

FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLES SPÉCIALES DE JEU 2026



AGA 2026



FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLES SPÉCIALES DE JEU 2026

RÈGLES SPÉCIALES DE JEU 2025	PROPOSITION AUX RÈGLES SPÉCIALES DE JEU 2026	EXPLICATIONS
<p>SECTION 100 – RÈGLES SPÉCIALES DE JEU</p> <p>103 - RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS</p> <p>103.6 - BÂTON AUTORISÉ <u>À la division 15U classe AA ainsi qu'au 18U classe A et B :</u> 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. <i>Note 3 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.</i></p> <p><u>APPLICABLE À PARTIR DE LA SAISON 2026:</u> <u>Au Réseau de développement 15U et 17U AAA, 18U classe AA ainsi qu'aux divisions Junior, Élite et Senior :</u> 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. <i>Note 4 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.</i></p>	<p>SECTION 100 – RÈGLES SPÉCIALES DE JEU</p> <p>103 - RÈGLES DE JEU POUR TOUTES LES DIVISIONS</p> <p>103.6 - BÂTON AUTORISÉ <u>À la division 15U classe AA ainsi qu'au 18U classe B :</u> Le bâton doit avoir un "drop" maximal de moins 5. Le bâton de bois est aussi permis. <i>Note 3 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.</i></p> <p><u>Au Réseau de développement 15U et 17U AAA, 18U classe AA et A ainsi qu'aux divisions Junior, Élite et Senior :</u> Le bâton doit avoir un "drop" maximal de moins 3. Le bâton de bois est aussi permis. <i>Note 4 : Une joueuse n'est pas assujettie à cette limitation.</i></p>	<p>Proposition #1</p> <p>Application 2026</p> <p>Vote: Région, Association</p>
<p>103.21 - VISITE AUX ARBITRES – CLASSE AA (11U ET 13U), A, B, GRAND CHELEM</p> <p>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.</p>	<p>103.21 - VISITE AUX ARBITRES – DIVISIONS MINEURES</p> <p>a) Aucun joueur et aucun entraîneur (chef ou adjoint) ne peut quitter sa position ou l'abri des joueurs pour discuter/contester une décision de jugement d'un arbitre (notamment balles/prise, sauf-/retiré, bonne-balle/fausse-balle, etc.). Autrement, le membre fautif est expulsé de la partie en vertu de l'article 55.1 – Suspension automatique.</p> <p>b) Un entraîneur-chef peut rendre visite à un arbitre pour effectuer un changement de lanceur, une substitution ou le dépôt d'un protêt. On lui permet aussi de demander une explication à un arbitre sur l'application d'une règle de jeu. Il est strictement interdit à un joueur ou un entraîneur-adjoint de rendre visite à un arbitre, autrement, il sera expulsé de la partie en vertu de l'article 55.1 - Suspension automatique.</p> <p><i>Note: Nonobstant ce qui précède, il est permis aux entraîneurs-adjoints de faire la rencontre d'avant-partie au marbre et/ou les visites au monticule.</i></p>	<p>Proposition #2</p> <p>Application 2026</p> <p>Vote: Région, Organisation AA, Association, Ligue mineure AA, Ligue féminine</p>
<p>104 - DIMENSIONS DE TERRAINS</p> <p>104.4 - DIVISION 15U, 21U (CLASSE B)</p>	<p>104 - DIMENSIONS DE TERRAINS</p> <p>104.4 - DIVISIONS 15U ET 21U</p>	<p>Proposition #3</p> <p>Application 2027</p> <p>Vote: Région, Association, Ligue féminine</p>

FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLES SPÉCIALES DE JEU 2026

<p>105 - RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 9U</p> <p>105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE</p> <p>105.3.1 - JOUEURS</p> <p><u>9U classe A :</u></p> <p>En tournoi et championnat, 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.</p> <p><u>9U classe B / Grand Chelem :</u></p> <p>En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive, selon les 3 options suivantes :</p> <p>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.</p> <p><i>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.</i></p> <p><i>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.</i></p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>105 - RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 9U</p> <p>105.3 - POSITION À LA DÉFENSIVE</p> <p>105.3.1 - JOUEURS</p> <p><u>9U classe A :</u></p> <p>Une équipe doit placer un maximum de 9 joueurs en défensive.</p> <p><u>9U classe B / Grand Chelem :</u></p> <p>En tout temps, 6 joueurs doivent se retrouver en défensive, selon les 3 options suivantes :</p> <p>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.</p> <p>On permet également aux équipes de placer 7 joueurs en défensive strictement lorsque les 2 équipes sont en mesure d'aligner ce nombre de joueurs. Si une équipe n'est plus en mesure d'aligner 7 joueurs en défensive dans le cours d'une partie, alors les 2 équipes doivent poursuivre à 6 joueurs en défensive.</p> <p>Les 2 options suivantes sont possible à 7 joueurs :</p> <p>Option D : 2 lanceurs et 4 joueurs d'avant-champ et 1 voltigeur; Option E : 1 lanceur, 4 joueurs d'avant-champ et 2 voltigeurs.</p> <p><i>Note 1 : Les 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.</i></p> <p><i>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.</i></p> <p>On permet la présence de deux (2) entraîneurs de l'équipe en défensive sur le terrain, ces derniers étant placés derrière les joueurs d'avant-champ. Si l'entraîneur est involontairement atteint par une balle frappée ou un relais, la balle demeure au jeu.</p>	<p>Proposition #4</p> <p>Application 2027</p> <p>Vote: Région, Association</p>
	<p>105.3.5 - VISITE AU MONTICULE</p> <p><u>9U classe A :</u></p> <p>Deux (2) visites au monticule pour toute la partie sont permises.</p> <p><u>9U classe B / Grand Chelem :</u></p> <p>Compte tenu de la présence d'entraîneur en défensive sur le terrain, il n'y a pas de visite au monticule permise.</p>	<p>Proposition #5</p> <p>Application 2027</p> <p>Vote: Région, Association</p>

FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLES SPÉCIALES DE JEU 2026

<p>107 - RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 13U</p> <p>RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE AA</p> <p>Note : Le mode de jeu décrit ci-dessous est en application tout au long de la saison (régulière, éliminatoire, tournoi) mais n'est pas en application lors du championnat provincial 13U AA ainsi que lors des Jeux du Québec.</p> <p>107.10 - RÔLE OFFENSIF</p> <p>Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.</p> <p>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 forfaité;</p> <p>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 :</p> <p>Option 1 : Rayer définitivement le joueur de la partie;</p> <p>Option 2 : Prendre le retrait à chaque occasion où le frappeur est absent.</p> <p>ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;</p> <p>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;</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Note 3 : Si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.</p>	<p>107 - RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 13U</p> <p>RÈGLES SPÉCIFIQUES 13U CLASSE AA</p> <p>Note : Le mode de jeu décrit ci-dessous est en application tout au long de la saison (régulière, éliminatoire, tournoi) mais n'est pas en application lors du championnat provincial 13U AA ainsi que lors des Jeux du Québec.</p> <p>107.10 - RÔLE OFFENSIF</p> <p>Tous les joueurs sont inscrits sur l'ordre des frappeurs et chacun de ceux-ci frappe à son tour au bâton.</p> <p>i) lorsqu'un joueur arrive en cours de partie, il est inscrit au dernier rang de l'ordre des frappeurs.</p> <p>ii) lorsqu'un joueur quitte en cours de partie, il est retiré du rang du rôle offensif. Aucun retrait « automatique » n'est comptabilisé;</p> <p>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;</p> <p>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.</p> <p>Note 1 : 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.</p> <p>Note 2 : Si un joueur « saute » son tour au bâton, mais demeure dans la partie, un retrait est comptabilisé.</p> <p>Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 8 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.</p>	<p>Proposition #6</p> <p>Application 2027</p> <p>Vote: Région, Organisation AA, Ligue mineure AA</p>
<p>108 - RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 15U</p> <p>RÈGLES SPÉCIFIQUES 15U CLASSE AA</p>	<p>108 - RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 15U</p> <p>RÈGLES SPÉCIFIQUES 15U CLASSE AA</p> <p>108.4 - RÔLE OFFENSIF</p> <p>Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 8 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.</p>	<p>Proposition #7</p> <p>Application 2027</p> <p>Vote: Région, Organisation AA, Ligue mineure AA</p>
<p>109 - RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 18U</p> <p>RÈGLES SPÉCIFIQUES 18U CLASSE AA</p>	<p>109 - RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 18U ET 21U</p> <p>RÈGLES SPÉCIFIQUES 18U CLASSE AA</p> <p>109.5 - RÔLE OFFENSIF</p> <p>Une demi-manche offensive se termine lorsque 3 retraits ont été inscrits ou que 8 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.</p>	<p>Proposition #8</p> <p>Application 2027</p> <p>Vote: Région, Organisation AA, Ligue mineure AA</p>

