



RÈGLEMENTS DE RÉGIE 2024

Jérémy Pilon

DE VALLEYFIELD

AUX RAYS DE TAMPA BAY

Pier-Olivier Boucher

DE SAINT-JOSEPH-DE-BEAUCE

AUX BRAVES D'ATLANTA

Résumé de la réglementation

Division	9U		11U			13U			15U / 16UF			18U /21UF		
Classe	B/Grand Chelem	A	B	A	AA	B	A	AA	B	A	AA	B	A	AA
Crampons métalliques 103.4	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Bâtons 103.6	USSSA 1.15/ USA baseball	USSSA 1.15/ USA baseball	USSSA 1.15/ USA baseball	USSSA 1.15/ USA baseball	USSSA 1.15/ USA baseball	USSSA 1.15/ USA baseball	USSSA 1.15/ USA baseball	(-10) USSSA 1.15/ USA baseball	(-10) USSSA 1.15/ USA baseball	(-10) USSSA 1.15 USA baseball	(-5) USSSA 1.15 (-5) USA baseball ou BBCOR .50	BBCOR.50	BBCOR.50	BOIS
Balles (circonférence) 103.7	8,5 "	8,5 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "	9 "
Coussin double au 1 ^{er} but 103.11	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Différence de pointage 103.13 (Écart de 10 points)	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Équité de jeu	105.4.1	105.4.1	103.14	103.14	103.14	103.14	103.14	Offensive 107.10	103.14	103.14	Non	103.14	103.14	Non
5 points maximum par manche 105.4.2 - 103.14	Non	Oui	Oui (3 points)	Oui	Oui	Oui (3 points)	Oui	Non	Oui (4 points)	Oui	Non	Oui (4 points)	Oui	Non
Atteindre le but suivant avec 103.14c avance de 5 points	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Sous conditions	Oui	Sous conditions	Sous conditions	Oui	Sous conditions	Sous conditions	Oui
Règle du retour au jeu	105.3.4	105.3.4	103.14d	103.14d	103.14d	103.14d	103.14d	Non	103.14d	103.14d	103.12	103.14d	103.14d	103.12
Rectangle du frappeur 103.15	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Coureur de courtoisie 103.16	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Visite aux arbitres 103.21	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui	Non	Non	Oui
Plaque lanceur / lance-balle 105.2.1 - 104 (pieds)	44'	44'	44'	44'	44'	48'	48'	48'	54'	54'	54'	60' 6 "	60' 6 "	60' 6 "
Distance entre les buts 104 (pieds)	60'	60'	60'	60'	60'	70'	70'	70'	80'	80'	80'	90'	90'	90'
Vitesse lance-balle 105.2.2 (MPH)	37-39	42-44	37-39											
Joueurs minimum requis 105.3.1 (tournoi-championnat)	6	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
Durée des parties (manches) 105.5 - 106.1 - 107.1 - 108.1 - 109.1	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7
Partie réglementaire 105.5 - 106.1 - 107.1 - 108.1 - 109.1	3 ½	3 ½	3 ½	3 ½	3 ½	3 ½	3 ½	3 ½	4 ½	4 ½	4 ½	4 ½	4 ½	4 ½
Avance sur les buts (écart) 105.6.1 - 106.4 - 106.8 - 107.4 - 107.7	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Voi de but 105.6.2 - 106.4 - 106.8 - 107.4 - 107.7	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Chandelle intérieure 105.6.5 - 106.4 - 106.8 - 107.4	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Coup retenu 105.6.6 - 106.4 - 106.8 - 107.4	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
But sur balle 106.7 (11U B, T-ball)			Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
3 ^e prise échappée 106.5 - 106.9 - 107.5 - 107.8	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Feinte irrégulière 106.6 - 106.10 - 107.6 - 107.9			Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Voi du marbre 106.4b - 106.8b - 107.4b			Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Bras lanceur (permis avant repos) 111.1 (saison)			2 manches (mai et juin) 3 manches (juillet à septembre)			3 manches (mai et juin) 4 manches (juillet à septembre)			3 manches	3 manches	3 manches	4 manches	4 manches	4 manches
Bras lanceur (permis avant repos) 111.1 (tournoi-championnat)			35 lancers	35 lancers	35 lancers	40 lancers	40 lancers	40 lancers	45 lancers	45 lancers	45 lancers	50 lancers	50 lancers	50 lancers

SECTION A – DES GÉNÉRALITÉS.....	9
1 - DES BUTS DE LA RÉGLEMENTATION	9
2 - DU SIGLE	9
3 - DE L'ÉLIGIBILITÉ.....	9
4 - DES ORGANISMES DE RÉGIE	9
5 - DE L'INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS	9
SECTION B – DES DÉFINITIONS	10
6 - DES DÉFINITIONS	10
SECTION C – DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS	14
7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES	14
8 - DE LA CLASSIFICATION	14
8.1 - L'EXCELLENCE :	14
8.2 - LE MAJEUR :	14
8.3 - LES DIVISIONS 11U CLASSE AA, 13U CLASSE AA, 15U/16UF CLASSE AA, 18U/21UF CLASSE AA :	14
8.4 - LES CLASSES ASSOCIATIVES :	15
8.5 - L'INITIATION :	15
8.6 - FORMATION DES ÉQUIPES :	15
8.7 - DATE LIMITE DE FORMATION DES ÉQUIPES :	15
SECTION D – DE L'ADHÉSION ET DE L'ENREGISTREMENT	16
9 - DE L'ADHÉSION DES RÉGIONS, DES LIGUES MAJEURES ET DES LIGUES MINEURES AA	16
9.1 - ADHÉSION.....	16
9.2 - DOCUMENTS REQUIS	16
9.3 - COTISATION.....	16
9.4 - REFUS.....	16
10 - DE L'ADHÉSION DES ASSOCIATIONS.....	16
10.1 - DEMANDE	16
10.2 - DOCUMENTS REQUIS	16
10.3 - COTISATION.....	16
10.4 - REFUS.....	16
11 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES MAJEURES À UNE LIGUE	16
12 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES AU MINEUR.....	16
13 - DE L'ÉQUIPE CHANGEANT DE LIGUE.....	16
15 - D'UNE LIGUE MINEURE AA OU MAJEURE	17
15.1 - CONDITION DE TERRITOIRE	17
15.2 - TERRITOIRE DES LIGUES.....	17
15.3 - TERRITOIRE DES ÉQUIPES	17
15.4 - INTERPROVINCES.....	17
17 - DU DROIT TERRITORIAL	17
17.1 - PROCÉDURE GÉNÉRALE.....	17
17.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR.....	17
17.3 - JOUEUR SUSPENDU.....	17
17.5 - MARAUDAGE.....	17

17.6 - JOUEUR NON INSCRIT DANS UN CAHIER D'ENREGISTREMENT L'ANNÉE PRÉCÉDENTE.....	17
18 - DU CAHIER D'ENREGISTREMENT	17
18.1 - NOMBRE DE JOUEURS	17
18.2 - DATE LIMITE	17
19 - DE L'APPROBATION DU CAHIER D'ENREGISTREMENT.....	18
19.1 - PERSONNE AUTORISÉE	18
19.2 - PREUVE D'ÂGE.....	18
19.3 - VÉRIFICATION DE L'ÂGE.....	18
20 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN JOUEUR / MEMBRE	18
20.1 - PRINCIPE	18
20.2 - RESPONSABILITÉ.....	18
20.3 - CONTESTATION AU MAJEUR ET AU MINEUR AA.....	18
20.4 - CONTESTATION AU MINEUR.....	18
20.5 - DÉFAUT DE PAIEMENT.....	18
20.6 - JOUEUR NE RÉSIDANT PAS AU QUÉBEC	18
22 - D'UN JOUEUR SURCLASSÉ – SOUSCLASSÉ.....	18
22.1 - PRINCIPE	18
22.2 - SURCLASSEMENT.....	18
22.3 - RETOUR À SA DIVISION.....	19
22.4 - DU NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SURCLASSÉS / SOUSCLASSÉS.....	19
22.6 - SOUSCLASSEMENT.....	19
23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE)	19
23.1 - JOUEUR.....	19
23.2 - D'UNE ÉQUIPE.....	19
24 - D'UN ESSAI PROFESSIONNEL.....	19
25 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN ENTRAÎNEUR.....	19
25.1 - PRINCIPE	19
25.2 - LIMITE DE TEMPS.....	19
25.3 - PLUSIEURS ÉQUIPES.....	19
25.4 - DU NOMBRE D'ENTRAÎNEURS POUR UNE PARTIE.....	20
26 - ACCRÉDITATION DES ENTRAÎNEURS	20
27 - ACCRÉDITATION DES ENTRAÎNEURS - JEUX DU QUÉBEC	21
28 - ACCRÉDITATION DES ENTRAÎNEURS - CHAMPIONNATS CANADIENS	21

SECTION E – DU DOMICILE LÉGAL ET DE LA LIBÉRATION 22

29 - DU TERRITOIRE	22
29.1 - PRINCIPE	22
29.2 - DES CAS SPÉCIAUX DU DOMICILE LÉGAL.....	22
30 - DE L'ABSENCE D'UNE DIVISION.....	22
30.1 - PRINCIPE	22
30.2 - SUSPENSION D'ACTIVITÉS.....	22
31 - DU DÉMÉNAGEMENT.....	22
32 - DE LA LIBÉRATION	22
32.1 - DATES LIMITES	22
32.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR.....	22
32.3 - PROCÉDURES AU MINEUR.....	22
33 - DE LA RÉPONSE À UNE DEMANDE DE LIBÉRATION	23

33.1 - AU MAJEUR.....	23
33.2 - AU MINEUR.....	23
33.3 - LIMITES.....	23
34 - DES CONDITIONS D'APPEL POUR UNE LIBÉRATION	23
34.1 - AU MAJEUR.....	23
34.2 - AU MINEUR.....	23
35 - DU NOMBRE DE LIBÉRATIONS EN UNE SAISON.....	23

SECTION F – DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX ET DES JEUX DU QUÉBEC..... 24

36 - DES OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL	24
37 - DES SUSPENSIONS.....	24
37.1 - JOUEUR INÉLIGIBLE.....	24
37.2 - SUSPENSIONS ANTÉRIEURES.....	24
37.3 - ÉQUIPE DIRIGÉE PAR UN MEMBRE SUSPENDU	24
37.4 - SUSPENSION PENDANT LE CHAMPIONNAT ET COMPÉTITIONS PROVINCIALES.....	24
38 - DE LA CONDUITE.....	24
38.1 - RETRAIT OU REFUS.....	24
38.2 - PRÉSENTATIONS PROTOCOLAIRES.....	24
38.3 - DISCUSSION AVEC LES ARBITRES.....	24
38.4 - ABSENCE AUX CHAMPIONNATS PROVINCIAUX.....	24
39 - DES ÉQUIPEMENTS.....	25
39.1 - PRÉSENCE AUX PARTIES.....	25
39.2 - BALLE	25
39.3 - ABRIS DES JOUEURS.....	25
39.4 - PRATIQUE SUR LE TERRAIN.....	25
40 - DE LA PARTIE	25
40.1 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES	25
40.2 - RECEVEUR ET VISITEUR	25
40.3 – ORDRE DES FRAPPEURS.....	25
40.4 - PROTÉT.....	25
40.6 - PARTIES.....	25
40.7 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES.....	26
41 - DE L'ORGANISATION	26
41.1 - PRÉPARATION DU CALENDRIER	26
41.2 - LE RESPONSABLE.....	26
41.3 - FORMATION DU COMITÉ DE PROTÉT.....	26
41.4 - MARQUEURS ACCRÉDITÉS.....	26
41.5 - ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS.....	27
41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION	27
41.7 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ.....	27
41.8 - BRIS D'ÉGALITÉ.....	27

SECTION G – DES TOURNOIS..... 29

42 - DE LA DEMANDE DE TOURNOI.....	29
42.1 - JURIDICTION.....	29
42.2 - OCTROI DU TOURNOI.....	29

42.3 - FRAIS.....	29
42.4 - PERMISSION RÉGIONALE.....	29
42.5 - DATE DES TOURNOIS.....	29
42.6 - DURÉE DES TOURNOIS.....	29
43 - DES OBLIGATIONS DU TOURNOI.....	29
43.1 - ARBITRES ET MARQUEURS.....	29
43.2 - NEUTRALITÉ DES ORGANISATEURS.....	29
43.3 - DROITS FONDAMENTAUX.....	29
43.4 - RISTOURNES.....	29
43.6 - MAXIMUM DE PARTIES PAR JOUR.....	29
43.7 - LIMITE D'HEURE.....	29
43.8 - BOURSES.....	29
43.10 - AMENDES.....	29
43.11 - RÈGLES DE JEU.....	30
43.12 - DÉLAI DE CORRESPONDANCE.....	30
43.13 - NOMBRE D'ÉQUIPES PARTICIPANTES.....	30
43.14 - PARTIES – CLASSE AA, A, B, GRAND CHELEM.....	30
43.15 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES.....	30
44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES.....	31
44.1 - OBLIGATION GÉNÉRALE.....	31
44.2 - CONDITION DE PARTICIPATION.....	31
44.3 - HEURE D'ARRIVÉE.....	31
44.4 - PROTÊT.....	31
44.5 - ENREGISTREMENT.....	31
44.6 - DOCUMENTS REQUIS.....	31
44.7 - CALENDRIER DU TOURNOI.....	31
45 - DES OBLIGATIONS DE LA LIGUE.....	31
45.1 - RÉFECTION DU CALENDRIER.....	31
45.2 - COMMUNICATION DE CAS DISCIPLINAIRE.....	31
46 - DU COMITÉ DE DISCIPLINE ET DE PROTÊT.....	31
48 - PROCÉDURES POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANT À UN TOURNOI.....	31
48.1 - INSCRIPTION.....	31
48.2 - RECEVEUR ET VISITEUR.....	31
48.3 - ÉCHAUFFEMENT.....	32
48.4 - ORDRE DES FRAPPEURS.....	32
48.5 - MINIMUM DE PARTIES.....	32
48.6 - SURCLASSEMENT DES ÉQUIPES.....	32
48.7 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES.....	32
48.8 - DU NOMBRE DE TOURNOIS.....	32
48.9 - CONTESTATION D'ÉLIGIBILITÉ.....	32
48.10 - POLITIQUE D'ANNULATION.....	32
48.11 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ.....	32

SECTION H – DE LA DISCIPLINE..... 33

49 - DE LA PRODUCTION D'UN FAUX PAR UN MEMBRE.....	33
50 - DE LA CONDUITE.....	33
51 - SUSPENSION, EXPULSION ET AUTRES SANCTIONS.....	33

52 - DROIT OU REFUS D'ADMISSION D'UN MEMBRE	33
53 - DU RETRAIT OU REFUS DE JOUER	33
54 - DU REFUS POUR LES ÉQUIPES DU QUÉBEC	33
55 - DES CAS GÉNÉRAUX D'INCONDUITE D'UN MEMBRE	33
55.1 - <i>SUSPENSION AUTOMATIQUE</i>	33
55.2 - CONDUITE DANGEREUSE, GESTES OU PROPOS DISGRACIEUX	34
55.3 - <i>AGRESSEUR OU PROVOCATEUR</i>	34
55.4 - <i>TOUCHER</i>	34
55.5 - <i>CONDUITE PRÉJUDICIALE</i>	34
55.6 - <i>ASSAUT</i>	34
55.7 - <i>REFUS DE QUITTER LE TERRAIN</i>	34
55.8 - <i>PARTIES ADDITIONNELLES</i>	34
55.9 - <i>RAPPORT OBLIGATOIRE</i>	34
55.10 - <i>APPLICATION DES SUSPENSIONS</i>	34
55.11 - <i>EXPULSION ET RETOUR AU JEU</i>	34
55.12 - <i>EXPULSION ET SUSPENSION ADDITIONNELLE</i>	35
56 - DES PERSONNES SUSPENDUES	35
56.1 - <i>ENTRAÎNEUR</i>	35
56.2 - <i>JOUEUR-ENTRAÎNEUR</i>	35
56.3 - <i>JOUEUR</i>	35
56.4 - <i>CHANGEMENT DE DIVISION OU CLASSE</i>	35
56.5 - HORS DU TERRAIN SUITE À UNE EXPULSION	35
56.6 - <i>SUSPENSION / EXPULSION LORS D'UN CHAMPIONNAT, JEUX DU QUÉBEC ET TOURNOI</i>	35
56.7 - <i>MEMBRE SUSPENDU – ÉVOLUANT À TITRE D'OFFICIEL</i>	35
56.8 - GESTION DISCIPLINAIRE HORS SAISON	38
57 - COMPORTEMENTS DE NON-MEMBRES	38
58 - PARTICIPATION À UNE ACTIVITÉ NON SANCTIONNÉE	38
59 - D'UNE SUSPENSION EN INSTANCE D'APPEL	38

SECTION I – PROCÉDURES D'APPEL 39

60 - DES APPELS	39
60.1 - <i>PRINCIPE</i>	39
60.2 - <i>DES CONDITIONS GÉNÉRALES DES APPELS</i>	39
60.3 - <i>PALERS INTERMÉDIAIRES D'APPELS</i>	39
60.4 - <i>TOUS LES POUVOIRS</i>	39
60.5 - <i>PRÉSENCE</i>	39
60.7 - <i>DÉCISION</i>	39
60.8 - <i>DÉLAIS</i>	40
60.9 - <i>DE LA DIFFUSION DE L'INFORMATION</i>	40
60.10 - <i>DE LA RÉINSTALLATION</i>	40

SECTION J – DES RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT 41

61 - DU PROTÈT	41
61.1 - <i>PRIVILÈGE</i>	41
61.2 - <i>PROCÉDURES</i>	41
61.3 - <i>PREUVES</i>	41
61.4 - <i>MONTANT D'ARGENT</i>	41

62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE	41
62.1 - GÉNÉRALITÉS.....	41
62.2 – RÉSEAU DE DÉVELOPPEMENT AAA.....	41
62.3 - CLASSE A, B ET GRAND CHELEM.....	41
62.4 - DIVISION 18U/21UF CLASSE AA.....	41
62.5 - DIVISION 18U/21UF.....	41
62.6 - UTILISATION DES RÉSERVISTES.....	41
62.7 - MAXIMUM.....	42
62.8 - ORGANIGRAMME DES POSSIBILITÉS – LISTE DE RÉSERVE	42
63 - ÉCHANGE DE JOUEURS.....	42
SECTION K – DES MODIFICATIONS	43
65 - NOMINATION DU COMITÉ PROVINCIAL DES RÈGLEMENTS.....	43
66 - DEMANDE DE PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE	43
67 - ÉTUDE DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE	43
68 - PUBLICATION DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS.....	43
69 - CONSULTATION DES MEMBRES.....	43
70 - VOTE PAR CORRESPONDANCE.....	43
71 - DATE LIMITE POUR VOTER.....	43
72 - ADOPTION PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION.....	43
73 - RAPPORT À L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE.....	43
74 - DU POUVOIR RÉSIDUAIRE.....	43
SECTION L – VOLET FÉMININ	44
(DIVISION ET CLASSIFICATIONS) 7 - DE L'ÂGE, DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS RECONNUES	44
(ADHÉSION ET ENREGISTREMENT) 22 - D'UN JOUEUR SURCLASSÉ – SOUSCLASSÉ.....	44
22.6 - SOUSCLASSEMENT.....	44
23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE)	44
23.1 - JOUEUSE.....	44
(CHAMPIONNATS PROVINCIAUX) 41 - DE L'ORGANISATION	44
41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION	44
(TOURNOIS) 44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES.....	45
44.2 - CONDITION DE PARTICIPATION	45
(FONCTIONNEMENT) 62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE.....	45
SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU.....	46
101 - DES RÈGLES OFFICIELLES DE JEU	46
102 - DES RÈGLES DU JEU ET RÈGLEMENTS DE BASEBALL CANADA	46
103 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS	46
103.1 - PROTECTION DU FRAPPEUR, COUREURS, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS ET ENTRAÎNEURS DE BUT.....	46
103.2 - PROTECTION DU RECEVEUR.....	46
103.3 - UNIFORME.....	46
103.4 - USAGE DES CRAMPONS	46
103.5 - GANT.....	46
103.6 - BÂTON AUTORISÉ.....	46
103.7 - BALLES.....	47

103.8 - INFRACTION AUX ARTICLES 103.1 À 103.7	47
103.9 - CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES	47
103.10 - CONTACT	47
103.11 - UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE	47
103.12 - RETOUR AU JEU	47
103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE	48
103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS 11U (CLASSE AA, A ET B), 13U (CLASSE A ET B), 15U/16UF (CLASSE A ET B), 18U/21UF (CLASSE A ET B)	48
103.15 - RECTANGLE DU FRAPPEUR (DIVISION 11U À SENIOR)	49
103.16 - COUREUR DÉSIGNÉ OU DE COURTOISIE	49
103.17 - LANCEUR DE DÉCISION	49
103.18 - POSITION DES COUSSINS	49
103.19 - PLÂTRE	49
103.20 - ABRI DU MARQUEUR	50
103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A, B, GRAND CHELEM	50
103.22 - FRAPPEUR DÉSIGNÉ	50
103.23 - RÈGLE DES 60 SECONDES	50
103.24 - JOUEURS ATTEINTS À LA TÊTE	50
104 - DES DIMENSIONS DE TERRAINS	51
104.1 - DIVISION 9U	51
104.2 - DIVISION 11U	51
104.3 - DIVISION 13U	52
104.4 - DIVISION 15U/16UF	52
104.5 - DIVISIONS 18U/21UF, JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR	52
104.6 - PROTÊT IRRECEVABLE	52
105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 9U	52
105.2 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT	52
105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES	52
105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES	52
105.2.3 - TERRITOIRE DE FAUSSE-BALLE	52
105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR	52
105.2.5 - LANCE-BALLES	52
105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE	52
105.3.1 - JOUEURS	52
105.3.2 - LANCEUR	53
105.3.3 - RECEVEUR (9U CLASSE A)	53
105.3.4 - ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE DÉFENSIF	53
105.4 - ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE OFFENSIF	53
105.4.1 - ORDRE DES FRAPPEURS	53
105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE	53
105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS	54
105.5 - DURÉE DE LA PARTIE	54
105.6 - RÈGLES DE JEU	54
105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS	54
105.6.2 - VOL DE BUT	54
105.6.3 - AVANCE DES COUREURS LORS D'UNE BALLE FRAPPÉE	54
105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE	55
105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE	55

105.6.6 - AMORTI.....	55
106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 11U	56
106.1 - DURÉE DES PARTIES	56
106.2 - LANCEUR	56
106.3 - MONTICULE.....	56
RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE B	56
106.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, AMORTI ET CHANDELLE INTÉRIEURE.....	56
106.5 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE.....	57
106.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE	57
106.7 - BUT SUR BALLES.....	57
106.8 - CATAPULTE (MODE DE JEU OPTIONNEL).....	57
RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE A ET AA.....	58
106.9 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, AMORTI ET CHANDELLE INTÉRIEURE.....	58
106.10 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE.....	58
106.11 - FEINTE IRRÉGULIÈRE	58
107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 13U	58
107.1 - DURÉE DES PARTIES	58
107.2 - LANCEUR	58
107.3 - MONTICULE.....	59
RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE B	59
107.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, AMORTI ET CHANDELLE INTÉRIEURE.....	59
107.5 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE.....	59
107.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE	59
RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE A ET AA.....	59
107.7 - COUREURS SUR LES BUTS ET AVANCE SUR LES BUTS.....	59
107.8 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE.....	59
107.9 - FEINTE IRRÉGULIÈRE	59
RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE AA	60
107.10 – RÔLE OFFENSIF.....	60
108 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 15U/16UF	60
108.1 - DURÉE DES PARTIES	60
108.2 - LANCEUR	60
RÈGLES SPÉCIFIQUES 15U/16UF CLASSE AA.....	61
108.3 - FRAPPEUR EXTRA	61
109 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 18U/21UF	61
109.1 - DURÉE DES PARTIES	61
109.2 - LANCEUR	61
109.3 - STATUT DES JOUEURS RÉSEAU DE DÉVELOPPEMENT 17U AAA.....	62
110 - DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR	62
110.1 - DURÉE DES PARTIES	62
110.2 - LANCEUR	62
111 - RÈGLEMENT DU LANCEUR	62
111.1 - TABLEAU.....	62
111.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS.....	63

SECTION A – DES GÉNÉRALITÉS

1 - DES BUTS DE LA RÉGLEMENTATION

La présente réglementation a pour but :

- De reconnaître le droit pour tous les joueurs d'évoluer au baseball selon des normes et des critères précis;
- De donner un cadre général d'ordre et de discipline pour tous les intervenants québécois du baseball;
- De permettre l'application d'une législation uniforme dans tout le Québec.

2 - DU SIGLE

Chaque fois que le terme « Baseball Québec » est employé dans ces règlements, il signifie FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.

3 - DE L'ÉLIGIBILITÉ

Toute personne ou tout regroupement de personnes qui part aux activités organisées par Baseball Québec doit en être membre.

4 - DES ORGANISMES DE RÉGIE

Les organismes de régie du baseball reconnus par Baseball Québec sont :

- la Fédération Canadienne de Baseball Amateur;
- les Fédérations ou Associations de chacune des provinces affiliées à la Fédération Canadienne de Baseball Amateur;
- la Fédération Internationale du Baseball Amateur et ses membres affiliés.

5 - DE L'INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS

Le comité provincial des règlements est l'interprète reconnu des règlements.

Baseball Québec Notre vision collective :

Le Québec est la référence au plan de la participation, du développement et de l'excellence au baseball.

Notre mission :

Mener, harmoniser, développer et promouvoir le baseball au Québec.

Mener: Notre capacité à conduire, à inspirer et à influencer des individus et des organisations dans une direction commune rendant le baseball amateur meilleur au Québec.

Harmoniser: Notre capacité à offrir à nos membres aux quatre coins de la province un accès à des programmes, des structures, une équité et une qualité de baseball uniforme.

Développer: Notre capacité d'innover et d'améliorer les structures du baseball québécois, que ce soit par la mise en place de nouveaux programmes ou la mise à jour de programmes déjà existants.

Promouvoir: Notre capacité à parler et faire parler du baseball ainsi qu'à augmenter la notoriété de notre sport dans la province.

Baseball Québec veut créer les conditions optimales de réussite pour offrir une expérience positive à tous les intervenants du Baseball de la province.

Nos valeurs :

L'équipe

C'est ensemble que nous atteindrons le succès.

L'éthique

Nous devons être intègres, offrir un environnement sain, sécuritaire et accueillant et prêcher par l'exemple.

Le dépassement

Il nous permet d'aspirer à l'excellence par l'innovation et l'audace.

La diversité

Toutes et tous ont droit de jouer au baseball incluant le baseball adapté.

La solidarité

Nous devons nous entraider et collaborer afin que toutes nos régions soient fortes et engagées.

Dans ce document, le genre masculin est utilisé dans le but d'alléger le texte.

Il inclut le genre féminin de façon non discriminatoire chaque fois qu'il désigne des personnes.

SECTION B – DES DÉFINITIONS

6 - DES DÉFINITIONS

ACTIVITÉS

Ensemble ou fraction des programmes approuvés par Baseball Québec.

ADHÉSION

Inscription volontaire demandée annuellement par Baseball Québec à un membre individuel ou collectif au moyen d'une formule spécifique et dont le coût est prédéterminé par le conseil d'administration de Baseball Québec.

ADMISSIBILITÉ

Qui répond à différents critères et règles spécifiques.

AFFILIATION

Reconnaissance de membres associés.

AGENT LIBRE

Tout joueur qui a obtenu une libération d'une équipe.

AMENDE

Sanction pécuniaire imposée à un membre individuel ou collectif.

APPEL

Recours fait selon des normes précises visant à réviser une décision administrative, technique ou un protêt. On détermine qu'un appelant obtient « gain de cause » à partir du moment où l'appel diminue de quelque façon que ce soit la décision prise par le palier précédent.

APPROBATION

Acceptation donnée par une personne en autorité.

ARBITRE

Personne accréditée annuellement par Baseball Québec ou reconnue exceptionnellement par 2 équipes pour appliquer les règles du jeu lors des parties disputées entre des équipes qui adhèrent à Baseball Québec

ASSAUT

Attaque brutale faite par un membre lors d'une activité sanctionnée.

ASSOCIATION

Une ou des équipes œuvrant à l'intérieur d'un territoire reconnu par la région et œuvrant dans une zone opérationnelle.

BOUSCULER

Pousser, heurter brutalement, pousser en tout sens.

CAHIER D'ENREGISTREMENT

Formule d'engagement annuel d'un joueur ou d'un entraîneur envers une équipe et une association.

CHAMPIONNAT PROVINCIAL

Compétition à l'issue de laquelle le vainqueur devient le champion reconnu par Baseball Québec pour une division et classe déterminée.

