'équipement suivant :
- 1^o un casque, un masque et un protège-cou;
 - 2^o un plastron;
 - 3^o un support athlétique à coquille protectrice pour les hommes et un protège-pubis pour les femmes;
 - 4^o des jambières;
 - 5^o un gant de receveur.
- L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.
21. Tout joueur qui agit comme receveur doit revêtir un équipement complet lorsqu'il est accroupi. Pour les divisions mineures, le masque doit être porté avec un protège-cou.
Tout joueur de division majeure ou tout entraîneur qui reçoit des tirs d'échauffement doit revêtir un casque et un masque lorsqu'il est accroupi.

- | | |
|-------------------|---|
| Casque protecteur | 22. Le port du casque protecteur à deux oreilles est obligatoire pour tous les frappeurs, coureurs et, en tout temps, pour le préposé(s) aux bâtons. Tout joueur de division mineure peut agir à titre d'entraîneur sur les buts en portant un casque protecteur à 2 oreilles. |
| | 23. Le port du casque protecteur à deux oreilles est obligatoire pour le joueur en défensive qui occupe la position de lanceur lorsqu'on utilise le lance-balles automatique. |
| Entraîneur | 24. La présence d'un entraîneur est requise lors d'une partie. Au moment d'un entraînement, le ratio participant/entraîneur ne doit pas excéder 25 pour 1. |

Section II

Participation à une compétition

- | | |
|--------------------------|---|
| Affiliation | 25. Toute équipe ou association qui prend part aux activités organisées par la Fédération doit être membre de celle-ci ou obtenir une autorisation de celle-ci. |
| Enregistrement de joueur | 26. Avant de participer à sa première partie, pour toute équipe de division que ce soit, un participant doit être inscrit dans un cahier d'enregistrement émis par la Fédération. |
| Classification | 27. Les divisions et les classifications des participants doivent respecter les normes prévues à la section C du Livre des règlements de la Fédération décrites à l'annexe 5. |
| Quitter l'abri | 28. Aucun participant ne peut quitter l'abri tant et aussi longtemps que la balle est en jeu. |
| Lanceur | 29. Le lanceur doit respecter les normes prévues à l'annexe 6. |

CHAPITRE III

LES NORMES CONCERNANT LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES ENTRAÎNEURS

- Enregistrement 30. Le nom de tout entraîneur doit être inscrit dans le cahier d'enregistrement ou certificat émis par la Fédération pour être admissible à diriger une équipe avant la première partie où il occupe cette fonction.
- Classification 31. Les entraîneurs sont classés comme suit :
- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 1 : formation annuelle; | 2 : en formation-initiation; |
| 3 : formé-initiation; | 4 : en formation-régional; |
| 5 : formé-régional; | 6 : certifié-régional; |
| 7 : en formation-provincial; | 8 : formé-provincial; |
| 9 : certifié-provincial; | 10 : niveau III. |
- Accréditation 32. Pour être un entraîneur accrédité, une personne doit :
- 1° être âgée de 16 ans ou plus;
 - 2° être actif comme entraîneur pendant au moins une saison au cours des cinq (5) années suivant le dernier stage suivi;
 - 3° avoir satisfait aux exigences du profil « Sport Communautaire – Contexte Initiation », du profil « Compétition – Contexte Introduction et Contexte Développement » ou niveau III en baseball, du PNCE.
- Équivalence 33. La Fédération peut émettre une accréditation d'entraîneur à une personne qui ne satisfait pas aux exigences de l'article 32, si celui-ci lui démontre une qualification équivalente.
- Niveau d'intervention 34. Pour les divisions Atome à Midget de classe A, l'entraîneur-chef doit posséder l'accréditation « formé-initiation ». Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « en formation-initiation ». Un (1) entraîneur par équipe doit suivre une formation annuelle.
Pour les divisions Moustique à Midget de classe B, un (1) entraîneur par équipe doit posséder l'accréditation « formé-initiation ».
Pour la division Atome de classe B, un (1) entraîneur par équipe doit posséder l'accréditation « en formation-initiation ».
Pour la division Novice, le responsable associatif doit avoir une formation Rallye Cap.
35. L'entraîneur-chef et un (1) entraîneur-adjoint de division Moustique de classe AA doivent posséder l'accréditation « formé-initiation ». Un (1) entraîneur par équipe doit suivre une formation annuelle.
36. L'entraîneur-chef de division Pee-Wee AA doit posséder l'accréditation « régional-certifié ». Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « régional-formé ». Tous les entraîneurs de l'équipe doivent suivre une formation annuelle.
L'entraîneur-chef de division Bantam AA doit posséder l'accréditation « provincial-certifié ». Un (1) entraîneur adjoint doit posséder l'accréditation « provincial-formé ». Tous les entraîneurs doivent suivre une formation annuelle.

L'entraîneur-chef de division Midget AA doit posséder l'accréditation « provincial-formé ». Un (1) entraîneur-adjoint doit posséder l'accréditation « régional-formé ». Tous les entraîneurs doivent suivre une formation annuelle.

L'entraîneur-chef de division Junior AA doit posséder l'accréditation « régional-formé ». Un (1) entraîneur-adjoint doit posséder l'accréditation « régional-formé » ou les modules « lanceur / receveur + stratégies.

L'entraîneur-chef de division Junior BB doit posséder l'accréditation « régional-formé ».

37. L'entraîneur-chef de division Junior Élite doit posséder l'accréditation « provincial-certifié » + 6 modules Compétition-Développement. Les autres entraîneurs-adjoints doivent posséder l'accréditation « provincial-formé ».
38. Tous les entraîneurs des divisions Midget AAA doivent posséder l'accréditation « provincial-certifié » + 6 modules Compétition-Développement.
39. Lors des Jeux du Québec, l'entraîneur-chef doit posséder l'accréditation « provincial-certifié ». Les entraîneurs adjoints doivent posséder l'accréditation « provincial-formé ».

Lors du championnat provincial féminin, l'entraîneur-chef doit posséder l'accréditation « formé-initiation ». Les entraîneurs-adjoints doivent posséder l'accréditation « en formation-initiation ».

Responsabilités

40. L'entraîneur doit :
 - 1° voir au respect des normes de sécurité mentionnées au chapitre I;
 - 2° signaler tout bris ou mauvais fonctionnement des installations à la personne responsable et compléter le rapport de situations dangereuses à l'annexe 7;
 - 3° renseigner les participants sur les caractéristiques d'un bon équipement incluant leur entretien et ajustement;
 - 4° connaître l'emplacement de la trousse de premiers soins et du téléphone;
 - 5° avoir en sa possession les numéros de téléphone suivants :
 - a) ambulance;
 - b) police;
 - c) centre hospitalier;
 - d) titulaire de l'autorité parentale ou tuteur.
 - 6° s'assurer de l'admissibilité d'un participant;
 - 7° ne jamais engager une discussion avec un arbitre relativement à toute décision de jugement;

- 8° faire rapport à la Fédération de toute blessure survenue à l'entraînement dans les 20 jours ouvrables suivant l'accident sur le formulaire prévu à l'annexe 8;
- 9° en cas de blessure, s'assurer qu'un participant reçoit des soins;
- 10° sensibiliser les participants à la charte de l'esprit sportif prévu à l'annexe 9;
- 11° respecter le code d'éthique de l'entraîneur prévu à l'annexe 10;
- 12° prendre les moyens raisonnables afin qu'un participant ne soit pas sous l'influence de boisson alcoolisée, de drogue, de substance dopante ou de toute forme de tabac au cours d'un entraînement ou d'une compétition;
- 13° ne pas consommer ou être sous l'effet de drogue, de boisson alcoolisée, de substance dopante ou toutes formes de tabac. À défaut de quoi, il sera expulsé de la partie en cours.