FÉDÉRATION DU BASEBALL AMATEUR DU QUÉBEC INC.
PROPOSITION DE CHANGEMENTS AUX RÈGLES SPÉCIALES DE JEU 2026

	<p>109 - RÈGLES DU JEU POUR LA DIVISION 18U ET 21U RÈGLES SPÉCIFIQUES 21U 109.6 - LANCEUSE 22+ a) Une joueuse de 22 ans et plus (année calendrier) est limitée à deux manches lancées par partie. Sanction: Joueuse inéligible. Note: La mention "22+" doit être inscrite sur l'ordre des frappeurs suivant le nom de la joueuse. b) Une joueuse de 22 ans et plus ne peut lancer plus de 20% des manches jouées de son équipe en saison régulière. Sanction: La joueuse ne peut évoluer à titre de lanceuse lors du championnat provincial.</p>	<p>Proposition #9 Application 2026 Vote: Région, Association, Ligue féminine</p>																														
<p>111 - RÈGLEMENT DU LANCEUR 111.1 - TABLEAU</p> <p style="text-align: center;">Saison régulière</p> <table border="1" data-bbox="96 581 789 833"> <thead> <tr> <th>Division</th> <th>Maximum / par jour</th> <th>Limite / 7 jours consécutifs</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11U</td> <td>2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)</td> <td>Limite de 3 manches (Mai-Juin) et 5 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs</td> </tr> <tr> <td>13U</td> <td>2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)</td> <td>Limite de 4 manches (Mai-Juin) et 6 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs</td> </tr> <tr> <td>15U</td> <td>3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet/Septembre)</td> <td>Limite de 5 manches (Mai-Juin) et 7 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs</td> </tr> <tr> <td>18U/21UF</td> <td>3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet/Septembre)</td> <td>Limite de 6 manches (Mai-Juin) et 8 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs</td> </tr> </tbody> </table>	Division	Maximum / par jour	Limite / 7 jours consécutifs	11U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 3 manches (Mai-Juin) et 5 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs	13U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 4 manches (Mai-Juin) et 6 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs	15U	3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 5 manches (Mai-Juin) et 7 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs	18U/21UF	3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 6 manches (Mai-Juin) et 8 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs	<p>111 - RÈGLEMENT DU LANCEUR 111.1 - TABLEAU</p> <p style="text-align: center;">Saison régulière</p> <table border="1" data-bbox="810 581 1503 833"> <thead> <tr> <th>Division</th> <th>Maximum / par jour</th> <th>Limite / 7 jours consécutifs</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11U</td> <td>2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)</td> <td>Limite de 3 manches (Mai-Juin) et 5 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs</td> </tr> <tr> <td>13U</td> <td>2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)</td> <td>Limite de 4 manches (Mai-Juin) et 6 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs</td> </tr> <tr> <td>15U</td> <td>3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet/Septembre)</td> <td>Limite de 5 manches (Mai-Juin) et 7 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs</td> </tr> <tr> <td>18U/21UF</td> <td>4 manches (Mai-Juin) 5 manches (Juillet/Septembre)</td> <td>Limite de 6 manches (Mai-Juin) et 8 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs</td> </tr> </tbody> </table> <p>Note: Nonobstant ce qui précède à la division 21U, une lanceuse 22+ est limitée aux manches indiquées à l'article 109.6.</p>	Division	Maximum / par jour	Limite / 7 jours consécutifs	11U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 3 manches (Mai-Juin) et 5 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs	13U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 4 manches (Mai-Juin) et 6 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs	15U	3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 5 manches (Mai-Juin) et 7 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs	18U/21UF	4 manches (Mai-Juin) 5 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 6 manches (Mai-Juin) et 8 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs	<p>Proposition #10 Application 2026 Vote: Région, Organisation AA, Association, Ligue mineure AA, Ligue féminine</p>
Division	Maximum / par jour	Limite / 7 jours consécutifs																														
11U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 3 manches (Mai-Juin) et 5 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs																														
13U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 4 manches (Mai-Juin) et 6 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs																														
15U	3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 5 manches (Mai-Juin) et 7 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs																														
18U/21UF	3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 6 manches (Mai-Juin) et 8 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs																														
Division	Maximum / par jour	Limite / 7 jours consécutifs																														
11U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 3 manches (Mai-Juin) et 5 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs																														
13U	2 manches (Mai-Juin) 3 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 4 manches (Mai-Juin) et 6 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs																														
15U	3 manches (Mai-Juin) 4 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 5 manches (Mai-Juin) et 7 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs																														
18U/21UF	4 manches (Mai-Juin) 5 manches (Juillet/Septembre)	Limite de 6 manches (Mai-Juin) et 8 manches (Juillet/Septembre) par 7 jours consécutifs																														
<p>111.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 et les lancers effectués doivent être inscrits au registre du lanceur. Toute contravention à l'article au règlement du lanceur entraîne une suspension pour la partie en cours et la prochaine partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive (ou celui occupant cette fonction lors de la partie).</p>	<p>111.2 - PÉNALITÉS - SANCTIONS</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 et les lancers effectués doivent être inscrits au registre du lanceur. Toute contravention à l'article au règlement du lanceur entraîne une expulsion de la partie à l'entraîneur-chef de l'équipe fautive et au lanceur impliqué en vertu de l'article 55.1 – Suspension automatique.</p>	<p>Proposition #11 Application 2026 Vote: Région, Organisation AA, Association, Ligue mineure AA, Ligue féminine</p>																														