CLASSIFICATION

Distribution de joueurs ou d'équipes ou de ligues d'une même division selon les normes de qualifications dues à la provenance des joueurs ou à leur répartition.

CONDUITE DANGEREUSE

Action de lancer/projeter tout objet causant un danger pour soi ou qui que ce soit.

CONTESTATION

Désaccord sur le bien-fondé d'un fait, d'un droit.

COTISATION

Montant souscrit par les membres, déterminé avant le début de la saison, au palier décisionnel chargé de leur administration.

DATE LIMITE

Date à laquelle est fixée l'extinction de quelque chose.

DIFFAMATION

Allégation orale ou écrite qui porte atteinte, involontairement ou de façon délibérée, à la réputation d'un organisme ou d'une personne vivante ou décédée.

DIRIGEANT

Personne qui occupe un poste reconnu tant administratif que technique.

DISSOLUTION

Action volontaire qui met fin aux activités d'une équipe.

DIVISION

Groupe de joueurs ayant le même âge.

DOMICILE LÉGAL

Pour tout joueur de 17 ans et moins durant la saison en cours, l'adresse de son domicile, tel que mentionné sur son bulletin scolaire de l'année en cours. L'athlète est présumé domicilié chez le parent ou tuteur avec lequel il passe la majorité de son temps. Si le bulletin scolaire comporte deux lieux de résidences, celui de la région de l'école fréquentée est retenu.

Note : Une personne a en vertu du Code civil du Québec, un seul domicile et peut avoir plusieurs résidences. Les enfants mineurs sont présumés domiciliés chez leurs tuteurs (article 80 du code civil). Dans le cas où les parents sont séparés, le domicile est situé là où le mineur passe la majorité de son temps.

Pour tout joueur de 18 ans et plus durant la saison en cours, son lieu de résidence où il passe la majorité de son temps.

DROIT TERRITORIAL

Droit pour une équipe ou une association de conserver l'appartenance de joueurs ayant été inscrits dans un cahier d'enregistrement la saison précédente ou résidant sur le territoire qui lui est reconnu.

ÉLIGIBLE

Toute personne ayant satisfait aux conditions requises pour participer à une activité sanctionnée par Baseball Québec.

ENTRAÎNEUR

Toute personne enregistrée annuellement par Baseball Québec, assistant l'entraîneur-chef lors des parties sanctionnées par Baseball Québec, et chargée du développement de l'aspect technique.

ENTRAÎNEUR-CHEF

Personne enregistrée annuellement par Baseball Québec pour diriger une équipe lors de parties sanctionnées par Baseball Québec.

ÉQUIPE

Groupe de joueurs inscrits dans un cahier d'enregistrement de Baseball Québec sous la même appellation.

ÉQUIPE-D'ÉTOILES AU MAJEUR

Groupe de joueurs venant d'équipes différentes d'une même division et d'une même ligue en vue d'une compétition sanctionnée par Baseball Québec.

ÉQUIPE-D'ÉTOILES AU MINEUR

Groupe de joueurs venant d'équipes différentes d'une même division et d'une même région en vue des championnats provinciaux.

Note : La notion de « réserviste » ne s'applique pas à une équipe d'étoile.

ÉVÈNEMENT

Activité qui présente une série de parties délimitée dans le temps durant une saison (*Exemple : Tournoi, Championnat, Jeux du Québec*).

EXPULSION

Action prise par un arbitre d'empêcher, pour la partie en cours, la participation de tout joueur, entraîneur, entraîneur-chef, dirigeant d'équipe ou d'association. Pour les administrateurs, voir les règlements généraux.

FESTIVAL

Rencontre de plusieurs équipes où aucun gagnant n'est déterminé au terme de l'activité.

FEUILLE DE POINTAGE

Formule approuvée par Baseball Québec qui sert au marqueur officiel pour écrire toutes les actions qui se déroulent durant une partie.

FORFAIT

Partie qui ne peut être jouée parce que l'une des deux équipes ne peut soit commencer ou continuer la partie.

Équipe qui ne peut commencer la partie : Les arbitres déclarent le forfait. Le pointage est de 6 ou 7 à 0 (selon la division). L'équipe gagnante a le crédit de 6 ou 7 manches en défensive et 0 manche en offensive alors que l'équipe perdante a le crédit de 0 manche en défensive et 6 ou 7 manches en offensive.

Équipe qui ne peut continuer la partie : Si l'équipe en avance gagne la partie par forfait, le pointage final et les statistiques de manches jouées et manches lancées demeurent inchangés.

S'il y a égalité ou si l'équipe en arrière au pointage gagne la partie par forfait, on ajoute à cette équipe un point de plus que le total accumulé par l'autre équipe. Les statistiques de manches jouées et manches lancées demeurent inchangées.

GÉRANT-GÉNÉRAL

Personne responsable de l'administration d'une ou plusieurs équipes d'une même association ou ligue.

INFRACTION

Violation de tout règlement ou de toute règle du jeu.

INSCRIPTION

Enregistrement d'une équipe, d'une association ou d'un individu, selon toutes les conditions prescrites, à un événement sanctionné par Baseball Québec.

JOUEUR

Toute personne qui joue au baseball et qui satisfait aux conditions d'éligibilité.

JOUEUR ACTIF

Joueur de division 9U à 15U/16UF qui prend part avec son équipe d'origine à un minimum de cinquante pour cent (50%) des parties de la saison régulière de la ligue où il évolue et est inscrit aux fins d'éligibilité aux séries éliminatoires, championnats régionaux et provinciaux. À la division 18U/21UF, le minimum est de trente-trois pour cent (33%). Lorsque ce pourcentage minimum n'est pas atteint pour des raisons médicales, le joueur doit en faire la preuve par l'entremise d'un certificat médical. Advenant la production d'un tel certificat, le joueur concerné est alors présumé, aux fins du présent règlement, avoir pris part aux parties de la saison régulière auxquels il n'a pas participé pour des raisons médicales.

Note : Un joueur sous le coup d'une suspension demeure « actif », aux fins de la comptabilisation des parties.

JOUEUR INÉLIGIBLE

Joueur suspendu ou qui ne satisfait pas aux conditions d'éligibilité et dont la participation directe à toute partie entraîne automatiquement sa perte.

JOUEUR INSCRIT

Joueur dont le nom apparaît dans un cahier d'enregistrement approuvé.

JOUEUR PROFESSIONNEL

Tout joueur qui est la propriété d'une organisation professionnelle.

JOUEUR SOUSCLASSÉ

Tout joueur qui évolue dans une division d'âge inférieure à la sienne.

JOUEUR SURCLASSÉ

Tout joueur qui évolue dans une division d'âge supérieure à la sienne.

JOURS OUVRABLES

Jours de la semaine non fériés.

JURIDICTION

Pouvoir conféré à une ligue, à une région, à un comité, à un conseil, dans un cadre précis et restreint.

LANGAGE PRÉJUDICIABLE

Action ou propos répréhensif tenu envers un autre membre visant à atteindre son intégrité. **L'intégrité fait référence à une adhésion constante à un code moral ou éthique strict.** Constitue notamment un langage **préjudiciable** est le fait d'user de harcèlement, utiliser des propos racistes ou préférer des menaces.

LIBÉRATION

Procédure permettant à un joueur d'évoluer dans une autre association, ligue ou région. Cette libération peut être temporaire (une saison) ou permanente.

Si le joueur obtient une libération temporaire, il retourne à son association d'origine à la fin de la saison.

Si le joueur obtient une libération permanente, il appartient de façon définitive à sa nouvelle association, **tant qu'il utilise cette procédure de façon continue.**

LIGUE

Regroupement d'un minimum de 3 équipes de même division et classe disputant un calendrier commun de 12 parties au minimum.

LISTE DE RÉSERVE

Liste approuvée de joueurs provenant de division ou classe inférieure.

MAJEUR

Équipes de divisions Junior, Junior Élite et Senior.

MARAUDAGE

Sollicitation, négociation ou utilisation d'un joueur qui est protégé par le droit territorial d'une équipe, d'une association, d'une organisation AA, d'une ligue.

MARQUEUR OFFICIEL

Personne accréditée annuellement par Baseball Québec ou reconnue exceptionnellement par les deux équipes pour remplir une feuille de pointage et assumer les responsabilités prévues à l'article 9.01 des règles du jeu (BCan).

MEMBRE COLLECTIF

Groupe de personnes accréditées annuellement par Baseball Québec pour évoluer au sein d'une équipe œuvrant à l'intérieur d'une ligue.

MEMBRE INDIVIDUEL

Personne accréditée annuellement par Baseball Québec pour remplir une fonction ou reconnue comme bénévole à l'intérieur de tout palier existant dans les structures.

MINEUR

Équipes de divisions Rallye Cap à 18U/21UF inclusivement.

OFFICIER

Membre du conseil d'administration de la corporation ou d'une région.

ORGANIGRAMME

Figuration de la structure d'une association, d'une organisation AA, d'une ligue, d'un comité.

ORGANISATION AA

Regroupement d'associations et d'équipes dans une ou plusieurs divisions.

PARTICIPATION DIRECTE À UNE PARTIE

Action d'utiliser un joueur au cours d'une partie à titre de joueur régulier ou joueur substitut.

PARTIE HORS-CONCOURS

Partie disputée en dehors des cadres réguliers d'une activité approuvée par Baseball Québec.

PERSONNE EN AUTORITÉ

Personne élue ou déléguée par une ligue, une zone opérationnelle, une région, un comité ou par le conseil d'administration de Baseball Québec pour superviser ou surveiller une activité approuvée.

PLAINTÉ

Droit à un membre de démontrer par écrit, et avec preuve à l'appui, son mécontentement.

PREUVE D'ÂGE

Document officiel émis ou reconnu par l'état attestant l'âge.

PRIORITÉ

Droit de passer le premier.

PROPOS DISGRACIEUX

Expression verbale ou écrite, ou comportement considéré comme péjoratif, dégradant ou offensant envers un autre membre et qui constitue une atteinte à sa dignité. La dignité désigne l'état d'être digne d'estime ou de respect.

PROTÊT

Appel de l'interprétation d'une règle du jeu ou d'un règlement.

RÈGLEMENTS

Ensemble de statuts qui définissent la participation des membres individuels ou collectifs à Baseball Québec.

RÈGLES DU JEU

Ensemble de conventions qui régissent le déroulement d'une partie de baseball.

SAISON

Toutes les activités d'une équipe durant l'année calendrier.

SANCTION

Mesure disciplinaire infligée par une personne en autorité pour l'inobservation d'un règlement.

SUSPENSION

Sanction disciplinaire, peu importe la nature de celle-ci, qui empêche un membre individuel ou collectif de prendre part à toute partie de Baseball Québec. Cette sanction est servie à la prochaine partie programmée et jouée (partie d'exhibition exclue) ou partie programmée remportée par forfait **par l'une ou l'autre des équipes**. Un membre sous le coup d'une suspension ne peut prendre part à une partie hors-concours ou à un complément de partie. Cette partie hors-concours ou ce complément de partie ne peut servir à purger une suspension.

TERRAIN

Aire de jeu incluant les abris des joueurs et les enclos de pratique.

TERRITOIRE

Espace géographique déterminé et réservé à une équipe, à une association, à une organisation AA, à une ligue, à une zone opérationnelle, à une région.

TOUCHER

Action ou manière de toucher, de porter les mains sur une personne ou d'entrer en contact avec celle-ci dans le but de l'intimider.

TOURNOI

Compétition approuvée regroupant dans un temps limité des équipes d'une même division et classe.

ZONE OPÉRATIONNELLE

Territoire proposé annuellement par le conseil d'administration régional et adopté par la commission des présidents, dans le seul but de servir à la classification des joueurs.

SECTION C – DES DIVISIONS ET DES CLASSIFICATIONS

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

DIVISION	CLASSE	ÂGE
RALLYE CAP		4-5-6-7 ans durant l'année calendrier
9U	A – B – Grand Chelem	8-9 ans durant l'année calendrier
11U	AA – A – B	10-11 ans durant l'année calendrier
13U	AA – A – B	12-13 ans durant l'année calendrier
15U/16UF	AA – A – B	14-15 ans durant l'année calendrier
Réseau de développement 15U	AAA	15 ans et moins durant l'année calendrier
Réseau de développement 17U	AAA	17 ans et moins durant l'année calendrier
18U/21UF	AA – A – B	16-17-18 ans durant l'année calendrier
JUNIOR	ÉLITE	18-19-20-21-22 ans durant l'année calendrier
JUNIOR	AA – BB – A	19-20-21-22 ans durant l'année calendrier
SENIOR	AA – BB – A	23 ans et plus durant l'année calendrier

Note 1 : Au Junior BB - A, on permet l'ajout de 3 joueurs de 23 ans s'ils y ont évolué la saison précédente.

Note 2 : Les joueurs inscrits dans un cahier d'enregistrement Senior A la saison dernière et qui n'ont pas 23 ans dans l'année calendrier peuvent poursuivre dans cette division/classe, tant qu'ils utilisent ce privilège de façon continue (clause grand-père). Une ligue Senior A n'ayant pas de palier d'accueil Junior au niveau régional peut demander une permission annuelle au comité provincial des règlements afin d'aligner des joueurs à partir de 19 ans.

8 - DE LA CLASSIFICATION

Baseball Québec reconnaît cinq niveaux de jeu :

8.1 – HAUT NIVEAU :

Junior Élite et Réseau de développement AAA

8.2 – LE MAJEUR :

Junior et Senior classe AA, BB, A : sélection de joueurs provenant de territoires reconnus par la ligue et sanctionnée par la région. Tout joueur se rapporte à une équipe de sa région.

8.3 - LES DIVISIONS 11U CLASSE AA, 13U CLASSE AA, 15U/16UF CLASSE AA, 18U/21UF CLASSE AA :

Note 1 : Aux fins de calcul du nombre d'équipes, les joueuses évoluant au sein d'équipes féminines ne sont pas prises en compte. Bien que le minimum d'une (1) équipe par organisation AA doit être respecté aux divisions 11U, 13U et 15U/16UF, une région comportant plus d'une (1) organisation AA doit déterminer la façon dont les équipes seront réparties parmi les organisations AA.

11U classe AA :

Un nombre minimum d'équipes 11U classe AA est déterminé pour chacune des régions, à partir du nombre de joueurs évoluant à la division 11U la saison précédente, toutes classes confondues. Chaque organisation AA doit aligner un minimum d'une équipe. Ensuite, une seconde équipe est formée lorsqu'on atteint 147 joueurs (15% des membres), une troisième équipe lorsqu'on atteint 413 joueurs (8% des membres), une quatrième équipe lorsqu'on atteint 550 joueurs (8% des membres), une cinquième équipe lorsqu'on atteint 688 joueurs (8% des membres), une sixième équipe lorsqu'on atteint 825 joueurs (8% des membres), une septième équipe lorsqu'on atteint 963 joueurs (8% des membres) et une huitième équipe lorsqu'on atteint 1100 joueurs (8% des membres).

Note 2 : La base de calcul pour le 11U classe AA est de 11 joueurs / équipe.

13U classe AA :

Un nombre minimum d'équipes 13U classe AA est déterminé pour chacune des régions, à partir du nombre de joueurs évoluant à la division 13U la saison précédente, toutes classes confondues. Chaque organisation AA doit aligner un minimum d'une équipe. Ensuite, une seconde équipe est formée lorsqu'on atteint 160 joueurs (15% des membres), une troisième équipe lorsqu'on atteint 450 joueurs (8% des membres), une quatrième équipe lorsqu'on atteint 600 joueurs (8% des membres), une cinquième équipe lorsqu'on atteint 750 joueurs (8% des membres) et une sixième équipe lorsqu'on atteint 900 joueurs (8% des membres).

Note 3 : La base de calcul pour le 13U classe AA est de 12 joueurs / équipe.

15U/16UF classe AA :

Un nombre minimum d'équipes 15U/16UF classe AA est déterminé pour chacune des régions, à partir du nombre de joueurs évoluant à la division 15U/16UF la saison précédente, toutes classes confondues. Chaque organisation AA doit aligner un minimum d'une équipe. Ensuite, une seconde équipe est formée lorsqu'on atteint 200 joueurs (12% des membres), une troisième équipe lorsqu'on atteint 450 joueurs (8% des membres) et une quatrième équipe lorsqu'on atteint 600 joueurs (8% des membres).

Note 4 : La base de calcul pour le 15U/16UF classe AA est de 12 joueurs / équipe.

18U/21UF classe AA :

Un nombre minimum d'équipes 18U/21UF classe AA est déterminé pour chacune des régions, à partir du nombre de joueurs évoluant à la division 18U/21UF la saison précédente, toutes classes confondues. Une équipe doit être formée lorsqu'on atteint 80 joueurs (15% des membres). Ensuite, une seconde équipe est formée lorsqu'on atteint 200 joueurs (12% des membres), une troisième équipe lorsqu'on atteint 300 joueurs (12% des membres) et une quatrième équipe lorsqu'on atteint 400 joueurs (12% des membres).

Note 5 : La base de calcul pour le 18U/21UF classe AA est de 12 joueurs / équipe.

8.4 - LES CLASSES ASSOCIATIVES :

Division 9U

Un nombre minimum d'équipes de classe A par division est déterminé pour chacune des associations à partir du nombre de joueurs inscrits à la division 9U l'année précédente.

Note 1 : Une baisse de membership la saison suivante peut modifier le nombre d'équipe de classe A à former.

Lorsque 24 joueurs sont inscrits, l'association a l'obligation de former une première équipe de classe A :

24 joueurs :	1 équipe A
48 joueurs :	2 équipes A
72 joueurs :	3 équipes A

96 joueurs :	4 équipes A
120 joueurs :	5 équipes A
144 joueurs :	6 équipes A

Note 2 : La base de calcul pour les équipes 9U est de 10 joueurs par équipe de classe A et de 7 joueurs pour les équipes de classe B / Grand Chelem.

Note 3 : Aux fins de calcul du nombre de joueurs dans une association, les joueuses évoluant au sein d'équipes féminines ne sont pas prises en compte.

Note 4 : Une fois les équipes de classe A formées, l'association doit répartir les autres joueurs vers la classe B et/ou au programme Grand Chelem.

Division 11U – 13U – 15U/16UF – 18U/21UF

Un nombre minimum d'équipes de classe A par division est déterminé pour chacune des associations à partir du nombre d'équipes inscrites l'année précédente :

Note 5 : Une baisse de membership la saison suivante peut modifier le nombre d'équipe de classe A à former.

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
7 équipes :	2 équipes A, 5 équipes B
8 équipes :	2 équipes A, 6 équipes B
9 équipes :	3 équipes A, 6 équipes B

Note 6 : Une association peut demander un sousclassement d'équipe vers la classe B à sa région si elle n'aligne qu'une (1) seule équipe dans une division donnée. La décision prise par la région ne peut être portée en appel.

Note 7 : Selon des critères que chacune des régions se donne, elle peut autoriser une équipe sousclassée (article 8.4-note 4) à représenter sa région lors d'un championnat provincial de classe B. La décision d'une région ne peut être portée en appel au palier provincial.

Note 8 : Aux fins de calcul du nombre d'équipes dans une association, les équipes féminines ne sont pas prises en compte.

8.5 - L'INITIATION :

Au mineur, division Rallye Cap et la classe Grand Chelem :

Groupe de participants réunit par une association dans le but d'être initié à la pratique du baseball.

8.6 - 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 être équilibrées afin de favoriser une compétition équitable entre lesdites équipes et de respecter le barème provincial de formation d'équipes.

Aux classes AA et A, 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 AA.

Note : Aux fins de calcul pour l'écart maximum, les joueurs sousclassés sont considérés comme des joueurs de dernières années d'âge. Les joueuses de 16 ans et 21 ans sont considérées comme des joueuses de dernière année d'âge pour les divisions 15U/16UF et 18U/21UF.

8.7 - DATE LIMITE DE FORMATION DES ÉQUIPES :

- Les équipes de classe AAA doivent être finalisées **au plus tard** le 3^e dimanche d'Avril.
- Les équipes de classe AA doivent être finalisées **au plus tard** le 2^e dimanche de Mai.
- Les équipes de classe A doivent être finalisées **au plus tard** le 3^e dimanche de Mai, **mais pas avant celles des équipes de classe AA.**

SECTION D – DE L'ADHÉSION ET DE L'ENREGISTREMENT

9 - DE L'ADHÉSION DES RÉGIONS, DES LIGUES MAJEURES ET DES LIGUES MINEURES AA

9.1 - ADHÉSION

- a) **RÉGION** : Le territoire des régions est défini par le conseil d'administration de Baseball Québec;
- b) **LIGUE** : tout groupe d'équipes se formant en ligue doit indiquer la division et la classe dans laquelle elle désire jouer et se conformer aux statuts et règlements de Baseball Québec ainsi qu'à tous les amendements qui peuvent y être apportés.

9.2 - DOCUMENTS REQUIS

Pour qu'une ligue soit acceptée par Baseball Québec, les documents requis sont :

- a) les frais d'adhésion de la ligue et d'équipes (majeures) fixés par Baseball Québec;
- b) une copie des règlements généraux de la ligue et règles spéciales de jeu.

9.3 - COTISATION

Une ligue n'ayant pas payé sa cotisation pour l'année précédente ou devant un montant quelconque à un palier affilié à Baseball Québec ne peut être membre pour la saison en cours, aussi longtemps qu'elle n'a pas payé ses dus.

9.4 - REFUS

Toute équipe ou ligue qui ne se conforme pas aux règlements généraux et aux règlements de régie de Baseball Québec peut être refusée pour la saison en cours.

10 - DE L'ADHÉSION DES ASSOCIATIONS

10.1 - DEMANDE

Toute association voulant affilier une ou plusieurs équipes à Baseball Québec doit elle-même être membre de Baseball Québec. L'association doit produire à sa région une demande d'adhésion d'association avant le 1^{er} Mars (no. d'association).

10.2 - DOCUMENTS REQUIS

Pour qu'une association soit acceptée par Baseball Québec, elle doit présenter à la région les documents suivants :

- a) la formule d'adhésion pour une association dûment complétée;
- b) les frais d'adhésion pour une association fixés par la Baseball Québec;

10.3 - COTISATION

Toute association et équipe n'ayant pas payé sa cotisation pour l'année précédente ou devant un montant quelconque à un palier affilié à Baseball Québec ne peut être membre pour l'année en cours, aussi longtemps qu'elle n'a pas payé ses dus.

10.4 - REFUS

Toute équipe ou toute association qui ne se conforme pas aux règlements généraux et aux règlements de régie de Baseball Québec peut être refusée pour la saison en cours.

11 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES MAJEURES À UNE LIGUE

Pour devenir membre d'une ligue, une équipe doit en faire la demande au bureau de direction de la ligue dans laquelle elle évolue. L'équipe s'engage à se conformer aux règlements généraux et aux règlements de régie de Baseball Québec ainsi qu'à tous les amendements qui peuvent y être apportés.

12 - DE L'ADHÉSION DES ÉQUIPES AU MINEUR

Pour devenir membre de Baseball Québec, toute équipe doit en faire la demande au conseil d'administration de la région qui a juridiction sur le territoire où elle évolue.

13 - DE L'ÉQUIPE CHANGEANT DE LIGUE

(Ligue majeure ou mineure AA)

Une équipe qui veut évoluer dans une autre ligue de même classification peut le faire aux conditions suivantes :

- a) l'équipe doit aviser, par courrier recommandé, la ligue où elle est enregistrée et envoyer une copie au comité provincial des règlements, avant l'assemblée générale annuelle de la ligue où l'équipe a évolué;
- b) pour être valide, la demande de transfert doit être approuvée par le comité provincial des règlements;
- c) si la demande de transfert est effectuée après l'assemblée générale annuelle, l'équipe doit remettre à la ligue qu'elle désire quitter une somme équivalente au montant de la cotisation annuelle, selon les politiques administratives de la ligue. Le comité provincial des règlements peut, selon le cas, annuler l'amende prévue au règlement.

15 - D'UNE LIGUE MINEURE AA OU MAJEURE

15.1 - CONDITION DE TERRITOIRE

Toute équipe de Baseball Québec qui évolue dans une ligue mineure AA doit avoir obtenu une permission écrite de sa région.

15.2 - TERRITOIRE DES LIGUES

Le territoire des ligues majeures et mineures AA est sanctionné par le conseil d'administration de Baseball Québec. Au surplus, l'assignation de chacune de ses régions administratives à une ligue mineure AA, selon la géographie du territoire et des ligues mineures AA, relève exclusivement de Baseball Québec.

15.3 - TERRITOIRE DES ÉQUIPES

Le territoire de chacune des équipes est défini au majeur par la ligue, au mineur AA par le conseil d'administration régional, le tout approuvé par le conseil d'administration de Baseball Québec.

Au majeur, lorsque plus d'une équipe d'une même division et classe opère dans une même région, un protocole d'entente qui définit le territoire de chacune des équipes doit être instauré entre les équipes. En cas de différend, la ligue doit légiférer, si besoin.

15.4 - INTERPROVINCES

Aucune équipe de la province de Québec **ou de l'extérieur de la province** ne peut évoluer dans une ligue impliquant des équipes d'autres provinces sans avoir eu au préalable la permission écrite des organismes de régie provinciaux concernés.

17 - DU DROIT TERRITORIAL

17.1 - PROCÉDURE GÉNÉRALE

Tout joueur inscrit dans un cahier d'enregistrement pour une association continue d'appartenir à cette association tant que celle-ci existe ou continue d'organiser du baseball pour sa division d'âge.

17.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR

- Toute équipe voulant protéger ses joueurs de l'année précédente doit s'enregistrer à sa ligue;
- l'équipe non enregistrée perd ses droits et privilèges et ses joueurs deviennent la propriété de la ligue;
- la ligue peut tenir une séance de repêchage, sinon décréter que les joueurs sont « agents libres ». Les joueurs repêchés deviennent la propriété de l'équipe qui les a sélectionnés seulement s'ils continuent d'évoluer dans cette ligue;
- s'il advenait qu'une fusion s'opère entre des équipes d'une même région, les joueurs continuent d'appartenir à cette même région aux fins de la liste de protection.

17.3 - JOUEUR SUSPENDU

Tout joueur suspendu pour la ou les saisons subséquentes maintient son appartenance à l'association pour laquelle il évoluait au moment de sa suspension même s'il change de division.

17.5 - MARAUDAGE

Toute association ou organisation AA trouvée coupable de maraudage ne peut acquérir la propriété de ce joueur. La culpabilité d'une association ou d'une organisation AA est déterminée par l'instance appropriée.

17.6 - JOUEUR NON INSCRIT DANS UN CAHIER D'ENREGISTREMENT L'ANNÉE PRÉCÉDENTE

N'étant pas inscrit dans un cahier d'enregistrement l'année précédente, le joueur n'a plus d'appartenance à la dernière équipe pour laquelle il a été inscrit. Le joueur doit se présenter à l'association où il a élu domicile légal.

18 - DU CAHIER D'ENREGISTREMENT

18.1 - NOMBRE DE JOUEURS

Le maximum de joueurs pour chaque équipe des divisions 9U à 18U/21UF est de 20.
Il n'y a pas de limite pour les divisions majeures.

18.2 - DATE LIMITE

- Divisions mineures, classe A, B, Grand Chelem
Toute équipe peut inscrire de nouveaux joueurs à tout moment, sans toutefois dépasser le maximum permis. Un nouveau joueur se définit comme ne s'étant pas enregistré avec une équipe de Baseball Québec dans l'année en cours. L'ajout de joueurs après le 9 Juillet n'a aucune incidence sur les barèmes de formation d'équipe. Après le 9 Juillet, il n'y a plus de mouvements de joueurs sur les cahiers d'équipes.
- Classe AA et divisions majeures
Toute équipe peut inscrire de nouveaux joueurs jusqu'au 9 Juillet à minuit, sans toutefois dépasser le maximum permis. Aucun enregistrement, ni de mouvements de joueurs sur les cahiers d'équipes n'est accepté après la date limite.
- Dans le cas d'une dissolution d'équipe, le Comité provincial des règlements peut permettre en tout temps la relocalisation des joueurs auprès d'équipes.

19 - DE L'APPROBATION DU CAHIER D'ENREGISTREMENT

19.1 - PERSONNE AUTORISÉE

Au majeur, les cahiers d'enregistrement de joueurs doivent être approuvés par le responsable de la ligue et validés par le responsable provincial. Au mineur, les cahiers des ligues mineures AA doivent être approuvés par le responsable régional et validés par le responsable provincial. Pour les autres cahiers, le responsable d'association ou de région dans laquelle l'équipe évolue procède à l'approbation, validé par le responsable provincial. Toute contravention à cette procédure doit être sanctionnée par le palier approprié.

Note : En concordance avec les articles 20.1 et 25.1, l'approbation du cahier d'enregistrement se fait en deux temps; d'une part, le cahier comprenant les joueurs inscrits doit être approuvé avant la première partie de l'équipe. Ensuite, l'approbation des entraîneurs se fait au plus tard le 15 Juin annuellement.