CHAPITRE IV

LES NORMES CONCERNANT LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES ARBITRES

- | | |
|----------------------------|---|
| Arbitre | 41. À l'occasion des parties disputées entre des équipes membres de la Fédération, deux (2) arbitres, membres de celle-ci, doivent être présents pour appliquer les règles du jeu. En cas de force majeure, un seul arbitre pourra officier la partie. |
| Classification | 42. Les arbitres sont classés comme suit : 1 ^o arbitre niveau 1; 2 ^o arbitre niveau 2; 3 ^o arbitre niveau 3. |
| Accréditation des arbitres | 43. Les normes et les niveaux relatifs à la formation des arbitres sont : 1 ^o être âgé d'au moins 13 ans au cours de l'année; 2 ^o pour l'arbitre niveau 1, suivre un stage de niveau 1. L'arbitre sera soumis à une évaluation dans les 24 mois; 3 ^o pour l'arbitre niveau 2, être détenteur du niveau 1 depuis au moins 2 ans, avoir complété et réussi avec une note minimale de 60 % les modules « Niveau 1 : Défensive » et « Niveau 1 : Offensive », suivre un stage de niveau 2 et réussir un examen avec une note minimale de 70 % L'arbitre sera soumis à une évaluation au marbre dans les 36 mois; 4 ^o pour l'arbitre niveau 3, être détenteur du niveau 2 depuis au moins 3 ans, avoir réussi les modules « Niveau 2 : Défensive », « Niveau 2 : Offensive » et « Niveau 2 : Gestion de partie », réussir un examen en ligne avec une note minimale de 80 % ou participer à la clinique tri-annuelle. L'arbitre sera soumis à une évaluation au marbre et sur les buts dans les 24 mois. |
| Niveau d'intervention | 44. Le niveau d'intervention d'un arbitre est le suivant : Niveau 1 : baseball mineur associatif; Niveau 2 : baseball mineur associatif et régional; Niveau 3 : baseball mineur régional et être âgé d'au moins 18 ans pour les divisions majeures. |

Responsabilités

45. Un arbitre doit :
 - 1° voir au respect des règles du jeu;
 - 2° vérifier au début de la partie si les équipements et les installations sont conformes au présent règlement et signaler tout bris en complétant le rapport de situations dangereuses prévu à l'annexe 7;
 - 3° consulter les entraîneurs des équipes sur la pertinence ou non de poursuivre la partie lors de toute détérioration des conditions atmosphériques (orages électriques ou vents violents) ou à l'état du terrain et de décider du moment de la suspension du jeu;
 - 4° s'il y a expulsion, faire un rapport écrit à la ligue, à la zone, à la région ou au comité organisateur du tournoi et à son supérieur immédiat dans les 24 heures qui suivent la partie;
 - 5° ne pas consommer ou être sous l'effet de drogue, de boisson alcoolisée, de substance dopante ou de toutes formes de tabac.

46. L'arbitre derrière le marbre doit porter l'équipement de protection suivant :
 - 1° un masque;
 - 2° un protège-gorge;
 - 3° un plastron;
 - 4° un support athlétique avec coquille protectrice pour les hommes et un protège-pubis pour les femmes;
 - 5° des jambières.

CHAPITRE V

LES NORMES CONCERNANT L'ORGANISATION ET LE DÉROULEMENT D'UNE COMPÉTITION

- Tournoi ou championnat
47. À l'occasion d'un tournoi ou d'un championnat, un dirigeant doit :
- 1^o obtenir une sanction de la Fédération;
 - 2^o ne pas gérer une équipe ou y agir à titre d'officiel au cours d'une partie;
 - 3^o s'assurer de la disponibilité d'un service médical et ambulancier.
- Responsabilités de l'organisateur
48. L'organisateur doit :
- 1^o Avant la compétition :
 - a) prévoir le personnel d'encadrement qualifié conformément au chapitre IV et nécessaire à la tenue de la compétition;
 - b) connaître les règlements de Baseball Canada et de la Fédération;
 - c) vérifier l'admissibilité des participants qui doit être conforme aux normes prévues aux articles 25, 26 et 27;
 - d) s'assurer que les installations, les équipements et les services sont conformes aux dispositions du chapitre I;
 - e) s'assurer que le marqueur soit installé derrière un écran arrière.
 - 2^o Pendant la compétition :

S'assurer qu'aucune boisson alcoolisée, drogue, substance dopante ou toutes formes de tabac ne soit consommée dans les zones réservées aux participants et aux arbitres;
 - 3^o Après la compétition :

Faire parvenir un rapport à la Fédération dans un délai de 20 jours de la fin de la compétition portant sur toutes situations dangereuses, accident ou blessure sur les formulaires prévus aux annexes 7 et 8 et sur toutes infractions au présent règlement survenue durant la compétition.

CHAPITRE VI

LES SANCTIONS EN CAS DE NON-RESPECT DU RÈGLEMENT

| | |
|--------------------------|--|
| Sanction | 49. Un organisateur qui contrevient à une disposition du présent règlement peut se voir refuser le privilège de présenter toute compétition sanctionnée par la Fédération pour l'année en cours et pour toute la durée de la saison suivante. |
| | 50. Un participant, un entraîneur ou un officiel qui contrevient à l'une des dispositions du présent règlement est passible d'expulsion et de suspension pour une période déterminée par la Fédération selon la gravité de l'acte. |
| Avis d'infraction | 51. La Fédération doit aviser par écrit une personne de l'infraction qu'on lui reproche et lui donner l'occasion de se faire entendre dans un délai raisonnable. |
| Décision et avis d'appel | 52. La Fédération doit expédier par courrier recommandé ou certifié une copie de sa décision à la personne visée, dans un délai de 10 jours de la date de la décision et l'informer qu'elle peut en demander la révision par le ministre. Cette demande de révision doit être logée dans les 30 jours de la réception de la décision, conformément à la Loi sur la sécurité dans les sports (L.R.Q., c. S-3.1). |

LISTE DES ANNEXES

| | |
|-----------|---|
| ANNEXE 1 | Le terrain de jeu |
| ANNEXE 2 | Les équipements d'entraînement |
| ANNEXE 3 | La trousse de premiers soins |
| ANNEXE 4 | Équipement du joueur |
| ANNEXE 5 | Divisions et classifications de la Fédération |
| ANNEXE 6 | Réglementation sur le lanceur |
| ANNEXE 7 | Rapport de situations dangereuses |
| ANNEXE 8 | Rapport de blessures |
| ANNEXE 9 | Charte de l'esprit sportif |
| ANNEXE 10 | Code d'éthique de l'entraîneur |
| ANNEXE 11 | Code d'éthique du parent |
| ANNEXE 12 | Recommandations |

ANNEXE 1

LE TERRAIN DE JEU

Règles de régie 104 du Livre des Règlements de la Fédération sur les Dimensions des terrains

104.1 DIVISION ATOME

- a) La distance entre les buts est de soixante (60) pieds ou 18,29 mètres.
- b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de quarante-quatre (44) pieds ou 13,41 mètres.
- c) La clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à cent cinquante (150) pieds ou 46 mètres de la pointe du marbre.
- d) La clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à cent soixante-quinze (175) pieds ou 54 mètres de la pointe du marbre.

(Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

104.2 DIVISION MOUSTIQUE

- a) La distance entre les buts est de soixante (60) pieds ou 18,29 mètres.
- b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de quarante-quatre (44) pieds ou 13,41 mètres.
- c) La clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à cent quatre-vingts (180) pieds ou 55 mètres de la pointe du marbre.
- d) La clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à deux cent cinq (205) pieds ou 63 mètres de la pointe du marbre.

(Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

104.3 DIVISION PEE-WEE

- a) La distance entre les buts est de soixante-dix (70) pieds ou 21,34 mètres.
- b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de quarante-huit (48) pieds ou 14,63 mètres.
- c) La clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à deux cent dix (210) pieds ou 64 mètres de la pointe du marbre.
- d) La clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à deux cent quarante (240) pieds ou 73 mètres de la pointe du marbre.

(Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

104.4 DIVISION BANTAM

- a) La distance entre les buts est de quatre-vingts (80) pieds ou 24,38 mètres.
- b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de cinquante-quatre (54) pieds ou 16,46 mètres.
- c) La clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à deux cent soixante-quinze (275) pieds ou 84 mètres de la pointe du marbre.
- d) La clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à trois cent cinq (305) pieds ou 93 mètres de la pointe du marbre.

(Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 15 mars 2009)

104.5 DIVISIONS MIDGET, JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR

- a) La distance entre les buts est de quatre-vingt-dix (90) pieds ou 27,43 mètres.
- b) La distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur est de soixante (60) pieds et six (6) pouces ou 18,44 mètres.
- c) La clôture des champs extérieurs de coins est idéalement à trois cent vingt (320) pieds ou 98 mètres de la pointe du marbre.
- d) La clôture des champs extérieurs du centre est idéalement à trois cent soixante (360) pieds ou 110 mètres de la pointe du marbre.

(Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 novembre 1979)

FIGURES ET TABLEAU

A. MONTICULE DU LANCEUR EN BASEBALL (figure 8)

Le monticule est facultatif pour les divisions Pee-Wee et inférieures.