19.2 - PREUVE D'ÂGE

Aucune photocopie d'une preuve d'âge n'est acceptée. Le cahier d'enregistrement approuvé de la saison précédente est le seul substitut à une preuve d'âge. Toute infraction à ce règlement rend le joueur inadmissible.

19.3 - VÉRIFICATION DE L'ÂGE

Toute preuve d'âge doit être validée. Au majeur : par le registraire de la ligue.

Au mineur AA : par le registraire régional d'où provient cette équipe.

Au mineur, classe A, B et Grand Chelem : par le registraire associatif.

20 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN JOUEUR / MEMBRE

20.1 - PRINCIPE

Avant de participer à sa première partie, le nom du joueur doit être inscrit dans le cahier d'enregistrement de l'équipe émis par Baseball Québec et être approuvé, lequel doit être retourné au responsable concerné (voir règlement 19.1) avec la preuve d'âge et, s'il y a lieu, la libération. Toute contravention à cette procédure doit être sanctionnée par le palier approprié.

20.2 - RESPONSABILITÉ

Les dirigeants d'une équipe, d'une association ou organisation AA sont responsables de l'éligibilité d'un joueur.

20.3 - CONTESTATION AU MAJEUR ET AU MINEUR AA

Toute contestation relative au statut d'un joueur doit être faite par écrit, avec preuve à l'appui, à la ligue (majeur) ou au registraire régional (mineur) au moment même de la découverte de l'infraction. Les équipes ou organisations AA en cause, ainsi que la direction de la ligue, doivent en être avisées simultanément. L'instance appropriée doit donner sa décision dans les 3 jours qui suivent son enquête et la confirmer par écrit dans les 7 jours. Un appel de la décision rendue peut être fait au comité provincial des règlements.

20.4 - CONTESTATION AU MINEUR

Toute contestation relative au statut d'un joueur doit être faite par écrit, avec preuve à l'appui, au registraire régional au moment même de la découverte de l'infraction. Les équipes ou associations en cause, ainsi que la direction de la ligue, doivent en être avisées simultanément. La région doit donner sa décision dans les 3 jours qui suivent son enquête et la confirmer par écrit dans les 7 jours. Un appel de la décision rendue peut être fait au comité provincial des règlements.

20.5 - DÉFAUT DE PAIEMENT

Tout membre qui doit un montant quelconque, uniforme ou équipement à un palier affilié à Baseball Québec peut être suspendu, aussi longtemps qu'il n'a pas payé ses dus.

20.6 - JOUEUR NE RÉSIDANT PAS AU QUÉBEC

Un joueur résidant à l'extérieur de la province qui désire évoluer au sein de la structure de Baseball Québec doit, au préalable, obtenir de son organisme (Fédération) une lettre l'autorisant à évoluer au Québec. Le joueur peut ensuite participer aux activités régulières de son équipe. Il ne peut prendre part aux Jeux du Québec.

22 - D'UN JOUEUR SURCLASSÉ – SOUSCLASSÉ

22.1 - PRINCIPE

Tout joueur peut être surclassé dans la division immédiatement supérieure.

- Le surclassement à la division Junior et au Senior A est seulement permis pour les joueurs de 18 ans.
- Aucun surclassement ne peut être accordé pour évoluer à la division Senior AA ou BB.
- Tout joueur surclassé à une division mineure ne peut être réserviste à une division supérieure.

Note : Un joueur surclassé doit prendre part à toutes les activités dans la division supérieure. Un joueur 11U surclassé dans la division 13U doit prendre part au championnat 13U. Il ne peut évoluer au championnat 11U.

22.2 - SURCLASSEMENT

Le surclassement doit être autorisé par le palier régional.

Note : Si le surclassement est pour évoluer au sein d'une ligue provinciale, il est autorisé par le palier provincial.

22.3 - RETOUR À SA DIVISION

Tout joueur surclassé qui s'est inscrit pour une équipe de division supérieure à la sienne pour la saison en cours peut retourner pour son équipe de division inférieure avant le 9 Juillet à minuit. Le nom du joueur doit être inscrit dans le cahier d'enregistrement de sa nouvelle équipe.

22.4 - DU NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SURCLASSÉS / SOUSCLASSÉS

- a) Une équipe peut inscrire dans son cahier d'enregistrement des joueurs surclassés jusqu'à un maximum de 5 pour une saison.
- b) Une équipe mixte peut inscrire dans son cahier d'enregistrement des joueurs sousclassés jusqu'à un maximum de 2 pour une saison.

22.6 - SOUSCLASSEMENT

Le sousclassement d'un joueur peut être permis par le palier provincial, suivant une recommandation régionale. Le joueur sousclassé ne peut s'aligner pour une équipe de classe AA. Le joueur sousclassé ne peut être réserviste pour aucune équipe. Le joueur sousclassé ne peut évoluer à titre de lanceur pour son équipe.

Note : Un joueur de 23 ans évoluant Junior BB - A n'est pas considéré à titre de « joueur sousclassé ».

23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE)

23.1 - JOUEUR

- a) Tout joueur inscrit à Baseball Québec qui apparaît dans plus d'un cahier d'enregistrement d'équipe sans libération est inadmissible. Exception : Pour la division Senior, les joueurs inscrits peuvent évoluer au sein de plus d'une ligue de cette division.
- b) Tout joueur appartenant à une association et qui quitte celle-ci sans libération pour se joindre à une autre association durant la saison est suspendu de toute activité régie par Baseball Québec. Pour réintégrer les activités de Baseball Québec, il doit en faire la demande auprès de l'instance appropriée.

23.2 - D'UNE ÉQUIPE

Toute équipe doit évoluer dans une seule ligue.

24 - D'UN ESSAI PROFESSIONNEL

Pour réintégrer les cadres de Baseball Québec, tout joueur qui est la propriété d'une équipe et qui obtient un essai dans une ligue professionnelle ou association professionnelle :

- a) S'il appartient à une équipe Junior Élite, il doit apparaître sur la liste de protection de l'équipe avec laquelle il effectuera son retour au jeu;
- b) S'il appartient à une équipe Junior ou Senior, un espace doit être libre dans le cahier d'enregistrement de l'équipe avec laquelle il effectue son retour au jeu;
- c) Il doit obtenir son statut de joueur amateur, selon la règle d'éligibilité de Baseball Canada;
- d) Si le retour au jeu de ce joueur s'effectue dans la ou les années subséquentes à la signature du contrat professionnel, il doit retourner à sa dernière équipe (dernier contrat approuvé par Baseball Québec) et si celle-ci n'opère plus, il devient agent libre à l'intérieur de sa ligue.

25 - DE L'ÉLIGIBILITÉ D'UN ENTRAÎNEUR

25.1 - PRINCIPE

Le nom de tout entraîneur doit être inscrit dans le cahier d'enregistrement de l'équipe émis par Baseball Québec pour être admissible à diriger une équipe, avant la première partie où il occupe cette fonction. **Pour les divisions 9U à 18U/21UF, un maximum de 6 entraîneurs peut être inscrit au cahier d'enregistrement d'une équipe. Un (1) seul entraîneur-chef doit obligatoirement apparaître parmi les entraîneurs inscrits.**

25.2 - LIMITE DE TEMPS

Le nom d'un entraîneur peut être inscrit dans un cahier d'enregistrement en tout temps durant la saison.

Note : L'ajout d'un entraîneur au cahier d'enregistrement après le 15 Juin n'a pas d'incidence sur la conformité de l'équipe aux fins de l'accréditation des entraîneurs.

Un entraîneur sous le coup d'une suspension ne peut être ajouté à un cahier d'enregistrement, tant que sa suspension n'est pas entièrement purgée.

25.3 - PLUSIEURS ÉQUIPES

- a) Un entraîneur peut apparaître dans un maximum de 3 cahiers d'équipe, pourvu qu'elles diffèrent de division ou classe;
- b) Un entraîneur-chef peut diriger un maximum de 2 équipes, pourvu qu'elles diffèrent de division ou classe;
- c) L'accréditation d'un entraîneur peut servir ces 3 équipes, à condition d'être actif pour ces dites équipes.

Note : Aux fins du nombre d'équipe, la division Rallye Cap ainsi que les équipes ponctuellement formées (championnats provinciaux, championnats canadiens, etc.) ne sont pas comptabilisées.

25.4 - DU NOMBRE D'ENTRAÎNEURS POUR UNE PARTIE

Divisions 9U et inférieures :

Le nombre d'entraîneurs inscrits sur la feuille d'alignement et présents sur le terrain ne peut excéder cinq (5) personnes lors d'une partie.

Divisions 11U à 18U/21UF :

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.

Sanction : Toute infraction signalée au superviseur du championnat, au tournoi, à la ligue ou à la région entraîne une suspension en vertu de l'article 55.1 – Suspension Automatique – pour la prochaine partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive (ou celui occupant cette fonction lors de la partie).

26 - ACCRÉDITATION DES ENTRAÎNEURS

11U classe AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	11U - Formé
Un (1) entraîneur adjoint	11U - Formé
Deux (2) entraîneurs par équipe	Formation annuelle

13U classe AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	13U - Certifié
Un (1) entraîneur adjoint	13U - Formé
Deux (2) entraîneurs par équipe	Formation annuelle

15U/16UF classe AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	15U - Certifié
Un (1) entraîneur adjoint	15U - Formé
Deux (2) entraîneurs par équipe	Formation annuelle

18U/21UF classe AA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	16+ - Formé
Un (1) entraîneur par équipe	Formation annuelle

9U – 11U – 13U – 15U/16UF et 18U/21UF, classe A

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Fondamentaux et participation continue - Formé
Un (1) entraîneur adjoint	Fondamentaux et participation continue - En formation
Un (1) entraîneur par équipe 11U	Module en ligne « Mon premier lancer »
Un (1) entraîneur par équipe	Formation annuelle

11U – 13U – 15U/16UF et 18U/21UF, classe B

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Fondamentaux et participation continue - Formé
Un (1) entraîneur par équipe 11U	Module en ligne « Mon premier lancer »
Baseball Québec recommande qu'un (1) entraîneur par équipe suive une formation annuelle	

9U classe B / Grand Chelem

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Fondamentaux et participation continue - En formation

Rallye Cap

Titre	Accréditation
Responsable associatif	Formation Rallye Cap

Réseau de développement 15U et 17U AAA

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	16+ - Certifié + 6 modules Compétition-Développement
Autres entraîneurs adjoints	16+ - Formé

Junior Élite

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	16+ - Certifié + 6 modules Compétition-Développement (*)
Autres entraîneurs adjoints	16+ - Formé

(*) Les entraîneurs ont 2 ans pour réaliser les 6 modules techniques Compétition-Développement à partir de leur année de nomination au Junior Élite.

Formation annuelle : 1- Formation d'entraîneur approuvée par Baseball Québec, 2- Convention des entraîneurs, 3- Stage d'entraîneur offert par le PNCE, 4- Stage de personne-ressource PNCE, 5- Donner un stage d'entraîneur PNCE durant l'année en cours.

Recommandation :

Baseball Québec recommande aux entraîneurs de suivre une formation annuellement.

Sanction pour la règle 26 :

Une équipe doit être conforme en regard de l'accréditation des entraîneurs au plus tard le 15 Juin annuellement. À compter du 16 Juin, l'entraîneur-chef d'une équipe non conforme ne peut plus occuper cette fonction et doit être retiré du cahier d'enregistrement jusqu'à ce que l'accréditation de son équipe soit conforme.

27 - ACCRÉDITATION DES ENTRAÎNEURS - JEUX DU QUÉBEC

13U, volet masculin

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	13U - Certifié
Les entraîneurs adjoints	13U - Formé

13U, volet féminin

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Fondamentaux et participation continue - Formé
Les entraîneurs adjoints	Fondamentaux et participation continue - En formation

28 - ACCRÉDITATION DES ENTRAÎNEURS - CHAMPIONNATS CANADIENS

13U

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	13U - Certifié
Les entraîneurs adjoints	13U - Formé

15U, 16U, 18U, 21U et 22U

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	15U ou 16+ - Certifié
Les entraîneurs adjoints	15U ou 16+ - Formé

Senior

Titre	Accréditation
Tous les entraîneurs	Fondamentaux et participation continue - En formation

Coupe Baseball Canada

Titre	Accréditation
Entraîneur-chef	Compétition-Développement - Certifié
2 entraîneurs adjoints	Un (1) Compétition-Développement - Formé
OU	Un (1) 16+ - Certifié
3 entraîneurs adjoints	Deux (2) Compétition-Développement - Formé
	Un (1) 16+ - Certifié

Jeux du Canada

Titre	Accréditation
Tous les entraîneurs	Compétition-Développement - Certifié

SECTION E – DU DOMICILE LÉGAL ET DE LA LIBÉRATION

29 - DU TERRITOIRE

29.1 - PRINCIPE

Tout joueur doit évoluer dans les limites de son territoire.

29.2 - DES CAS SPÉCIAUX DU DOMICILE LÉGAL

Le conseil d'administration régional ou le comité provincial des règlements, selon le cas, a le pouvoir décisionnel dans tous les cas spéciaux du domicile légal (divorce, tutelle, séparation non légale, etc.).

30 - DE L'ABSENCE D'UNE DIVISION

30.1 - PRINCIPE

Il peut arriver que des portions de territoire ne puissent organiser une ou des divisions. L'accessibilité au jeu ne doit pas être remise en question pour des raisons administratives, quelles qu'elles soient. Il est de la responsabilité de la région de trouver un palier d'accueil à tout joueur.

30.2 - SUSPENSION D'ACTIVITÉS

Une association qui suspend ses activités dans une ou plusieurs divisions pour plus d'une saison perd les droits sur ses joueurs.

31 - DU DÉMÉNAGEMENT

Lorsqu'un joueur déménage avant le 9 Juillet, il peut :

- jouer dans son association tant et aussi longtemps qu'il n'arrête pas pour une saison; ou
- s'enregistrer auprès de l'association de son nouveau domicile légal, en obtenant au préalable sa **demande de transfert/déménagement**.
- Lorsqu'un joueur de division mineure déménage avant même de s'être enregistré auprès d'une équipe, aucune libération n'est nécessaire.
- La prise de possession ou le déménagement doit être effectif au 9 Juillet, autrement le joueur est inéligible à évoluer pour sa nouvelle association.

32 - DE LA LIBÉRATION

32.1 - DATES LIMITES

a) LIBÉRATION D'ORGANISATION AA, DE RÉGION OU D'ÉQUIPE MAJEURE :

Une libération de son organisation AA, de sa région ou d'une équipe majeure peut être demandée à partir du **1^{er} Février** et jusqu'au 9 Juillet à minuit, de la saison en cours.

b) LIBÉRATION D'ASSOCIATION :

Une libération de son association peut être demandée à partir du **1^{er} Mars** et jusqu'au 9 Juillet à minuit, de la saison en cours.

c) VÉTO RÉGIONAL :

Avec l'approbation du comité provincial des règlements, une région peut déterminer une date plus tardive que celles mentionnées ci-haut.

32.2 - PROCÉDURES AU MAJEUR

Tout joueur appartenant à une équipe et qui désire obtenir sa libération doit :

- faire une demande écrite, par envoi recommandé, au président de son équipe et en faire parvenir une copie au gérant-général ou au commissaire de sa ligue et une autre copie au bureau provincial;
- remettre à l'équipe tout l'équipement qu'il a reçu d'elle.
- Tout joueur appartenant à une équipe et qui désire obtenir sa libération pour une équipe d'une autre ligue doit obtenir cette libération de la ligue où il évoluait.

32.3 - PROCÉDURES AU MINEUR

Une libération doit être demandée par le père, la mère ou le tuteur du joueur et doit comprendre la destination du joueur. Tout joueur qui désire l'obtenir doit :

- pour une libération de l'organisation AA ou de la région, faire une demande écrite, par envoi recommandé ou par courriel, au vice-président régional responsable des libérations;
- pour une libération de l'association, faire une demande écrite, par envoi recommandé ou par courriel, au président de son association;
- dans les deux cas, remettre tout l'équipement reçu.

Note : Un joueur ayant obtenu une libération au profit d'une organisation AA et qui est ensuite retranché par cette dernière doit revenir à son association d'origine.

33 - DE LA RÉPONSE À UNE DEMANDE DE LIBÉRATION

33.1 - AU MAJEUR

Toute équipe à qui une demande de libération est faite doit répondre, par écrit, de son acceptation ou de son refus au demandeur avec copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue et au bureau provincial.

33.2 - AU MINEUR

a) LIBÉRATION DE L'ORGANISATION AA OU DE LA RÉGION :

Toute région à qui une demande de libération est faite doit répondre, par écrit, de son acceptation ou son refus au demandeur avec copie au président de l'organisation AA et au bureau provincial.

Au surplus, la nouvelle région peut refuser d'accueillir le joueur, ce qui annule la libération.

b) LIBÉRATION DE L'ASSOCIATION :

Toute association à qui une demande de libération est faite doit répondre, par écrit, de son acceptation ou son refus au demandeur avec copie au président de région.

33.3 - LIMITES

Toute réponse à une demande de libération doit être envoyée dans les 10 jours ouvrables qui suivent la réception de la demande (samedi, dimanche et jours fériés exceptés). L'absence de réponse est interprétée comme une acceptation.

Note : Une libération permanente est octroyée dans le cas de réponse hors délais ou de non-réponse.

34 - DES CONDITIONS D'APPEL POUR UNE LIBÉRATION

34.1 - AU MAJEUR

a) À LA LIGUE :

Un refus de libération de la part de l'équipe peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, à la ligue dans laquelle son équipe évolue. Il doit faire une demande écrite, par envoi recommandé, au président de sa ligue, et en faire parvenir une copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue et une autre au bureau provincial. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

b) AU COMITÉ PROVINCIAL DES RÈGLEMENTS :

Un refus de libération de la part de la ligue peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, au comité provincial des règlements; il doit faire une demande écrite, par envoi recommandé, au comité et en faire parvenir une copie au gérant-général ou commissaire de sa ligue. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

34.2 - AU MINEUR

a) LIBÉRATION DE SON ASSOCIATION :

Un refus de libération de la part de l'association peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, à la région. Il doit faire une demande écrite, par envoi recommandé ou par courriel, au vice-président régional responsable des libérations. Pour une libération d'association, il N'Y A PAS d'appel possible au palier provincial. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

b) LIBÉRATION DE L'ORGANISATION AA OU DE LA RÉGION :

Un refus de libération de la part de la région peut faire l'objet d'un appel, par le demandeur, au comité provincial des règlements. Il doit en faire la demande écrite, par envoi recommandé ou par courriel, au comité provincial des règlements. Voir la section sur les conditions générales d'appel, articles 60.2.

35 - DU NOMBRE DE LIBÉRATIONS EN UNE SAISON

Un joueur ne peut effectuer qu'une seule demande de libération au cours d'une saison, à moins de circonstance exceptionnelle (dissolution d'équipe, déménagement).

SECTION F – DES CHAMPIONNATS PROVINCIAUX ET DES JEUX DU QUÉBEC

36 - DES OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

ENREGISTREMENT PRÉLIMINAIRE

a) AU MINEUR AA :

Une équipe d'étoiles doit enregistrer un maximum de 20 joueurs et 4 entraîneurs sur le formulaire d'enregistrement préliminaire et le retourner au bureau provincial 2 semaines avant la tenue du championnat pour la vérification et la validation des joueurs et entraîneurs. Aucun autre joueur ou entraîneur ne peut être inscrit sur la liste officielle remise sur le site du championnat.

b) AU MINEUR A et B :

Le gagnant des finales régionales doit être connu le dimanche précédant la tenue du championnat.

c) AU JUNIOR ET AU SENIOR :

Le championnat Junior ou Senior se tient sur une base volontaire, avec la participation d'équipe originale ou de sélection. Les paramètres de participation sont connus annuellement, à partir des critères établis par les intervenants concernés.

37 - DES SUSPENSIONS

37.1 - JOUEUR INÉLIGIBLE

Tout joueur inéligible qui participe à une partie des championnats entraîne une perte de partie à son équipe et une suspension pour la prochaine partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive (ou celui occupant cette fonction lors de la partie).

37.2 - SUSPENSIONS ANTÉRIEURES

a) Toute membre sous le coup d'une suspension ne peut participer aux activités d'un championnat provincial tant et aussi longtemps que la suspension n'est pas servie (complétée).

b) Équipe originale :

Lorsqu'un championnat est constitué d'équipes originales, un membre sous le coup d'une suspension doit purger ses parties de suspension dans le cadre de cet événement.

c) Équipe d'étoiles :

Lorsqu'un championnat est constitué d'équipes d'étoiles, un membre sous le coup d'une suspension de 4 parties ou plus ne peut y prendre part, ni purger ses parties de suspension dans le cadre du championnat.

37.3 - ÉQUIPE DIRIGÉE PAR UN MEMBRE SUSPENDU

Toute équipe dirigée par un membre suspendu (entraîneur-chef, entraîneur, joueur, membre du bureau de direction d'une équipe ou d'une ligue) entraîne une perte de partie à son équipe.

37.4 - SUSPENSION PENDANT LE CHAMPIONNAT ET COMPÉTITIONS PROVINCIALES

Tout joueur, entraîneur, entraîneur-chef d'une équipe, qui est expulsé d'une partie par l'arbitre est suspendu automatiquement. Sa suspension prend effet à la prochaine partie programmée et jouée. La personne suspendue ne peut être remplacée et l'équipe est privée d'un joueur ou d'un responsable de l'équipe (entraîneur-chef ou entraîneur) pour la durée de la suspension. Aucune amende n'est acceptée.

38 - DE LA CONDUITE

38.1 - RETRAIT OU REFUS

Tout entraîneur-chef, entraîneur ou responsable d'une région qui retire son équipe ou refuse de jouer la partie, quelle qu'en soit la raison, perd la partie par forfait et entraîne une suspension pour la prochaine partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive (ou celui occupant cette fonction lors de la partie).

38.2 - PRÉSENTATIONS PROTOCOLAIRES

Toute équipe doit se conformer aux présentations protocolaires des championnats sur le terrain et suivre les instructions reçues des responsables de la compétition. Les équipes ne respectant pas ces directives sont passibles de suspension et/ou d'amende.

38.3 - DISCUSSION AVEC LES ARBITRES

Les joueurs, entraîneurs ou responsables d'équipes ne doivent en aucun temps, durant la partie ou après, venir discuter avec les arbitres de toute décision de jugement. Les gens qui ne se conforment pas à ce règlement sont passibles d'expulsion. Aux championnats de classe A et B, l'article 103.21 s'applique intégralement.

38.4 - ABSENCE AUX CHAMPIONNATS PROVINCIAUX

Toute région qui retire son équipe moins de 30 jours avant le début d'un championnat provincial doit défrayer à Baseball Québec le montant prévu pour chaque joueur / équipe, selon les politiques administratives de Baseball Québec. Cette somme couvre le coût d'inscription de l'équipe de remplacement. Le conseil d'administration provincial se réserve le droit, après enquête, d'imposer d'autres sanctions.

39 - DES ÉQUIPEMENTS

39.1 - PRÉSENCE AUX PARTIES

Pour toutes les divisions, les équipes doivent être présentes au terrain une heure avant la partie.

39.2 - BALLE

Aucun protêt n'est accepté sur la sorte ou la marque de balle utilisée lors des championnats.

39.3 - ABRIS DES JOUEURS

Équipe-receveuse : abri du côté du troisième but. Équipe-visiteuse : abri du côté du premier but.

39.4 - PRATIQUE SUR LE TERRAIN

Chaque partie débute à l'heure indiquée sur le calendrier. Chaque équipe a droit à 10 minutes de pratique.

Équipe-receveuse : 10 minutes, Équipe-visiteuse : 10 minutes, Entretien du terrain : 5 minutes, Réunion avec les arbitres : 5 minutes avant la partie.

Note : Cette façon d'agir peut être changée si le temps ou les conditions météorologiques perturbent l'horaire des parties. Pour toute utilisation de terrain précédant une partie prévue, une permission doit être obtenue du responsable du championnat.

40 - DE LA PARTIE

40.1 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

- a) En cas de pluie ou des conditions météorologiques, la partie est suspendue par le superviseur de la compétition. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le superviseur de la compétition.
- b) Toutes les parties sont à finir.

40.2 - RECEVEUR ET VISITEUR

- a) Tournoi à la ronde :
La position des équipes pour toute la ronde préliminaire est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier, en fonction du classement à ce championnat la saison précédente. En demi-finale, les équipes plus hautes au classement, selon le bris d'égalité, sont « receveur ». Pour les parties impliquant une médaille, il y a un tirage au sort.
- b) Fausse double élimination :
La position des équipes pour leur première partie est déterminée à l'avance lors de la confection du calendrier, en fonction du classement à ce championnat la saison précédente. Ensuite, lors d'une partie gagnant vs perdant, l'équipe gagnante est « receveur ». Autrement, il y a un tirage au sort.

40.3 – ORDRE DES FRAPPEURS

Les responsables des 2 équipes doivent remettre au marqueur officiel de la partie, la feuille d'ordre des frappeurs dûment remplie : (numéro d'uniforme, nom et prénom complets et la position des joueurs débutants, ainsi que tous les substituts de cette partie) 30 minutes avant l'heure prévue de chacune des parties.

Note : Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même numéro sur leur uniforme, le responsable de l'équipe doit inscrire à la suite du nom, sur l'ordre des frappeurs, le nom de l'équipe originale dudit joueur.

40.4 - PROTÊT

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. Tout protêt doit être accompagné d'un montant de 100 \$ comptant. La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après la décision rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui est remis.

40.6 - PARTIES

- a) Durée des parties (classe A) :
Divisions 9U, 11U et 13U :
Toute manche qui débute 90 minutes (1h 30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.
Divisions 15U/16UF et 18U/21UF :
Toute manche qui débute 105 minutes (1h 45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.
- b) Durée des parties (classe B) :
Divisions 11U et 13U :
Toute manche qui débute **75 minutes (1h 15)** après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.
Divisions 15U/16UF et 18U/21UF :
Toute manche qui débute **90 minutes (1h 30)** après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche.

Note : La durée des parties débute lors du « Play Ball » et se termine dès la fin de la manche offensive de l'équipe locale, que ce soit au 3^e retrait ou lorsque la limite de points par manche est atteinte.

c) **Partie réglementaire (classe A et B) :**

Une partie devient réglementaire lorsqu'elle atteint, à la première échéance, soit les conditions décrites aux articles relatifs à la durée des parties (nombre de manche) de division 9U à 18U/21UF, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée. S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes. Le marqueur officialise l'heure du début de partie. Tout arrêt de la partie de plus de 10 minutes n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie. À partir des demi-finales, les parties sont à finir, sans limite de temps.

d) **Différence de pointage :**

i) Division 9U à 13U :

La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 3^e manche ou 2 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4^e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

ii) Division 15U/16UF à Senior :

La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 4^e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5^e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

Une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des points par manche, ne peut remporter la victoire.

40.7 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

Si une partie est égale suite aux nombres de manches réglementaires ou suite au temps alloué, la procédure suivante est utilisée au début de la première manche supplémentaire :

a) Chaque équipe débute la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquentes nécessaire) avec un coureur aux 1^{er} et 2^e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1^{er} et 2^e but).

b) L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquentes est déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton).

Exemple : Le 6^e frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débute alors avec le 7^e frappeur au bâton, le 5^e frappeur au 2^e but et le 6^e frappeur au 1^{er} but.

c) Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débiter la manche, toutes les autres règles officielles de jeu demeurent en vigueur tout au long des manches supplémentaires jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.

La procédure pour les manches supplémentaires s'applique pour toutes les parties du championnat à l'exception des parties de demi-finales et finales où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.

41 - DE L'ORGANISATION

41.1 - PRÉPARATION DU CALENDRIER

Le calendrier des parties des championnats est préparé par Baseball Québec. Ce calendrier peut être changé en cas de pluie ou autres circonstances pouvant apporter du retard aux championnats. Dans un tournoi à la ronde, les sections sont en fonction du classement à ce championnat la saison précédente.

41.2 - LE RESPONSABLE

Le superviseur de Baseball Québec agit comme délégué officiel de Baseball Québec et est la seule personne autorisée à transiger et discuter avec les responsables des différentes équipes sur tout changement dans le déroulement de la compétition et à rendre toute décision disciplinaire qu'il juge opportune.

41.3 - FORMATION DU COMITÉ DE PROTÊT

Un minimum de 3 des personnes suivantes doivent siéger pour discuter d'un protêt :

- le superviseur du championnat;
- un responsable des ligues participantes au majeur;
- un membre délégué du comité organisateur;
- un membre délégué de la région hôte;
- le superviseur d'arbitres du championnat;
- un employé ou officier de Baseball Québec;
- le responsable de l'enregistrement de la compétition.

41.4 - MARQUEURS ACCRÉDITÉS

Lors des championnats, le comité organisateur doit s'assurer que des marqueurs accrédités soient en devoir pour chacune des parties.

41.5 - ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS

- a) Lors des championnats provinciaux, tous les participants peuvent être soumis à une vérification d'éligibilité. Chaque équipe doit fournir, sur demande du responsable du championnat, une preuve d'âge pour chacun des joueurs qui participe directement à une partie. À défaut de présenter les pièces demandées, le fautif est automatiquement suspendu pour la durée du championnat.
- b) Un joueur qui désire participer à un championnat provincial donnant accès à un championnat canadien doit se conformer à la règle d'éligibilité de Baseball Canada.

41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION

a) Championnat AA :

Une heure avant la première partie programmée d'un championnat, chaque équipe doit identifier sur la liste officielle les joueurs prenant part au championnat à partir des noms approuvés sur le formulaire d'enregistrement préliminaire. Le maximum est de 15 joueurs et 4 entraîneurs. Les joueurs sélectionnés doivent apparaître dans un cahier d'enregistrement de la division du championnat.

b) Championnat A et B :

Seule une équipe originale peut participer à ce championnat. Cependant, il lui est permis d'aligner des joueurs évoluant à titre de réserviste.

À partir des membres de la saison précédente, les 2 plus petites régions en nombre de joueurs par division peuvent aligner une équipe d'étoiles à **ces championnats**.

Note 1 : Une équipe d'étoiles est permise à la classe B strictement lorsqu'une équipe d'étoiles est aussi formée à cette division lors du championnat de classe A.

Note 2 : Un joueur évoluant pour une équipe d'étoile de classe A ne peut représenter sa région avec une équipe de classe B de la même division.

41.7 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ

- a) Une région doit voir au respect des articles 8.3 et 8.6. À défaut de quoi, cette région et les joueurs qui la composent ne peuvent prendre part à un championnat provincial/Jeux du Québec dans la division fautive. De plus, toutes les équipes de classe A et B de la région ne peuvent prendre part à un championnat provincial dans la division fautive.
- b) Une association doit voir au respect des articles 8.4 et 8.6. À défaut de quoi, cette association et les joueurs qui la composent ne peuvent prendre part à un championnat provincial dans la division fautive.

41.8 - BRIS D'ÉGALITÉ

Étape A :

Dans un cas d'égalité entre les équipes d'une même section, le rang de l'équipe dans la section est décidé selon les priorités suivantes :

1- L'équipe avec la meilleure fiche victoires - défaites dans la (les) partie(s) entre ou parmi les équipes à égalité est placée plus haut dans le rang.

* À l'étape B et C, on doit tenir compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

2- Si l'égalité persiste, la position des équipes est dictée par la proportion du nombre de points accordés par rapport aux manches défensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

* À l'étape B et C, on doit tenir compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

3- Si l'égalité persiste, la position des équipes est dictée par la proportion du nombre de points marqués par rapport aux manches offensives pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

* À l'étape B et C, on doit tenir compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire.

Note 1 : Lors du calcul du nombre de manches offensives et défensives qui sont crédités à chaque équipe selon les priorités (2) et (3), les manches sont calculées selon une base fractionnaire.

4) Si l'égalité persiste, la position des équipes est dictée selon l'équipe qui a cumulé le plus grand nombre de manches avec l'avance au pointage :

Un point est accordé à la fin de chaque manche complète à l'équipe qui a les devants dans la partie, et ce, pour les parties entre ou parmi les équipes originales qui sont à égalité.

* À l'étape B et C, on doit tenir compte de toutes les parties disputées dans la ronde préliminaire

Note 2 : Lors d'une égalité multiple résolue en partie seulement, le restant des égalités est résolu en continuant avec les priorités jusqu'à ce que les 4 priorités soient épuisées. À ce moment seulement les autres équipes retournent à la priorité No. 1 et repassent à travers l'ordre.

Note 3 : Lors d'un "mercy rule" l'équipe gagnante a le crédit de 6 ou 7 manches (selon la division) défensives alors que l'équipe perdante a le crédit pour le nombre de manches jouées.

Note 4 : Aux fins de la formule de bris d'égalité lors des manches supplémentaires, seulement les points marqués/alloués dans les manches régulières sont comptabilisés dans le ratio de points. N'utilisez pas les statistiques comptabilisées dans les manches supplémentaires aux fins du bris d'égalité.

Note 5 : Si une ou plusieurs parties ne sont pas disputées dans une section et résultent d'un forfait, ces parties ne sont pas tenues en compte aux fins du « Meilleur deuxième ».

Étape B : (Meilleur deuxième)

Suite à l'étape A, le classement a déterminé les positions de chaque équipe dans leur section respective. Les trois équipes ayant terminé au deuxième rang dans leur section respective passent par le même bris d'égalité (étape A) afin de déterminer le « Meilleur deuxième ».

Étape C :

Les positions 1 à 3 sont également définies selon le bris d'égalité prévu à l'étape A.

Exemples :

Québec (QC), Rive-Sud (RS) et Côte-Nord (CN) sont tous à égalité après le tournoi à la ronde.

- *Priorité 1:
QC défait RS par 6 - 3, CN défait QC par 6 - 4, RS défait CN par 10 - 8
Aucune solution à l'égalité, passez à la priorité #2.*
- *Priorité 2:
QC : 9 points accordés en 14 manches $(9/14) = .643$
RS : 14 points accordés en 14 manches $(14/14) = 1.000$
CN : 14 points accordés en 14 manches $(14/14) = 1.000$
QC est établi au 1er rang, mais RS et CN restent à égalité et doivent aller à la prochaine priorité.*
- *Priorité #3:
RS : 13 points marqués en 14 manches $(13/14) = .929$
CN : 14 points marqués en 14 manches $(14/14) = 1.000$
Côte-Nord se retrouve au 2e rang*

Exemples de scénarios de manches fractionnées:

#1 : Si l'équipe locale gagne la partie à la fin de la 7e manche en comptant 1 point sans aucun retrait, le résultat de la manche est :

*Équipe visiteuse : 7 manches offensives et 6 manches défensives
Équipe locale : 6 manches offensives et 7 manches défensives*

#2 : Si l'équipe locale remporte la partie à la fin de la 7e manche en marquant 1 point avec 1 retrait, le résultat de la manche est:

*Équipe visiteuse : 7 manches offensives et 6 1/3 manches défensives
Équipe locale : 6 1/3 manches offensives et 7 manches défensives*

#3 : La même application de la règle est employée dans une situation où la partie se termine avec une différence de points (mercy rule). Si l'équipe locale gagne la partie par une différence de points après 2 retraits à la fin de la 5e manche, le résultat de la manche est :

*Équipe visiteuse : 5 manches offensives et 4 2/3 manches offensives
Équipe locale : 4 2/3 manches offensives, 7 manches défensives.*

SECTION G – DES TOURNOIS

42 - DE LA DEMANDE DE TOURNOI

42.1 - JURIDICTION

Toute association qui désire présenter un tournoi sur le territoire de Baseball Québec doit en faire la demande à Baseball Québec avant le 1^{er} Mars. Pour un tournoi régional, chaque région peut établir ses règles de procédure pourvu qu'elles ne viennent pas en contradiction avec les articles du présent règlement.

42.2 - OCTROI DU TOURNOI

Une réponse à toute demande de tournoi doit être faite avant le 15 Mars.

42.3 - FRAIS

Baseball Québec a pleine autorité pour imposer des frais de sanction pour tout tournoi. Ces montants sont votés annuellement par le conseil d'administration de Baseball Québec.

42.4 - PERMISSION RÉGIONALE

Toute association doit obtenir le consentement du conseil d'administration de la région pour faire une demande de sanction de tournoi provincial. Tout refus de la région empêche la sanction du tournoi.

42.5 - DATE DES TOURNOIS

La période des tournois débute le 15 Juin et se termine au 15 Août. Pour des raisons majeures (conditions météorologiques), un tournoi peut dépasser la date permise, et a 2 jours pour réaliser la fin de ses activités.

42.6 - DURÉE DES TOURNOIS

Un tournoi doit se tenir sur une période maximale de 7 jours consécutifs. Chaque division et chaque classe sont considérées comme un tournoi.

43 - DES OBLIGATIONS DU TOURNOI

43.1 - ARBITRES ET MARQUEURS

Les parties d'un tournoi sanctionné doivent être officées par des officiels accrédités de Baseball Québec.

43.2 - NEUTRALITÉ DES ORGANISATEURS

Tout membre du comité organisateur d'un tournoi ne peut agir à titre d'entraîneur ou d'arbitre lors de son tournoi.

43.3 - DROITS FONDAMENTAUX

Aucun règlement de tournoi ou de terrain ne peut priver une équipe d'un droit fondamental qui lui est reconnu par la réglementation générale de Baseball Québec. (*EXEMPLE : droit de protêt*).

43.4 - RISTOURNES

Le montant des ristournes doit être retourné au bureau provincial de Baseball Québec dans les 10 jours qui suivent la fin d'un tournoi. Après cette échéance, une amende peut être imposée.

43.6 - MAXIMUM DE PARTIES PAR JOUR

La direction du tournoi ne peut programmer une équipe pour plus de 2 parties par jour, avec un minimum d'une (1) heure de repos entre la fin de la 1^{ère} partie et le début de la 2^e partie.

Note : Si une 3^e partie doit se jouer, cette partie demeure à la discrétion de la direction du tournoi.

43.7 - LIMITE D'HEURE

- a) Aucune partie ne peut débuter avant ou après ces heures :
13U et inférieur : 8h 30 et 21h 30 - 15U/16UF et supérieur : 8h 30 et 22h 00
- b) Lors de la confection de l'horaire, un minimum de temps doit être alloué pour la tenue de chaque partie :
9U, 11U et 13U : 2h - 15U/16UF et supérieur : 2h 30
- c) Pour toutes parties débutant à 21h ou plus tard, un délai de 10 heures de repos doit être accordé entre la fin de la partie des équipes impliquées et leur prochaine partie.

43.8 - BOURSES

- a) Bourses au mineur : Aucune bourse n'est autorisée.
- b) Bourses au majeur : Toute forme de bourse est permise. Toutefois, l'excédent du coût maximum chargé aux équipes participantes selon la grille tarifaire de Baseball Québec doit se retrouver intégralement parmi les bourses. Lorsqu'une bourse est attribuée, le tirage au sort des équipes doit se faire en présence d'un officier de Baseball Québec.

43.10 - AMENDES

Tout tournoi qui manque à un ou l'autre des règlements de tournoi peut être passible d'une amende.

43.11 - RÈGLES DE JEU

Aucune modification des règles de jeu reconnues par Baseball Québec ne peut être acceptée.

43.12 - DÉLAI DE CORRESPONDANCE

Toute réponse concernant l'acceptation ou le refus d'une équipe à participer à un tournoi doit se faire par écrit au plus tard 10 jours suivant la réception de l'inscription. De plus, le calendrier original doit être expédié aux équipes participantes 15 jours avant le début du tournoi, avec copie conforme au bureau provincial.

43.13 - NOMBRE D'ÉQUIPES PARTICIPANTES

La direction d'un tournoi ne peut accepter des inscriptions d'équipes excédentaires au nombre d'équipes préalablement inscrites dans le formulaire de demande de tournoi sans obtenir une permission de Baseball Québec.

43.14 - PARTIES – CLASSE AA, A, B, GRAND CHELEM

a) Durée des parties (classe AA – A) :

Divisions 9U, 11U et 13U :

Toute manche qui débute 90 minutes (1h 30) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte (sauf au 9U classe B / Grand Chelem où l'article 105.4.2 s'applique). La partie est terminée après cette manche.

Divisions 15U/16UF et 18U/21UF :

Toute manche qui débute 105 minutes (1h 45) après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche. Au 18U/21UF classe AA, il n'y a pas de limite de temps.

b) **Durée des parties (classe B – Grand Chelem) :**

Divisions 9U, 11U et 13U :

Toute manche qui débute **75 minutes (1h 15)** après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte (sauf au 9U classe B / Grand Chelem où l'article 105.4.2 s'applique). La partie est terminée après cette manche.

Divisions 15U/16UF et 18U/21UF :

Toute manche qui débute **90 minutes (1h 30)** après le début d'une partie est déclarée « dernière manche », et cette manche est ouverte. La partie est terminée après cette manche. Au 18U/21UF classe AA, il n'y a pas de limite de temps.

Note : La durée des parties débute lors du « Play Ball » et se termine dès la fin de la manche offensive de l'équipe locale, que ce soit au 3^e retrait ou lorsque la limite de points par manche est atteinte.

c) Partie réglementaire :

Une partie devient réglementaire lorsqu'elle atteint, à la première échéance, soit les conditions décrites aux articles relatifs à la durée des parties (nombre de manche) de division 9U à 18U/21UF, ou soit lorsqu'une dernière manche est annoncée. S'il y a égalité au terme du temps alloué, la partie doit se poursuivre et toutes les manches subséquentes sont ouvertes. Le marqueur officialise l'heure du début de partie. Tout arrêt de la partie de plus de 10 minutes n'est pas comptabilisé dans la durée de la partie.

À partir des demi-finales, les parties sont à finir, sans limite de temps.

d) Différence de pointage :

i) Division 9U à 13U :

La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 3^e manche ou 2 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4^e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

ii) Division 15U/16UF à Senior :

La règle de « différence de pointage » de quinze (15) points s'applique après la 4^e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5^e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

Une partie se termine immédiatement à partir du moment où une équipe, en raison de la limitation des points par manche, ne peut remporter la victoire.

43.15 - MANCHES SUPPLÉMENTAIRES

Note : Non applicable au 9U classe B / Grand Chelem

Si une partie est égale suite aux nombres de manches réglementaires ou suite au temps alloué, la procédure suivante est utilisée au début de la première manche supplémentaire :

a) Chaque équipe débute la manche supplémentaire (et toute autre manche subséquente nécessaire) avec un coureur aux 1^{er} et 2^e but et aucun retrait (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au 1^{er} et 2^e but).

b) L'ordre des frappeurs pour la première manche supplémentaire ou toute autre manche subséquente est déterminé selon la fin de la manche précédente (voir l'exemple qui suit pour confirmer qui est au bâton).

Exemple : Le 6^e frappeur a obtenu la dernière présence au bâton à la fin de la dernière manche réglementaire. La manche supplémentaire débute alors avec le 7^e frappeur au bâton, le 5^e frappeur au 2^e but et le 6^e frappeur au 1^{er} but.

- c) Avec l'exception des coureurs sur les buts pour débiter la manche, toutes les autres règles officielles de jeu demeurent en vigueur tout au long des manches supplémentaires jusqu'au moment où un gagnant est déclaré.

La procédure pour les manches supplémentaires s'applique pour toutes les parties du tournoi à l'exception des parties de demi-finales et finales où la procédure traditionnelle demeure en vigueur.

44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES

44.1 - OBLIGATION GÉNÉRALE

Toute équipe de Baseball Québec peut prendre part à un tournoi s'il est sanctionné par Baseball Québec. Si une équipe prend part à un tournoi à l'extérieur du Québec, elle doit en informer Baseball Québec.

44.2 - CONDITION DE PARTICIPATION

- a) Seule une équipe originale peut participer à un tournoi. Cependant, il est permis d'aligner des réservistes.
b) Les régions qui n'ont pas d'équipes de classe AA dans une division donnée peuvent aligner une équipe d'étoiles dans cette division afin de prendre part à un tournoi mineur de classe AA.

44.3 - HEURE D'ARRIVÉE

Chaque équipe doit se présenter au terrain au moins une heure avant la partie, quelles que soient les conditions météorologiques.

44.4 - PROTÊT

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction, avant que le jeu ne reprenne. Tout protêt doit être accompagné d'un montant de 100 \$ comptant. La partie est suspendue et le comité de protêt se réunit immédiatement pour étudier le protêt. La réponse est définitive et sans appel. La partie se continue immédiatement après la décision rendue. Si l'équipe a gain de cause, le montant du protêt lui est remis.

44.5 - ENREGISTREMENT

Chaque équipe doit remettre à la direction du tournoi (bureau du responsable de l'enregistrement) les documents requis au moins une heure avant sa première partie.

44.6 - DOCUMENTS REQUIS

Chaque équipe doit présenter ses documents dûment remplis et approuvés. Documents requis :

- a) cahier d'enregistrement de l'équipe;
b) tout document prouvant l'éligibilité de vos lanceurs;
c) l'équipe qui utilise un réserviste doit fournir une copie du cahier d'enregistrement d'où provient le joueur.

Note : Il est de la responsabilité de chaque équipe de faire approuver, et ce, de façon individuelle, chaque joueur du cahier d'enregistrement si cette équipe se présente à un tournoi avant le 9 Juillet, date limite pour approuver ces documents.

44.7 - CALENDRIER DU TOURNOI

Chaque équipe doit suivre en tout temps les calendriers préparés par la direction du tournoi. Ce calendrier peut être changé en cas de pluie ou autres circonstances pouvant apporter du retard au tournoi.

45 - DES OBLIGATIONS DE LA LIGUE

45.1 - RÉFECTION DU CALENDRIER

La ligue qui autorise une équipe à participer à un tournoi sanctionné s'engage à modifier le calendrier des parties régulières ou des éliminatoires.

45.2 - COMMUNICATION DE CAS DISCIPLINAIRE

Toute équipe doit, sur demande, faire connaître au comité organisateur de tournoi la ou les suspensions imposées à l'un ou l'autre des participants.

46 - DU COMITÉ DE DISCIPLINE ET DE PROTÊT

Chaque tournoi dûment accrédité doit avoir en tout temps un comité de discipline et de protêt pour étudier immédiatement toutes les situations qui se présentent.

48 - PROCÉDURES POUR LES ÉQUIPES PARTICIPANT À UN TOURNOI

48.1 - INSCRIPTION

Chaque équipe doit s'inscrire avant la date prévue par le comité organisateur.

48.2 - RECEVEUR ET VISITEUR

- a) **Tournoi à la ronde** : On détermine l'équipe-receveuse (abri du côté du 3^e but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1^{er} but) par un tirage au sort 30 minutes avant l'heure prévue des parties. En demi-finale, les équipes plus hautes au classement, selon le bris d'égalité, sont « receveur ». Pour les parties impliquant une médaille, il y a tirage au sort.

- b) Fausse double élimination : On détermine l'équipe-receveuse (abri du côté du 3^e but) et l'équipe-visiteuse (abri du côté du 1^{er} but) par tirage au sort 30 minutes avant l'heure prévue des parties. Ensuite, lors d'une partie gagnante vs perdant, l'équipe gagnante est « receveur ». Autrement, il y a un tirage au sort.

48.3 - ÉCHAUFFEMENT

Un échauffement de 5 minutes minimum est accordé à chaque équipe avant chaque partie (champ intérieur seulement), à un endroit déterminé par le tournoi.

48.4 – ORDRE DES FRAPPEURS

L'ordre des frappeurs de chaque équipe doit être disponible en 3 copies, 30 minutes avant la partie.

48.5 - MINIMUM DE PARTIES

Toutes les équipes sont assurées de jouer un minimum de 2 parties.

48.6 - SURCLASSEMENT DES ÉQUIPES

Le surclassement des équipes est permis. L'équipe doit s'enregistrer dans un tournoi de sa division d'âge.

Exemple : Une équipe 13U classe B peut se surclasser dans un tournoi 13U classe A, mais ne peut être surclassée dans un tournoi de division 15U/16UF.

48.7 - PLUIE ET CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

- a) Lorsqu'une partie n'est pas réglementaire, la partie est suspendue par le responsable du tournoi. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le responsable du tournoi.
- b) Pour une partie réglementaire, le responsable du tournoi doit rendre une décision quant à l'issue de la partie après un arrêt de 30 minutes. Si la partie ne peut reprendre dans l'heure suivant l'arrêt de cette partie (heure déterminée par le responsable du tournoi), la partie est considérée comme terminée. L'équipe en avance au dernier moment où les équipes se sont présentées le même nombre de manches en offensive est déclarée gagnante, sauf si l'équipe qui reçoit **égalise ou** prend l'avance lors de son dernier coup de bâton (que sa demi-manche soit terminée ou non).

Exemple : Partie 13U classe A, pointage de 4-3 pour les visiteurs après 4 manches de jeu. La partie est donc réglementaire. La 5^e manche n'a pas été annoncée comme manche ouverte.

Situation 1 : En début de 5^e manche, les visiteurs sont retirés dans l'ordre. En fin de 5^e manche, les locaux remplissent les buts, puis la pluie rend le terrain impraticable avant la fin de la manche. Après le délai, la partie est déclarée terminée. Le pointage final est de 4-3 pour les visiteurs.

Situation 2 : En début de 5^e manche, les visiteurs sont retirés dans l'ordre. En fin de 5^e manche, les locaux égalisent le pointage, puis la pluie rend le terrain impraticable avant la fin de la manche. Après le délai, la partie est déclarée terminée. La partie est une partie suspendue. Elle doit se poursuivre au moment déterminé par le responsable du tournoi.

Situation 3 : En début de 5^e manche, les visiteurs sont retirés dans l'ordre. En fin de 5^e manche, les locaux marquent 2 points, puis la pluie rend le terrain impraticable avant la fin de la manche. Après le délai, la partie est déclarée terminée. Le pointage final est de 5-4 pour les locaux.

48.8 - DU NOMBRE DE TOURNOIS

Les équipes AA-A peuvent s'inscrire à un maximum de 3 tournois sanctionnés par Baseball Québec. Les équipes B/Grand Chelem peuvent s'inscrire à un maximum de 2 tournois sanctionnés par Baseball Québec.

48.9 - CONTESTATION D'ÉLIGIBILITÉ

Sur dépôt d'un protêt, le comité organisateur a la responsabilité de vérifier l'éligibilité d'un joueur.

48.10 - POLITIQUE D'ANNULATION

- a) Si une équipe se retire d'un tournoi à **28 jours** ou moins de la date de début de celui-ci, aucun remboursement ne lui est accordé;
- b) Si une équipe se retire d'un tournoi à plus de **28 jours** de la date de début de celui-ci, elle n'est pas remboursée à moins que le tournoi puisse la remplacer. Dans un tel cas, un remboursement des frais d'inscription est fait, moins des frais d'administration de **25%**;
- c) Si un tournoi est annulé ou remis à une date ultérieure en raison des conditions météorologiques (avant même qu'une équipe ait disputé une partie) et que l'équipe ne peut plus y participer, un remboursement des frais d'inscription est fait, moins des frais d'administration de 15%;
- d) Si un tournoi est annulé ou remis à une date ultérieure en raison des conditions météorologiques et que l'équipe ne peut plus y participer, un remboursement des frais d'inscription est fait au prorata du nombre de parties disputées versus le nombre de parties initialement garanties, selon la formule du tournoi.

48.11 - SANCTION POUR NON-CONFORMITÉ

- a) Une région doit voir au respect des articles 8.3 et 8.6. À défaut de quoi, cette région et les joueurs qui la composent ne peuvent prendre part à un tournoi provincial dans la division fautive.
- b) Une association doit voir au respect des articles 8.4 et 8.6. À défaut de quoi, cette association et les joueurs qui la composent ne peuvent prendre part à un tournoi provincial dans la division fautive.

SECTION H – DE LA DISCIPLINE

49 - DE LA PRODUCTION D'UN FAUX PAR UN MEMBRE

Tout membre reconnu coupable de participation à la fabrication ou à la production d'un faux est immédiatement suspendu indéfiniment de toute activité de Baseball Québec. Le cas est transmis à l'instance appropriée.

50 - DE LA CONDUITE

- a) Tout membre individuel ou membre collectif qui tente de ridiculiser une partie est suspendu indéfiniment et son cas est transmis à l'instance appropriée. Ceci se définit par une tentative d'allonger ou de raccourcir volontairement la durée de la partie ou de manipuler le pointage de la partie par n'importe quel moyen se traduisant par des joueurs ne jouant pas pour gagner. Cela inclut les frappeurs ou coureurs qui tentent délibérément de se faire retirer, des lanceurs qui manquent délibérément la zone de prises ou de joueurs défensifs tentant délibérément de faire des erreurs.
- b) Tout membre individuel ou membre collectif qui pose des gestes disgracieux envers un autre membre individuel ou collectif, ou qui tient des propos diffamatoires envers un autre membre individuel ou collectif par quelque moyen que ce soit, notamment en utilisant les réseaux sociaux est suspendu indéfiniment et son cas est transmis à l'instance appropriée. Si ceci implique directement le conseil d'administration de Baseball Québec ou ses comités provinciaux, le conseil d'administration d'une région ou un membre de ce conseil d'administration, l'instance appropriée est automatiquement le comité provincial des règlements.

51 - SUSPENSION, EXPULSION ET AUTRES SANCTIONS

Le conseil d'administration provincial ou régional peut suspendre, expulser ou autrement sanctionner tout membre de la corporation qui ne se conforme pas à ses règlements ou dont la conduite est jugée préjudiciable à la corporation. Constitue notamment une conduite préjudiciable le fait :

- d'avoir été accusé ou trouvé coupable d'une infraction à caractère sexuel en vertu des lois en vigueur;
- d'avoir été accusé ou trouvé coupable de harcèlement ou harcèlement sexuel en vertu des lois en vigueur;
- de critiquer de façon intempestive et répétée la corporation;
- de porter des accusations fausses et mensongères à l'endroit de la corporation.

Cependant, avant de se prononcer sur la suspension ou l'expulsion d'un membre, le conseil doit, par lettre transmise par courrier recommandé, informer succinctement le membre concerné des reproches qui lui sont adressés, l'informer de la date, du lieu et de l'heure de l'audition de son cas et lui indiquer qu'il a le droit de se faire entendre.

52 - DROIT OU REFUS D'ADMISSION D'UN MEMBRE

Le conseil d'administration provincial ou régional se réserve le droit de refuser la demande d'admission de tout individu souhaitant devenir membre de la corporation qui refuse de se soumettre, ou qui ne satisfait pas les critères fixés par la politique de vérification des antécédents judiciaires.

53 - DU RETRAIT OU REFUS DE JOUER

Tout membre individuel ou membre collectif qui retire son équipe ou refuse de jouer une partie, quelle qu'en soit la raison, perd la partie par forfait et les personnes impliquées sont suspendues à partir de l'infraction. Le préfet de discipline (ligue mineure AA ou majeure) ou le comité régional de discipline (ligue mineure régionale A-B) est responsable de l'enquête qui doit être faite pour chaque offense à cet article. Cette enquête doit être terminée dans les 10 jours ouvrables qui suivent la date de l'infraction.

54 - DU REFUS POUR LES ÉQUIPES DU QUÉBEC

Les dirigeants de toute équipe ou ligue qui refusent d'envoyer des joueurs sélectionnés pour la formation des équipes du Québec sont passibles d'une suspension pour une période n'excédant pas un an. Leur cas est soumis au comité provincial des règlements.

55 - DES CAS GÉNÉRAUX D'INCONDUITE D'UN MEMBRE

55.1 - SUSPENSION AUTOMATIQUE

Tout membre expulsé de la partie est automatiquement suspendu.

- a) 1^{ère} infraction : le membre est suspendu pour 1 partie.
 - b) 2^e infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
 - c) 3^e infraction : le membre est suspendu pour 5 parties.
 - d) Infraction subséquente : le membre est suspendu indéfiniment et est transmis à l'instance appropriée.
- Dans tous les cas d'expulsion d'un membre, le code «suspension automatique» s'ajoute aux autres codes.

Note : Toute suspension relative au code 55.1 ne peut faire l'objet d'un appel.

55.2 - CONDUITE DANGEREUSE, GESTES OU PROPOS DISGRACIEUX

Tout membre expulsé de la partie pour conduite dangereuse, **pose des gestes ou émet des propos disgracieux** est automatiquement suspendu.

- a) 1^{ère} infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- b) 2^e infraction : le membre est suspendu pour 5 parties.
- c) 3^e infraction : le membre est suspendu indéfiniment et est transmis à l'instance appropriée.
- d) Infraction subséquente : le membre est suspendu pour le reste de la saison et est transmis au comité provincial des règlements.

55.3 - AGRESSEUR OU PROVOCATEUR

Tout membre identifié comme agresseur ou provocateur et impliqué dans une suspension relative aux codes 55.2, 55.4, 55.5 ou 55.6 est automatiquement suspendu.

- a) 1^{ère} infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- b) 2^e infraction : pour une seconde infraction au cours de la saison précédente ou de celle en cours, le membre est suspendu indéfiniment et est transmis au comité provincial des règlements.

55.4 - TOUCHER

Tout membre qui touche un joueur, un entraîneur, un arbitre, un marqueur officiel ou toute personne en autorité est suspendu indéfiniment et son cas est transmis à l'instance appropriée.

- a) 1^{ère} infraction : une suspension minimale de 5 parties est applicable.
- b) 2^e infraction : une suspension minimale de 7 parties est applicable.
- c) 3^e infraction : son cas est transmis au comité provincial des règlements.