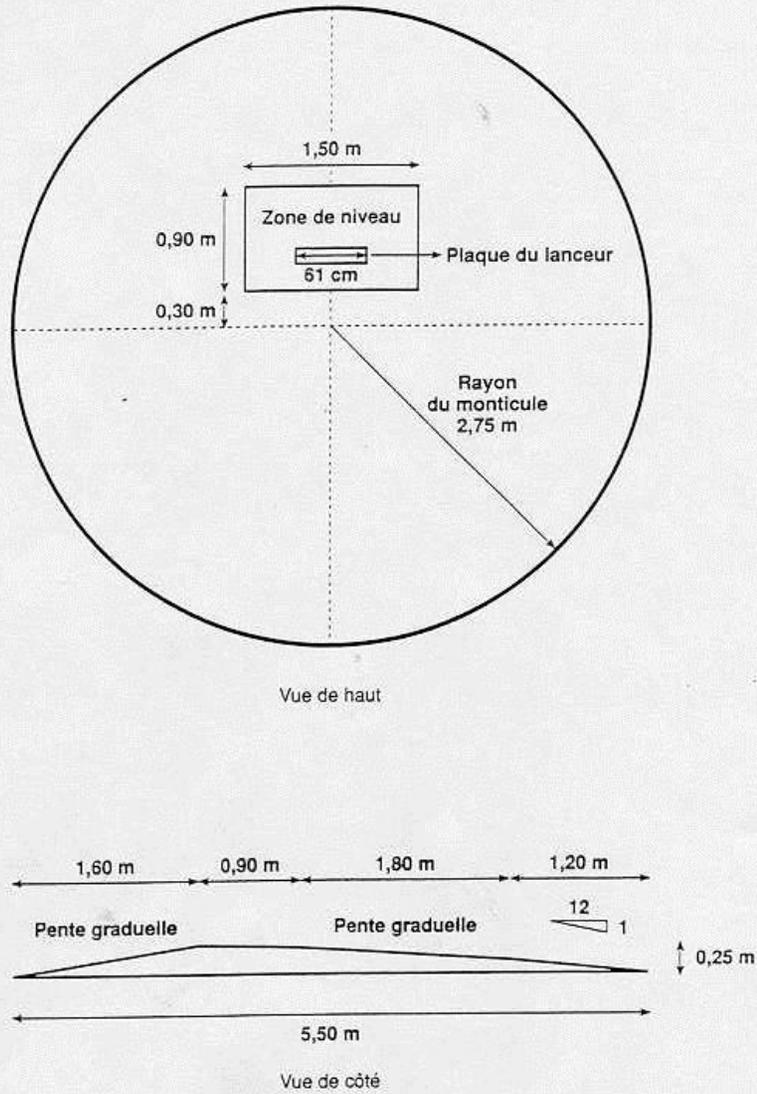
B. ÉCRAN ARRIÈRE (figure 9 et 10)

Les écrans arrières temporaires ne sont pas permis.

C. DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE BASEBALL (tableau 1 et figures 1 et 2)

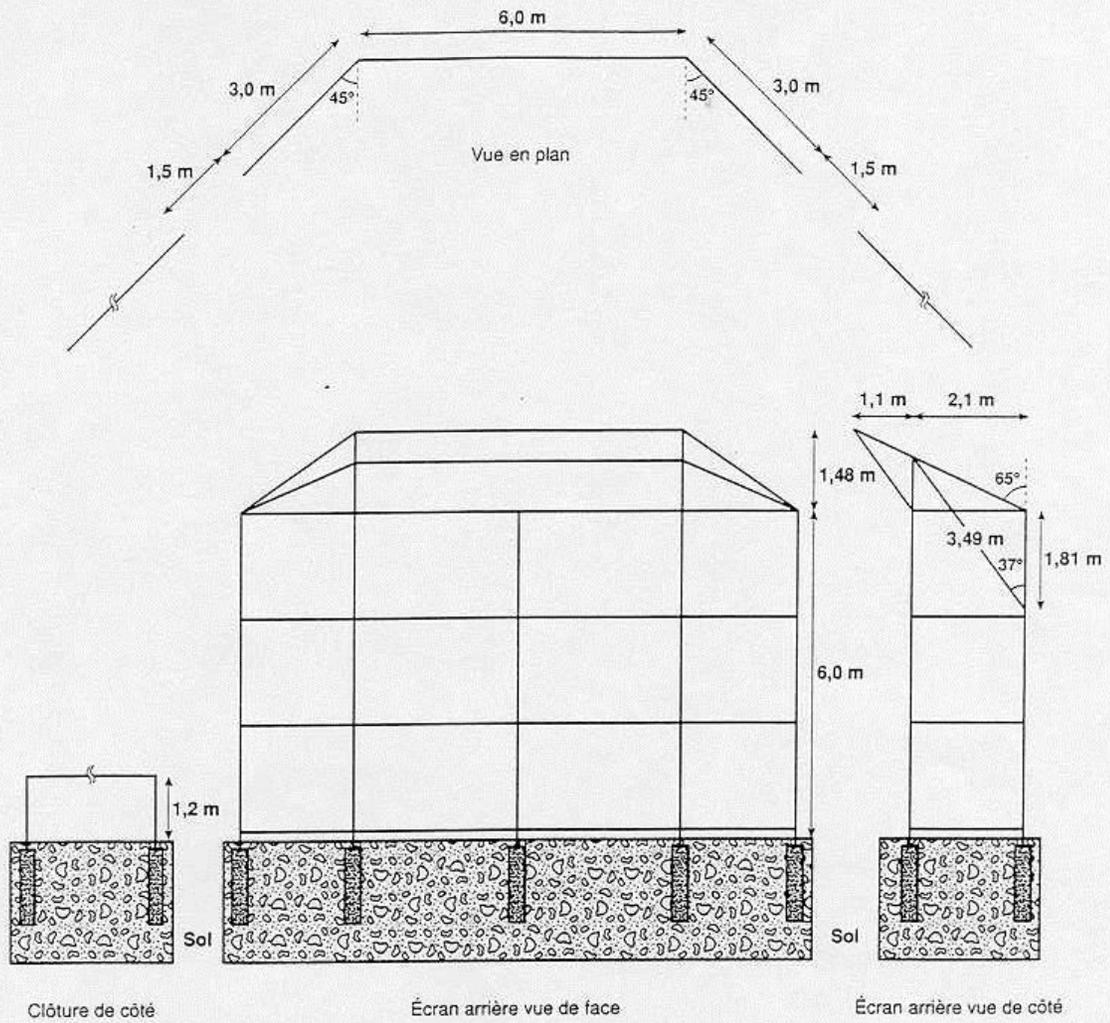
D. BOÎTE DU FRAPPEUR ET DU RECEVEUR (figure 6)

FIGURE 8 : Monticule du lanceur en baseball



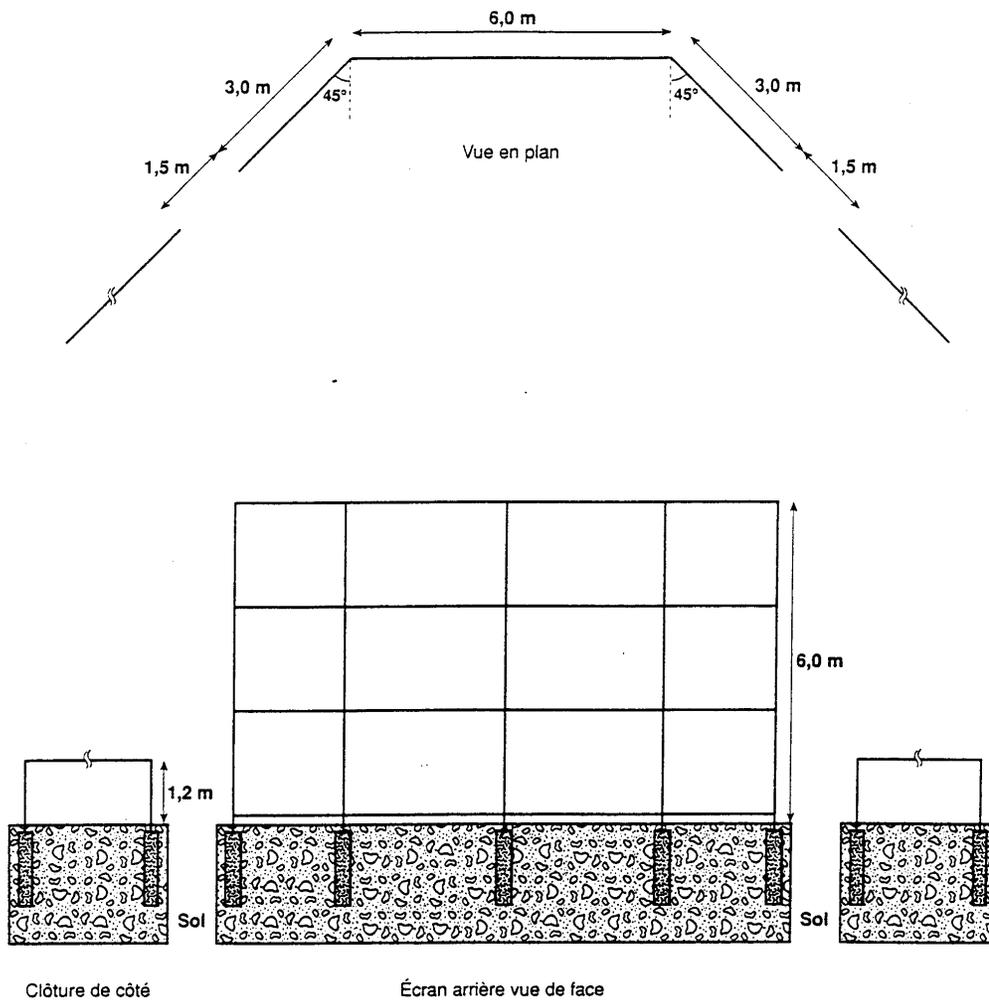
Source : *Guide d'aménagement des terrains extérieurs – Baseball – Soccer – Softball*, p. 21.