55.5 - CONDUITE PRÉJUDICIABLE

Tout membre qui utilise un langage **préjudiciable**, crache sur un autre membre, bouscule, tente de blesser intentionnellement ou est impliqué dans une bataille avec un joueur, un entraîneur, un arbitre, un marqueur officiel ou toute personne en autorité est suspendu.

- a) 1^{ère} infraction : le membre est suspendu indéfiniment et est transmis à l'instance appropriée. Une suspension minimale de 7 parties est applicable.
- b) 2^e infraction : pour une seconde infraction au cours de la saison précédente ou de celle en cours, le membre est suspendu indéfiniment et est transmis au comité provincial des règlements.

55.6 - ASSAUT

Tout membre qui commet un assaut contre un joueur, un entraîneur, un arbitre, le marqueur officiel ou toute personne en autorité, est suspendu indéfiniment et son cas est transmis au comité provincial des règlements.

55.7 - REFUS DE QUITTER LE TERRAIN

Une fois expulsé, un membre qui refuse de quitter immédiatement le terrain est suspendu.

- a) 1^{ère} infraction : le membre est suspendu pour 1 partie.
- b) 2^e infraction : le membre est suspendu pour 3 parties.
- c) 3^e infraction et subséquente : le membre est suspendu pour 5 parties.

55.8 - PARTIES ADDITIONNELLES

Le préfet de discipline peut toujours ajouter des parties additionnelles **ou toutes autres conditions de retour au jeu** à la suspension, s'il le juge opportun.

55.9 - RAPPORT OBLIGATOIRE

- a) Toute expulsion oblige l'arbitre à faire un rapport écrit à la ligue **ou** à la région et à son supérieur immédiat dans les 24 heures qui suivent la fin de la partie.
- b) Le signataire du rapport ou son représentant (au mineur) peut communiquer avec le palier de discipline concerné afin de connaître les sanctions qui ont été appliquées.
- c) Lorsqu'une expulsion survient en vertu des codes de discipline 55.2 à 55.8 dans les divisions Junior ou Senior, le préfet de discipline de la ligue doit communiquer la sanction à l'arbitre concerné ou son représentant.

55.10 - APPLICATION DES SUSPENSIONS

L'application des suspensions découlant d'expulsions durant une partie est de la responsabilité de l'équipe concernée. Un membre suspendu qui prend part à une partie entraîne à son équipe la perte de la partie.

Note : La suspension automatique (55.1) doit obligatoirement être purgée, même en l'absence d'un rapport de partie de l'officiel.

55.11 - EXPULSION ET RETOUR AU JEU

Suite à l'expulsion d'un joueur, la règle du retour au jeu est applicable (Réf : 103.12). Lorsque la règle du retour au jeu est appliquée, le joueur fautif a une (1) partie additionnelle à sa suspension.

55.12 - EXPULSION ET SUSPENSION ADDITIONNELLE

Lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimum de joueurs requis en défense n'est plus atteint, le joueur fautif a une (1) partie additionnelle à sa suspension.

Note : Si un joueur est expulsé alors qu'il est en offensive, mais que son équipe ne retourne pas en défense dans la partie, le joueur concerné n'a pas de suspension additionnelle relativement à cet article.

56 - DES PERSONNES SUSPENDUES

56.1 - ENTRAÎNEUR

Tout entraîneur suspendu qui dirige plus d'une équipe ne peut diriger aucune autre équipe tant et aussi longtemps qu'il n'a pas subi sa suspension dans la division et classe où il a été suspendu. À défaut, l'entraîneur est suspendu pour deux parties additionnelles.

(Suspension à la dernière partie de saison (éliminatoire incluse), la suspension est servie avec l'autre équipe).

56.2 - JOUEUR-ENTRAÎNEUR

Un membre suspendu qui est joueur et entraîneur ne peut évoluer à titre de joueur ou d'entraîneur tant et aussi longtemps qu'il n'a pas subi sa suspension avec l'équipe où il a été suspendu.

Exemple : Un joueur évoluant à la division Junior est aussi entraîneur à la division 9U où il est expulsé. Il ne peut évoluer à titre de joueur Junior tant que sa suspension d'entraîneur 9U n'est pas été entièrement purgée. (Suspension à la dernière partie de saison (éliminatoire incluse), la suspension est servie avec l'autre équipe).

56.3 - JOUEUR

- Tout joueur suspendu ne peut prendre part à une partie à titre de réserviste tant et aussi longtemps qu'il n'a pas complété le temps de sa suspension dans la division et classe où il est inscrit).
- Tout joueur suspendu alors qu'il est réserviste doit purger ses parties de suspension dans la division et classe où il est inscrit. Si la saison de son équipe d'origine est terminée, il peut purger ses parties avec l'équipe où il a été suspendu.
- Tout joueur suspendu évoluant au Senior ne peut prendre part à une partie, peu importe la ligue, tant et aussi longtemps qu'il n'a pas complété le temps de sa suspension dans la ligue où il a été suspendu. Dans le cas spécifique d'une première infraction relative à l'article 55.1 et qu'aucun autre code n'est en lien avec cette expulsion, le joueur peut purger sa suspension d'une (1) partie dans l'une ou l'autre des ligues où il évolue. Si la saison de son équipe où il a été suspendu est terminée, il peut purger ses parties avec une équipe d'une autre ligue où il est inscrit.

56.4 - CHANGEMENT DE DIVISION OU CLASSE

Tout joueur n'ayant pas complété sa suspension avant la fin de la saison ou changeant de division et classe la saison suivante doit compléter sa suspension dans sa nouvelle division et classe.

56.5 - HORS DU TERRAIN SUITE À UNE EXPULSION

- Un joueur ou un entraîneur ne peut, durant sa suspension, être admis sur le terrain de jeu lors d'une partie, et ce, pour toute la durée de sa suspension.
- Un entraîneur suspendu ne peut, de quelque façon que ce soit, diriger son équipe depuis les estrades. À défaut, l'entraîneur est suspendu pour 2 parties additionnelles.
- Une fois expulsé **et hors du terrain, si** un joueur ou un entraîneur commet dans la même partie **d'autre(s) infraction(s)** envers un officiel ou une personne en autorité, **ces infractions compteront pour le double** en nombre de partie.

56.6 - SUSPENSION / EXPULSION LORS D'UN CHAMPIONNAT, JEUX DU QUÉBEC ET TOURNOI

Toute expulsion oblige l'arbitre à faire un rapport écrit au comité organisateur du tournoi ou au superviseur du championnat dès la fin de la partie. Les suspensions sont applicables immédiatement, que ce soit durant le championnat, les Jeux du Québec, un tournoi ou une partie de ligue. Lors d'une expulsion et d'une suspension, la direction du tournoi doit aviser le président de la ligue où évolue l'équipe dans un délai de 48 heures et faire suivre un rapport au bureau provincial. Le membre fautif doit recevoir une copie de l'avis de suspension. La direction du tournoi est passible d'une amende de cinquante dollars (\$50) si cette règle n'est pas observée.

56.7 - MEMBRE SUSPENDU – ÉVOLUANT À TITRE D'OFFICIEL

- Tout membre suspendu ne peut agir en tant qu'arbitre ou marqueur tant et aussi longtemps qu'il n'a pas complété le temps de sa suspension dans la division et classe où il a été suspendu.
- Si la saison de l'équipe où il a été suspendu est terminée, il peut compléter sa suspension en officiant bénévolement à raison de deux parties offiées pour chaque partie de suspension. L'officiel doit remettre ses honoraires à la ligue où il a été suspendu.

56.8 - GESTION DISCIPLINAIRE HORS SAISON

Un membre suspendu peut purger ses parties de suspension en fin de saison lors des activités suivantes :

- 1 - RSEQ (Secondaire, Collégial ou Universitaire), dans la mesure où le membre y est inscrit;**
- 2 - Baseball d'automne (excluant les tournois), dans la mesure où le membre y est inscrit et que la ligue est enregistrée à Baseball Québec. Ce faisant, les suspensions survenues lors de ces activités sont reconnues par Baseball Québec.**

Toute expulsion survenue hors de ces 2 activités doit tout de même être purgée. Le palier disciplinaire approprié est responsable de sa gestion.

57 - COMPORTEMENTS DE NON-MEMBRES

Un officiel peut cesser temporairement la poursuite de la partie s'il juge que des comportements/commentaires provenant de l'extérieur du terrain nuisent au bon déroulement de la partie. La gestion de cette situation se fait en 2 étapes;

Étape 1: Appelez un temps d'arrêt. Avisez les entraîneurs-chefs qu'ils doivent intervenir pour faire cesser les propos extérieurs et qu'une seconde intervention amènera leur expulsion.

Étape 2: Appelez un temps d'arrêt. Avisez les entraîneurs-chefs qu'ils sont expulsés de la partie en vertu d'une suspension automatique (55.1).

Note : La mesure est en application aux divisions 18U/21UF et inférieures.

58 - PARTICIPATION À UNE ACTIVITÉ NON SANCTIONNÉE

Tout membre qui souhaite participer à une activité de baseball non sanctionnée par Baseball Québec ou ses membres affiliés doit obtenir une permission préalable auprès du comité provincial des règlements sur recommandation d'une région ou d'un comité provincial concernés. Tout membre qui participe à une activité non sanctionnée sans avoir obtenu une permission au préalable est passible de suspension et son cas est transmis au comité provincial des règlements.

59 - D'UNE SUSPENSION EN INSTANCE D'APPEL

Tout membre en instance d'appel peut continuer d'exercer ses activités tant et aussi longtemps que la décision d'appel n'a pas été rendue, sauf dans les cas de suspension automatique prévus à l'article 55.1 ainsi que les infractions relatives aux articles 55.2 à 55.5 commises envers un officiel.

SECTION I – PROCÉDURES D'APPEL

60 - DES APPELS

60.1 - PRINCIPE

Tout membre individuel ou collectif peut en appeler de toute décision qui le concerne durant la saison, **sauf dans le cas d'une suspension automatique.**

60.2 - DES CONDITIONS GÉNÉRALES DES APPELS

Tout appel doit :

- a) Être fait par écrit dans les 3 jours ouvrables qui suivent la connaissance par la partie appelante de la décision contestée en indiquant clairement quelle portion de la décision est contestée et les raisons pour lesquelles un appel est fait (date de l'oblitération postale, télécopieur ou courriel en faisant foi);
- b) Être envoyé au siège social de la ligue, de la région ou de la corporation;
- c) Être accompagné d'une somme de 100 \$ pour un appel à un palier régional ou à une ligue et 200 \$ pour tout appel au palier provincial. La somme est remboursée si l'appelant a gain de cause. Les sommes ne sont pas exigées lors d'une demande de libération;
- d) Dans tout appel qui concerne un arbitre ou un marqueur, une copie de l'appel doit être transmise au comité provincial concerné dans les délais prévus au paragraphe A;
- e) Dans tout appel qui concerne un arbitre ou un marqueur, le comité concerné peut intervenir au dossier;
- f) Tout appel doit être entendu dans les 5 jours ouvrables qui suivent la réception de l'appel. À partir du début des séries éliminatoires jusqu'à la fin de saison de l'équipe impliquée, l'appel doit être entendu dans un délai de 3 jours ouvrables. Si l'appel n'est pas entendu dans le délai prescrit, l'appelant est réputé avoir « gain de cause » et le montant de l'appel lui est remboursé.

60.3 - PALIERS INTERMÉDIAIRES D'APPELS

Pour toutes les activités régies par Baseball Québec, les différents paliers reconnus sont les suivants :

- a) Entraîneurs, joueurs, arbitres, marqueurs, officiers et associations de ligue mineure régionale :
 - Comité régional de discipline;
 - Comité provincial des règlements.
- b) Entraîneurs, joueurs, officiers et associations de ligue mineure AA, majeure et provinciale :
 - Comité de discipline de la ligue;
 - Comité provincial des règlements.
- c) Arbitres et marqueurs de ligue mineure AA, majeure et provinciale :
 - Comité provincial approprié;
 - Comité provincial des règlements.
- d) Tournois, championnats provinciaux et Jeux du Québec :
(excluant les cas prévus aux articles 40.4 et 44.4)
 - Comité de provincial des règlements.

Note 1 : Lorsque le comité provincial des règlements est un palier d'appel, sa décision est finale et ne peut être portée en appel.

Note 2 : Lorsque le comité provincial des règlements est un palier décisionnel, un appel peut être porté au conseil d'administration. Pour tous les cas soumis directement au comité provincial des règlements, le délai pour entendre la cause est celui décrit à l'article 60.2f.

Note 3 : Dans un cas de vice de procédure de la part du comité provincial des règlements, le conseil d'administration peut demander une révision du dossier.

60.4 - TOUS LES POUVOIRS

- a) Le palier d'appel a tous les pouvoirs pour faire enquête, convoquer des personnes et rendre une décision.
- b) Le comité doit convoquer les personnes appelées à témoigner ou appelées à fournir des documents écrits, ou de toute autre manière qu'il juge nécessaire, vu l'importance ou la gravité de la situation.

60.5 - PRÉSENCE

- a) Toute personne, tout comité, toute association qui loge un appel auprès de tout comité d'appel a le droit le plus strict d'être entendus par les membres du comité.
- b) Si une personne est absente après une convocation formelle, l'appel est tout de même tenu et une décision est rendue malgré l'absence.

60.7 - DÉCISION

Le comité d'appel peut rendre toute décision, soit réduire la sanction, maintenir la sanction, augmenter la sanction ou ordonner une nouvelle enquête par la première instance décisionnelle ou par toute instance d'appel prévue par les règlements de régie ou les règlements généraux de Baseball Québec.

60.8 - DÉLAIS

- a) Le comité doit donner sa décision dans les 2 jours ouvrables qui suivent l'audience du cas.
- b) À partir du début des séries éliminatoires jusqu'à la fin de saison de l'équipe impliquée, le comité doit donner sa décision dans la journée ouvrable qui suit l'audience du cas.
- c) Si le comité est hors délais, le dossier est considéré clos à ce palier. Dans un tel cas, le dossier est traité sans frais par le palier supérieur d'appel.

Note : Le délai est en fonction du moment où l'ensemble des intervenants au dossier ont été entendus par le comité d'appel.

60.9 - DE LA DIFFUSION DE L'INFORMATION

Tout palier d'autorité est responsable de la diffusion de l'information relative aux suspensions importantes (un an et plus) qu'elle impose durant l'année. Le comité provincial doit publier un registre de suspension annuellement, préférablement lors de l'assemblée générale annuelle.

Les régions et les ligues doivent faire parvenir au comité provincial des règlements les avis de suspension, avec toutes les pièces afférentes aux dossiers, au plus tard le 31 Décembre.

60.10 - DE LA RÉINSTALLATION

Toute demande de réinstallation avant la fin d'une suspension doit parvenir au palier d'appel qui a rendu la dernière décision et qui est le seul juge de sa pertinence ou non; généralement, il n'accepte d'étudier que lorsque 60% du temps de suspension est écoulé. Le palier d'appel doit répondre par écrit à toute demande de réinstallation dans les 15 jours ouvrables qui suivent la réception de la demande. Cette décision ne peut faire l'objet d'un appel.

SECTION J – DES RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT

61 - DU PROTÊT

61.1 - PRIVILÈGE

Toute discussion concernant une décision de l'arbitre ne peut se régler en retirant l'équipe du terrain. La partie doit se continuer et les personnes intéressées ont le privilège de loger un protêt.

61.2 - PROCÉDURES

Tout avis de protêt doit être donné à l'arbitre au moment de l'infraction avant que le jeu ne reprenne. Les personnes déposant le protêt doivent envoyer, par lettre recommandée ou par porteur, une copie du protêt à la ligue dans les 24 heures (samedi, dimanche et jours fériés exceptés) qui suivent la partie contestée. Un montant d'argent décrété par la ligue doit accompagner le protêt. Si l'avis de protêt est livré par porteur, la personne mandatée de la ligue doit émettre un accusé de réception. Un protêt survenant suite à un jeu mettant fin à une partie doit être signifié à la ligue au plus tard à midi le lendemain d'une partie. La décision rendue suite au protêt est finale et sans appel.

61.3 - PREUVES

Il incombe à l'équipe protestataire de fournir les preuves.

61.4 - MONTANT D'ARGENT

Si le protêt est gagné, la somme d'argent est remise au plaignant ayant logé le protêt. Si le protêt est perdu, l'instance décisionnelle garde l'argent déposé.

62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE

62.1 - GÉNÉRALITÉS

I) CLASSE AA (mineur)

- a) Toute équipe mineure de classe AA enregistrée à Baseball Québec peut utiliser des joueurs à titre de réserviste provenant d'équipes de classe inférieure ou de division inférieure immédiate de la même zone, en conformité avec le tableau à l'article 62.8;
- b) Un joueur peut être réserviste pour plus d'une équipe.

II) CLASSE AA-BB et Junior A (maieur)

- a) Toute équipe majeure de classe AA, BB ou Junior A enregistrée à Baseball Québec peut utiliser des joueurs à titre de réserviste provenant d'équipes de classe inférieure ou de division inférieure immédiate de la même zone, en conformité avec le tableau à l'article 62.8;
- b) Un joueur peut être réserviste pour plus d'une équipe.

62.2 – RÉSEAU DE DÉVELOPPEMENT AAA

Un joueur évoluant au Réseau de développement AAA ne peut être réserviste pour aucune équipe.

62.3 - CLASSE A, B ET GRAND CHELEM

- a) toute équipe de classe A, B, Grand Chelem enregistrée à Baseball Québec peut utiliser des joueurs à titre de réserviste provenant d'équipes de classe inférieure ou de division inférieure immédiate de la même région, en conformité avec le tableau à l'article 62.8;
- b) Un joueur peut être réserviste pour plus d'une équipe.

62.4 - DIVISION 18U/21UF CLASSE AA

Un joueur 18U/21UF classe AA de 18 ans peut participer à titre de réserviste avec une équipe Junior Élite au cours de la saison, et ce sans restriction de partie.

62.5 - DIVISION 18U/21UF

Un joueur 18U/21UF classe AA, A ou B peut participer à titre de réserviste à un maximum de 12 parties avec une équipe Junior AA, BB ou A au cours de la saison. Si un joueur participe à titre de réserviste à une 13^e partie, il est déclaré joueur inéligible. Cependant, le calendrier 18U/21UF terminé, le joueur peut poursuivre sa saison, sans restriction de partie, avec l'équipe Junior. Le joueur 18U/21UF de 18 ans peut évoluer à titre de lanceur à la division Junior une fois sa saison 18U/21UF terminée.

62.6 - UTILISATION DES RÉSERVISTES

- a) Les joueurs doivent se présenter à leur équipe originale s'il y a un conflit de calendrier de partie entre les deux équipes, à moins d'entente entre les entraîneurs impliqués. Autrement, ils sont inéligibles.
- b) Lanceur, Classe AA : Une équipe mineure de classe AA peut aligner un réserviste et le faire évoluer à la position de lanceur en tout temps, pourvu qu'il soit dans la même division d'âge.
Lanceur, classe A et 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.

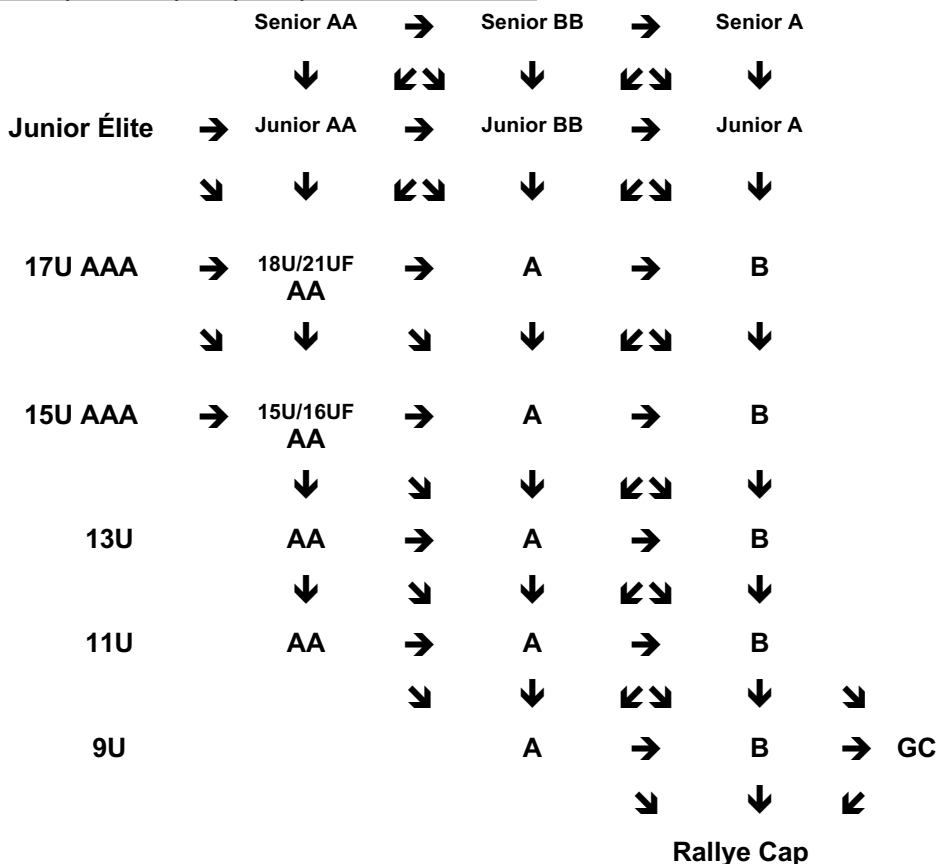
- c) Aux classes A, B, Grand Chelem ainsi qu'au 11U classe AA, un réserviste doit être inscrit au bas de l'ordre des frappeurs lorsqu'il évolue pour une équipe de division mineure.
- d) Une fois la partie débutée, toute contravention aux points b) ou c) entraîne une suspension pour la prochaine partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive (*ou celui occupant cette fonction lors de la partie*).

62.7 - MAXIMUM

- a) Une équipe 9U classe B / Grand Chelem faisant usage de réserviste ne peut aligner plus de 7 joueurs. Une équipe 9U classe A, et 11U à 15U/16UF classe A ou B faisant usage de réservistes ne peut aligner plus de 10 joueurs. Une équipe 18U/21UF classe A ou B faisant usage de réservistes ne peut aligner plus de 12 joueurs. Si un joueur régulier (non-réserviste) arrive en cours de partie, il peut prendre part à celle-ci, sans exclure les réservistes présents.
- Note : La mention « LR » doit être inscrite sur l'ordre des frappeurs suivant le nom du joueur.*
- b) Une fois la partie débutée, toute contravention au point a) entraîne une suspension pour la prochaine partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive (*ou celui occupant cette fonction lors de la partie*).

62.8 - ORGANIGRAMME DES POSSIBILITÉS – LISTE DE RÉSERVE

Note : Pour la compréhension de l'organigramme, si le réserviste provient de la même division, on suit les flèches jusqu'au bout de la ligne vers la droite. Si le réserviste provient d'une division inférieure, on suit uniquement ce qui est permis par les flèches vers le bas.



63 - ÉCHANGE DE JOUEURS

- a) Au Junior Élite, les échanges de joueurs sont régis par la ligue.
- b) Au Junior et Senior, les échanges sont permis entre les ligues de même division et classe. Les joueurs de 18 ans et moins ne peuvent faire l'objet d'un échange, ni être identifiés comme considération future.

SECTION K – DES MODIFICATIONS

65 - NOMINATION DU COMITÉ PROVINCIAL DES RÈGLEMENTS

Annuellement, le conseil d'administration de Baseball Québec adopte, à l'intérieur d'une charte, des règles de fonctionnement pour le comité provincial des règlements, notamment en ce qui concerne la composition, le pouvoir et le fonctionnement de celui-ci.

Disposant d'un pouvoir de recommandation auprès du conseil d'administration, les mandats de ce comité sont les suivants :

- a) S'assurer de la bonne préparation de la période de propositions de changements aux règlements;
- b) Réviser et évaluer l'ensemble des propositions de changements aux règlements reçu de nos membres;
- c) Finaliser la liste des propositions de changements aux règlements qui sera envoyé pour vote aux différents membres de la fédération;
- d) Après consultation des membres, finaliser les propositions de changements aux règlements et en faire une recommandation aux administrateurs du conseil d'administration de Baseball Québec.

66 - DEMANDE DE PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE

Les membres de la fédération peuvent faire parvenir à Baseball Québec des propositions de changements aux règlements de régie en tout temps. Ceux reçus au plus tard le 15 octobre de l'année en cours sont analysés par le comité provincial des règlements pour l'année suivante.

67 - ÉTUDE DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE RÉGIE

Chaque région a la responsabilité de faire une première analyse des propositions de changements aux règlements émanant de leur région respective avant le 1^{er} novembre de chaque année. Par la suite, le comité provincial des règlements a 45 jours pour faire l'analyse finale et produire le fichier de vote aux différents membres de la fédération.

Dans l'intervalle, le comité provincial des règlements doit analyser les propositions de changements aux règlements et les soumettre à la commission provinciale des présidents au plus tard le 30 Novembre de l'année en cours.

68 - PUBLICATION DES PROPOSITIONS DE MODIFICATIONS

Les propositions finales de changements aux règlements sont communiquées aux différents membres de la fédération pour vote au plus tard le 20 décembre. Suite à la compilation des votes des membres de la fédération, le comité provincial des règlements peut finaliser ses recommandations et les déposer aux administrateurs du conseil d'administration de Baseball Québec pour ratification.

69 - CONSULTATION DES MEMBRES

Entre le 1^{er} Janvier et le 31 Janvier, les membres votants ont l'opportunité de réviser les propositions de modifications aux règlements de régie. Ce processus se fait dans le cadre de la deuxième partie de l'assemblée générale régionale alors que des représentants du palier provincial **peuvent être** présents pour en discuter ou en audioconférence.

70 - VOTE PAR CORRESPONDANCE

L'approbation des propositions de changements aux règlements de régie est faite exclusivement par un vote par correspondance des membres votants.

71 - DATE LIMITE POUR VOTER

Tout bulletin de vote doit être reçu au plus tard le **1^{er} Février**.

72 - ADOPTION PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

Lors de la réunion du conseil d'administration précédant l'assemblée générale annuelle, le comité provincial des règlements dépose les résultats du vote par correspondance. Le conseil d'administration adopte les amendements aux règlements de régie conformément au résultat du vote.

Le conseil d'administration peut toutefois décider de reporter en tout ou en partie l'entrée en vigueur des amendements qu'il a adoptés.

73 - RAPPORT À L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ANNUELLE

Le comité provincial des règlements fait rapport des résultats du vote lors de l'assemblée générale annuelle.

74 - DU POUVOIR RÉSIDUAIRE

Le conseil d'administration de Baseball Québec peut à tout moment réglementer tout ce qui n'est pas spécifiquement prévu dans les présents règlements.

SECTION L – VOLET FÉMININ

Les articles suivants sont des modifications aux articles en référence au baseball « mixte ». Le tableau des âges fait référence à la division dans laquelle une fille doit s'aligner, que ce soit une équipe féminine ou mixte.

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

DIVISION	CLASSE	ÂGE
RALLYE CAP		4-5-6-7 ans durant l'année calendrier
9U	A – B – Grand Chelem	8-9 ans durant l'année calendrier
11U	AA – A – B	10-11 ans durant l'année calendrier
13U	AA – A – B	12-13 ans durant l'année calendrier
16UF	AA – A – B	14-15-16 ans durant l'année calendrier
21UF	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 mixte peut le faire exclusivement dans la division de son âge. Hormis la division 21UF, toute équipe d'étoiles féminine doit évoluer en saison à la classe A.

(ADHÉSION ET ENREGISTREMENT) 22 - D'UN JOUEUR SURCLASSÉ – SOUSCLASSÉ

22.6 - SOUSCLASSEMENT

- Une joueuse sousclassée peut évoluer à titre de lanceuse pour son équipe – féminine ou mixte.
- Dans le cadre des championnats mixtes, une équipe féminine peut aligner un maximum de 2 joueuses sousclassées pour pouvoir représenter leur région.
- À l'exception de la division 21UF, une équipe féminine peut aligner un maximum de 2 joueuses sousclassées dans le cadre d'une ligue entièrement féminine. Dans cette situation, le sousclassement est limité aux filles de 1^{ère} année d'âge de la division supérieure.

23 - DE LA PARTICIPATION IRRÉGULIÈRE (PROVINCIALE OU INTERPROVINCIALE)

23.1 - JOUEUSE

Toute joueuse inscrite à Baseball Québec doit évoluer avec une (1) seule équipe, féminine ou mixte.

Note : Toute joueuse évoluant pour une équipe de 17 ans d'âge et plus peut s'inscrire pour deux équipes, soit féminine ou mixte et féminine. Dans cette dernière éventualité, la joueuse doit s'aligner avec l'équipe féminine s'il y a un conflit de calendrier, à moins d'entente entre les équipes impliquées. Cette disposition ne s'applique pas pour les joueuses évoluant à la ligue Canada-Est. Ces dernières ne peuvent s'inscrire pour une seconde équipe ou évoluer à titre de réserviste.