FIGURE 9 : Écran arrière avec toiture



Source : *Guide d'aménagement des terrains extérieurs – Baseball – Soccer – Softball*, p. 23.

FIGURE 10 : Écran arrière sans toiture



Source : Guide d'aménagement des terrains extérieurs – Baseball – Soccer – Softball, p. 24.

C - DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE BASEBALL

TABLEAU 1 : Distances et dimension d'un terrain de baseball

| Divisions | Âge | Distances (en mètres) | | | | | | |
|--------------------|----------------|-----------------------|-------|-------|--------|------------|-------------|-------|
| | | A | B | C | D | E (min) | E (max.) | F |
| Novice | 7 ans et moins | 18,29 | 13,41 | 46,00 | 54,00 | 5,00 | 9,10 | 19,30 |
| Atome | 8-9 ans | 18,29 | 13,41 | 46,00 | 54,00 | 5,00 | 9,10 | 19,30 |
| Moustique | 10-11 ans | 18,29 | 13,41 | 55,00 | 63,00 | 5,00 | 9,10 | 19,30 |
| Pee-Wee | 12-13 ans | 21,34 | 14,63 | 64,00 | 73,00 | 5,00 | 9,10 | 22,52 |
| Bantam | 14-15 ans | 24,38 | 16,46 | 84,00 | 93,00 | 5,00 | 9,10 | 25,73 |
| Midget et majeures | 16 ans et plus | 27,43 | 18,44 | 98,00 | 110,00 | 9,10 | 18,29 | 28,95 |

A : Distance entre les buts.

B : Distance entre la pointe du marbre et le côté avant de la plaque du lanceur.

C : Distance entre la pointe du marbre et la clôture du coin du champ extérieur.

D : Distance entre la pointe du marbre et la clôture de centre du champ extérieur.

E : Distance entre la clôture et les lignes de 1^{er}, 3^e but ou le marbre.

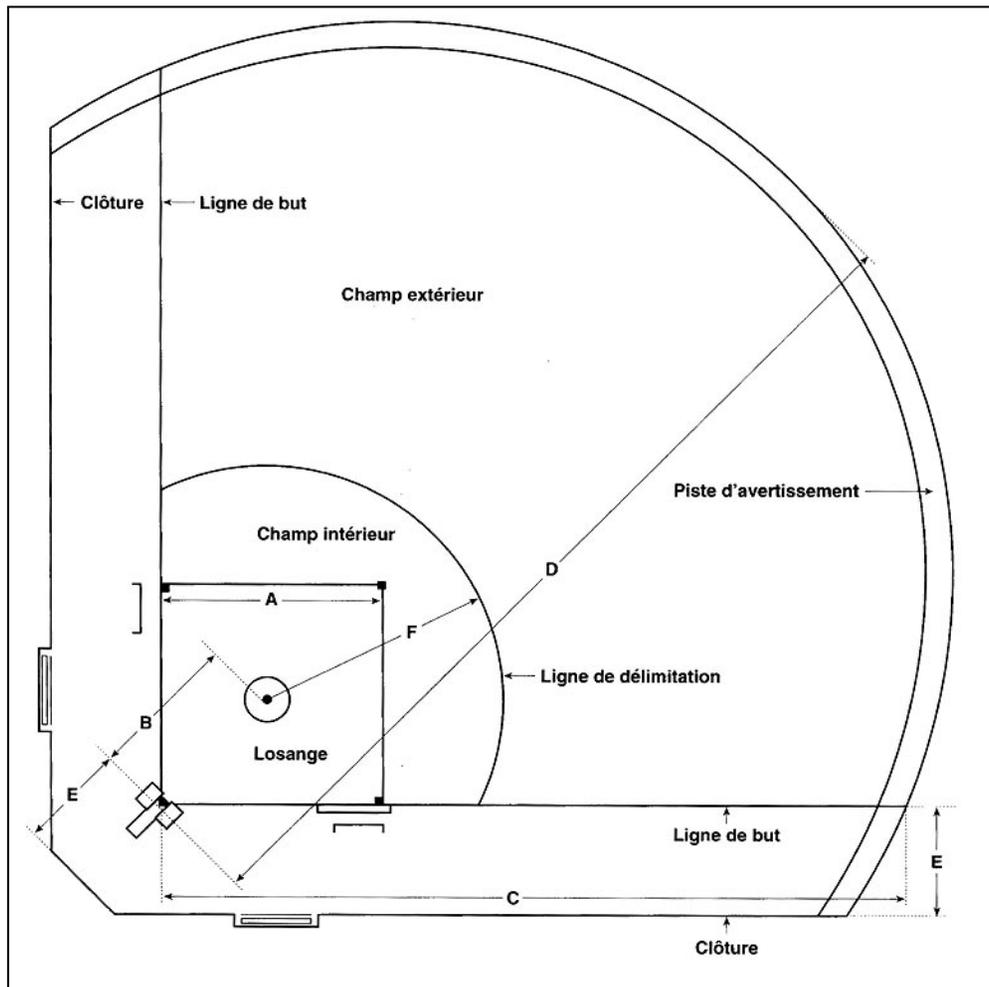
F : Distance entre la plaque du lanceur et la ligne de délimitation.

Source : Fédération du baseball amateur du Québec

Source : Guide d'aménagement des terrains extérieurs – Baseball – Soccer – Softball, p. 9.

C - DIMENSIONS D'UN TERRAIN DE BASEBALL

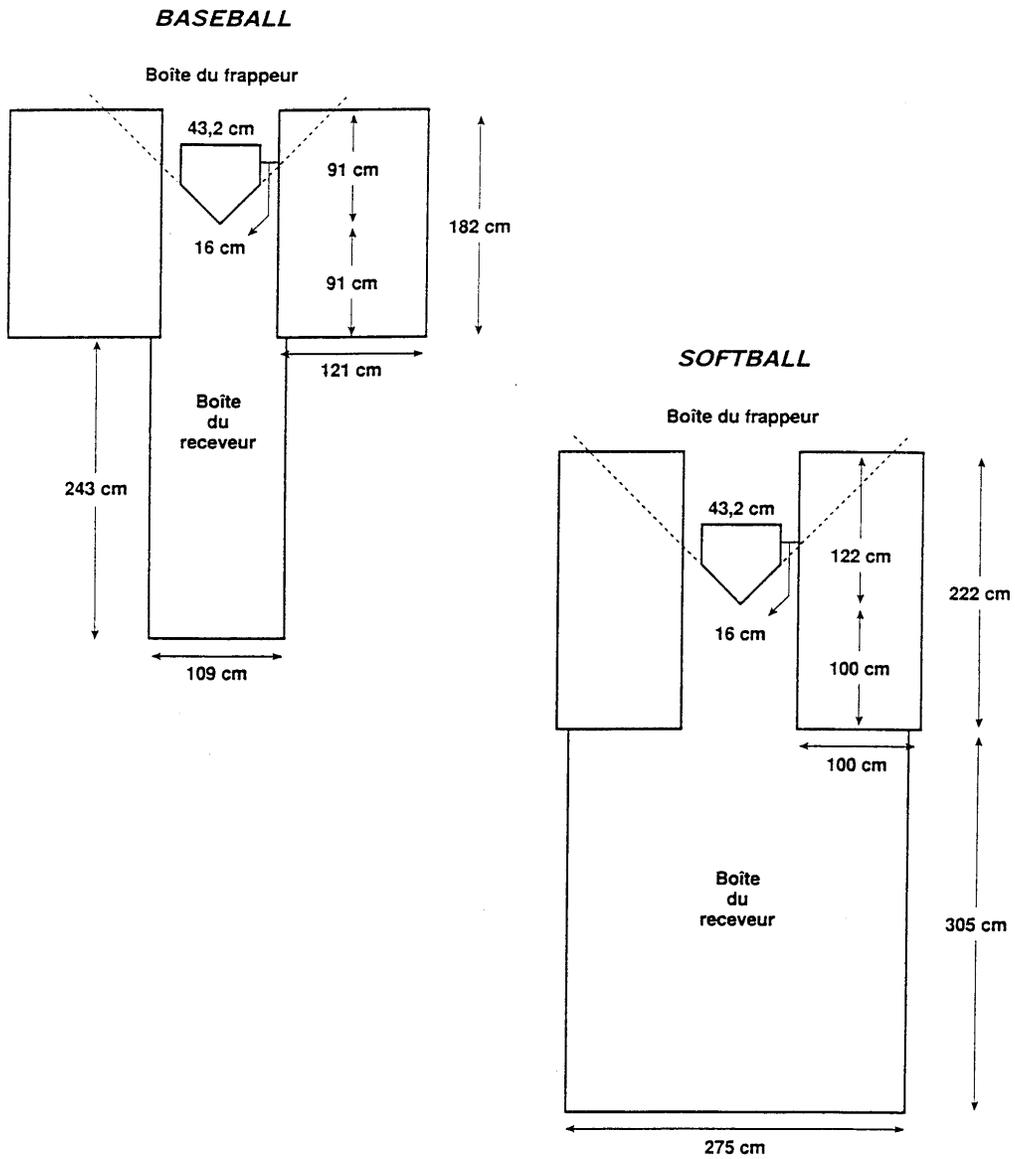
FIGURE 1 : Dimensions d'un terrain de baseball



Source : *Guide d'aménagement des terrains extérieurs – Baseball – Soccer – Softball*, p. 12.

D - BOÎTE DU FRAPPEUR ET DU RECEVEUR

FIGURE 6 : Boîte du frappeur et du receveur



Source : Guide d'aménagement des terrains extérieurs – Baseball – Soccer – Softball, p. 18.

ANNEXE 2

LES ÉQUIPEMENTS D'ENTRAÎNEMENT

RÈGLEMENTS OFFICIELS DE BASEBALL CANADA

- 1.05 Le marbre est fabriqué d'une épaisse plaque de caoutchouc blanchi à cinq cotés. Cette plaque formera un carré de 17 pouces, les 2 cotés adjacents mesurent 8 pouces et demi et les 2 cotés qui demeurent mesurent 12 pouces et placés dans un angle tel qu'ils forment une pointe. Il est fixé dans le sol, la pointe vis-à-vis le point de rencontre des lignes des premier et troisième buts, le côté de 17 pouces faisant face à la plaque du lanceur et les deux côtés de 12 pouces dirigés l'un vers le premier but, l'autre vers le troisième but. Les rebords supérieurs du marbre sont biseautés et la plaque est fixée dans le sol, de niveau avec la surface du terrain.
- 1.06 Les premier, deuxième et troisième buts sont marqués par un sac en grosse toile blanche, solidement fixé au sol. Les sacs des premier et troisième buts se trouvent entièrement à l'intérieur du champ intérieur. Le sac du deuxième but doit être centré sur le deuxième but. Les sacs de but doivent être des carrés de 15 pouces de côté, d'une épaisseur de trois à cinq pouces et être bourrés d'un matériau souple.
- 1.07 La plaque de lanceur est un épais rectangle de caoutchouc blanchi, mesurant 24 pouces par 6 pouces. Elle est fixée dans le sol de façon à ce qu'une distance de 60 pieds et 6 pouces soit laissée entre la plaque du lanceur et la pointe du marbre la plus éloignée.
- 1.09 La balle est une sphère formée par un fil enroulé autour d'une petite boule de liège, de caoutchouc ou autre matière semblable, recouverte de deux bandes blanches de peau de cheval ou de vache solidement cousues ensemble. La balle doit peser au moins 5 onces et pas plus de 5 onces et quart (avoir du poids), et mesurer au moins 9 pouces et pas plus de 9 pouces et quart de circonférence.

RÈGLEMENT DE LA FÉDÉRATION

103.7 Balles (Baseball Québec)

Toute balle utilisée pour des compétitions sanctionnées par la F.B.A.Q. doit être reconnue par celle-ci. Dans les divisions Novice et Atome, la balle doit avoir 8 ½ pouces de circonférence au lieu d'un écart de 9 pouces à 9 ¼ pouces pour la balle régulière.

ANNEXE 3

TROUSSE DE PREMIERS SOINS

Le contenu minimum d'une trousse de premiers soins est le suivant :

- 1° un manuel de secourisme approuvé par un organisme reconnu en matière de premiers soins;
- 2° les instruments suivants :
 - a) une paire de ciseaux à bandage;
 - b) une pince à échardes;
 - c) 12 épingles de sûreté (grandeurs assorties);
- 3° les pansements suivants (ou de dimensions équivalentes) :
 - a) 25 pansements adhésifs (25 mm X 75 mm) stériles enveloppés séparément;
 - b) 25 compresses de gaze (101,6 mm X 101,6 mm) stériles enveloppées séparément;
 - c) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile (50 mm X 9 m) enveloppés séparément;
 - d) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile (101,6 mm X 9 m) enveloppés séparément;
 - e) 6 bandages triangulaires;
 - f) 4 pansements compressifs (101,6 mm X 101,6 mm) stériles enveloppés séparément;
 - g) un rouleau de diachylon (25 mm X 9 m);
- 4° Antiseptique : 25 tampons antiseptiques enveloppés séparément.

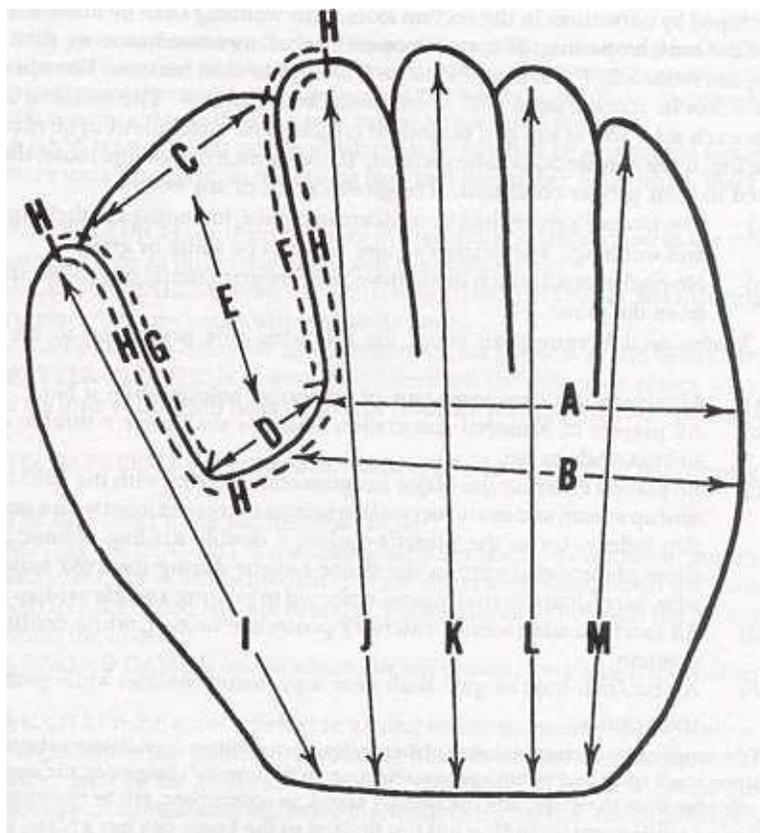
ANNEXE 4

ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

RÈGLEMENTS OFFICIELS DE BASEBALL CANADA

- 1.10 (a) Le bâton doit être rond et lisse, avoir un diamètre maximum de 2,75 pouces à son point le plus épais et avoir une longueur maximale de 42 pouces. Le bâton doit être fait d'une seule pièce de bois.
REMARQUE: Aucun bâton contre-plaqué ou expérimental ne pourra être utilisé au cours d'un match professionnel, qu'il s'agisse d'un match régulier ou d'exhibition, à moins que le fabricant n'ait d'abord obtenu l'approbation de son concept et de ses méthodes de fabrication auprès du Comité des règles de jeu.
- (b) Bâtons ayant une cavité. Il est permis d'utiliser un bâton dont le bout présente une cavité à condition que cette cavité ait une profondeur maximale de un pouce et mesure au moins un pouce et pas plus de deux pouces de diamètre. Cette cavité doit être de forme arrondie et ne doit contenir aucune substance étrangère.
- (c) À partir de l'extrémité d'où le bâton est tenu et pour une distance maximale de 18 pouces, le bâton peut être recouvert ou traité avec un matériau ou une substance en améliorant la prise. Toute infraction à cette règle exigera le retrait du bâton pour le match en cours. [5.09 (d); 6.06 (d).]
REMARQUE: Si un arbitre découvre qu'un bâton n'est pas conforme aux conditions stipulées au paragraphe (c), que ce soit au moment de ou après l'utilisation d'un tel bâton au cours du match, une telle utilisation ne pourra être utilisée pour déclarer le frappeur retiré ou expulsé du match.
- (d) Aucun bâton de couleur ne peut être utilisé durant un match professionnel sans avoir obtenu l'approbation du Comité des règles de jeu.
- 1.12 Un receveur peut utiliser une mitaine de cuir pourvu que cette mitaine ne mesure pas plus de trente-huit pouces de circonférence ou quinze pouces et demi du haut au bas de la mitaine. Ces mesures maximales incluent tout laçage, bande de cuir ou rebord attaché au bord extérieur de la mitaine. L'espace entre le pouce et l'index ne pourra mesurer plus de six pouces à la partie supérieure et plus de quatre pouces au point de l'articulation du pouce et de l'index. Le panier ne peut excéder sept pouces de largeur au sommet et six pouces du sommet à la base de l'articulation du pouce et de l'index. Le panier peut être un treillis en lacet ou un lacet passé dans le gant ou encore un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché à la mitaine par un lacet et construit de façon à ne pas dépasser les dimensions maxima données ci-dessus.
- 1.13 Le joueur de premier but peut utiliser un gant ou une mitaine de cuir dont la longueur du haut au bas ne peut excéder douze pouces et dont la largeur de la base de l'articulation à l'extérieur de la paume ne peut excéder huit pouces. L'espace entre le pouce et les autres doigts ne peut excéder quatre pouces au sommet et trois pouces et demi à la base de l'articulation. La mitaine doit être fabriquée de façon à ce que cette distance soit permanente et ne puisse être modifiée, éloignée ou étendue par l'utilisation de matériaux ou procédés divers. Le panier de la mitaine ne peut dépasser cinq pouces du sommet à la base de l'articulation du pouce. Le panier peut être un treillis en lacet ou encore un morceau de cuir placé au milieu de la paume, attaché à la mitaine par un lacet et construit de façon à ne pas dépasser les dimensions maxima données ci-dessus. Le panier ne peut être construit ou approfondi de façon à constituer une sorte de piège ou trappe. Le poids du gant n'est pas réglementé.
- 1.14 Tous les joueurs autres que le premier but et le receveur peuvent porter et utiliser un gant de cuir. Les dimensions du gant seront prises sur la face avant ou côté du gant qui reçoit la balle. On placera l'appareil de mesure en contact avec la surface de l'objet ou de la portion spécifique à mesurer et il devra en suivre tous les contours. Le gant ne pourra dépasser 12 pouces à partir de l'extrémité de n'importe lequel des quatre doigts jusqu'au bord de la partie inférieure du gant en passant par la paume. Le gant ne pourra mesurer plus de 7,75 pouces de large à partir de la couture intérieure de l'index, le long de la base des autres doigts et jusqu'à la partie extérieure du petit doigt du gant. L'espace compris entre le pouce et l'index appelé « panier » peut être rempli par un laçage ou une palme en cuir. Cette palme peut être faite de deux morceaux de cuir recouvrant entièrement cette région de la main, ou elle peut être faite d'une série de filets de cuir, une série de plaques de cuir enroulées ou d'une série de lacets.