(CHAMPIONNATS PROVINCIAUX) 41 - DE L'ORGANISATION

41.6 - CONDITION DE PARTICIPATION

Championnat A et B : Toute équipe originale féminine qui évolue dans une ligue féminine ou mixte peut représenter leur région au championnat.

Championnat féminin : Ce championnat est exclusif à la clientèle féminine.

- Une équipe d'étoiles doit enregistrer un maximum de 20 joueuses et 4 entraîneurs sur la formule d'enregistrement préliminaire et la retourner au bureau provincial 2 semaines avant la tenue du championnat pour la validation des joueuses et entraîneurs. Aucune autre joueuse ou entraîneur ne peut être inscrit sur la liste officielle remise au championnat. Il est obligatoire d'avoir un entraîneur féminin pour chaque partie du championnat.
- Une heure avant la première partie programmée d'un championnat, chaque équipe doit identifier, sur la liste officielle, les joueuses prenant part au championnat, à partir des noms approuvés sur la formule d'enregistrement préliminaire. Le maximum est de 15 joueuses et 4 entraîneurs.
- Toute joueuse sousclassée doit évoluer au championnat dans la division relative à son âge.
- Les 3 plus petites régions en nombre de joueuses féminines par division peuvent aligner 3 filles de 12 ans au championnat 11U, 3 filles de 14 ans au championnat 13U et 3 filles de 17 ans au championnat 16UF, à partir des membres de la saison précédente.

Note 1 : Les joueuses ciblées par cette mesure sont éligibles à lancer lors du championnat.

- Il est permis aux filles provenant de régions ayant 20 joueuses et moins dans une division de joindre l'équipe « Invitation ». Cette permission est évaluée à partir des membres de la saison en cours.

Note 2 : Les modalités de l'équipe « Invitation » sont déterminées par la permanence du baseball, Volet féminin.

- Le mode de jeu retenu est celui de la classe A.
- Les joueuses inscrites à la ligue ABC ne sont pas éligibles pour le championnat féminin.**

(TOURNOIS) 44 - DES OBLIGATIONS DES ÉQUIPES

44.2 - CONDITION DE PARTICIPATION

Une équipe d'étoiles féminine évoluant aux divisions 9U, 11U, 13U doit prendre part aux tournois de classe A.

(FONCTIONNEMENT) 62 - DE LA LISTE DE RÉSERVE

- a) Dans le cas d'une ligue entièrement féminine, les réservistes doivent être exclusivement des filles.
- b) Une joueuse évoluant à la classe AA peut être réserviste dans une équipe de division supérieure de classe A si cette équipe est entièrement féminine.

SECTION 100 – DES RÈGLES SPÉCIALES DE JEU

101 - DES RÈGLES OFFICIELLES DE JEU

Les règles officielles de jeu sont celles publiées par le « Bureau du Commissaire du Baseball », dont une traduction française est reconnue par Baseball Québec, à l'exception de tous les articles qui suivent.

102 - DES RÈGLES DU JEU ET RÈGLEMENTS DE BASEBALL CANADA

Dans les divisions mineures, les règles du jeu et règlements spéciaux de Baseball Canada ne s'appliquent pas. Cette section fait référence aux règles utilisées lors des compétitions canadiennes.

103 - DES RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS

103.1 - PROTECTION DU FRAPPEUR, COUREURS, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS ET ENTRAÎNEURS DE BUT

- 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 majeure ou tout entraîneur qui reçoit des tirs de réchauffement doit revêtir un casque et un masque lorsqu'il est accroupi.

103.2 - PROTECTION DU RECEVEUR

- 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 de réchauffement doit revêtir un casque et un masque lorsqu'il est accroupi.
- L'utilisation du masque de receveur combiné approuvé est permise. Pour les divisions mineures, le masque combiné doit être porté avec un protège-cou.

103.3 - UNIFORME

Tous les joueurs et entraîneurs doivent porter un uniforme complet de baseball. Le port de short (sauf Rallye Cap), camisole et sandale est interdit. Aucun protège n'est accepté sur l'uniforme.

103.4 - USAGE DES CRAMPONS

L'usage des crampons métalliques est permis à partir de la division 15U/16UF.

103.5 - GANT

Toute couleur de gant de baseball est permise, peu importe la position défensive occupée par le joueur.

Note : Une mitaine de receveur doit être utilisée exclusivement à la position de receveur. Une mitaine de premier but doit être utilisée à la position de premier but ou à la position de receveur. Un gant de joueur peut être utilisé à toutes les positions en défensive.

103.6 - BÂTON AUTORISÉ

- Type de bâton :

Le bâton de bois, d'aluminium, de graphite ou de tout matériau approuvé par Baseball Québec est autorisé.

Note 1 : En référence aux bâtons de bois, ceux en bambous ou « composite » sont également permis. Les bâtons en bois « composite » incluent les bâtons avec un recouvrement en fibre de verre ainsi que ceux avec un baril de bois et un manche en composite. Les bâtons de bois en composite n'incluent aucun bâton avec toute composante métallique. Au surplus, il n'y a pas de référence à un différentiel longueur/poids qui s'applique aux bâtons de bois.

Aux divisions Rallye Cap, 9U, 11U toutes classes confondues ainsi qu'au 13U classe A et B :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & trois quarts (2 ¾) avec soit (i) USSSA (facteur 1.15 BPF) ou soit (ii) USA Baseball Model. Le bâton de bois est aussi permis.

À la division 13U classe AA ainsi qu'au 15U/16UF classe A et B :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & trois quarts (2 ¾) et moins 10 ou inférieur avec soit (i) USSSA (facteur 1.15 BPF) ou soit (ii) USA Baseball Model. Le bâton de bois est aussi permis.

Note 2 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

À la division 15U/16UF classe AA :

Le bâton doit avoir un baril maximal de **deux pouces & trois quarts (2 ¾)** et moins 5 ou inférieur avec soit (i) USSSA (facteur 1.15 BPF) ou soit (ii) USA Baseball Model ou encore répondant à la norme BBCOR .50. Le bâton de bois est aussi permis.

Note 3 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

Au Réseau de développement 15U AAA ainsi qu'aux divisions 18U/21UF classe A et B, Junior A, Senior A :

Le bâton doit avoir un baril maximal de deux pouces & 5 huitièmes (2 5/8) et moins 3, répondant à la norme BBCOR .50. Le bâton de bois est aussi permis.

Note 4 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

Aux divisions 18U/21UF classe AA, Réseau de développement 17U AAA, Junior AA-BB, Élite, Senior AA-BB :

Seuls les bâtons de bois sont permis.

Note 5 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.

b) Sanction :

Le bâton doit montrer clairement la marque originale du manufacturier ainsi que sa conformité. Si le bâton ne peut le montrer clairement, il est 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.

Note 6 : Un réserviste évoluant dans une division et/ou classe supérieure doit se conformer à la règle du bâton où il est réserviste.

103.7 - BALLES

Toute balle utilisée pour des compétitions sanctionnées par Baseball Québec doit être reconnue par celle-ci. Dans les divisions Rallye Cap et 9U, 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.

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 MÉTÉOROLOGIQUES

Toute détérioration des conditions météorologiques (orages électriques, **conditions d'air**, vents violents) oblige 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

1. Les coureurs doivent glisser ou tenter d'éviter de faire contact avec le joueur défensif. Il incombe à l'arbitre de déterminer si le contact a pu être évité ou non.
2. Si un coureur ne tente pas d'éviter un joueur défensif en possession de la balle en se rendant à un but ou qu'il tente de lui faire échapper la balle, il est déclaré retiré (même si le joueur de champ a perdu possession de la balle) à moins qu'il ne marque un point avant de commettre l'infraction. La balle est morte et tous les autres coureurs retournent au dernier but occupé de façon réglementaire au moment du contact. Au jugement de l'arbitre, si un joueur défensif en possession de la balle bloque le marbre et qu'un coureur avait marqué avant d'être touché par le joueur défensif bloquant le marbre, l'obstruction directe est éteinte. La balle est morte et le point compte.
3. S'il y a un contact sur un joueur défensif n'ayant pas possession de la balle, une obstruction indirecte est éteinte. Le coureur est sauf et la balle est une balle morte retardée.
4. Sur tout contact jugé malicieux par l'arbitre, le joueur est automatiquement expulsé en vertu de l'article 55.5 (conduite préjudiciable) qu'il soit déclaré sauf ou retiré. 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. Le contact malicieux est puni, qu'il soit commis par un joueur offensif ou défensif.

103.11 - UTILISATION DU COUSSIN DOUBLE

- a) L'utilisation du coussin double de premier but « safe base » est recommandée pour toutes les divisions. Si une balle frappée touche la partie blanche, elle est considérée comme une bonne balle. La partie orange n'est pas considérée en jeu aux fins des règles de bonnes et fausses balles.
- b) La partie orange du coussin double peut servir au frappeur-coureur qui dépasse le premier but sans aucune intention de se diriger vers le but suivant, ou pour le joueur défensif dans une situation de 3^e prise échappée. 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.

103.12 - RETOUR AU JEU

a) Division 15U/16UF classe AA :

- i) Tout joueur de l'alignement partant peut être substitué et peut revenir au jeu à une seule occasion durant la partie. Il doit retourner au même rang dans l'ordre des frappeurs. Tout lanceur, si retiré d'une partie, peut revenir au jeu, mais non à la position de lanceur. Toute autre substitution ne peut empêcher le droit de retour au jeu pour un joueur de l'alignement partant. Tout joueur de l'alignement partant revenant au jeu peut agir comme lanceur s'il n'a pas été utilisé à cette position auparavant.

Note 1 : Le retour au jeu décrit au point i est possible même s'il y a des joueurs substitués inutilisés sur le banc.

- ii) Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substitués ont été utilisés et qu'un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre.

Note 2 : Lorsqu'une blessure ou expulsion survient et que des joueurs substitués sont disponibles, on doit amener au jeu un joueur substitué avant d'utiliser le retour au jeu décrit au point i.

Lorsque tous les joueurs substitués ont été utilisés, on doit, dans l'ordre, utiliser le retour au jeu décrit au point i sinon, retourner au jeu un joueur ayant été substitué.

b) 18U/21UF classe AA et Divisions majeures :

Le retour au jeu d'un joueur est permis lorsque tous les substitués ont été utilisés et qu'un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure. Le retour au jeu pour cause d'expulsion est permis au 18U/21UF classe AA, mais pas pour les divisions majeures.

c) Divisions 15U/16UF classe AA, 18U/21UF classe AA et majeures :

Un joueur ayant été précédemment retiré de la partie pour cause de blessure ou expulsé ne peut effectuer un retour au jeu en remplacement d'un joueur blessé ou expulsé.

103.13 - DIFFÉRENCE DE POINTAGE

a) Division 9U à 13U :

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 4^e manche ou 3 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

b) Division 15U/16UF à Senior :

La règle de « différence de pointage » de dix (10) points s'applique après la 5^e manche ou 4 manches et demi si l'équipe locale est en avance.

Note : Facultatif aux divisions majeures.

103.14 - ÉQUITÉ DE JEU POUR LES DIVISIONS 11U (CLASSE AA, A ET B), 13U (CLASSE A ET B), 15U/16UF (CLASSE A ET B), 18U/21UF (CLASSE A ET B)

a) Rôle offensif :

Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang de l'ordre des frappeurs. En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. Une exception est permise dans le cas de la poursuite d'une partie suspendue. Au surplus, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 9 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait;

Note 1 : En tournoi et championnat, on peut inscrire un joueur sur l'ordre des frappeurs même s'il n'est pas encore présent à la partie. Au moment du tour au bâton dudit joueur, deux options sont possibles :

Option 1 : Rayer définitivement le joueur de la partie;

Option 2 : Prendre le retrait à chaque occasion où le frappeur est absent.

ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;

iii) si un joueur ne peut compléter sa présence 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;

iv) si un coureur ne peut compléter sa présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. **Ce joueur peut avancer au but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, ce coureur est à risque d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle et être retiré. S'il atteint le but suivant, la balle est morte et le coureur est retourné au but précédent.** Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Note 2 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

Note 3 : Si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.

Note 4 : Lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimum de joueurs requis en défensive n'est plus atteint, on ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l'ordre des frappeurs.

Au 11U AA ainsi qu'à la classe A, une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive.

À la classe B, le nombre limite est de 3 points par manche pour les divisions 11U et 13U, et de 4 points par manche pour les divisions 15U/16UF et 18U/21UF.

S'il y a un circuit à l'extérieur du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe est créditée de tous ses points.

Manche ouverte :

Note 5 : Cette règle est applicable en saison régulière seulement.

Lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 10 points d'avance, une fois cette limite atteinte, la demi-manche offensive de l'équipe visiteuse prend fin. Dans ce cas lors de son retour en offensive, l'équipe receveuse est limitée à une partie nulle. Les paramètres de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures).

Note 6 : Partie 15U/16UF. L'équipe visiteuse mène 13-1 après 4 manches complètes de jeu. La 5^e manche est déclarée ouverte par l'officiel. Puisque l'équipe visiteuse a déjà une avance de 10 points, elle ne peut faire davantage de points car l'écart est déjà atteint. L'équipe visiteuse doit sauter son tour au bâton et l'équipe receveuse est limitée à tenter de faire une partie nulle.

b) Rôle défensif :

Les **joueurs**, 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 retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc. Une exception est accordée au lanceur actuellement au monticule.

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

i) Sans avance sur les buts :

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

ii) 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, la balle est morte, on retire uniquement celui le plus près d'atteindre le marbre et les autres coureurs retournent à leurs buts.

Sans égard à ce qui précède, si le lanceur ou le receveur tente d'effectuer un jeu sur un coureur, ce dernier a l'obligation de revenir toucher à son but. Ce coureur peut ensuite tenter d'atteindre le but suivant inoccupé, à ses risques.

S'il ne revient pas toucher à son but, il est à risque d'être retiré si le joueur défensif applique la balle sur le coureur, même s'il atteint le but suivant. Les autres coureurs ne peuvent tenter d'atteindre le but suivant sur le jeu.

Note 8 : Si dans la même séquence de jeu un 5^e et 6^e point est marqué sans qu'une balle n'ait été frappée, on accorde le 5^e point et on retourne le 6^e point sur le but au moment du lancer. Le 6^e point ne doit pas être comptabilisé ni constituer un retrait.

Note 9 : Dans une situation de 3^e prise échappée avec écart de 5 points, le frappeur-coureur peut tenter d'atteindre le 1^{er} but, les coureurs forcés d'avancer peuvent tenter d'atteindre le but suivant.

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.

103.15 - RECTANGLE DU FRAPPEUR (DIVISION 11U À SENIOR)

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 :

i) Le frappeur s'élance sur un lancer ;

ii) Un appel de demi-élan est demandé à l'arbitre des buts

iii) Le frappeur est forcé d'être en déséquilibre ou de quitter le rectangle par un lancer ;

iv) Un membre d'une des 2 équipes demande et obtient un arrêt du jeu ;

v) Un joueur défensif tente un jeu sur un coureur à n'importe quel but ;

vi) Le frappeur tente un amorti ;

vii) Le lanceur fait un mauvais lancer ou il y a une balle passée ;

viii) Le lanceur reçoit la balle et quitte le monticule ; ou

ix) Le receveur quitte son rectangle pour donner des signaux défensifs.

Nonobstant l'article 5.04(b)(4) de BCan, si le frappeur quitte intentionnellement le rectangle du frappeur causant un délai à la partie et qu'aucune des exceptions décrites à l'article 103.15 (i à ix) 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 partie.

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 :

(i) une blessure ou potentielle blessure ; (ii) faire une substitution ; (iii) une conférence par une équipe.

103.16 - COUREUR DÉSIGNÉ OU 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 autre sanction.

103.17 - LANCEUR DE DÉCISION

Un lanceur débutant reçoit le crédit d'une partie gagnée à condition d'avoir lancé au moins 3 manches complètes dans les parties de 6 manches et de 4 manches complètes dans les parties de 7 manches et que son équipe soit en avance au moment où il quitte la partie et conserve cette avance pour le reste de la partie.

103.18 - POSITION DES COUSSINS

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

103.19 - PLÂTRE

Un joueur qui porte un plâtre ou un appareil qui a la même fonction ne peut prendre part au jeu.

103.20 - ABRI DU MARQUEUR

L'association ou l'équipe locale a l'obligation de céder au marqueur officiel l'abri qui lui est réservé dès son arrivée au terrain. Outre le marqueur officiel, cet abri sert à l'annonceur maison, au préposé au tableau d'affichage (si c'est le cas) et au préposé à la musique (si c'est le cas) si l'espace disponible permet l'admission, dans l'ordre, de ces personnes. Le marqueur officiel peut refuser la présence de toute autre personne qui s'y trouve et faire rapport de tout refus d'obtempérer à sa demande de quitter l'abri.

103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE A, B, GRAND CHELEM

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 – Suspension automatique.

103.22 - FRAPPEUR DÉSIGNÉ

Aux divisions 18U/21UF classe AA, Junior & Senior, la règle du «frappeur désigné pour le lanceur» est permise.

103.23 - RÈGLE DES 60 SECONDES

Toutes les équipes de classe AA, A et B de divisions 11U à 18U/21UF 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 voit à chronométrer une période de 60 secondes. Lorsque ce délai est écoulé, l'officiel du marbre appelle au lanceur un « dernier lancer », peu importe le nombre de lancers effectués.

Note : Si le receveur de la prochaine manche défensive est sur les buts lorsque la manche offensive se termine, l'arbitre peut, à son jugement, accorder un délai additionnel.

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 de BCan, un lanceur a 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.

103.24 - JOUEURS ATTEINTS À LA TÊTE

Note 1 : Les arbitres sont les seuls juges d'une balle qui atteint le frappeur à la tête, ou toute partie du corps au-dessus des épaules.

a) Procédure au 11U et 13U classe AA, ainsi qu'au 9U à 18U classe A, B et GC :

i) FRAPPEUR :

Lorsqu'un frappeur se fait atteindre par un lancer provenant du lanceur, l'officiel peut lui octroyer le 1^{er} but. Par contre, si ce lancer (peu importe la vitesse) atteint directement le frappeur sur la tête ou dévie sur celle-ci, il a droit au 1^{er} but, mais doit être remplacé par le dernier retrait. (En conformité avec le 103.14a (iv) et 105.4.1 (iv)).

Note 2 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

Lorsque la demi-manche offensive se termine, le joueur atteint peut retourner en défensive s'il est apte à le faire, sinon être remplacé, momentanément, par un autre joueur. Dans cette dernière éventualité, il peut rester au banc, en récupération, en dépit de l'article 103.14b et 105.3.4. Ceci implique qu'il peut être inactif pendant plus d'une manche à moins qu'il doive se présenter au bâton. En effet, à son prochain tour au bâton, le frappeur atteint doit se présenter au marbre. S'il n'est pas en mesure de le faire, deux options sont possibles :

Option 1 : « Sortir » définitivement ce joueur de la partie. Ceci implique qu'il ne peut plus, sans exception, prendre part à la partie. Dans ce cas, la règle de l'équité de jeu 103.14a (ii) et 105.4.1 (ii) s'applique (lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré de l'ordre des frappeurs. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé);

Option 2 : Le laisser dans la partie et lui faire « sauter » son tour au bâton. Dans ce cas, l'article 103.14a (iv) et 105.4.1 (iv) note 1 s'applique (si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé).

Note 3 : Les deux options s'appliquent aussi si le tour au bâton s'étire et fait en sorte que le frappeur atteint doit revenir au bâton au cours de la même demi-manche.

Si une balle frappe d'abord le bâton et dévie ensuite à la tête du frappeur, ce dernier doit être remplacé par le prochain frappeur avec le même compte.

ii) COUREUR :

Si un coureur est atteint à la tête par une balle, il doit être retiré du jeu afin d'être remplacé par le dernier retrait pour le reste de la demi-manche offensive.

Note 4 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

iii) JOUEUR DÉFENSIF :

Si un joueur défensif (autre que le receveur portant son masque) est atteint à la tête par une balle, il doit être retiré du jeu afin d'être remplacé par un autre joueur sur le banc pour le reste de la demi-manche défensive.

Si un lanceur est retiré de sa position, il peut revenir au monticule à tout moment au cours de la partie, pourvu qu'il soit éligible à lancer. Le calcul des manches lancées se fait sur le principe « Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée ». En tournoi/championnat, le décompte des lancers se poursuit.

Note 5 : Si un joueur défensif est atteint à la tête et que son retrait fait en sorte que le minimum de joueur en défensive n'est plus atteint, la partie doit se poursuivre sans conséquence.

S'il doit se présenter au bâton lors de la prochaine demi-manche offensive, deux options sont possibles, selon les mêmes modalités (option 1 ou 2) que le frappeur atteint.

b) Procédure au 15U/16UF classe AA et 18U/21UF classe AA :

i) FRAPPEUR :

Lorsqu'un frappeur se fait atteindre par un lancer provenant du lanceur, l'officiel peut lui octroyer le 1^{er} but. Par contre, si ce lancer (peu importe la vitesse) atteint directement le frappeur à la tête ou dévie sur celle-ci, il a droit au 1^{er} but, mais doit être remplacé par un joueur.

Afin de ne pas pénaliser l'équipe offensive, le choix du joueur remplaçant est déterminé par l'entraîneur de l'équipe offensive. Cet entraîneur a deux options :

Option 1 : Utiliser un joueur ayant déjà été remplacé au cours de la partie qui n'est pas dans l'ordre des frappeurs actuellement. Une fois qu'il a remplacé le frappeur atteint, le coureur remplaçant ne peut évoluer en défensive. Un substitut doit alors être utilisé. Par contre, il a droit d'aller en défensive si tous les substituts ont été utilisés et qu'un joueur est retiré de la partie pour cause de blessure ou qu'un joueur a été expulsé par l'arbitre. (En conformité avec le 103.12)

Option 2 : Utiliser tout autre substitut n'ayant pas pris part à la partie. Le fait de l'utiliser pour remplacer un frappeur atteint à la tête ne lui enlève pas son statut de substitut. Par conséquent, il peut remplacer n'importe quel joueur durant la partie suite à ce remplacement.

Lorsque la demi-manche offensive se termine, le joueur atteint à la tête peut retourner en défensive s'il est apte à le faire sinon, il doit être remplacé par un joueur substitut n'étant pas dans l'ordre actuel des frappeurs.

Le fait d'utiliser un joueur pour remplacer un frappeur atteint à la tête ne lui enlève pas son statut de substitut. Le frappeur atteint à la tête peut demeurer au banc, en récupération, tant que son tour au bâton ne revienne.

Une fois ce tour arrivé, une décision officielle doit être prise à réintégrer le joueur dans l'ordre des frappeurs, sinon de faire une substitution définitive pour ce joueur. Ceci implique qu'il ne peut plus, sans exception, prendre part à la partie.

Note 6 : Si le tour au bâton s'étire et fait en sorte que le frappeur atteint à la tête doit revenir au bâton au cours de la même demi-manche, il doit se présenter au bâton, sinon être substitué. Dans cette dernière éventualité, il est « sorti » définitivement de la partie. Ceci implique qu'il ne peut plus, sans exception, prendre part à la partie.

Si une balle frappe d'abord le bâton et dévie ensuite à la tête du frappeur, ce dernier doit être remplacé par le prochain frappeur avec le même compte.

ii) COUREUR :

Si un coureur est atteint à la tête par une balle, il doit être retiré du jeu afin d'être remplacé par un coureur de remplacement pour le reste de la demi-manche offensive, selon les mêmes modalités (option 1 ou 2) que le frappeur atteint.

iii) JOUEUR DÉFENSIF :

Si un joueur défensif (autre que le receveur portant son masque) est atteint à la tête par une balle, il doit être retiré du jeu afin d'être remplacé par un autre joueur pour le reste de la demi-manche défensive, selon les mêmes modalités (option 1 ou 2) que le frappeur atteint.

Si un lanceur est retiré de sa position, il peut revenir au monticule à tout moment au cours de la partie, pourvu qu'il soit éligible à lancer. Le calcul des manches lancées se fait sur le principe « Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée ». En tournoi/championnat, le décompte des lancers se poursuit.

Note 7 : Si un joueur défensif est atteint à la tête et que son retrait fait en sorte que le minimum de joueur en défensive n'est plus atteint, la partie doit se poursuivre sans conséquence.

S'il n'est pas en mesure de se présenter au bâton lors de la prochaine demi-manche offensive, une substitution est requise.

104 - DES DIMENSIONS DE TERRAINS

104.1 - DIVISION 9U

a) La distance entre les buts est de 60 pieds, 18,29 mètres;

b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds, 13,41 mètres;

c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 150 pieds, 46 mètres de la pointe du marbre;

d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 175 pieds, 54 mètres de la pointe du marbre.

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

104.2 - DIVISION 11U

a) La distance entre les buts est de 60 pieds ou 18,29 mètres;

b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 44 pieds, 13,41 mètres;

c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 180 pieds, 55 mètres de la pointe du marbre;

d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 205 pieds, 63 mètres de la pointe du marbre.

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

104.3 - DIVISION 13U

- a) La distance entre les buts est de 70 pieds, 21,34 mètres;
 - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 48 pieds, 14,63 mètres;
 - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 210 pieds, 64 mètres de la pointe du marbre;
 - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 240 pieds, 73 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 Novembre 1979)

104.4 - DIVISION 15U/16UF

- a) La distance entre les buts est de 80 pieds, 24,38 mètres;
 - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque du lanceur est de 54 pieds, 16,46 mètres;
 - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 275 pieds, 84 mètres de la pointe du marbre;
 - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 305 pieds, 93 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 15 Mars 2009)

104.5 - DIVISIONS 18U/21UF, JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR

- a) La distance entre les buts est de 90 pieds, 27,43 mètres;
 - b) la distance de la pointe du marbre au côté avant de la plaque est de 60 pieds&6 pouces, 18,44 mètres;
 - c) la clôture du champ extérieur (coin) est idéalement à 320 pieds, 98 mètres de la pointe du marbre;
 - d) la clôture du champ extérieur (centre) est idéalement à 360 pieds, 110 mètres de la pointe du marbre.
- (Les distances de clôtures sont relatives aux terrains construits après le 30 Novembre 1979)

104.6 - PROTÊT IRRECEVABLE

Aucun protêt ne peut être fait sur les dimensions ou distances des clôtures du champ extérieur.

105 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 9U

105.2 - LE TERRAIN ET L'ÉQUIPEMENT

105.2.1 - RÉGLAGE DU LANCE-BALLES

La distance entre le marbre et le lance-balles est de 44 pieds ou 13,41 mètres.

105.2.2 - VITESSE DU LANCE-BALLES

Note 1 : Tenant compte que l'intention est d'obtenir des balles frappées, les entraîneurs impliqués doivent être en accord avec la vitesse et le réglage de la machine utilisée s'il y a quelques problèmes techniques, nonobstant le type de lance-balles utilisé. Rappelez-vous que le rôle du lance-balle est de continuellement lancer des prises aux frappeurs. De ce fait, on peut donc régler le lance-balles à tout moment, nul besoin d'attendre la fin d'une manche.

Note 2 : Lors du championnat provincial, le lance-balle mécanique (type catapulte) est utilisé. Baseball Québec préconise aussi l'utilisation du lance-balle mécanique (type catapulte) lors des tournois provinciaux.

9U classe A :

La vitesse doit être entre 42 et 44 MPH (68-72 kmh).

LS Blue/Bleu Flame Sling Shot

Part A - 3 (Microadjustment - Throwing Arm)

Part B - 4 (Release Arm Block - Pull Lever)

Part C - 7 (Per Pedal - Foot Pedal)

LS Black/Noir Flame Sling Shot

Part A - 4 (Microadjustment - Throwing Arm)

Part B - 3 (Release Lever)

Part C - 8 (Per Pedal - Foot Pedal)

Note: Les réglages mentionnés sont seulement à titre indicatif. L'état et l'usure du ressort et/ou de la catapulte peuvent modifier ces ajustements.

105.2.3 - TERRITOIRE DE FAUSSE-BALLE

Un rayon de 10 pieds de la pointe arrière du marbre et qui rejoint les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée du lance-balle ou t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce rayon est une fausse-balle.

Note : Une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de 10 pieds est considéré « bonne balle ».

105.2.4 - MONTICULE DU LANCEUR

Un cercle de 18 pieds ou 5,56 mètres de diamètre doit être tracé pour identifier le monticule du lanceur.

105.2.5 - LANCE-BALLES

Le lance-balles doit être opéré par un entraîneur de l'équipe en offensive.

105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE

105.3.1 - JOUEURS

9U classe A :

En saison, un minimum de 7 et un maximum de 9 joueurs doivent se retrouver en défensive.

En tournoi et championnat, 9 joueurs doivent se retrouver en défensive **pour débiter une partie**. Au surplus, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 9 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait.