Le panier du gant ne peut être construit de laçage enroulé ou enveloppé de façon à constituer une sorte de piège ou trappe. Lorsque la palme est faite pour couvrir la région entière du panier, elle peut être faite de façon à demeurer souple. Lorsqu'elle est faite en sections, ces dernières doivent être maintenues ensemble. Il ne faut pas que ces sections permettent que se forme une poche par suite de la courbure des bords des sections. La palme sera construite de façon à contrôler l'ouverture du « panier ». Cette ouverture ne pourra dépasser 4,5 pouces au sommet et 3,5 pouces de large à la base, ni avoir plus de 5,75 pouces de profondeur. L'ouverture du « panier » ne pourra dépasser 4,5 pouces à n'importe quel point au-dessous du sommet. La palme sera fixée de chaque côté du « panier » ainsi qu'au sommet et à son extrémité inférieure. La fixation se fera au moyen de lacets en cuir. S'ils se détendent ou se défont, il faudra les ramener à la condition voulue. Le poids du gant n'est pas réglementé.



- A - Largeur de la paume à la naissance des doigts : 7,75''
- B - Largeur de la paume : 8''
- C - Ouverture au sommet de la palme : 4,5''
- D - Ouverture de la palme à sa base : 3,5''
- E - Hauteur de la palme du sommet à la base : 5,75''
- F - Couture de la fourche à l'index : 5,5''
- G - Couture du panier au pouce : 5,5''
- H - Couture du panier : 13,75''
- I - Bord du pouce du sommet à la base : 7,75''
- J - Bord de l'index du sommet à la base : 12''
- K - Bord du majeur du sommet à la base : 11,75''
- L - Bord de l'annulaire du sommet à la base : 10,75''
- M - Bord de l'auriculaire du sommet à la base : 9''

RÈGLEMENTS DE LA FÉDÉRATION

103.4 Usage des crampons :

L'usage des crampons métalliques est permis à partir de la division Bantam et supérieures.

103.5 Gant (Baseball Québec)

Toutes les couleurs de gant sont permises, sans égard à la position en défensive occupé par le joueur.

103.6 Bâton autorisé (Baseball Québec)

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 quart (2 ¾).

Tous les bâtons ayant un baril supérieur à deux pouces et un quart (2 ¼) doivent être conformes à la norme de la « 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.**



Divisions Pee-Wee AA, A et B, Bantam A et B : Le bâton doit être d'un baril maximal de deux pouces trois quarts (2 ¾).

Divisions Bantam AA, Midget A et B, Junior BB, Junior A et Senior BB : Le bâton « moins 3 » et supérieur (-2, -1, etc.- différence entre longueur-poids et un baril maximal de 2 pouces 5/8) est le seul autorisé.

Note : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

Divisions Midget AA, Junior AA, Senior AA : Seuls les bâtons de bois sont permis.

Pour le bâton de bois (permis pour toutes les divisions), voir référence Baseball Canada, article 1.10

Note : À titre informatif, le championnat canadien Pee-Wee sera disputé exclusivement avec la limitation « moins 10 » pour les bâtons. Le championnat canadien Bantam sera disputé exclusivement avec des bâtons de bois.

Le bâton doit montrer clairement la marque originale du manufacturier indiquant la différence longueur-poids. Si le bâton ne peut le montrer clairement, il sera considéré comme illégal.

Un frappeur est retiré pour action irrégulière lorsqu'il se sert ou tente de se servir d'un bâton illégal. Aucun joueur ne peut avancer sur le jeu, mais tout retrait effectué au cours d'un tel jeu est maintenu. Un frappeur est considéré comme ayant utilisé ou tenté d'utiliser un bâton illégal s'il amène un tel bâton dans le rectangle des frappeurs.

ANNEXE 5

SECTION C – DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS

RÈGLEMENTS DE LA FÉDÉRATION

7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES

| Division | Classe | Âge |
|---------------|----------|--|
| NOVICE | | 7 ans et moins durant l'année calendrier. |
| ATOME | A-B | 8-9 ans durant l'année calendrier. |
| MOUSTIQUE | AA-A-B | 10-11 ans durant l'année calendrier. |
| PEE-WEE | AA-A-B | 12-13 ans durant l'année calendrier. |
| BANTAM | AA-A-B | 14-15 ans durant l'année calendrier. |
| MIDGET | AA-A-B | 16-17 et 18 ans durant l'année calendrier. |
| MIDGET | AAA | 18 ans et moins durant l'année calendrier. |
| JUNIOR | AA-BB | 19-20-21 et 22 ans durant l'année calendrier. |
| JUNIOR | ÉLITE | 18-19-20-21 et 22 ans durant l'année calendrier. |
| SENIOR | AA-BB | 23 ans et plus durant l'année calendrier. |
| SENIOR | A | 19 ans et plus durant l'année calendrier. |

Note : À la division Junior BB, on permet l'ajout de 3 joueurs de 23 ans dans la mesure où ces derniers ont évolué au Junior BB la saison précédente.

BASEBALL FÉMININ

Les articles suivants sont des modifications aux articles en référence au baseball « masculin ». Pour les besoins, nous avons maintenu la même numérotation des articles. Le tableau des âges fait référence à la division dans laquelle une fille doit s'aligner, que ce soit une équipe féminine ou masculine.

| Division | Classe | Âge |
|-----------------|---------|--|
| NOVICE | | 7 ans et moins durant l'année calendrier |
| ATOME | A-B | 8-9 ans durant l'année calendrier. |
| MOUSTIQUE | AA-A-B | 10-11 ans durant l'année calendrier. |
| PEE-WEE | AA-A-B | 12-13 ans durant l'année calendrier. |
| BANTAM | AA-A-B | 14-15-16 ans durant l'année calendrier. |
| MIDGET | AA-A-B | 17-18-19-20-21 ans durant l'année calendrier |
| JUNIOR / SENIOR | AA-BB-A | 22 ans et plus durant l'année calendrier. |

Note : Toute équipe féminine qui désire jouer dans une ligue masculine pourra le faire exclusivement dans la division de son âge.

8 - DE LA CLASSIFICATION

La FBAQ reconnaît cinq (5) niveaux de jeu :

1. L'excellence : **Junior** Élite, Midget AAA et Midget AA.
Note 1 : Baseball Québec recommande un ratio de 2 équipes Midget AA par équipe Midget AAA par région administrative.
Note 2 : Baseball Québec recommande qu'une région administrative s'assure de maintenir un ratio de 33% de joueurs de 16 ans au cumul des équipes Midget AAA-AA.
2. Le majeur :
Junior et Senior classe AA, BB et A : sélection de joueurs provenant de territoires reconnus par la ligue et sanctionnée par la région. Tout joueur doit se rapporter à une équipe de sa région;
3. Les divisions Moustique AA, Pee-Wee AA, Bantam AA:

3.1 La division Moustique AA :

Un nombre minimum d'équipes Moustique AA est déterminé pour chacune des régions administratives de Baseball Québec, à partir du nombre de joueurs évoluant à la division Moustique la saison précédente, toutes classes confondues (une diminution du membership peut faire en sorte que le nombre d'équipe soit revu à la baisse). Ce ratio équivaut à 10% des joueurs Moustique. Compte tenu des distances et de la géographie du territoire, les régions Estrie, Mauricie et Outaouais peuvent aligner qu'une seule équipe Moustique AA évoluant au sein de la ligue régionale Pee-Wee A.