9U classe B / Grand Chelem :

En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive, selon les 3 options suivantes :

Option A : 2 lanceurs et 4 joueurs d'avant-champ;

Option B : 1 lanceur, 4 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur;

Option C : **4 joueurs d'avant-champ et 2 voltigeurs.**

Note 1 : Le 2 lanceurs, 4 joueurs d'avant-champ et 2 voltigeurs doivent être positionnés équitablement de chaque côté du terrain (pas de « shift »). Il est interdit de modifier l'option choisie durant la présence au bâton du frappeur.

Note 2 : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

On permet la présence **de deux (2) entraîneurs** de l'équipe en défensive sur le terrain, ce dernier étant placé derrière les joueurs d'avant-champ. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.

En tournoi, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 6 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 5 joueurs en défensive, la partie est forfait.

105.3.2 - LANCEUR

Le/les joueur(s) doit être placé derrière le prolongement imaginaire de la plaque du lanceur pour jouer le rôle défensif du lanceur, même lorsque le t-ball est utilisé. Il doit porter un casque protecteur à 2 oreilles, avoir un pied posé sur le monticule et l'autre sur le gazon. S'il n'y a pas de gazon, on délimite le monticule par un cercle.

105.3.3 - RECEVEUR (9U CLASSE A)

Un joueur doit occuper la position de receveur, il doit porter tout l'équipement protecteur destiné au receveur.

105.3.4 – ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE DÉFENSIF

- Les **joueurs**, 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 retourner sur le banc avant que tous les autres joueurs ne passent une manche complète sur le banc.
- 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.

105.4 – ÉQUITÉ DE JEU, RÔLE OFFENSIF

105.4.1 - ORDRE DES FRAPPEURS

Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

- lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang de l'ordre des frappeurs. En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. Une exception est permise dans le cas de la poursuite d'une partie suspendue;

Note 1 : En tournoi et championnat, on peut inscrire un joueur sur l'ordre des frappeurs même s'il n'est pas encore présent à la partie. Au moment du tour au bâton dudit joueur, deux options sont possibles :

Option 1 : Rayer définitivement le joueur de la partie;

Option 2 : Prendre le retrait à chaque occasion où le frappeur est absent.

- lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré de l'ordre des frappeurs. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;
- si un joueur ne peut terminer son tour au bâton, le frappeur suivant dans le rang le remplace avec un nouveau compte. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie;
- 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 2 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

Note 3 : Si un joueur « saute » son tour au bâton mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.

Note 4 : Lorsqu'une expulsion survient, faisant en sorte que le nombre minimum de joueurs requis en défensive n'est plus atteint, on ne peut avoir recours à un joueur non inscrit sur l'alignement.

105.4.2 - FIN D'UNE DEMI-MANCHE

9U classe A :

Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 5 points ont été marqués par l'équipe en offensive. S'il y a un circuit à l'extérieur du terrain (au-delà des clôtures) l'équipe est créditée de tous ses points.

Manche ouverte :

Note 1 : Cette règle est applicable en saison régulière seulement.

Lors d'une manche ouverte, l'équipe visiteuse peut prendre un maximum de 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 est limitée à une partie nulle. Les paramètres de cette règle ne peuvent être dépassés même lors d'un coup de circuit à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures).

Note 2 : L'équipe visiteuse mène 13-1 après 3 manches complètes de jeu. La 4^e manche est déclarée ouverte par l'officiel. Puisque l'équipe visiteuse a déjà une avance de 10 points, elle ne peut faire davantage de points car l'écart est déjà atteint. L'équipe visiteuse doit sauter son tour au bâton et l'équipe receveuse est limitée à tenter de faire une partie nulle.

9U classe B / Grand Chelem :

- a) Une demi-manche offensive se termine lorsque les 6 frappeurs se sont présentés au bâton. Aux fins du mode de pointage, on considère qu'il y a 2 retraits lorsque le 6^e frappeur s'amène au bâton.
- b) Si une équipe est composée de 6 joueurs, une rotation dans l'ordre des frappeurs doit être effectuée.

Note 3 : Dans cette situation, l'ordre des frappeurs demeure intact, mais à la 2^e manche, le frappeur au 2^e rang dans l'ordre doit être le 1^{er} frappeur de la manche, et ainsi de suite.

105.4.3 - NOMBRE DE LANCERS

Mauvais lancer :

L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer du lance-balle si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint ou s'il s'élance alors que l'arbitre appelle un mauvais lancer, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

Note 1 : L'appel d'un mauvais lancer par l'arbitre a toujours préséance sur une balle frappée. Si une balle est frappée dans cette situation, le jeu doit être repris.

9U classe A :

La règle du retrait sur 3 prises est applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 5 lancers. À partir du 5^e lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait. Le joueur est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

Note 2 : Si lors du 5^e lancer, le frappeur cogne la balle est qu'elle s'immobilise ou est touchée dans le rayon de 10 pieds, on doit appeler une fausse-balle, ce qui entraîne un élan supplémentaire au frappeur.

9U classe B / Grand Chelem :

La règle du retrait sur 3 prises n'est pas en application. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers du lance-balle. À partir du 3^e lancer, toute fausse-balle entraîne un autre lancer du lance-balle.

Note 3 : Si lors du 3^e lancer du lance-balle, le frappeur cogne la balle est qu'elle s'immobilise ou est touchée dans le rayon de 10 pieds, on doit appeler une fausse-balle, ce qui entraîne un élan supplémentaire du lance-balle au frappeur.

Si le joueur n'a pu mettre la balle en jeu au terme de sa présence, il s'élance à partir d'un t-ball et ne peut se rendre au-delà du premier but. Dans un tel cas, les coureurs sont limités à un seul but.

Le frappeur peut prendre jusqu'à 2 élan sur le t-ball. Le frappeur est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu ou s'il frappe une fausse-balle lors de son 2^e élan.

Note 4 : On permet au frappeur de prendre des élan de pratique afin d'ajuster le t-ball du moment que la balle n'est pas en place. Dès que la balle est placée sur le t-ball, seul un élan complet est permis afin de tenter de mettre la balle en jeu. Toute tentative d'amortie est contraire à l'esprit sportif et entraîne une reprise de l'élan par le frappeur.

105.5 - DURÉE DE LA PARTIE

- a) Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

105.6 - RÈGLES DE JEU

105.6.1 - AVANCE SUR LES BUTS

Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retourné à son but.

105.6.2 - VOL DE BUT

Le vol de but n'est pas permis.

105.6.3 - AVANCE DES COUREURS LORS D'UNE BALLE FRAPPÉE

9U classe A :

Lors d'une balle frappée, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note 1 : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

À partir de ce moment, les coureurs peuvent se rendre uniquement au but suivant, à leur risque. Il est aussi permis d'avancer sur un ballon sacrifice, **qu'importe où la balle est captée par un joueur défensif**. Si une erreur est commise au cours du premier jeu (retrait ou tentative de retrait), les coureurs peuvent tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque. Dans le cas d'une balle frappée se rendant au champ extérieur, la notion d'erreur ne s'applique plus au moment où elle revient au champ intérieur, en possession d'un joueur d'avant-champ. Dès qu'une balle est appelée « hors limite », les coureurs doivent retourner au dernier but régulièrement atteint.

Note 2 : Est considéré joueur d'avant-champ tous les joueurs jouant à la défensive à l'exception de ceux qui évoluent à la position de voltigeur.

Exemple 1 : Coureur au 1^{er} but. Roulant frappé à l'arrêt-court qui tente d'amorcer le double-jeu, mais effectue un relais erratique au 2^e but. Les deux coureurs PEUVENT tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque (le 3^e but pour C1 et le 2^e but pour FC), puisque l'erreur est survenue au cours du premier jeu.

Exemple 2 : Coureur au 1^{er} but. Roulant frappé au joueur de 1^{er} but qui touche son but pour retirer le frappeur-coureur (ce qui constitue le premier jeu), mais effectue un relais erratique pour tenter de retirer le coureur en direction du 2^e but. Ce coureur NE PEUT avancer d'un but supplémentaire (le 3^e but), car l'erreur est survenue au cours du 2^e jeu.

Exemple 3 : Coureur au 2^e but. Roulant frappé à l'arrêt-court qui tente d'appliquer la balle sur le coureur et le rate malgré l'effort (ce qui est le 1^{er} jeu). Par la suite, il effectue un relais au joueur de 1^{er} but afin de retirer le frappeur-coureur, mais le joueur de premier but échappe le relais. Les deux coureurs NE PEUVENT avancer d'un but supplémentaire (le marbre pour C2 et le 2^e but pour FC) car l'erreur est survenue lors du 2^e jeu.

Exemple 4 : Coureur au 1^{er} but. Balle frappée au sol qui atteint le champ extérieur. Le voltigeur relaie la balle au joueur d'arrêt-court qui en prend possession à l'avant-champ. À ce moment, le coureur (C1) est à mi-chemin entre le 2^e et 3^e but. Le relais vers le joueur de 3^e but est erratique. Les deux coureurs NE PEUVENT avancer d'un but supplémentaire (dont le marbre pour C1), car la balle frappée au champ extérieur est revenue au champ intérieur et qu'un joueur d'avant-champ en a eu la possession, ce qui élimine la notion d'erreur aux fins de l'avance des coureurs.

Exemple 5 : Coureur au 2^e but. Balle frappée en vol qui atteint le champ extérieur. Suite au ballon capté, le coureur (C2) retouche son but et file en direction du 3^e but. Le voltigeur tente un relais au 3^e but pour retirer le coureur, mais le relais est erratique et dépasse le joueur de 3^e but. Le coureur a déjà contourné le 3^e coussin lorsque le joueur de 3^e but prend finalement possession de la balle. Même si la balle a été frappée au champ extérieur et qu'une erreur a été commise sur le jeu, le coureur peut tenter d'atteindre le but suivant tant que la balle n'est pas revenue au champ intérieur ET qu'elle est en possession d'un joueur d'avant-champ.

9U classe B / Grand Chelem :

Lors d'une balle frappée provenant du lance-balle, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).

Note 3 : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 9U.

Les coureurs peuvent se rendre uniquement au but suivant, à leur risque. **Il est toutefois interdit d'avancer au but suivant sur une flèche ou un ballon capté en défensive. S'il y a infraction, ce coureur est à risque d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle et être retiré. S'il atteint le but suivant, la balle est morte et le coureur est retourné au but précédent.** Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive une fois la balle au champ intérieur en possession d'un joueur défensif ou dès qu'une balle est appelée « hors limite », les coureurs doivent retourner au dernier but régulièrement atteint.

Note 4 : Lorsque la balle est frappée au champ extérieur, on préconise de rapidement relayer la balle à un intercepteur au champ intérieur, ce qui a pour effet de limiter l'avance des coureurs.

Lorsque le t-ball est utilisé, le frappeur et les coureurs sont limités à un seul but.

105.6.4 - LANCE-BALLES AUTOMATIQUE

Lorsqu'une balle frappée touche le lance-balles ou l'opérateur, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent si forcés.

*Note : Une balle déviée **par un joueur défensif** qui touche ensuite le lance-balle ou l'opérateur demeure en jeu et ne constitue pas une balle morte. L'opérateur doit tout faire en son pouvoir afin d'éviter une balle frappée ou un relais.*

105.6.5 - CHANDELLE INTÉRIEURE

La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

105.6.6 - AMORTI

Aucun amorti n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte et une prise est appelée au frappeur.

106 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 11U

106.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

106.2 - 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.
- 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 :
Les buts sur balles intentionnels sont interdits à la division 11U.
- d) RESTRICTION :
 - i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
 - ii) 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 période de 7 jours consécutifs.Mois de JUILLET, AOÛT et SEPTEMBRE
 - 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 période de 7 jours consécutifs.

Note : Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.
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. La période de 7 jours consécutifs doit être calculée de FAÇON RÉTROACTIVE à partir de la date de la DERNIÈRE PRÉSENCE au monticule du lanceur concerné – voir exemple à l'article 107.2e.
- f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :
 - i) Un lanceur qui effectue entre 36 et 50 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
 - ii) Un lanceur qui effectue entre 51 et 60 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
 - iii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 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 s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique 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 les tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 2^e journée consécutive s'il n'a pas atteint au cours de la précédente journée le cumulatif de 36 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 75 lancers pour le cumulatif des 2 journées. Il lui est interdit de lancer lors de 3 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
Exemple : 30 lancers le jour 1. Ayant effectué moins de 36 lancers, il est éligible à lancer une 2^e journée consécutive, mais est limité à 45 lancers lors de la 2^e journée.
 - viii) Dans les 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 les 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.

106.3 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.

RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE B

106.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, AMORTI ET CHANDELLE INTÉRIEURE

- a) Le vol de but n'est pas permis. Un coureur peut laisser son but seulement lorsque la balle est 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 retourner aux buts qu'ils occupaient.

- b) Lors d'une balle frappée, on détermine l'avance des coureurs au moment qu'un joueur d'avant-champ est en possession de la balle alors qu'il a les deux pieds sur la surface délimitant le champ intérieur (limite de terre et de gazon entre le champ intérieur et extérieur).
- Note 1 : Tenant compte que cette division évolue sur des terrains de différentes dimensions, on détermine que le champ intérieur est dans un rayon de 60 pieds de la plaque du lanceur 11U.*
- À partir de ce moment, les coureurs peuvent se rendre uniquement au but suivant, à leur risque. **Il est aussi permis d'avancer sur un ballon sacrifice, qu'importe où la balle est captée par un joueur défensif.** Si une erreur est commise au cours du premier jeu (retrait ou tentative de retrait), les coureurs peuvent tenter d'avancer d'un (1) seul but supplémentaire, à leur risque. Dans le cas d'une balle frappée se rendant au champ extérieur, la notion d'erreur ne s'applique plus au moment où elle revient au champ intérieur, en possession d'un joueur d'avant-champ.
- Voir les 5 exemples de situations de jeux décrites à l'article 105.6.3.
- Note 2 : L'application d'une règle de jeu (BCan) peut « forcer » l'avance des coureurs. Ex. : Balle hors limite.**
- c) Aucun amorti n'est permis. Sinon, la balle est morte et une prise est appelée au frappeur.
- d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

106.5 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

La balle est morte, le frappeur est retiré automatiquement.

106.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

Aucune feinte irrégulière n'est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

106.7 - 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.

Note 1 : Lorsqu'une 4^e balle est appelée par l'arbitre, la balle est morte. L'arbitre doit remettre la balle en jeu préalablement à l'élan du frappeur sur le t-ball.

- b) Le frappeur peut prendre un (1) seul élan afin de mettre la balle en jeu.
- c) Le frappeur est limité à atteindre le **1^{er} but**. Si la balle est frappée à l'extérieur des limites du terrain (au-delà des clôtures), le frappeur est crédité d'un circuit.

*Note 2 : Dans tous les cas d'erreur commise par la défensive ou de balle hors limite, il n'est pas permis de faire avancer le frappeur au-delà du **1^{er} but**. Si le frappeur dépasse le **1^{er} but**, il est à risque d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle et être retiré. S'il atteint le **2^e but** au cours du jeu, **la balle est morte et le frappeur est retourné au 1^{er} but**.*

- d) **Les coureurs sont limités à atteindre le but suivant.**

Note 3 : Si le coureur dépasse le but suivant, il est à risque d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle et être retiré. S'il dépasse le but suivant et atteint le prochain but, la balle est morte et le coureur est retourné au but précédent.

- e) Le joueur occupant la position de lanceur doit demeurer à sa position, un pied posé sur la plaque.

Note 4 : Il lui est aussi permis de se reculer de sa position, pourvu qu'il demeure dans l'axe du marbre et de la plaque du lanceur.

Le receveur doit garder tout son équipement et demeurer derrière le marbre.

- f) Un rayon de 10 pieds de la pointe arrière du marbre rejoignant les 2 lignes de fausse-balle doit être tracé. Une balle frappée du t-ball qui s'immobilise ou est touchée dans ce rayon est déclarée « fausse-balle ». Le frappeur est retiré s'il n'a pu mettre la balle en jeu ou frappe une fausse-balle lors de l'élan sur le t-ball.

Note 5 : Une balle qui s'immobilise ou qui est touchée alors qu'elle est en contact avec la ligne délimitant le rayon de 10 pieds est une « bonne balle ».

Il est interdit de prendre un élan de pratique une fois le t-ball ajusté. Dès que la balle est placée sur le t-ball, seul un élan complet est permis afin de mettre la balle en jeu. Toute tentative d'amortie ou d'élan de pratique entraîne le retrait du frappeur.

106.8 - CATAPULTE (MODE DE JEU OPTIONNEL)

106.8.1 - RÉGLAGE DE LA CATAPULTE

La distance entre le marbre et la catapulte est de 44 pieds ou 13,41 mètres.

106.8.2 - VITESSE DE LA CATAPULTE

La vitesse doit être entre 37 et 39 MPH (60-63 kmh)

106.8.3 - OPÉRATION DE LA CATAPULTE

La catapulte doit être opérée par un entraîneur de l'équipe en offensive.

106.8.4 - LANCEUR

Un (1) joueur doit être placé derrière le prolongement imaginaire de la plaque du lanceur pour jouer le rôle défensif du lanceur.

106.8.5 - NOMBRE DE LANCERS

La règle du retrait sur 3 prises est applicable. Tous les joueurs reçoivent un maximum de 3 lancers. À partir du 3^e lancer, une fausse-balle ne peut être considérée comme un retrait. Le joueur est retiré s'il ne peut mettre la balle en jeu lors de ce dernier lancer.

Note 1 : Si lors du 3^e lancer, le frappeur cogne la balle est qu'elle s'immobilise ou est touchée dans le rayon de 10 pieds, on doit appeler une fausse-balle, ce qui entraîne un élan supplémentaire au frappeur.

Mauvais lancer :

L'arbitre peut déclarer un mauvais lancer de la catapulte si celui-ci est à l'extérieur de la zone des prises. Si le frappeur est atteint ou s'il s'élance alors que l'arbitre appelle un mauvais lancer, ce lancer n'est pas comptabilisé et le joueur reçoit un lancer supplémentaire.

Note 2 : L'appel d'un mauvais lancer par l'arbitre a toujours préséance sur une balle frappée. Si une balle est frappée dans cette situation, le jeu doit être repris.

106.8.6 - BALLE QUI TOUCHE LA CATAPULTE

Lorsqu'une balle frappée touche la catapulte ou l'opérateur, la balle est déclarée morte et on accorde le premier but au frappeur. Les coureurs avancent si forcés.

Note 3 : Une balle déviée par un joueur défensif qui touche ensuite la catapulte ou l'opérateur demeure en jeu et ne constitue pas une balle morte. L'opérateur doit tout faire en son pouvoir afin d'éviter une balle frappée ou un relais.

RÈGLES SPÉCIFIQUES 11U CLASSE A ET AA

106.9 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, AMORTI ET CHANDELLE INTÉRIEURE

- Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retiré.
Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent retourner aux buts qu'ils occupaient.
- 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.
- Aucun amorti n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte, une prise appelée au frappeur.
- La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

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

106.10 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est au jeu et s'il y a des coureurs sur les buts, ils ont le droit d'avancer à leurs risques sauf au marbre et lors des situations décrites à 103.14c.

106.11 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

Aucune feinte irrégulière n'est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

107 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 13U

107.1 - DURÉE DES PARTIES

- Toutes les parties sont de 6 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 3 manches et demi (3½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

107.2 - LANCEUR

- 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.
- 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.
- BUTS SUR BALLE INTENTIONNELS :
Classe B : Les buts sur balles intentionnels sont interdits à la division 13U de classe B.
Classe A et AA : 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. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.
- RESTRICTION :
 - Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
 - Une journée de repos signifie une journée complète de calendrier.
- NOMBRE DE MANCHES (saison régulière) :
Mois de MAI et JUIN
 - Un lanceur ne peut lancer plus de 3 manches dans une journée;
 - Un lanceur ne peut cumuler plus de 6 manches dans une période de 7 jours consécutifs.Mois de JUILLET, AOÛT et SEPTEMBRE
 - Un lanceur ne peut lancer plus de 4 manches dans une journée;
 - Un lanceur ne peut cumuler plus de 8 manches dans une période de 7 jours consécutifs.

Note : Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée.

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. La période de 7 jours consécutifs doit être calculée de FAÇON RÉTROACTIVE à partir de la date de la DERNIÈRE PRÉSENCE au monticule.

Exemple pour un lanceur 13U au mois de Juillet : Lundi 1^{er} Juillet, il lance 3 manches, mardi le 2 en congé, mercredi le 3 en congé, jeudi le 4, il lance 3 manches, vendredi le 5 en congé, samedi le 6 en congé, dimanche le 7, il lance 2 manches (ayant atteint le max. de 8 manches pour 7 jours). Lundi le 8, on remet le compteur à zéro ? Non. Il peut lancer 3 manches (et non 4 manches) puisqu'en tenant compte des 6 jours précédant le lundi 8 Juillet, le lanceur a lancé 5 manches (entre mardi le 2 et dimanche le 7). L'idée est de ne jamais dépasser 8 manches dans la journée en cours et les 6 jours précédant.

f) **NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :**

- i) Un lanceur qui effectue entre 41 et 55 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
- ii) Un lanceur qui effectue entre 56 et 70 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui effectue entre 71 et 85 lancers dans une journée doit avoir 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 s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique 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 les tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 2^e journée consécutive s'il n'a pas atteint au cours de la précédente journée le cumulatif de 41 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 85 lancers pour le cumulatif des 2 journées. Il lui est interdit de lancer lors de 3 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.

Exemple : 30 lancers le jour 1. Ayant effectué moins de 41 lancers, il est éligible à lancer une 2^e journée consécutive, mais est limité à 55 lancers lors de la 2^e journée.

- viii) Dans les 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 les 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.

107.3 - MONTICULE

Le monticule est facultatif.

RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE B

107.4 - COUREURS SUR LES BUTS, VOL DE BUTS, AMORTI ET CHANDELLE INTÉRIEURE

- a) Aucun coureur ne peut laisser son but avant que la balle n'ait traversé le marbre ou qu'elle n'ait été frappée. S'il y a infraction, la balle est morte et le coureur est retiré. Lorsque le lanceur reçoit la balle et prend place sur sa plaque et que le receveur est en position, les coureurs doivent 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 amorti n'est permis. S'il y a infraction, la balle est morte, une prise appelée au frappeur.
- d) La règle relative à la chandelle intérieure ne s'applique pas.

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

107.5 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

Le frappeur est retiré automatiquement, la balle est au jeu et s'il y a des coureurs sur les buts, ils ont le droit d'avancer à leurs risques sauf au marbre et lors des situations décrites à 103.14c.

107.6 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

Aucune feinte irrégulière n'est appelée. Balle morte, les coureurs retournent à leur but et le jeu reprend.

RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE A ET AA

107.7 - COUREURS SUR LES BUTS ET AVANCE SUR LES BUTS

Tous les coureurs peuvent quitter leur but. Tous les coureurs sont soumis aux règles de jeu du baseball en ce qui concerne leur participation au jeu (BCan 5.06).

107.8 - FRAPPEUR, TROISIÈME PRISE ÉCHAPPÉE

La règle de jeu s'applique (BCan).

107.9 - FEINTE IRRÉGULIÈRE

La règle de jeu s'applique (BCan).

RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE AA

107.10 – RÔLE OFFENSIF

Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.

- i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang de l'ordre des frappeurs. En tournoi et championnat, il n'est pas permis d'ajouter un joueur en cours de partie. Une exception est permise dans le cas de la poursuite d'une partie suspendue. Au surplus, une équipe peut poursuivre la partie même si elle n'est plus en mesure de placer 9 joueurs en défensive pour cause de blessure. Dans cette éventualité, un retrait automatique est inscrit pour le frappeur absent. Lorsque l'équipe n'est plus en mesure de placer au moins 7 joueurs en défensive, la partie est forfait;

Note 1 : En tournoi et championnat, on peut inscrire un joueur sur l'ordre des frappeurs même s'il n'est pas encore présent à la partie. Au moment du tour au bâton dudit joueur, deux options sont possibles :

Option 1 : Rayer définitivement le joueur de la partie;

Option 2 : Prendre le retrait à chaque occasion où le frappeur est absent.

- ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;

- iii) si un joueur ne peut compléter sa présence 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;

- iv) si un coureur ne peut compléter sa présence sur les buts, il est remplacé par le dernier retrait. Ce joueur peut avancer au but suivant seulement si la balle est frappée ou s'il est forcé d'avancer. S'il y a infraction, ce coureur est à risque d'être touché par un joueur défensif en possession de la balle et être retiré. S'il atteint le but suivant, la balle est morte et le coureur est retourné au but précédant. Le joueur remplacé peut revenir au jeu au cours de la partie.

Note 2 : Lorsque le dernier retrait ne peut être déterminé, le joueur précédant dans l'ordre des frappeurs n'étant pas sur les buts devient le coureur de remplacement.

Note 3 : Si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.

108 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 15U/16UF

108.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 7 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

108.2 - 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.
- 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. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.
- d) RESTRICTION :
i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
ii) 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) Un lanceur qui cumule plus de 3 manches dans une partie ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit avoir 2 journées de repos;
iii) Un lanceur qui cumule plus de 3 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
iv) Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos.
v) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée
- f) NOMBRE DE LANCERS (tournois – championnats) :
i) Un lanceur qui effectue entre 46 et 60 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
ii) Un lanceur qui effectue entre 61 et 75 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
iii) Un lanceur qui effectue entre 76 et 90 lancers dans une journée doit avoir 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 s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique 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 les tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 2^e journée consécutive s'il n'a pas atteint au cours de la précédente journée le cumulatif de 46 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 90 lancers pour le cumulatif des 2 journées. Il lui est interdit de lancer lors de 3 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
Exemple : 30 lancers le jour 1. Ayant effectué moins de 46 lancers, il est éligible à lancer une 2^e journée consécutive, mais est limité à 60 lancers lors de la 2^e journée.
- viii) Dans les 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 les 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.

RÈGLES SPÉCIFIQUES 15U/16UF CLASSE AA

108.3 - FRAPPEUR EXTRA

Un Frappeur-Extra (EH) peut être placé dans l'ordre des frappeurs (un 10^e frappeur pouvant être placé partout dans l'ordre des frappeurs) de façon à utiliser plus de joueurs avec des présences au bâton tout au long de la partie. Cette règle est optionnelle pour les deux équipes avant chaque partie et n'oblige pas les deux équipes à l'utiliser durant une partie. Le Frappeur-Extra (EH) doit être indiqué sur l'ordre des frappeurs au début de la partie et doit être utilisé pour toute la partie.

Le Frappeur-Extra (EH) peut être interchangé avec toute autre position en défensive durant la partie et le changement peut s'effectuer à plus d'une reprise. Par exemple, l'arrêt-court peut devenir le Frappeur-Extra et le Frappeur-Extra peut devenir l'arrêt-court.

Dans l'éventualité qu'un joueur se blesse et que l'équipe n'ait plus de substitut éligible disponible, la règle de retour au jeu s'applique et l'équipe peut continuer avec l'alignement de dix frappeurs.

Si l'équipe n'a plus de joueurs substitués disponibles OU dans l'éventualité d'une expulsion, la partie se poursuit avec neuf frappeurs dans l'alignement, sans forfait.

109 - DES RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 18U/21UF

109.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Toutes les parties sont de 7 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

109.2 - 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.
- 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. Les balles automatiques d'un but sur balle intentionnel ne comptent pas dans le calcul des lancers.
- d) RESTRICTION :
 - i) Un joueur ne peut lancer 3 journées consécutives;
 - ii) 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) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une partie ne peut lancer à nouveau lors de cette journée et doit avoir 2 journées de repos;
 - iii) Un lanceur qui cumule plus de 4 manches dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
 - iv) Un lanceur qui cumule 7 manches dans une journée doit avoir 3 journées de repos.
 - iv) Une balle lancée dans une manche compte pour une manche lancée

f) **NOMBRE DE LANCERS PAR JOUR (tournois – championnats) :**

- i) Un lanceur qui effectue entre 51 et 65 lancers dans une journée doit avoir une journée de repos;
- ii) Un lanceur qui effectue entre 66 et 80 lancers dans une journée doit avoir 2 journées de repos;
- iii) Un lanceur qui effectue entre 81 et 100 lancers dans une journée doit avoir 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 s'il n'affronte pas d'autres frappeurs. Dans cette situation, on indique 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 les tournois et championnats, un lanceur peut lancer lors d'une 2^e journée consécutive s'il n'a pas atteint au cours de la précédente journée le cumulatif de 51 lancers ou plus. Il lui est permis d'effectuer jusqu'à un maximum de 100 lancers pour le cumulatif des 2 journées. Il lui est interdit de lancer lors de 3 journées consécutives, sans égard au nombre de lancers effectués.
Exemple : 30 lancers le jour 1. Ayant effectué moins de 51 lancers, il est éligible à lancer une 2^e journée consécutive, mais est limité à 70 lancers lors de la 2^e journée.
- viii) Dans les 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 les 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.