3.2 Les divisions Pee-Wee AA et Bantam AA :

Un nombre minimum d'équipes par division est déterminé pour chacune des organisations AA reconnues par les régions administratives de Baseball Québec, à partir du nombre d'équipes associatives comprises dans la zone opérationnelle la saison précédente, toutes classes confondues (une diminution du membership peut faire en sorte que le nombre d'équipe soit revu à la baisse) :

| Division Pee-Wee AA | |
|---------------------|---|
| 1-4 équipes : | Aucune obligation de formation d'équipe |
| 5-10 équipes : | 1 équipe Pee-Wee AA |
| 11 équipes et + | 2 équipes Pee-Wee AA |

| Division Bantam AA | |
|--------------------|---|
| 1-3 équipes : | Aucune obligation de formation d'équipe |
| 4-9 équipes : | 1 équipe Bantam AA |
| 10 équipes et + | 2 équipes Bantam AA |

Note 1 : Aux fins de calcul du nombre d'équipes dans une organisation, les équipes féminines et les associations à plus de 40 km. De l'organisation AA ne sont pas prises en compte. L'organisation AA doit identifier son lieu principal de pratique sportive duquel le rayon de 40 km sera calculé.

Note 2 : Une organisation a l'obligation d'aligner le minimum d'équipe relatif au tableau ci-haut. À défaut de quoi, les associations la composant devront former une 2^e équipe de classe A à partir de la 3^e équipe pour chacune des divisions fautives.

4. Les classes associatives :

4.1 Atome

| | |
|--------------|--------------------------|
| 8 joueurs : | 1 équipe B |
| 19 joueurs : | 1 équipe A, 1 équipe B |
| 27 joueurs : | 1 équipe A, 2 équipes B |
| 35 joueurs : | 1 équipe A, 3 équipes B |
| 46 joueurs : | 2 équipes A, 3 équipes B |
| 54 joueurs : | 2 équipes A, 4 équipes B |

| | |
|---------------|--------------------------|
| 62 joueurs : | 2 équipes A, 5 équipes B |
| 70 joueurs : | 2 équipes A, 6 équipes B |
| 81 joueurs : | 3 équipes A, 6 équipes B |
| 89 joueurs : | 3 équipes A, 7 équipes B |
| 97 joueurs : | 3 équipes A, 8 équipes B |
| 105 joueurs : | 3 équipes A, 9 équipes B |

4.2 Moustique – Pee-Wee – Bantam – Midget

| | |
|-------------|-------------------------|
| 1 équipe : | 1 équipe A |
| 2 équipes : | 1 équipe A, 1 équipe B |
| 3 équipes : | 1 équipe A, 2 équipes B |

| | |
|-------------|--------------------------|
| 4 équipes : | 1 équipe A, 3 équipes B |
| 5 équipes : | 2 équipes A, 3 équipes B |
| 6 équipes : | 2 équipes A, 4 équipes B |

Note 1 : Chaque région a un veto sur la classification lorsqu'une (1) seule équipe associative existe, en tenant compte de critères spécifiques établis par la région et de la performance de l'équipe en question. La décision prise par la région ne peut être portée en appel.

Note 2 : Une équipe sousclassée ne peut représenter sa région lors d'un championnat provincial de classe B.

Note 3 : Pour les fins de calcul du nombre d'équipes dans une association, les équipes féminines ne sont pas prises en compte.

5. L'initiation :
au mineur, Division Novice : Groupes de participants réunis par une association dans le but d'être initié à la pratique du baseball. *Le programme reconnu par Baseball Québec est le Rallye Cap.*
6. Formation des équipes :
Lorsque plus d'une équipe doit être formée dans une division et classe donnée au sein d'une même association ou d'une organisation AA, lesdites équipes doivent obligatoirement être équilibrées et évoluer l'une contre l'autre dans une même ligue afin de favoriser une compétition équitable entre lesdites équipes et de respecter le barème provincial de formation d'équipes.
On permet un écart maximum de 3 joueurs de dernière année d'âge entre les équipes d'une même division/classe au sein d'une même association ou organisation.

ANNEXE 6
RÈGLEMENTATION DE LA FÉDÉRATION SUR LE LANCEUR

106.12 – DIVISION MOUSTIQUE - LANCEUR

- a) VISITES :
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2^e 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.
- c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS (Non applicable au Moustique B) :
Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. On doit comptabiliser 4 lancers à la fiche du lanceur.
- d) RESTRICTION :
- i) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.
 - ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
 - iii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :
Mois de MAI et JUIN
- i) Un lanceur ne peut lancer plus de 2 manches dans une journée;
 - ii) Un lanceur ne peut cumuler plus de 4 manches dans une semaine (7 jours consécutifs).
- Mois de JUILLET et AOÛT
- iii) Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;
 - iv) Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une semaine (7 jours consécutifs).
- Note : Le nombre de manches lancés en tournoi et championnat n'est pas comptabilisé dans le maximum de manche 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) :
- i) Si un lanceur effectue entre 36 et 50 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;
 - ii) Si un lanceur effectue entre 51 et 60 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
 - iii) Si un lanceur effectue entre 61 et 75 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos;
 - iv) 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.
 - v) **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.**
 - vi) 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.
 - vii) 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.
 - viii) 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.
 - ix) 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.

106.13 – DIVISION PEE-WEE - LANCEUR

- a) VISITES :
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2^e 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.
- c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :
Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. On doit comptabiliser 4 lancers à la fiche du lanceur.
- d) RESTRICTION :
- i) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.
 - ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
 - iii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :
- i) Un lanceur ne peut lancer plus de 6 manches dans une journée;
 - ii) Si un lanceur cumule plus de 2 manches lors d'une partie, il ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit recevoir 2 journées de repos;
 - iii) Si un lanceur cumule plus de 2 manches lors d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
 - iv) Si un lanceur cumule 6 manches lors d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos.
 - v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée
- f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :
- i) Si un lanceur effectue entre 41 et 55 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;
 - ii) Si un lanceur effectue entre 56 et 70 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
 - iii) Si un lanceur effectue entre 71 et 85 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos;
 - iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (40, 55 et 70 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 lancers permis pour une étape.** Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
 - v) **Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 40^e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.**
 - vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (85 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
 - vii) 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 41 lancers ou plus. Il lui sera permis d'effectuer le maximum de 85 lancers pour cette journée. Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
 - viii) 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.
 - ix) 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.

107.2 – DIVISION BANTAM - LANCEUR

a) VISITES :

Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2^e 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.

c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :

Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. On doit comptabiliser 4 lancers à la fiche du lanceur.

d) RESTRICTION :

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

e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :

- i) Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée;
- ii) Si un lanceur cumule plus de 3 manches lors d'une partie, il ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit recevoir 2 journées de repos;
- iii) Si un lanceur cumule plus de 3 manches lors d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
- iv) Si un lanceur cumule 7 manches lors d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos.
- v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée

f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :

- i) Si un lanceur effectue entre 46 et 60 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;
- ii) Si un lanceur effectue entre 61 et 75 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
- iii) Si un lanceur effectue entre 76 et 90 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos;
- iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (45, 60 et 75 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 lancers permis pour une étape.** Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
- v) **Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 45^e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.**
- vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (90 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
- vii) 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 46 lancers ou plus. Il lui sera permis d'effectuer le maximum de 90 lancers pour cette journée. Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
- viii) 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.
- ix) 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.

108.2 – DIVISION MIDGET - LANCEUR

- a) VISITES :
Un entraîneur qui rend visite à un lanceur pour la 2^e 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.
- c) BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :
Un entraîneur peut indiquer à l'arbitre son intention d'accorder un but sur balle intentionnel au frappeur. La balle est morte, le frappeur se dirige automatiquement au premier but, les coureurs avancent si forcés. On doit comptabiliser 4 lancers à la fiche du lanceur.
- d) RESTRICTION :
- i) Un joueur ayant occupé la position de lanceur ne peut ensuite évoluer à la position de receveur au cours de la journée.
 - ii) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
 - iii) Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- e) NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :
- i) Un lanceur ne peut lancer plus de 7 manches dans une journée;
 - ii) Si un lanceur cumule plus de 4 manches lors d'une partie, il ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit recevoir 2 journées de repos;
 - iii) Si un lanceur cumule plus de 4 manches lors d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
 - iv) Si un lanceur cumule 7 manches lors d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos.
 - v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée
- f) NOMBRE DE LANCERS PAR JOUR (tournois – championnats) :
- i) Si un lanceur effectue entre 51 et 65 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir une journée de repos;
 - ii) Si un lanceur effectue entre 66 et 80 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 2 journées de repos;
 - iii) Si un lanceur effectue entre 81 et 100 lancers au cours d'une journée, il doit recevoir 3 journées de repos;
 - iv) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une étape (50, 65 et 80 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 lancers permis pour une étape.** Dans cette situation, on indiquera au registre le nombre de lancers correspondant à l'étape franchie par le lanceur.
 - v) **Lorsqu'un lanceur affronte un nouveau frappeur au-delà du 50^e lancer lors d'une partie, il ne peut évoluer à titre de lanceur dans une autre partie lors de cette même journée.**
 - vi) Lorsqu'un lanceur atteint le maximum de lancers permis pour une journée face à un frappeur (100 lancers), il peut terminer sa présence et doit être remplacé suite à ce frappeur.
 - vii) 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 51 lancers ou plus. Il lui sera permis d'effectuer le maximum de 100 lancers pour cette journée. Il lui est toutefois interdit de lancer lors de 4 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
 - viii) 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.
 - ix) 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.

ANNEXE 7
RAPPORT DE SITUATIONS DANGEREUSES

RAPPORT DE SITUATIONS DANGEREUSES

S.V.P. – Prière d'écrire **TRÈS lisiblement** – et de compléter toutes les informations demandées.

DATE : _____

Identification de la personne effectuant le signalement :

Nom : _____ Prénom : _____

Téléphone : _____ Organisme : _____

Fonction : _____ Signature : _____

| Contexte | Division | | Classe |
|---|------------------------------------|---------------------------------|------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Championnat | <input type="checkbox"/> Expos | <input type="checkbox"/> Midget | <input type="checkbox"/> AAA |
| <input type="checkbox"/> Entraînement | <input type="checkbox"/> Atome | <input type="checkbox"/> Sélect | <input type="checkbox"/> AA |
| <input type="checkbox"/> Hors-concours | <input type="checkbox"/> Moustique | <input type="checkbox"/> Junior | <input type="checkbox"/> BB |
| <input type="checkbox"/> Partie régulière | <input type="checkbox"/> Pee-Wee | <input type="checkbox"/> Élite | <input type="checkbox"/> A |
| <input type="checkbox"/> Tournoi | <input type="checkbox"/> Bantam | <input type="checkbox"/> Senior | <input type="checkbox"/> B |
| <input type="checkbox"/> Autre : _____ | | | |

Localisation de la situation

Ville : _____ Parc : _____ Terrain : _____

Comment avez-vous pris connaissance de la situation

Vérification du terrain Porté à mon attention par _____

Suite à une blessure Autre (spécifiez) _____

Description de la situation

(exemple : ancrage de but, marbre surélevé, surface de jeu, éclairage, etc.)

Une copie de ce rapport a été transmise

Ville Nom du destinataire : _____ Le : _____

Région Nom du destinataire : _____ Le : _____



BASEBALL QUÉBEC

4545, av. Pierre-De Coubertin, C.P. 1000, Succ. M Montréal (Québec) H1V 3R2
Téléphone (514) 252-3075 Sans frais 1 800 361-2054 Télécopieur (514) 252-3134

ANNEXE 8

RAPPORT D'ACCIDENT

RAPPORT D'ACCIDENT | 2014

Identification du blessé : Joueur Officiel Entraîneur Autre _____
Prénom _____ Nom _____
Adresse : _____
Ville : _____ Code postal : _____
Date de naissance : _____ Masculin Féminin
Région : _____ Équipe : _____
Nom du parent si mineur : _____
Téléphone (rés) _____ Téléphone (bur) _____

Description de l'accident :

Date : _____ Heure : _____ Lieu de l'accident : _____ Témoins : _____
Description de l'accident : _____

Activité

Situation de jeu ⇒ Entraînement Partie hors-concours Compétition
Division ⇒ Novice Atome Moustique Pee-Wee Bantam Midget Junior Senior
Classe ⇒ Elite AAA AA A B BB

Description de la blessure :

Localisation de la blessure : 1. Pied 2. Jambe 3. Cuisse 4. Abdomen 5. Thorax 6. Bras 7. Avant-bras
8. Main 9. Visage 10. Cheville 11. Genou 12. Hanche 13. Dos 14. Épaule 15. Coude 16. Poignet
17. Cou 18. Tête 19. Bassin 20. Dent

Nature de la blessure : Commotion Contusion Coupure Dislocation Entorse Éraflure Fracture Autres

Type de blessure : Nouveau traumatisme Récidive Aggravation de blessure

Autre – spécifiez : _____ Commentaires : _____

Premiers secours Premiers soins reçus Oui Non Référé : Domicile Clinique Hôpital

Si oui, par qui : _____ Fonction : _____

Personne qui a complété le rapport :

Nom : _____ Fonction : _____

Téléphone (résidence) : _____ Téléphone (bureau) : _____

Signature : _____ Date : _____

SVP – Veuillez retourner ce formulaire dûment complété au plus tard 30 jours suivant l'accident à :

BASEBALL QUÉBEC

4545, av. Pierre-De Coubertin, Montréal (Québec) H1V 0B2

Téléphone (514) 252-3075 Sans frais 1 800 361-2054 Télécopieur (514) 252-3134

ANNEXE 9

CHARTRE 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 l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres est essentielle au bon déroulement de toute compétition. L'officiel n'a pas la tâche facile; c'est pourquoi il mérite le respect de tous.
- Article III Accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son 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 l'officiel, 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. Refuser d'accepter que la violence physique et verbale prenne le dessus sur soi.

ANNEXE 10

CODE D'ÉTHIQUE DE L'ENTRAÎNEUR

1. Intégrité

L'entraîneur doit agir avec intégrité dans l'exercice de ses fonctions avec les joueurs, les collègues, les officiels, les dirigeants, le public et le sport du Baseball.

2. Compétence

L'entraîneur doit se préparer afin de bien servir les joueurs de façon professionnelle sur les aspects technique, physique, psychologique et social.

3. Respect des athlètes

L'entraîneur doit respecter les joueurs en tout temps et agir dans le meilleur intérêt de leur sécurité et de leur développement.

4. Respect des règlements

L'entraîneur doit accepter et appliquer autant les règlements de jeu du baseball que ceux de Baseball Québec.

5. Respect des officiels

L'entraîneur doit accepter et comprendre le rôle des officiels ainsi que leurs décisions. Toute intervention avec eux doit se faire avec le meilleur respect.

6. Comportement avec les autres entraîneurs

Le comportement envers les autres entraîneurs doit se faire avec courtoisie, respect et bonne foi.

7. Conduite personnelle

L'entraîneur doit agir comme modèle pour les jeunes en maintenant les meilleurs standards de conduite tout en supportant les principes de l'esprit sportif

J'ai pris connaissance du Code d'éthique de l'entraîneur de Baseball Québec et je m'engage à le respecter durant les activités de la prochaine saison.

Signature de l'entraîneur

* Adapté de Marc Gélinas, entraîneur de baseball

ANNEXE 11

CODE D'ÉTIQUE DU PARENT

Reconnaissant que :

Le sport possède un formidable potentiel comme contribution à la santé, à l'équilibre et au développement de la personne;

Le bien-être et l'épanouissement de mon enfant constituent une priorité située bien au-delà de la performance et de la victoire sportive.

À titre de parent de jeune sportif, mon propos et mon comportement démontrent que :

1. Je comprends que mon enfant exerce un sport pour son plaisir et non pour le mien.
2. Je considère la victoire comme l'un des plaisirs du sport, je dédramatise la défaite et je reconnais les erreurs comme faisant partie de l'apprentissage.
3. Je respecte les entraîneurs et leur travail bénévole.
4. Je comprends la tâche difficile des officiels et je respecte leurs décisions.
5. Je reconnais les bonnes performances de mon enfant comme celles des autres compétiteurs.
6. J'accepte les limites de mon enfant et je ne projette pas d'ambition démesurée sur lui.
7. Je m'efforce de connaître les règles du sport pour éviter que l'ignorance ne biaise mon jugement envers les décisions des entraîneurs et des officiels.
8. Je ne vois pas les enfants sportifs comme des adultes sportifs en miniature.
9. J'inculque à mon enfant des valeurs de respect, de discipline, d'effort et de loyauté.
10. Je ne tolère ni n'encourage la violence physique ou psychologique.
11. J'encourage mon enfant à développer ses habilités et son esprit sportif.

J'ai pris connaissance du Code d'éthique du parent de Baseball Québec et je m'engage à le respecter durant les activités de la prochaine saison.

Signature du parent

ANNEXE 12

RECOMMANDATIONS

1. Boîte synthétique

Les boîtes synthétiques entourant les buts ne sont pas recommandées, sauf s'il y a un entretien adéquat des surfaces synthétiques.

2. Casque protecteur

Il est recommandé de porter le casque avec la courroie pour les divisions d'âge Pee-wee et inférieures.

3. Coussin double de premier but

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.

4. Échauffement des lanceurs

Il est recommandé aux lanceurs de procéder à une période d'échauffement avant la rencontre (course et étirements).