109.3 - STATUT DES JOUEURS RÉSEAU DE DÉVELOPPEMENT 17U AAA

Un joueur ayant évolué la saison précédente au Réseau de développement 17U AAA doit évoluer à la classe 18U/21UF la plus élevée de sa région (excluant le AAA) afin d'être éligible à titre de lanceur lors des parties de son équipe.

110 - DES RÈGLES DU JEU POUR LES DIVISIONS JUNIOR, JUNIOR ÉLITE ET SENIOR

110.1 - DURÉE DES PARTIES

- a) Dans les divisions Junior, Junior Élite et Senior, toutes les parties sont de 7 ou 9 manches à finir si le temps et les conditions météorologiques le permettent. Cependant, dans les 2 cas, 4 manches et demi (4½) constituent une partie réglementaire si l'équipe qui reçoit a plus de points que l'équipe qui visite.
- b) À partir de l'heure prévue du début de partie, une équipe a 15 minutes pour aligner le nombre de joueurs requis en offensive ou en défensive, autrement la partie est perdue par forfait.

110.2 - LANCEUR

Un lanceur retiré de sa position suite à une 2^e visite au monticule dans la même manche peut évoluer à une autre position, sauf à la position de lanceur. Les autres articles relatifs à la règle 5.10 (BCan) s'appliquent.

111 - RÈGLEMENT DU LANCEUR

111.1 - TABLEAU

Saison régulière

Division	Maximum / jour	Repos requis
11U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet à Septembre)	Au 11U, un lanceur est limité à 4 manches (MAI et JUIN) et 6 manches (JUILLET à SEPTEMBRE) par semaine - (7 jours consécutifs)
13U	3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet à Septembre)	Au 13U, un lanceur est limité à 6 manches (MAI et JUIN) et 8 manches (JUILLET à SEPTEMBRE) par semaine - (7 jours consécutifs)
15U/16UF	7 manches	plus de 3 manches / partie ou plus de 3 manches / journée = 2 jours de repos 7 manches = 3 jours de repos
18U/21UF	7 manches	plus de 4 manches / partie ou plus de 4 manches / journée = 2 jours de repos 7 manches = 3 jours de repos

Tournoi – Championnat

Division	Aucun repos	1 journée de repos	2 jours de repos	3 jours de repos
11U	1-35 lancers	36-50 lancers	51-60 lancers	61-75 lancers
13U	1-40 lancers	41-55 lancers	56-70 lancers	71-85 lancers
15U/16UF	1-45 lancers	46-60 lancers	61-75 lancers	76-90 lancers
18U/21UF	1-50 lancers	51-65 lancers	66-80 lancers	81-100 lancers

Note : Tout joueur réserviste provenant de la division inférieure qui évolue à titre de lanceur lors d'une partie de tournoi ou de championnat est assujéti à la règle du lanceur dans la division où il est réserviste. Il est permis à un lanceur d'évoluer à la position de receveur au cours de la journée, et vice-versa.

111.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS

Les comités organisateurs de tournois et de championnats doivent désigner une personne ayant la responsabilité de garder un registre du décompte des lancers et de s'assurer que ce nombre de lancers soit annoncé à chaque étape franchie par le lanceur, à chaque demi-manche et dès le moment où le lanceur n'est plus éligible à affronter un frappeur.

L'entraîneur de l'équipe doit voir au respect de la réglementation. La sanction peut être appliquée en tout temps par une personne en autorité.

Sanction : Un lanceur inéligible doit immédiatement être remplacé par un joueur éligible à évoluer à cette position au moment de la découverte de l'infraction. Toute action effectuée par ce lanceur demeure toutefois valide. Toute contravention à l'article au règlement du lanceur entraîne une suspension pour la prochaine partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive *(ou celui occupant cette fonction lors de la partie)*.

RÈGLEMENTS DU LANCEUR EN TOURNOI ET CHAMPIONNATS

Questions / Réponses

Dans les scénarios suivants, nous faisons référence à David, un lanceur de division 11U.

Question: Si David affronte un nouveau frappeur au-delà du 35^e lancer et termine sa sortie à 38 lancers lors de la 1^{ère} partie d'un tournoi, peut-il lancer lors de la 2^e partie la même journée ?

Réponse: **NON** – Une fois le seuil minimal (35) dépassé, il a terminé pour la journée et doit avoir une journée complète de repos.

Question: Est-ce que David peut lancer dans deux parties consécutives lors de la même journée ?

Réponse: **OUI**, mais seulement s'il ne dépasse pas le seuil de repos (35) lors de la 1^{ère} partie. Le nombre de lancers est cumulatif. Par exemple, si un lanceur effectue 10 lancers lors de la 1^{ère} partie, ce nombre de lancers le suit pour la 2^e partie – il commence à 11 avec son 1^{er} lancer lors de la 2^e partie.

Question: Qu'est-ce qu'une journée de repos ? Si David effectue 38 lancers lors d'une partie vendredi matin, peut-il lancer lors d'une partie samedi après-midi ?

Réponse: **NON** – il a besoin d'une journée complète de repos. Il peut lancer de nouveau dimanche.

Question: J'ai inscrit un David sur mon alignement de départ et j'ai dû le changer avant le début de la partie. Y a-t-il une conséquence ?

Réponse: **Non**, tant que l'alignement n'est pas remis à l'arbitre.

Question: Une feinte irrégulière est appelée par l'arbitre à David. Est-ce considéré comme un lancer ?

Réponse: **Selon les règlements du baseball, la feinte irrégulière ne constitue pas un lancer lorsqu'elle est appliquée.** Toutefois, si l'appel de la feinte irrégulière est suivi d'un lancer qui traverse la ligne des fausses-balles au cours de la présence d'un frappeur, ce lancer est comptabilisé dans le décompte des lancers.

Question: David atteint une étape de lancer pendant la présence d'un frappeur. Peut-il finir le frappeur ?

Réponse: **Oui**, il peut finir le frappeur; cependant il doit être retiré de la position de lanceur avant d'affronter le prochain frappeur. Cela s'applique pour chacune des étapes (35, 50 ou 60 lancers) et pour le nombre maximum de lancers permis par jour (75 lancers). Une étape peut être le cumul de deux parties dans la même journée ou même de deux parties lors de journées consécutives.

Question: David a un tournoi 11U qui débute vendredi. Comment savoir s'il est éligible à pouvoir lancer au tournoi ?

Réponse: **Aux divisions 11U et 13U, TOUS les lanceurs sont éligibles lorsque débutera le tournoi, SAUF ceux ayant lancé les deux (2) journées consécutives précédant le tournoi (dans ce cas, mercredi et jeudi) en raison de la règle des 3 journées consécutives.**

Question: David lance 2 manches le mercredi soir dans sa ligue et est au monticule le jeudi au tournoi où il effectue 15 lancers. Peut-il lancer vendredi au tournoi, ou même vendredi dans sa ligue ?

Réponse: **Non. Il est maintenant interdit de lancer 3 journées consécutives, sans égard au fait que les lancers ont été effectués dans le cadre de la saison régulière (ligue) ou encore dans le cadre d'un événement (tournoi ou championnat).**

Question: Dans les tournois et championnats, comment David peut-il lancer 2 journées consécutives ?

Réponse: **Tenant compte que 35 lancers est la première étape pour une journée de repos à la division 11U, allons-y d'un exemple : David effectue 30 lancers dans les 2 parties disputées dans la journée de vendredi, soit 18 lancers vendredi matin et 12 lancers vendredi soir pour le cumulatif de 30 lancers.**

Est-il éligible à lancer samedi ?

Oui, puisqu'il n'a pas dépassé le cumulatif de 35 lancers au cours de la journée précédente. Il est alors éligible à lancer jusqu'à un maximum de 45 lancers dans la journée de samedi (et terminer son frappeur) correspondant au nombre maximum journalier (75 lancers) moins le nombre de lancers cumulé lors de la journée précédente (30 lancers). Par ailleurs, il ne peut lancer lors de 3 journées consécutives et ne pourra donc lancer dimanche, quel que soit le cumulatif de lancers effectué au cours des journées précédentes.

Question: *David affronte Paul au début de la 3^e manche et a effectué jusqu'à maintenant 49 lancers. Que se passe-t-il lorsqu'il atteint 50 ou même 60 lancers ? Peut-il finir le frappeur dans ces situations ?*

Réponse: **Oui, il peut finir le frappeur.** Par exemple, David effectue 5 lancers à Paul qui frappe finalement un coup sûr (pour un total de 54 lancers). Par la suite, l'entraîneur de David le retire du monticule avant qu'il n'affronte un prochain frappeur. Aux fins du registre de lanceur, on indique 50 lancers et David a une seule journée de congé à purger.

Dans le même exemple où David affronte Paul avec 49 lancers dans le bras, Paul se met à frapper 13 fausse-balle de suite avant d'être retiré sur un ballon au lanceur. L'entraîneur de David le retire du monticule avant qu'il n'affronte un autre frappeur. Dans les faits, David a lancé 62 balles, mais aux fins du registre, on indique l'étape franchie par David, dans ce cas 50 lancers, et David doit purger une seule journée de repos. Évidemment, dans une situation ou l'autre, si David demeure au monticule et effectue un lancer au frappeur suivant Paul, on indique au registre le nombre réel de lancers effectué par David.

Question: *Que se passe-t-il avec le décompte des lancers de David si la partie est suspendue en vertu des situations décrites à l'article 7.02 de Baseball Canada ?*

Réponse: **Les lancers comptent tous.** Le lanceur reçoit le crédit de ces lancers et le suivi doit en faire état. Le repos normal s'applique quand même.

Question: *Si une partie suspendue se poursuit au cours de la même journée, est-ce que David peut continuer de lancer au moment de reprendre la partie ?*

Réponse: **Absolument.** Si David était le lanceur d'office lors de la suspension de la partie, il peut lancer et le décompte des lancers se poursuit. S'il a lancé au cours de cette même partie et a été retiré du monticule avant la suspension, il ne peut revenir lancer au cours de la poursuite de cette partie, sous aucune considération.

Question: *Si une partie suspendue se poursuit le lendemain ou même 3 jours plus tard, comment savoir si David est éligible à lancer lors de la poursuite de la partie ?*

Réponse: **D'abord, le ou les lanceurs ayant été retirés du monticule avant la suspension de la partie ne sont pas éligibles à revenir lancer au cours de la reprise de la partie.** Le lanceur qui était au monticule au moment de la suspension est éligible à venir lancer lors de la poursuite de la partie s'il n'est pas en journée de repos. Le décompte des lancers est remis à zéro.

Question: *David lance une partie parfaite / sans coup sûr au moment d'atteindre son maximum. Peut-il quand même continuer à lancer ?*

Réponse: **NON, la prévention du bras gouverne le tout.**

PROCÉDURES DE RÉCLAMATION D'ASSURANCE ACCIDENT



Il est important de savoir que :

1. Le membre doit obligatoirement être affilié à Baseball Québec et la réclamation doit être approuvée par le bureau provincial.
2. Un rapport d'accident doit avoir été rempli par un responsable lors de l'accident et acheminé à Baseball Québec dans les trente (30) jours suivants l'accident.
3. Le membre devra se procurer un formulaire de réclamation (preuve de sinistre) disponible sur le site internet de Baseball Québec situé au www.baseballquebec.com sous l'onglet "**Documents**", "**Assurances**". Veuillez prendre note que le formulaire pour les réclamations de frais dentaires est distinct. Le formulaire autorisation de collecte, d'utilisation et de divulgation de renseignements personnels doit être complété pour toutes les réclamations.
4. Le membre doit dûment compléter toutes les cases de la preuve de sinistre ainsi que faire remplir la déclaration du médecin traitant, situé au verso du formulaire, et retourner le tout à Baseball Québec dans les trente (30) jours suivants l'accident. Veuillez noter que les frais encourus pour faire remplir le formulaire d'assurance ne sont pas remboursables par la compagnie d'assurance.
5. Lorsque vous complétez la preuve de sinistre, il est important de spécifier si vous avez des assurances personnelles, sinon le formulaire vous sera retourné.
6. Un délai de 90 jours vous est accordé pour retourner à Baseball Québec les factures originales inhérentes à votre demande. Si votre preuve de sinistre est mal complétée, elle vous sera retournée et le traitement de votre dossier ne pourra être que plus long.
7. Afin de recevoir un remboursement de la compagnie d'assurance, le membre devra avoir consulté un médecin dans un délai maximum de 30 jours suite à l'accident et avoir été référé par ce dernier AVANT de suivre tout traitement de physiothérapie ou de chiropractie. La déclaration du médecin traitant doit normalement être utilisée à cette fin.
8. La police d'assurance prévoit le remboursement des dépenses résultant d'une blessure corporelle causée uniquement par un accident. Les dépenses résultant d'une blessure causée par le surmenage d'un membre ou d'un muscle ne sont pas remboursables.
9. La couverture des assurances de Baseball Québec s'applique APRÈS les autres couvertures d'assurance du membre ou de ses parents, s'il y a lieu. Elle peut servir à couvrir la portion impayée par le 1^{er} assureur. Vous devez nous faire parvenir le rapport d'accident et la preuve de sinistre dans les délais requis et lorsque vous recevrez le remboursement de votre assureur, vous devez nous faire parvenir le talon explicatif du remboursement reçu.

*Pour toutes informations relatives à la procédure de réclamation d'assurance accident ainsi qu'aux différentes couvertures d'assurance, veuillez-vous référer au site Internet de Baseball Québec situé au www.baseballquebec.com sous l'onglet "**Documents**", "**Assurances**".*

Nouveau



Politique, règles et procédures en matière de protection de l'intégrité

CODE DE CONDUITE DU JOUEUR/ATHLÈTE/PARTICIPANT

Pour bénéficier de façon optimale de la pratique du sport ou du loisir, le joueur, l'athlète, la participante ou le participant doit avoir une attitude et un comportement qui découlent du plus pur esprit sportif ou de camaraderie. L'important n'est pas de gagner ou de perdre, mais bien la manière dont elle ou il pratique la discipline (sportive ou de loisir). Elle ou il ne doit jamais perdre de vue qu'il s'agit d'un jeu.

Pour obtenir le maximum de plaisir,
tout joueur, athlète, participante ou tout participant devra : _____

- » Jouer pour s'amuser en se rappelant que la pratique du sport ou du loisir n'est pas une fin, mais un moyen;
- » Observer rigoureusement les règles du jeu et la charte de l'esprit sportif;
- » Accepter et respecter en tout temps les décisions des officiel (le) s;
- » Respecter en tout temps les officiel (le) s, les adversaires et leurs partisans qui ne doivent pas devenir des ennemis;
- » Toujours rester maître de soi;
- » Avoir une conduite exemplaire sur et hors plateaux en utilisant un langage sans injure, expression vulgaire ou blasphème;
- » Respecter son entraîneur et ses dirigeants et suivre leurs directives lorsque celles-ci ne sont pas contraires à son bien-être;
- » Engager toutes ses forces dans le jeu en évitant le découragement dans l'échec et la vanité dans la victoire;
- » Respecter le bien d'autrui et éviter tout vol ou acte de vandalisme;
- » Refuser et ne pas tolérer l'usage de drogues, de médicaments ou de quelconque stimulant dans le but d'améliorer la performance;
- » Savoir qu'aucun comportement d'abus, de harcèlement, de négligence, de violence ou tout comportement inapproprié n'est toléré, et signaler sans délai à l'entraîneur ou à une personne en situation d'autorité tout acte de cet ordre commis à l'endroit d'une autre personne ou à son propre égard;
- » Prendre connaissance de la section « athlète » de la plateforme www.sportbienetre.ca;
- » Utiliser les réseaux sociaux, internet et autres médias électroniques de façon éthique et respectueuse des collègues, entraîneurs et dirigeants, ne pas s'en servir pour provoquer l'adversaire ou un autre membre.
- » S'assurer que chacun soit traité avec respect et équité.

Joueur/athlète/participant, il n'y a aucune situation à prendre à la légère ou à banaliser



Nouveau



Politique, règles et procédures en matière de protection de l'intégrité **CODE DE CONDUITE DE L'ENTRAÎNEUR**

L'entraîneur doit avant tout être conscient de l'importance de son rôle et de la grande influence qu'il a sur les participantes ou les participants, et sur son entourage. Il doit assumer une mission d'éducation et de formation physique, morale et sociale auprès des participantes et des participants et se montrer digne de cette responsabilité. Il doit s'attacher davantage au bien-être et aux intérêts de ses participantes et ses participants plutôt qu'à leurs résultats. Il ne doit pas considérer le sport et le loisir comme une fin en soi, mais comme un outil d'éducation.

Afin d'accomplir sa tâche avec succès, l'entraîneur doit : _____

Sécurité physique et santé des participantes et des participants

- » S'assurer que les sites d'entraînement, de compétition ou d'activités sont sécuritaires en tout temps;
- » Être prêt(e) à intervenir rapidement et de façon appropriée en cas d'urgence;
- » Éviter de mettre les participantes et les participants dans des situations présentant des risques inutiles ou non adaptés à leur niveau;
- » Chercher à préserver la santé, la sécurité, l'intégrité et le bien-être présent ou futur des participantes et des participants;
- » Obtenir une autorisation parentale pour conduire une participante ou un participant mineur vers ou de retour d'une pratique, d'une compétition ou d'une activité.

Entraîner de façon responsable

- » Utiliser judicieusement l'autorité associée à sa position et prendre des décisions qui sont dans le meilleur intérêt des participantes et des participants;
- » Favoriser le développement de l'estime de soi des participantes et des participants;
- » Éviter de tirer un avantage personnel d'une situation ou d'une décision;
- » Connaître ses limites sur le plan des connaissances/compétences au moment de prendre des décisions, de donner des consignes ou d'agir;
- » Honorer les engagements, la parole donnée et les objectifs sur lesquels il y a eu entente. Maintenir la confidentialité et le caractère privé des informations personnelles et les utiliser de façon appropriée;
- » Utiliser les réseaux sociaux, internet et autres médias électroniques de façon éthique et respectueuse des collègues, entraîneurs et dirigeants, ne pas s'en servir pour provoquer l'adversaire ou un autre membre;
- » S'abstenir de toute consommation de boisson alcoolique ou de drogue dans l'exercice de ses fonctions et sensibiliser ses joueurs aux problèmes reliés à la consommation de ces produits ainsi qu'au dopage sportif;
- » S'assurer que chacun soit traité avec respect et équité.

Intégrité dans les rapports avec les autres

- » Éviter les situations qui peuvent affecter l'objectivité, l'impartialité ou l'intégrité des fonctions d'entraîneur(e).
- » S'abstenir de tout comportement constituant de l'abus, du harcèlement, de la négligence et de la violence, ou de toute une relation inappropriée avec une participante ou un participant.
- » De façon générale, l'ensemble des activités doit être planifié de façon à ce qu'un entraîneur ne soit jamais seul dans un lieu privé fermé en compagnie d'une participante ou d'un participant, ou d'une personne impliquée dans le milieu. Ce lieu peut être réel (local, chambre, vestiaire, voiture) ou virtuel (messagerie, réseau social).
- » **Plus particulièrement:**
 - Les communications électroniques entre une participante ou un participant et un entraîneur doivent indiquer les parents de la participante ou du participant si elle ou il est âgé de moins de 18 ans.
 - Les envois électroniques de groupe doivent être privilégiés aux messages privés.
 - L'entraîneur doit demander la présence d'un autre adulte lorsqu'une participante ou un participant le visite à son bureau ou son local.
- L'entraîneur ne doit pas conduire les participantes ou les participants de moins de 18 ans vers ou de retour d'une activité (pratique, partie, compétition ou autre) sans avoir le consentement de leurs parents. Il doit obtenir une autorisation parentale pour tous cas d'exception.
- Lors de voyages impliquant de découcher, l'entraîneur s'assure que les chaperons restent dans une pièce voisine aux chambres des participantes et des participants.
- L'entraîneur doit limiter les visites dans les chambres d'hôtel aux visiteurs du même sexe.
- L'entraîneur doit s'assurer que la vérification des chambres est faite par des adultes formés et préférentiellement de paires mixtes.
- » Veiller à ce que les participantes et les participants comprennent que l'abus, le harcèlement, la négligence, la violence ou tout comportement inapproprié ne sont en aucun cas tolérés, et favoriser parmi les participantes et les participants l'habitude de divulguer et de signaler de tels comportements.
- » L'entraîneur doit prendre connaissance des lignes de conduite offertes sur le site www.sportbienetre.ca.

Respect

- » S'assurer que chacun soit traité de façon égale, peu importe l'âge, l'ascendance, la couleur, la race, la citoyenneté, l'origine ethnique, le lieu d'origine, la langue, la croyance, la religion, le potentiel athlétique, le handicap, la situation familiale, l'état matrimonial, l'identité de genre, l'expression de genre, le sexe ou l'orientation sexuelle;
- » Préserver la dignité de chaque personne lors des interactions avec les autres;
- » Respecter les principes, règles ou politiques en vigueur.

Honneur du sport

- » Observer et faire observer tous les règlements de façon stricte;
- » Vouloir se mesurer à un(e) adversaire dans l'équité;
- » Maintenir sa dignité en toutes circonstances et faire preuve de contrôle de soi;
- » Respecter les officiel (le) s et accepter leurs décisions sans douter de leur intégrité.

Entraîneur, il n'y a aucune situation à prendre à la légère ou à banaliser



Nouveau



Politique, règles et procédures en matière de protection de l'intégrité CODE DE CONDUITE DE L'OFFICIEL

Aucune compétition ne peut se dérouler de façon satisfaisante sans la présence d'officiels. Un bon arbitrage assure le plaisir de jouer dans le respect des règles de jeu et la protection des participantes et des participants. Pourtant, les décisions des officiels sont souvent la source de nombreuses frustrations, leur jugement faisant rarement l'unanimité.

Un officiel efficace et compétent doit donc :

- » Protéger l'intégrité de la compétition et de la sécurité des participantes et des participants
- » Connaître les règlements et leur interprétation; se conformer aux règles énoncées;
- » Appliquer les règlements avec objectivité et impartialité, de façon équitable, et avec discernement;
- » Communiquer de manière respectueuse avec les participantes et les participants;
- » Être en état physique et mental pour remplir la tâche envisagée;
- » Éviter de s'imposer outre mesure de manière à se mettre en évidence au détriment des participantes et des participants.
- » Planifier l'ensemble des activités de façon à ce qu'un(e) officiel (le) ne soit jamais seul(e) dans un lieu privé fermé en compagnie d'une participante ou d'un participant, ou d'une personne impliquée dans le milieu. Ce lieu peut être réel (local, chambre, vestiaire, voiture) ou virtuel (messagerie, réseau social).
- » **Plus particulièrement :**
 - Les communications électroniques entre une participante ou un participant et un(e) officiel (le) doivent inclure les parents de la participante ou du participant si elle ou il est âgé de moins de 18 ans.
 - Les envois électroniques de groupe doivent être privilégiés aux messages privés.
 - L'officiel (le) doit demander la présence d'un autre adulte lorsqu'une participante ou un participant le visite à son bureau ou son local.
- L'officiel ne doit pas conduire les participantes ou les participants de moins de 18 ans vers ou de retour d'une activité (pratique, partie, compétition ou autre) sans avoir le consentement de leurs parents. Elle ou il doit obtenir une autorisation parentale pour tous cas d'exception.
- Lors de voyages impliquant de découcher, l'officiel s'assure que les chapérons restent dans une pièce voisine aux chambres des participantes et des participants.
- L'officiel doit limiter les visites dans les chambres d'hôtel aux visiteurs du même sexe.
- L'officiel (le) doit s'assurer que la vérification des chambres est faite par des adultes formés et préférentiellement de paires mixtes.
- » Prendre connaissance des lignes de conduite offertes sur le site www.sportbienetre.ca.
- » Utiliser les réseaux sociaux, internet et autres médias électroniques de façon éthique et respectueuse des collègues, entraîneurs et dirigeants, ne pas s'en servir pour provoquer l'adversaire ou un autre membre.
- » S'abstenir de toute consommation de boisson alcoolique ou de drogue dans l'exercice de ses fonctions.
- » S'assurer que chacun soit traité avec respect et équité.

Officiel (le), il n'y a aucune situation à prendre à la légère ou à banaliser



Nouveau



Politique, règles et procédures en matière de protection de l'intégrité CODE DE CONDUITE DE L'ADMINISTRATEUR

Le pouvoir décisionnel repose entre les mains des administrateurs. Ces derniers ont la responsabilité ultime de la qualité de la pratique d'un sport ou d'un loisir. L'administrateur local, régional ou provincial doit garantir que le déroulement de la pratique sportive ou de loisir rejoigne les valeurs que poursuivent des fins éducatives et sociales.

Pour bien remplir son rôle, l'administrateur doit :

- » Reconnaître la participante ou le participant comme la personne à privilégier qui motivera toutes ses décisions et ses actions;
- » S'assurer qu'une chance égale de participer aux activités soit offerte à toutes les participantes et tous les participants, indépendamment de l'âge, du sexe ou du niveau d'habileté;
- » S'assurer que l'encadrement de la participante ou du participant est exercé par des intervenants compétents et respectueux des principes véhiculés par l'organisation;
- » Promouvoir l'esprit sportif, l'engagement social et civique ainsi que l'esprit de solidarité;
- » Promouvoir chez tous les bénévoles la participation à des stages de perfectionnement ou de formation;
- » Prendre tous les moyens nécessaires pour valoriser et exiger le respect envers les officiels;
- » Prendre tous les moyens nécessaires pour assurer la sécurité et l'intégrité de la participante ou du participant;
- » S'assurer que les lieux, les installations, les équipements et les règles du jeu correspondent aux intérêts et aux besoins de la participante ou du participant;
- » S'assurer des bonnes relations et des contacts avec le milieu des médias, le public et tous les organismes ou personnes liés à l'organisation;
- » Planifier l'ensemble des activités de façon à ce qu'un intervenant (entraîneur, administrateur, thérapeute, bénévole, officiel, etc.) ne soit jamais seul dans un lieu privé fermé en compagnie d'une participante ou d'un participant, ou d'une personne impliquée dans le milieu. Ce lieu peut être réel (local, chambre, vestiaire, voiture) ou virtuel (messagerie, réseau social);
- » Prendre connaissance des lignes de conduite offertes sur le site www.sportbienetre.ca;
- » Utiliser les réseaux sociaux, internet et autres médias électroniques de façon éthique et respectueuse des collègues, entraîneurs et dirigeants, ne pas s'en servir pour provoquer l'adversaire ou un autre membre;
- » S'abstenir de toute consommation de boisson alcoolique ou de drogue dans l'exercice de ses fonctions;
- » S'assurer que chacun soit traité avec respect et équité.

Administrateur, il n'y a aucune situation à prendre à la légère ou à banaliser



Nouveau



Politique, règles et procédures en matière de protection de l'intégrité CODE DE CONDUITE DES PARENTS

Les parents soucieux du développement de leur enfant doivent s'intéresser à leur mieux-être et connaître les valeurs éducatives véhiculées par le sport ou le loisir pratiqué. Ils doivent donc collaborer à l'utilisation de la pratique sportive ou du loisir comme moyen d'éducation et d'expression pour que leur enfant en retire des effets bénéfiques.

Pour bien s'acquitter de leurs devoirs, les parents doivent adopter les comportements suivants :

- » Démontrer du respect envers les entraîneurs, les dirigeants et les officiels;
- » Avoir une bonne conduite et utiliser un langage approprié;
- » Éviter toute violence verbale envers les participantes et les participants et appuyer tous les efforts déployés en ce sens;
- » Ne jamais oublier que leur enfant joue dans un sport ou participe à une activité de loisir pour son propre plaisir, pas pour celui de ses parents;
- » Encourager leur enfant au respect de la charte de l'esprit sportif, des règles du jeu ou des règles de règle interne de son équipe ou du programme;
- » Reconnaître les bonnes performances de leur enfant comme celles des participantes et des participants adverses;
- » Aider leur enfant à chercher à améliorer ses habiletés et à développer son esprit sportif ou de camaraderie;
- » Apprendre à leur enfant qu'un effort honnête vaut tout autant que la victoire;
- » Juger objectivement les possibilités de leur enfant et éviter les projections;
- » Aider leur enfant à choisir une ou des activités selon ses goûts;
- » Ne jamais tourner en ridicule un enfant parce qu'il a commis une faute ou qu'il a perdu le match;
- » Encourager leur enfant par leur exemple à respecter les règlements et à résoudre les conflits sans agressivité ni violence;
- » Prendre connaissance des lignes de conduite offertes sur le site www.sportbienetre.ca;
- » Utiliser les réseaux sociaux, internet et autres médias électroniques de façon éthique et respectueuse des collègues, entraîneurs et dirigeants; ne pas s'en servir pour provoquer l'adversaire ou un autre membre;
- » S'assurer que chacun soit traité avec respect et équité.

Parents, il n'y a aucune situation à prendre à la légère ou à banaliser

